

PERSONAGGIO

Nome NELION Livello 8

Razza e CLASSE Mezzelfo
CHIERICO

ALLINEAMENTO LB

DIVINITÀ FRGY

DESCRIZIONE vedi background

Altezza: 165; peso: 64,8; taglia: media

CARATTERISTICHE

FOR	10	0
DES	10	0
COS	15	2
INC	9	-1
SAG	18	4
CAR	16	3

♥ Punti Ferita **53**



Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

*si recupera 1p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	CAR.	CDAGIA	ALTRO
REFLESSI (DES)	2	2	0	---	---
TEMPIA (COS)	8	6	2	---	---
VOLONTÀ (SAG)	10	6	4	---	---

Resistenza agli incantesimi ____ % Immune sonno, + 2 vs incantesimi

Classe ARMATURA



13 - 10 +

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	NATUR	ALTRO
1	0	0	0	0	2

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **13**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **12**

ARMATURA Imbottita

Scudo -

Attacchi per round **2**
Velocità base **36m**

Combattimento



INIZIATIVA	DES	CDAGIA	ALTRO
0	0	0	0



ATTACCO BASE **6/1**

	TOT.	AB.	FOR ¹ /DES ²	Taglia
AB. DISCHIA ¹	6	6	0	
AB. DISTANZA ²	6	6	0	
LOTTARE ¹	6	6	0	

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Giocata	Peso	Tipo
Falcetto	6/1	1D6	x2	--	1 kg	τ
ARCO CORTO + 10 FRECCHE	6/1	1D6	x3	18 CD	1 kg	p
Pugnale	6/1	1D4	19-20 x2	3 CD	0,5 kg	p/τ



EQUIPAGGIAMENTO

Vesti da chierico	2,7
Zaino	0,90
6m di corda di seta	0,90
Acciarino e pietra focaia	0 kg
Torcia	0,5 kg
Pergamena	0 kg
Borsa del guaritore	0,5 kg
Simbolo sacro in legno	0 kg

OGGETTI MAGICI

Pozione CL	4
Anello protezione +2	
Pergamena incantesimo 'Scopri il percorso'	

CARATTERISTICHE DI CLASSE E RAZZA

Scacciare non morti 6 / giorno
 Visione crepuscolare

TALENTI

Allerta (+2 Ascoltare e Osservare)
 Escludere materiali
 Scacciare extra
 Competenza nelle armature leggere
 Competenze armature medie, pesanti
 Competenze nelle armi semplici, da guerra
 Competenze negli scudi
 Robustezza (+3 PF)

DENARO, MONETE E GIOIELLI

Monete d'oro	94	100 mon = 1 kg
Monete d'argento	7	
Monete di rame	2	

ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. CARAT.	Gradi	Vari
Artista della Fuga	0	DES	0	0	
Ascoltare	7	SAC	4	0	1 + 2
Camuffare	3	CAR	3	0	
Cavalcare	0	DES	0	0	
Cercare	0	INT	-1	0	1
Concentrazione	2	COS	2	0	
Conoscenza (Natura)	5	SAC	4	1	
Conoscenze (storia)	5	SAC	4	1	
Diplomazia	13	CAR	3	8	+2
Equilibrio	0	DES	0	0	
Falsificare	-1	INT	-1	0	
Guarire	5	SAC	4	1	
Intimidire	3	CAR	3	0	
Intrattenere	3	CAR	3	0	
Muoversi silenziosam.	0	DES	0	0	
Nascondersi	0	DES	0	0	
Nuotare	0	FOR	0	0	
Osservare	9	SAC	4	2	1 + 2
Percepire intenzioni	5	SAC	4	1	
Raccogliere informazioni	5	CAR	3	0	+2
Raggiare	3	CAR	3	0	
Saltare	0	FOR	0	0	
Scalare	0	FOR	0	0	
Utilizzare corde	0	DES	0	0	
Valutare	-1	INT	-1	0	

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 14,85 kg
 Carico Medio: 29,7 kg
 Carico Pesante: 45,0 kg

Linguaggi noti: Comune - Elfico



Incantesimi

Livello 0 **6**

Livello 1 **5+1 dominio**

Livello 2 **4+1 dominio**

Livello 3 **4+1 dominio**

Livello 4 **3+1 dominio**

Conosciuti

Demo

Conosciuti

Demo

Livello 0 - CD:

vedi

Manuale del Giocatore _____

Livello 1 - CD:

CL

Calmare animali _____

vedi

Manuale del Giocatore

Livello 3 - CD:

CFG

Dominare animali _____

vedi

Manuale del Giocatore

Livello 2 - CD:

CFD

Blocca animali _____

vedi

Manuale del Giocatore

Livello 4 - CD:

CFE

*Evocare alleato naturale IV
(solo animali)* _____

vedi

Manuale del Giocatore

⊗ Uomini:

Guarigione

L'incantatore può lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1

Animale

L'incantatore può lanciare l'incantesimo *parlare con gli animali* una volta al giorno come capacità magica

⊗ La divinità Frey concede tutti gli incantesimi druidici di livello 0, 1 e 2.