

Punti Esperienza **28.001**

 Punti Esperienza Livello Successivo **36.000**

 Nome Kael Livello 8\* (MONACO 4 - NINJA 3 - SPIA 1)

### CARATTERISTICHE

 RAZZA e CLASSE UMANO MISTICO/SPIA

 ALLINEAMENTO L/N

 DIVINITÀ THOR

 DESCRIZIONE Aspetto 16; età 25; 1,90 m
79 kg; occhi marroni; capelli castani raccolti in
una lunga coda; mistico del monastero di Iga.
nome in codice: VENTO PULCINEO
Falsa identità KADUJI JIN


FOR	<b>18</b>	+4
DES	<b>(16)20</b>	+5
COS	<b>14</b>	+2
INC	<b>14</b>	+2
SAC	<b>12</b>	+1
CAR	<b>12</b>	+1

+1 FOR al 4°liv

+1 CAR all'8°liv

 ♥ Punti Ferita **65**


Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Danni non letali\* \_\_\_\_\_

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

### Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	CIACCIA	ALTRO
RIPLSSI (DES)	<b>+14</b>	+9	+5	---	---
TEMPRA (COS)	<b>+6</b>	+4	+2	---	---
VOLONTÀ (SAC)	<b>+5/+7/+9</b>	+4	+1	---	+2*+2°

Resistenza agli incantesimi \_\_\_\_ %, \* Se ha punti Ki disponibili, ° vs ammafiamento

### Classe Armatura


**17/18\*** - 10 +

Arma- tura	Scudo	DES	SAC	NATUR	ALTRO
---	---	+5	+1	---	+1/+2*

 CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **12/13\***

 CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **17/18\***

 ARMATURA nessuna

\*Cintura del monaco

 Attacco Improvviso: **+2d6**

 Attacchi per round **1**  
 Velocità base **9+6 metri**

### Combattimento



#### INIZIATIVA

DES	CIACCIA	ALTRO
<b>+5</b>	---	---



#### ATTACCO BASE

**+5**

	TOT	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	CIACCIA
AB. DISCHIA <sup>1</sup>	<b>+9</b>	+5	+4	---
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	<b>+10</b>	+5	+5	---
LOTTARE <sup>1</sup>	<b>+9</b>	+5	+4	---

ARMA	Bonus tot attacco*	Danno + bonus tot	Critico	Cittata	Peso	Tipo
Siangham +3 acida	+12	1D6+7+1D6 ACIDO	x2	---	0,5 kg	P
Shuriken (15)	+10	1D2+4	x2	3 CD	0,25 kg	P
Colpo senz'armi	+9	(1D8) 1D10*+4	x2	---	---	C



## EQUIPAGGIAMENTO

Borsa da cintura (Bc)	1	0,25 kg
Zaino (Z)	1	1 kg
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre acqua	Z	2 kg
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Cassetto	Bc	--
Bastone di fumo	Z	0,25 kg
Veleno Orori (1 Dose)	Bc	--

Tempra C013 - danni in. Incoscienza, danni sec. Incoscienza 2d4 h

## OGGETTI MAGICI

Cerchietto della Persuasione	1	
Bonus di competenza +3 alle prove sul Carisma		
Anello del Potere del Camaleonte	1	
(+10 Nascondersi e Camuffare se stesso a volontà)		
Verza inamovibile	Z	
(For C0 30 per spostarla, porta 4000 kg)		
Etisir della Furtività x2	Z	
(dura 1 ora, bonus +10 (Muoversi silenz.))		
Ganti della Destrezza +4	1	
Cintura del monaco	1	
(conferisce CA (+1) e danni senz'armi (1d10) di un monaco di 5 livelli superiori quando combatte a mani nude; permette anche un attacco Pugno stordente bonus al		
Corda per scalare	Z	
(18 m, riduce C0 prove di Scalare di 10)		
Collana delle palte di fuoco	1	
(2 da 3d6; 2 da 5d6; 2 da 7d6; 1 da 9d6)		

I = indossarsi; Z = zaino (max kg. \_\_\_\_); C = tasca (max kg \_\_\_\_); C = a  
 Bi = borsa da cintura (max kg. \_\_\_\_); Peso sul PG = 11 kg

## DENARO, GEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	10	100
Monete d'argento	15	
Monete di rame	5	
Gemme e Gioielli		

## ABILITÀ

	Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari
°°° Acrobazia	10	OS*	+5	4+0+1	
Addestrare animali	-	CA	+1		+3 <sup>2</sup>
° Artigianato (____) *	2	IN	+2		
°°° Arcista della Fuga *	5	OS	+5		
°°° Ascoltare *	7	SG	+1	6	
°°° Camuffare *	14	CA	+1	0+8	+2+3 <sup>2</sup>
Cavalcare *	5	OS*	+5		
°°° Cercare *	3	IN	+2	0+0+1	
°°° Concentrazione *	2	CO	+2		
° Conoscenze (arcane)	-	IN	+2		
° Conoscenze (religioni)	-	IN	+2		
° Conoscenze (storia)	3	IN	+2	1	
° Conoscenze (locali)	-	IN	+2		
° Conoscenze (geo)	-	IN	+2		
Decifrare scritture	-	IN	+2		
°° Diplomazia *	13	CA	+1	5	+4+3 <sup>2</sup>
°°° Disattivare congegni	-	IN	+1		
°°° Equilibrio *	12	OS*	+5	5	+2
°° Falsificare *	6	IN	+2	0+4(8)	
Curare *	1	SG	+1		
° Intimidire *	6	CA	+1		+2+3 <sup>2</sup>
° Incontrare *	4	CA	+1		+3 <sup>2</sup>
°°° Muov. silenzios. *	14	OS*	+5	7+0+2	
°°° Nascondersi *	22	OS*	+5	5+0+2	+1 <sup>1</sup>
°°° Nuotare *	4	FO* <sup>x2</sup>	+4		
°°° Osservare *	10	SG	+1	7+0+2	
Parlare (linguaggi)		---			
°°° Percip. intenzioni *	9	SG	+1	7+0+1	
°°° Professione (____)	-	SG	+1		
°°° Racc. informazioni *	8	CA	+1	1(2)+3	+3 <sup>2</sup>
°°° Raggiare *	18	CA	+1	0+8+1	+3+2+3 <sup>2</sup>
°°° Rapidità di mano	-	OS*	+5		
°°° Saltare *	10	FO*	+4		+6
Sapienza magica	-	IN	+1		
°°° Scalare *	5	FO*	+4	0+0+1	
°°° Scassinare serrature	-	OS	+5		
Sopravvivenza *	1	SG	+1		
° Utilizzare corde *	5	OS	+5		
° Utilizzare oggetti magici	-	CA	+1		+3 <sup>2</sup>
Valutare *	2	IN	+2		

°°° ab. classe monaco °° ab. classe spia, ab. classe Ninja \* ab. senza addestramento  
 \* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare) <sup>1</sup> Anello camaleonte

## TALENTI

Abilità focalizzata (Raggiare +3) - Persuasivo (+2 Int. e Raggi.) - Maestria (fino a -5 all'attacco per dare fino a +5 alla CA) - Intare Migliorato (prova di Raggiare opposta a Perc. Int +Bab bersaglio) - Pugno stordente - Disarmare migliorato - Riflessi in combattimento

Linguaggi noti: Comune - Halfing - Ling. gestuale

## Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-50kg Carico Medio: 50,5-100kg Carico Pesante: 100,5-150kg  
 con carico m. o p. perde bonus CA di Sg, raffica di colpi e movimento veloce



## SPECIALE MONACO E TALENTI

**Raffica di colpi:** attacco extra in un round (deve usare l'azione di round completo), ma questo attacco ed ogni altro attacco in quel round subiscono una penalità -1(+4/+4). La penalità si applica per 1 round, quindi anche agli attacchi di opportunità che potrebbe fare prima dell'azione successiva. Quando impiega la raffica di colpi, un monaco può attaccare solo con i colpi senz'armi o con le armi speciali del monaco, usando anche contemporaneamente entrambi (ogni arma speciale può essere usata solo una volta per raffica).

**Ecludere:** evita con agilità attacchi magici ed insoliti. Se esposto ad un effetto che normalmente prevede un ts su Riflessi per dimezzare, non subisce danni se supera il ts.

**Mente lucida:** +2 ai ts contro incantesimi ed effetti dalla scuola di ammaestramento; la meditazione e l'addestramento permettono di resistere meglio agli attacchi che influenzano la mente.

**Colpo hi (magia):** gli attacchi senz'armi sono considerati come armi magiche per infliggere danni alle creature con riduzione del danno.

**Caduta lenta (6m):** può sfruttare un muro ad un braccio di distanza per rallentare la discesa. Il monaco subisce danni come se la caduta fosse 6 m più breve.

**Pugno stordente:** deve essere dichiarato prima. 4 volte al giorno, non più di una volta per round. Costringe l'avversario colpito ad effettuare un ts Tempra (CO 15). Se l'avversario fallisce, rimane stordito per 1 round, quindi non può agire, perde il bonus Os alla CA e subisce una penalità -2 alla CA.

**Riflessi in combattimento:** se i nemici abbassano la guardia, il monaco può compiere 3 attacchi di opportunità aggiuntivi, anche se colto alla sprovvista.

**Disarmare migliorato:** il monaco non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di disarmare un avversario, né può venire a sua volta disarmato da questo. Ottiene un bonus +4 alle prove contrapposte di Forza effettuate per disarmare il proprio avversario.

**Colpo senz'armi migliorato:** il monaco se attacca senza armi un avversario armato, non subisce attacchi di opportunità da questo. I colpi senz'armi possono infliggere danni letali oppure danni non letali, a discrezione del monaco.

## SPECIALE NINJA

**Potere Ki:** il ninja ha un totale di punti Ki pari al suo livello + Bonus di Saggezza (4) che possono essere spesi per renderlo invisibile per un round come azione immediata (1/round). Se ha almeno 1 punto Ki guadagna un bonus di +2 ai TS sulla volontà.

**Attacco improvviso:** se il ninja coglie un avversario alla sprovvista (quando non può usare il suo bonus di destrezza alla CA) gli infligge ulteriori 2d6 danni. Funziona anche con attacchi a distanza entro i 9 mt.

**Cercare Trappole:** il ninja può usare l'abilità cercare anche su trappole con CO >20.

**Utilizzare Veleno:** in ninja non corre il rischio di avvelenarsi maneggiando i veleni.

## SPECIALE SPIA

**Allineamento imperscrutabile:** è impossibile per altri individuare l'allineamento della spia mediante qualunque forma di divinazione. Questa capacità funziona come l'incantesimo *Allineamento imperscrutabile*, ma è sempre attiva.

**Identità di copertura:** quando la spia opera sotto questa identità, ottiene come bonus +4 Camuffare e +2 Raccogliere info e Raggiungere.

# BACKGROUND

## Profilo del Personaggio

Kael, monaco del monastero di Iga, detto "Vento fulmineo" per la rapidità con cui appare, agisce e scompare.

Ha studiato alla grande scuola di Phoenicia l'uso del sanghiam del qual è particolarmente esperto e al monastero l'arte del combattimento a mani nude.

Ha circa 25 anni, o meglio, sono passati 25 anni da quando i monaci lo trovarono su una piccola barca approdata nella notte ad Iga. Kael, così lo chiamarono i monaci, aveva con sé tutto il corredo e il latte sufficiente a sfamarlo per alcuni giorni. Dalla ricchezza dei suoi abiti apparteneva sicuramente ad una nobile famiglia del Noruold ma non si è mai scoperto quale. Il ragazzo è cresciuto sull'isola di Iga e si è votato alla spiritualità dell'arte monastica per poi entrare a far parte dei servizi segreti del regno, scelto personalmente da Kain Ooshi proprio per la sua devozione all'arte mistica.

## Rapporti con il gruppo

Kael conosce e stima da molto tempo Elisan, cresciuto con lui al monastero ed ha già partecipato ad altre missioni nei servizi segreti con Regar ed Elianor. Nutre un particolare affetto per la maga che considera una creatura più debole da proteggere e della quale è segretamente innamorato.