

Punti Esperienza **28.001**

 Punti Esperienza Livello Successivo **36.000**

 Nome ELISAN Livello **8*** (Chierico 7 - spia 1)

 Razza e Classe Ucciano Chierico/Spia

 Allineamento L/N

 Divinità AECYR - domini ACQUA e INGANNO

 Descrizione Aspetto 16; età 27; 1,85m
75kg; occhi azzurri; capelli biondi; chierico del
monastero di Iga
nome in codice: CDANO DI CHIACCIO
Falsa identità ANDREW ALANOR


CARATTERISTICHE

FOR	10	+0
DES	14	+2
COS	14	+2
INT	14	+2
SAG	18	+4
CAR	20	+5

+1 Des al 4°liv

+1 Car all'8°liv

 ♥ Punti Ferita **71**


Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

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

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
RIFLSSI (DES)	+8	+4	+2	---	+2
TEMPRA (COS)	+7	+5	+2	---	---
VOLONTÀ (SAG)	+9	+5	+4	---	---

Resistenza agli incantesimi ____ %

Classe ARMATURA


 Attacchi per round 1
 Velocità base 9 metri

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
15 - 10 +	---	+2	---	---	+3

 CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **10**

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

 Armatura nessuna

Bracciali dell'armatura +3

Combattimento

INIZIATIVA	Des	MAGIA	ALTRO
+2	+2	---	---

 ATTACCO BASE **+5**

	TOT.	A.B.	FOR ¹ /DES ²	Taglia
AB. MISCHIA ¹	+5	+5	+0	---
AB. DISTANZA ²	+7	+5	+2	---
LOTTARE ¹	+5	+5	+0	---

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Giocata	Peso	Tipo
Bastone +3 dell'acqua*	+8	1D6+3	x2	---	2 kg	C

* Tempesta di ghiaccio (1 carica), Muro di ghiaccio (1 carica), Cono di freddo (2 cariche), Controllare acqua (1 carica) - cariche tot. 30



EQUIPAGGIAMENTO

Borsa da cintura (bc)	I	0,25 kg
Zaino (Z)	Z	1 kg
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre acqua	Z	2 kg
Ampolla	Z	0,75 kg
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Simbolo sacro	I	--
Borsa del guaritore	I	0,5 kg
Razioni da viaggio (3)	Z	1,5 kg
Trucchi per il camuffamento (10 utilizzi, +2 alle prove di Camuffare)	Z	4 kg

OGGETTI MAGIA

Lanterna della rivelazione (rivela creature invisibili in 7,5 m)	Z	1 kg
Balsamo della pietra (rimuove o impedisce la pietrificazione)	Z	
Mantello del Carisma +4	I	
Bracciali dell'armatura +3 (+3 CA)	I	
Pergamena Zona di verità	Z	
Pergamena Neutralizza veleno	Z	
Pergamena Respirare sott'acqua	Z	

I = indossati; Z = zaino (max kg. ____); T = tasca (max kg ____); C = a casa
bc = borsa da cintura (max kg. ____); Peso sul PG = 10 kg

DENARO, GEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	25	100 mon = 1 kg
Monete d'argento	4	
Monete di rame	2	

Gemme e gioielli

ABILITÀ

	Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari
Acrobazia	2	OS*	+2		
Addestrare animali	5	CA	+5		
°Artigianato (____) ♥	2	IN	+2		
°°Artista della fuga ♥	2	OS	+2		
°°Ascoltare ♥	6	SC	+4	2	
°°Camuffare ♥	13	CA	+5	8	
Cavalcare ♥	2	OS*	+2		
°Cercare ♥	6	IN	+2	2	+2
°Concentrazione ♥	4	CO	+2	2	
°Conoscenze (arcano)	2	IN	+2		
°°Conoscenze (storia)	4	IN	+2	2	
°Conoscenze (religioni)	4	IN	+2	2	
°°Conoscenze (nobiltà)	2	IN	+2		
°°Conoscenze (locali)	2	IN	+2		
°°Decifrare scritte	2	IN	+2		
°°Diplomazia ♥	9	CA	+5	4	
°°Disattivare congegni	2	IN	+2		
°Equilibrio ♥	2	OS*	+2		
°Falsificare ♥	6	IN	+2	4 (8)	
°Guarire ♥	8	SC	+4	4	
°Intimidire ♥	9	CA	+5	2	+2
Intrattenere ♥	5	CA	+5		
°°Muoversi silenziosam. ♥	2	OS*	+2		
°°Nascondersi ♥	2	OS*	+2		
Navigare	5	SC	+4	1	
°Nuotare ♥	1	PO* ^{x2}	+0	1	
°Osservare ♥	6	SC	+4	2	
°Percepire intenzioni ♥	8	SC	+4	4 (8)	
°Professione (____)	4	SC	+4		
°Raccogliere informazioni ♥	11	CA	+5	4 (8)	+2
°°Raggiare ♥	18	CA	+5	8	+3 +2
°Rapidità di mano	2	OS*	+2		
Saltare ♥	0	PO*	+0		
°Sapienza magica	2	IN	+2		
°Scalare ♥	0	PO*	+0		
Scassinare serrature	2	OS	+2		
Sopravvivenza ♥	6	SC	+4	2	
°Utilizzare corde ♥	2	OS	+2		
°Utilizzare oggetti magici	5	CA	+5		
Valutare ♥	2	IN	+2		

° abilità di classe chierico °° abilità di classe spia ♥ abilità senza addestramento
* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)

TALENTI

Abilità focalizzata (+3 Ragg.) - Persuasivo (+2 Intim. e Ragg.) -
Riflessi fulminei (+2 CS Riff.) - Indagatore (+2 Cerc. e Racc. Inf.)

Linguaggi noti: Comune - Abissale - Celfico

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-6,5kg Carico Medio: 17-33kg Carico Pesante: 33,5-50kg



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 *Raggiurare*.

BACKGROUND

Profilo del Personaggio

Elisan è stato affidato ai monaci dell'Isola di Iga all'età di due anni, come oblato dalla famiglia Patrician E' quindi cresciuto nel monastero e ha coltivato il culto di Aegyr, divinità protettrice delle Acque del Norwoold. All'età di 20 anni si è trasferito a Traladar, ove ha approfondito il culto della sua divinità alla Grande Scuola Clericale della Regina. Dopo tre anni di studio ha fatto ritorno al monastero di Iga ove è stato chiamato da Kain Ooshi a far parte dei servizi segreti del Regno. Ha 27 anni e sta diventando uno dei giovani chierici più importanti del monastero di Iga. È noto per la sua freddezza nelle azioni vitali ed è soprannominato "Mano di Ghiaccio".

Rapporti con il gruppo

Elisan conosce da molto tempo Kael, con il quale ha sviluppato un ottimo rapporto di amicizia. Ha già partecipato ad altre missioni con Regar, che stima molto e ha una predilezione per Elisanor, della quale è segretamente innamorato.

Libro degli Incantesimi

[incantesimi lanciabili bonus Inc 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

[incantesimi conosciuti bonus 2 ogni livello a scelta]

[incantesimi bonus specialista 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

Livello 0 **4** Livello 1 **5+1** Livello 2 **4+1** Livello 3 **3+1** Livello 4 **2+1** Livello 5 **1** Livello 6 **1** Livello 7 **1** Livello 8 **1** Livello 9 **1**

Conosciuti

CDemo

Conosciuti

CDemo

Livello 0 - CØ: 14

Livello 2 - CØ: 16

Nube di nebbia ♠

Invisibilità ♣

Livello 3 - CØ: 17

Respirare sott'acqua ♠

Anci-individuazione ♣

Livello 1 - CØ: 15

Foschia occultante ♠

Camuffare sé stesso ♣

Livello 4 - CØ: 18

Controllare acqua ♠

Confusione ♣

Omni:

ACQUA ♠ scaccia/distrugge
 creature del Fuoco e/o
 intimorisce/comanda creature
 dell'acqua, fino ad 8 volte al giorno
INGANNO ♣. Camuffare,
 Nascondersi e Raggiungere come
 abilità di classe

Etisan prega e medita all'alba e
 converte gli incantesimi in
 incantesimi di cura. Vietati tutti gli
 incantesimi a descrizione Fuoco.
 Scaccia i Non CDorti ma NON ti
 intimorisce