

Punti Esperienza 28.001

Punti Esperienza Livello Successivo 36.000

 Nome REGAR Livello 8* (LADRO 5 - SPIA 3)
CARATTERISTICHE

 RAZZA e CLASSE HALFLING LADRO/SPIA

 ALLINEAMENTO L/M

 DIVINITÀ -----

 DESCRIZIONE Aspetto 10; età 40; 0,86 m
15 kg; occhi neri; capelli neri; viene da Landfall
nome in codice: MORTE SILENZIOSA
Falsa identità ELDON WILL


FOR	10	+0
DES	20	+5
COS	16	+3
INT	16	+3
SAG	10	+0
CAR	14	+2

+1 Int al 4°liv

+1 Car all'8°liv

 ♥ Punti Ferita **65**
Tiri Salvezza


Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

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

	TOT	BASE	ABILITÀ	CLASSE	ALTRO
REFLESSI (DES)	+15	+7	+5	+1	+2
TEMPI (COS)	+8	+2	+3	+1	+2
VOLONTÀ (SAG)	+5	+2	+0	+1	+2

Bonus razziale di +2 ai TS CONTRO PAURA

Classe ARMATURA

 Attacchi per round 1
 Velocità base 9 metri


-10+

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
---	---	+5	+1	---	+3

 CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **14**

 CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **19**

 ARMATURA nessuna

Bracciali dell'armatura +3

Combattimento

INIZIATIVA Des CDagla Altro


+5 --- ---


ATTACCO BASE **+5**

	Tot.	Ab.	For ¹ /Des ²	Taglia
AB. DISCHIA ¹	+5	+5	+0	---
AB. DISTANZA ²	+10	+5	+5	---
LOTTARE ¹	+5	+5	+0	---

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Spada corta +3 della Furtività (+4)	+8 /+12*	1D4 +3/+7*	19-20 x2	---	0,5 kg	P
Cerbottona +3 con 25 dardi	+13	1	x2	3 CD	0,45 kg	P
ARCO CORTO	+10	1D4	x3	18 CD	0,5 kg	P

* (spada corta della Furtività): adottare il secondo bonus al tiro per colpire e ai danni durante gli attacchi furtivi



EQUIPAGGIAMENTO

Borsa da cintura (Bc)	1	0,06 kg
Zaino (Z)	1	0,25 kg
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre acqua	Z	2 kg
Veleno di viverna (2)	Bc	
Tempra C017 - danni iniziali 2d6 Cos, danni secondari		
Veleno verme purpureo (2)	Bc	
Tempra C024 - danni iniziali 1d6 For, danni secondari		
Rampino	Z	2 kg
Corda di seta (15 m)	Z	2,5 kg
Arnesi da scasso perfetti	Z	1 kg

OGGETTI MAGICI

Anello dello scalare migliorato (+10 Scalare)	1
Stivali eflici (+5 Muov. Silenz.)	1
Bottiglia fumo perenne	
(se aperta, il fumo che fuoriesce oscura la visuale in 15 m in 1 round e 3 m ogni round successivo fino al max 30 m; deve essere richiusa per fermare il fumo)	
Bracciali dell'armatura +3 (+3 CA)	1
Manicello della resistenza +2 (cs +2)	1

I= indossati; Z= zaino (max kg, ____); T= tasca (max kg ____); C= a
Bc= borsa da cintura (max kg, ____); Peso sul PG= 10,00 kg

DENARO, GEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	96	100 mo - 1 kg
Monete d'argento	12	
Monete di rame	4	

Gemme e gioielli: piccola perla da 35_{mo} e turchese da 20_{mo}

ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. CARAT.	Gradi	Vari
° ° Acrobazia	10	DS*	+5	5	
Addestrare animali	2	CA	+2		
° Artigianato (____) ♥	3	IN	+3		
° ° Artista della fuga ♥	11/13	DS	+5	6	±2(corde)
° ° Ascottare ♥	8	SC	+0	6	2
° ° Camuffare ♥	12	CA	+2	8	±2
Cavalcare ♥	5	DS*	+5		
° ° Cercare ♥	11	IN	+3	8	
Concentrazione ♥	3	CO	+3		
° ° Conoscenze (geo)	3	IN	+3		
° ° Conoscenze (locali)	6	IN	+3	3	
° ° Conoscenze (nobiltà)	3	IN	+3		
° ° Conoscenze (storia)	3	IN	+3		
° ° Decifrare scritte	3	IN	+3		
° ° Diplomazia ♥	8	CA	+2	4	±2
° ° Disattivare congegni	9	IN	+3	4	2
° ° Equilibrio ♥	9	DS*	+5	2	±2
° ° Falsificare ♥	7	IN	+3	4	
Guarire ♥	0	SC	+0		
° ° Intimidire ♥	4	CA	+2		±2
° Incontrare ♥	2	CA	+2		
° ° Muoversi	20	DS*	+5	8	5+2
° ° Nascondersi ♥	13	DS*	+5	4	4
° ° Nuotare ♥	3	FO* ^{x2}	+0	3	
° ° Osservare ♥	7	SC	+0	7	
° ° Parlare linguaggi		---			
° ° Percepire intenzioni ♥	4	SC	+0	4	
° Professione	0	SC	+0		
° ° Raccolgere info ♥	7	CA	+2	5	
° ° Raggiare ♥	14	CA	+2	9	3
° ° Rapidità di mano	15	DS*	+5	6	2±2
° ° Saltare ♥	6	FO*	+0	2	2±2
Sapienza magica	3	IN	+3		
° ° Scalare ♥	15/17	FO*	+0	3	10+2±2(corde)
° ° Scassinare serrature	13	DS	+5	6	2
Sopravvivenza ♥	0/2	SC	+0		±2(traacce)
° ° Utilizzare corde ♥	12/14	DS	+5	5	2±2(legare)
° ° Utilizzare ogg.	2	CA	+2		
° ° Valutare ♥	6	IN	+3	3	

° abilità di classe ladro ° ° abilità di classe spia ♥ abilità senza addestramento
* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)
±2: sinergia

TALENTI

Abilità focalizzata (+3 Ragg.) - Oica sottili (+2 Disat. Cong. e Scass. Serr.) -
Manolesta (+2 Rapid. mano e Utilz. corde)

Linguaggi noti: Comune - Halfing - Góbin - Orchesco - Nanico

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-16,5kg Carico Medio: 17-33kg Carico Pesante: 33,5-50kg



Speciale Ladro

Attacco furtivo: +3d6. Quando al bersaglio del ladro viene negato il bonus Os alla CA o quando il ladro attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco del ladro infligge danni extra (+3d6). Se il ladro infligge un colpo critico con un furtivo, i danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come furtivi solo se il bersaglio se si trova entro i 9 m. il ladro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Scoprire trappole: il ladro può usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con CO > 20, e l'abilità Disattivare congegni per disarmare trappole magiche.

Eludere: il ladro può evitare gli 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.

Percepire trappole: +1 ts Riflessi effettuati per evitare trappole e **bonus schivare +1 alla CA** contro attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso: mantiene il **bonus Os alla CA** anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile.

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 **Raggiare**.

Difesa dallo scrutamento: la spia aggiunge il livello di classe ai ts su Volontà contro incantesimi di divinazione (scrutamento) ed alle prove di Osservare effettuate per notare i sensori creati da tali incantesimi.

Travestimento rapido: può indossare un camuffamento in un decimo del tempo normale (1d3 minuti) ed indossare o togliere un armatura nella metà del tempo normale.

Attacco furtivo: +1d6.

Aura magica: può usare *Aura Magica di Nystul a volontà* con livello dell'incantatore 3. Molte spie lo usano per schermare i loro oggetti magici.

Aura magica di Nystul

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 1, Magia 1, Mag/Scr 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg per livello

Durata: 1 giorno per livello.

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore modifica l'aura di un oggetto per far sì che venga segnalata dagli incantesimi di individuazione (e da incantesimi con capacità simili) come se si trattasse di un oggetto non magico, o di un oggetto magico di un tipo specificato dall'incantatore o del soggetto di un incantesimo specificato dall'incantatore. È possibile far sembrare una spada normale come una spada vorpal+2 ad un esame magico, o far passare una spada vorpal+2 per una spada+1 o addirittura per una spada non magica.

Se sull'oggetto dell'aura magica di Nystul viene lanciato identificare, o se quest'ultimo viene esaminato con mezzi simili, l'esaminatore può accorgersi dell'aura falsa e individuare le reali caratteristiche dell'oggetto, ammesso che riesca a superare un tiro salvezza sulla Volontà. Altrimenti, viene ingannato dall'aura, e nessun suo esame ulteriore riuscirà a determinare la vera natura magica dell'oggetto.

Se la vera aura dell'oggetto è eccezionalmente potente (nel caso di un artefatto, per esempio), l'aura magica di Nystul non funziona.

Nota: Un'arma, uno scudo o un'armatura magici devono necessariamente essere perfetti, e quindi una spada di mediocre fattura che abbia un'aura magica desterà sospetti. Focus: Un fazzoletto quadrare di seta che dev'esser passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura.

BACKGROUND

Profilo del Personaggio

Halfing proveniente dalla Baronìa di Landfall ai confini sud del regno, Regar è entrato da una decina di anni a far parte del servizio segreto del Regno. Ha 40 anni ed ha messo a disposizione della corona le sue arti. Esperto nell'uso dei veleni, sa essere uno spietato esecutore, tanto da guadagnarsi il soprannome di "Morte Silenziosa" ma anche uno splendido compagno di viaggio per la simpatia che sa manifestare.

Rapporti con il gruppo

Regar conosce il resto del gruppo poiché ha già partecipato a diverse missioni con alcuni di loro, anche se mai tutti assieme. È amico di tutti ma non si fida mai ciecamente di nessuno.