

GIOCATORE: _____

Nome: Ceitryn Honde Razza: Umano Allineamento: Neutrale Buona
 Origine: Contea di Marignon Sesso: ♀ Altezza: 171 cm Peso: 62 Kg
 Classi: Chierico Branwem Livelli: 6 Età: 26

Caratteristica	N°	Modif	N° temp	Modif. Temp
FORZA	10	0		
DESTREZZA	10	0		
COSTITUZIONE	12	+1		
SAGGEZZA	16	+3		
INTELLIGENZA	13	+1		
CARISMA	14	+1		

PX 15000	CA	18	10	Armatura 7	Scudo 1	Des /	Taglia /	Naturale /	Vari /
PX Succ. 21000	liv. PF	39	DV d8	Rid danni /	Velocità 6	Res. Inc /	Pen arm -5	Fall. Arc 20%	
Iniziativa	0	Des 0	Vari /	Att. Base +4					

Lingue: Comune, ignan

TS	Totale	Base	Caratt.	Magia	Vari	Temp.
RIFLESSI	2	2	Des 0			
TEMPRA	6	5	Cos +1			
VOLONTA'	9	5	Sag +3			

Equipaggiamento

<p style="text-align: center;"><i>Oggetti non magici</i></p> <p>Zaino Corda Bendaggi (+1 Guarire): 7 Simbolo Sacro (in Bronzo) Acquasanta 3 Candele 8</p>	<p style="text-align: center;"><i>Oggetti magici vari</i></p> <p>proiettili fionda perfetti: 40</p>									
	<p style="text-align: center;">Tesori</p> <p><i>Monete</i></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">MO</td> <td style="width: 30%;">1000</td> <td style="width: 40%;">MP</td> </tr> <tr> <td>MA</td> <td></td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>MR</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p><i>Gemme</i> <i>Gioielli</i></p>	MO	1000	MP	MA		ME	MR		
MO	1000	MP								
MA		ME								
MR										

Pozioni	Medaglioni / Ciondoli / Amuleti / Diademi /	Spille / Anelli / Bracciali
Guarigione 2		Abbigliamento Veste clericale Branwem (rossa e arancione)

Arma	Gitta	Peso	Att. Totale	Danno	Effetti speciali	T	Tipo	critico.
Morning star	/	3	+4	1d8	/	M	cont/perf	20 X2
fionda	15	0	+4	1d4	/	M	cont	20 X2

CA:	Vel	Peso	Bonus Armatura	Des Max	Effetti Speciali	T	Tipo	Fall. Arcani
cotta di maglia +2	6	20	7	2	½ fallimento arcani	M	medio	15%
scudo piccolo	/	3	1	/	/	M	scudo	5%

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des				
	Addestrare animali	Car	1	1		
x	Artigianato	Int	1	1		
	Artista della fuga	Des				
	Ascoltare	Sag	4	3	1	
	Camuffare	Car	1	1		
	Cavalcare	Des				
	Cercare	Int	1	1		
x	Concentrazione	Cos	6/10*	1	5	4*
x	Conoscenze arcane	Int	5	1	4	
	<< locale	Int	1	1		
	<< natura	Int	1	1		
	<< nobiltà	Int	1	1		
x	<< religioni	Int	5	1	4	
x	<< storia	Int	5	1	4	
	Decifrare scritte	Int	1	1		
x	Diplomazia	Car	12	1	7	4
	Disattivare congegni	Int	1	1		
	Equilibrio	Des				
	Falsificare	Int	-1	1		-2
x	Guarire	Sag	10	3	5	2
	Intimidire	Car	1	1		
	Intrattenere	Car	1	1		
	Muoversi silenziosamente	Des				
	Nascondersi	Des				
	Nuotare	For				
	Osservare	Sag	3	3		
	Percepire intenzioni	Sag	8	3	1	4
	Raccogliere informazioni	Car	1	1		
	Raggirare	Car	-1	1		-2
	Rapidità di mano	Des				
	Saltare	For				
x	Sapienza magica	Int	5	1	4	
	Scalare	For				
	Scassinare serrature	Des				
	Sopravvivenza	Sag	5	3		2
	Utilizzare corde	Des				
	<< oggetti magici	Car	1	1		
	Valutare	Int	1	1		

Altro: _____

Altro: _____

Altro: _____

Altro: _____

Altro: _____

Altro: _____

Tratti caratteriali	Tipo	Descrizione
Poteri di dominio di Branwem	Pc	<i>Fuoco</i> : scaccia Acqua/intimorisce Fuoco 4 volte al giorno totali come se fossero non morti
Poteri di dominio di Branwem	Pc	<i>Fortuna</i> : Buona fortuna (1 volta al giorno ritiro un dado; accettare il 2° risultato anche se peggiore del primo)
Incantesimi Estesi	T	durata incantesimi doppia; + 1 slot
Negoziatore	T	+2 Diplomazia e Percepire intenzioni
Incantare in combattimento	T	+4 Concentrazione in combattimento *
Autosufficiente	T	+2 Guarire e Sopravvivenza
Cresciuto a Marignon	Bg	+2 Diplomazia e Percepire Intenzioni; -2 Raggirare e Falsificare

Legenda: T talento; Pc privilegio di classe; Mr modificazioni razziali; Bg elementi del background

Livello incantesimi	0	1	2	3
Lanciabili	5	4+1	4+1	3+1
CD (10+1lv inc+ Modif. Incant)	13	14	15	16

Lista incantesimi di dominio per livello:

- -- cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, purificare cibo e acqua, resistenza, virtm
- 1. - arma magica, benedizione, comando, comprensione linguaggi, cura ferite leggere, contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, foschia occultante, individuazione del male, individuazione dei non morti, nascondersi ai non morti, pietra magica, protezione dal male, rimuovi paura, santuario, scudo della fede; **scudo entropico**; **mani brucianti**
- 2. - arma spirituale, blocca persone, consacrare, cura ferite moderate, estasiare, frantumare, resistere al fuoco/freddo, ritarda veleno, scopri trappole, scudo su altri, silenzio, zona di verita, **fiammata dirompente**, **aiuto**; **produrre fiamma**
- 3. -cerchio magico contro male, creare cibo ed acqua, cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilita, evoca mostri 3, fiamma perenne, glifo di interdizione, localizza oggetto, luce diurna, luce incandescente, preghiera, protezione dal fuoco/freddo, rimuovi cecita/sordita, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, veste magica, **protezione dall'energia**; **resistere freddo/fuoco**

Dominio fuoco **Dominio della fortuna**

Scacciare/Intimorire: N° di Volte:4

Danni da scacciare (2d6+lv1+Bonus Car)

Background:

Ceirtn n la figlia di un sergente delle Guardie della cittadella attualmente in congedo ed n la sorella di Varyl. n una sacerdotessa della Dea del Focolare, Branwen, la Signora dell'Equilibrio Domestico. Segue con onore i precetti della dea.

Rapporti con gli altri membri del gruppo:

(ovvero come vengono visti gli altri PG)

- * Varyl: il fratello maggiore, tanto buono quanto troppo poco propenso a lavorare di buon senso come tutti i soldati!!! Meglio evitare, se possibile, di farlo andare avanti troppo o di fargli prendere iniziative, n troppo diretto!

- * Yallomar: π uno dei tanti apprendisti del mago di corte, Borophagus. Ha dalla sua un modo di fare non superbo, anzi, sembra essere estremamente amichevole e con ottime idee. Ma π leggermente scostante, chissà perché?
- * Herantil: l'esempio principale di quanto gli elfi possano esser affascinanti e ricchi di storie! Quante avventure che ha avuto! L'unico difetto π che preferisce evitare di seguire la Dea del Focolare. Eppure sa che accetta chiunque!

Fiammata dirompente:

Invocazione (fuoco)

Chr2

Componenti: VSF

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio d'azione: vicino (7,5 m + 1,5 ogni 2 livelli)

Area: 1,5 m raggio

Durata: istantanea

TS: Tempra dimezza

Resistenza: si

L'incantatore invoca una fiammata che esce nel punto indicato, infliggendo tutte le creature nell'area 2d8 di danni da fuoco.

Focus arcano: simbolo sacro