



Dungeons & Dragons



Fingiltus

Mago Umano N/N - 4° livello

Forza	7	-2
Destrezza	16	+3
Costituzione	7	-2
Intelligenza	17	+3
Saggezza	10	0
Carisma	13	+1

FUOCO



Classe
Armatura

13

Tunica (1 kg)



Punti Ferita **13**



Ferite



Iniziativa +3



Attacco
Base +2



Attacchi per round 1



Tiri Salvezza

RIFLESSI (DESTREZZA) 1

TEMPRA (COSTITUZIONE) 1

VOLONTA' (SAGGEZZA) 4



ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata
Bastone ferrato (2 kg)	0	1d6 - 2	x2	
Balestra leggera + 10 quadrelli (2,5 kg)	+5	1d8	19-20 x2	24 metri (max: x 10)





EQUIPAGGIAMENTO

Zaino (1 kg)	30 kg
Fiasca acqua (0,5 kg)	1 litro
Razioni (0,5 kg cad.)	2
Torcia (0,5 kg)	
Acciarino	
CFL (1d8+1) (0,2kg cad)	2
Specchio della chiaroveggenza (1 volta al giorno, raggio 72 metri)	
Libro degli incantesimi (1,5 kg)	
Monete d'oro	25

TALENTI

Escludere materiali

non sono necessarie le componenti materiali per gli incantesimi fino ad un valore di 1 mo

Incantare in combattimento

bonus +4 sull'abilità concentrazione nel lanciare incantesimi sulla difensiva in combattimento

Incantesimi ingranditi

raggio d'azione degli inc. x2

PRIVILEGI DI CLASSE

Scrivere pergamene

ABILITÀ

Artigianato (alchimia)	IN	+7	
Artista della fuga	DS*	+3	
Ascoltare	SG	0	
Camuffare	CA	+1	
Cavalcare	DS	+3	
Cercare	IN	+3	
Concentrazione	CO	+5	+4 incantesimi sulla difensiva
Conoscenze (arcane)	IN	+10	
Conoscenze (storia)	IN	+7	
Decifrare scritte	IN	+8	
Diplomazia	CA	+5	
Equilibrio	DS*	+3	
Falsificare	IN	+3	
Guarire	SG	0	
Intimidire	CA	+1	
Muoversi silenziosamente	DS*	+3	
Nascondersi	DS*	+3	
Nuotare	FO**	-2	
Osservare	SG	0	
Percepire intenzioni	SG	0	
Raccogliere informazioni	CA	+1	
Raggirare	CA	+1	
Saltare	FO*	-2	
Sapienza magica	IN	+10	
Scalare	FO*	-2	
Sopravvivenza	SG	0	
Utilizzare corde	DS	+3	
Valutare	IN	+3	

* penalità di armatura 0 alla prova

** penalità di -1 per ogni 2,25 kg eq.

Linguaggi noti

Comune - Draconico - Gnomesco

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 11,5 - Carico Medio: 23 - Carico Pesante: 35



INCANTESIMI

Lanciabili (al giorno)

Livello 0	4
Livello 1	4
Livello 2	3

Conosciuti	Memorizzati	Conosciuti	Memorizzati
Livello 0 – CD: 13		Livello 1 – CD: 14	
<i>Aprire/Chiudere</i>	_____	<i>Allarme</i>	_____
<i>Fiotto acido</i>	_____	<i>Animare Corde</i>	_____
<i>Frastornare</i>	_____	<i>Charme su persone</i>	_____
<i>Individuazione del magico</i>	_____	<i>Comprensione dei ling.</i>	_____
<i>Individuazione del veleno</i>	_____	<i>Dardo incantato</i>	_____
<i>Lampo</i>	_____	<i>Ipnosi</i>	_____
<i>Lettura del magico</i>	_____	<i>Mani brucianti</i>	_____
<i>Luce</i>	_____	<i>Scudo</i>	_____
<i>Luci danzanti</i>	_____	<i>Servitore inosservato</i>	_____
<i>Mano magica</i>	_____	<i>Unto</i>	_____
<i>Messaggio</i>	_____		
<i>Prestidigitazione</i>	_____		
<i>Raggio di gelo</i>	_____		
<i>Resistenza</i>	_____		
<i>Riparare</i>	_____		
<i>Sigillo arcano</i>	_____		
<i>Suono fantasma</i>	_____		
<i>Tocco di affaticamento</i>	_____		
		Livello 2 – CD: 15	
		<i>Immagine speculare</i>	_____
		<i>Levitazione</i>	_____
		<i>Raggio rovente</i>	_____
		<i>Risata inconten. di Tasha</i>	_____
		<i>Scassinare</i>	_____
		<i>Sfera infuocata</i>	_____