



Dungeons & Dragons



Igrail di Boscofrondoso

Chierico Elfo L/B - 4° livello

Forza	16	+3
Destrezza	11	0
Costituzione	10	0
Intelligenza	9	-1
Saggezza	16	+3
Carisma	8	-1

ACQUA



Classe
Armatura

16

Cotta di maglia
scudo legg. di legno



Punti Ferita 29



Ferite



Iniziativa 0



Attacco
Base +3



Attacchi per round 1



Tiri Salvezza

RIFLESSI 4
(DESTREZZA)

TEMPRA 1
(COSTITUZIONE)

VOLONTA' 4
(SAGGEZZA)



Immunità a incantesimi o magie legate al sonno.
Bonus +2 TS contro effetti ammaliamento

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata
Mazzafrusto	+6	1d8+3	x2	
Fionda + 20 proiettili	+6	1d4+3	x2	15 metri (max x 5)





EQUIPAGGIAMENTO

Zaino	30 kg
Fiasca dell'acqua	1 litro
Razioni	2
Torcia	
Acciarino	
CFL (1d8+1)	2
Simbolo sacro (CFC 1 volta ogni 3 giorni)	
Monete d'oro	25

TALENTI

Allerta

Bonus +2 all'abilità ascoltare

Bonus +2 all'abilità osservare

Incantesimo massimizzato

Effetto max sul dado su tutti gli incantesimi

PRIVILEGI DI CLASSE E TRATTI RAZZIALI

Aura

In quanto chierico di Pelor, emana un'aura legale buona

Lancio spontaneo

Ogni incantesimo memorizzato e non ancora lanciato può essere convertito istantaneamente in incantesimo di guarigione di livello pari o inferiore

Visione crepuscolare

ABILITÀ

Artista della fuga	DS*	0
Ascoltare	SG	+7
Camuffare	CA	-1
Cavalcare	DS	0
Cercare	IN	+1
Concentrazione	CO	0
Conoscenze (religioni)	IN	+2
Diplomazia	CA	-1
Equilibrio	DS*	0
Falsificare	IN	-1
Guarire	SG	+3
Intimidire	CA	-1
Muoversi silenziosamente	DS*	0
Nascondersi	DS*	0
Nuotare	FO**	+3
Osservare	SG	+9
Percepire intenzioni	SG	+3
Raccogliere informazioni	CA	-1
Raggirare	CA	-1
Saltare	FO*	+3
Scalare	FO*	+3
Sopravvivenza	SG	+3
Utilizzare corde	DS	0
Valutare	IN	-1

* penalità di armatura -5 alla prova

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

Linguaggi noti

Comune - Elfico

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 38 - Carico Medio: 76,5

Carico Pesante: 115



INCANTESIMI

Lanciabili (al giorno)

Livello 0	5	* incantesimo di Dominio BENE e GUARIGIONE
Livello 1	4 (+1)*	
Livello 2	3 (+1)*	

Conosciuti	Memorizzati	Conosciuti	Memorizzati
Livello 0 – CD: 13		Livello 2 – CD: 15	
<i>Crea acqua</i>	_____	Aiuto	_____
<i>Cura ferite minori</i>	_____	<i>Allineamento imperscrutabile</i>	_____
<i>Guida</i>	_____	<i>Arma spirituale</i>	_____
<i>Individuazione del magico</i>	_____	<i>Blocca persone</i>	_____
<i>Individuazione del veleno</i>	_____	<i>Calmare emozioni</i>	_____
<i>Lettura del magico</i>	_____	<i>Consacrare</i>	_____
<i>Luce</i>	_____	Cura ferite moderate	_____
<i>Purificare cibo e bevande</i>	_____	<i>Estasiare</i>	_____
<i>Resistenza</i>	_____	<i>Forza del toro</i>	_____
<i>Riparare</i>	_____	<i>Oscurità</i>	_____
<i>Virtù</i>	_____	<i>Presagio</i>	_____
Livello 1 – CD: 14		<i>Rendere integro</i>	_____
<i>Anatema</i>	_____	<i>Resistenza dell'orso</i>	_____
<i>Arma magica</i>	_____	<i>Resistere all'energia</i>	_____
<i>Benedire l'acqua</i>	_____	<i>Rimuovi paralisi</i>	_____
<i>Benedizione</i>	_____	<i>Riposo inviolato</i>	_____
<i>Comando</i>	_____	<i>Ristorare inferiore</i>	_____
<i>Comprensione dei linguaggi</i>	_____	<i>Ritarda veleno</i>	_____
<i>Contrastare elementi</i>	_____	<i>Saggezza del gufo</i>	_____
Cura ferite leggere	_____	<i>Scopri trappole</i>	_____
<i>Favore divino</i>	_____	<i>Scudo su altri</i>	_____
<i>Incuti paura</i>	_____	<i>Silenzio</i>	_____
<i>Individuazione del caos</i>	_____	<i>Splendore dell'aquila</i>	_____
<i>Individuazione del male</i>	_____	<i>Status</i>	_____
<i>Pietra magica</i>	_____	<i>Suono dirompente</i>	_____
<i>Protezione dal caos</i>	_____	<i>Zona di verità</i>	_____
Protezione dal male	_____		
<i>Rimuovi paura</i>	_____		
<i>Santuario</i>	_____		
<i>Scudo della fede</i>	_____		
<i>Scudo entropico</i>	_____		
<i>Visione della morte</i>	_____		