

Delyth Yates

UMANA
INVOCATORE 5 di Pelor

Allineamento: BUONO

FORZA **8** (-1 +1) **17** CA **16**
 COSTITUZIONE **14** (2 +4) **17** Tempra
 DESTREZZA **10** (0 +2) **18**
 INTELLIGENZA **16** (3 +5) **18** Riflessi
 SAGGEZZA **18** (4 +6) **19**
 CARISMA **13** (2 +4) **19** Volontà

Resistenze
Immunità
Resistenza al veleno 2

Iniziativa **PF** **40**
+2

Velocità **6**
20

Punto azione **ATTACCO**
BASE

Visione Normale

Temporanei:
Impulsi curativi **11** → **8** Utilizzi
 Recuperare energie

Mischia **+4** vs. **CA** → **1d8**
Distanza vs. →

Azione impetuosa
+3 agli attacchi effettuati con Punto Azione
Vantaggio distante --> vantaggio in combattimento con attacchi distanza o area contro nemici fiancheggiati
Esplosione coordinata --> +1 tiro per colpire con attacchi esplos. o emanaz. se ci sono alleati nell'area

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Bastone del mago da guerra +1
Cintura del vigore
Vesti della trama di sangue +1
Stivali acrobatici, Amuleto della salute +1
Residuum (250 mo) e Libro dei Rituali
Monete: 80 MO

Alleanza di collera
Se usi un potere ad incontro o giornaliero divino nel tuo turno, +1 ai danni per ogni nemico che attacchi
Scacciare non morti
(-> POTERE)

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)

Potere a incontro Sforzo eroico
Bonus Umano alle difese
Abilità Bonus
Talento Bonus
Armatura di collera 1/incontro (-> POTERE)

Lingue conosciute	Comune
	Goblin

TALENTI (già calcolati)
Incantatore Rituale
Perizia negli strumenti (Bastone)
Azione impetuosa
Vantaggio distante
Esplosione coordinata

percezione passiva	16	intuizione passiva	21
Acrobazia	+3		
Arcano	+10	x	
Aletica	+1		
Bassifondi	+3		
Diplomazia	+8	x	
Dungeon	+6		
Furtività	+2		
Guarire	+6		
Intimidire	+3		
Intuizione	+11	x	
Manolesta	+2		
Natura	+6		
Percezione	+6		
Raggiare	+3		
Religione	+10	x	
Storia	+10	x	
Tenacia	+4		

Berwyn Storer

UMANO
CONDOTTIERO 5

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA 18 (+4 +6)
COSTITUZIONE 14 (+2 +4)
DESTREZZA 9 (-1 +2)
INTELLIGENZA 16 (+3 +5)
SAGGEZZA 12 (+1 +3)
CARISMA 10 (+1 +3)

19 CA
 Tempra
17 Riflessi
16 Volontà

Resistenze Immunità
 Resistenza 2 veleno

Iniziativa **PF** **46**
 +3
Velocità 5
Punto azione

23 Temporanei:
11 Impulsi curativi Valore **9** Utilizzi Recuperare energie

ATTACCO BASE
 Mischia **+11** vs. **CA** → **1d10+7**
 Distanza **+9** vs. **CA** → **1d6+5**

Lingue conosciute	Comune	TALENTI (già calcolati)
	Goblin	

Azione impetuosa
 +3 agli attacchi effettuati con Punto Azione
Guida in combattimento
 +2 iniziativa a te e tuoi alleati entro 10 quadretti
Assalto tattico
 Gli alleati hanno un bonus di +3 ai danni

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Flagello magico +2 **Giavelotto magico +1**
Cotta di maglia Eroica +1 (vedi potere)
Amuleto della salute +1 (già calcolato)
Stivali acrobatici
Kit da Scalatore
Monete: 840 MO

Parola Ispiratrice (--> Potere)
Presenza Tattica
 Gli alleati che spendono un punto azione e possono vederti, guadagnano un +1 ai tiri per colpire

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Potere a incontro Sforzo eroico
Bonus Umano alle difese
Abilità Bonus
Talento Bonus

percezione passiva **13**
 intuizione passiva **13**

Acrobazia **+1**
 Arcano **+10** x
 Atletica **+10** x
 Bassifondi **+2**
 Diplomazia **+2**
 Dungeon **+3**
 Furtività **+0**
 Guarire **+8** x
 Intimidire **+7** x
 Intuizione **+3**
 Manolesta **+0**
 Natura **+3**
 Percezione **+3**
 Raggiare **+2**
 Religione **+5**
 Storia **+10** x
 Tenacia **+8** x

Howell Smart

HALFLING
LADRO

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA 10 (+0 +2) → **16** **CA**
COSTITUZIONE 14 (+0 +2) → **19**
DESTREZZA 18 (+4 +6)
INTELLIGENZA 10 (+0 +2) → **20** **Riflessi**
SAGGEZZA 14 (+2 +4)
CARISMA 16 (+3 +5) → **17** **Volontà**

19 CA

Resistenze Immunità
+5 tiri salvezza contro paura

Artista dello schivare
+3 CA vs attacchi di opportunità
Primo colpo
Vant. in comb. vs nemici che non hanno ancora agito
Reazione agile
+2 CA contro attacchi di opportunità

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Amuleto di protezione +2
Spada corta del furto vitale +2
Armatura di cuoio fogliascuro +1 (-> POTERE)
Guanti dello scassinatore (già calcolati)
Attrezzi da scasso - Shuriken magico +1
Monete: 120 MO

Pugnalarle alle spalle
il dado passa da d6 a d8 (vedi attacco furtivo)

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Artista dello schivare
Primo colpo
Portato per le armi da ladro
Attacco furtivo (-> POTERE)
Impavido (+5 tiri salvezza contro paura)
Reazione agile
Seconda possibilità (--> Potere)

Iniziativa PF
+6

Velocità
6

Punto azione
ATTACCO BASE

Visione NORMALE

46
23 Temporanei:
11 Impulsi curativi → **8** Utilizzi Recuperare energie

Mischia **+7 vs. CA** → **1d6+1**
Distanza **+11 vs. CA** → **1d6+5**

Lingue conosciute	Comune	TALENTI (già calcolati)
	gigante	Pugnalarle alle spalle
		Bardo dilettante
		Perizia nelle armi (lame leggere)

percezione passiva **14**
intuizione passiva **19**

Acrobazia +13 x
Arcano +2
Atletica +2
Bassifondi +10 x
Diplomazia +10 x
Dungeon +4
Furtività +11 x
Guarire +4
Intimidire +5
Intuizione +4
Manolesta +14 x
Natura +4
Percezione +9 x
Raggirare +10 x
Religione +2
Storia +2
Tenacia +4

Rhodri Bowen

NANO
GUARDIANO

Allineamento: Caotico/Buono

FORZA **18** (+4 +6)

COSTITUZIONE **16** (+3 +5)

DESTREZZA **8** (-1 +1)

INTELLIGENZA **10** (0 +2)

SAGGEZZA **16** (+3 +5)

CARISMA **13** (+2 +4)

CA **21**

Tempra **17**

Riflessi **14**

Volontà **16**

Resistenze Immunità
+5 tiri salvezza contro veleno

Iniziativa **PF** **66**
+1

Velocità **5**

Impulsi curativi **33**

Punto azione **ATTACCO BASE**

Visione CREPUSCOLARE

Temporanei: **16** → **12** Recuperare energie

Valore Utilizzi

Mischia **+11** vs. **CA** → **1d10+10**

Distanza vs. →

Fonte di vita
All'inizio del turno, effettua un tiro salvezza

Collera della natura
Nel tuo turno, tu puoi marcare i nemici adiacenti fino alla fine del tuo prossimo turno, come azione gratuita.

Piedi saldi se costretto a muoverti (spinto, tirato etc) ti muovi di 1 quadretto in meno del dovuto.

EQUIPAGGIAMENTO

Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)

Martello da guerra magico +2 (già calcolata)

Armatura in pelle egida di sangue +1 (-> POTERE)

Scudo pesante

Bracciali del colpo possente

Guanti del Potere Orchesco

Kit da Scalatore

Monete: 320 MO

Sangue selvaggio quando recuperi energie i nemici marcati subiscono una penalità di -3 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Stomaco di ferro
Durezza nanica (recuperi energie come azione minore)
Competenza nelle armi naniche
Velocità con ingombro
Piedi saldi
Fonte di vita - Sangue selvaggio
Collera della natura

Lingue conosciute	Comune	Nanico	TALENTI (già calcolati)
			Addestramento nelle armi da nano
			Perizia nelle Armi (martello)
			Robustezza

	percezione passiva 15	intuizione passiva 20
Acrobazia		-2
Arcano		+2
Aletica		+9 x
Bassifondi		+3
Diplomazia		+3
Dungeon		+12 x
Furtività		-2
Guarire		+5
Intimidire		+3
Intuizione		+5
Manolesta		-2
Natura		+10 x
Percezione		+10 x
Raggiare		+3
Religione		+2
Storia		+2
Tenacia		+4

Eirlys Runningwater

MEZZELFA
STREGONE 5

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA **9** (-1 +2) **16** CA

COSTITUZIONE **14** (0 +2) **16** CA

DESTREZZA **16** (3 +5) **17** CA

INTELLIGENZA **14** (2 +4) **17** CA

SAGGEZZA **10** (0 +2) **20** CA

CARISMA **18** (4 +6) **20** CA

16 CA

Resistenze Immunità
+2 tiri salvezza se sanguinante
Vedi Anima Selvaggia

Iniziativa **PF** **46** (+5)

Velocità **6**

Temporanei: **23**

Impulsi curativi **11** → **8** Utilizzi Recuperare energie

Valore

Punto azione **ATTACCO BASE**

Mischia **+5** vs. **CA** → **1d4**

Distanza **+9** vs. **CA** → **1d4+6**

Lingue conosciute	Comune	TALENTI (già calcolati)
	Elfico	Azione impetuosa
	Goblin	Furia incantata arcana
		Canalizzare lama stregata

Azione impetuosa
+3 agli attacchi effettuati con Punto Azione

Canalizzare Lama stregata
Usa il pugnale per effettuare attacchi a distanza in corpo a corpo

Potere impetuoso - se tiri 20, spingi 1 e rendi prono. se tiri 1, ogni creatura entro 5 caselle viene spinta di 1

EQUIPAGGIAMENTO

Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)

Pugnale Dente del Caos +1 (già calcolata)

Vesti Egida del Sangue +1 (-> POTERE)

Bracciali del tiro perfetto (già calcolati)

Amuleto di protezione +2 (già calcolato)

Monete: 160 MO

Furia incantata arcana
Se colpisce un nemico con un potere a volontà da stregone, +1 al colpire fino a fine del prossimo turno

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE
Doppio retaggio (umano/elfico)
Diplomazia di gruppo: alleati ottengono +1 in Diplomazia
Emanazione Caotica - se primo tiro per colpire del tuo turno è pari hai +1 CA; se dispari puoi fare un tiro salvezza
Potere del caos (già calcolato)
Fonte di incantesimi (magia selvaggia)
Anima selvaggia - ottieni resistenza 5 dopo riposo, tira un d10 per sapere il tipo di resistenza da tabella manuale
Potere impetuoso - vedi sopra

percezione passiva **14**

intuizione passiva **12**

Acrobazia	+5
Arcano	+9 x
Aletica	+1
Bassifondi	+6
Diplomazia	+13 x
Dungeon	+2
Furtività	+5
Guarire	+2
Intimidire	+11 x
Intuizione	+4
Manolesta	+5
Natura	+2
Percezione	+2
Raggiare	+11 x
Religione	+4
Storia	+4
Tenacia	+4

Cadoc Rees

MORFICO
PALADINO 5 di Pelor

Allineamento: BUONO

FORZA 20 (+5 +7)
COSTITUZIONE 12 (+0 +2)
DESTREZZA 8 (-1 +1)
INTELLIGENZA 10 (+0 +2)
SAGGEZZA 18 (+4 +6)
CARISMA 11 (+1 +3)

CA 21
Tempra 19
Riflessi 14
Volontà 18

Resistenze
Immunità

Giuramento di inimicizia
vedi potere

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Spadone +2 (già calcolata)
Armatura nanica di piastre +1 (-> POTERE)
Mantello della Resistenza +1 (-> POTERE)
Guanti del potere orchesco
Cintura del Vigore
Monete: 20 MO

Iniziativa **PF** +1
Velocità 5
Punto azione

ATTACCO BASE
Mischia +13 vs. CA → 1d10+7
Distanza +5 vs. CA → 1d4

Impulsi curativi 13 → 13
Temporanei:
 Recuperare energie

Lingue conosciute	Comune	TALENTI (già calcolati)
	Gigante	

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Alterazione dello Zannelunghe (-->POTERE)
Incanalare Divinità (poteri)
Sfida divina (--> POTERE)
Imposizione delle Mani (--> POTERE)
Giuramento di inimicizia (-> POTERE)

percezione passiva	21	intuizione passiva	16
Acrobazia	-1		
Arcano	+2		
Aletica	+8		
Bassifondi	+2		
Diplomazia	+2		
Dungeon	+6		
Furtività	-1		
Guarire	+11	x	
Intimidire	+2		
Intuizione	+11		
Manolesta	-1		
Natura	+6		
Percezione	+6		
Raggiare	+2	x	
Religione	+7	x	
Storia	+2		
Tenacia	+9	x	