

Punti Esperienza 18000



Punti Esperienza Livello Successivo 21000

NOME HALGON OLUFSSON Livello **Chierico 6***
 RAZZA e CLASSE UMANO CHIERICO

CARATTERISTICHE

ALLINEAMENTO N

DIVINITA AEGYR

DESCRIZIONE _____

FOR	10	0
DES	10	0
COS	10	0
INT	13	+1
SAG	19	+4
CAR	18	+4

+1 Sag al 4° livello

♥ Punti Ferita 41

Tiri Salvezza



Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

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

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
TECOPRA (COS)	5	5	0		
RIFLESSI (DES)	2	2	0		
VOLONTÀ (SAG)	9	5	4		

Resistenza agli incantesimi ____ %



Classe Armatura

ARMATURA	Scudo	DES	Taglia	NATUR	Altro
18 -10	5	2	0	/	1 /

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **18**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **10**

ARMATURA Cotta di maglia
 Scudo medio di legno
 amuleto armatura naturale +1

Attacchi per round
 Velocità base

Combattimento



INIZIATIVA	Des	MAGIA	Altro
0	0	0	0



ATTACCO BASE **+4**

	TOT	AB.	FOR ¹ /DES ²	Taglia
⚔ AB. MISCHIA ¹	5	4	0	... 0
↘ AB. DISTANZA ²	4	4	0	... 0
👊 LOTTARE ¹	4	4	0	... 0

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Mazza dei ghiacci +1 (leggera)	+5	1D6+1 +2 DA FREDDO	20 X2	/	2kg	cont

Fionda	+4	1D4	20 X2	15CD		cont
--------	----	-----	-------	------	--	------



EQUIPAGGIAMENTO

Borsa conservante	1	0
Zaino		
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre acqua	Z	2 kg
Pergamene	Z	
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Simbolo sacro	1	--
Borsa del guaritore	1	0,5 kg
Razioni da viaggio (3)	Z	1,5 kg
Proietti in Ferro x Fionda (40)	Z	
Volumi (2) in codice*		

OGGETTI MAGICI

Borsa conservante	1	1 kg
Mazza dei ghiacci +2 danni freddo		
Amuleto armatura naturale +1	1	/

I = indossati; Z = zaino (max kg. ____); T = tasca (max kg ____); C = a casa
 Bc = borsa da cintura (max kg. ____); Peso sul PC = 10 kg

DENARO, CEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	80	100 mon - 1 kg
Monete d'argento	40	
Monete di rame	40	

Cemme e gioielli

ABILITÀ

	Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari
Acrobazia	0	OS*	0		
Addestrare animali	4	CA	+4		
§ Artigianato (____)▼	1	IN	+1		
Artista della fuga▼	0	OS	0		
Ascoltare▼	4	SC	+4		
Camuffare▼	4	CA	+4		
Cavalcare▼	0	OS*	0		
Cercare▼	1	IN	+1		
§ Concentrazione▼	6/10*	CO	0	6	4*
§ Conoscenze (arcano)	1	IN	+1		
§ Conoscenze (storia)	3	IN	+1	2	
§ Conoscenze (religioni)	3	IN	+1	2	
Conoscenze (nobiltà)	1	IN	+1		
Conoscenze (locali)	1	IN	+1		
Decifrare scritture	1	IN	+1		
§ Diplomazia▼	15	CA	+4	9	2
Disattivare congegni	1	IN	+1		
Equilibrio▼	0	OS*	0		
Falsificare▼	1	IN	+1		
§ Guarire▼	13	SC	+4	9	
Intimidire▼	4	CA	+4		
Intrattenere▼	4	CA	+4		
Muoversi silenziosam.▼	0	OS*	0		
Nascondersi▼	0	OS*	0		
Navigare	4	SC	+4		
Nuotare▼	0	PO* ^{x2}	0		
Osservare▼	6	SC	+4	2	
Percepire intenzioni▼	6	SC	+4		2
§ Professione (____)	4	SC	+4		
Raccogliere informazioni▼	4	CA	+4		
Raggiare▼	4	CA	+4		
Rapidità di mano	0	OS*	0		
Saltare▼	10	PO*	0		+10
§ Sapienza magica	5	IN	+1	4	
Scalare▼	0	PO*	0		
Scassinare serrature	0	OS	0		
Sopravvivenza▼	4	SC	+4		
Utilizzare corde▼	0	OS	0		
Utilizzare oggetti magici	4	CA	+4		
Valutare▼	1	IN	+1		

§ abilità di classe chierico ▼ abilità senza addestramento
 * penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)

TALENTI

Incantare in combattimento (+4 Concentrazione in combattimento);
 Negoziatore (+2 Dipl. e perc. Inten.); Robustezza (+3 PF)

Linguaggi noti: Comune

Capacità di trasporto

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



BACKGROUND

Profilo del Personaggio

Nalgon è chierico di Aegyrr, originario di Oceansend. Pur essendo uno dei chierici più promettenti del culto del mare, è stato da poco inviato in fretta e furia a ricoprire la carica di sacerdote di Aegyrr a Selgath, frazione di Rosehold, la capitale della Contea della Rosa. Pacato e diplomatico, dà a volte l'impressione di essere leggermente paranoico. Si trova al cospetto della Contessa perché alcuni mercanti spariti facevano parte del suo tempio.

Il Segreto

Nalgon è stato spedito a Selgath in punizione, per aver "ostacolato" un nobile ignoto nel suo tentativo di "nascondere" un misfatto. Nalgon ritiene la punizione ingiusta, la sua paranoia deriva principalmente dall'aver portato via di nascosto alcuni volumi in codice legati al misfatto, che conserva gelosamente e non li fa vedere a nessuno. I volumi gli sono stati affidati da un uomo morente sulle porte del tempio, con la frase "scopri chi sta..." prima di spirare. L'unica cosa riconoscibile oltre alla scrittura in codice è un simbolo trovato in una delle pagine dei libri al quale non è stato in grado di risalire prima della partenza da Oceansend, vista la fretta con la quale è stato invitato a partire alla volta di Selgath dal suo diretto superiore, che lo ha obbligato a non occuparsi di cose così terrene.



Rapporti con il gruppo (ciò che ne pensa il PC)

- **Ruchan:** È il tipico nano: duro, testone, massiccio, burbero. Un ottimo compagno d'avventura, anche se mi dà l'impressione di essere fin troppo interessato a questi banditi
- **Thalanya:** Quanto è pedante!!! Io sono figlia di qui, io sono maga di là... Sembrerebbe che Aegyrr in persona le abbia dato il carattere di una tempesta! Non capisco però che ci fa qui in mezzo a noi "comuni mortali"...
- **Doonie:** questa ragazza ha bisogno innanzitutto di migliori contatti umani. Sembra detestare il mondo intero! Però sono convinto che non lo fa per misantropia, ma per proteggere qualcuno a lei caro, o almeno credo

Libro degli Incantesimi

[incantesimi lanciabili bonus Inc 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

[incantesimi conosciuti bonus 2 ogni livello a scelta]

[incantesimi bonus specialista 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

Livello 0 **5** Livello 1 **4+1** Livello 2 **4+1** Livello 3 **3+1** Livello 4 Livello 5 Livello 6 Livello 7 Livello 8 Livello 9

Conosciuti

CDemo

Conosciuti

CDemo

Livello 0 - CD: 14

Livello 2 - CD: 16

Nube di nebbia ♠

Scudo su altri ♣

Livello 3 - CD: 17

Respirare sott'acqua ♠

Protezione dall'energia ♣

Livello 1 - CD: 15

Foschia occultante ♠

Santuario ♣

Livello 4 - CD:

Domini:

ACQUA ♠ scaccia/distrugge
creature del Fuoco e/o
intimorisce/comanda creature
dell'acqua, fino ad 8 volte al giorno
PROTEZIONE ♣. Una volta al
giorno, *Interdizione Protettiva*,
dura 1 ora, +6 al prossimo CS
della creatura toccata

Nalgon prega e medita all'alba e
converte gli incantesimi in
incantesimi di cura. Vietati tutti gli
incantesimi a descrizione Fuoco.
Scaccia i Non CDorti ma NON ti
intimorisce