Punti Esperienza 18000 — Punti Esperienza Livello Successivo 21000

Nome Thalania Ti'Rhonai — Livello Maga ammaliatrice 6°

Razza e Classe Elfa maga ammaliatrice

Allineamento N

Divinità Ilsundal

Descrizione

Caratteristiche

For	10	0
Des	17	+3
Cos	10	0
Int	18	+4
Sag	16	+3
Car	9	-1

♥ Punti Ferita 18

Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Danni non letali* _____

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

Tiri Salvezza

	Tot	Base	Abilità	Magia	Altro
Tempra (Cos)	4	2	0	2	
Riflessi (Des)	7	2	+3	2	
Volontà (Sag)	10	5	+3	2	

Resistenza agli incantesimi ____ %

Classe Armatura



15 = 10 +

Armatura	Scudo	Des	Deviaz.	Natur	Altro
0/4*	/	3	2	/	/

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) 12

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) 15

Armatura Anello di Famiglia +2 CA

Tunica- Armatura +4* (a cariche, 1 carica dura 1 ora)

Attacchi per round

Velocità base

Combattimento

Iniziativa 3 — Des 3 — Magia — Altro

Attacco Base 3

	Tot.	AB.	For[1] / Des[2]	Taglia
AB. Mischia[1]	3	3	0	---
AB. Distanza[2]	6	3	+3	---
Lottare[1]	3	3	0	---

Arma	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Bastone Ferrato	+3	1D6	20 X2		1kg	Cont.
Arco corto	+6	1D6	20 X3	18 m	1 kg	Perf

©2003 Wizard of the Coast, INC - ©2006 KOFN - Tutti i diritti sono riservati

Equipaggiamento

Zaino	I	0
Pergamene	Z	20 (n°)
Acciarino e pietra focaia	Z	
Lanterna	Z	0,5 kg
Razioni da viaggio (3)	Z	1,5 kg
Ampolla olio (0,5 litri) (5)	Z	0,5 kg
Inchiostro	Z	--
Frecce 40	I	

Oggetti magici

Anello di Famiglia	I	
+2 CA (deviazione) e +2 TS (universale)		
Tunica- Armatura: su Thalania lancia	I	
Armatura magica (+4 CA*) (dura 1 ora)	I	7 cariche

I= indossati; Z = zaino (max kg. _____); T = tasca (max kg ___); C = a casa
Be = borsa da cintura (max kg. _____); Peso sul PG = 10 kg

Denaro, Gemme e Gioielli

Monete d'oro	150	100 mon = 1 kg
Monete d'argento	35	
Monete di rame	35	

Gemme e gioielli

Abilità

		Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari
	Acrobazia	3	DS*	+3		
	Addestrare animali	-1	CA	-1		
§	Artigianato (_____)♥	4	IN	+4		
	Artista della Fuga♥	3	DS	+3		
	Ascoltare♥	9	SG	+3	4	+2
	Camuffare♥	-1	CA	-1		
	Cavalcare♥	3	DS*	+3		
	Cercare♥	10	IN	+4	4	+2
§	Concentrazione♥	3	CO	0	9	
§	Conoscenze (arcane)	13	IN	+4	9	
§	Conoscenze (storia)	4	IN	+4		
§	Conoscenze (religioni)	4	IN	+4		
§	Conoscenze (nobiltà)	9	IN	+4	5	
§	Conoscenze (locali)	7	IN	+4	3	
§	Decifrare scritture	9	IN	+4	5	
	Diplomazia♥	-1	CA	-1		
	Disattivare congegni	4	IN	+4		
	Equilibrio♥	3	DS*	+3		
	Falsificare♥	4	IN	+4		
	Guarire♥	3	SG	+3		
	Intimidire♥	-1	CA	-1		
	Intrattenere♥	-1	CA	-1		
	Muoversi silenziosam.♥	3	DS*	+3		
	Nascondersi♥	3	DS*	+3		
	Navigare	3	SG	+3		
	Nuotare♥	0	FO*x2	0		
	Osservare♥	9	SG	+3	4	+2
	Percepire intenzioni♥	3	SG	+3		
§	Professione (_____)	3	SG	+3		
	Raccogliere informazioni♥	-1	CA	-1		
	Raggirare♥	-1	CA	-1		
	Rapidità di mano	3	DS*	+3		
	Saltare♥	0	FO*	+0		
§	Sapienza magica	13	IN	+4	9	
	Scalare♥	0	FO*	0		
	Scassinare serrature	3	DS	+3		
	Sopravvivenza♥	3	SG	+3		
	Utilizzare corde♥	3	DS	+3		
	Utilizzare oggetti magici	-1	CA	-1		
	Valutare♥	4	IN	+4		

° abilità di classe mago ♥ abilità senza addestramento
* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)

Talenti

Scrivere pergamene; Ammaliamento Focalizzato (+1 CD ammaliamento); Ammaliamento Focalizzato superiore (+1 CD ammaliamento; Incantesimi estesi)

Linguaggi noti: Comune, Elfico, Draconico, Goblin, Orchesco, Giganti.

Capacità di trasporto

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

Background

Profilo del Personaggio

Thalania è la figlia del nobile elfo Vatharin Ti' Rhonai, rispettato membro della comunità elfica del Norwold, in quanto portavoce del clan Ti'Rhonai al Castello Indistruttibile (1041 PI). Thalania non fa mistero delle sue nobili origini e non ci mette niente a farlo pesare. Dotata di arguzia ed umorismo ma anche di un'estrema arroganza, afferma di esser stata raccomandata per questa missione dal Maestro della scuola di magia in persona

Il Segreto

In realtà l'esser stata spedita da Thyatia al Castello Indistruttibile è una punizione, in quanto l'utilizzo dello "charme" come incantesimo di seduzione non è contemplato dal regolamento interno della scuola. Thalania ha evitato l'espulsione grazie al fatto di essere una nobile, ma non la sospensione dalla scuola. L'elfa è quindi alla ricerca di un modo per rientrare nelle grazie del Maestro e soprattutto di NON farlo sapere al padre.

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

- **Ruthan**: Che schifo! Che ignobile schifo! E' proprio vero che i nani sono "figli della terra"... Questo sembra uscito dal fango. Sopporteremo anche questo... Da lontano
- **Halgon**: Come tutti gli umani, si sforza di arrivare alla perfezione, dimenticando che essa esiste sotto forma elfica! E poi non ha un briciolo di nobiltà! Almeno cerca di rendersi utile
- **Moonie:** Papà mi diceva sempre di esser solidale coi più sfortunati... e chi più sfortunata di questa ragazzetta? Ha abbastanza sangue elfico da potersi dire fortunata, ma si ostina a voler seguire la sua "umanità"... Che perdita... Inutile!

Libro degli Incantesimi

[incantesimi lanciabili bonus Int 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 4+1 | Livello 1 4+1 | Livello 2 3+1 | Livello 3 3+1 | Livello 4 | Livello 5 | Livello 6 | Livello 7 | Livello 8 | Livello 9

Conosciuti	Memo	Conosciuti	Memo

Livello 0 – CD: 14 (16)

- *Frastornare*
- *Individuazione del magico*
- *Individuazione del veleno*
- *Lettura del magico*
- *Fiotto acido*
- *Suono fantasma*
- *Lampo*
- *Luce*
- *Luci danzanti*
- *Raggio di gelo*
- *Aprire/chiudere*
- *Mano magica*
- *Messaggio*
- *Riparare*
- *Prestidigitazione*
- *Sigillo Arcano*

Livello 1 – CD: 15 (17)

- *Charme su persone*
- *Ipnosi*
- *Sonno*
- *Spruzzo colorato*
- *Ventriloquio*
- *Dardo incantato*
- *Arma magica*

Livello 2 – CD: 16 (18)

- *Frastornare mostri*
- *Risata incontenibile*
- *Tocco di idiozia*
- *Immagine speculare*
- *Raggio rovente*
- *Levitazione*

Livello 3 – CD: 17 (19)

- *Blocca persone*
- *Sonno profondo*
- *Suggestione*
- *Fulmine*
- *Velocità*
- *Lentezza*

Gli incantesimi di Ammaliamento hanno un +2 sulla CD per i talenti di focalizzazione

In quanto Specialista, Thalania ha come scuole proibite Necromanzia e Abiurazione