

Scheda del personaggio: dettaglio

Igrail di Boscofrondoso

CA: 10 (naturale) + 5 (cotta di maglia) + 1 (scudo leggero di legno)

Tratti razziali elfici:

- immunità agli incantesimi e agli effetti di sonno e un bonus razziale di + 2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento;

- visione crepuscolare: gli elfi possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia o simili, mantenendo la capacità di distinguere colori e dettagli.

Armi:

bonus attacco mazzafrusto: 3 (bonus attacco base) + 3 (bonus forza)

danno mazzafrusto: 1 d8 + 3 (bonus forza)

bonus attacco fionda: 3 (bonus attacco base) + 3 (bonus forza)

danno fionda: 1 d4 + 3 (bonus forza)

Gittata fionda: 15 metri. Ogni 15 m aggiuntivi: malus di 2 sul tiro per colpire (max: 15 x 5)

Incantesimi (regole per l'utilizzo, al giorno, noti, ...)

Lanciabili al giorno:

Livello zero: 5

Livello uno: 3 + 1 (bonus Intelligenza) [+1 di Guarigione o Bene]

Livello due: 2 + 1 (bonus Intelligenza) [+1 di Guarigione o Bene]

Peso trasportato:

Abilità:

Scheda del personaggio: dettaglio

Kyvanhoc Castlerock

CA: 10 (naturale) + 5 (cotta di maglia) + 1 (scudo leggero di legno)

Tratti razziali nanici:

- scurovisione: visione in bianco e nero, anche nella più completa oscurità, fino a 18 m
- bonus +2 TS contro veleni
- bonus +2 TS contro incantesimi o effetti magici
- bonus +1 tiro per colpire contro orchi e goblinoidi

TS:

tempra: 1 + 2 (talento: tempra possente)

Iniziativa:

4 + 4 (iniziativa migliorata)

Armi:

bonus attacco ascia: 4 (bonus attacco base) + 3 (bonus forza) + 1 (arma magica) + 1 (talento: arma focalizzata) [+1 contro orchi e goblinoidi]

danno ascia: 1d12 + 4 (bonus forza x 1,5) + 1 (arma magica)

bonus attacco balestra: 4 (bonus attacco base) + 0 (bonus destrezza)

danno balestra: 1d8

gittata balestra: 24 metri. Ogni 24 m aggiuntivi: malus di 2 sul tiro per colpire (max: 24 x 10)

Peso trasportato:

Abilità:

Scheda del personaggio: dettaglio

Fingiltus

CA: 10 (naturale) + 3 (bonus Destrezza)

Armi:

bonus attacco bastone: 2 (bonus attacco base) - 2 (malus forza)

danno bastone: 1d6 - 2 (malus forza)

bonus attacco balestra: 2 (bonus attacco base) + 3 (bonus destrezza)

danno balestra: 1d8

gittata balestra: 24 metri. Ogni 24 m aggiuntivi: malus di 2 sul tiro per colpire (max: 24 x 10)

Incantesimi (regole per l'utilizzo, al giorno, noti, ...)

Lanciabili al giorno:

Livello zero: 4

Livello uno: 3 + 1 (bonus Intelligenza)

Livello due: 2 + 1 (bonus Intelligenza)

Peso trasportato:

Abilità:

Scheda del personaggio: dettaglio

Zintria l'Ammaliatrice

CA: 10 (naturale) + 3 (armatura di cuoio borchiato) + 3 (bonus destrezza)

Armi:

bonus attacco spada: 3 (bonus attacco base) + 0 (bonus forza)

danno spada: 1d6

bonus attacco arco: 3 (bonus attacco base) + 3 (bonus destrezza)

danno arco: 1d6

gittata balestra: 18 metri. Ogni 18 m aggiuntivi: malus di 2 sul tiro per colpire (max: 18 x 10)

Peso trasportato:

Abilità: