



Dungeons & Dragons



Fingiltus

Mago Umano N/N - 4° livello

| | | |
|--------------|----|----|
| Forza | 7 | -2 |
| Destrezza | 16 | +3 |
| Costituzione | 7 | -2 |
| Intelligenza | 17 | +3 |
| Saggezza | 10 | 0 |
| Carisma | 13 | +1 |

FUOCO



Classe
Armatura

13

Tunica (1 kg)



Punti Ferita **13**



Ferite



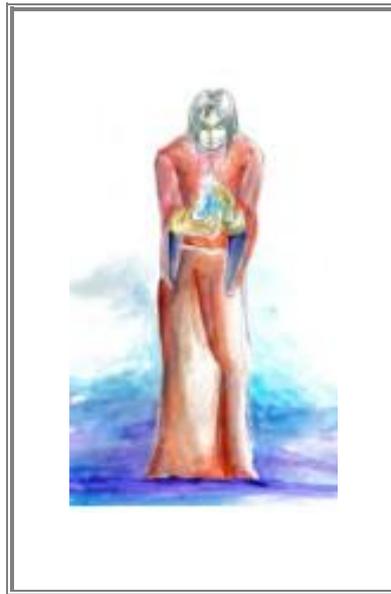
Iniziativa +3



Attacco
Base +2



Attacchi per round 1



Tiri Salvezza

RIFLESSI
(DESTREZZA) 1

TEMPRA
(COSTITUZIONE) 1

VOLONTA'
(SAGGEZZA) 4



| ARMA | Bonus tot attacco | Danno + bonus tot | Critico | Gittata |
|--|----------------------|----------------------|----------|----------------------|
| Bastone ferrato (2 kg) | 0 | 1d6 - 2 | x2 | |
| Balestra leggera + 10 quadrelli (2,5 kg) | +5 | 1d8 | 19-20 x2 | 24 metri (max: x 10) |





EQUIPAGGIAMENTO

| | |
|---|---------|
| Zaino (1 kg) | 30 kg |
| Fiasca acqua (0,5 kg) | 1 litro |
| Razioni (0,5 kg cad.) | 2 |
| Torcia (0,5 kg) | |
| Acciarino | |
| CFL (1d8+1) (0,2kg cad) | 2 |
| Specchio della chiaroveggenza (1 volta al giorno, raggio 72 metri) | |
| Libro degli incantesimi (1,5 kg) | |
| Monete d'oro | 25 |

TALENTI

Escludere materiali

non sono necessarie le componenti materiali per gli incantesimi fino ad un valore di 1 mo

Incantare in combattimento

bonus +4 sull'abilità concentrazione nel lanciare incantesimi sulla difensiva in combattimento

Incantesimi ingranditi

raggio d'azione degli inc. x2

PRIVILEGI DI CLASSE

Scrivere pergamene

ABILITÀ

| | | | |
|--------------------------|------|-----|--------------------------------|
| Artigianato (alchimia) | IN | +7 | |
| Artista della fuga | DS* | +3 | |
| Ascoltare | SG | 0 | |
| Camuffare | CA | +1 | |
| Cavalcare | DS | +3 | |
| Cercare | IN | +3 | |
| Concentrazione | CO | +5 | +4 incantesimi sulla difensiva |
| Conoscenze (arcane) | IN | +10 | |
| Conoscenze (storia) | IN | +7 | |
| Decifrare scritte | IN | +8 | |
| Diplomazia | CA | +5 | |
| Equilibrio | DS* | +3 | |
| Falsificare | IN | +3 | |
| Guarire | SG | 0 | |
| Intimidire | CA | +1 | |
| Muoversi silenziosamente | DS* | +3 | |
| Nascondersi | DS* | +3 | |
| Nuotare | FO** | -2 | |
| Osservare | SG | 0 | |
| Percepire intenzioni | SG | 0 | |
| Raccogliere informazioni | CA | +1 | |
| Raggirare | CA | +1 | |
| Saltare | FO* | -2 | |
| Sapienza magica | IN | +10 | |
| Scalare | FO* | -2 | |
| Sopravvivenza | SG | 0 | |
| Utilizzare corde | DS | +3 | |
| Valutare | IN | +3 | |

* penalità di armatura 0 alla prova

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

Linguaggi noti

Comune - Draconico - Gnomesco

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 11,5 - Carico Medio: 23 - Carico Pesante: 35



INCANTESIMI

Lanciabili (al giorno)

Livello 0 4

Livello 1 4

Livello 2 3

Conosciuti

Memorizzati

Conosciuti

Memorizzati

Livello 0 – CD: 13

Livello 1 – CD: 14

Aprire/Chiudere

Fiotto acido

Frastornare

Individuazione del magico

Individuazione del veleno

Lampo

Lettura del magico

Luce

Luci danzanti

Mano magica

Messaggio

Prestidigitazione

Raggio di gelo

Resistenza

Riparare

Sigillo arcano

Suono fantasma

Tocco di affaticamento

Allarme

Animare Corde

Charme su persone

Comprensione dei ling.

Dardo incantato

Ipnosi

Mani brucianti

Scudo

Servitore inosservato

Unto

Livello 2 – CD: 15

Immagine speculare

Levitazione

Raggio rovente

Risata inconten. di Tasha

Scassinare

Sfera infuocata