

Monaco Tosto

NOME PERSONAGGIO

Mago dell'Ammaliamo LV. 3

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

Mezzelfo

Caotico neutrale

RAZZA

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

FORZA
10
+0

DESTREZZA
13
+1

COSTITUZIONE
15
+2

INTELLIGENZA
19
+4

SAGGEZZA
16
+3

CARISMA
15
+2

ISPIRAZIONE

+2 **BONUS DI COMPETENZA**

+5 Forza
 +3 Destrezza
 +4 Costituzione
 +2 Intelligenza
 +1 Saggezza
 +0 Carisma

TIRI SALVEZZA

+1 Acrobazia (Des)
 +3 Addestrare Animali (Sag)
 +4 Arcano (Int)
 +0 Atletica (For)
 +1 Furtività (Des)
 +6 Indagare (Int)
 +2 Inganno (Car)
 +2 Intimidire (Car)
 +2 Intrattenere (Car)
 +5 Intuizione (Sag)
 +3 Medicina (Sag)
 +4 Natura (Int)
 +3 Percezione (Sag)
 +4 Persuasione (Car)
 +1 Rapidità di Mano (Des)
 +4 Religione (Int)
 +2 Sopravvivenza (Sag)
 +6 Storia (Int)

ABILITÀ

15 **CA** +1 **INIZIATIVA** 9 **VELOCITÀ**

Massimo dei Punti Ferita **16**

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale **3d6** **DADI VITA**

SUCCESSI ○○○○
FALLIMENTI ○○○○
TS CONTRO MORTE

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

NOME BONUS ATT. DANNI/TIPO

Bastone ferrato +2 1d6 perforanti

INCANTESIMI e TRUCCHETTI

T - Luci danzanti	lv1	lv1
T - Infestazione	lv1	lv1
T - Mano Magica	lv1	lv1
T - Raggio di Gelo	lv1	lv1
1 - (R) Detect Magic	lv2	lv2
1 - Dardo Stregato	lv2	lv2
1 - Onda Tonante		
1 - (R) Servitore Inosservato	CD 14	
2 - Raggio Rovente	ATK +6	
2 - Individuazione dei Pensieri		
2 - Freccia Acida di Melf		

ATTACCHI & INCANTESIMI

Scurovisione (18m)
ADV a non essere affascinato e non può essere addormentato
Recupero arcano = una volta al giorno con riposo breve recupera 2 slot di LV1 o 1 slot di LV2
Sguardo Ipnotico = scegliere una creatura vicino che sarà ammaliata se non supera un tiro salvezza su saggezza

PRIVILEGI & TRATTI

13 **SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA**

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

EQUIPAGGIAMENTO

MIR

MIA

ME

MCA

MFA

Corazza a scaglie (B)
Pipa Magica (Focus Arcano)
Dotazione da studioso
Libro degli incantesimi



NOME PERSONAGGIO

ETÀ

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CARNAGIONE

CAPELLI

ASPETTO

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

NOME

SIMBOLO

STORIA

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

TESORO



CLASSE DA
INCANTATORE

CARATTERISTICA
DA INCANTATORE

CD TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI

BONUS DI ATTACCO
INCANTESIMI

0

TRUCCHETTI

3

6

LIVELLO
INC.MO

SLOT TOTALI

SLOT SPESI

1

PREPARAZIONE

NOME INCANTESIMO

4

7

8

2

5

9

INCANTESIMI CONOSCIUTI