

Scolo

NOME PERSONAGGIO

Artefice Alchimista 3°

Artigiano

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

Goblin

CN

RAZZA

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

FORZA
10
0

DESTREZZA
16
3

COSTITUZIONE
14
2

INTELLIGENZA
14
2

SAGGEZZA
12
1

CARISMA
8
-1

ISPIRAZIONE

2 BONUS DI COMPETENZA

0 Forza
 3 Destrezza
 4 Costituzione
 4 Intelligenza
 1 Saggezza
 -1 Carisma
TIRI SALVEZZA

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

15 CA
+3 INIZIATIVA
9 m VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 24
PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 3d8 DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Balestra leggera	+5	1d8+3/M
Mestolo	+2	1d4/C

ATTACCHI & INCANTESIMI

Se una cosa va fatta, va fatta bene!

TRATTI CARATTERIALI

Devo prendermi cura dei miei compagni!

IDEALI

Senza di loro, non sarei il goblin che sono!

LEGAMI

Nessuno apprezza le mie doti da chef!

DIFETTI

11 SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Comune Goblin

Attrezzatura da alchimista (Maestria)

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MR
 MA
 ME
 MO
 MP

Cotta imbottita
 Balestra leggera
 Mestolo
 Kit da erborista
 4 pozioni Cura Ferite (4d4+4 PF)

EQUIPAGGIAMENTO

Tratti dell'Artefice:

Bricolage magico:
Grazie ai tuoi attrezzi puoi applicare, con un'azione, 1 piccolo effetto magico permanente a massimo 2 oggetti

Minuscoli: puoi applicare una leggera luminescenza, registrare un messaggio di 6 secondi oppure imprimere un'immagine su di esso. Puoi inoltre rendere +1 un qualsiasi pezzo di equipaggiamento, per tutta la durata dell'avventura.

Calderone Meccanico Semovente: è pieno delle tue gustose pietanze, agisce nel tuo turno puoi usare la tua Azione Bonus per farlo avvicinare ad una creatura ed applicare uno dei seguenti effetti:

Galleggiare: il bersaglio fluttua per 10 minuti

Inspirazione: il bersaglio ottiene vantaggio a 2 PROVE di ABILITA'

Cura: il bersaglio recupera 2d6+2 punti ferita

Per riempire nuovamente il calderone, devi effettuare un riposo lungo. 3 Utilizzi/riposo.

PRIVILEGI & TRATTI



Scolo

NOME PERSONAGGIO

14

ETA'

Giallastri

OCCHI

1,10 m

ALTEZZA

Verdastra

CARNAGIONE

33 Kg

PESO

Pelato

CAPELLI



Durante l'Ultima Guerra, Scolo era l'addetto al rancio nell'unità del tenente Arthur D'Medani, uno dei più capaci e rampolli della Casata. L'unità era inizialmente schernita dal resto del reggimento, per il fatto che fosse formata perlopiù da emarginati.

Le loro azioni in battaglia però fecero ben presto guadagnare loro il rispetto che meritavano, mentre gli intrugli, che Scolo definiva cibo, si rivelarono molto più utili come unguenti curativi che come pietanze.

Alla fine della guerra, Scolo accettò l'offerta del suo ex-tenente: aveva sempre avuto un buon fiuto per le indagini!

STORIA DEL PERSONAGGIO

Tratti del Goblin:

Scurovisione (18 m)

Furia del piccoletto: quando danneggi una creatura più grande di te con un attacco o un incantesimo, puoi infliggere 3 danni extra. Una volta a riposo (breve o lungo).

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI



Artefice

CLASSE DA
INCANTATORE

+2

CARATTERISTICA
DA INCANTATORE

12

CD TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI

+4

BONUS DI ATTACCO
INCANTESIMI

0

TRUCCHETTI

Messaggio
Riparare

3

6

LIVELLO
INCANTESIMO

SLOT TOTALI

SLOT SPESI

1

3+2

NOME INCANTESIMO

- Unto
- Catapulta
- Cura Ferite
- Purificare Cibo ed Acqua
- Raggio di Infermità

2

4

7

5

8

9

INCANTESIMI CONOSCIUTI