

ASRIEL

Haunted One

NOME PERSONAGGIO

+0

10

ISPIRAZIONE

+3

FORZA

14

DESTREZZA

12

COSTITUZIONE

13

INTELLIGENZA

10

SAGGEZZA

18

CARISMA

BONUS DI COMPETENZA

+1

- Forza +1
 - Destrezza +3
 - Costituzione +7
 - Intelligenza +2
 - Saggezza +0
 - Carisma +1
- TIRI SALVEZZA +4

+1

- Acrobat (Des)
- Addestrare Animali (Sag)
- Arcano (Int) +1
- Atletica (For) +0
- Furtività (Des) +1
- Indagine (Int) +0
- Inganno (Car) +4
- Intimidire (Car) +1
- Intrattare (Car) +2
- Intuizione (Sag) +2
- Medicina (Sag) +0
- Natura (Int)
- Percezione (Sag)
- Persuasione (Car)
- Rapidezza di Mano (Des)
- Religione (Int)
- Sopravvivenza (Sag)
- Storia (Int)

ABILITÀ

Warlock 5

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

Aasimar

RAZZA

ALLINEAMENTO

Chaotic Good

PUNTI ESPERIENZA

CA	13	+2
INIZIATIVA	35	VELOCITÀ
Massimo dei Punti Ferita _____		
35		
PUNTI FERITA ATTUALI		
5d8		
PUNTI FERITA TEMPORANEI		
Totali _____	SUCCESSI	
DADI VITA	FALLIMENTI	
TS CONTRO MORTE		

TRATTI CARATTERIALI		
0 IDEALI		
LEGAMI		
DIFETTI		

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO

Eldritch Blast +7
Pact Blade +7

1d10+4
1d8+4

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA	MR
Pact of the Blade, Eldritch Invocations: Agonizing Blast,	ME
Thirsting Blade	MO
	MF
	MF
	MF

PRIVILEGI & TRATTI

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI



NOME PERSONAGGIO

ETÀ

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CARNAGIONE

CAPELLI

ASPETTO

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

NOME

SIMBOLO

STORIA

TESORO

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI



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

D&D
LIV.

NOME INCANTESIMO

4

7

D&D
LIV.

2

5

8

D&D
LIV.

3

6

9

D&D
LIV.

INCANTESIMI CONOSCIUTI