

Mercante del Chianter 5 Mercante di Fortune Lore BACKGROUND

CLASSE & LIVELLO NOME GIOCATORE Halfling (Tozzo) Caotico Buono (CB) ALLINEAMENTO RAZZA PUNTI ESPERIENZA



O 2 Intrattenere (Car)

O 1 Intuizione (Sag)

O 1 Medicina (Sag)

● 4 Percezione (Sag)

Persuasione (Car)

O 0 Religione (Int)

O Storia (Int)

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

ABILITA'

O 0 Natura (Int)

SAGGEZZA

CARISMA





Hai sempre un piano di riserva, qualora le cose dovessero mettersi male. Se qualcuno è nei guai sei pronto a prestare aiuto, se c'è la possibilità di guadagnarci ancora meglio.

TRATTI CARATTERIALI

Avidità: Farai tutto ciò che è in tuo potere per arricchirti. Poco male se rifili una truffa. Curiosità: Sei sempre disposto ad avere un occhio di riguardo per situazioni che possono rappresentare dei guadagni. Ti piace vedere il mondo e prendere parte ai suoi cambiamenti.

Vuoi diventare ricco.

Spesso senti il bisogno di lasciare la tua base operativa nel Chianter per viaggiare.

LEGAMI

Se la situazione non porta un dilemma morale contrario ai tuoi principi, sei disposto a truffare pur di arricchirti.

Tendi a farti coinvolgere dagli eventi.

DIFETTI

O 4 Rapidità di Mano (Des)



Fortunato (Halfling): Quando ottieni 1 per colpire, a una prova di caratteristica o tiro salvezza, puoi ripetere il tiro ed usare il nuovo risultato. Coraggioso (Halfling): Disponi di Vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato Agilità (Halfling): Ti puoi muovere negli spazi di qualsiasi creatura più grande. Resilienza dei Tozzi (Halfiling): Disponi di vantaggio nei tiri salvezza contro il veleno e di resistenza ai danni da veleno (danno dimezzato)

Comune, Halfling, Nanico, Elfico, Draconico

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

PRIVILEGI & TRATTI



67	90cm	19kg
ETA'	ALTEZZA	PESO
Castani	Chiara	Castano Scuro
OCCHI	CARNAGIONE	CAPELLI
-		



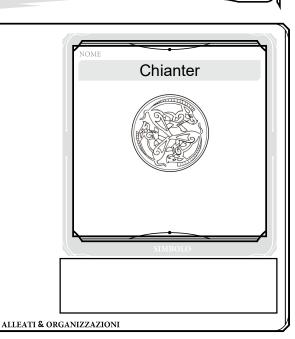
Gli abiti logorati dal lungo periodi di permanenza in un luogo di battaglia.

La storia del Mercante di

Fortune è descritta nel

Gormaduc Goold.pdf

ASPETTO DEL PERSONAGGIO



documento che ti ho inviato:

IRA (3 Utilizzi prima del riposo lungo): nel tuo turno puoi entrare in Ira come Azione Bonus. Se non indossi un'armatura pesante ottieni:

- Vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Attacco in mischia usando la Forza sommi 2 ai danni.
- Disponi di resistenza ai danni Contundenti e Perforanti. Attacco Irruento: Quando effettui il tuo primo attacco, puoi scegliere di farlo Irruento guadagnano Vantaggio al tiro per colpire. Chi ti attacca nel turno successivo dispone di Vantaggio per colpirti.

Percezione del Pericolo: Disponi di Vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza control gli effetti che puoi vedere.

Attacco Extra: Puoi attaccare due volte per round.

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

Anello delle conoscienze barbariche (la tua classe è il Barbaro, quando attivi l'anello le conoscienze e abilità delle classe si sprigionano e la tua Forza diventa pari alla Destrezza. Passivamente disponi dei tratti del Barbaro che ti danno benifici anche quando l'anello non è attivo).

STORIA DEL PERSONAGGIO

TESORO