

Azhair Jhaelt'tar

Character Name

Duskblade 1

CLASS

1 (1)

0 / 1000

Character Level (CR)

EXP/NEXT LEVEL

Gianluca

Player Name

Elf (High) / Humanoid

RACE

122

Male

AGE

GENDER

Deity

Medium / 5 ft.

SIZE / FACE

Blu

EYES

None

Region

/

HEIGHT / WEIGHT

Grigio, Lunghi

HAIR

True Neutral

Alignment

Low-Light Vision

VISION

Points



ABILITY NAME	BASE SCORE	BASE MOD	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD
STR Strength	16	+3	16	+3		
DEX Dexterity	14	+2	14	+2		
CON Constitution	12	+1	12	+1		
INT Intelligence	18	+4	18	+4		
WIS Wisdom	8	-1	8	-1		
CHA Charisma	8	-1	8	-1		

SAVING THROWS

TOTAL

BASE SAVE

ABILITY

MAGIC

MISC

EPIC

TEMP

FORTITUDE
(constitution)

+3

=

+2

+

+1

+

+0

+

+0

+

+0

+

REFLEX
(dexterity)

+2

=

+0

+

+2

+

+0

+

+0

+

+0

+

WILL
(wisdom)

+1

=

+2

+

-1

+

+0

+

+0

+

+0

+

Conditional Save Modifiers:

+2 racial saving throw bonus against enchantment spells or effects.

TOTAL

BASE ATTACK BONUS

STAT

SIZE

MISC

EPIC

TEMP

MELEE
attack bonus

+4

=

+1

+

+3

+

+0

+

+0

+

0

+

RANGED
attack bonus

+3

=

+1

+

+2

+

+0

+

+0

+

0

+

GRAPPLE
attack bonus

+4

=

+1

+

+3

+

+0

+

+0

+

+0

+

UNARMED
(nonlethal only)

TOTAL ATTACK BONUS

DAMAGE

CRITICAL

REACH

+4

1d3+3

20/x2

5 ft.

Special Properties:

*Greatsword

HAND

TYPE

SIZE

CRITICAL

REACH

Both

S

M

19-20/x2

5 ft.

To Hit

Dam

To Hit

Dam

2H

+5

2d6+4

2W-OH

N/A

N/A

Special Properties: Adventurers recognize the greatsword as one of the best melee weapons available. It's reliable and powerful.

Crossbow, Light

HAND

TYPE

SIZE

CRITICAL

REACH

Carried

P

M

19-20/x2

5 ft.

Range: 30 ft.

To Hit: +3

Dam

To Hit

Dam

80 ft.

+3

+1

-1

-3

-5

1d8

1d8

1d8

1d8

1d8

480 ft.

560 ft.

640 ft.

720 ft.

800 ft.

TH

-7

-9

-11

-13

-15

Dam

1d8

1d8

1d8

1d8

1d8

Special Properties: Loading a light crossbow is a move action that provokes attacks of opportunity. Normally, operating a light crossbow requires two hands. However, you can shoot, but not load, a light crossbow with one hand at a -2 penalty on attack rolls.

*: weapon is equipped
1H-P: One handed, in primary hand. 1H-O: One handed, in off hand. 2H: Two handed. 2W-P-(OH): 2 weapons, primary hand (off hand weapon is heavy). 2W-P-(OL): 2 weapons, primary hand (off hand weapon is light). 2W-OH: 2 weapons, off hand.

ARMOR

TYPE

AC

MAXDEX

CHECK

SPELL FAILURE

*Chain Shirt

Light

+4

+4

-2

20

A chain shirt protects your torso while leaving your limbs free and mobile. It includes a layer of quilted fabric worn underneath to prevent chafing and to cushion the impact of blows. A chain shirt comes with a steel cap.

WOUNDS/CURRENT HP

SUBDUAL DAMAGE

DAMAGE REDUCTION

SPEED

Walk 30 ft.

HP
hit points

9

AC
armor class

17

15

13

10

4

0

2

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

1

TOTAL

FLAT

TOUCH

BASE

ARMOR BONUS

SHIELD BONUS

STAT

SIZE

NATURAL ARMOR

DEFLECTION

DODGE

Morale

Insight

Sacred

Profane

MISC

INITIATIVE
modifier

+2

+2

+0

TOTAL

DEX MODIFIER

MISC MODIFIER

MISS CHANCE

Arcane Spell Failure

ARMOR CHECK PENALTY

SPELL RESIST

ACID RESIST

COLD RESIST

ELECT. RESIST

FIRE RESIST

TOTAL SKILLPOINTS: 24				SKILLS				MAX RANKS: 4/2			
SKILL NAME		KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC MODIFIER					
✓	Appraise	INT	4	=	4						
✓	Balance	DEX	0	=	2	+ -2					
✓	Bluff	CHA	-1	=	-1						
✓	Climb	STR	4	=	3	+	3	+ -2			
✓	Concentration	CON	5	=	1	+	4				
✓	Craft (Untrained)	INT	4	=	4						
✓	Diplomacy	CHA	-1	=	-1						
✓	Disguise	CHA	-1	=	-1						
✓	Escape Artist	DEX	0	=	2	+ -2					
✓	Forgery	INT	4	=	4						
✓	Gather Information	CHA	-1	=	-1						
✓	Heal	WIS	-1	=	-1						
✓	Hide	DEX	0	=	2	+ -2					
✓	Intimidate	CHA	-1	=	-1						
✓	Jump	STR	3	=	3	+	2	+ -2			
	Knowledge (Arcana)	INT	8	=	4	+	4				
	Knowledge (Geography)	INT	6	=	4	+	2				
	Knowledge (Nature)	INT	6	=	4	+	2				
	Knowledge (The Planes)	INT	5	=	4	+	1				
✓	Knowledge (Untrained)	INT	4	=	4						
✓	Listen	WIS	1	=	-1	+ 2					
✓	Move Silently	DEX	0	=	2	+ -2					
✓	Ride	DEX	3	=	2	+	1				
✓	Search	INT	6	=	4	+ 2					
✓	Sense Motive	WIS	0	=	-1	+	1				
	Spellcraft	INT	5	=	4	+	1				
✓	Spot	WIS	1	=	-1	+ 2					
✓	Survival	WIS	-1	=	-1						
✓	Swim	STR	2	=	3	+	3	+ -4			
✓	Use Rope	DEX	2	=	2						
					=	+	+				
					=	+	+				
✓: can be used untrained. X: exclusive skills. *: Skill Mastery.											

EQUIPMENT			
ITEM	LOCATION	QTY	WT / COST
Greatsword	Equipped	1	8 / 50
Adventurers recognize the greatsword as one of the best melee weapons available. It's reliable and powerful.			
Bracciali dei Jhaelt'tar	Equipped	1	0 / 6,510
(Bracers (AC Bonus (Other) (+1)/Nerveskitter/Wizard/1st, Disguise Self/Wizard/1st)), Other bonus to armor class of +1			
Chain Shirt	Equipped	1	25 / 100
A chain shirt protects your torso while leaving your limbs free and mobile. It includes a layer of quilted fabric worn underneath to prevent chafing and to cushion the impact of blows. A chain shirt comes with a steel cap.			
Crossbow, Light	Carried	1	4 / 35
Loading a light crossbow is a move action that provokes attacks of opportunity. Normally, operating a light crossbow requires two hands. However, you can shoot, but not load, a light crossbow with one hand at a -2 penalty on attack rolls.			
TOTAL WEIGHT CARRIED/VALUE		37 lbs.	6,695gp

WEIGHT ALLOWANCE			
Light	76	Medium	153
Lift over head	230	Lift off ground	460
		Heavy	230
		Push / Drag	1150

MONEY
Total= 0 gp [Unspent Funds = 100 gp]

MAGIC
Bracciali dei Jhaelt'tar +1 bonus armatura (CA) 1 volta al giorno: Disguise Self (10 min): 1 standard action, Range: Personal, Duration: 10 minutes. You make yourself—including clothing, armor, weapons, and equipment—look different. You can seem 1 foot shorter or taller, thin, fat, or in between. You cannot change your body type. Otherwise, the extent of the apparent change is up to you. You could add or obscure a minor feature or look like an entirely different person. 1 volta al giorno: Nerveskitters: 1 immediate action, Range: Close (25 ft.), Target: One creature, Duration: 1 round. +5 bonus on initiative check for the current encounter.

Languages
Common, Draconic, Elven, Goblin, Orc, Sylvan

Other Companions

Special Qualities

Arcane Attunement (Sp) [PH2]
You can use the spell-like powers dancing lights, detect magic, flare, ghost sound, and read magic a combined total times per day equal to 3+INT. These do not count against your spells known or spells per day.

Armored Mage (Light) (Ex) [PH2]
Normally, armor of any type interferes with an arcane spellcaster's gestures, which can cause spells to fail if those spells have a somatic component. A duskblade's limited focus and specialized training, however, allows you to avoid arcane spell failure in light armor and with light shields. This does not apply to heavier armors, shields, or to casting from another class.

Elf Racial Traits (Ex) [PH]
Immunity to magic sleep effects, and a +2 racial saving throw bonus against enchantment spells or effects. Low-light Vision: An elf can see twice as far as a human in starlight, moonlight, torchlight, and similar conditions of poor illumination. She retains the ability to distinguish color and detail under these conditions. Weapon Proficiency: Elves receive the Martial Weapon Proficiency feats for the longsword, rapier, longbow (including composite longbow), and shortbow (including composite shortbow) as bonus feats. Elves esteem the arts of swordplay and archery, so all elves are familiar with these weapons. +2 racial bonus on Listen, Search, and Spot checks. An elf who merely passes within 5 feet of a secret or concealed door is entitled to a Search check to notice it as if she were actively looking for it. An elf's senses are so keen that she practically has a sixth sense about hidden portals.

Low-Light Vision (Ex) [PH]
You can see 2x as far as humans in low illumination. Characters with low-light vision have eyes that are so sensitive to light that they can see twice as far as normal in dim light. Low-light vision is color vision. A spellcaster with low-light vision can read a scroll as long as even the tiniest candle flame is next to her as a source of light. Characters with low-light vision can see outdoors on a moonlit night as well as they can during the day.

Trance [PH]
Elves do not sleep, as members of the other common races do. Instead, an elf meditates in a deep trance for 4 hours a day. An elf resting in this fashion gains the same benefit that a human does from 8 hours of sleep. While meditating, an elf dreams, though these dreams are actually mental exercises that have become reflexive through years of practice. The Common word for an elf's meditation is "trance," as in "four hours of trance."

Weapon and Armor Proficiency [PH2]
Duskblades are proficient with all simple and martial weapons, all armors, and all shields (except tower shields).

Feats
Weapon Focus (Greatsword) [PH]
You are especially good at using this specified weapon.

You gain a +1 bonus on all attack rolls you make using the selected weapon.
Martial Weapon Proficiency (Longbow, Longsword, Rapier, Shortbow) [Wizards of the Coast - Player's Handbook, p.97]
You make attack rolls with the selected weapon normally. Normal: When using a weapon with which you are not proficient, you take a -4 penalty on attack rolls.

Proficiencies
Aspergillum (Heavy), Axe (Throwing), Battle Gauntlet, Battleaxe, Blowgun, Club, Crossbow (Heavy), Crossbow (Light), Cutlass, Dagger, Dagger (Punching), Dart, Falchion, Flail, Flail (Heavy), Gauntlet, Gauntlet (Spiked), Glaive, Grapple, Greataxe, Greatclub, Greatsword, Guisarme, Halberd, Hammer (Light), Handaxe, Javelin, Katana, Kukri, Lance, Longbow, Longspear, Longsword, Mace (Heavy), Mace (Light), Maul, Morningstar, Pick (Heavy), Pick (Light), Quarterstaff, Ranged Spell, Ranseur, Rapier, Saber, Sap, Scimitar, Scythe, Shieldbash, Shortbow, Shortspear, Sickle, Sling, Spear, Spells (Ray), Spells (Touch), Spiked Armor, Strike (Unarmed), Sword (Bastard), Sword (Short), Trident, Unarmed Strike, Wakizashi, Warhammer



Arcane Attunement Spell-like Abilities

- Dancing Lights
-
- Detect Magic
-
- Flare (DC:10)
-
- Ghost Sound (DC:10)
-
- Read Magic
-

Arcane Attunement Spell-like Abilities

Name	School	Time	Duration	Range	Source
□□□□□ Dancing Lights	Evocation [Light]	1 standard action	1 minute [D]	Medium (110 ft.)	PH:p.216
[V, S] TARGET: Up to four lights, all within a 10- ft.-radius area; EFFECT: Creates torches or other lights. [SR:No]					
□□□□□ Detect Magic	Divination	1 standard action	Concentration, up to 1 minutes [D]	60 ft.	PH:p.219
[V, S] TARGET: Cone-shaped emanation; EFFECT: Detects spells and magic items within 60 ft. [SR:No]					
□□□□□ Flare	Evocation [Light]	1 standard action	Instantaneous	Close (25 ft.)	PH:p.232
[V] TARGET: Burst of light; EFFECT: Dazzles one creature [-1 on attack rolls]. [SR:Yes; DC:10, Fortitude negates]					
□□□□□ Ghost Sound	Illusion (Figment)	1 standard action	1 rounds [D]	Close (25 ft.)	PH:p.235
[V, S, M] TARGET: Illusory sounds; EFFECT: Figment sounds. [SR:No; DC:10, Will disbelief (if interacted with)]					
□□□□□ Read Magic	Divination	1 standard action	10 minutes	Personal	PH:p.269
[V, S, F] TARGET: You; EFFECT: Read scrolls and spellbooks. [SR:No]					

*=Domain/Speciality Spell

Duskblade Spells

LEVEL	0	1	2	3	4	5
KNOWN	6	2	—	—	—	—
PER DAY	3	3	—	—	—	—

LEVEL 0 / Per Day:3 / Caster Level:1

Name	School	Time	Duration	Range	Source
□□□□□ Acid Splash	Conjuration (Creation) [Acid]	1 standard action	Instantaneous	Close (25 ft.)	PH:p.196
[V, S] TARGET: One missile of acid; EFFECT: Orb deals 1d3 acid damage. [SR:No]					
□□□□□ Disrupt Undead	Necromancy	1 standard action	Instantaneous	Close (25 ft.)	PH:p.223
[V, S] TARGET: Ray; EFFECT: Deals 1d6 damage to one undead. [SR:Yes]					
□□□□□ Flare	Evocation [Light]	1 standard action	Instantaneous	Close (25 ft.)	PH:p.232
[V] TARGET: Burst of light; EFFECT: Dazzles one creature [-1 on attack rolls]. [SR:Yes; DC:14, Fortitude negates]					
□□□□□ Ghost Sound	Illusion (Figment)	1 standard action	1 rounds [D]	Close (25 ft.)	PH:p.235
[V, S, M] TARGET: Illusory sounds; EFFECT: Figment sounds. [SR:No; DC:14, Will disbelief (if interacted with)]					
□□□□□ Ray of Frost	Evocation [Cold]	1 standard action	Instantaneous	Close (25 ft.)	PH:p.269
[V, S] TARGET: Ray; EFFECT: Ray deals 1d3 cold damage. [SR:Yes]					
□□□□□ Touch of Fatigue	Necromancy	1 standard action	1 rounds	Touch	PH:p.294
[V, S, M] TARGET: Creature touched; EFFECT: Touch attack fatigues target. [SR:Yes; DC:14, Fortitude negates]					

LEVEL 1 / Per Day:3 / Caster Level:1

Name	School	Time	Duration	Range	Source
□□□□□ Kelgore's Fire Bolt	Conjuration, Evocation [Fire]	1 standard action	Instantaneous	Medium (110 ft.)	PH2:p.116
[V,S,M] TARGET: One creature; EFFECT: This spell conjures a small orb of rock and sheathes it in arcane energy. This spell deals 1d6 points of fire damage per caster level [maximum 5d6]. If you fail to overcome the target's spell resistance, the spell still deals 1d6 points of fire damage from the heat and force of the conjured orb's impact. Material Component: A handful of ashes. [SR:See text; DC:15, Reflex half]					
□□□□□ True Strike	Divination	1 standard action	See text	Personal	PH:p.296
[V, F] TARGET: You; EFFECT: +20 on your next attack roll. [SR:No]					

*=Domain/Speciality Spell

Azhair Jhaelt'tar

Elf (High)

RACE

122

AGE

Male

GENDER

Low-Light Vision

VISION

True Neutral

ALIGNMENT

Left

DOMINANT HAND

HEIGHT

WEIGHT

Blu

EYE COLOUR

Pallido

SKIN COLOUR

Grigio, Lunghi

HAIR / HAIR STYLE

PHOBIAS

PERSONALITY TRAITS

INTERESTS

SPOKEN STYLE / CATCH PHRASE

RESIDENCE

LOCATION

None

REGION

DEITY

Humanoid

Race Type

Race Sub Type

Description:

Luogo di provenienza: Regno Fatato di Celene

Età: 122 anni (Data di nascita 476 CY)

Razza: Elfo grigio (+2 INT/-2 COS)

Aspetto

La corporatura di Azhair rispecchia i canoni della sua razza: alto circa 180 cm, snello, dai muscoli tesi, pesa circa 78 Kg. I suoi lunghi capelli grigi tendono al bianco, la sua pelle pallida quasi albina è in netto contrasto con gli occhi blu profondo. Agli uomini appare come un ragazzo sulla ventina. I suoi modi sono aggraziati, deliberatamente lenti e pacati, ad evidenziare una chiara calma interiore e consapevolezza di se.

Di norma indossa stivali da cavaliere in cuoio neri, pantaloni di lana blu e una camicia bianca, bordata in fili d'argento; nelle stagioni fredde ama ripararsi sotto un pesante cappotto anch'esso blu notte finemente ricamato.

Personalità

Azhair è per natura e filosofia di vita schierato in modo neutrale nei confronti del mondo, un pò egoista ed egocentrico, risulta indifferente a tante delle vicende che lo circondano, specialmente quelle che riguardano le 'razze inferiori'. Cresciuto in un ambiente isolato, non ha sviluppato un grande senso di empatia verso le altre creature.

Non è malvagio, ma le sue sempre più lunghe e frequenti commistioni con le razze umane potrebbero spingerlo a dover a fare delle scelte, capire da che parte stare, oppure semplicemente a non schierarsi se non interessato direttamente.

Altro

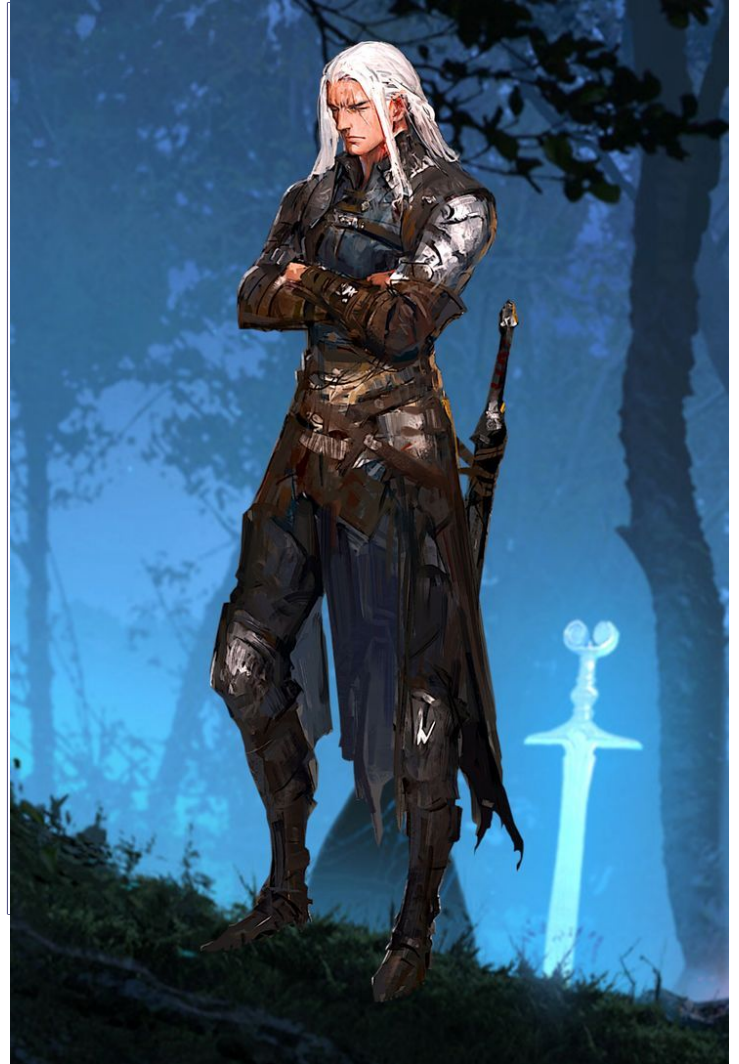
Str 16, Dex 14, Con 14, Int 16, Wis 8, Cha 8

Arcane attunement Spells: 3 + bonus INT = 7

Biography:

Azhair Jhaelt'tar

Data di nascita 476 CY



Azhair proviene da una famiglia di Elfi Grigi con una lunga tradizione di maghi e stregoni; una comunità segregata sulle alture della Foresta Nodosa, nel Regno Fatato di Celene. Incapaci di integrarsi con le comunità circostanti, hanno da sempre mantenuto i rapporti al minimo indispensabile con le comunità locali formate principalmente da umani di umani, che vivono sulle vicine coste. Altre razze si sono sempre tenute alla larga da loro, più per il timore delle creature erranti che per l'ostilità manifestata dagli elfi stessi.

Il padre, Halafarin Valtris Jhaelt'tar, assolutamente uno tra i più scostanti ed integralisti tra loro, diplomatico e mago superiore della comunità, ha da sempre delegato il figlio per sbrigare qualsiasi faccenda diplomatica o commerciale che richiedesse una qualsiasi interazione con gli umani. Questo ha influito sullo sviluppo di Azhair, permettendogli di superare in parte i suoi pregiudizi, trasmessi dalla linea di sangue ed accostarsi al modo di sentire di quella razza inferiore, ma così viva e stupefacente.

Le sue visite si fecero sempre più frequenti e prolungate presso i villaggi situati sulla costa come Pelgarn e Safeton, dove assaporava la vivacità di quella vita così colorata e chiassosa, senza mai superare il suo limite di tollerabilità, che lo spingeva sempre a tornare alla solitudine delle montagne. Questa dualità ha da sempre sorpreso il suo io più intimo. Nonostante sia oggi quasi un elfo adulto con i suoi 122 anni, ancora non ha preso piena coscienza e controllo dei suoi conflitti interiori.

Così, allo stesso modo, ha ammirato le arti marziali degli schermidori umani. Il suo mentore, lo stregone Orophin, che è anche suo zio, ha intravisto sin da principio le sue attitudini con le armi bianche oltre alle sue doti innate nel manipolare la magia. Ciononostante ha da sempre evitato di incoraggiare il ragazzo, conscio della volontà del padre di vederlo seguire le sue orme, ovvero affidare il suo destino alle capacità magiche e lasciare la rozza arte della lama a classi barbare e non civilizzate.

Orophin, non è stato in grado di resistere all'insistenza e alla voglia travolgente di Azhair, decidendo così di addestrarlo in segreto per poi affidarlo ad un maestro di spada di nome Calak, amico di lunga data, presso la vicina città di Hardby, sulla baia di Hardbay.

Non volendo perdere la sua posizione privilegiata nella comunità e l'amore del padre, rischiando di disonorarlo con la sua disobbedienza, Azhair iniziò ad assentarsi sempre più spesso e per maggiore tempo per frequentare Hardby, cercando ancora una volta di capire chi volesse essere, e cosa fare del suo destino.

Rotti gli indugi ed avendo capito ormai che nulla poteva impedire al nipote prediletto di seguire il suo istinto, Zio Orophin gli iniziò a raccontare con passione delle cosiddette 'Lame del Crepuscolo', temutissimi manipoli di elfi guerrieri, la cui abilità nel maneggiare la spada in combattimento era pari solo alla loro maestria nell'infliggere distruzione e disperazione tra le linee nemiche con l'utilizzo della magia.

Che fosse questo il suo vero destino, sepolto sotto i condizionamenti e le influenze del padre?

Azhair si è gettato anima e corpo in questo duro addestramento non curante del resto, tessendo conoscenze e rapporti nella città Hardby che ormai frequenta quasi più che il suo stesso villaggio. Gli anni sono diventati decenni, e dopo quasi 40 anni, il suo maestro di spada Calak è morto, la sua vita spenta dopo un tempo così corto che ai suoi occhi appaiono come il battito d'ali di una farfalla. "Non dovrai mai affezionarti ad un mortale" continuò a ripetersi, profondamente toccato dalla perdita del maestro.

Il futuro è ora grigio più che mai: e se il padre scoprisse come il figlio ha impiegato il suo tempo negli ultimi anni come reagirebbe? Dovrebbe essere lui invece a dirglielo senza timore?

"Perché non potrei essere io il primo a riportare la tradizione delle Lame del Crepuscolo nella mia comunità, creare una unità di élite ed esserne il comandante?"

Miriadi di domande e nessuna certezza si accavallano nella mente del ragazzo.

La sua formazione non è completa, il suo addestramento marziale ancora grossolano. I movimenti messi appunto con il maestro al fine di fondere in un unico stile le diverse arti non sono ancora fluidi. Prima di lasciarlo, il buon Calak gli parlò di una rinomata ed impareggiabile scuola di combattenti che si trova nella lontana città di Sasserine, presso la grande arena dei combattimenti. Azhair ha così deciso di congedarsi dal padre con una lettera ed imbarcarsi alla volta di Sasserine per completarsi come uomo e come prima Lama del Crepuscolo, fondendo in un'unica armoniosa melodia le sue arti magiche e la letalità della spada.

Campaign	Adventure	Party	Date	Xp	Gm
La Marea Selvaggia		Azhair, Raor e Xocatl	14/09/2022	0	Gabriele
598 CY. Azhair si imbarca alla volta della città di Sasserine					