

Nome Personaggio Tyrus Razza Aasimar Età 24
Nome Giocatore _____ quando cura gli occhi si illuminano



Vigore PP

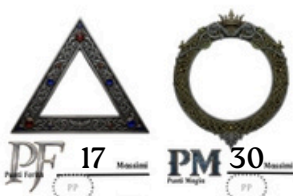
Combattimento ○○○
Agilità ○○○
Atletica ○○○
Resistenza ○○○

Acume ○○○

Conoscenze ○○○
Percezione ○○○
Ingegno ○○○
Magia ○○○

Spirito ○○○

Presenza ○○○
Empatia ○○○
Volontà ○○○
Tenacia ○○○



Attacchi

Bastone - Medium 3 3D

Può usarlo per colpire in mischia.

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Difesa 3

Arm 3 Scudo Naturale Altro

Velocità in tattica

Totale 3 metri Agil 1 x3



PP 20 Utilizzati

Punti Esperienza

Attuali 1

Prossimo

Ritratto



Affinità

Magia ○ PP
Spirituale

Preclude le affinità elementali

Elementali

- ☒ Acqua
- ☐ Vento
- ☐ Fuoco
- ☐ Terra

Energetiche

- ☒ Luce
- ☐ Oscurità
- ☒ Sacra
- ☐ Magia Nera

Fisiche

- ☐ Mentale
- ☐ Rafforzamento

Prove di Abilità

2

○○○ Atletica 4

○○○ Cavalcare 5

○○○ Cercare 5

○○○ Conoscenza 5

○○○ Destrezza 4

○○○ Furtività 4

○○○ Influenza 7

○○○ Percezione 5

○○○ Sopravvivenza 6

○○○ Conoscenze 1

○○○ Religioni +2

○○○

○○○

Abilità livello unico 1

○○○ Robusto

○○○

○○○

Competenze Armi

PP

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

○○○ Prova Danni

Abilità Specifiche

3

Medicina ○○○ Mod. Prova

Esperto in medicina, primo soccorso, diagnosi, ...

Nome ○○○ Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome ○○○ Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome ○○○ Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

Lingua Franca

Orchesco

Affiliazioni

Avventuriero

D Legno

Mercenario

Soldato

Mercante

grado

Domatore

grado

Mercante

grado

Denaro e Valori

Monete d'Oro MO

Monete d'Argento MA

Monete di Rame MR

Monete di Ottone MT

Gemme: GP

Gemme: GV

Oggetti di Valore

Pietre Magiche

Equipaggiamento

Nome Oggetto

Posizione

Valore

Armatura Leggera Benedetta

Focus Sacro

Bastone e medium magico

Mantello Cerimoniale

Zaino da sacerdote errante

Appunti, note e Informazioni

Armatura Leggera Benedetta

Indossa una cotta di maglia leggera (o una lorica segmentata) sopra una tunica bianca o azzurra, a dimostrazione che la sua difesa non è solo fisica, ma anche divina. Difesa 3)

Focus Sacro

Un piccolo simbolo sacro in metallo lucido, spesso un pendente a forma di sole o stella, che usa per canalizzare i suoi incantesimi di Luce e Sacri.

Bastone e medium magico

Porta un bastone con una testa di metallo come arma, utile per difendersi. Questo bastone gli conferisce +1 alle prove di incantesimo.

Mantello Cerimoniale

Un mantello con cappuccio, spesso bordato o cucito con fili d'oro, che lo distingue come figura di fede e protezione.

Zaino da sacerdote errante

in questo zaino porta tutti i suoi averi, l'essenziale per accamparsi e sopravvivere in viaggio, un piccolo kit da avventuriero con corde e altri strumenti necessari.

Scurovisione

Possiede Scurovisione, cioè al buio vede entro 18 metri in bianco e nero.

Background (Predicatore errante)

Tyrus è sempre stato consapevole della sua ascendenza celestiale. Cresciuto in una comunità religiosa o in un monastero, ha lasciato la sua casa sentendo il bisogno di portare la luce nelle zone d'ombra, seguendo il destino che riteneva essergli stato assegnato. È arrivato a Vargan's Hold attratto dalla corruzione e dalla sofferenza, determinato a curare e proteggere i più deboli. Nei "Randagi" ha trovato il suo scopo: proteggere i suoi compagni di avventura (persone buone ma imperfette) per permettere loro di compiere il bene. A questo livello, è il guaritore principale e la "coscienza" del gruppo.

Incantesimi/Effetti

6

Frusta d'acqua

2 PM

una frusta si allunga dalle mani dell'incantatore e colpisce ignorando la difesa. 25% di probabilità di trattenere.

2 D

A°

Iniz.

3 m

Getto d'acqua

2 PM

Lancia un potente getto d'acqua che dà 2 danni e che può spingere indietro il bersaglio di 3 metri. (Vigore per resistere). Ignora la difesa.

2 D

A°

Iniz.

9 m

Luce

2 PM

Crea un globo luminoso oppure illumina un oggetto - la luce si estende per 6 m. Dura 1 ora. Ogni PM speso in più aggiunge 6 m all'area di influenza (max 36 m) o + 1 ora

Danni

L°

1°

9 m

Freccia di Luce

2 PM

Lancia un dardo di luce che infligge danni da luce e abbaglia per un turno il bersaglio (Spirito per resistere). Ignora la difesa.

3 D

L°

1°

16 m

Cono di Luce

4 PM

Lancia un raggio di luce accecante che infligge danni a tutti i nemici in un'area a cono di 9 m. (Spirito per dimezzare). Ignora la difesa.

6 D

L°

1°

9 m

Faro di Speranza

4 PM

Crea una luce brillante che illumina un'area di 12 m e può rimuovere stati di paura o depressione. Annulla anche oscurità magiche. Dura 10 minuti.

6 D

L°

1°

16 m

Benedizione

2 PM

Fornisce a un alleato +1 a tutte le prove per la durata dell'incantesimo, dura 1 minuto.

Danni

S°

Iniz.

9 m

Cura Minore

2 PM

Guarisce ferite leggere. Cura 4 PF

Danni

S°

Iniz.

Cont.

Benedizione di Resurrezione

4 PM

Riporta in vita un personaggio deceduto da meno di 5 minuti, ma lo lascia con 1 PF e con uno stato di affaticamento.

Danni

S°

1°

Cont.

Purificazione

4 PM

Rimuove maledizioni e corruzioni. Purifica acqua e cibo. Annulla veleni.

Danni

S°

1°

Cont.

Nome

Costo

Effetti e descrizione

Danni

Tipo

PP

Gitt.