

Nome Personaggio

Tyrus

Aasimar

Età

24

Nome Giocatore

quando cura gli occhi si illuminano



Vigore

Combattimento

PF 17 Maschi **PM** 30 Puoi Magis

 Agilità
Atletica
Resistenza

Attacchi

Bastone - Medium

Può usarlo per colpire in mischia.

Acume

Conoscenze

 Nome
Effetti e descrizione

Percezione

 Nome
Effetti e descrizione

Ingegno

 Nome
Effetti e descrizione

Magia

 Nome
Effetti e descrizione

Spirito

Presenza

 Nome
Effetti e descrizione

Empatia

 Nome
Effetti e descrizione

Volontà

 Nome
Effetti e descrizione

Tenacia

 Nome
Effetti e descrizione

Prove di Abilità

Atletica

Competenze Armi

Cavalcare

Pr 4 3

Cercare

Pr 5 3

Conoscenza

Pr 5 3

Destrezza

Pr 4 3

Furtività

Pr 4 3

Influenza

Pr 7 3

Percezione

Pr 5 3

Sopravvivenza

Pr 6 3

Conoscenze

Pr 1 3

Religioni +2

R 3

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

Frusta d'acqua

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

Iniz.

6

2 PM

2 D

A^o

3 m

Getto d'acqua

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.

Iniz.

2 PM

2 D

A^o

9 m

Luce

Effetti e descrizione: 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

1^o

2 PM

Danni

1 L^o

9 m

Freccia di Luce

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

1^o

2 PM

3 D

L^o

16 m

Cono di Luce

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.

1^o

4 PM

6 D

1 L^o

9 m

Faro di Speranza

Effetti e descrizione: 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.

1^o

4 PM

6 D

1 L^o

16 m

Benedizione

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

Iniz.

2 PM

Danni

S^o

9 m

Cura Minore

Guarisce ferite leggere. Cura 4 PF

Iniz.

2 PM

Danni

S^o

Cont.

Benedizione di Resurrezione

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

1^o

4 PM

Danni

S^o

Cont.

Purificazione

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

1^o

4 PM

Danni

S^o

Cont.

Nome

Effetti e descrizione

PP

Costo

Danni

Tipo

Gitt.