

Nome Personaggio Garrick Zanna-Fedele Razza Kynar Età 19
Nome Giocatore _____



Vigore
Combattimento
Agilità
Atletica
Resistenza

Acume
Conoscenze
Percezione
Ingegno
Magia

Spirito
Presenza
Empatia
Volontà
Tenacia



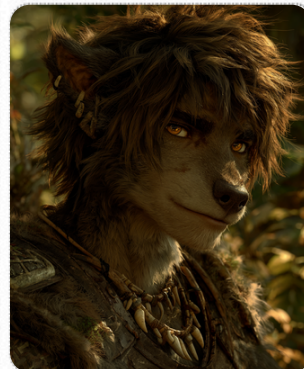
Difesa 4
Arm 3 | Sc 1 | Naturale | Altro
Velocità in tattica
Totale 9 metri | Ag 3 | x3



Punti Esperienza

Attuali 10
Prossimo Livello 15

Ritratto



Affinità

- Magia ☐ Spirituale
Preclude le affinità elementali
- Elementali**
☐ Acqua
☐ Vento
☐ Fuoco
☒ Terra
- Energetiche**
☐ Luce
☐ Oscurità
☐ Sacra
☐ Magia Nera
- Fisiche**
☐ Mentale
☒ Rafforzamento

Prove di Abilità

7 Atletica Pr 7
6 Cavalcare Pr 6
5 Cercare Pr 5
3 Conoscenza Pr 3
6 Destrezza Pr 6
7 Furtività Pr 7
5 Influenza Pr 5
7 Percezione Pr 7
6 Sopravvivenza Pr 6
Conoscenze (PP)
Abilità livello unico 2
● Attacco Rapido
● Robusto

Competenze Armi

8 Lancia Pr 8 4D
8 Arco Pr 8 4D
Magia 1
● Rafforzamento Pr 7

Specializzazioni

Specializzazioni (PP)

Abilità Specifiche

Abilità Specifiche (PP)

Linguaggi

Lingua Franca
Linguaggio della Tribù

Affiliazioni

Avventuriero grado
Mercenario grado
Soldato
Mercante grado
Domatore
Mercante
Lupo di Cervalue

Denaro e Valori

Monete d'Oro (MO)
Monete d'Argento (MA)
Monete di Rame (MR)
Monete di Ottone (MT)
Gemme: Pezzi (GP)
Gemme: Valore (GV)
Oggetti di Valore
Pietre Magiche

Equipaggiamento

Equipaggiamento

Appunti, note e Informazioni

Lancia Corta

È una lancia di legno con la punta in ferro, di solito ne ha due con sé per poterne lanciare una in caso di necessità. 4 danni.

Arco Composito

arco costruito con legno resistente e flessibile, molto efficace in mezzo agli alberi. 4 danni

Tracolla di ordinanza

una tracolla in cuoio e vimini costruita dagli artigiani di Cervaluce, con tasche, reti e ganci apposta per i lupi. All'interno ha un coltello, acciarino e pietra focaia, una borraccia in metallo, corde e rampini, un'amaca ripiegata, contenitore per le razioni da viaggio e altri suppellettili utili per le missioni di controllo e per le cacce.

Abiti da Lupo

un set di vestiti di cotone, canapa e cuoio. Sono realizzati con pelle e ossa di mostri e fibre raccolte nella foresta. Garantiscono difesa 3.

Scudo da Lupo

è uno scudo di cuoio e legno che normalmente sta ripiegato sull'avambraccio, ma che in caso di necessità può essere allargato con un movimento del braccio e dà Difesa 1.

Scurovisione

possiede la capacità di vedere al buio entro 36 m

Background

Background (Cacciatore)

La foresta dell'Esfolto è stata la sua prima maestra. Ha imparato a seguire tracce quasi invisibili, a riconoscere il vento prima ancora di sentirlo sulla pelle e ad ascoltare ciò che altri ignorano. Suo padre era un Lupo del villaggio, morto durante una battuta contro un branco di orchi: da allora hai dedicato ogni passo al dovere di proteggere gli altri. Le sue giornate erano fatte di inseguimenti, appostamenti e corse silenziose tra gli alberi.

Ha lasciato la vita solitaria del giovane esploratore per unirsi al Branco delle Zolle, dove il suo fiuto e la sua disciplina sono diventati fondamentali.

Incantesimi/Effetti

Velocità

può triplicare la sua velocità, questo effetto gli permette anche di avere un +1 alla difesa.

2 PM

Danni

Raf.

Gitt.

Vigore

può aggiungere 2 punti alle prove di forza, di combattimento in mischia e ai danni per il round successivo.

2 PM

Danni

Raf.

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.