

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

**Prove di Abilità**

Atletica



7

**Competenze Armi**

Cavalcare



6

**Lancia**

Cercare



5

**Arco**

Conoscenza



3

**Prova**

Destrezza



6

**Magia**

Furtività



7

**Rafforzamento**

Influenza



5

**Prova**

Percezione



7

**Prova**

Sopravvivenza



6

**Prova**

Conoscenze



PP

**Prova**

Abilità livello unico

2

Attacco Rapido

Robusto

Agile

# 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 caccie.

## 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'Esfalto 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 ha 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

Costo

Effetti e descrizione

Danni

Tipo

Gitt.