

Nome Personaggio Kiva Fruscialuce Razza Lirvyn Età 15
Nome Giocatore _____



Vigore
Combattimento
Agilità
Atletica
Resistenza

Acume
Conoscenze
Percezione
Ingegno
Magia

Spirito
Presenza
Empatia
Volontà
Tenacia

PF 14 **PM** 28

Difesa 2
Arm 2 | Scudo | Naturale | Altro
Velocità in tattica
Totale 6 metri | Agi 2 | x3

4
PP 25 Utilizzati

Attacchi

Bacchetta di Cristallo	Pr 9	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		

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

Atletica	6
Cavalcare	5
Cercare	4
Conoscenza	7
Destrezza	5
Furtività	5
Influenza	4
Percezione	5
Sopravvivenza	7
Conoscenze	2
Arcana +2	
Foresta +2	
Abilità livello unico	PP

Competenze Armi

	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia

Acqua	8
Vento	8

Specializzazioni

Acrobazia + 2	1
---------------	---

Abilità Specifiche

Controllo del Mana	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Lvl 2: +2 PM ad ogni passaggio di livello Lvl 4: -1 PM nei costi degli incantesimi		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		

Linguaggi

Lingua Franca
Linguaggio della Tribù

Denaro e Valori

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

Equipaggiamento

Nome Oggetto	Posizione	Valore
Bacchetta di Cristallo		
Orecchino della Meditazione		
Cartella da Colibri		
Abiti da Colibri		

Affiliazioni

Avventuriero	Mercante
Mercenario	Domatore
Soldato	Mercante
Colibri di Cervaluce	

Appunti, note e Informazioni

Bacchetta di cristallo

è uno stilo di cristallo trasparente che permette di canalizzare meglio il mana, concede + 1 alla prova per lanciare gli incantesimi

Orecchino della meditazione

un piccolo oggetto magico regalatogli da Ilariel che gli permette di fermarsi un turno senza fare nulla per recuperare 2 PM, può farlo al massimo una volta ogni ora.

Cartella da Colibri

una cartella in cuoio che Kiva porta a tracolla con dentro taccuini, libri, materiale per scrivere e pochi altri effetti personali. Dentro trova anche l'equipaggiamento minimo per poter gestire un campo e addormentarsi

Abiti da Colibri

un set di vestiti di cotone, leggermente incantati che danno un minimo di difesa. Garantiscono difesa 2.

Scurovisione

possiede la capacità di vedere al buio entro 36 m

Background (Apprendista)

Kiva fu trovato cucciolo vicino ai confini della foresta, spaventato ma già incredibilmente curioso. Fu portato all'elfa Ilariel, che percepì immediatamente la sua rara sensibilità al mana. Cresciuto nella Casa-Acero, trascorse i suoi anni tra libri, pergamene, correnti d'aria e piccole magie mal riuscite.

La sua mente era un turbine di domande, idee e tentativi che spesso finivano con qualche scintilla di troppo. Ma Ilariel riconobbe in lui un talento straordinario, e ne fece uno dei suoi apprendisti prediletti—anche se talvolta il più complicato da gestire.

Entrato nei Colibri, Kiva ha imparato a controllare meglio i suoi poteri, anche se continua a comportarsi come un piccolo vortice di entusiasmo. Nel Branco delle Zolle è il cuore leggero del gruppo, e quando stringe le mani, l'aria stessa sembra danzare.

Incantesimi/Effetti

Spinta del vento - come reazione

Effetti e descrizione

permette di spingere un avversario in una direzione di 3 metri (1 metro in più per ogni PM speso in aggiunta), prova per resistere.

Cuscino d'aria

crea un cuscino di aria per attutire la caduta di creature o oggetti rallentando fino a fermarsi in una caduta entro 9 metri da terra.

Lama di Aria

crea una lama di aria che infligge 3 danni a tutto ciò che incontra. Prova entro il 7 per dimezzare. Ignora la difesa

Vortice Aria

Effetti e descrizione

crea un vortice d'aria che spazza via tutte le creature in un'area con raggio 3 metri infliggendo 5 danni. Destrezza per dimezzare.

Levitazione

permette a chi viene toccato di diventare molto leggero e levitare sul posto fino ad un'altezza massima di 9 metri dal suolo. (l'altezza varia in base al potenziamento). La creatura che sta levitando può essere spostata, ma non si può spostare di sua iniziativa.

Getto d'acqua

Effetti e descrizione

permette di creare un getto di acqua che infligge 3 danni all'avversario colpito. Ignora la difesa.

Muro di Ghiaccio

crea uno scudo di ghiaccio solido grande al massimo 3x3 m

- blocca il passaggio
- ha difesa 1 - se subisce 40 danni si rompe
- assorbe 1 danno da fuoco a turno
- Dura 5 minuti.

Lancia di ghiaccio

Effetti e descrizione

crea una lancia di ghiaccio che si scaglia contro un avversario ad un massimo di 18 metri e infligge 6 danni; si applica la difesa

Muro di acqua

Effetti e descrizione

crea un muro di acqua che scorre che devia completamente i proiettili non magici e che annulla gli effetti di fuoco che ci passano attraverso. Dura 2 minuti.

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

1 PM

3 D

V

Con.

1 PM

Danni

V

9 m

2 PM

3 D

V

18 m

2 PM

5 D

V

9 m

2 PM

Danni

V

Con.

1 PM

3 D

A

9 m

1 PM

Danni

A

9 m

2 PM

6 D

A

9 m

2 PM

Danni

A

9 m

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.