

Nome Personaggio Sahris Ombro-Nota Razza Shyrkan Età 17  
Nome Giocatore



**Vigore**

Combattimento  
Agilità  
Atletica  
Resistenza

**Acume**

Conoscenze  
Percezione  
Ingegno  
Magia

**Spirito**

Presenza  
Empatia  
Volontà  
Tenacia

**PF** 25 **PM** 20

**Difesa** 4

Arm 3 Sc 1 Naturale Altro

**Velocità in tattica**

Totale 9 metri Ag 3 x3

**4**

**PP** 25 Utilizzati

## Attacchi

Daga dente di Verme

8 3

Effetti e descrizione

Pugnale di Pietra

8 2

+1 Danni se usato con l'attacco furtivo

Pugnali da lancio in osso

8 2

10 pugnali

Nome

Prova

Danni

Effetti e descrizione

Nome

Prova

Danni

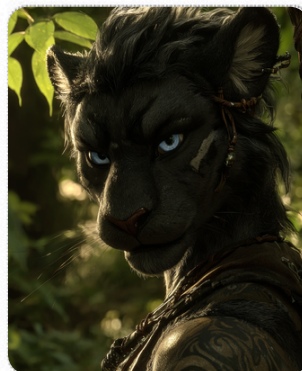
Effetti e descrizione

## 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

5

Atletica

7

Cavalcare

8

Cercare

8

Conoscenza

8

Destrezza

8

Furtività

8

Influenza

8

Percezione

8

Sopravvivenza

8

Conoscenze

PP

Abilità livello unico

4

Attacco Rapido

Robusto

Combattere con 2 armi

Difendere con 2 armi

## Competenze Armi

4

Pugnali

8

Prova

Prova

Prova

Magia

1

Vento

6

Prova

Prova

Specializzazioni

1

Acrobazia

## Abilità Specifiche

1

Attacco Furtivo

Mod. Prova

Se il bersaglio è colto alla sprovvista o è già impegnato con un altro avversario, l'attacco ignora un punto di difesa.

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

## Affiliazioni

Avventuriero

Mercante

grado

grado

Mercenario

Domatore

grado

grado

Soldato

Mercante

Lupo di Cervalue

## Denaro e Valori

Monete d'Oro

MO

Oggetti di Valore

Monete d'Argento

MA

Monete di Rame

MR

Monete di Ottone

MT

Pietre Magiche

Gemme: Pezzi

GP

Gemme: Valore

GV

## Equipaggiamento

Nome Oggetto

Posizione Valore

Daga di dente di verme

Pugnali da lancio

Pugnale di pietra

Tracolla di ordinanza

Abiti da Lupo

Scudo da Lupo

## Appunti, note e Informazioni

### Daga di dente di verme

è un arma creata levigando il dente di un verme di terra, è molto sottile, adatta a portare del veleno, leggermente più lunga di un normale pugnale infligge danni da perforazione. 3 danni.

### Pugnale di pietra

Il mastro armaiolo del villaggio gli ha regalato questa lama marrone scuro creata da un unico esemplare di quarzo scuro; è molto resistente e facile da usare. 2 danni, da 1 danno in più se usate in un attacco furtivo.

### Pugnali da lancio

è un set di 10 pugnali inseriti in una bandoliera costruiti con le ossa di alcuni wrog che il branco ha sconfitto tempo fa.

### 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 (Fuorilegge)

Sahris ha trascorso gli anni della sua giovinezza tra i vicoli delle città del sud, dove la vita era una lotta continua contro la fame, la paura e le autorità. Non era malvagio, solo un sopravvissuto: un ladro, un informatore, un'ombra pronta a scomparire quando qualcosa andava storto.

La sua storia cambiò quando un lavoro finì male e venne salvato da Yndra Fenriss, che vide in lui talento e potenzialità che lui stesso non aveva mai considerato. Trasferito a Cervaluce, Sahris scoprì cosa significava avere un posto a cui appartenere. La sua furtività, un tempo usata per fuggire, divenne un'arma preziosa per proteggere gli altri. Nel Branco delle Zolle ha trovato una famiglia e una ragione per restare.

## Incantesimi/Effetti

### Magia del Vento

I maghi dell'aria possono generare correnti, spostare oggetti +1 leggeri o alterare i suoni.

### Salto del vento

permette di sfruttare il vento e eseguire uno spostamento di 6 metri istantaneo in qualunque direzione che non presenti ostacoli.

### Cuscino d'aria

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

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

2 PM

Danni

V°

Gitt.

2 PM

Danni

V°

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Costo

Danni

Tipo

Gitt.