

Nome Personaggio Trill Piede-Veloce Razza Lupan Età 17
Nome Giocatore _____



Vigore
Combattimento
Agilità
Atletica
Resistenza

Acume
Conoscenze
Percezione
Ingegno
Magia

Spirito
Presenza
Empatia
Volontà
Tenacia

PF 23 **PM** 14

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

4
PP 25 Utilizzati

Attacchi

Pugnale di Osso

Pr 7 D 3

2 attacchi come azione Primaria

Balestra di Trill

Pr 8 D 4

2 attacchi come azione Primaria

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

9

☒ Atletica

6

☐ Cavalcare

5

☒ Cercare

7

☐ Conoscenza

3

☒ Destrezza

7

☒ Furtività

8

☐ Influenza

4

☒ Percezione

8

☒ Sopravvivenza

7

Conoscenze

PP

Abilità livello unico

1

☒ Attacco Rapido

Competenze Armi

4

☒ Pugnale

7 2 D

☒ Balestra

8 4 D

☐

Prova Danni

☐

Prova Danni

Magia

PP

☐

Prova

☐

Prova

☐

Prova

Specializzazioni

3

☒ Scassinare Serrature

☒ Disattivare Congegni

☒ Cercare trappole o congegni

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Abilità Specifiche

PP

Nome

☐

Mod.

Prova

Effetti, descrizione e appunti

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

Pugnale di osso

Balestra di Trill

Arnesi da scasso

Tracolla di ordinanza

Abiti da Lupo

Scudo da Lupo

Appunti, note e Informazioni

Pugnale di osso

è un arma semplice ma ben lavorata ricavata da un osso di orco e realizzata da Brennan proprio per lui. 3 danni.

Balestra di Trill

data la poca forza ha imparato a usare questa speciale balestra che porta ancorata sulla tracolla di ordinanza con una faretra legata dietro. 4 danni

Arnesi da scasso

sono un set di chiavistelli, cacciaviti, lime e altri attrezzi che può usare per scassinare serrature oppure disattivare congegni.

Tracolla di ordinanza

una tracolla in cuoio e vimini costruita dagli artigiani di Cervalue, 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

Salto Fulmineo

una volta al giorno possono quadruplicare la distanza del salto orizzontale o verticale per un singolo movimento.

Background (Fuorilegge)

Trill porta negli occhi il ricordo delle fiamme che distrussero il villaggio in cui nacque. Era solo un cucciolo quando il fuoco e le armi gli portarono via tutto, lasciandolo a correre per la propria vita tra boschi e radure sconosciute.

Per anni visse arrangiandosi, imparando a scattare via al minimo rumore e a rubare abbastanza da sopravvivere. La sua velocità gli permise di sfuggire alla fame, alle bande di predoni e alla solitudine più cupa.

Trovato infine ai limiti dell'Esfolto, venne accolto da Mae Hold e da suo marito Brennar, che gli offrirono il primo luogo sicuro che avesse mai conosciuto. A Cervalue, il suo bisogno di correre diventò un dono: un modo per esplorare, per prevenire i pericoli, per aiutare gli altri. Nel Branco delle Zolle è un esploratore prezioso, rapido come un lampo e sempre pronto a intervenire.

Incantesimi/Effetti

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.

Nome	Costo
Effetti e descrizione	Danni
	Tipo
	Gitt.