

Nome Personaggio Tyrus Razza Aasimar Età 24
Nome Giocatore quando cura gli occhi si illuminano



Vigore (PP)

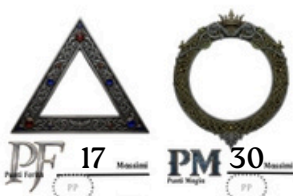
Combattimento
Agilità
Atletica
Resistenza

Acume

Conoscenze
Percezione
Ingegno
Magia

Spirito

Presenza
Empatia
Volontà
Tenacia



Attacchi

Bastone - Medium

Può usarlo per colpire in mischia.

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Difesa 3

Arm 3 Scudo Naturale Altro

Velocità in tattica

Totale 3 metri Agi 1 x3



Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

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

2

Atletica 4

Cavalcare 5

Cercare 5

Conoscenza 5

Destrezza 4

Furtività 4

Influenza 7

Percezione 5

Sopravvivenza 6

Conoscenze 1

Religioni +2

Abilità livello unico 1

Robusto

Competenze Armi

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Prova Danni

Abilità Specifiche

3

Medicina

Esperto in medicina, primo soccorso, diagnosi, ...

Nome Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome Mod. Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

Lingua Franca
Orchesco

Affiliazioni

Avventuriero
D Legno
Mercenario
Domatore
Soldato
Mercante
grado

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

Nome Oggetto Posizione Valore

Armatura Leggera Benedetta

Focus Sacro

Bastone e medium magico

Mantello Cerimoniale

Zaino da sacerdote errante

Appunti, note e Informazioni

Armatura Leggera Benedetta

Indossa una cotta di maglia leggera (o una lorica segmentata) sopra una tunica bianca o azzurra, a dimostrazione che la sua difesa non è solo fisica, ma anche divina. Difesa 3)

Focus Sacro

Un piccolo simbolo sacro in metallo lucido, spesso un pendente a forma di sole o stella, che usa per canalizzare i suoi incantesimi di Luce e Sacri.

Bastone e medium magico

Porta un bastone con una testa di metallo come arma, utile per difendersi. Questo bastone gli conferisce +1 alle prove di incantesimo.

Mantello Cerimoniale

Un mantello con cappuccio, spesso bordato o cucito con fili d'oro, che lo distingue come figura di fede e protezione.

Zaino da sacerdote errante

in questo zaino porta tutti i suoi averi, l'essenziale per accamparsi e sopravvivere in viaggio, un piccolo kit da avventuriero con corde e altri strumenti necessari.

Scurovisione

Possiede Scurovisione, cioè al buio vede entro 18 metri in bianco e nero.

Background (Predicatore errante)

Tyrus è sempre stato consapevole della sua ascendenza celestiale. Cresciuto in una comunità religiosa o in un monastero, ha lasciato la sua casa sentendo il bisogno di portare la luce nelle zone d'ombra, seguendo il destino che riteneva essergli stato assegnato. È arrivato a Vargan's Hold attratto dalla corruzione e dalla sofferenza, determinato a curare e proteggere i più deboli. Nei "Randagi" ha trovato il suo scopo: proteggere i suoi compagni di avventura (persone buone ma imperfette) per permettere loro di compiere il bene. A questo livello, è il guaritore principale e la "coscienza" del gruppo.

Incantesimi/Effetti

6

Frusta d'acqua

2 PM

una frusta si allunga dalle mani dell'incantatore e colpisce ignorando la difesa. 25% di probabilità di trattenere.

2 D

A°

Iniz.

3 m

Getto d'acqua

2 PM

Lancia un potente getto d'acqua che dà 2 danni e che può spingere indietro il bersaglio di 3 metri. (Vigore per resistere). Ignora la difesa.

2 D

A°

Iniz.

9 m

Luce

2 PM

Crea un globo luminoso oppure illumina un oggetto - la luce si estende per 6 m. Dura 1 ora. Ogni PM speso in più aggiunge 6 m all'area di influenza (max 36 m) o + 1 ora

Danni

L°

1°

9 m

Freccia di Luce

2 PM

Lancia un dardo di luce che infligge danni da luce e abbaglia per un turno il bersaglio (Spirito per resistere). Ignora la difesa.

3 D

L°

1°

16 m

Cono di Luce

4 PM

Lancia un raggio di luce accecante che infligge danni a tutti i nemici in un'area a cono di 9 m. (Spirito per dimezzare). Ignora la difesa.

6 D

L°

1°

9 m

Faro di Speranza

4 PM

Crea una luce brillante che illumina un'area di 12 m e può rimuovere stati di paura o depressione. Annulla anche oscurità magiche. Dura 10 minuti.

6 D

L°

1°

16 m

Benedizione

2 PM

Fornisce a un alleato +1 a tutte le prove per la durata dell'incantesimo, dura 1 minuto.

Danni

S°

Iniz.

9 m

Cura Minore

2 PM

Guarisce ferite leggere. Cura 4 PF

Danni

S°

Iniz.

Cont.

Benedizione di Resurrezione

4 PM

Riporta in vita un personaggio deceduto da meno di 5 minuti, ma lo lascia con 1 PF e con uno stato di affaticamento.

Danni

S°

1°

Cont.

Purificazione

4 PM

Rimuove maledizioni e corruzioni. Purifica acqua e cibo. Annulla veleni.

Danni

S°

1°

Cont.

Nome

Costo

Effetti e descrizione

Danni

Tipo

PP

Gitt.