

Nome Personaggio Kael Razza Lykaon (Uomo lupo) Età 20
Nome Giocatore _____ quando cura gli occhi si illuminano



Vigore PP

Combattimento PP

Agilità PP

Aletica PP

Resistenza PP

Acume

Conoscenze PP

Percezione PP

Ingegno PP

Magia PP

Spirito

Presenza PP

Empatia PP

Volontà PP

Tenacia PP

PF 29 Maximal

PM 13 Maximal

Difesa 3

Arm 3 | Scudo | Naturale | Altro

Velocità in tattica

Totale 9 metri | Agi 3 | x3

PP 18 Utilizzati

Attacchi

Lancia Pr 8 D 4

2 attacchi

Balestra Leggera Pr 7 D 4

2 attacchi

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Nome Prova Danni

Effetti e descrizione

Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

Ritratto



Affinità

Magia Spirituale PP

Preclude le affinità elementali

Elementali

☒ Acqua

☐ Vento

☐ Fuoco

☐ Terra

Energetiche

☐ Luce

☐ Oscurità

☐ Sacra

☐ Magia Nera

Fisiche

☐ Mentale

☒ Rafforzamento

Prove di Abilità

5

Atletica Pr 7

Cavalcare Pr 5

Cercare Pr 5

Conoscenza Pr 3

Destrezza Pr 5

Furtività Pr 5

Influenza Pr 4

Percezione Pr 6

Sopravvivenza Pr 8

Conoscenze PP

Abilità livello unico 2

☒ Robusto

☒ Attacco Rapido

Competenze Armi

4

Lancia Pr 8 D 4

Balestra Pr 7 D 4

Magia 1

Rafforzamento Pr 8

Specializzazioni PP

Resistenza +2

Abilità Specifiche

Lancia di Ghiaccio Mod Prova

Attivandola con 2 PM la lancia da 2 danni in più da gelo.

Nome Mod Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome Mod Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome Mod Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

Lingua Franca

Dialecto della Tribu

Affiliazioni

Legno

Mercante grado

Mercenario grado

Soldato grado

Mercante grado

Domatore 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

Giacca di Cuoio Rinforzata

Lancia

Balestra Leggera

Coltello da caccia

Zaino da Esploratore

Mantello Mimetico

Appunti, note e Informazioni

Giacca di Cuio Rinforzata

Indossa una giacca di cuio spesso e resistente con protezioni in metallo leggero cucite all'interno, adatta per muoversi nel sottobosco e resistere agli artigli. Difesa 3

Lancia

Porta una singola lancia. Danni 4

Balestra Leggera

una balestra leggera che spara dardi. Danni 3. 24 m gittata

Coltello da Caccia

abituato a procurarsi il cibo ha al fianco questo grande coltello da caccia con il manico in osso.

Zaino da Esploratore

Un capiente zaino in cuio resistente, pieno di corde, razioni, trappole e tutto l'occorrente per la sopravvivenza.

Mantello Mimetico

Un mantello con cappuccio e colori mimetici, che lo aiuta a confondersi nell'ambiente.

Scurovisione

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

Background (Mercenario)

Kael è un randagio nel vero senso della parola. Dopo aver lasciato il branco, ha vagato per le terre selvagge. La sua forza e i suoi sensi acutissimi lo hanno reso un eccellente tracker e cacciatore. È arrivato a Vargan's Hold cercando lavoro che non lo costringesse a rinunciare alla sua libertà. Si è unito ai "Randagi" perché il gruppo gli ha dato un senso di appartenenza che aveva perso. A questo livello, è l'occhio del gruppo, sentendo il pericolo prima che sia visibile e guidando il gruppo in ambienti sconosciuti.

Incantesimi/Effetti

Agilità potenziata

Aumenta per 1 minuto il valore di agilità di 2.

Atletica Potenziata

Aumenta per 1 minuto il valore di atletica di 2.