

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 infilge danni da perforazione. 3 danni.

Pugnale di pietra

Il mastro armi 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 costruita 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 caccie.

Abiti da Lupo

un set di vestiti di cotone, canapa e cuoio. Sono realizzati con pelli 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.

Scurovizione

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.

Costo
Danni
Tipo
Gitt.

2 PM
Danni
TV
Gitt.

2 PM
Danni
TV
Gitt.

Costo
Danni
Tipo
Gitt.