

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

Prove di Abilità

Atletica

9 Competenze Armi

Cavalcare

Pugnale 7 2D

Cercare

Balestra 8 4D

Conoscenza

Magia

Destrezza

Pugnale 7 2D

Furtività

Balestra 8 4D

Influenza

Pugnale 7 2D

Percezione

Balestra 8 4D

Sopravvivenza

Pugnale 7 2D

Conoscenze

Balestra 8 4D

Lingua Franca

Pugnale 7 2D

Linguaggio della Tribù

Balestra 8 4D

Abilità livello unico

Pugnale 7 2D

Attacco Rapido

Balestra 8 4D

Linguaggi

Lingua Franca

Denaro e Valori

Linguaggio della Tribù

Monete d'Oro

Oggetti di Valore

Affiliazioni

Monete d'Argento

Avventuriero

Monete di Rame

grado

Monete di Ottone

Mercenario

Gemme; Pezzi

grado

Gemme; Valore

Soldato

Lupo di Cervaluce

grado

Lupo di Cervaluce

Mercante

Lupo di Cervaluce

domatore

Lupo di Cervaluce

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 faretta 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 Cervaluce, con tasche, reti e ganci apposta per i lupi. All'interno ha un coltello, acciarino e pietra focaia, una boraccia 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 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 I.

Scurovizione

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 Brennan, che gli offrirono il primo luogo sicuro che avesse mai conosciuto. A Cervaluce, il suo bisogno di correre divenne 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

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.

Nome

Effetti e descrizione

Costo

Danni

Tipo

Gitt.