





TIRI SALVEZZA

+1 Addestrare Animali (Sag)

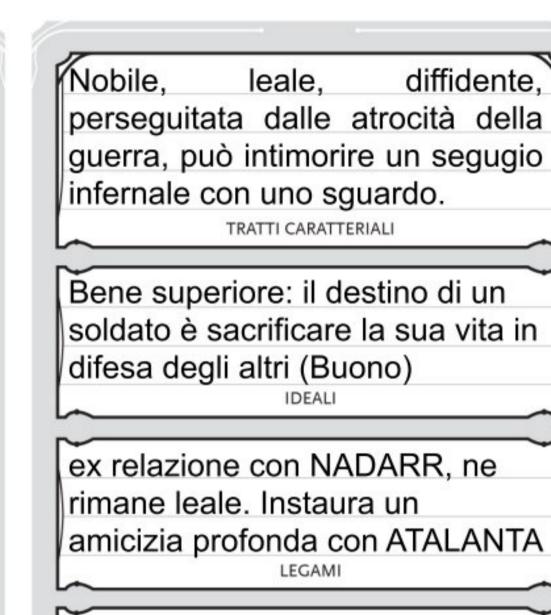
O +2 Acrobazia (Des)

O 0 Arcano (Int)

+5 Atletica (For)

O O Carisma





Scurovislone: Beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. In condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 m come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

In battaglia commise un grave errore

paga ancora le conseguenze emotive

DIFETTI

che costò la vita al suo maestro, ne

Tenacia Implacabile: Quando scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

Attacchi Selvaggi: Quando mette a segno un colpo critico con un'arma da mischia, può tirare un dado dell'arma aggiuntivo quando determina i danni extra del colpo critico.

COMBATTERE CON DUE ARMI: Quando combatte con 2 armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del 2° attacco.

RECUPERARE ENERGIE: possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 +il suo livello da guerriero. Una volta utilizzato questo privilegio, il guerriero non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo. (pag. 71 per i vari livelli)

PRIVILEGI & TRATTI

Ascia x2

1d6

Taglienti

Spada lunga
1d8

Taglienti

1d10

(a 2 mani)

TS CONTRO MORTE

SAGGEZZA

8

CARISMA

10

O +2 Furtività (Des)
O 0 Indagare (Int)
O 0 Inganno (Car)
• +2 Intimidire (Car)
O 1 Intrattenere (Car)
O -1 Intuizione (Sag)
O -1 Medicina (Sag)
O 0 Natura (Int)
O -1 Percezione (Sag)
O 0 Persuasione (Car)
O +2 Rapidità di Mano (Des)
O 0 Religione (Int)
• +1 Sopravvivenza (Sag)
O 0 Storia (Int)

ABILITÀ

Armature: Tutte le armature, scudi Armi: Armi semplici, armi da guerra Strumenti: Nessuno

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Linguaggi: Può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Orchesco. L'Orchesco è una lingua dura e sgradevole, dalle consonanti aspre. Non possiede un suo alfabeto, utilizza l'alfabeto Nanico.

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI





Cassiopea Drakota

NOME PERSONAGGIO

25 anni

Rossi

2,1 m

Bluastra

CARNAGIONE

90 Kg

Neri CAPELLI







ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

La guerra è una presenza costante nella sua vita. Fin da bambina, dopo la perdita dei suoi genitori e del suo fratellino più piccolo, si addestra con costanza e dedezione per affrontare gli aguzzini della sua famiglia, nell'affrontarli ne rimane gravemente ferita, ormai in fin di vita viene trovata da una compagnia di mercenari che l'accoglie, tra essi vi Sullivan, l'ufficiale della compagni, che diviene il suo maestro e il suo padre adotivo, il loro legame è molto forte, lei le deve tutto: l'ha salvata, l'ha addestrata e le ha lasciato dei valor ben saldi, grazie a lui sviluppa un animo nobile, le insegna a rispettare la natura e i piccoli esseri vivinti. Ma purtroppo le sue perdite affettive non finiscono qui: nell'ultima battaglia della compagnia, mentre cercano di salvare un vilaggio da delle forze oscure, perdono la vita quasi tutti i componenti, tra essi anche Sullivan. Cassiopea, nonostante tutti gli sforzi nor riesce a salvarlo e a salvare i suoi compagni, questo evento la renderà difidente, tenendo tutti il più lontano possibile Lascia la compagnia ed inizia a unirsi a molte guerre cruente e atroci, lei stessa a causa del rimorso di non essere riuscita a salvare i suoi compagni e il suo maestro rinnega i valor insegnati da Sullivan e commette molte atrocità, ma con i tempo se ne pente e cerca in tutti i modi di trovare il giusto cammino, nonostante ciò le atrocità della guerra perseguitano, riesce a dormire sempre poco, perchè gl incubi la tormentano. Inizia a vagare da sola, e percore una vita solitaria nella natura per sentirsi di nuovo il più possibile vicina agli ideali insegnati da Sallivan, per questo molto spesso porta con se e cura piccoli animali feriti, questo l'aiuta ad alleviare le atrocità della guerra. Nonostante il sud percorso solitario durante la sua vita incontra Nadarr con cui vive una breve storia, quando le loro strade si separano lei le giura lealtà, inoltre, nel suo vagare nei boschi incontra e instaura un amicizia profonda con Atalanta, nonostate si incontrano molto poco lei le è fede e leale.

STORIA

PRIVII FGI AGGILINTIVI	
TECONO	
	PRIVILEGI AGGIUNTIVI TESORO