

Cassiopea Drakota

NOME PERSONAGGIO

Guerriero

CLASSE & LIVELLO

Mezzorco

RAZZA

Soldato

BACKGROUND

Buono-Legale

ALLINEAMENTO

Marica

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

17

+3

DESTREZZA

14

+2

COSTITUZIONE

15

+2

INTELLIGENZA

10

0

SAGGEZZA

8

-1

CARISMA

10

0

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

- +5 Forza
- +2 Destrezza
- +4 Costituzione
- 0 Intelligenza
- -1 Saggezza
- 0 Carisma

TIRI SALVEZZA

- +2 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- 0 Arcano (Int)
- +5 Atletica (For)
- +2 Furtività (Des)
- 0 Indagare (Int)
- 0 Inganno (Car)
- +2 Intimidire (Car)
- 0 Intrattenere (Car)
- -1 Intuizione (Sag)
- -1 Medicina (Sag)
- 0 Natura (Int)
- -1 Percezione (Sag)
- 0 Persuasione (Car)
- +2 Rapidità di Mano (Des)
- 0 Religione (Int)
- +1 Sopravvivenza (Sag)
- 0 Storia (Int)

ABILITÀ

16

CA

+2

INIZIATIVA

9m

VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita

12

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale

1

d 10

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

Nobile, leale, diffidente, perseguitata dalle atrocità della guerra, può intimorire un segugio infernale con uno sguardo.

TRATTI CARATTERIALI

Bene superiore: il destino di un soldato è sacrificare la sua vita in difesa degli altri (Buono)

IDEALI

ex relazione con NADARR, ne rimane leale. Instaura un'amicizia profonda con ATALANTA

LEGAMI

In battaglia commise un grave errore che costò la vita al suo maestro, ne paga ancora le conseguenze emotive

DIFETTI

NOME

BONUS ATT. DANNI/TIPO

Ascia x2

1d6

Taglienti

Spada lunga

1d8

Taglienti

↓

1d10

(a 2 mani)

ATTACCHI & INCANTESIMI

9

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

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

MR

MA

ME

MO

MP

10

- una cotta di maglia
- un'arma da guerra e uno scudo (+2 a ca)
- due asce
- una dotazione da esploratore:
 - 1 zaino
 - 1 giaciglio
 - 1 gavetta
 - 1 acciarino
 - 1 pietra focaia
 - 10 torce
 - 10 razioni giornaliere
 - 15 m di corda

EQUIPAGGIAMENTO

Scuorvislone: 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.

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

