Nome Personaggio: Korr Drenn | Razza: Kynar: uomo-cane | Età: 20

Nome Giocatore:

Vigore 14

- Combattimento
- Agilità
- Atletica (R)
- Resistenza

Acume

- Conoscenze
- Percezione (B)
- Ingegno (R)
- Magia

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 21 (Maxi) — PP

PM 14 (Maxi) — PP

Difesa 4

Armatura 4 | Scudo | Naturale | Altro

Velocità in tattica

Totale in metri 9 | Agilità 3 | x3

Livello 4

PP Punti Passaggio 24 Utilizzati

Attacchi

	Prova	Danni
Spade Gemelle	10	4
3 attacchi		
Spade Gemelle Attivate	11	5
1PM - 1 minuto - 2d6 - Con furtivo ignorano 2 - 3 attacchi		
Pugnali da lancio (5)	9	2
3 attacchi		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		

Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

Ritratto



Affinità

Magia Spirituale

Preclude le affinità elementali

Elementali

- Acqua
- Vento
- Fuoco
- Terra

Energetiche

- Luce
- Oscurità
- Sacra
- Magia Nera

Fisiche

- Mentale
- Rafforzamento

Prove di Abilità

PP

(R) Atletica	7
Cavalcare	7
Cercare	5
Conoscenza	4
Destrezza	7
Furtività	6
Influenza	5
(B) Percezione	6
Sopravvivenza	5

Conoscenze PP

Abilità livello unico 3

- Robusto
- Attacco Rapido
- Combattere con 2 armi

Competenze Armi 5

	Prova	Danni
Spada	9	3
Pugnale	8	2
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia 1

Rafforzamento	6
	Prova
	Prova

Specializzazioni PP

Abilità Specifiche 1

Attacco Furtivo — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Protettore (R) — Mod. — Prova 3

Effetti, descrizione e appunti

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

- Lingua Franca
- Dialetto tribale

Affiliazioni

Avventuriero	Mercante
B Ferro	grado
Mercenario	**Domatore**
grado	grado
Soldato	**Mercante**
grado	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
Spade corte gemelle		
Amuleto di attivazione:		
Giaco di Maglia		
Zaino di cuoio		
Kit da avventuriero		
Pugnali da lancio (x5)		

Appunti, note e Informazioni

Spade corte gemelle
sono una coppia di spade corte forgiate e incantate da Tink. Utilizzate singolarmente danno un bonus alla prova di +1 con i 3 danni standard. Se Korr ha al collo l'amuleto di attivazione e le impugna entrambe, sviluppano il loro vero potere portando i danni a 4 ognuna. Se usate durante un attacco furtivo ignorano 2 punti di difesa.

Amuleto di attivazione:
è un amuleto che permette a Korr di attivare, spendendo 1 PM ogni 10 minuti di attivazione, l'abilità delle spade gemelle.

Giaco di Maglia
un'armatura metallica leggera che fornisce 4 alla difesa e può essere indossata sotto i vestiti.

Zaino di cuoio
è lo zaino che Korr usa per andare all'avventura con il suo kit da avventuriero.

Kit da avventuriero
nella borsa conservante tiene alcuni cambi di abito, la chiave della casa e l'attrezzatura necessario per fare campo e torce, corda e simili.

Pugnali da lancio
Set di 5 pugnali bilanciati che danno 2 danni entro 9 metri e +1 alla prova.

Background (Esploratore)

Nato nella tribù Drenn, Korr fu catturato da bambino insieme alla sorella Jenny dai predoni Ur'Thagg Grokk, e costretto a combattere nelle arene clandestine della città.
La sua vita cambiò quando Lyra e Dhalia, in missione per la Legione, scoprirono il luogo e li liberarono. Da allora Korr ha giurato loro fedeltà e li considera la sua nuova tribù.
È la forza fisica del gruppo, ma anche il loro istinto animale: fiuta il pericolo prima che arrivi, sente quando qualcuno mente, e protegge la casa come se fosse viva.
Ha un rapporto di rispetto profondo con Lyra, un'amicizia sincera con Dhalia, e una devozione fraterna verso la sorella Jenny, che gestisce la base.
Con Tink gioca spesso a "sfidare la gravità", e con Nerys scambia silenzi che valgono più di mille parole.

Incantesimi/Effetti

PP

Agilità Potenziata — 2 PM
Effetti e descrizione: +2 all'agilità per 1 minuto
Iniz. R — Self

Combattimento Potenziato — 2 PM
Effetti e descrizione: +2 combattimento per 1 minuto
Iniz. R — Self

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni — Tipo — Gitt.
PP