Nome Personaggio: Nerys Caleris | Razza: Umana | Età: 24

Nome Giocatore: parla un po' da solo

Vigore 10

- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume

- Conoscenze
- Percezione
- Ingegno
- Magia

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 19 (Mischia) PP

PM 27 (Mischia) PP

Difesa 2

Armatura 2 | Scudo | Naturale | Altro

Livello 6

PP Punti Passaggio 35 Utilizzati

Velocità in tattica

Totale in metri 3 | Agilità 1 | x3

Attacchi

Nome	Prova	Danni
Incantesimi elementali	10	
Attraverso il bastone		

Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

Ritratto



Affinità

Magia Spirituale 4

Preclude le affinità elementali

Elementali

- Acqua
- Vento
- Fuoco
- Terra

Energetiche

- Luce
- Oscurità
- Sacra
- Magia Nera

Fisiche

- Mentale
- Rafforzamento

Prove di Abilità 4

Atletica	3
Cavalcare	4
Cercare	5
Conoscenza	9
Destrezza	5
Furtività	5
Influenza	7
Percezione	5
Sopravvivenza	7

Conoscenze PP

- B Arcane +2

Abilità livello unico PP

Competenze Armi PP

	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia 11

R Fuoco	10
Vento	10
Terra	10

Specializzazioni PP

Abilità Specifiche 4

Nome		Mod.	Prova
Magia dell'Acqua	R		10
Effetti, descrizione e appunti			
Controllo del Mana		Mod.	Prova
+4 PM a livello dal livello 3			
Nome		Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti			
Nome		Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti			

Linguaggi

- Lingua Franca
- Nanico
- Gnomico

Affiliazioni

Avventuriero: B Ferro	Mercante: grado
Mercenario: grado	Domatore: grado
Soldato: grado	Mercante: 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
Bastone dell'elementalista		
Vesti da mago		
Borsa conservante minore		
Kit da avventuriero		
Pugnale affilato		

Appunti, note e Informazioni

Bastone dell'elementalista
è un bastone con rune elementali che permette a chi lo impugna di utilizzare gli incantesimi elementali con più facilità (+1 alla prova con incanti elementali, -1 PM per incanti elementali).

Vesti da mago
è una veste tessuta per dare protezione e resistenza contro attacchi fisici e magici (2 di difesa contro tutti gli attacchi).

Borsa conservante minore
è un borsa vincolata a Nerys che può contenere fino a 30 kg e 1 metro cubo di oggetti non vivi.

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.

Pugnale affilato
un pugnale con una piccola pietra magica incastonata (+1 danni e +1 alla prova)

Background (Studente)

Figlio di una famiglia nobiliare minore del ducato di Ersil, Nerys è un talento magico puro, educato tra accademie e laboratori.
Ha una mente acuta e curiosa, ma il suo pensiero non conosce prudenza: ha sollevato troppe domande scomode al Magisterium, ed è stato espulso.
Dopo un periodo di solitudine e ricerca ossessiva, ha ritrovato Lyra e Dhalia, con cui aveva condiviso l'Accademia.
All'interno degli Irregolari è il teorico, il mago, l'uomo che parla al mana come a un interlocutore vivo. Il suo modo di ragionare irrita Dhalia, incuriosisce Lyra e affascina Tink, che lo considera una sorta di mentore.
Tra lui e Korr esiste una complicità silenziosa: il kynar finge di non capire i suoi discorsi, ma è l'unico che gli chiede come sta.

Incantesimi/Effetti

Dardo di Fuoco — 1 PM
Incantesimo di attacco a singolo bersaglio. Si applica la difesa.
Iniz. | 4 D | F | 9 m

Palla di Fuoco — 3 PM
Incantesimo ad area (6 m di raggio). (Agilità per dimezzare). Si applica la difesa. Oggetti infiammabili 50% di prendere fuoco.
pl. | 8 D | F | 36 m

Raggio Rovente — 3 PM
Incantesimo di attacco che lancia tre raggi separati, ogni raggio può avere un bersaglio diverso. Si applica la difesa.
pl. | 6 D | F | 9 m

Frusta d'Acqua — 1 PM
Colpisce con una frustata liquida; 25% di probabilità di intrappolare il bersaglio per 1 minuto. I danni ignorano la difesa.
Iniz. | 2 D | A | 3 m

Tempesta di Ghiaccio — 3 PM
Una pioggia di schegge di ghiaccio colpisce tutti i nemici in un'area di 3 m di raggio. Ignora la difesa. (Agilità per dimezzare).
app. | 6 D | A | 16 m

Proiettile di Terra — 1 PM
Incantesimo di attacco a singolo bersaglio. Si applica la difesa.
app. | 4 D | T | 9 m

Scudo di Terra — 1 PM
Incantesimo di protezione che si applica fino a due bersagli. Si distrugge non appena subisce 15 danni anche cumulati. Dura 3 minuti.
app. | Danni | T | Cont.

Scavare — 3 PM
Scava un foro nel terreno o in una parete profondo o lungo fino a 6 metri. Non funziona sul legno.
app. | Danni | T | 9 m

Cuscino d'Aria — 1 PM
Attutisce la caduta di un bersaglio da qualsiasi altezza se lanciata entro 9 metri da terra.
app. | Danni | V | 9 m

Salto del Vento — 1 PM
Eseguire un salto o uno spostamento di 6 m istantaneo in qualunque direzione che non presenti ostacoli.
app. | Danni | V | Self

Lama d'Aria — 3 PM
Crea una lama di vento che infligge danni a tutto ciò che incontra. Applica la difesa.
app. | 6 D | T | 9 m