Nome Personaggio: Thrum Granito | Razza: Nano | Età: 43

Nome Giocatore:

Vigore (18)

- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume

- Conoscenze
- Percezione
- Ingegno
- Magia

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 30 (5) | PM 19 | Difesa 4 (Armatura 4 | Scudo | Naturale | Altro)

Livello 6

PP Punti Passaggio 35 Utilizzati

Velocità in tattica: Totale in metri 6 | Agilità 2 | x3

Attacchi

Martello	10	6
Effetti e descrizione		
Balestra Magica	10	6
Effetti e descrizione		
Alabarda	10	6
Con portata		
Nome / Effetti e descrizione	Prova	Danni
Nome / Effetti e descrizione	Prova	Danni

Punti Esperienza

Attuali: 21

Prossimo Livello: 28

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 (5)

Atletica	6
Cavalcare	6
Cercare	4
Conoscenza	4
Destrezza	5
Furtività	6
Influenza	4
Percezione	5
Sopravvivenza	7

Conoscenze (PP)

Abilità livello unico (PP)

- Robusto

Competenze Armi (PP)

	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia (PP)

Terra	6
	Prova
	Prova

Specializzazioni (PP)

Abilità Specifiche (7)

Maestro d'Armi — Mod. — Prova 9

Capacità di utilizzare qualsiasi arma senza penalità. Non può raggiungere le capacità di Maestro ma non ha limitazioni sulle armi.
+2 alle prove, +1 ai danni, 2 attacchi

Protettore — Mod. 8

Con una prova si interpone tra un attacco e un alleato adiacente e assorbe i danni dell'attacco applicando la sua difesa

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

- Lingua Franca
- Nanico

Affiliazioni

Avventuriero: A Argento	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
Martello Magico		
Alabarda Magica		
Giaco di Maglia		
Zaino di pelle		
Balestra Magica		

Appunti, note e Informazioni

Martello Magico
+1 alla prova e +1 ai danni

Balestra magica
+1 alla prova e +1 ai danni

Alabarda Magica
+1 ai danni e +1 alla prova

Giaco di Maglia
difesa 4

Zaino di pelle
Zaino dove porta le sue attrezzature e i kit di sopravvivenza

Background (Soldato)

Il Veterano Terreno: Thrum ha servito per quasi un decennio nell'esercito Imperiale, addestrato nelle guarnigioni di terra. La sua affinità con la Terra lo rende un difensore stoico, quasi un muro di roccia in battaglia. Tuttavia, la noia e la staticità della vita di guarnigione erano intollerabili per il suo spirito ardente (affinità Fuoco). Ha cercato il congedo per inseguire un'esistenza più dinamica e pericolosa.

L'Uomo di Ferro: A Velaria, Thrum ha trovato un nuovo scopo con i Guardiani del Mare. La sua esperienza militare è fondamentale nell'organizzazione di abbordaggi e difese. È la "risorsa pesante" del gruppo, specializzato nell'uso di esplosivi tattici e nel mantenere la linea in un combattimento frenetico in mare. La sua lealtà ai gemelli e al gruppo è assoluta, e il suo sogno è costruire la sua fortuna attraverso le missioni ad alto rischio.

Incantesimi/Effetti

PP

Proiettile di Terra
2 PM

Effetti e descrizione
Crea un proiettile di terra. Si applica la difesa.

4 D

T

Iniz.

9 m

Pelle di Pietra
2 PM

Effetti e descrizione
Crea uno strato di roccia sulla pelle che conferisce *Resistenza* +2, e *difesa* +2

Danni

T

Iniz.

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