

8 -1 ○ TS	16 +3 ○ TS	10 0 ○ TS	16 +3 ● TS	13 +1 ● TS	12 +1 ○ TS
FORZA Fisco	DESTREZZA Agilità	COSTITUZIONE Resistenza	INTELLIGENZA Conoscenze	SAGGEZZA Intuito	CARISMA Personalità

• Abilità | Hai vantaggio a: •

Magia	Leggende	Indagare
Persuadere		



Punti Squadra

usa un punto per dare **vantaggio** a un alleato o **svantaggio** a un nemico

• Tratti Caratteriali •

Non c'è niente di meglio di risolvere un mistero

• Difetti •

La conoscenza è più importante dell'amicizia

• Punti Ferita •

10

• Danni Subiti •

Velocità

9 m

Iniziativa

+3

Armatura

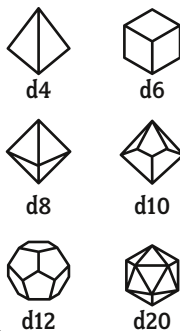


○ Leggera
○ Pesante

• ATTACCHI •

Nome	Attacco	Danni
Bastone da mago	1d20+2	1d6
Pugnale (mischia/vicino)	1d20+5	1d4+3
Scintilla (vicino/lontano)	1d20+5	1d10

• DADI •



• BRAVURA •

+2

• Bonus Attacchi e TS •

○ Armi Grandi

○ Armi a Distanza

○ Armi Piccole

● Magia

Bastone da mago
Libro degli incantesimi
Pugnale
Borsa
Penna
Taccuino

10

• Oro •

• Equipaggiamento •

ELFO

- Scurovisione: vedi al buio
- Immune a Charme e Sonno

MAGO - SCUOLA CELESTE

- Recupero Arcano: Recuperi un incantesimo già speso quando effettui un Riposo Breve

• Capacità •



• Ritratto •

SAPIENTE

Puoi spendere 1 Punto Squadra per:

- conoscere una particolarità o il punto debole di un nemico
- identificare un oggetto magico

• Ruolo nel Gruppo •

Fin da piccolo, Elosterion mostrò interesse per la magia così i suoi genitori lo mandarono a studiare presso Ilberin, un saggio insegnante e amico di famiglia. Grazie allo studio Elosterion migliorò in fretta, distinguendosi nelle arti arcane. Venne il momento in cui, il maestro decise di fargli mettere in pratica ciò che aveva studiato sui libri e gli affidò alcune ricerche da svolgere nella foresta della Gran Valle. Questi semplici compiti fecero capire a Elosterion la differenza fra lo studio teorico e le applicazioni degli insegnamenti.

• La Tua Storia •

• TRUCCHETTI •

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata
Scintilla	Lanci una scintilla esplosiva	1d10	Lontano	Istantaneo
Illusione Minore	Crei una piccola illusione per distrarre o altro		Vicino	1 minuto
Colpo Accurato	Tocchi un alleato che guadagna Vantaggio		Tocco	Istantaneo

• INCANTESIMI •

1° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☒ ☒

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata
Mani Brucianti	Apri le mani e infiammi diversi nemici	Des/3d6	Vicino	Istantaneo
Sonno	Fai dormire fino 5d8 PF di nemici		Lontano	10 minuti

2° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☐ ☐

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

3° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☐ ☐

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata