

Sathya

NOME PERSONAGGIO

Guerriero Tempesta 3° Soldato

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

Elfa Valenar

LB

RAZZA

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

8

-1

DESTREZZA

16

3

COSTITUZIONE

14

2

INTELLIGENZA

10

0

SAGGEZZA

14

2

CARISMA

12

1

ISPIRAZIONE

2

BONUS DI COMPETENZA

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

TIRI SALVEZZA

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

ABILITA'

14

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Comune
Elfico
Doppia-Scimitarra

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

15

CA

3

INIZIATIVA

10,5 m

VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 28

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 3d10

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

NOME BONUS ATT. DANNI/TIPO

Arethel	+5	2d4+3/T + 1d4+3/T
Arco Lungo	+5	1d8+3/P

ATTACCHI & INCANTESIMI

MR

MA

ME

MO

MP

Arethel
Arco Lungo
Faretta
Cotta imbottita
Dot. da avventuriero

EQUIPAGGIAMENTO

Ho perso troppi compagni,
non permetterò che accada
nuovamente!

TRATTI CARATTERIALI

La mia lama è al servizio dei
giusti

IDEALI

Arethel assaggerà il sangue
degli oppressori

LEGAMI

Arethel ferisce più della
penna

DIFETTI

Tratti del Guerriero:

Recuperare Energie: nel tuo turno,
come azione bonus, puoi recuperare
1d10+2 PF. Una volta per riposo
(breve o lungo).

Azione impetuosa: nel tuo turno puoi
usare un'azione aggiuntiva. Una volta
per riposo (breve o lungo).

Superiorità in combattimento (4d8), TS
Forza vs CD 13

Quando il tuo attacco colpisce un
avversario, puoi spendere un Dado
Superiorità per effettuare una
manovra, aggiungendo inoltre il
risultato del dado al tiro per i danni.

Disarmare: fai cadere un oggetto a tua
scelta impugnato dall'avversario

Manovra tattica: un tuo compagno può
usare la sua Reazione per spostarsi,
della metà del suo movimento, senza
provocare attacchi di opportunità

Sbilanciare: se il bersaglio è di taglia
Grande o inferiore, cade a terra

I dadi superiorità spesi si ricaricano
dopo un riposo breve o lungo.

PRIVILEGI & TRATTI



Sathya

NOME PERSONAGGIO

145

ETA'

Smeraldo

OCCHI

1,68

ALTEZZA

Bronzea

CARNAGIONE

52 Kg

PESO

Corvini

CAPELLI



L'antenato di Sathya, l'originale possessore della scimitarra Arethel, si macchiò di efferati crimini durante l'antica guerra contro l'impero goblin Dhakaan, massacrando indiscriminatamente donne e bambini goblin.

Scoperta la verità, Sathya fuggì da Valenar, unendosi alle forze del Korvaire nell'Ultima Guerra, decisa a riscattare l'onore della sua Lama. Venne assegnata all'unità del tenente Arthur D'Medani, diventando ben presto il terrore dei suoi nemici, che la soprannominarono "La Danzatrice Mortale". Dopo la guerra accettò l'impiego offertole dall'ex-tenente.

STORIA DEL PERSONAGGIO

Tratti del Valenar:

Doppia-Scimitarra Arethel:

Quando effettui l'azione di attacco, puoi usare un'azione bonus per sferrarne un secondo con la lama inferiore, infliggendo 1d4+3 danni.

Scurovisione (18 m)

Immune al sonno magico, disponi di Vantaggio ai TS contro charme.

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI