

Trinity

NOME PERSONAGGIO

Cowboy Arcano 3°

CLASSE & LIVELLO

Umano

RAZZA

Eroe del Popolo

BACKGROUND

CB

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

**FORZA**  
8  
-1

**DESTREZZA**  
14  
2

**COSTITUZIONE**  
14  
2

**INTELLIGENZA**  
10  
0

**SAGGEZZA**  
12  
1

**CARISMA**  
16  
3

**ISPIRAZIONE**

2 **BONUS DI COMPETENZA**

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

**TIRI SALVEZZA**

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

**ABILITA'**

14 **CA**    +2 **INIZIATIVA**    9 m **VELOCITA'**

Massimo dei Punti Ferita 24

**PUNTI FERITA ATTUALI**

**PUNTI FERITA TEMPORANEI**

Totale 3d8 **DADI VITA**    SUCCESSI  **FALLIMENTI**  **TS CONTRO MORTE**

Non si può porgere l'altra guancia per tutta la vita!

**TRATTI CARATTERIALI**

Non sopporto i prepotenti

**IDEALI**

Proteggerò chi non è in grado di farlo da solo

**LEGAMI**

Adoro donne, alcol e giochi d'azzardo

**DIFETTI**

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
"Cannith .45"	+5	1d10+3/M(Forza)
Pugnale	+4	1d4+2/T-P

**ATTACCHI & INCANTESIMI**

**Tratti del Cowboy Arcano:**

Fascino innato: con un'azione, puoi obbligare fino a 3 creature vicine a te ad effettuare un TS Saggezza (CD 13). Le creature che falliscono il tiro sono affascinate o spaventate (a tua scelta). Una volta per riposo (breve o lungo).

Puoi lanciare l'incantesimo "Individuazione del magico" a volontà.

**PRIVILEGI & TRATTI**

11 **SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA**

Comune Elfico

**ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI**

MR  Cappello  
MA  Cinturone di cuoio  
ME  Bacchetta Cannith 45  
MO  2 pugnali  
MP  Dot. da avventuriero

**EQUIPAGGIAMENTO**



## Trinity

NOME PERSONAGGIO

31

ETA'

Castani

OCCHI

1,82 m

ALTEZZA

Scura

CARNAGIONE

77 Kg

PESO

Pelato

CAPELLI



Cresciuto, non senza difficoltà, all'interno di una casa di tolleranza, Trinity aveva scoperto di possedere un'innata abilità con le bacchette magiche, che sfruttava per difendere le ragazze del locale dagli avventori più problematici. Ben presto iniziò a farsi un nome nei bassifondi di Sharn, cambiando spesso identità e professione. Commise però un errore che gli avrebbe cambiato l'esistenza: si finse soldato per corteggiare la sorella di un astro nascente dell'esercito, il tenente Arthur D'Medani, tra i due nacque una sincera amicizia. Purtroppo però, allo scoppio dell'Ultima Guerra, Arthur lo "costrinse" de facto ad unirsi al plotone sotto il suo comando. Il plotone, che raccoglieva diversi emarginati, si distinse in svariate operazioni e Trinity sviluppò un grande rapporto con il Forgiato del gruppo KID\_01. Dopo la guerra, i due accettarono l'offerta del loro ex-tenente, unendosi all'Agenzia investigativa Aleph.

STORIA DEL PERSONAGGIO

Baciato dalla Fortuna: puoi ripetere qualsiasi lancio di d20 per tre volte. Si ricarica con un riposo lungo.

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI



# Warlock

CLASSE DA  
INCANTATORE

+3

CARATTERISTICA  
DA INCANTATORE

13

CD TIRO SALVEZZA  
INCANTESIMI

+5

BONUS DI ATTACCO  
INCANTESIMI

0

TRUCCHETTI

- "Cannith 45": Deflagrazione Occulta
- Mano magica
- Prestidigitazione
- Tocco Gelido
- Interdizione alle Lame

3

6

LIVELLO  
INCANTESIMO

SLOT TOTALI

SLOT SPESI

1

/

NOME INCANTESIMO

7

4

8

2

2

- Intimorire Infernale
- Armatura di Agathys
- Sortilegio
- Passo Velato

5

9

INCANTESIMI CONOSCIUTI