MIRHIBAN AL'ORHIMA

MAGA



SCHEDA DEL PERSONAGGIO
Pronta all'uso

Uno Sguardo nel Buio

Nome Mirhiban al'Orhima

Genere Femminile

Specie Umana

Professione Maga

Cultura Mhanadistan

Stato sociale Libera



Nota

Questa *Scheda del Personaggio* è stata creata appositamente per il ***Regolamento Breve*** e quindi contiene tutte le informazioni fondamentali per lo svolgimento dell'avventura "*Gli Schiavisti della Selva Imperiale*". Alcuni valori, come ad esempio *Vantaggi* e *Svantaggi*, sono indicati solo per caratterizzare il personaggio, ma non hanno effetto.
Più informazioni, sul gioco e sul regolamento, sono disponibili sul sito:
www.unosguardonelbuio.it

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
14	15	14	14	12	12	10	9

Vantaggi Rigenerazione astrale accelerata I, Dono della magia

Svantaggi Difetto caratteriale (Vanità)

Abilità Speciali Vincolo del bastone,

Conoscenza del luogo (Fasar), Tradizione (Maghi delle gilde)

	Valore	Bonus/ Malus	Agg.	Max
Punti Vita	25			
Punti Astrali	35			
Animo	2		X	
Tenacia	0		X	
Schivata	6		X	

Movimento 8 **Iniziativa** 13+1D6

Punti Fato

Valore	Bonus/ Malus	Max	Correnti
3	—	3	1

Armi

	Tecnica	PImp	AT	PA
Bastone da Maga	Bastoni	1D6+2	9	7
Pugni	Mani Nude	1D6	8	4

Armatura

	PRO
Veste da maga	0

Punti Vita

Max 25 — Correnti

0 o meno = L'eroe è morente

Energia Astrale

Max 35 — Corrente

Competenza	Prova	LA
Fisici	COR/AG/FO (14/12/9)	
Arrampicare		0
Autocontrollo		0
Ballare		0
Bisbocciare		0
Borseggiare		0
Cantare		0
Cavalcare		0
Controllo del Corpo		0
Furtività		0
Giocoleria		0
Nuotare		0
Percezione		5
Prova di Forza		0
Volare		0
Sociali	IN/CA/CA (14/14/14)	
Camuffamento		0
Etichetta		0
Forza di Volontà		8
Intimidazione		0
Parlantina		3
Perspicacia		2
Persuasione		0
Seduzione		0
Vita da Strada		3
Naturali	COR/AG/COS (14/12/10)	
Corde		0
Fauna		0
Flora		0
Orientamento		0
Pescare		0
Sopravvivenza		0
Tracce		0

Competenza	Prova	LA
Conoscitive	SAG/SAG/IN (15/15/14)	
Arte della Guerra		0
Arti Magiche		10
Astronomia		0
Divinità e Culti		4
Geografia		5
Gioco		8
Leggi		0
Matematica		0
Meccanica		0
Miti e Leggende		6
Sferologia		6
Storia		7
Artigianali	DE/DE/FO (12/12/9)	
Alchimia		0
Commerciare		4
Cucinare		0
Curare Anime		0
Curare Ferite		0
Curare Malattie		0
Curare Veleni		0
Disegno e Pittura		0
Guidare		0
Lavorazione del Cuoio		0
Lavorazione del Legno		0
Lavorazione del Metallo		0
Lavorazione della Pietra		0
Musica		0
Navigare		0
Sartoria		0
Scassinare		0

Lingue

Tulamidya III (lingua madre), Garetiano II

Lingue scritte Alfabeto di Kuslik, Simboli Tulamidya

Punti Livello Abilità	Livello Qualità
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
+16	6



Oggetto	Posizione inventario
Bastone da maga	Mano
Amuleto	Collana
Collana	Collo
Veste da maga	Corpo
Tasche (2)	Cintura

Scarsella

Soldi	Decimi	Talleri	Ducati
		14	

Ignifaxius

Una lancia di fuoco scaturisce in linea retta dalle dita del lanciatore di incantesimi e colpisce il bersaglio. Dopo aver lanciato l'incantesimo, non ci sarà bisogno di un'altra azione per puntarlo: la mira è inclusa nel tempo di lancio. Il bersaglio subisce 2D6 + (LQ × 2) di PImp. Ignifaxius è considerato un attacco a distanza con un'arma a proiettili. Se il bersaglio non schiva, l'incantesimo lo colpisce automaticamente.

Prova: Coraggio / Acume / Carisma

Livello di abilità: 8

Tempo di lancio: 2 azioni

Costo EA: 8 PA

Raggio: 16 passi

Durata: Immediato

Vanitar visibili

Il corpo del bersaglio diventa del tutto invisibile. Questo non vale per i suoi abiti ed il suo equipaggiamento, che rimangono invece visibili. Per attaccare un bersaglio invisibile il valore di AT si dimezza. Gli attacchi a distanza contro questo tipo di bersaglio vanno a segno solo ottenendo un 1 sulla prova di attacco.

Prova: Acume / Intuito / Costituzione

Livello di abilità: 5

Tempo di lancio: 4 azioni

Costo EA: 8 PA (attivazione dell'incantesimo) + 4 PA ogni 5 minuti di mantenimento

Raggio: Tocco

Durata: Mantenuto (in base al consumo di PA)



Bastone da maga

Azioni:
Fai un attacco
Fai un attacco a distanza
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi)
Estrai un'arma
Carica un'arma a distanza *
Lancia un incantesimo * (le ultime due opzioni possono richiedere più di un'azione—quindi più turni—a seconda del tipo di arma o di incantesimo)

Difese:
Parata
Schivata

Azioni libere:
Grida una frase breve
Lancia un oggetto
Gettati a terra
Voltati su te stesso
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi, in aggiunta al movimento svolto come *azione*)

Come posso usare i punti fato?

- **Rilancio:** puoi utilizzare un PFato per rilanciare un tiro andato male di una prova di abilità, di un attacco, una parata o di un tiro di attacco a distanza. Consumi un PFato per l'intero tiro, indipendentemente da quanti dadi tu voglia ritirare. Per esempio, se rilanci una prova di abilità, puoi ritirare uno, due o anche tutti e tre i dadi della prova. Non è possibile rilanciare più di una volta: il risultato del rilancio è definitivo.
- **Ritirare i danni:** puoi usare un PFato per ritirare 1D6 utilizzato per determinare il danno (PImp). Puoi ritirare il tuo dado, ma non quello del tuo avversario. Inoltre, puoi rilanciare un solo dado, anche se la tua arma comporta 2D6 (o più) di danno.
- **Difesa:** puoi usare un PFato per rafforzare la tua difesa, guadagnando un bonus di +4 su tutte le difese fino alla fine del turno di combattimento. Puoi usare questa opzione quando vuoi durante il turno, ma dovrai farlo prima di tirare per la difesa. Alla fine del turno il bonus perde il suo effetto.

© Ulisses Spiele 2019