

NOME: Mallius Medicus Monfin

CLASSE: Cerusico - Speciale

SPECIE: Sirenide Ancestrale

JOLLY
ROGER:



AUREUS AESTUS

LIVELLO: 3

ESPERIENZA: 900

BACKGROUND: Gilda degli Alchimisti

ALLINEAMENTO: N

FOR

-1 8

TIRO SALVEZZA
◇ ATLETICA

DES

+2 14

TIRO SALVEZZA
◇ ACROBAZIA
◇ RAPIDITÀ DI MANO
✓ FURTIVITÀ

COS

+1 12

TIRO SALVEZZA

PERCEZIONE
PASSIVA

13

INT

+3 16

TIRO SALVEZZA
✓ ARCANO
✓ STORIA
◇ INDAGARE
✓ NATURA
✓ RELIGIONE

SAG

+3 16

TIRO SALVEZZA
◇ ADDESTRARE ANIMALI
✓ INTUIZIONE
✓ MEDICINA
✓ PERCEZIONE
◇ SOPRAVVIVENZA

CAR

+1 12

TIRO SALVEZZA
◇ INGANNO
◇ INTIMIDIRE
◇ INTRATTENERE
◇ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Pugnale 1	+4	1d4 + 2P
Pugnale 2*	+4	1d4
Pistola	+4	1d8 + 2P

PF

3 d 6

DADI VITA

TIRO
CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

CLASSE
ARMATURA

13

INIZIATIVA

+2

PF TEMP

6 m / 13,5 m

VELOCITÀ

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

LINGUAGGI: Unish, Chorus, Nurdu

SENSI: Scurovisione

ARMATURE: Leggere, Scudi

ARMI: Semplici

INVENTARIO

- Giacca in pelle rinforzata
- Pistola ad avancarica (gittata 9/28) Leggera, Cilecca 1, Caricare 1
- 2 Pugnali: Accurata, Leggera, Lancio (gittata 6/18); *il danno del pugnale 2 è riferito all'attacco eseguito con arma secondaria
- 10 Proiettili
- Alga Medica
- Placebo

Zaino, libro di storia, pennino, boccetta di inchiostro, 10 fogli di pergamena, sacchetto di sabbia, coltellino, Simbolo della gilda degli Alchimisti

PRIVILEGI & TRATTI

- Anfibio
- Scurovisione
- Nuotatore Fulmineo
- Conoscenza Accademica
- Società Antica
- Addestramento Medico
- Tamponare Ferita
- Intervento sul Campo
- Ricucire
- Conoscenze Alchemiche
- Siringa di Adrenalina
- Negoziatore Accorto

QR

MR

CR

15

TR

NOME: Mallius Medicus Monfin

ALTEZZA: 190 cm

PESO: 87 kg

ETÀ: 150

OCCHI: Grigi

PELLE: Azzurra

CAPELLI: Grigi

AUREUS AESTUS

ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

Scorte Medicinali:

- Placebo

farmaco con ridotte capacità mediche. Si basa interamente sulla forza del paziente: la persona che lo ingerisce potrà immediatamente effettuare un Tiro Salvezza contro un effetto che la influenza..

- Alga Medica

alghie schiacciate e trattate alchemicamente; rimarginano le ferite su cui vengono spalmate. La creatura su cui vengono utilizzate rigenera 2d4+2 PF.



STORIA DEL PERSONAGGIO

Nel corso della sua lunga vita, Mallius ha maturato un'ammirevole esperienza nelle arti mediche, dimostrando spirito di osservazione e sangue freddo nelle circostanze più critiche. Imbarcatosi giovanissimo, ha avuto opportunità di "esercitarsi" su centinaia di pazienti, recidendo arti incancrenite, preparando intrugli medicamentosi di ogni tipo e applicando protesi su misura... abilità che si rivelò preziosa già nel lontano 1673, quando un giovane Mallius prese parte ad un'avventata e azione di guerriglia, per opporsi a qualsiasi tentativo di stipula del Trattato di Alleanza, tra il Popolo Sirenide e Re Byron Horngold. Mallius rimase gravemente ferito a una gamba e l'infezione che ne seguì lo costrinse ad amputarla... come ci sia riuscito da solo, in preda alla febbre e a dolori lancinanti, resta un mistero. Oggi Mallius è il Cerusico della Reveni ed è un rispettato guaritore, chirurgo e barbiere che nel tempo libero si dedica anche allo studio dell'alchimia.

VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Mallius Medicus Monfin

AUREUS AESTUS

PRIVILEGI & TRATTI

Anfibio: I Sirenidi possono respirare sia acqua che aria.

Scurovisione: Un Sirenide vede in penombra nel raggio di 18 metri come se fosse una luce intensa, e al buio come se fosse una luce fioca. Nell'oscurità non si possono distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

Nuotatore Fulmineo: Gli Ancestrali crescono condividendo il territorio con i predatori più feroci degli oceani. Si ottiene +1,5 metri alla Velocità di nuoto (già conteggiato).

Conoscenza Accademica: Con un minuto di studio si può riconoscere la capacità di un Reperto Arcano. Si può usare Conoscenza Accademica per un numero di volte a Riposo Lungo pari al proprio bonus di Competenza.

Società Antica: I Sirenidi Ancestrali sono un popolo la cui memoria raggiunge epoche dimenticate da molti. Si ottiene competenza nelle prove di Storia.

Addestramento Medico: Oltre ad ricevuto una formazione medica, avete fatto molta pratica sul campo di battaglia. Sapete come ricucire le ferite e trattare con gli umori del paziente, finanche a reinserirne gli organi in un corpo, se necessario. Si acquisisce una competenza nelle prove di Medicina e, ogni volta che si effettua una guarigione, si aumenta il recupero di PF di un ammontare pari al proprio Bonus di Competenza.

Tamponare Ferita: Durante un Riposo Breve, si può scegliere di aiutare un alleato a riprendersi dopo una battaglia faticosa. Aggiungete il vostro Modificatore di Intelligenza a ogni Dado Vita tirato dalla creatura bersaglio.

Intervento sul campo: Al 2° livello, il Cerusico guadagna un numero di Dadi Chirurgici pari al proprio Bonus di Competenza e recupera tutti i Dadi Chirurgici al termine di un Riposo Lungo.

Ricucire: A partire dal 2° livello, il Cerusico cuce le ferite meglio di quanto un sarto potrebbe fare con un toppe. Con un'Azione può ricucire le ferite di una creatura entro un raggio di 1,5 metri. La creatura può spendere Dadi Vita come se stesse facendo un Riposo Breve. Si può decidere di spendere un Dado Chirurgico invece dei normali Dadi Vita del bersaglio. È possibile applicare Tamponare la Ferita, in via eccezionale in questo contesto, ma solamente una volta per Riposo Lungo. È possibile utilizzare i consumabili medici sullo stesso bersaglio, con la stessa Azione.

Conoscenze Alchemiche: Quando diventa Speciale, al 3° livello il medico sviluppa una conoscenza approfondita degli ingredienti per sintetizzare gli intrugli più svariati e ottiene la competenza in un'abilità a scelta tra Arcano e Natura. Il Cerusico sviluppa anche la capacità di separare le abilità mediche da quelle alchemiche: guadagna due Dadi Chirurgici aggiuntivi, che può spendere solo per produrre effetti esclusivi di questo Giuramento del Cerusico.

Siringa di Adrenalina: Al 3° livello, lo speciale ha sviluppato una sostanza che potenzia la produzione di adrenalina di chi la assume per 1 ora. Il Medico può produrre una dose durante un qualsiasi Riposo al costo di un Dado Chirurgico; le dosi non utilizzate al termine di un Riposo Lungo si deteriorano e diventano inutili. Coloro che assumono la sostanza guadagnano +1d4 ai tiri di Iniziativa, +1,5 metri al Movimento e la prima volta che raggiungono 0 PF, rimangono a 1 PF, terminando prematuramente gli effetti della sostanza. Tuttavia, una volta esauriti gli effetti, il soggetto si sentirà prosciugato, ricevendo un modificatore ai tiri di Iniziativa pari al bonus precedentemente ottenuto e -1,5 metri alla Velocità per 1 ora o finché non assumerà una nuova dose.

BACKGROUND - Negoziatore accorto: Un Alchimista della Gilda sa come muoversi nei territori della Corona, che protegge e finanzia i suoi studi; lo studioso è un membro importante della società e, data la continua necessità di materie prime su cui lavorare, ha stretti rapporti con quasi tutti i mercanti di Alborea. Grazie ai suoi privilegi riesce sempre a individuare un mercante specializzato e sa individuare botteghe e attività con i prezzi migliori.