Nome Personaggio: Lyra Fenholt | Razza: Umana | Età: 25

Nome Giocatore:

Vigore — 11

- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume

- Conoscenze (R)
- Percezione (B)
- Ingegno (R)
- Magia

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 18 Massimi — PP

PM 23 Massimi — PP

Difesa 3

Armatura 3 | Scudo | Naturale | Altro

Livello 5

PP Punti Passaggio 35 Utilizzati

Velocità in tattica

Totale in metri 9 | Agilità 3 | x3

Attacchi

Nome	Prova	Danni
Stocco di Redmane	8	6
Effetti e descrizione		
Bacchetta di quarzo	9	
Riduce di 1 PM il costo degli incanti di Luce		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		

Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

Ritratto



Affinità

Magia Spirituale

Preclude le affinità elementali

Elementali

- Acqua
- Vento
- Fuoco
- Terra

Energetiche

- Luce
- Oscurità
- Sacra
- Magia Nera

Fisiche

- Mentale
- Rafforzamento

Prove di Abilità — 8

Atletica	5
Cavalcare	3
Cercare	9
Conoscenza	6
Destrezza	6
Furtività	6
Influenza	6
Percezione	9
Sopravvivenza	6

Conoscenze (PP)

Abilità livello unico (PP)

Competenze Armi — 3

Stocco	7	4
	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia — 7

Mentale	8
Luce	8
	Prova

Specializzazioni (PP)

- Indagare

Abilità Specifiche

PP

Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		

Linguaggi

- Lingua Franca
- Elfico
- Gnomico

Affiliazioni

Avventuriero	Mercante
B Ferro	grado
Mercenario	**Domatore**
grado	grado
Soldato	**Mercante**
grado	grado

Denaro e Valori

Monete d'Oro	MO	
Monete d'Argento	MA	
Monete di Rame	MR	
Monete di Ottone	MT	
Gemme: Pezzi	GP	
Gemme: Valore	GV	

Oggetti di Valore

Pietre Magiche

Equipaggiamento

Nome Oggetto	Posizione	Valore
Stocco di Redmane		
Bacchetta di Quarzo		
Monocolo Falcrem		
Abiti da avventuriera dei Garrison		
Chiave universale di Tink		
Borsello dimensionale		
Kit da scrittura		
Chiave di casa		

Appunti, note e Informazioni

Stocco di Redmane
costruito con metallo nero, resistente e preciso (+1 alla prova e +1 ai danni)

Bacchetta di Quarzo
anima di quarzo magico del ducato di Ersil rivestita di legno bianco imperiale, con la pietra magica di un falco di luce. (+1 alle prove di magia -1 PM per lanciare incantesimi di luce)

Monocolo Falcrem
Inforcato e attivato da un bonus alle prove di percezione e di indagare di +1, per attivarlo serve un PM. Se usato per leggere aiuta a decifrare testi in lingue non conosciute e scritte non chiare.

Abiti da avventuriera dei Garrison
n set di vestiti di cotone e cuoio cuciti dagli gnomi alchimisti di Athanor; le vestono in corpo lasciandola libera di muoversi, ma dando la stessa protezione di un'armatura di cuoio. Difesa 3.

Chiave universale di Tink
Tink ha costruito questa chiave meccanica che inserita lentamente in una qualsiasi serratura si adatta e riesce ad aprirne la maggior parte.

Borsello dimensionale
piccola scarsella da cintura che può contenere fino a 50 kg e massimo un metro cubo di spazio.

Kit da scrittura
Lyra prende un sacco di appunti su alcuni taccuini che porta sempre con se scrivendoci sopra con quella che sembra una penna a sfera, uno delle eredità di qualche evocato o reincarnato.

Background (Detective)

Originaria del ducato di Redmane, Lyra proviene da una famiglia di rango medio con lontani legami con la Casata Falcrem.
Dopo gli studi all'Accademia Imperiale, dove si è specializzata in amministrazione e logistica, si è avvicinata alla Gilda spinta più dal desiderio di comprendere che da quello di combattere.
Nel corso degli anni ha sviluppato una forma tutta sua di ragionamento: raccoglie dettagli, li mette in relazione, costruisce mappe di significato.
È la mente del gruppo, e la sua capacità di cogliere pattern invisibili è il motivo per cui la Legione la vuole sempre in prima linea negli incarichi complessi.
All'interno del gruppo è una guida silenziosa: Korr la segue come un istinto, Dhalia le fa da braccio destro, Nerys la contraddice per principio e Tink la adora come una sorella maggiore.

Incantesimi/Effetti

Telepatia
2 PM

Permette di parlare mentalmente con un bersaglio che si vede o, entro 1 km. +1 PM per ogni minuto extra.

Iniz. | M | Self

Distrazione
2 PM

Attacco mentale: il bersaglio perde concentrazione (Spirito per resistere). -1 prove di Acume e Spirito per 1 minuto

Iniz. | M | 9 m

Dominare Minore
4 PM

Effetti e descrizione
Impone comandi semplici al bersaglio. (Acume per resistere)

I | M | 9 m

Illusione Minore
4 PM

Effetti e descrizione
Crea una piccola illusione visiva o sonora in un'area di 3 m di raggio. (Acume per ignorare)

I | M | 9 m

Freccia di Luce
1 PM

Lancia un dardo di luce che infligge danni da luce e abbaglia per un turno il bersaglio (Spirito per resistere). Ignora la difesa

I | 3 D | L | 9 m

Luce
1 PM

Illumina un'area di 6 m per 1 ora. Globo di luce o oggetto toccato. Ogni PM speso in più aggiunte 6 m all'area (max di 36 m) o +1 ora.

PI | L | 6 m

Manto di Invisibilità
3 PM

Rende invisibile il bersaglio finché non attacca o lancia incantesimi.

PI | L | Cont.

Cono di Luce
3 PM

Lancia un raggio di luce accecante che infligge danni a tutti i nemici in un'area a cono di 9 m. (Spirito per dimezzare). Ignora la difesa.

PI | 6 D | L | 9 m

Nome | Costo
Effetti e descrizione | Danni | Tipo | Gitt.
PP

Nome | Costo
Effetti e descrizione | Danni | Tipo | Gitt.
PP

Nome | Costo
Effetti e descrizione | Danni | Tipo | Gitt.
PP