Nome Personaggio: Dhalia Voss | Razza: Umana | Età: 26

Nome Giocatore:

Vigore 13

- Combattimento (B)
- Agilità (R)
- Atletica
- Resistenza

Acume

- Conoscenze
- Percezione
- Ingegno
- Magia

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia (R)

PF 26 (Massimi) — Punti Ferita 2

PM 11 (Massimi) — Punti Magia (PP)

Difesa 6

Armatura 4 | Scudo | Naturale 2 | Altro

Livello 4

PP Punti Passaggio 30 (Utilizzati)

Velocità in tattica

Totale in metri 6 | Agilità 2 | x3

Attacchi

Nome	Prova	Danni
Spada Lunga	11	5
Effetti e descrizione		
Ascia da Lancio (x2)	8	2
Se attivate prima del lancio tornano indietro		
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 (PP)

Preclude le affinità elementali

Elementali

- (●) Acqua
- ( ) Vento
- ( ) Fuoco
- ( ) Terra

Energetiche

- ( ) Luce
- ( ) Oscurità
- ( ) Sacra
- ( ) Magia Nera

Fisiche

- ( ) Mentale
- (●) Rafforzamento

Prove di Abilità 1

	Prova
Atletica	6
Cavalcare	6
Cercare	4
Conoscenza	4
Destrezza	5
Furtività	5
Influenza	6
Percezione	5
Sopravvivenza	5

Conoscenze (PP)

Abilità livello unico 2

- Attacco Rapido
- Robusto

Competenze Armi 4

	Prova	Danni
(R) Ascia	9	4
Spadaccino	10	4
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia 3

	Prova
(R) Rafforzamento	6
	Prova
	Prova

Specializzazioni (PP)

- (B) Art. Fabbro +2

Abilità Specifiche 3

Combattere con lo Scudo — Mod. — Prova 3

Effetti, descrizione e appunti

Spada di Ghiaccio — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Artigianato — Mod. — Prova 4

Capacità di creare, riparare e modificare oggetti comuni o specializzati.
Fabbro (lavorazione dei metalli, forgiatura di prodotti di metallo conosciuti e non)

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

- Lingua Franca
- Gnomico

Affiliazioni

Mercante	grado
Mercenario	grado
Domatore	grado
Soldato	grado
Mercante	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
Spada lunga magica		
Giaco di Maglia in argento resistente		
Scudo ad energia		
Vesti leggere dei Garrison		
Zaino di cuoio		
Asce da lancio		

Appunti, note e Informazioni

Spada lunga magica
con incastonata una pietra magica (+1 alla prova e +1 ai danni)

Giaco di Maglia in argento resistente
è un'armatura forgiata da un amico di Dhalia, l'unico che le è rimasto alla fucina Zarteck, ha una buona difesa ed è molto leggera (Difesa 4 e +1 alle prove di agilità)

Scudo ad energia
è uno scudo di metallo tondo di diametro 50 m che attivandolo come reazione con 1 PM può portare la sua difesa a 3 e ha effetto anche contro incanti che ignorano la difesa (difesa 2 o 3 se attivo)

Vesti leggere dei Garrison
Dahlia possiede alcuni di questi completi di abiti cuciti dalla famosa famiglia di gnomi, li può indossare sia sopra che sotto l'armatura, sono molto resistenti e hanno un ottimo controllo della temperatura.

Zaino di cuoio
in questo zaino tiene il suo equipaggiamento da avventura.

Asce da lancio
ha un paio di piccole accette da lancio che se attivate (1 PM) ritornano indietro il round successivo.

Background (soldato)

Cresciuta in una famiglia di operai, Dhalia ha forgiato la propria vita come si forgia il metallo: con ostinazione e colpi ben assestati.
Entrò nelle Fucine Zarteck da apprendista, ma venne espulsa dopo un esperimento fallito che fece esplodere metà del laboratorio.
Durante gli anni all'Accademia conobbe Lyra, che divenne la sua amica più cara e la sua bussola morale.
Dhalia si considera la guardia e la voce di buon senso del gruppo, anche se spesso finisce a risolvere i problemi a colpi di pugno prima che Lyra finisca di spiegarli.
Ha un rapporto di rispetto e protettività verso Tink, un'amicizia fraterna con Korr, e una pazienza limitata per le eccentricità di Nerys, che chiama affettuosamente "Testa in Fumo".

Incantesimi/Effetti

Agilità Potenziata — 2 PM
Effetti e descrizione: +2 all'agilità per 1 minuto
Danni: — | TS: R | Iniz.: Self

Atletica Potenziata — 2 PM
Effetti e descrizione: +2 atletica per 1 minuto
Danni: — | TS: R | Iniz.: Self

Vigore Potenziato — 4 PM
Effetti e descrizione: Vigore +2 per 1 minuto
Danni: — | TS: R | PP: 1 | Iniz.: Self

Forza della Pietra — 4 PM
Effetti e descrizione: +1 alle prove Vigore, +1 danno dati con armi da mischia, +1 alla difesa.
Danni: — | TS: R | PP: 1 | Iniz.: Self

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

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

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

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

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

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

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