Nome Personaggio **Tink Wobblegear** Razza **Gnomo** Età **16**

Nome Giocatore

parla troppo veloce

Vigore 2

- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume

- Conoscenze B
- Percezione
- Ingegno R
- Magia R

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 22 Maxcini (1)

PM 20 Maxcini (PP)

Difesa 2

Armatura 2 | Scudo | Naturale | Altro

Velocità in tattica

Totale in metri 3 | Agilità 1 | x3

Livello 6

PP Punti Passaggio 35 Utilizzati

Attacchi

	Prova	Danni
Balestra Meccanica	6	4
2 dardi / +2 alla prova / +2 ai danni / distanza x2		
Pugnale Affilato	4	3
Effetti e descrizione		
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 2

Preclude le affinità elementali

Elementali

- Acqua
- Vento
- Fuoco
- Terra

Energetiche

- Luce
- Oscurità
- Sacra
- Magia Nera

Fisiche

- Mentale
- Rafforzamento

Prove di Abilità 6

	Prova
Atletica	6
Cavalcare	4
Cercare	4
Conoscenza	7
Destrezza	7
Furtività	5
Influenza	7
Percezione	4
Sopravvivenza	6

Conoscenze 3

- B Arcane +2
- Materiali +2
- Geografia +2
- Tecnica +2

Abilità livello unico PP

Competenze Armi 4

	Prova	Danni
Balestra	6	4
Balestra	5	2

Magia PP

	Prova

Specializzazioni 3

- R Prestidigitazione +2
- R Art. Fabbro +2
- R Art. Meccanico +2
- Art. Armaiolo +2
- Scassinare +2
- Disattivare Congegni +2

Abilità Specifiche 14

Artigianato Mod. 8

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

Artigianato Magico Mod. 9

Unire materiali, tecniche artigiane e potere arcano per forgiare oggetti che possano trattenere o incanalare effetti magici.

Nome | Mod. | Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome | Mod. | Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi

- Lingua Franca
- Nanico
- Gnomico
- Elfico

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
Balestra Leggera meccanica		
Vesti da artigiano		
Gilet da inventore		
Borsa conservante minore		
Kit da avventuriero		
Pugnale affilato		
La chiave della sua camera		

Appunti, note e Informazioni

Balestra Leggera meccanica
è una balestra costruita dallo stesso Tink, è in grado di sparare due dardi per turno allo stesso bersaglio. Può gestire un meccanismo per sparare 2 dardi, oppure può raddoppiare la distanza, oppure può migliorare i danni (+2), oppure migliorare la mira (+2 alla prova)

Vesti da artigiano
è una veste spessa e resistente che da un po' di difesa e soprattutto fatta per sopportare graffi e temperature. (Difesa 2)

Gilet da inventore
è un gilet in cuoio con molte tasche dentro cui Tink tiene moltissimi strumenti, tra cui anche attrezzi da scasso.

Borsa conservante minore
è un borsa vincolata a Nerys che può contenere fino a 30 kg e 1 metro cubo di oggetti non vivi.

Kit da avventuriero
nella borsa conservante tiene alcuni cambi di abito, la chiave della casa e l'attrezzatura necessario per fare campo e torce, corda e simili.

Pugnale affilato
un pugnale con una piccola pietra magica incastonata (+1 danni e +1 alla prova)

Background (Studente)

Nato in un villaggio minerario vicino Kaerhold, Tink è un prodigio naturale con troppe affinità magiche e pochissima disciplina.
Le sue invenzioni hanno una pericolosa tendenza a funzionare troppo bene.
Scoperto da Lyra in una discarica, venne accolto in casa e da allora è diventato il cuore creativo degli Irregolari.
Vede in Lyra una sorella, in Dhalia una figura protettiva, in Nerys un modello da imitare e in Korr un compagno di giochi e di guai.
La sua stanza-laboratorio sospesa sopra Casa Ka. vibra di notte come se respirasse, e nessuno ha ancora capito se sia magia, ingegneria... o entrambe.

Incantesimi/Effetti

PP

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

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