Nome Personaggio: Lyra Nael | Razza: Umano | Età: 23

Nome Giocatore:

Vigore 8
- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume
- Conoscenze
- Percezione
- Ingegno
- Magia

Spirito
- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia

PF 25 Massimi (PP)

PM 19 Massimi (PP)

Difesa 3

Armatura 3 | Scudo | Naturale | Altro

Livello 6

PP Punti Passaggio 38 Utilizzati

Velocità in tattica

Totale in metri 6 | Agilità 2 | x3

Attacchi

	Prova	Danni
Daghe Gemelle	10	4
3 attacchi usate insieme, usandone una sola prova 9 danni 2		
Arco Composito	7	4
Effetti e descrizione		
Pugnali da lancio (x5)	8	3
tornano al round successivo		
Incantesimo - Mentale	7	4
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		

Punti Esperienza

Attuali: 21

Prossimo Livello: 28

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 7

	Prova
Atletica	1
Cavalcare	1
Cercare	1
Conoscenza	1
Destrezza	1
Furtività	1
Influenza	1
Percezione	1
Sopravvivenza	1

Conoscenze 1
- Impero +2

Abilità livello unico 4
- Attacco Rapido
- Robusto
- Combattere con 2 armi
- Combattere alla cieca

Competenze Armi 4

	Prova	Danni
Arco	7	4
Pugnale	8	2

Magia 4

	Prova
Mentale	6
Oscurità	7

Specializzazioni 4
- Indagare +2
- Borseggiare + 2
- Scassinare Serrature + 2
- Disattivare Congegni + 2

Abilità Specifiche 4

Attacco Furtivo — Mod. — Prova

Se il bersaglio è colto alla sprovvista o è già impegnato con un altro avversario, l'attacco ignora 2 punti di difesa.

Nome — Mod. — Prova

Borseggiare, scassinare serrature, disattivare congegni

Effetti, descrizione e appunti

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Nome — Mod. — Prova

Effetti, descrizione e appunti

Linguaggi
- Lingua Franca
- Elfico

Affiliazioni

Avventuriero A Argento | 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
Daghe Gemelle		
Pugnali da lancio (x5)		
Arco Composito		
Abiti da ladro		
Zaino da Esploratore		
Borsello Dimensionale		

Appunti, note e Informazioni

Daghe gemelle
ha una pietra magica gemella incastonata nell'elsa, +2 alla prova, +2 ai danni, se usata insieme alla daga gemella; se no +1 alla prova.

Pugnali da lancio (x5)
+1 alla prova e + 1 ai danni, tornano indietro in round successivo

Abiti da ladro
un set di vestiti di cotone e cuoio cuciti con filo argento magico, da +1 alla furtività e difesa 3.

Zaino da Esploratore
Un capiente zaino in cuoio resistente, pieno di corde, razioni, trappole e tutto l'occorrente per la sopravvivenza.

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

Background

Background (Spia)
Il Passato - **L'Agente Mentale: Alira Krysanti** era la specialistica in ricognizione psionica delle **Ombre Imperiali**. A differenza del fratello, il suo addestramento si concentrava sull'infiltrazione e sulla **lettura empatica**, usando la Magia Mentale per determinare l'affidabilità o i punti deboli di un bersaglio. Quando il **Magisterium** distrusse la loro famiglia, Lyra sentì il tradimento con maggiore intensità emotiva, cosa che la rende la più vulnerabile ma anche la più efficace del gruppo.

Il Presente - **L'Occhio del Gruppo**: Come **Lyra Nael**, è l'analista di intelligence de **I Guardiani del Mare**. La sua affinità con la **Mente** le permette di **sondare le emozioni e le intenzioni** dei pirati catturati, individuando bugie e nascondigli. Usa la magia dell'**Oscurità** per creare illusioni leggere o per coprire le azioni del gruppo, specialmente in ambienti poco illuminati o nebbiosi. È lei la bussola etica del gruppo, ma anche la loro risorsa più rischiosa: ogni volta che usa il suo vero potere, il fantasma del **Magisterium** sembra farsi più vicino.

Incantesimi/Effetti

Telepatia — 2 PM
Permette di parlare mentalmente con un bersaglio che si vede oppure, entro 1 chilometro se conosce il bersaglio. Dura 1 minuto e aumenta di 5 minuti ogni PM speso in più.
Iniz. | M

Memoria perfetta — 2 PM
Permette di mandare a memoria perfettamente un ricordo e con un nuovo utilizzo di recuperare le informazioni. Dura 1 minuto e costa 1 PM ogni min. extra.
Iniz. | M

Manto d'Ombra — 2 PM
Il personaggio si copra con un manto di ombre che lo aiuta a essere poco visibile. +4 furtività, richiede una prova di Acume per essere visto con svantaggio, non funziona alla luce. Dura 1 minuto.
Iniz. | O

Tocco Oscuro - 2 PM - contatto — 2 PM
Infligge danni da ombra e costringe il bersaglio a perdere la concentrazione se fallisce Spirito. Ignora la difesa.
Iniz. | 3 D | O | Con.

Salto d'Ombra — 4 PM
Il personaggio può spostarsi da un'ombra ad un altra entro massimo 12 metri, deve vedere l'area di arrivo, e le ombre di partenza e arrivo devono essere abbastanza gradi per contenerlo.
PI | O | 12 m

Oscurità Totale — 4 PM
Può creare, entro 16 metri, un area sferica di 6 m di raggio di oscurità totale. Tutte le luci vengono oscurate, può essere dissolta solo da un incantesimo di luce abbastanza potente. Dura 10 minuti, a meno che non venga interrotto prima
PI | O | 49 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

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

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