Nome Personaggio: Flik "Ventoardente" | Razza: Gnomo | Età: 27

Nome Giocatore:

Vigore 10

- Combattimento
- Agilità
- Atletica
- Resistenza

Acume

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

Spirito

- Presenza
- Empatia
- Volontà
- Tenacia (B)

PF 24 Massimi (PP)

PM 22 Massimi (1)

Difesa 3

Armatura 3 | Scudo | Naturale | Altro

Livello 6

PP Punti Passaggio 35 Utilizzati

Velocità in tattica

Totale in metri 6 | Agilità 2 | x3

Attacchi

	Prova	Danni
Lancia di fuoco	7	5
1 PM per aggiungere 2 danni da fuoco		
Balestra Magica	7	5
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
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 2

Atletica	4
Cavalcare	4
Cercare	7
Conoscenza	5
Destrezza	5
Furtività	5
Influenza	8
Percezione	6
Sopravvivenza	6

Conoscenze (PP)

Abilità livello unico 1

- Robusto

Competenze Armi 5

Lancia	2	4
Balestra	2	4
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia 4

Vento	9
	Prova
	Prova

Specializzazioni 2

- Nave e Barca +2
- (R) Prestidigitazione + 2
- Fabbro + 2

Abilità Specifiche 8

Condurre — Mod. — Prova 9

Orientarsi, usare strumenti e gestire viaggi.
L'abilità non specializzata permette di guidare un mezzo semplice senza situazioni di stress o complesse.

Artigiano — Mod. — Prova 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 (B) — Mod. — Prova 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

Linguaggi

- Lingua Franca
- Gnomico

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
Lancia di Fuoco		
Balestra magica		
Armatura di Cuoio		
Attrezzi da lavoro		
Borsello dimensionale		
Sigillo del Vento Istrione		

Appunti, note e Informazioni

Lancia di Fuoco
+1 alla prova, +1 ai danni + 2 danni da fuoco se attivata con 1 PM per 1 minuto

Balestra magica
+1 alla prova e +1 ai danni

Armatura di Cuoio
difesa 3

Attrezzi da lavoro
un kit di attrezzi utilizzati da Flik per sistemare la Saetta, le armi e l'artefatto.

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

Sigillo del Vento Istrione
È un artefatto progettato e costruito da Flik.
Attivazione: prova di Artigianato Magico oppure Magia del Vento o del Fuoco.
Controllo, effettuare una prova per ogni azione::
- Accelerazione
- Virata
- Difesa

In caso di fallimento: L'artefatto si surriscalda. Il cristallo di mana brilla di un rosso pericoloso. Malus alla prova successiva. 3 fallimenti di fila rischio di rottura.

Background (Apprendista)

Il Genio Ribelle: Flik è il cervello dietro i sistemi di navigazione e propulsione de **La Saetta**. La sua natura irascibile è pari solo al suo genio con gli artefatti del vento. Originario di un cantiere navale del nord, era un promettente membro di una gilda, ma i suoi esperimenti audaci, che spesso terminavano con piccole esplosioni o "incidenti di propulsione", lo hanno reso un emarginato. La Gilda dei Fabbri lo ha cacciato per aver costruito illegalmente il **Sigillo del Vento Istrione** e averlo provato nel porto, quasi affondando un traghetto.

La Saetta e la Libertà: Quando conobbe Damon e Lyra, vide subito il potenziale in quel relitto di nave e nei loro soldi (provenienti dalle prime caccie). La sua nave è la sua vera casa, e il suo scopo è superare i limiti della navigazione convenzionale. **Flik** è l'unico che riesce a domare l'artefatto e a spingere **La Saetta** oltre le capacità delle navi della Marina.

Incantesimi/Effetti

Colpo d'aria
2 PM

Spinge di 6 m un bersaglio, ha effetto entro 6 m dall'incantatore. Resistenza per resistere. Disperde nebbia o fumo, apre o chiude porte o finestre.

Iniz. | V | 6 m

Salto del Vento
2 PM

L'incantatore di sposta di 6 m in qualsiasi direzione. Attenzione agli ostacoli.

Iniz. | V

Lama d'aria
4 PM

Una lama di vento infligge danno a tutto ciò che incontra, è necessario fare un tiro per ogni bersaglio in linea.
Si applica la difesa.

1 | 6 D | V | 36 m

Folata di Vento
4 PM

Crea una folata di vento a diverse intensità da lieve a forte. Dura per 5 minuti, e altri 5 minuti ogni PM speso.

1 | V | 16 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

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