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

Nome Giocatore:

Vigore (12)
- Combattimento
- Agilità (R)
- Atletica
- Resistenza

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

Spirito
- Presenza
- Empatia (B)
- Volontà (B)
- Tenacia (B)

PF 24 Massimi (PP) | PM 21 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
Scimitarra incantata	6	5
se usata insieme alla daga +2 alla prova - prova 8		
Daga incantata	6	3
se usata insieme alla scimitarra +2 alla prova - prova 8		
Balestra Leggera	7	5
Effetti e descrizione		
Incantesimo - Mentale	9	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 9

Atletica	3	
Cavalcare	5	
Cercare (B)	8	
Conoscenza	8	
Destrezza	6	
Furtività	5	
Influenza	8	
Percezione	8	
Sopravvivenza	7	

Conoscenze 2
- Impero
- Storia

Abilità livello unico 2
- Robusto
- Combattere con 2 armi

Competenze Armi 5

Spada (R)	5	4
Pugnali	5	2
Balestra	5	4
	Prova	Danni

Magia 3

Mentale (R)	2
	Prova
	Prova

Specializzazioni 2
- Ingannare +2
- Interrogare +2
- Indagare +2

Abilità Specifiche 1

Attacco Furtivo — Mod. — Prova

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

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

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
Scimitarra Incantata		
Daga Incantata		
Balestra Leggera		
Abiti da avventuriero Garrison		
Zaino da Esploratore		
Borsello Dimensionale		

Appunti, note e Informazioni

Abiti da Avventuriero Garrison
un 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.

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

Daga incantata
ha una pietra magica gemella incastonata nell'elsa, +2 alla prova, +1 ai danni, se usata insieme alla scimitarra gemella; se no +1 alla prova.

Balestra magica
con un glifo magico da +1 alla prova e + 1 ai danni.

Coltello da Caccia
abituato a procurarsi il cibo ha al fianco questo grande coltello da caccia con il manico in osso.

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 (Spia)

Il Passato

La Caduta: Nato come **Darian Krysanti** a **Kaerhold**, Damon fu addestrato fin dall'infanzia per ereditare la posizione della sua famiglia nelle **Ombre Imperiali**, l'unità di intelligence segreta dell'Impero. Il suo destino fu spezzato circa quattro anni fa quando, a seguito del fallimento di una missione critica dei suoi genitori, l'intera stirpe dei Krysanti fu accusata di tradimento per aver tentato di manipolare un alto funzionario del **Magisterium** (l'organo che ha creato il **Cuore di Vetro**). Damon e Lyra fuggirono, costretti a rinnegare i loro nomi, la loro storia e la loro intera esistenza a Kaerhold, dove sono ora ricercati.

Il Presente - La Maschera del Mercenario: A **Velaria**, Damon è il volto calmo e il negoziatore principale de **I Guardiani del Mare**. Ha adottato il cognome Nael, sufficientemente anonimo per confondersi tra la popolazione portuale. La sua affinità con la **Mente** è il suo motore: la usa per **analizzare i piani di battaglia** prima che Kael li possa eseguire e per **mantenere il controllo** durante le trattative con la Gilda e la Marina. L'affinità con l'**Oscurità** gli serve per dissimulare le sue vere intenzioni.

Incantesimi/Effetti

Telepatia — 2 PM
Danni
M
Gitt.

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.

Memoria perfetta — 2 PM
Danni
M
Gitt.

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.

Lettura del Pensiero — 4 PM
Danni
M
Gitt.

Permette di leggere nella testa delle persone per 1 minuto. 1 PM per ogni minuto extra, Spirito per resistere.
Può usare 4 PM in più per dare svantaggio alla prova di resistenza. Se ha successo costa 1 PM per ogni minuto extra.

Pl

Attacco Mentale — 4 PM
4 D
M
9 m

Lancia un attacco mentale, che fa perdere la concentrazione su quello che il bersaglio sta facendo, da danni mentali, può essere potenziata o in gittata o in danno, il bersaglio rischia di essere confuso. Resistere Acume - se successo metà dei danni e non è confuso.

Pl

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.

Nome — Costo
Effetti e descrizione — Danni, Tipo, Gitt.