

Alice Draven personaggio

Alice è uno dei personaggi che hanno dato origine al gruppo protagonista degli eventi della [campagna di Vintemberg](#), una delle campagne storiche relative all'ambientazione del [continente di Sarakon](#). Inizia le sue avventure all'età di 19 anni, nell'anno 502. La storia di Alice è in gran parte avvolta nel mistero: originaria di [Surok](#), dopo aver perso entrambi i genitori ha vissuto per un certo periodo con la zia, per poi scappare di casa all'età di 13 anni. Costretta ad arrangiarsi per sopravvivere entrò ben presto in contatto con la malavita di Surok, imparando a combattere e ad eseguire missioni pericolose senza fare troppe domande. All'età di 15 anni conobbe un individuo noto come [Xavier](#) che decise di scommettere su di lei, addestrandola all'uso dell'arco e della spada e trasformandola di fatto in una sicaria. Quella vita fuorilegge non durò comunque a lungo: le forti esperienze vissute durante quel periodo ebbero l'effetto di farle rinnegare la sua infelice condizione, dalla quale riuscì a tirarsi fuori facendo perdere le sue tracce al momento opportuno. Dopo alcuni mesi di latitanza riuscì a far perdere le sue tracce all'interno della città ducale di [Greyhaven](#), dove conobbe molte delle persone con le quali avrebbe condiviso gli anni successivi: [Porter](#), [Flaherty](#), [Yorik](#), [Faradyr](#) e [Luran](#).

PERSONAGGIO

Titolo: Cavaliere di Frostheim
Razza: Umano
Sesso: femmina
Altezza: 172 cm
Peso: 55 kg
Ruolo: compagno
Status: inattivo, disperso
Tipo: PG
Giocatore: DarkAngel

Avventure

Le avventure di Alice procedono parallelamente alle cronache della [campagna di Vintemberg](#) dall'anno 502 al 510, al termine delle quali si perdono le sue tracce nei giorni successivi alla sua nomina a Cavaliere di Frostheim.

Curiosità

- Per il volto di Alice è stata scelta a modello l'attrice americana [Sarah Michelle Gellar](#).
- Nel corso della sua carriera di gioco Alice ha totalizzato una quantità considerevole di tris. In particolare:
 - 1-1-1: due
 - 2-2-2: quattro
 - 3-3-3: tre
 - 4-4-4: due
 - 5-5-5: sette
 - 6-6-6: cinque
 - 7-7-7: dodici
 - 8-8-8: undici
 - 9-9-9: dodici
 - 0-0-0: nove