

Personaggio: Ellida, Nana, 104 cm., 27 Kg. capelli rossi, occhi verdi, pelle chiara.										Punti 142,5
Caratteristiche			Combattimento			Ingombro		Equipaggiamento		
FOR	10		Danno di punta	1d-2		0	9	Descrizione	Costo	Peso
DES	12	20	Danno fendente	1d		-1	18	Tunica Maestro Legale 0-1	60	0,5
INT	15	60	Schivata	5+DP		-2	27	Zaino grande Invicta	60	
COS	10		Parata	8+DP		-3	54,5	Stivali cuoio 2-2	80	1,4
MOV	4	Vel 6,5	Bloccaggio	-		-4	91	Elmo a tazza 3-4	100	2,3
Modificatori di reazione			Armatura					Giacco in cuoio 2-2	100	2,5
Aspetto:			Parte	Dx/Fronte		Sx/Retro		Guanti cuoio 2-2	30	
				DP	RD	DP	RD	Frontale acciaio 4-5	500	8,0
Status:			Torace	4	8	4	8	Tunica seta-acciaio 1-2	-	1,0
			Braccia	1	3	1	3			
Reputazione: +1 Almasya			Gambe	2	4	2	4			
			Testa	3	4	3	4	Faretra	20	0,2
Altri:			Mani e piedi			2	2	Dardi x 8 Avvelena -2	16	0,2
Personalità			Abilità					Dardi x 30		
<i>Vantaggi</i>		39	Descrizione		Liv.		Punti	Dardi +1 x 6		
Alfabetismo		10	Uso spada		D+2		9,0	Spada Artiglio 1d+1/1d+3 con		
Direzione ass.		5	Uso balestra		D+1		2,0	impugnatura a canestro	2.400	1,6
Orologio biologico		5	Mana		4		40,0	Coltello grande 1d-2/1d	40	0,4
Patrono Ordine L.		2	Incantesimi		-		16,0			
Riflessi rapidi		15	Correre		C-2		1,5			
Udito+1		2	Cavalcare		D		3,5			
			Estr. rapid. spada		D+1		1,0			
			Nuotare		D		1,0			
			Usare coltello		D		1,0			
			Gioco d'azzardo		I-1		1,0	Pozione Cura +6 x 1		0,1
<i>Svantaggi</i>		-60	Lingua umana		I		2,0	Pozione Purifica +6 x 3		0,3
Dovere Ordine L.		-10	Lingua Halfling		I-1		1,0	Pozione Veleno -6 x 6		0,6
Magrezza		-5	Sopravv. foresta		I-1		1,0	Anello Lampo x 4" x 1		
Nemici 200/9		-10	Cucinare		I-1		0,5	Anello Palla di Fuoco 6d x 1		
Onesta		-10	Addestrare animali		I-1		1,0	Anello Resistenza +8 x 6" x 1		
Presuntuosa		-10	Sopravv. deserto		I-1		1,5	Anello Invisibile x 4" x 1		
Senso dovere amici		-5	Estrarre rap. coltello		D		0,5	Anello Cura +6 se COS<-3 x 1		
Sincera		-5	Navigazione		I		0,5	Cura +6 su corpo se COS<3 x 1		
Testarda		-5	Araldica		I-1		1,0			
			Insegnare		I-1		1,0			
			Diplomazia		I-3		0,5			
								Catenina d'oro	100	
<i>Peculiarità</i>		-5						Anello Contea Halfling	300	
Ama animali		-1						Borsello piccolo	10	
Ama il rischio		-1						Monete d'oro x 11	1.100	
Fiduciosa		-1						Monete	74	
Odia i numeri		-1	Altre abilità (sul retro)					Altri equipaggiamenti (sul retro)		
Poca memoria		-1	Totale				88,5	Totale		

[illegible]

Storia del personaggio

Nata il 17 Settembre 966 in Trynum, dove sin da piccola viene avviata agli studi magici.

Un giorno, scopre all'interno della Torre di Trynum una spia: denunciandola al Maestro si guadagna

un potente nemico. Dopo aver subito alcuni tentativi di omicidio, viene trasferita ad Orbanus, dove

conosce Pì e Soiamy. Con loro attraversa il Shaerk, dove scopre che Mane, la Mondrog uccisa da

Soiamy è la spia da lei scoperta a Trynum! In seguito si avventura nell'Arcipelago Birkano con i

suoi amici e diviene Maestro dei Legali dopo aver superato un'ardua prova nella Torre dell'Andowait.

Scheda punti Scenario 13: Mondo senza luce							Avanzamenti
Data:		Giocatore: Daniela Peyronel					
Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto	
Enigmi e missioni	61						
Interpretazione							
Magia e Alchimia							
Abilità di combattimento							
Altre							