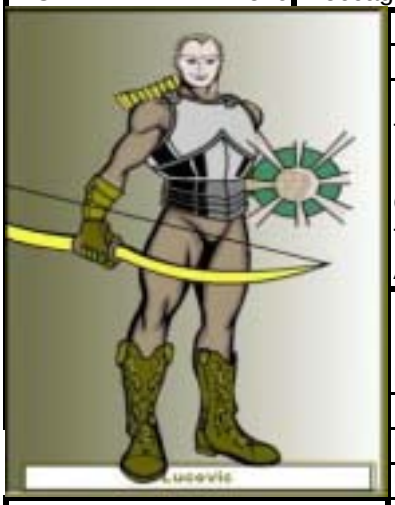
Personaggio: Lucovic, Elfo, alto 170 cm., pesa 65 Kg., ha i capelli neri e gli occhi castani.

Punti 141,5

Caratteristiche		
FOR	12	*20*
DES	13	*30*
INT	14	*45*
COS	11	*10*
MOV 4		Vel 6

Combattimento			
Danno di punta	1d-1	0	11
Danno fendente	1d+2	-1	22
Schivata	4+DP	-2	33
Parata	7+DP	-3	66
Bloccaggio	10	-4	109



Armatura

Parte	Dx/Fronte		Sx/Retro	
	DP	RD	DP	RD
Torace	4	7	2 (2)	2 (+2)
Braccia	3	6	3	6
Gambe	2	2	2	2
Testa	2	2	2	2
Altro	Piedi 2-2		Mani 2-2	

Abilità

Descrizione	Liv.	Punti
Mana	3	30,0
Incantesimi	-	9,0
Uso spada	D+1	4,0
Uso arco	D-3	0,5
Uso balestra	D+1	2,0
Estr. rap. spada	D-1	0,5
Estr. rap. balestra	D-1	0,5
Usare scudo	D+1	2,0
Sopravviv. boschi	I-2	0,5
Cavalcare	D-1	1,0
Lingua Umana	I-2	0,5
Altre abilità (sul retro)		
Totale		50,5

Ingombro	
0	11
-1	22
-2	33
-3	66
-4	109

Equipaggiamento

Descrizione	Costo	Peso
Elmo in cuoio 2-2	20	
Armatura cuoio completa 2-2	350	9,0
Frontale acciaio 4-5	500	8,0
Bracciali a placche 3-4	210	6,4
Guanti di cuoio 2-2	30	
Stivali di cuoio 2-2	80	1,4
Scudo medio DP3 - 7/40	60	7,0
Zaino piccolo	60	1,5
Spada 1d+1 / 1d+3	500	0,9
Arco dorato 1d	500	0,9
Balestra 1d+3	150	2,7
Pugnale 1d-2	20	0,1
Dardi balestra x 10	20	0,3
Frecce x 10	20	0,3
Frecce+1 x 2	20	0,1
Frecce+1 con inc. Fuoco x 1		
Faretra per 10 frecce	10	0,2
Rampino		
Corda 10 m. per 40 Kg.	1	0,2
Razioni x 29	2	0,1
Torcia x 4		
Grimorio incantesimi		
Pozione Avvelena -6		
Incantesimo Cura +6 "Cura Lucovic" x 1		
Inc. Purifica+6 "Purifica Lucovic" x 1		
Anello Cura+6 se COS<0 x 1		
Catenina con Lampo x 2		
Vino rosé (fa ridere) x 1 sorso		
Pozione di Maradok		
Pozione Palla di Fuoco 2d x 1		
Anello conte Arial	300	
Monete di rame	293	
Monete d'oro	2	
Altri equipaggiamenti (sul retro)		
Totale		

Modificatori di reazione

Reputazione: +2 Florea, Città della Sapienza

Carisma: +1

Personalità

Vantaggi	*36*
Alfabetismo	10
Carisma+1	5
Determinaz.+1	4
Olfatto/gusto+1	2
Patrono: Ordine N.	5
Resistenza al dolore	10
Svantaggi	*-45*
Cod. onore gentil.	-10
Dovere Ordine N.	-10
Goloso	-5
Sincero	-5
Timido	-5
Nemici (capo Elfo e suoi seguaci, rischio 6)	-10
Peculiarità	*-5*
Controlla tutto due volte	-1
Ama la Natura	-1
Generoso	-1
Sopporta poco i Nani	-1
Spiritoso e allegro	-1

Annotazioni	Abilità aggiuntive			Equipaggiamento aggiuntivo		
	Descrizione	Liv.	Punti	Descrizione	Costo	Peso
				Cavallo da sella	1.200	
				Equipaggiamento di base	5	
				Sacco a pelo	100	
				Tenda per quattro persone	150	13,0
				Mantello di lusso 1-1	200	2,0
				Tunica Adepto Neutrale	200	1,0
				Pugnale intarsiato	400	0,1
				Aurei XXI secolo	157	
				Libri di Alchimia e Mostri (Phung, Vermi		
				Carnivori e Mostri di Ghiaccio)		
				Grimorio incantesimi Vandrox		0,1
				Cassa comune:		
				Monete di rame	850	
				Monete d'oro	20	
				Credito vs. Quinator	700	
	Totale (riporto a fronte)			Totale (riporto a fronte)		

Storia del personaggio

Nato nella città Elfa di Arborea il 4 agosto 969, la sua vita è segnata dal conflitto tra la sua famiglia ed il clan degli Arinix, che sfocia nel 985 nell'uccisione dei suoi genitori. Egli fugge nelle Terre dei Nani e qui entra a far parte dell'Ordine dei Neutrali nella Torre della Magia di Orbanus.

Dopo aver vissuto alcune imprese con la Compagnia degli Avventurieri, si unisce a Sauzer e Televisia e con loro contribuisce a evitare lo scoppio di una guerra di confine tra Elfi e Nani e sventa i piani del mago rinnegato Mengelek volti a trasformare Televisia in un Phung. Dopo aver partecipato alla distruzione dei Reietti durante la Guerra degli Orchi, riporta Nedra a Silvandia e scampa ad un complotto ordito contro di lui dal clan degli Arinix, riuscendo a far rappacificare Elfi e Nani sulla disputa dei confini.