Personaggio: Sauzer, Umano, alto 180 cm. pesa 83 Kg. Occhi blu, capelli biondi tenuti lunghi e intrecciati in una coda.

Punti 118,5

Caratteristiche			**Combattimento**		**Ingombro**	
FOR	13	*30*	Danno di punta	1d	0	12
DES	13	*30*	Danno fendente	2d-1	-1	23,5
INT	12	*20*	Schivata	4+DP	-2	35
COS	12	*20*	Parata	7+DP	-3	71
MOV 4		Vel 7,375	Bloccaggio	10	-4	118

Armatura

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

Abilità

Descrizione	Liv.	Punti
Uso ascia a due mani	D	2,0
Uso spada	D+1	4,0
Uso scudo	D+1	2,0
Uso balestra	D+1	2,0
Uso coltello	D-1	0,5
Estr. rap. spada	D-1	0,5
Estr. rap. balestra	D-1	0,5
Estr. rap. ascia	D-1	0,5
Muoversi furtivamente	D+1	4,0
Scassinare	I	2,0
Costruire trappole	I	2,0
Seguire tracce	I+1	4,0
Pedinare	I-2	0,5
Conoscenza mala	I-1	1,0
Pronto soccorso	I-1	0,5
Cavalcare	D-1	1,0
Correre	C-3	0,5
Nuotare	D-1	0,5
Lingua Elfica	I-2	0,5
Altre abilità (sul retro)		
Totale		28,5

Equipaggiamento		
Descrizione	Costo	Peso
Elmo in cuoio 2-2	20	
Elmo a tazza 3-4	100	2,3
Armatura cuoio completa 2-2	350	9,0
Frontale in acciaio 4-5	500	8,0
Bracciali a placche 3-4	210	6,4
Gambali a placche 3-4	250	9,5
Stivali di cuoio 2-2	80	1,4
Scudo medio DP3 - 7/40	60	7,0
Zaino piccolo	60	1,5
Spada+1 1d+3 / 2d+1 (°)	2.400	1,4
Ascia a due mani 2d+2 fend.	100	3,6
Balesta 1d+4	150	2,7
Balesta pesante 2d+4	1.500	5,0
Coltello grande 1d/2d-3	40	0,4
Coltello+1 1d/2d-3	120	0,2
Faretra per dardi	20	0,2
Dardi balestra x 10 (1 avv. -6)	20	0,6
Dardi +1 (2 avv. -3) x 4	40	0,1
Borraccia	3	0,5
Grimaldelli+1	200	
Corda 5 m. per 40 Kg.	2	0,2
Anfore di olio incendiario x 5	50	5,0
Pozione Sensi Extra+3 x 10"		
Pozione Avvelena -6 x 2		
Incantesimo Cura +6 "Cura Sauzer" x 1		
Ciondolo Protezione 14 - III livello		
(°) Cura +6 x 1, Forza 13 x 1, Avvel. -6 x 2		
Monete di rame	183	
Monete d'oro	7	
Altri equipaggiamenti (sul retro)		
Totale		

Modificatori di reazione

Reputazione: +2, viene riconosciuto qualche volta (10 o meno)

Personalità

Vantaggi	*55*
Alfabetismo	10
Empatia	15
Reputazione	5
Resistenza al dolore	10
Senso del pericolo	15
Svantaggi	*-60*
Animo sanguinario	-10
Avido	-15
Paranoico	-10
Piromane	-5
Presuntuoso	-10
Testardo	-5
Nemici (gruppo di 3-5 persone, rischio 6)	-5
Peculiarità	*-5*
Ama pulire le armi	-1
Odia aglio e cipolle	-1
Odia le tasse	-1
Rutta	-1
Si aggiusta i capelli	-1

Annotazioni	Abilità aggiuntive			Equipaggiamento aggiuntivo		
L'ascia a due mani	Descrizione	Liv.	Punti	Descrizione	Costo	Peso
richiede due turni per				Cavallo da sella	1.200	
essere pronta al colpo				Equipaggiamento di base	5	
				Tenda	80	5,4
E' famoso per aver ucciso				Barilotto di brandy	50	5,0
il capo di una banda di				Sacco a pelo	100	
briganti che assaltava le				Torcia	3	0,5
carovane nel territorio di				Balestre x2	300	5,4
Nukeos, ma ora gli altri				Dardi x 10	20	0,6
componenti della banda				Coltello 1d-1 x 1	20	0,1
lo stanno cercando…				Zanne e artigli di Drago Verde x 4		10,0
	Totale (riporto a fronte)			Totale (riporto a fronte)		

Storia del personaggio

Nato il 22-4-966, è figlio di un ricco mercante di Nukeos, la cui famiglia viene massacrata da una banda di briganti. Sauzer sfugge all'eccidio e viene recuperato da un anziano avventuriero che lo addestra nelle arti della guerra. Quando egli muore, il ragazzo, ormai cresciuto, decide di seguire le sue orme, e come prima impresa trova ed uccide il capo della banda responsabile della morte dei suoi genitori.
Incontra la Nana Televisia in una locanda e con lei salva l'Elfo Lucovic da un agguato di briganti.
Con loro riuscirà a sventare un piano volto a far scoppiare una guerra di confine tra le Terre dei Nani e Silvandia, a rovinare i piani di una banda di briganti e quelli del mago rinnegato Mengelek.

Scheda punti Scenario:

Data: Giocatore: Luigi Cernigliaro

Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto
Enigmi e missioni	130					
Interpretazione	70					
Magia e Alchimia						
Abilità di combattimento	10					
Altre	60					

Avanzamenti