

Personaggio: Soiamy Gagliardyne, Halfling, alta 165 cm., pesa 56 Kg., ha i capelli neri e gli occhi verdi.										Punti 183,5
Caratteristiche			Combattimento			Ingombro		Equipaggiamento		
FOR	13	30	Danno di punta	1d		0	12	Descrizione	Costo	Peso
DES	13	30	Danno fendente	2d-1		-1	23,5	Elmo in cuoio 2-2	20	
INT	13	30	Schivata	5+DP+3		-2	35	Elmo a tazza 3-4	100	2,3
COS	11	10	Parata	8+DP		-3	71	Corsetto 4-6	1.300	16,0
MOV	4	Vel 7	Bloccaggio	9+DP		-4	118	Corazza cuoio 2-2	210	7,5
Modificatori di reazione			Armatura					Gambali 2-2	80	1,4
Aspetto:			Parte	Dx/Fronte	Sx/Retro			Braccio dx a placche 3-4	105	3,2
				DP	RD	DP	RD	Scudo Medio 3-7/40+punta	75	7,0
Status:			Torace	4	8	4	8	Maglia x torace 3-4(2)	230	11,3
Reputazione: +2 Orbanus			Braccia	3	6	2	2	Abiti civili	40	0,5
+1 Septimus, Florea, Città			Gambe	2	2	2	2	Zaino grande Invicta	60	
Sapienza, Andowait,			Testa	3	6	3	6			
Almasya			Piedi	2	2	2	2	Spada+1 1d+3/2d+1	2.400	1,4
Personalità			Abilità					Spadone 1d+3/2d+2	900	3,2
<i>Vantaggi</i>			50	Descrizione	Liv.	Punti		Balestra pesante 2d+4	1.500	5,0
Alfabetismo			10	Mana	2	20,0		Lancia da cavaliere	60	2,7
Guarigione rapida			5	Incantesimi	-	16,5		Pugnale 1d-1 x 4	80	0,4
Patrono: Ordine N.			5	Uso spada (def.)	D+1	3,0		Coltello grande 1d/2d-3	40	0,4
Riflessi pronti			15	Uso spada corta	D	2,0		Dardi avvelenati -4 x 1		
Senso del pericolo			15	Uso arco	D-1	2,0		Dardi +1 x 3		
				Uso balestra	D+1	2,0				
				Lancio pugnale	D+1	2,0		Lanterna	20	1,0
				Estrarre rap. spada	D	0,5		Borraccia	3	0,5
				Estr. rap. pugnale	D	0,5		Corda	1	0,2
				Scassinare	I+1	4,0		Grimaldelli+1	200	
<i>Svantaggi</i>			-38	Muoversi furtivamente	D	2,0				
Curiosa			-5	Travestirsi	I	2,0		Collana telepatia 16 x 1		
Dovere Ordine N.			-10	Seguire tracce	I	2,0		Collana Purifica x 1		
Golosa			-5	Cavalcare	D	2,5		Anello Luce 60' x 1		
Intoll. prepotenti			-5	Nuotare	D	1,0		Anello Cura +6 x 1		
Senso dovere amici			-5	Arrampicarsi	D	2,0		Pozione velenosa		0,1
Volubilità-1			-8	Lingua Nanesca	I-2	0,5		Pozione Cura +6		0,1
				Lingua Umana	I	2,0		Pozione Purifica +6 x 2		0,2
				Sopravv. deserto	I-1	1,5		Anello Avvelena -6 x 1		
				Rissa	D-1	0,5		Anello 3 Cloni x 6t x 1		
				Correre	C-3	0,5		Anello Dardo Magico x 1		
				Uso lancia cav.	D-2	0,5		Ciondolo Acqua 6 litri x 2		
				Estr. rap. dardi	D	0,5		Cura +6 su pelle se COS<0 x 1		
				Uso scudo	D+1	2,0				
				Tattica	I-2	1,0				
				Mascherarsi	I-1	0,5				
				Uso spada due mani	D-1	1,0				
<i>Peculiarità</i>			-5							
Ama l'acqua			-1					Anello Contea di Arial	300	
Ama l'altezza			-1					Monete oro x 6	600	
Fiera e combattiva			-1					Monete	5	
Si gratta il naso			-1	Altre abilità (sul retro)				Altri equipaggiamenti (sul retro)		
Simpatica, allegra			-1	Totale			76,5	Totale		

[illegible]

Storia del personaggio

Nata il 13 Marzo 969 in Kivassar, si è dedicata sin da giovane all'avventura. Acquisisce fama in Silvandia nell'impresa che pone fine alle brame di conquista del mago Malvapor. Conosce l'Umano Pi durante la Guerra degli Orchi, ed insieme partecipano alla sconfitta delle forze dei Reietti. Dopo la ricerca per la Corona dei Sogni e la lotta contro il falso culto dei Mondrog, ritorna in Silvandia sulle orme di una oscura profezia, che dopo aver risolto con l'aiuto dei suoi amici, la porta ad attraversare il Shaerk. Qui deve affrontare l'Elfa Mane, seguace di Mondrog: Soiamy vince, ma il dubbio che il Culto sia ancora attivo la perseguita. Si rende famosa nella Guerra dei Dodici Giorni negli Elmirati, poi recupera informazioni vitali per il suo Ordine nell'Arcipelago Birkano e viene elevata al livello di Accolita.

Scheda punti Scenario 13: Mondo senza luce							Avanzamenti
Data:		Giocatore: Manuela Gagliardino					
Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto	
Enigmi e missioni							
Interpretazione							
Magia e Alchimia	84						
Abilità di combattimento							
Altre							