


Personaggio: Ser Joram Darkwinn, 182 cm., 83 kg., capelli corti biondi e occhi grigi, porta sempre al collo un fermaglio bianco a forma di corno per fermare il mantello.							Turno	Punti							
							3,50	133,5							
Caratteristiche			Combattimento		Ingombro		Equipaggiamento								
FOR	13	30	Danno di punta	1d	0	13	Descrizione		Costo	Peso					
DES	14	45	Danno fendente	2d-1	-1	26	Elmo a tazza 3-4		100	2,3					
INT	11	10	Schivata	5+DP	-2	39	Corsetto a piastre 4-6		1.300	16,0					
COS	12	20	Parata	8+DP	-3	78	Gambali a piastre 4-6		1.100	9,0					
MOV	4	Vel 7,625	Bloccaggio	6+DP	-4	130	Bracciali a piastre 4-6		1.000	6,8					
			Armatura						Guanti a placche 3-4		100	1,0			
			Parte	Dx/Fronte		Sx/Retro				Stivali di cuoio 2-2		80	1,4		
				DP	RD	DP	RD			Scudo medio 3-7/40		60	7,0		
			Torace	4	6	4	6+1			Mantello di lana Rauser 0-1		80	2,0		
			Braccia	4	6	4	6			Spada bastarda 1d+2/2d		600	2,2		
			Gambe	4	6	4	6			(2d-1/2d+1 a due mani)					
			Testa	3	4	3	4								
			Altro	Piedi 2-2		Mani 3-4				Spadone Luxor 2d-1/2d+2		5.700	3,2		
						Abilità						Luce magica 14 "Luxor" permanente			
						Descrizione		Liv.	Punti	Protezione 14 Mana 3 "Protector" x 1					
			Uso spada		D+1	4,0	Forza 14 Max+3 "Fortitudo" x 1								
			Uso spada due mani		D+2	8,0									
			Uso ascia/mazza		D-1	1,0									
			Uso coltello		D+1	2,0	Spada 1d+2/2d		600	1,4					
Modificatori di reazione			Uso scudo		D	1,0	Coltello grande 1d/1d+1		40	0,4					
Reputazione soldato: +2			Rissa		D	1,0	Coltello grande "Giuramento"		700	0,5					
Cavaliere onorario Lyndon			Tiro con l'arco		D	2,0	qualità ottima (1d+1/1d+2)								
			Estrarre rap. spada		D-1	0,5									
Personalità			Estr. rap. spada 2m		D	1,0	Balestra Pre+5 2d		600	2,7					
Vantaggi			22	Estrarre rap. coltello		D-1	0,5	Dardi balestra x 5		10	0,1				
Alfabetismo			10	Tattica		I+1	6,0	Dardi +1 x 4		40	0,1				
Resistenza al dolore			10	Strategia		I+1	6,0	Dardi a scatto x 1		50	0,1				
Reputazione soldato			2	Savoir faire		I	1,0	Faretra per 10 dardi		10	0,2				
(vs. soldati, qualche volta viene riconosciuto)			Araldica		I-2	0,5									
			Leadership		I-1	1,0									
			Socializzare		C-2	0,5									
Svantaggi			-40	Seguire tracce		I-1	1,0								
Dovere vs.Mormont			-10	Cavalcare		D+1	4,0								
Senso dovere amici			-5	Nuotare		D-1	0,5								
Voto: vendetta			-5	Muoversi furtivam.		D	2,0								
Codice onore: servire il signore fino alla morte			-10	Correre		C-3	0,5								
Nemico: Lord Farrel			-10	Arrampicarsi		D-1	1,0								
			Sopravv.: climi freddi		I-1	1,0									
			Pedinare		I	1,0									
			Estrarre rap. freccia		D-1	0,5									
			Uso lancia cavaliere		D	2,0									
			Tirare con balestra		D	1,0									
			Estrarre rap. balestra		D-1	0,5	Anello Udito +3 x12t x 1								
			Lanciare coltello		D	1,0	Fermaglio Corno Bianco Cura+2 x 1								
			Insegnare		I-2	0,5	e Cura +4 x 1								
Peculiarità			-6												
Odia i pesci			-1					Lettera di credito Joram		2.500					
Rigido e determinato			-1					Spilla d'oro Startown		100					
No sentimentalismi			-1					Monete di rame		954					
Fiero e orgoglioso			-1					Monete d'oro		27					
Simbolo (fermaglio)			-1	Altre abilità (sul retro)				Altri equipaggiamenti (sul retro)		18.080	80,7				
Senso di colpa			-1	<b>Totale</b>		52,5		<b>Totale</b>		33.831	137,1				

