


Personaggio: Luklin Koerborg, Nano, 105 cm., 48 Kg., capelli castani, occhi verde scuro, pelle scura, un poco magro, nasone. Porta al collo un pendaglio Neutrale con diamanti incastonati.								Turno	Punti				
								5,50	201,0				
Caratteristiche			Combattimento		Ingombro		Equipaggiamento						
FOR	11	10	Danno di punta	1d-1	0	11	Descrizione		Costo	Peso			
DES	12	20	Danno fendente	1d+1	-1	22	Tunica Maestro da viaggio		100	0,5			
INT	15	60	Schivata	6+DP	-2	33	Armatura in cuoio 2-2		100	4,5			
COS	10		Parata	8+DP	-3	66	Stivali in cuoio 2-2		80	1,4			
MOV	6	Vel 6,375	Bloccaggio	-	-4	110	Elmo in cuoio 2-2		20				
			Armatura										
			Parte	Dx/Fronte		Sx/Retro		Pendaglio di avorio,					
				DP	RD	DP	RD	ossidiana e oro con:		1.300			
			Torace	2	2	2	2+1	diamante 5k PFT=		12.442			
			Braccia	2	2	2	2	diamante 2k PFT=		2.880			
			Gambe	2	2	2	2	diamante 1k x 2 PFT=		2.400			
			Testa	2	2	2	2						
			Piedi	2	2	2	2	Gladio+1 1d/1d+2 "Ataborca":					
			Abilità										
			Descrizione				Liv.	Punti					
Uso spada corta				D+2	8,0	DES+3 e FOR+3 x 6t x 3,							
Status: +3						Avvelena -4 x 1		3.200 0,9					
Reputazione: Startown,						Pugnali 1d-2 x 2 con fodero		200 0,2					
Port Mosley, Amazzoni +1						in manica sx +4 nascondere oggetti,							
Gnomonland -4, Malitos: -1						+1 estrarre rap., 1d/2" rinfoderare e							
Cumadian: +2						punta cava con fiala velenosa -4							
						Arco lungo 1d+1		200 1,4					
						Frecce x 10 +1 avv. -4		30 0,3					
Personalità			Scassinare		I-1	1,0							
			Cavalcare		D+1	4,0	Faretra 10 frecce		10 0,2				
Vantaggi			61	Mascherarsi		I	0,5	Zaino piccolo (18 kg.)		60 1,5			
Alfabetismo			10	Nuotare		D-1	0,5	Borraccia		3 0,5			
Orologio biologico			5	Seguire tracce		I-2	0,5	Grimaldelli + 1		200			
Patrono: Ordine N.			5	Tattica		I-1	2,0						
Riflessi pronti			15	Lingua Umana		I-1	1,0	Bracciale cuoio Zampe ragno					
Talento musicale +4			4	Conosc. Malavita		I-2	0,5	4t x 1, Tenebre 13esa x 4t					
Udito+1			2	Correre		C-3	0,5	Anello Purifica +6 x 3					
Alleati Cumadiani				Lingua Elfica		I	2,0	Anello Resistenza +6 x 2					
(opportunità 6)			5	Lingua Orchesca		I-3	0,5	Anello oro Assorbi Forza 15 x 1					
Status 3: Maestro			15	Lingua Goblin		I-3	0,5	Anello con diamante 1k e					
Neutrale				Cucinare		I-1	0,5	Telepatia Permanente 15		10.200			
				Falegnameria		I	1,0	Inc. Purifica+6 pelle "Purifica Luklin" x 1					
Svantaggi			-45	Navigazione		I-3	0,5	Inc. Cura + 4 su pelle COS<4<0<-3					
Dovere Ordine N.			-10	Guida imbarcaz.		D	1,0						
Goloso			-5	Diplomazia		I-1	2,0						
Intoller. prepotenti			-5	Improvvisare		I-2	0,5						
Libidinoso			-15	Lingua Halfling		I-2	0,5						
Piromane			-5	Pedinare		I-2	0,5						
Senso dovere amici			-5										
Peculiarità			-5										
Allegro e fantasioso			-1										
Brontolone			-1						Monete di rame / oro		239 / 23		
Gesticola parlando			-1										
Odia il formaggio			-1	Altre abilità (sul retro)				Altri equipaggiamenti (sul retro)					
Tende a porsi a capo			-1	Totale		100,0		Totale					

Annotazioni	Abilità aggiuntive			Equipaggiamento aggiuntivo		
	Descrizione	Liv.	Punti	Descrizione	Costo	Peso
Si presenta come "Luklin						
Koerborg, Maestro dei				Grimorio incantesimi		
Neutrali, Mastro di Illusioni,				Diario di viaggio e mappe		
Uccisore di Draghi, Mastro				Lasciapassare legionari Lega Città Stato		
di Tattica, Terrore dei Morti				Pugnale corno Amazzoni (lasciapassare)		
Viventi."				Falso corno di Unicorno		
				Zanna di drago con incavo per diamante		
				Pugnale d'argento	400	0,1
				Bracciale d'oro	500	
				Anello d'oro Demonland	80	
				Anello stemma Escobar	50	
				Scatola con anelli e collane per magie (12)		
				Lanterna	20	1,0
				Olio lanterna ore x 50	4	1,0
				Coperte x 6	120	12
				Razioni x 180		
				Cavallo da guerra leggero	4.000	
				Tunica Maestro in seta x 2	400	1,0
				Pelliccia invernale	700	4,5
				Frontale in acciaio 4-5	500	8
				Elmo a tazza 3-4	100	2,3
2/992: bottino di Cumadian						
una nave da 20 posti che						
ci aspetta a Bazaar						
Versati a Ordine: 8.650 M,						
incantesimi e rapporto al						
4/992, taglia 6.000 M su						
Necromante						
Rauser: lasciate ~3.000 M						
investite "al rischio" e 13						
bacche al Druido						
	Totale (riporto a fronte)				Totale (riporto a fronte)	

Storia del personaggio

Nato il 12 agosto 968. Dopo essersi laureato mago Adepto presso la Torre di Orbanus, la sua prima azione consiste nella liberazione della figlia del governatore di Rivalentus, rapita da un mago reietto. In seguito vive alcune avventure nelle Terre del Nord con l'amica Zefira ed il fido guerriero Lukmon: la liberazione del Principe di Albarin, la distruzione di una banda di briganti, il superamento di un terribile assedio e l'uccisione di un Drago Rosso. Ma a Demonland egli perde il proprio amico Lukmon. Viene elevato Maestro dai tre Arcimaghi custodi della Valle dell'Unicorno, e per loro recupera un libro di incantesimi perduti dal Necromante, scacciandolo dalla sua Torre. Insieme alle proprie compagne contrasta le mire della potente Gnomonland e guida le tribù Cumadiane contro l'invasione della loro terra da parte dell'esercito Malitonese.

Scheda punti scenario PDD-2: Il Viaggio, 6ª parte

Avanzamenti

Scheda punti scenario PDD-2: Il Viaggio, 6ª parte							Avanzamenti	
Data:	Giocatore: Luca Coero Borga							
Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto		
Enigmi e missioni	326							
Interpretazione								
Magia e Alchimia								
Abilità di combattimento								
Altre	135							