


Personaggio: Zefira, Elfa, alta 168 cm., pesa 60 Kg., è attraente e ha i capelli castani e gli occhi verdi.								Turno	Punti					
								2,75	186,0					
Caratteristiche			Combattimento		Ingombro		Equipaggiamento							
FOR	12	20	Danno di punta	1d-1	0	12	Descrizione	Costo	Peso					
DES	13	30	Danno fendente	1d+2	-1	24	Tunica Adepto da viaggio	100	0,5					
INT	13	30	Schivata	2+DP	-2	36	Mantello pesante 0-1	50	3,0					
COS	10		Parata	7+DP	-3	72								
MOV	4	Vel 7	Bloccaggio	6+DP	-4	120	Corsetto acciaio pes. 4-7	2.300	20,0					
			Armatura				Avambracci acciaio 4-6				1.000	6,8		
			Parte		Dx/Fronte		Sx/Retro		Elmo a tazza 3-4				20	2,3
					DP	RD	DP	RD	Gambiere acciaio 4-7				1.100	9,0
			Torace		4	7	4	7+1	Stivali placche 3-4				150	3,2
			Braccia		4	6	4	6	Guanti placche 3-4				130	1,0
			Gambe		4	7	4	7	Scudo medio 3-7/40				60	7,0
			Testa		3	4	3	4						
			Altri		Mani 3-4		Piedi 3-4							
					Abilità				Spada Alchimista 2d/2d				28.000	1,4
					Descrizione		Liv.	Punti	Avvelena-4 x 1					
		Uso spada		D+1	4,0	Spada Artiglio 1d+2/2d				2.400	1,4			
Modificatori di reazione			Uso coltello		D-1	0,5	Balestra pesante 2d+3				1.500	5,0		
Aspetto: +1/+2			Estrarre rapid. spada		D-1	0,5	Balestra DES+1 2d-1				3.000	2,7		
Status: +2			Cavalcare		D+5	4,0	Coltello grande 1d-3/1d+2							
Reputazione: Startown,			Tiro con balestra		D+2	4,0	Avvelena-4 permanente				3.500	0,1		
Port Mosley: +1, Malitos: -1			Estrarre rap. dardi		D-1	0,5	Dardi x 10 / Dardi scatto x 2				130	0,3		
Gnomonland: -4, Amazzoni e Cumadian: +2.			Correre		C	4,0	Dardi +1 x 10 (1 Avvelena-4)				100	0,3		
			Addestrare animali		I+2	1,0								
			Mana		3	30,0	Zaino piccolo (18 kg.)				60	1,5		
Personalità			Incantesimi		-	26,0	Faretra per 10 dardi				10	0,2		
<i>Vantaggi</i>		62	Lingua Umana		I-1	1,0	Borraccia				3	0,5		
Affinità con animali		5	Nuotare		D-1	0,5	Torcia				3	0,5		
Alfabetismo		10	Lingua Orchesca		I-3	0,5								
Ambidestra		10	Lingua Goblin		I-3	0,5	Spilla del Drago							
Attraiante		5	Lingua Nanesca		I	2,0	Sfera magica Lampo x 1							
Direzione assoluta		5	Falegnameria		I	1,5	Bracciale "X" FOR+3 DES+3 x 5t x 2							
Guarigione rapida		5	Guida imbarcaz.		D	1,5	Anello Purifica +6 x 3 e anello Purifica 6 x 1							
Olfatto/Gusto+1		2	Muov. furtivamente		D+1	4,0	N°2 anelli Cura + 4 x 1							
Patrono: Ordine N.		5	Usare scudo		D-1	0,5	Anello Cura +4 x 4 auto da COS<-3							
Alleati Cumadiani			Seguire tracce		I-1	1,0	Anello "duro da ferire" Resistenza 6 x 6t							
(opportunità 6)		5	Improvvisare		I-2	0,5	Pozione Cura+4 x 3							
Status 2: Adepta N.		10	Lingua Halfling		I-2	0,5								
			Tattica		I-3	0,5								
<i>Svantaggi</i>		-40												
Dovere Ordine N.		-10												
Golosa		-5												
Invidiosa		-10												
Presuntuosa		-10												
Senso dovere amici		-5					Inc. purifica + 6 pelle "Purifica Zefira" x 1							
							Inc. cura + 4 su pelle "Cura Zefira" x 2							
<i>Peculiarità</i>		-5												
Ama gli animaletti		-1					Bracciale d'oro				400			
Impulsiva		-1					Collana d'oro							
Odia i rettili		-1					Monete di rame / oro				274 / 53			
Sonno leggero		-1	Altre abilità (sul retro)				Altri equipaggiamenti (sul retro)							
Testarda		-1	Totale			89,0	Totale							

Annotazioni	Abilità aggiuntive			Equipaggiamento aggiuntivo		
	Descrizione	Liv.	Punti	Descrizione	Costo	Peso
Si presenta come Zefira,						
Adepta e Paladino delle				Libro di naturalistica di Lipomaso Drugher		
Due Rose				Grimorio incantesimi		
				Coltello grande 1d-3/1d+2	40	0,1
				Corda 10 m. x 40 Kg. x 3	3	0,6
				Lanterna	20	1,0
				Grimaldelli	30	
				Tenda quattro posti	150	13,6
				Sacchi a pelo invernali x 3	600	
				Equipaggiamenti da campo	50	9,0
				Otri 20 l. x 3	60	1,0
				Faretra per 10 dardi	10	0,2
				Corazza di cuoio 2-2	350	7,0
				Gambiere di cuoio 2-2	60	2,0
				Tunica Adepto seta	200	0,5
				Pelliccia invernale	700	4,5
				Pugnale di corno		
				Elmo in cuoio 2-2	20	
				Cavallo pony Kumadiano (Tempesta)		
				Lettera Vescovo Gnomonland a Convento		
				Anelli Demonland x 3	240	
				Scatola cassaforte con anelli e collane per		
				magie (10) e fiale per pozioni (10)		
La Spilla del Drago avverte				Bacchetta Malitos Cura+4 x 3		
della presenza di un Drago				Bacchetta Malitos Paralisi 15 x 2		
nel raggio di un Km.				Collana rame Tenebre 15 x 4		
Occorre caricarla con 10				Collana Lampo 15 x 1		
PFT. La carica dura 30 gg.						
Versati a Ordine: 6.600 M,						
incantesimi e rapporto al						
4/992.						
	Totale (riporto a fronte)			Totale (riporto a fronte)		

Storia del personaggio

Nata il 3 Dicembre 969, si è arruolata giovanissima tra le file dei cavalieri al servizio della Torre della Magia di Orbanus. Affascinata dalla magia, decide di entrare a far parte della cerchia dei maghi e qui al termine del suo apprendistato conosce il mago Luklin, con il quale intraprende un viaggio nelle terre del Nord. Nelle Terre Libere si distingue per la sua capacità di combinare le arti della magia con quelle della spada, pur invidiando la superiore abilità del Nano e quella dell'Elfa Zoahera nelle rispettive discipline. Ma le avventure forgiarono il suo carattere e la prepararono alla elevazione a Adepto tramite i tre Arcimaghi. Per essersi battuta con fierezza nello scontro con il Necromante, ottiene dagli Arcimaghi una fiala di essenze magiche che la rende più attraente. Si distingue anche nella battaglia che evita il furto del Libro dei Draghi di Lipomaso e nella liberazione di El Long Sword da una nave Gnomonlandese.

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

Avanzamenti

Data:	Giocatore: Manuela Gagliardino					
Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto
Enigmi e missioni	205					
Interpretazione						
Magia e Alchimia						
Abilità di combattimento						
Altre	167					