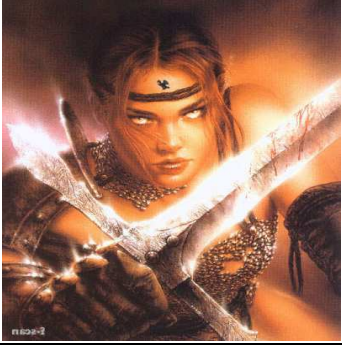


Personaggio: Zoahera Lea, Elfa, 168 cm. 65 Kg., pelle scura, occhi castani, capelli neri, un tatuaggio rappresentante un drago nero sulla fronte.								Turno	Punti				
								3,50	174,0				
Caratteristiche			Combattimento		Ingombro		Equipaggiamento						
FOR	13	30	Danno di punta	1d	0	13	Descrizione	Costo	Peso				
DES	14	45	Danno fendente	2d-1	-1	26	Abito in setacciaio 1-3	10.368	1,4				
INT	10		Schivata	4+DP	-2	39	Corsetto in acciaio 4-6	1.300	16,0				
COS	12	20	Parata	9+DP	-3	78	Gambiere acciaio 4-7	1.100	9,0				
MOV	4	Vel 7,75	Bloccaggio	8+DP	-4	130	Braccia a piastre 4-6	1.000	6,8				
			Armatura (inclusa pelle dura)				Elmo a tazza 3-4		100	2,3			
			Parte	Dx/Fronte		Sx/Retro		Guanti a placche 3-4		130	1,0		
				DP	RD	DP	RD	Scudo vetrificato 5-7/33			7,0		
			Torace	4	9	4	9+1						
			Braccia	4	6	4	6	Azza Unicorn 2d+2/2d+3 con					
			Gambe	4	7	4	7	Avvelena -4 a voce su rostro		10.000	2,5		
			Testa	3	4	3	4	Spada Drago 2d/2d+2		12.000	1,4		
			Altri	Mani 3-4		Piedi 4-7		Balestra doppia 2d		2.000	3,0		
						Abilità				Balestra Pre+5 2d		1.400	2,7
						Descrizione		Liv.	Punti	Balestra pesante 2d+3		1.500	5,0
Modificatori di reazione			Uso spada		D+2	8,0	Coltello grande 1d/2d-3						
Status: +2			Uso balestra		D+2	4,0	Resistenza-4 permanente		9.000	0,1			
Reputazione: Startown, Amazzoni, Port Mosley: +1			Uso azza		D	2,0	Pugnale 1d-1 avvel. -4		20	0,1			
Gnomonland -4, Malitos: 0			Uso coltello		D	1,0	Lancia da cavaliere		60	2,7			
(Polchino: -3, malavita +2, cortigiane +1), Cumadian +3			Rissa		D+1	2,0	Dardi x 15 , Dardi +1 x 12		120	0,6			
			Cavalcare		D+4	2,0	Dardi a scatto x 3		150	0,3			
Personalità			Muov. furtivamente		D+1	4,0	Zaino piccolo (18 kg.)		60	1,5			
<i>Vantaggi</i>			87	Correre	C-2	1,0	Borraccia		3	0,5			
Affinità animali			5	Arrampicarsi	D+2	1,0	Faretra 10 dardi		10	0,2			
Alfabetismo			10	Estrarre rap. dardi	D	0,5							
Ambidestra			10	Estrarre rap. spada	D	0,5							
Direzione assoluta			5	Uso lancia cav.	D-1	1,0							
Elasticità muscolare			5	Uso scudo	D	1,0	Laccio Protezione 12" x 1						
Odorato/gusto+1			2	Nuotare	D	1,0	N. 2 anelli purifica + 6 x 1						
Pelle dura RD 1			10	Estr. rap. balestra	D	0,5	Anello Purifica +6 x 3						
Resistenza al dolore			10	Lingua Orchesca	I-3	0,5	Anello Resistenza +6 x 6t x 1						
Riflessi pronti			15	Lingua Goblin	I-3	0,5	Anello Resistenza +6 x 3						
Alleati Cumadiani (<7)			5	Lingua Nanesca	I	2,0	Anello Cura + 4 x 1						
Status 2			10	Falegameria	I	1,5	Anello Cura +4 x 5 auto a partire da COS<1						
				Guida imbarcaz.	D+1	2,5	Bacchetta Malitos Cura +4 x 2						
<i>Svantaggi</i>			-60	Lanciare oggetti	D	4,0	Inc. Cura + 4 su pelle COS<1						
Cod. onore briganti			-5	Acrobatica	D+3	4,0	Inc. Cura + 4 su pelle "Cura Zoahera" x 1						
Impulsiva			-10	Sex-appeal	COS	2,0	Inc. Purifica + 6 su pelle "Purifica Zoa"						
Nemici (gruppi da 20 a 1000 unità, rischio 6)			-15	Savoir-faire	I+2	2,0							
Piromane			-5	Lingua Malitonese	I-1	2,0							
Presuntuosa			-10	Tattica	I	4,0							
Sanguinaria			-10	Estr. rap. Coltello	D+1	1,0							
Testarda			-5	Lancio coltello	D-1	0,5	Anello Fuoco 15 x 4						
				Lingua Halfling	I-2	0,5	Bacchetta Malitos Cura+4 x 6						
				Improvvisare	I-2	0,5	Anello oro-perla Luce Permanente "Lux"						
<i>Peculiarità</i>			-5				Pozione Cura+4 x 3						
Ama i cavalli			-1				Pozione Purifica+6 x 3						
Ama la musica			-1										
Golosa di dolci			-1				Monete di rame / oro		258 / 113				
Odia autorità			-1	Altre abilità (sul retro)			Altri equipaggiamenti (sul retro)						
Odia folla e città			-1	Totale		57,0	Totale						

Annotazioni	Abilità aggiuntive			Equipaggiamento aggiuntivo		
	Descrizione	Liv.	Punti	Descrizione	Costo	Peso
Si presenta come Zoahera,						
Atamana della tribù del				Armatura in cuoio	350	9
Dragone Nero.				Stivali placche 3-4	150	3,2
				Frontale acciaio 4-5	500	8,0
L'Azza dell'Unicorno, ha				Zagaglia 2d-1 / 2d+1 (2d+2)	80	2,2
un incantesimo permanente				Pelliccia invernale	700	4,5
di Visione Magie speciale,				Armatura in cuoio 2-2	160	7,0
se impugnata rende visibile				Elmo in cuoio 2-2	20	
al possessore ogni oggetto				Elmo in maglia 3-4	55	1,8
magico nel raggio di dieci						
metri.				Zaino grande	100	4,5
				Coperte x 3	60	6,9
La Spada del Drago di				Candele x 3		
Argento, ogni dieci giorni				Cavallo pony Kumadiano (Uragano)		
permette di evocare una				Pozione soporifera		
forza possente, ma non				Lettera di affrancamento schiavitù		
per paura o avidità, e				N. 2 dadi Unicorno (truccati)		
toglie molti PFT.				Pozione Avvelena - 4 x 5		
				Bracciale Volo 15 x 4		
I dadi dell'Unicorno più				Anello Cura Malattie 16 x 1		
vengono tenuti in mano				Collana cristallo Respiro 16 x 1		
e più danno un risultato				Coltello grande 1d/2d-3 x 2	80	0,8
alto se lanciati.						
				Collana oro	20	
				Anello in avorio		
				Anello d'oro con orso inciso	700	
				Medaglione d'oro Fenice	100	
Seppelliti in una fossa in				Anello oro Demonland	80	
un bosco presso Port				Collana di argento	150	
Mosley: una fune pesante,						
una normale, un rampino,				Monete "Cassa" rame / oro	490 / 14	
uno zaino, guanti da						
guerriero, elmo a tazza	Totale (riporto a fronte)			Totale (riporto a fronte)		

Storia del personaggio

Nata il 20 ottobre 965. Addestrata alle armi ma con temperamento impulsivo commette un omicidio in una rissa. Sconta la sua azione con l'esilio. In seguito lavora come mercenaria al seguito di carovane che attraversano regioni pericolose. Viene catturata e ridotta in schiavitù, sopravvive grazie alle proprie capacità sperando di poter fuggire. Viene liberata dalla schiavitù a Port Mosley da Luklin, Zefira e e Lukmon e si unisce alla loro ricerca, aiutandoli a risolvere diversi scontri: uccidendo Quasideo, un Drago, e molti dei nemici del gruppo. Il suo intervento è decisivo nella sconfitta del Necromante. La ragazza continua ad accompagnare i propri compagni nelle loro avventure, nell'isola del Signore dei Draghi e a Malitos, dove ritorna dopo anni di assenza ritrovando vecchi amici e... nemici. Ritorna nella sua terra natale Cumadian e ne scaccia i Malitonesi invasori, diventando una temuta condottiera.

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

Scheda punti scenario PDD-2: Il Viaggio, 6ª parte							Avanzamenti	
Data:	Giocatore: Daniela Peyronel							
Descrizione	Residui	Studio	Gioco	Totale	Usati	Riporto		
Enigmi e missioni	853							
Interpretazione								
Magia e Alchimia								
Abilità di combattimento								
Altre	120							