

Punti Esperienza _____

Punti Esperienza Livello Successivo _____

Nome MOONIE SCARLETT

Livello Ladra 6*

CARATTERISTICHE

Razza e CLASSE Mezzelfa Ladra

ALLINEAMENTO CN

DIVINITÀ NESSUNA

DESCRIZIONE _____

FOR	12	+1
DES	18	+4
COS	14	+2
INC	16	+3
SAG	10	0
CAR	10	0

+1 Des al 4° livello

♥ Punti Ferita 33



Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

*si recupera 1p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
TECOPRA (COS)	4	2	+2		
RIFLESSI (DES)	9	5	+4		
VOLONTÀ (SAG)	4	2	0		2

Resistenza agli incantesimi ____ %

Classe ARMATURA



19 - 10+

ARMATURA	Scudo	DES	Taglia	NATUR	ALTRO
5	/	4	/	/	/

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **15**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **14**

ARMATURA Cuoio dorchiato +2

Attacchi per round
Velocità base _____

Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

4



ATTACCO BASE **4**

	TOT	AB.	FOR ¹ /DES ²	Taglia
AB. MISCIA ¹	5/8	4	1/4	...
AB. DISTANZA ²	8	4	4	...
LOTTARE ¹	5	4	1	...

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Giocata	Peso	Tipo
Stocco	+8	1D6+1	18/20 X2	/	1kg	Perf.
ARCO CORTO COMPOSITO (Fo12)	+8	1D6+1	20 X3	21CD	1kg	Perf.



EQUIPAGGIAMENTO

Zaino	1	0
Specchio	Z	--
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Attrezzi da scasso perfetti	Z	2 kg
Razioni da viaggio (3)	Z	1,5 kg
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Anello con sigillo (vedi BC)	1	--

OGGETTI MAGIA

Cuoio dorchiato +2	1	
Frece +1	1	20
Dozione di Cura Ferite leggere	Z	3

I = indossati; Z = zaino (max kg. ____); T = tasca (max kg ____);
bc = borsa da cintura (max kg. ____); Peso sul PG = 10 kg

DENARO, CEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	100	100 mon - 1
Monete d'argento	25	
Monete di rame	10	

Gemme e gioielli

ABILITÀ

	Cot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari
§ Acrobazia	9	DS*	+4	5	
Addestrare animali	0	CA	0		
§ Artigianato (____) ♥	3	IN	+3		
§ Arcista della Fuga ♥	9	DS	+4	5	
§ Ascoltare ♥	9	SC	0	8	+1
§ Camuffare ♥	2	CA	0	2	
§ Cavalcare ♥	4	DS*	+4		
§ Cercare ♥	12	IN	+3	8	+1
Concentrazione ♥	2	CO	+2		
Conoscenze (arcani)	3	IN	+3		
Conoscenze (storia)	3	IN	+3		
Conoscenze (religioni)	3	IN	+3		
Conoscenze (nobiltà)	3	IN	+3		
§ Conoscenze (locali)	3	IN	+3		
§ Decifrare scritture	4	IN	+3	1	
§ Diplomazia ♥	2	CA	0		+2
§ Disattivare congegni	11	IN	+3	8	
§ Equilibrio ♥	8	DS*	+4	4	
§ Falsificare ♥	3	IN	+3		
§ Guarire ♥	0	SC	0		
§ Intimidire ♥	0	CA	0		
§ Intrattenere ♥	0	CA	0		
§ Muoversi silenziosam. ♥	11	DS*	+4	7	
§ Nascondersi ♥	11	DS*	+4	7	
§ Navigare	0	SC	0		
§ Nuotare ♥	2	FO* ^{x2}	+1	1	
§ Osservare ♥	8	SC	0	7	+1
§ Percepire intenzioni ♥	0	SC	0		
§ Professione (____)	0	SC	0		
§ Raccogliere informazioni ♥	4	CA	0	2	+2
§ Raggiungere ♥	0	CA	0		
§ Rapidità di mano	11	DS*	+4	7	
§ Saltare ♥	0	FO*	0		
§ Sapienza magica	2	IN	+3		
§ Scalare ♥	5	FO*	0	5	
§ Scassinare serrature	13	DS	+4	7	2
§ Sopravvivenza ♥	0	SC	0		
§ Utilizzare corde ♥	6	DS	+4	2	
§ Utilizzare oggetti magici	0	CA	0		
§ Valutare ♥	6	IN	+3	3	

§ abilità di classe ladro ♥ abilità senza addestramento
* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)

TALenti

Attacco Furtivo +3d6; Eludere, schivare prodigioso;
Arma accurata, volontà di Ferro

Linguaggi noti: Comune - Elfico - Gnoll - Goblins

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-21,5kg Carico Medio: 22-43kg Carico Pesante: 43,5-65kg



BACKGROUND

Profilo del Personaggio

Moonie è un'avvenente mezzelfa proveniente, come molti della sua classe, da Landfall. Ha imparato il mestiere di "maestra di serrature" più che altro per sostenere la madre, gravemente malata. Molto riservata ma anche molto pratica, non si fa problemi nell'accettare denaro di varie fonti, proprio per il suo disperato bisogno. Si trova ad eseguire questa missione grazie ai suoi canali di informazione privati (Gilda dei ladri).

Il Segreto

La vita di Moonie è stata abbastanza grama: figlia di un elfo (che si faceva chiamare Aathrin/Niarhoti) ed un'umana (Ayleen), il padre ha abbandonato la piccina all'età di un anno, sostenendo con la madre (e di fonte alla figlia), che *"non ho tempo di veder crescere una bastarda mezzosangue... e neppure di sopprimerla, non ne vale la pena"*. Questa frase le ha generato un odio profondo verso gli uomini e gli elfi in particolare. L'unica cosa che le è rimasta del padre è il suo anello a sigillo:



Rapporti con il gruppo (ciò che ne pensa il PG)

- **Natgon:** Di tutti questi impiccioni, lui sembra essere il più tranquillo: non insulta, non chiede, non fa praticamente nulla. O'altponde, è un sacerdote, e come tutti i chierici, pensa prima al suo dio.
- **Thalanya:** la prova vivente dell'insopportabilità del mio mille volte maledetto sangue elfico! Antipatica, arrogante, solo perché conosce quattro incantesimi in croce si crede di essere chissà chi! Finiamo questa missione e poi ognuno per la sua strada, la odio!
- **Rurhan:** Chi ha detto che i nani sono antipatici? Questo almeno si fa i fatti suoi, non allunga le mani e si limita a bere e a mangiare. Sembra quasi che voglia collaborare, ma è tutta una facciata... basta che stia ad adeguata distanza e se ne può anche tollerare la sua ingombrante presenza.

