

Punti Esperienza **28.001**

 Punti Esperienza Livello Successivo **36.000**

 Nome ELIANOR Livello 8* (MAGO 7 - SPIA 1)
CARATTERISTICHE

 Razza e CLASSE UCCIANA MAGA/SPIA

 ALLINEAMENTO L/N

 DIVINITÀ [REGIA]

 DESCRIZIONE Aspetto 17; età 24; 1,76 m
58 kg; occhi verdi, capelli ramati; è originaria di
Occansend.
nome in codice: VOLPE ROSSA
Falsa identità LADY LAVINIA GREGORY


FOR	10	+0
DES	16	+3
COS	18	+4
INT	18	+4
SAG	10	+0
CAR	18	+4

+1 Cos al 4°lv

+1 Car all'8°lv

 ♥ Punti Ferita **56**
Tiri Salvezza


Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

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

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
RIFLSSI (DES)	+7	+4	+3	---	---
TECOPRA (COS)	+4	+2	+2	---	---
VOLONTÀ (SAG)	+5	+5	+0	---	---

Resistenza agli incantesimi ____ %

Classe Armatura

 Attacchi per round 1
 Velocità base 9 metri

13 - 10 +

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur.	Altro
---	---	+3	---	---	---

 CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **10**

 CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **13**

 Armatura nessuna - VESTE

 Scudo nessuno
Combattimento

INIZIATIVA Des Magia Altro

+3

ATTACCO BASE **+3**

	TOT.	AB.	FOR ¹ /DES ²	Taglia
⚔ AB. MISCHIA ¹	+3	+3	+0	---
🏹 AB. DISTANZA ²	+6	+3	+3	---
👊 LOTTARE ¹	+3	+3	+0	---

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Giocata	Peso	Tipo
Pugnale +2	+5	1D4 + 2	19-20 x 2	3 CD	0,5 kg	P



EQUIPAGGIAMENTO

Borsa da cintura (Bc)	1	0,25 kg
Borsa per componenti inc. (bi)	1	1 kg
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre acqua	Z	2 kg
Ampolla	Z	0,75 kg
Pergamene (3)	Z	---
Fiola inchiostro	Z	30gr
Pennino	Z	---
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Razioni da viaggio (6)	Z	3 kg
Sapone	Z	0,5 kg
Abito da cortigiano	Z	3 kg
Specchio d'argento	Z	

OGGETTI MAGIA

Borsa conservante (Z)	1	7,5 kg
Libro degli incantesimi	Z	1,5 kg
Verga metamagica normale di massimiz. (inc. massimizzati 3 al giorno fino al 6° livello)	Z	
Braccialeto della salute +4 (+4 Cos)	1	
Anello di invisibilità (1/giorno invisibile fino a quando non attacca)	1	
Pergamena <i>Sonno profondo</i>	Z	
Pergamena <i>Tempesta di ghiaccio</i>	Z	
Pergamena <i>Duro illusorio</i>	Z	

I = indossati; Z = zaino (max kg. 125); T = tasca (max kg. ___); C = a casa
bi = borsa componenti (max kg. ___); Peso sul PC = 9,25 kg

DENARO, CEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	54	100 mon = 1 kg
Monete d'argento	23	
Monete di rame	8	

Gemme e gioielli

ABILITÀ

	TOT.	CARAT.	Mod. CARAT.	Gradi	Vari
Acrobazia	3	OS*	+3		
Addestrare animali	4	CA	+4		
°Artigianato (____) ♥	4	IN	+4		
°°Artista della fuga ♥	3	OS	+3		
°°Ascoltare ♥	4	SC	+0	2	+2
°°Camuffare ♥	12	CA	+4	8 (16)	
Cavalcare ♥	3	OS*	+3		
°°Cercare ♥	4	IN	+4		
°Concentrazione ♥	14	CO	+4	10	
°Conoscenze (arcane)	6	IN	+4	2	
°°Conoscenze (storia)	4	IN	+4		
°°Conoscenze (geo)	4	IN	+4		
°°Conoscenze (nobiltà)	6	IN	+4	2	
°°Conoscenze (locali)	6	IN	+4	2	
°°Decifrare scritture	6	IN	+4	2	
°°Diplomazia ♥	10	CA	+4	4 (8)	+2
°°Disattivare congegni	4	IN	+4		
°°Equilibrio ♥	3	OS*	+3		
°°Falsificare ♥	8	IN	+4	4 (8)	
Guarire ♥	0	SC	+0		
°°Intimidire ♥	4	CA	+4		
Intrattenere ♥	4	CA	+4		
°°Muoversi silenziosam. ♥	3	OS*	+3		
°°Nascondersi ♥	4	OS*	+3	1	
°°Nuotare ♥	0	FO* ^{x2}	+0		
°°Osservare ♥	4	SC	+0	2	+2
Parlare linguaggi	---				
°°Percepire intenzioni ♥	4	SC	+0	2 (4)	+2
°Professione (____)	0	SC	+0		
°°Raccogliere informazioni ♥	6	CA	+4	2 (4)	
°°Raggiungere ♥	15	CA	+4	8 (16)	+3
°°Rapidezza di mano	3	OS*	+3		
°°Saltare ♥	0	FO*	+0		
°Sapienza magica	6	IN	+4	2	
°°Scalare ♥	0	FO*	+0		
°°Scassinare serrature	3	OS	+3		
Sopravvivenza ♥	0	SC	+0		
°°Utilizzare corde ♥	3	OS	+3		
°°Utilizzare oggetti magici	4	CA	+4		
Valutare ♥	4	IN	+4		

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

TALENTI

Escludere materiali (≤ 1 mac) - Alerta (+2 Ascol. e Oss.) - Negoziatore (+2 Dipl. e Perc. Int.) - Incantesimi Massimizzati - Scrivere pergamene - Abilità focalizzata (+3 Raggi.)

Linguaggi noti: Comune - Magius - Draconico - Efficco - Traladar

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-16,5kg Carico Medio: 17-33kg Carico Pesante: 33,5-50kg



SPECIALE SPIA

Allineamento imperscrutabile: è impossibile per altri individuare l'allineamento della spia mediante qualunque forma di divinazione. Questa capacità funziona come l'incantesimo *Allineamento imperscrutabile*, ma è sempre attiva.

Identità di copertura: quando la spia opera sotto questa identità, ottiene come bonus +4 Camuffare e +2 Raccogliere info e Raggirare.

BACKGROUND

Profilo del Personaggio

Chiamata "Volpe Rossa" per la sua astuzia e per i suoi bei capelli ramati, Elianor vive ad Oceansend, città della quale è originaria, dove gestisce un negozio di Oggetti Magici e ha contatti con i Principati di Glantri. Per il suo adorabile ed intrigante aspetto è spesso corteggiata dagli uomini e adora essere al centro dell'attenzione. Ha 24 anni e da un anno è entrata a far parte dei servizi segreti del Norworld.

Rapporti con il gruppo

Elianor ha partecipato ad alcune missioni con alcuni componenti del resto del gruppo ma mai tutti 4 assieme come ora.

Libro degli Incantesimi

[incantesimi lanciabili bonus Inc 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

[incantesimi conosciuti bonus 2 ogni livello a scelta]

[incantesimi bonus specialista 1 nei livelli 1'-2'-3'-4']

Livello 0 **4** Livello 1 **5+1** Livello 2 **4+1** Livello 3 **3+1** Livello 4 **2+1** Livello 5 **1** Livello 6 **1** Livello 7 **1** Livello 8 **1** Livello 9 **1**

Conosciuti

Demo

Conosciuti

Demo

Livello 0 - CØ: 14

Aprire/chiedere _____
Distruggere non morti _____
Fiotto acido _____
 ♣ *Frastornare* _____
Individuazione del magico _____
Individuazione del veleno _____
Lampo _____
Letture del magico _____
Luce _____
Luci danzanti _____
Mano magica _____
Messaggio _____
Presidigitazione _____
Raggio di gelo _____
Resistenza _____
Riparare _____
Sigillo arcano _____
Suono fantasma _____
Tocco di affaticamento _____

Livello 1 - CØ: 15

Blocca porte _____
 ♣ *Charme su persone* _____
Colpo accurato _____
Ordo incantato _____
Foschia occultante _____
Individuaz. porte segrete _____

♣ *Ipnosi* _____
Servicioe inosservato _____
 ♣ *Sonno* _____

Livello 2 - CØ: 16

Freccia acida di Delf _____
Immagine speculare _____
Individuazione dei pensieri _____
Polvere luccicante _____
Sfera infuocata _____
 ♣ *Tocco di idiozia* _____

Livello 3 - CØ: 17

Dissolvi magie _____
Fulmine _____
Sfera di invisibilità _____
 ♣ *Sonno profondo* _____

Livello 4 - CØ: 18

♣ *Charme su mostri* _____
 ♣ *Confusione* _____
 ♣ *Costrizione inferiore* _____
Occhio arcano _____

Etianor è una maga specialista in
AMMALIAMENTO
 (♣ incantesimi della scuola).

Le scuole contrarie sono:
 NECROMANZIA
 TRASMUTAZIONE