

SCHEDA DELL' AVVENTURIERO

Nome RHOU

Classe Stregone

Livello 1

Rango Prime Armi

Prodezza
(PRD)

	6
--	---

Intelligenza

	8
--	---

Rapidità
(RPD)

	6
--	---

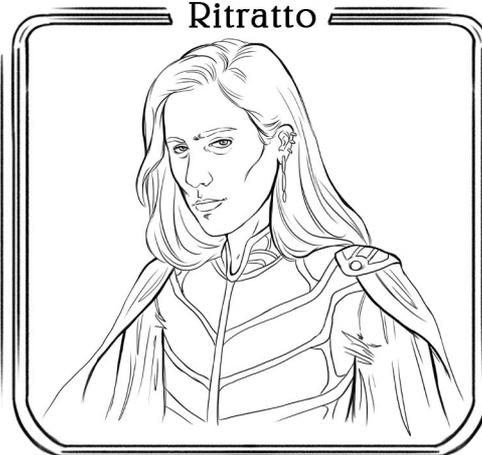
Punti (PR)
Resistenza

	5
--	---

Punti (PE)
Esperienza

--	--

Ritratto



Storia

Le origini di Rhou sono avvolte nel mistero: si vocifera che un tempo avesse una sorella gemella la quale, morta in circostanze sospette, lo spinse a fondere la propria anima con la sua per assimilarne la linfa vitale. Il suo carattere lunatico riflette perfettamente la sua natura scostante, schiva ed ombrosa.

Inventario

Armatura Pettorale d'Argento

Anello _____

Arma Spada

Pezzi d'Oro 5

1 _____

4 _____

7 _____

2 _____

5 _____

8 _____

3 _____

6 _____

9 _____

Incantesimi Memorizzati _____



SCHEDA DELL' AVVENTURIERO

Nome ALKANNA

Classe Guerriero

Livello 1

Rango Prime Armi

Prodezza
(PRD)

8

Intelligenza

6

Rapidità
(RPD)

6

Punti (PR)
Resistenza

6

Punti (PE)
Esperienza

Ritratto



Storia

Alkanna aveva da sempre preferito le lame e i bastoni alle reti da pesca dei genitori. A soli 6, da autodidatta, è riuscita a conquistare la sua prima spada e dal quel momento le ha dedicato tutto il suo tempo libero per trasformarla nel prolungamento del suo braccio

Inventario

Armatura Cotta di Maglia

Anello _____

Arma Spada

Pezzi d'Oro 5

1 Scudo

4 _____

7 _____

2 _____

5 _____

8 _____

3 _____

6 _____

9 _____

Incantesimi Memorizzati _____



SCHEDA DELL' AVVENTURIERO

Nome GERRADH

Classe Guerriero

Livello 1

Rango Prime Armi

Prodezza
(PRD)

8

Intelligenza

6

Rapidità
(RPD)

6

Punti (PR)
Resistenza

6

Punti (PE)
Esperienza

Ritratto



Storia

Il destino di Gerradh era già scritto alla nascita.

Orfano di Dangral e cresciuto con rigidi insegnamenti militari è diventato un abile spadaccino e stratega.

Nonostante la sua vita non sia stata facile ha un animo gentile e generoso.

Inventario

Armatura Cotta di Maglia

Anello _____

Arma Spada

Pezzi d'Oro 5

1 Scudo

4 _____

7 _____

2 _____

5 _____

8 _____

3 _____

6 _____

9 _____

Incantesimi Memorizzati _____



SCHEDA DELL' AVVENTURIERO

Nome LARMYL

Classe Truffatore

Livello 1

Rango Prime Armi

Prodezza
(PRD)

7

Intelligenza

6

Rapidità
(RPD)

7

Punti (PR)
Resistenza

6

Punti (PE)
Esperienza

Ritratto



Storia

Crescere a Malgrow ha reso Larmyl scaltra, astuta e in grado di cavarsela in ogni situazione.

La sua forte ambizione, però, la spinge a cercare sempre nuove avventure al di fuori delle mura della sua città... ovviamente in cambio di una Giusta Ricompensa!

Inventario

Armatura Corpetto cuoio rinforzato Anello _____

Arma _____ Pezzi d'Oro 5

1 _____

4 _____

7 _____

2 _____

5 _____

8 _____

3 _____

6 _____

9 _____

Incantesimi Memorizzati _____



SCHEDA DELL' AVVENTURIERO

Nome RIMION

Classe Truffatore

Livello 1

Rango Prime Armi

Prodezza
(PRD)

7

Intelligenza

6

Rapidità
(RPD)

7

Punti (PR)
Resistenza

6

Punti (PE)
Esperienza

Ritratto



Storia

Per Rimion, Krabat, oltre che essere suo padre, è sempre stato un eroe; per questo, ha trascorso tutta la sua vita ad emularlo in tutto fino a superarlo e diventare, forse, più bravo di lui.

La sua testardaggine e il suo orgoglio, però, non gli permetteranno mai di ammetterlo, anzi, lo spingeranno a diventare ogni giorno più spietato.

Inventario

Armatura Corpetto cuoio rinforzato Anello _____

Arma Spada Pezzi d'Oro 5

1 Arco Corto 4 _____ 7 _____

2 Faretra (6) 5 _____ 8 _____

3 _____ 6 _____ 9 _____

Incantesimi Memorizzati _____

