

MARA

Mezzelfa F ladra 12°; GS 12; umanoide (mezzelfo);

DV 12d6+36; pf 86;

Iniz +10;

Vel 9 m;

CA 22 (incluso il bonus schivare), contatto 15, alla sprovvista 17;

Att base +9, lotta +9, completo +17/+12 mischia (1d6+2, 18-20/x2, *stocco difensivo* +2) o +16/+11 distanza (1d4+1, x2, *dardi da lancio* +2 *ritornanti*);

AS attacco furtivo +5d6;

QS Sangue elfico, visione crepuscolare, scoprire trappole, eludere migliorato;

AL CB;

TS Temp +7, Rifl +14, Vol +7 (+9 contro sonno o charme);

For 10, Des 22, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +18, Cercare +13, Conoscenze (dungeon) +6, Diplomazia +7, Disattivare congegni +13, Equilibrio +16, Muoversi silenziosamente +21, Nascondersi +16, Osservare +11, Raccogliere informazioni +7, Saltare +7, Scalare +10, Scassinare serrature +18, Sopravvivenza +8; Iniziativa migliorata, Schivare, Arma accurata, Volontà di ferro, Seguire tracce.

Proprietà: *stocco difensivo* +2, *dardi da lancio* +2 *ritornanti* (2), *corazza di cuoio* +3 *silenziosa*, *Guanti della destrezza* +4, *Piuma di quaal (albero)* (2), *attrezzi da scasso perfetti*, *Pozione di saltare* (2), *Pozione di movimenti del ragno* (2), *Pozione di invisibilità* (3), *Pozione di cura ferite moderate* (3). Nota: le pozioni che sono state incluse tra le proprietà permanenti sono quelle che Mara fa in modo di avere sempre con sé.

Incontrare Mara fa sempre uno strano effetto. Questa ragazza mezzelfa dall'aspetto molto giovane ha capelli chiarissimi, pelle di un chiarore lunare e se non fosse per i suoi occhi neri si potrebbe quasi credere che si tratti di una mezzelfa albina. Mara è una mezzelfa che ha vissuto da sempre fra gli umani e che del suo retaggio elfico conserva solo la capacità di rimanere calma e impassibile di fronte ad ogni pericolo. A dire la verità, il volto di Mara raramente esprime un sorriso o una qualunque parvenza di emozione, è una ragazza all'apparenza fredda e distaccata, silenziosa e seria, che parla solo per dire l'essenziale. Ha diversi tatuaggi sparsi per il corpo e incisi con inchiostro chiaro, che però risulta leggibilissimo sulla sua pelle. un tatuaggio sulla spalla che recita, in lingua elfica "gli uomini sono sinceri, ma amano cambiare sincerità". Nessuno sa perché o quando questo tatuaggio sia stato inciso. Mara non parla mai con nessuno del suo passato.

Combattimento

Mara entra in combattimento quando costretta, fiancheggia l'avversario per garantire che il suo attacco furtivo elimini il nemico facilmente e se necessario tenta di scavalcarlo utilizzando le sue doti acrobatiche, in modo da trovarsi nella posizione più favorevole. Se l'avversario è oltre le sue capacità di combattimento, resta a debita distanza e lo bersaglia con i suoi dardi ritornanti, cercando



sempre di trovarsi in una posizione che gli permetta di fiancheggiarlo. Se messa alle strette, il suo set di pozioni le permette di scegliere il modo migliore per fuggire.

Note per la Campagna

Mara è un membro della Gildea dei *Pugnali di Cristallo*. Lavora in coppia con Adranth, che è anche il suo compagno, e che conosce alla perfezione le sue tattiche di combattimento (e più di una volta le ha salvato la vita). Adranth è l'unico a conoscere qualcosa del passato di Mara, ma ovviamente, non lo rivelerebbe mai a nessuno.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist
pauldeggan@yahoo.it
Blog della campagna: <http://zeistworld.blogspot.com>