



Illustrazione di Wayne Reynolds.

MERISIEL

FEMMINA ELFO LADRO

| ABILITÀ | |
|---------------------------|---|
| FORZA | d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| DESTREZZA | d12 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4 |
| ACROBAZIA: DESTREZZA +2 | |
| DISATTIVARE: DESTREZZA +2 | |
| FURTIVITÀ: DESTREZZA +2 | |
| COSTITUZIONE | d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |
| INTELLIGENZA | d4 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| SAGGEZZA | d6 <input type="checkbox"/> +1 |
| PERCEZIONE: SAGGEZZA +2 | |
| CARISMA | d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |

| POTERI | |
|---|--|
| DIMENSIONE DELLA MANO | 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| COMPETENTE NELLE | <input checked="" type="checkbox"/> Armature Leggere <input type="checkbox"/> Armi |
| Puoi evitare il tuo incontro. | |
| Se sei il solo giocatore nel tuo luogo, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) alla tua prova di combattimento o scartarla per aggiungere 1d6 aggiuntiva. | |

| LISTA DELLE CARTE | TIPO DI CARTA PREFERITO: RISORSA |
|--------------------|--|
| ARMA | 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| INCANTESIMO | — <input type="checkbox"/> 1 |
| ARMATURA | 1 <input type="checkbox"/> 2 |
| RISORSA | 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 |
| ALLEATO | 2 <input type="checkbox"/> 3 |
| BENEDIZIONE | 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |

Rimasta orfana in giovane età e cresciuta dagli esseri umani nei bassifondi, l'elfa Merisiel ha visto molti amici invecchiare e morire nei decenni che l'hanno condotta all'età adulta. Libera da responsabilità, ora viaggia dove la porta la sua curiosità, vagando per il mondo con quelli che attualmente chiama amici. Merisiel crede nel vivere la vita al massimo, perché non sai mai quando potresti incontrare una fine inaspettata, e che pochi siano i problemi che un pugnale non possa risolvere.

SCENARI COMPLETATI

Questa scheda può essere usata finché Merisiel ha completato l'avventura Il Massacro di Monte Artiglio.

PERICOLI DELLA COSTA PERDUTA

- Arrivano i Briganti!
- La Pillola Avvelenata
- Dungeon di Zannanera

OFFERTE DA BRUCIARE

- Attacco a Sandpoint
- Eroi Locali
- Disordini a Sandpoint
- Avvicinarsi a Collocardo
- Rifugio di Collocardo

DELITTI DELLO SCUOIATORE

- Sollevazione di Non Morti
- Tormento Spaventoso
- Orrendi Rimorsi
- Il Culto Svelato
- Angelo nella Torre

IL MASSACRO DI MONTE ARTIGLIO

- Quegli Ogre non Vanno Bene
- Il Forte in Pericolo
- Arriva l'Alluvione
- Battaglia alla Diga
- Tra le Montagne

NOTE

LISTA DEL MAZZO

ARMI

- Affettacani (1)
- Affettacani +1 (1)
- Arco Corto (B, E)
- Arco Lungo (B, E)
- Arco Lungo +1 (1)
- Arco Lungo Folgorante +1 (B)
- Arco Lungo Gelido +1 (3)
- Ascia Bipenne (B)
- Ascia da Battaglia (B)
- Ascia da Lancio (B)
- Ascia da Lancio Ritornante +1 (B)
- Astringere (B)
- Balestra Leggera (B, E)
- Balestra Leggera +1 (2)
- Balestra Leggera Antimorti +1 (E)
- Balestra Pesante (B)
- Bastone Ferrato (B)
- Catena Chiodata (B)
- Dardo (B)
- Dardo dell'Alleanza +1 (E)
- Falcione (B, E)
- Fionda (B)
- Lancia Lunga (B)
- Lancia Lunga Gelida +1 (E)
- Martello da Guerra (B, E)
- Martello da Guerra +1 (B)
- Mazza (B)
- Mazza Infuocata +1 (B)
- Pugnale (B, E)
- Pugnale +1 (1)
- Scimitarra (B, E)
- Spada Bastarda (B)
- Spada Bastarda +1 (1)
- Spada Corta (B, E)
- Spada Corta +1 (1)
- Spada Lunga (B)
- Spada Lunga +1 (B)
- Spada Lunga +2 (3)
- Spadone (E)
- Falce +1 (2)
- Falchetto +1 (2)
- Piccone Pesante +1 (2)
- Pugnale Avvelenato +2 (3)
- Rasoio da Guerra +1 (2)
- Tridente Immorale +1 (3)

INCANTESIMI

- Aiuto (B, E)
- Arma Ardente (1)
- Armatura Arcana (B)
- Charme su Persone (B)
- Cura (B, E)
- Dardo di Energia (B)
- Dirigere (B)
- Freccia Acida (B, E)
- Immagine Speculare (B)
- Indebolire (1)
- Individuazione del Magico (B)
- Individuazione del Male (B, E)
- Infliggi (B, E)
- Invisibilità (B)
- Levitazione (B)
- Loquacità (B)
- Luce Sacra (B)
- Possanza (B, E)
- Presagio (B, E)
- Raggio Congelante (1)
- Raggio Rovente (1)
- Riparare (B, E)
- Santuario (B, E)
- Scopri Trappole (B, E)
- Sonno (B)
- Tocco Fulminante (B, E)
- Velocizzare (1)
- Cura Maggiore (3)
- Consacrazione (2)
- Fulmine (2)
- Nube Incendiaria (3)
- Nube Tossica (2)
- Ragnatela (2)
- Scrutare (3)
- Sgraffignare (3)
- Velocità (1)

ARMATURE

- Armatura di Cuio (B, E)
- Armatura di Cuio Magica (B, E)
- Cotta di Maglia (B, E)
- Cotta di Maglia Magica (B, E)
- Corazza di Piastre Elfica (1)
- Giaco di Maglia Elfico (B, 1)
- Mezza Armatura (B, E)
- Mezza Armatura Magica (B, E)
- Scudo Contro il Fuoco (1)
- Scudo di Legno (B, E)
- Scudo Magico (B, E)
- Armatura Borchiata Attirafreccie (2)
- Armatura Borchiata Magica (3)
- Armatura Completa Magica (3)
- Armatura di Pelle Fuoco-resistente (2)
- Scudo Ammazzasventura (2)
- Scudo Chiodato (3)

RISORSE

- Acqua Santa (B)
- Amuleto dei Pugnali Potenti (E)
- Amuleto della Tempra (B)
- Amuleto della Vita (B)
- Arnesi da Scasso (B)
- Attrezzi Perfetti (B, E)
- Bacchetta dei Dardi (1)
- Bacchetta di Scudo (1)
- Bastone di Cura Minore (1)
- Bracciali della Protezione (B)
- Candela Sacra (B)
- Cannocchiale (B, E)
- Cappa della Fuga (B)
- Codice (B)
- Corona del Carisma (E)
- Diario del Saggio (E)
- Lenti dell'Aquila (E)
- Piccozza (B, E)
- Piede di Porco (B)
- Pietra Esplosiva (B)
- Pietrafortuna (B)
- Pozione della Grazia (1)
- Pozione della Rudezza (1)
- Pozione della Tempra (B, E)
- Pozione della Visione (B, E)
- Pozione di Forma Fantasma (B)
- Pozione di Furtività (B, E)
- Pozione di Guarigione (B, E)
- Pozione di Loquacità (B, E)
- Pozione di Resistenza Suprema (B)
- Segno di Rimembranza (B)
- Stivali Elfici (B)
- Tomo della Conoscenza (B)
- Triboli (B)
- Anello di Protezione (2)
- Bacchetta di Raggio Rovente (3)
- Campana dell'Apertura (2)
- Cintura della Forza del Gigante (3)
- Cintura dell'Agilità (3)
- Fascia della Seduzione (3)
- Mantello Elfico (2)

ALLEATI

- Accolito (B, E)
- Aldern Foxglove (1)
- Ameiko Kajitsu (1)
- Brodert Quink (2)
- Arciere (B)
- Cane (E)
- Corvo (B, E)
- Cyrdak Drokus (1)
- Guardia (B)
- Guardia Notturna (B)
- Guida (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Mercenario Brizzolato (1)
- Padre Zantus (B)
- Portastendardo (B)
- Rospo (1)
- Saggio (B)
- Scassinatore (B, E)
- Sceriffo Hemlock (B)
- Serpente (E)
- Shalelu Andosana (B)
- Sindaco Kendra Deverin (B)
- Soldato (B, E)
- Tigre dai Denti a Sciabola (E)
- Trovatore (B, E)
- Gatto (3)
- Mercante (2)
- Ranger Freccia Nera (3)
- Scimmia (3)
- Tasso Gigante (3)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap il Pixie (3)

BOTTINO

- Bacchetta di Debitazione (3)
- Fascia della Sapienza (3)
- Impalatore di Spine (2)
- Maschera della Medusa (2)
- Medaglione Sihedron (1, 2, 3)
- Tunica della Pelle di Serpente (2)

BENEDIZIONI

- Benedizione delle Divinità (B, E)
- Benedizione di Abadar (2)
- Benedizione di Calistria (B, E)
- Benedizione di Desna (B, E)
- Benedizione di Erastil (B, E)
- Benedizione di Gorum (B, E)
- Benedizione di Iomedae (B, E)
- Benedizione di Irori (B, E)
- Benedizione di Lamashtu (1)
- Benedizione di Norgorber (3)
- Benedizione di Pharasma (B, E)
- Benedizione di Sarenrae (B, E)
- Benedizione di Shelyn (B, E)
- Benedizione di Torag (B, E)