

NOME

Nano: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq, Dhimli
 Elfo: Elohir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian, Aresius, Twenir
 Halfling: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca, Tom, Fanny
 Umano: Hawke, Rudiger, Gregor, Biranne, Walton, Castor, Shanna, Bran, Hob, Tondar

ASPETTO

Occhi duri, occhi spenti o occhi ansiosi
 Capelli selvaggi, capelli rasati o elmo sempre in dosso.
 Pelle spessa, pelle abbronzata o pelle piena di cicatrici
 Corpo massiccio, corpo agile o corpo devastato

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE -1	■ INSTABILE -1	■ MALATO -1	■ STORDITO -1	■ CONFUSO -1	■ SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNO



ARMATURA



PF



CURRENT MAX I tuoi PF max sono 10+ Costituzione

ALLINEAMENTO

- ☐ **BUONO**
 Difendi chi è più debole di te.
- ☐ **NEUTRALE**
 Sconfiggi un degno avversario.
- ☐ **MALVAGIO**
 Uccidi un nemico indifeso o arreso.

MOSSE INIZIALI

PIEGARE SBARRE, SFONDARE CANCELLI

Quando usi la forza bruta per distruggere un ostacolo inanimato, tira +FOR. *Con 10+, scegli 3. *Con 7-9 scegli 2:

- Non richiede molto tempo.
- Niente di valore viene danneggiato.
- Riesci a non fare troppo rumore.
- Dopo potrai aggiustare la cosa, ma con un bel pò di lavoro.

CORAZZATO

Ignori il tag Goffo quando indossi un'armatura.

ARMA PERSONALIZZATA

Questa è la tua arma. Ce ne sono molte come lei, ma questa è la tua. La tua arma è la tua migliore amica. È la tua vita. La governi come governi te stesso. La tua arma, senza di te, non vale niente. Tu, senza la tua arma, non vali niente. Ma quando la brandisci sei invincibile.

Scegli una descrizione base. Tutte hanno Peso 2.

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Spada | <input type="checkbox"/> Lancia |
| <input type="checkbox"/> Ascia | <input type="checkbox"/> Mazzafrusto |
| <input type="checkbox"/> Martello | <input type="checkbox"/> Pugn |

Scegli la portata che meglio si adatta alla tua arma:

- ☐ Corta
☐ Media
☐ Lunga

Scegli due miglioramenti:

- ☐ Ganci e punte. +1 al danno, ma +1 Peso.
☐ Affilata. +2 Penetrazione.
☐ Perfettamente bilanciata, Aggiungi Precisa.
☐ Bordi dentati. +1 al danno.
☐ Si illumina in presenza di un tipo di creatura, a tua scelta.
☐ Enorme. Aggiungi Mutilante e Devastante.
☐ Versatile. Scegli una portata addizionale.
☐ Ottima fattura. -1 Peso.

Scegli un aspetto:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Antica | <input type="checkbox"/> Macchiata di sangue |
| <input type="checkbox"/> Senza un graffio. | <input type="checkbox"/> Sinistra. |
| <input type="checkbox"/> Omata. | |

RAZZA

- ☐ **NANO**
 Quando bevi un drink con qualcuno, puoi parlamentare con loro utilizzando COS al posto di CAR.
- ☐ **ELFO**
 Scegli un'arma – puoi sempre utilizzare quel tipo di arma come se avesse il tag Preciso.
- ☐ **HALFLING**
 Quando sfidi il pericolo e utilizzi la tua piccola statura a tuo vantaggio, prendi +1
- ☐ **UMANO**
 Una volta per battaglia puoi ritirare un singolo tiro per i danni (tuo o di qualcun'altro).

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

_____ deve a me la sua vita, che lo ammetta o no.

Ho giurato di proteggere _____.

Sono preoccupato a proposito dell'abilità di _____ di sopravvivere nei dungeon.

_____ è un mollaccione, ma lo renderò tosto come me.



IL GUERRIERO

LEVEL _____
 XP _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 12+FOR. Porti con te la tua arma personalizzata e razioni da Dungeon (5 usi, peso 1). Scegli la tua difesa:

- ☐ Cotta di maglia (1 Armatura, peso 1) e attrezzi d'avventura (peso 1)
- ☐ Armatura a scaglie (2 Armatura, peso 3)

Scegli due:

- ☐ 2 pozioni di guarigione (peso 0)
- ☐ Scudo (+1 Armatura, peso 2)
- ☐ Antitossina (peso 0), Razioni da Dungeon (peso 1) e poltiglie ed erbe (peso 1)
- ☐ 22 monete

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello tra 2-5, scegli tra queste mosse.

☐ SENZA PIETÀ

Quando fai danno, fai +1d4 al danno.

☐ CIMELIO

Quando consulti lo spirito che risiede dentro la tua arma personalizzata, lui potrà darti un'informazione relativa alla tua situazione corrente, e in cambio potrà farti qualche domanda. Tira +Car. *Con 10+, il GM ti darà una buona informazione. *Con 7-9, il GM ti darà solo un'impressione vaga.

☐ MAESTRO D'ARMATURA

Quando fai in modo che la tua armatura si beccchi il danno per te, il danno viene negato ma devi ridurre il valore di armatura della tua armatura o scudo (a tua scelta) di 1. Il valore è ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se la riduzione lascia l'oggetto con 0 armatura, l'oggetto è distrutto.

☐ ARMA MIGLIORATA

Scegli un incantamento extra per la tua arma personalizzata.

☐ VEDERE ROSSO

Quando discerni la realtà in combattimento, prendi +1.

☐ INTERROGATORE

Quando parli usando minacce o la violenza come leva, puoi utilizzare FOR invece che CAR.

☐ ODORE DEL SANGUE

Quando combatti in mischia un nemico, al tuo prossimo tiro contro lo stesso avversario tirerai +1d4 danno extra.

☐ APPRENDISTA MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.

☐ PELLE DI FERRO

Ottieni +1 Armatura

☐ FABBRO

Quando hai accesso ad una forgia puoi trasferire i poteri magici di un'arma dentro la tua arma personalizzata. Questo processo distruggerà l'arma magica. La tua arma personalizzata ottiene i poteri dell'arma distrutta.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ SETE DI SANGUE

Rimpiazza: Senza Pietà

Quando fai danno, fai +1d8 al danno.

☐ PERFETTO CON L'ARMATURA

Rimpiazza: Maestro d'Armatura

Quando fai in modo che la tua armatura si beccchi il danno per te, il danno viene negato e tu prendi +1 al prossimo tiro contro l'attaccante, ma sei costretto a ridurre il valore armatura della tua armatura o scudo (a tua scelta) di 1. il valore è ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se la riduzione lascia l'oggetto con 0 armatura, l'oggetto è distrutto.

☐ OCCHI MALVAGI

Rimpiazza: Vedere Rosso

Quando entri in combattimento, tira +CAR. Con 10+ ottieni 2. Con 7-9 invece ottieni 1. Spendi ciò che hai preso per prendere contatto visivo con un NPC, che è spaventato o scosso e non può agire finché lo guardi. *Con 6- i nemici ti identificano subito come la minaccia peggiore.

☐ SAPORE DEL SANGUE

Rimpiazza: Odore del Sangue

Quando combatti in mischia un nemico, al tuo prossimo tiro contro lo stesso avversario tirerai +1d8 danno extra.

☐ INIZIATO MULTICLASSE

Richiede: Apprendista Multiclasse

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.

☐ PELLE D'ACCIAIO

Rimpiazza: Pelle di Ferro

Ottieni +2 Armatura.

☐ CON GLI OCCHI DELLA MORTE

Quando entri in battaglia, tira +SAG. *Con 10+ fai il nome di qualcuno che vivrà e qualcuno che morirà. *Con 7-9 nomina qualcuno che vivrà o qualcuno che morirà. Nomina solo NPG, non PG. Il GM farà in modo che la tua visione diventi realtà, se c'è una remota possibilità che accada. *Con 6-, vedi la tua stessa morte e quindi prendi -1 per l'intera battaglia.

☐ OCCHIO PER LE ARMI

Quando osservi l'arma di un avversario, chiedi al GM quanto danno fa.

☐ GUERRIERO ESPERTO

Quando combatti in mischia e fai 12+, tu fai il tuo danno, eviti l'attacco nemico e impressioni, spaventi o demoralizzi il tuo avversario.