

Nome _____

Aspetto Fisico

Nano: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
Elfo: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Halfling: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
Umano: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Occhi da duro, Occhi smorti, Occhi vivaci
Capelli selvaggi, Capelli corti, Elmo consunto
Pelle callosa, Pelle abbronzata o Cicatrici
Corpo possente, Corpo magro, Corpo vissuto

Assegna questi punteggi alle tue statistiche: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
■ Debole -1	■ Tremolante -1	■ Malato -1	■ Stordito -1	■ Confuso -1	■ Sfregiato -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

Danno		Armatura		HP	
				correnti MAX	Max HP 10 + Costituzione

Allineamento

- ☐ **Buono**
Aiuta qualcuno piu' debole di te
- ☐ **Neutrale**
Sconfiggi un degno avversario
- ☐ **Malvagio**
Uccidi un avversario indifeso o arreso

Mosse Iniziali

Piega Sbarre, Solleva Porte

Quando usi la forza per distruggere un ostacolo inanimato, tira +FOR. Con 10+: Sceglino 3. Con 7-9: Sceglino 2. Scegli fra:

- Non ci metti molto tempo
- Non fai un sacco di rumore
- Puoi rimetterlo a posto se vuoi
- Niente si danneggia

Corazzato

Ignora l'etichetta Impacciante, sull'armatura che indossi.

Arma Personale

Questa è la tua arma. Ce ne sono altre come questa, ma questa è la tua. E' la tua migliore amica. E' la tua vita. La domini come domini la tua vita. Senza di te, lei è nulla. Senza di lei, tu sei nulla. La devi usare con consapevolezza. Scegli una descrizione base, il peso è 2 per tutte (scegli uno):

- Spada
 - Martello
 - Flagello
 - Ascia
 - Lancia
 - Pugni
- Scegli una distanza ideale (scegli uno):
- Ravvicinato
 - Corta
 - Allungo
- Scegli due miglioramenti (scegli due):
- Spuntoni e uncini (+1 danno e +1 peso)
 - Affilata (+2 penetrazione)
 - Perfettamente bilanciata (aggiungi precisa)
 - Lama seghettata (+1 danno)

- Si illumina in presenza di un tipo di creatura (scegli quale)
 - Enorme (aggiungi Sanguinaria e Possente)
 - Versatile (aggiungi un'altra distanza)
 - Ottimi materiali (-1 peso)
- Scegli un aspetto (scegli uno):

- Antica
- Semplice e mantenuta perfettamente
- Decorata
- Macchiata di sangue
- Inquietante e sinistra

Razza

- ☐ **Nano**
quando bevi con qualcuno, puoi contrattare usando CON al posto di CAR
- ☐ **Elfo**
scegli un'arma. Le armi di quel tipo nelle tue mani sono sempre precise
- ☐ **Halfling**
Quando usi la tua piccola statura per sfidare il pericolo hai +1 al tiro
- ☐ **Umano**
una volta a battaglia puoi ritirare un dado danno (tuo o di qualcun'altro)

Legami

_____ mi deve la vita, che lo ammetta o meno
Ho giurato di proteggere _____
Mi preoccupa l'abilità di _____ di sopravvivere
_____ è debole, ma lo renderò duro come me



Il Guerriero

Livello _____
XP _____

Equipaggiamento

Carico massimo: 12 + FOR. Inizi con la tua Arma Personale e razioni da viaggio (5 utilizzi, 1 peso).

Scegli la tua armatura

- ☐ Cotta di Maglia (armatura 1, peso 1) e kit da avventuriero (5 usi, peso 1)
- ☐ Armatura a Scaglie (armatura 2, peso 3)

Attrezzi utili (scegli due):

- ☐ 2 pozioni di cura (peso 0)
- ☐ Scudo (+1 Arm, peso 2)
- ☐ Antidoto (peso 0), razioni da dungeon (5 usi, peso 1), poltiglie e erbe (3 usi, peso 1)
- ☐ 22 monete

Mosse avanzate

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

☐ Senza Pietà'

Quando fai danno, infliggi 1d4 extra di danno.

☐ Cimelio (CAR)

Quando consulti gli spiriti che risiedono dentro la tua arma personale, possono darti una informazione relativa alla tua corrente situazione, e possono chiederti qualche domanda in risposta. Tira +CAR. Con 10+: Il GM ti darà una buona informazione. Con 7-9: Il GM ti darà solo una impressione vaga.

☐ Esperto di armature

Quando fai sì che la tua armatura prenda la maggior parte del danno che subisci, il danno è negato ma devi ridurre il valore della tua armatura o scudo di 1. Il valore è ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se arrivi a 0 armatura, l'oggetto (armatura o scudo) è distrutto.

☐ Arma Migliorata

Scegli un'altro miglioramento per la tua arma personale.

☐ Vedere Rosso (INT)

Quando usi Discernere la Realtà durante un combattimento, hai un +1 al tiro.

☐ Interrogatorio (FOR)

Quando usi contrattare facendo leva su minacce o violenza, puoi usare FOR al posto di CAR.

☐ Odore del Sangue

Quando combatti in mischia un nemico, il tuo prossimo attacco verso quel nemico farà 1d4 extra di danno.

☐ Apprendista multiclasse

Prendi una mossa da un'altra classe. Considera il tuo livello ridotto di 1 per la scelta della mossa.

☐ Pelle di ferro

Guadagni +1 Arm permanente.

☐ Fabbro

Quando hai accesso a una forgia, puoi trasferire i poteri magici di un'arma nella tua arma personale. Questo processo distrugge l'arma magica. La tua arma personale guadagna tutti i poteri magici dell'arma distrutta.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti.

☐ Assetato di Sangue

Rimpiazza: Senza Pietà'

Assetato chiedere al GM quale divinità ha concesso la magia e quali sono i suoi effetti. Prendi +1 al prossimo tiro che fai considerando le risposte.

☐ Maestro di Armature

Rimpiazza: Esperto di Armature

Quando fai sì che la tua armatura prenda la maggior parte del danno che subisci, il danno è negato e hai +1 al prossimo tiro coinvolgente chi ti attaccato, ma devi ridurre il valore della tua armatura o scudo di 1. Il valore è ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se arrivi a 0 armatura, l'oggetto (armatura o scudo) è distrutto.

☐ Occhio del Diavolo

Rimpiazza: Vedere Rosso

Quando entri in combattimento, tira +CAR. Con 10+: Prendi 2. Con 7-9: Prendi 1. Puoi spendere i punti presi per prendere contatto visivo con un NPG presente, che rimarrà paralizzato o tremolante e non potrà fare azioni fin quando terrai il contatto visivo con lui. Con 6-, i tuoi nemici ti identificheranno immediatamente come il pericolo maggiore.

☐ Assaggiare il Sangue

Rimpiazza: Odore del Sangue

Quando combatti in mischia un nemico, il tuo prossimo attacco contro quel nemico farà 1d8 extra di danno.

☐ Iniziato Multiclasse

Richiede: Apprendista Multiclasse

Prendi un'altra mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello come ridotto di 1 per la scelta della mossa.

☐ Pelle D'Acciaio

Rimpiazza: Pelle di Ferro

Guadagni +2 Arm permanenti.

☐ Attraverso gli Occhi della Morte

Quando entri in battaglia, tira +SAG. Con 10+: Nomina qualcuno che vivrà e qualcuno che morirà. Con 7-9: Nomina qualcuno che vivrà o qualcuno che morirà. Puoi nominare solo NPG, non PG. Il GM farà sì che quello che hai detto avvenga, se è anche solo remotamente possibile. Con 6-: Vedi la TUA morte, e hai -1 a ogni tiro per tutta la battaglia.

☐ Occhio per le armi

Quando osservi l'armamento di un nemico, puoi chiedere al GM quanto danno fa.

☐ Maestro d'Armi

Quando usi combattere in mischia e fai 12+, oltre a fare il danno, eviti il loro attacco e impressioni, spaventi o demoralizzi il tuo nemico.