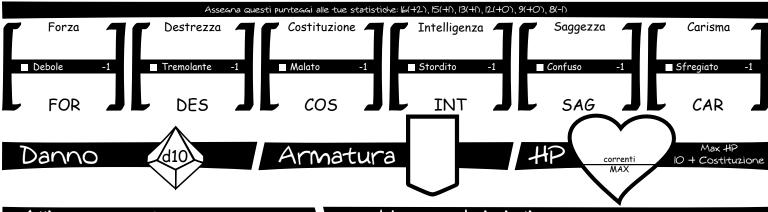
Nome

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

Aspetto Fisico

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



Allineamento

☐ Buono

Aiuta qualcuno piu' debole di te

□ Neutrale

Sconfiggi un degno avversario

■ Malvagio

Uccidi un avversario indifeso o arreso

Razza

__ Nano

quando bevi con qualcuno, puoi contrattare usando CON al posto di CAR

∃Elfa

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'abilit	à di	_ di sopravvivere
è debole, ma lo renderò duro come mo		

Mosse Iniziali

Piega Sbarre, Solleva Porte

Quando usi la forza per distruggere un ostacolo inanimato, tira +FOR. Con 10+: Scegline 3. Con 7-9: Scegline 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)

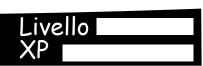
- Si illumina in presenza di un tipo di creatura (scegli quale)
- Enorme (aggiungi Sanguinaria e Possente)
- Versatile (aggiungi un'altra distanza)
- Ottimi materiali (-1 peso)

Scegli un aspetto (scegli uno):

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



Il Gzierriero



Zquipaggiamento 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, peso3) 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. Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti. ☐ Senza Pieta¹ □ Assetato di Sangue Rimpiazza: Senza Pieta' Quando fai danno, infliggi 1d4 extra di danno. 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. ☐ Cimelio (CAR) Quando consulti gli spiriti che risiedono dentro la tua arma ■ Maestro di Armature Rimpiazza: Esperto di Armature personale, possono darti una informazione relativa alla tua corrente Quando fai si che la tua armatura prenda la maggior parte del danno situazione, e possono chiederti qualche domanda in risposta. Tira +CAR. che subisci, il danno è negato e hai +1 al prossimo tiro coinvolgente chi ti Con 10+: Il GM ti darà una buona informazione. Con 7-9: Il GM ti darà attaccato, ma devi ridurre il valore della tua armatura o scudo di 1. Il solo una impressione vaga. valore è ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se arrivi a O armatura, l'oggetto (armatura o scudo) è distrutto. ☐ Esperto di armature Quando fai si che la tua armatura prenda la maggior parte del danno ☐ Occhio del Diavolo Rimpiazza: Vedere Rosso che subisci, il danno è negato ma devi ridurre il valore della tua Quando entri in combattimento, tira +CAR. Con 10+: Prendi 2. Con armatura o scudo di 1. Il valore è ridotto ogni volta che fai questa 7-9: Prendi 1. Puoi spendere i punti presi per prendere contatto visivo scelta. Se arrivi a 0 armatura, l'oggetto (armatura o scudo) è distrutto. 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. ☐ Arma Migliorata Scegli un'altro miglioramento per la tua arma personale. ☐ Assaggiare il Sangue Rimpiazza: Odore del Sangue Quando combatti in mischia un nemico, il tuo prossimo attacco contro ☐ Vedere Rosso (INT) quel nemico farà 1d8 extra di danno. Quando usi Discernere la Realta' durante un combattimento, hai un +1 al tiro. ☐ Iniziato Multiclasse Richiede: Apprendista Multiclasse Prendi un'altra mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello come ☐ Interrogatorio (FOR) Quando usi contrattare facendo leva su minacce o violenza, puoi ridotto di 1 per la scelta della mossa. usare FOR al posto di CAR. ☐ Pelle D'Acciaio Rimpiazza: Pelle di Ferro Guadagni +2 Arm permanenti. ☐ Odore del Sangue Quando combatti in mischia un nemico, il tuo prossimo attacco verso quel nemico farà 1d4 extra di danno. ☐ 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 ☐ Apprendista multiclasse qualcuno che morirà. Puoi nominare solo NPG, non PG. Il GM farà si che Prendi una mossa da un'altra classe. Considera il tuo livello ridotto di 1 per la scelta della mossa. 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. ☐ Pelle di ferro Guadagni +1 Arm permanente. □ Occhio per le armi

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.

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.

□ Fabbro

danno fa.

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