

Guerriero

Nome: _____

LIVELLO: PUNTI EXP:

prossimo livello:

Morale

☐ Caotica

L'unica legge che riconosci è quella del mestiere delle armi (che sai usare molto bene). Non hai bisogno di ordini e sentenze per sapere cos'è giusto.

☐ Legale

Sei un soldato per vocazione, la tua forza è al servizio di qualcosa di più grande che sopravviverà nelle generazioni future.

☐ Neutrale

Non c'è niente di male nel prendere ordini da qualcuno, specie se la paga è buona. D'altra parte, mettersi in proprio di tanto in tanto è così divertente!

Mosse Iniziali

Piegare Sbarre, Sollevare Cancelli (For)

Quando usi la forza bruta per distruggere un oggetto inanimato, tira+For.

☒ Con un 10+ scegli tre opzioni.

☒ Con un 7-9 scegli due.

- Non ci metti molto tempo
- Niente di valore viene danneggiato
- Non fai una grande quantità di rumore
- Puoi riaggiustare l'oggetto senza troppa fatica

Corazzato

Ignori l'etichetta ingombrante sull'armatura che indossi.

Arma Caratteristica

Questa è la tua arma. Ce ne sono tante come lei, ma questa è la tua. La tua arma è la tua migliore amica. È la tua vita.

- ☐ Spada
- ☐ Ascia
- ☐ Martello
- ☐ Lancia
- ☐ Mazzafrusto
- ☐ Pugni

Scegli la portata che descrive meglio la tua arma:

- ☐ corta
- ☐ media
- ☐ lunga

Scegli due miglioramenti:

- ☐ Uncini e punte. +1 danno, ma +1 *peso*.
- ☐ Affilata. +2 *perforante*.
- ☐ Perfettamente bilanciata. + *precisa*.
- ☐ Bordi seghettati. +1 danno.
- ☐ Brilla in presenza di un tipo di creatura, a tua scelta.
- ☐ Enorme. + *devastante*, + *possente*.
- ☐ Versatile. Scegli una portata aggiuntiva.
- ☐ Ben costruita. -1 *peso*.

Scegli un aspetto:

- ☐ Antica
- ☐ Senza difetti
- ☐ Ornata
- ☐ Macchiata di sangue
- ☐ Sinistra

Aspetto

OCCHI: _____

CAPELLI: _____

ABITI: _____

CORPO: _____

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

FOR



Forza:

Debole ☐ -1

INT



Intelligenza:

Stordito ☐ -1

DES



Destrezza:

Malfermo ☐ -1

SAG



Saggezza:

Confuso ☐ -1

COS



Costituzione:

Malato ☐ -1

CAR



Carisma:

Sfregiato ☐ -1

HP Max: HP:

HP Max = 10 + Costituzione

Danno: D10

Armatura:

Etnia

☐ Arcaica

conosci la lingua arcaica e, grazie al tuo retaggio, hai sviluppato un certo talento per la magia: una volta al giorno, puoi utilizzare un incantesimo di primo livello a tua scelta.

☐ Esperica

da buon guerriero esperico, sei spregiudicato e conosci Vespro come le tue tasche: +1 bonus Carisma quando commerci e +1 bonus Saggezza per *Fare la guardia*.

☐ Moresca

conosci la lingua moresca e hai uno stile di combattimento peculiare: puoi scegliere Scimitarra come *Arma Caratteristica* e colpire con *Taglia & Spacca* utilizzando Destrezza al posto di Forza.