

## MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

### ❑ SPIETATO

Quando infliggi danno, infliggi +1d4 danni.

### ❑ CIMELIO

Quando chiedi consiglio agli spiriti che risiedono nella tua arma prescelta, essi ti invieranno un'intuizione riguardo alla situazione corrente e potrebbero farti a loro volta delle domande. Tira+CAR:

Con 10+, il GM ti fornirà degli utili dettagli.

Con 7-9, il GM di fornirà un'impressione generale.

### ❑ PADRONANZA DELL'ARMATURA

Quando lasci che sia la tua corazza ad assorbire il grosso del danno, il danno viene annullato, ma devi diminuire di 1 il valore dell'armatura o dello scudo (a tua scelta). Il valore viene ridotto ogni volta che usi questa mossa. Se arriva a zero, l'armatura è distrutta

### ❑ ARMA PERFEZIONATA

Scegli una miglioria extra per la tua arma prescelta.

### ❑ VEDERE ROSSO

Quando Percepisci la realtà durante un combattimento, prendi +1.

### ❑ INTERROGATORE

Quando usi Parlé usando minacce fisiche come leva, puoi tirare+FOR al posto di +CAR.

### ❑ L'ODORE DEL SANGUE

Quando Assali un nemico, il tuo prossimo attacco contro lo stesso nemico infligge +1d4 danni.

### ❑ APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa da un'altra classe. Considera il tuo livello inferiore di 1 al fine di questa scelta.

### ❑ PELLE DI FERRO

Ottieni +1 armatura.

### ❑ FABBRO

Quando hai accesso a una forgia, puoi trasferire le proprietà magiche di un'arma sulla tua arma prescelta. Questo processo distrugge l'arma magica e ne trasferisce i poteri alla tua arma preferita.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

### ❑ ASSETATO DI SANGUE

Sostituisce: Spietato

Quando infliggi danno, infliggi +1d8 danni

### ❑ PERFEZIONE IN ARMATURA

Sostituisce: Padronanza dell'armatura

Quando lasci che sia la tua corazza ad assorbire il grosso del danno, il danno viene annullato e tu prendi +1 prossimo contro il nemico, ma devi diminuire di 1 il valore dell'armatura o dello scudo (a tua scelta). Il valore viene ridotto ogni volta che usi questa mossa. Se arriva a zero, l'armatura è distrutta.

### ❑ MALOCCHIO

Richiede: Vedere rosso

Quando entri in combattimento, tira+CAR. Con 10+, prendi 2. Con 7-9, prendi 1. Spendi una presa per incrociare lo sguardo con un PNG in tua presenza, il quale s'immobilizza o esita e non può agire finché non distogli lo sguardo. Con 6-, i tuoi nemici ti identificano come il pericolo maggiore.

### ❑ IL SAPORE DEL SANGUE

Sostituisce: L'odore del sangue

Quando Assali un nemico, il tuo prossimo attacco contro lo stesso nemico infligge +1d8 danni.

### ❑ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: Apprendista multiclasse

Scegli una mossa da un'altra classe. Considera il tuo livello inferiore di 1 al fine di questa scelta.

### ❑ PELLE D'ACCIAIO

Sostituisce: Pelle di ferro

Ottieni armatura +2.

### ❑ CON GLI OCCHI DELLA MORTE

Quando entri in battaglia, tira+SAG. Con 10+, indica un personaggio che morirà, e uno che vivrà. Con 7-9, indica un personaggio che morirà, oppure uno che vivrà. Nomina PNG, non PG. Il GM farà avverare la tua visione, se è anche lontanamente possibile. Con 6- hai una visione della tua morte e di conseguenza prendi -1 continuato per tutto il corso dello scontro.

### ❑ HO OCCHIO PER LE ARMI

Quando osservi le armi del nemico, puoi chiedere al GM quanto danno infliggono.

### ❑ GUERRIERO SUPERIORE

Quando Assali il nemico, con 12+ infliggi il tuo danno, eviti il contrattacco, e impressioni, sgomenti o imparisci il tuo nemico.



## Il Guerriero

È un mestiere ingrato: vivere giorno per giorno grazie alla tua corazza e all'abilità del tuo braccio, gettandoti incurante nel pericolo. Non suoneranno corni dorati per quella volta che ti sei preso una coltellata nelle costole al loro posto, in quel bar di Bucksberg. Nessuno stormo di angeli canterà di quella volta in cui li hai trascinati via, ancora urlanti, dall'orlo delle Fosse della Follia, no. Dimenticatele.

Lo fai per la gloria e la sfida, per le urla della battaglia e per tutto quel sangue caldo, bollente.

Sei una belva di metallo. Gli altri possono anche portare armi di acciaio forgiato ma tu, tu sei fatto d'acciaio. Mentre i tuoi compagni di viaggio si lamentano delle ferite subite, seduti attorno al fuoco là fuori, tu porti le tue cicatrici con orgoglio.

Sei la muraglia: lascia che ogni pericolo si riduca in polvere scontrandosi con te. Alla fine, sarai l'ultimo a restare in piedi.

## Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi duri, Occhi morti, o occhi smaniosi
- » Capelli scompigliati, capelli rapati, o elmo ammaccato
- » Pelle callosa, pelle abbronzata, o cicatrici
- » Corpo ben piazzato, fisico snello, o corpo martoriato

## Razza:

Ottieni questa mossa

NANO

Quando bevi con qualcuno, puoi fare Parlé usando **COS** al posto di **CAR**

ELFO

Scegli un'arma: puoi sempre considerare tutte le armi di quel tipo come se avessero l'etichetta preciso

HALFLING

Quando sfidi il pericolo e usi la tua piccola taglia a tuo vantaggio, prendi +1

UMANO

Una volta per combattimento, ritira un singolo dado di danno (tuo o altrui)

## Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Difendi chi è più debole di te

NEUTRALE

Sconfiggi un degno avversario

CATTIVO

Uccidi un nemico indifeso o che si sia arreso

## Equipaggiamento:

Hai con te l'arma prescelta e razioni (5 usi, peso 1).

### Scegli la tua armatura:

- Cotta di maglia (1 armatura, peso 1) e attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Armatura a scaglie (2 armatura, peso 3)

### Sceglie due:

- 2 pozioni di guarigione (peso 0)
- Scudo (+1 armatura, peso 2)
- Antidoto (peso 0), razioni (peso 1), erbe e impacchi (peso 1)
- 22 monete

## 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

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			10
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 10+ Costituzione
Sordito -1			
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 12 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

## Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

\_\_\_\_\_ mi deve la vita, che lo voglia o no

Ho giurato di proteggere \_\_\_\_\_

Non sono convinto della capacità di \_\_\_\_\_ di sopravvivere nel dungeon

\_\_\_\_\_ è un debole, ma lo farò diventare un duro come me

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

## MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

### PIEGARE SBARRE, SOLLEVARE SARACINESCHE

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

- Non ci metti molto tempo
- Non rompi nulla di valore
- Non provochi un'enorme quantità di rumore
- Puoi riparare l'oggetto senza troppi sforzi

### CORAZZATO

Ignori l'etichetta impacciato sull'armatura che indossi.

### ARMA PRESCELTA

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. Devi dominarla come domini la tua vita. La tua arma, senza di te, è inutile. Senza la tua arma, tu sei inutile. Devi usare bene la tua arma.

### Scegli una descrizione base; hanno tutte peso 2:

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

### Scegli la gittata che si adatta meglio all'arma:

- Intimo
- Portata
- Corpo-a-corpo

### Scegli due migliori:

- Punte e uncini, +1 danno, +1 peso.
- Affilata, +2 perforante.
- Perfettamente bilanciata, aggiungi precisa.
- Bordi seghettati, +1 danno.
- Brilla in presenza di un tipo di creatura, a tua scelta.
- Gigantesca, aggiungi devastante e impatto.
- Versatile, scegli una gittata addizionale.
- Ben costruita, -1 peso.

### Scegli un aspetto

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