

Krandos, il Lupo



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Krandos, il Lupo, uno dei capi-cacciatori del villaggio e membro influente della tribù. Sono il capofamiglia dei Lupi: ho due figli, due figlie, mia moglie Arika è anche lei una valente cacciatrice. Io, Krandos, sono alto e robusto, dai lunghi capelli castani, dallo sguardo fiero: sono coraggioso ma saggio e prudente, sono franco, onesto e serio.

La mia specialità è la caccia: sono un abile tracciatore e un buon tiratore con l'arco, oltre ad essere un discreto spadaccino. A differenza di altri barbari, amo combattere protetto da uno scudo. Il mio rango e il mio carisma mi rendono il leader naturale di questo gruppo di cacciatori.

TALENTI

Scegli un Talento all'inizio del gioco; sblocca un Talento ogni 5 punti Gloria. Utilizzabili una volta per Sessione

- ATTACCO BRUTALE:** raddoppia il danno inflitto in mischia in un Turno. Usato []
- ATTACCO RAPIDO:** attacca per primo per un Turno indipendentemente dall'Iniziativa. Usato []
- DIFESA IMPENETRABILE:** raddoppia il valore delle protezioni per un Turno. Usato []

NOTE DEL GIOCATORE

Usa questo spazio per i tuoi appunti

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 8

Attacco +1D Difesa +2D Lotta +0D

AGILITÀ 7

Mira +1D Movimento +1D Destrezza +1D

SAGGEZZA 8

Conoscenze +1D Territorio +1D Arcano +1D

SPIRITO 7

Carisma +2D Inganno +0D Percezione +1D

PUNTI FERITA

Le Ferite Leggere non causano penalità

Sottrai 1 punto a ogni azione per ogni Ferita Grave

FERITE LEGGERE □□□□

FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □□□□

PRIVO DI CONOSCENZA □

EQUIPAGGIAMENTO

Queste sono le tue armi, protezioni, attrezzature iniziali

Per ogni punto della lista iniziale, marca una casella di Carico

CARICO LEGGERO □□□□□|□□□

PESANTE (-1 Agilità per punto) □□□□□|□□□

- * Arco da cacciatore: gittata lunga, danno +4D6, con 15 frecce
- * Spada: danno +4D6; Coltello: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Scudo di metallo: protezione -2D6 (-1 Agilità quando imbracciato)
- * Armatura di cuoio: protezione -1D6
- * Carne affumicata per 4 gg, acqua per 2 gg (oltre pieno)
- * Zaino, coperta, mantello, stivali, erbe curative (2 dosi, recupera 1 ferita per dose), alcune monete

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

La tua famiglia e l'onore sono le tue debolezze: ami profondamente tua moglie e i tuoi figli, ma allo stesso tempo sei conscio che il tuo ruolo di capofamiglia ti obbliga a tenere sempre in considerazione il bene del gruppo intero dei Lupi, e in generale il benessere di tutto il villaggio. Per natura sei portato al compromesso e alla diplomazia, ma sai anche di dover essere fermo e autoritario per mantenere il potere.

TRATTI

*Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Tratti
2 DD in caso di pericolo o danno per il PG*

- * Onesto e onorevole
- * Saggio e attento
- * Compassionevole e diplomatico

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Libera la tua famiglia (+1 Gloria)
- Salva gli altri abitanti della tribù (+2 Gloria)
- Rafforza la posizione dei Lupi, ottenendo il credito per l'operazione di salvataggio (+3 Gloria)

CONTATORI

Marca Gloria quando sconfiggi un avversario o compi una importante azione; marca Oro quando conquisti tesori

GLORIA □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

ORO □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

DADI DESTINO

Inizia l'Avventura con 7 Dadi Destino

DADI DESTINO □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□