

Atarg, l'Orso



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Atarg, l'Orso: uno dei più forti guerrieri del villaggio, e figlio maggiore di Maraeh, capo della famiglia degli Orsi. Sono ancora troppo giovane per essere sposato, ma sono ufficialmente promesso alla figlia maggiore di Krandos, di cui sono un fedele alleato. Sono molto alto e muscoloso, dai capelli biondi raccolti in una grande treccia; sono impulsivo e irruente data la giovane età, sempre pronto a mettere mano alla spada, ma non violento né crudele.

La mia specialità è il combattimento, specialmente la lotta e il corpo a corpo, con ogni genere di arma. Il mio ruolo principale nella battuta di caccia è di proteggere i miei compagni da possibili attacchi di bestie feroci o mostri.

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 []
- DOPPIO ATTACCO:** attacca due volte in un Turno, in mischia anche avversari diversi. Usato []
- RIPRESA RAPIDA:** elimina le Ferite Leggere al termine di un combattimento. Usato []

NOTE DEL GIOCATORE

Usa questo spazio per le tue note

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 10

Attacco +2D Difesa +2D Lotta +2D

AGILITÀ 8

Mira +1D Movimento +2D Destrezza +1D

SAGGEZZA 6

Conoscenze +0D Territorio +1D Arcano +0D

SPIRITO 6

Carisma +0D Inganno +1D 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 corto: gittata media, danno +3D6, con 15 frecce
- * Spada: danno +4D6; 2 Coltelli: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Ascia bipenne (a 2 mani): danno +6D6
- * Armatura di cuoio e metallo: protezione -2D6 (-1 Agilità quando indossata)
- * Carne affumicata per 4 gg, acqua per 2 gg (oltre pieno)
- * Zaino, coperta, mantello, stivali, erbe curative (2 dosi, recupera 1 ferita per dose)

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

Ami segretamente una giovane della famiglia delle Pantere, Eirika. Da Eirika hai avuto un figlio pochi mesi fa; l'intero villaggio considera il piccolo un bastardo e Eirika è in difficoltà con la sua famiglia, ma non ha mai rivelato il vostro segreto. Sei combattuto tra il desiderio di riconoscere il figlio e sposarti per amore, o restare fedele alla tua famiglia e mantenere la stima di tuo padre e di Krandos, che ti ha promesso in sposa la sua figlia maggiore, per cementare l'alleanza tra Lupi e Orsi.

TRATTI

Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Tratti

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Leale e coraggioso
- * Impulsivo e impetuoso
- * Silenzioso e riservato

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Liberare Eirika e il figlio (+1 Gloria)
- Risolvere con onore il dilemma del legame con Eirika e con il figlio bastardo (+2 Gloria)
- Liberare la tua promessa sposa, figlia di Krandos (+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 □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□