

Ktor, il Corvo



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Ktor, il Corvo, un giovane membro della tribù; non ho ancora raggiunto la maggiore età ma sono stato aggiunto al gruppo in virtù delle mie capacità, e per fare esperienza. Sono uno dei tanti nipoti di Urth, capofamiglia dei Corvi e sciamano del villaggio. Sono di pelle più scura degli altri barbari, ho i capelli ricci e si dice che nella mia famiglia scorra sangue degli uomini del sud. Sono un giovane curioso e intraprendente, a volte troppo orgoglioso.

Sono versato sia nel combattimento che nella caccia, ho imparato a leggere dallo zio sciamano e amo i libri. Non ho ancora scelto se seguire il percorso sciamanico di mio zio o se diventare un guerriero, ma conosco già alcuni incantesimi.

TALENTI

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

- ATTACCO FORTUNATO:** puoi rilanciare i dadi di un attacco in mischia, inclusi i DD. Usato []
- ATTACCO RAPIDO:** attacca per primo per un Turno indipendentemente dall'Iniziativa. Usato []
- SCHIVATA:** riduci il danno subito in un Turno a zero. Usato []

NOTE DEL GIOCATORE

Usa questo spazio per le tue note

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 7

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

AGILITÀ 8

Mira +2D Movimento +1D Destrezza +0D

SAGGEZZA 8

Conoscenze +2D Territorio +0D Arcano +3D

SPIRITO 7

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

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 da cacciatore: danno +2I6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Armatura di cuoio: protezione -1D6
- * Carne affumicata per 4 gg, acqua per 2 gg (oltre pieno)
- * Zaino, coperta, mantello, stivali, erbe curative (6 dosi, recupera 1 ferita per dose), alcune monete, ingredienti per incantesimi

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

La famiglia dei Corvi, nonostante il rispetto tributato a Urth lo sciamano, è originaria di altri territori e solo da poco è entrata a far parte della tribù. I suoi membri sono più poveri e tenuti in scarsa considerazione; per un giovane orgoglioso e ambizioso come te questo è difficile da accettare. Sei un ragazzo indeciso: a volte ti impegni per ottenere il rispetto del resto della tribù, altre volte ti chiudi in un silenzio offeso, fantasticando di ottenere il potere e di vendicarti.

TRATTI

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

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Intelligente e curioso
- * Scostante e indeciso
- * Ambizioso e orgoglioso

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Recuperare il bastone magico di Urth (+1 Gloria)
- Liberare la famiglia dei Corvi (+2 Gloria)
- Ottieni maggior potere per te e per i Corvi ad ogni costo (+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 □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

Ktor, il Corvo



INCANTESIMI DI KTOR

*Scegli 3 incantesimi iniziali; utilizzabili una volta per Sessione
Sblocca un nuovo incantesimo ogni 5 punti Gloria conquistati*

- AGILITÀ FELINA: ottieni +3 all'Agilità per un'azione o per un Turno di combattimento. Usato []
- ARCANO SVELATO: ottieni +3D6 di Arcano per un'azione. Usato []
- FORZA BRUTA: ottieni +3 alla Potenza per un'azione o per un Turno di combattimento. Usato []
- FASCINO INCANTATO: ottieni +3D6 di Carisma per un'azione. Usato []
- LEGAME CON LA TERRA: ottieni +3D6 di Territorio per un'azione. Usato []
- MANO LESTA: ottieni +3D6 di Destrezza per un'azione. Usato []
- OCCHIO DI FALCO: ottieni +3D6 di Mira per un attacco a distanza. Usato []
- PERCEZIONE DIVINA: ottieni +3D6 di Percezione per un'azione. Usato []
- SAGGEZZA SCIAMANICA: ottieni +3D6 di Conoscenze per un'azione. Usato []
- SCALTREZZA DELLA SERPE: ottieni +3D6 di Inganno per un'azione. Usato []
- SCUDO MAGICO: ottieni +3D6 in Difesa per due Turni di combattimento. Usato []

Le magie a disposizione sono da interpretare come dei rituali sciamanici, e richiedono preparazione per poter essere lanciati:

- * La preparazione consiste in un rituale che richiede alcuni minuti di tempo, tranquillità, e pitture rituali, uso di ingredienti particolari, canti, trance, uso di erbe, funghi magici, e simili
- * Quando l'incantesimo è stato preparato, può essere attivato istantaneamente, nel corso della stessa Sessione

Per preparare con successo un incantesimo:

- * Eseguire una Prova Proibitiva (-4) di Saggezza+Arcano
- * In caso di successo (6 o più) l'incantesimo è pronto
- * In caso di fallimento, l'incantesimo non può essere usato e non si può tentare il rituale fino alla prossima Sessione