

15 +2 ● TS	12 +1 ○ TS	13 +3 ● TS	8 -1 ○ TS	12 +1 ○ TS	10 0 ○ TS
FORZA Fisco	DESTREZZA Agilità	COSTITUZIONE Resistenza	INTELLIGENZA Conoscenze	SAGGEZZA Intuito	CARISMA Personalità

• Abilità | Hai vantaggio a: •

Saltare	Imporsi	Arrampicarsi



Punti Squadra

usa un punto per dare **vantaggio** a un alleato o **svantaggio** a un nemico

• Tratti Caratteriali •

Affronto i problemi in maniera semplice e diretta

• Difetti •

Ubbidisco alle leggi solo se non mi causano problemi

• Punti Ferita •

19

• Danni Subiti •

Velocità

9 m

Iniziativa

+1

Armatura

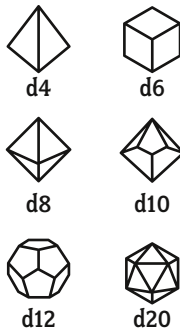


● Leggera
● Pesante

• ATTACCHI •

Nome	Attacco	Danni
Martello da Guerra "Battisasso"	1d20+4	2d6+2
Ascia da lancio (mischia/vicino)	1d20+3	1d6+1

• DADI •



• BRAVURA •

+2

• Bonus Attacchi e TS •

● Armi Grandi

● Armi a Distanza

● Armi Piccole

○ Magia

Martello da Guerra
Cotta di Maglia
2 Asce da lancio
Corda
Zaino
Sacco a pelo
Razioni
Corno

8

• Oro •

• Equipaggiamento •

NANO

- Scurovisione: vedi al buio
- Salute nanica: hai Vantaggio contro i veleni e +1 PF a livello

GUERRIERO

- Maestro delle armi pesanti: quando combatti a fianco di un alleato, ritiri i dadi di danno se il risultato è 1 o 2.
- Rifiatare: Recuperi 1d10+1 punti ferita in combattimento, si ricarica dopo un riposo breve

• Capacità •



• Ritratto •

DIFENSORE

puoi spendere un punto squadra per
- frapporti tra un nemico e un tuo alleato in battaglia e prendere l'attacco al suo posto
- per fare attirare l'attenzione su di te

• Ruolo nel Gruppo •

Unica figlia di Gargo Lamadicorno, fin da piccola Virae decise di seguire le orme paterne in un clan dove i guerrieri sono soprattutto maschi. Di taglia minuta per appartenere al fiero popolo dei nani, si è spesso distinta per forza e determinazione.

Dopo aver partecipato alla difesa della sua casa, il Monte Orfano, dall'assalto dei puzzolentissimi goblin della Palude Melmosa, ha capito che servono nuove abilità e per questo ha deciso di lanciarsi nella carriera di avventuriera: trovare nuovi nemici con cui battersi, imparare da loro e portare del bene nelle Tre Valli sembra proprio un ottimo piano per diventare una vera eroina.

• La Tua Storia •

• TRUCCHETTI •

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

• INCANTESIMI •

1° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

2° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

3° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata