ARBOSH
FIGLIO DI ANGRAX
GUERRIERO



SCHEDA DEL PERSONAGGIO
Pronta all'uso

Uno Sguardo nel Buio

Nome	Arbosh Figlio di Angrax
Genere	Maschile
Specie	Nanica
Professione	Guerriero
Cultura	Nani dell'Incudine
Stato sociale	Libero



Nota
Questa *Scheda del Personaggio* è stata creata appositamente per il ***Regolamento Breve*** e quindi contiene tutte le informazioni fondamentali per lo svolgimento dell'avventura "*Gli Schiavisti della Selva Imperiale*". Alcuni valori, come ad esempio *Vantaggi* e *Svantaggi*, sono indicati solo per caratterizzare il personaggio, ma non hanno effetto.
Più informazioni, sul gioco e sul regolamento, sono disponibili sul sito:
www.unosguardonelbuio.it

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
14	10	13	9	13	11	15	15

Vantaggi Osso duro, Insensibilità alla magia, Immunità al Tulmadron, Buiovisione I

Svantaggi Incompetente (Nuotare), Integrità (Onore di guerriero nano), Sfortunato I, Caratteristica negativa (Cupidigia, Irascibilità).

Abilità Speciali Specializzazione (Arte della guerra), Conoscenza del luogo (Antro natìo), Colpo possente I e II.

	Valore	Bonus/ Malus	Agg.	Max
Punti Vita	38			
Punti Astrali	–			
Animo	2		X	
Tenacia	4		X	
Schivata	6		X	

Movimento 6 **Iniziativa** 13+1D6

Armi

	Tecnica	PImp	AT	PA
Pugni	Mani Nude	1D6+1	14	8
Maglio Nanico	Impatto 2M	1D6+8	14	7
Pugnale	Pugnali	1D6+1	8	4

Armatura

	PRO
Cotta di Maglia	4

Punti Fato

Valore	Bonus/ Malus	Max	Correnti
3	-1	2	1

Punti Vita

Max	Correnti
38	

0 o meno = L'eroe è morente

Competenza	Prova	LA
Fisici	COR/AG/FO (14/11/15)	
Arrampicare		0
Autocontrollo		7
Ballare		0
Bisbocciare		8
Borseggiare		0
Cantare		0
Cavalcare		4
Controllo del Corpo		7
Furtività		6
Giocoleria		0
Nuotare		0
Percezione		6
Prova di Forza		10
Volare		0
Sociali	IN/CA/CA (13/9/9)	
Camuffamento		0
Etichetta		5
Forza di Volontà		8
Intimidazione		5
Parlantina		0
Perspicacia		2
Persuasione		0
Seduzione		0
Vita da Strada		0
Naturali	COR/AG/COS (14/11/15)	
Corde		0
Fauna		0
Flora		0
Orientamento		1
Pescare		0
Sopravvivenza		0
Tracce		0

Competenza	Prova	LA
Conoscitive	SAG/SAG/IN (10/10/13)	
Arte della Guerra		10
Arti Magiche		0
Astronomia		0
Divinità e Culti		3
Geografia		0
Gioco		0
Leggi		0
Matematica		4
Meccanica		3
Miti e Leggende		3
Sferologia		0
Storia		7
Artigianali	DE/DE/FO (13/13/15)	
Alchimia		0
Commerciare		0
Cucinare		0
Curare Anime		0
Curare Ferite		0
Curare Malattie		0
Curare Veleni		0
Disegno e Pittura		0
Guidare		0
Lavorazione del Cuoio		0
Lavorazione del Legno		0
Lavorazione del Metallo		10
Lavorazione della Pietra		2
Musica		0
Navigare		0
Sartoria		0
Scassinare		0

Lingue

Rogolan III (lingua madre),

Garetiano III

Lingue scritte Rune

Rogolan, Segni di Kuslik

Punti Livello Abilità	Livello Qualità
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
+16	6



Oggetto	Posizione inventario
Pugnale	Cintura
Cotta di Maglia	Corpo
Maglio Nanico	Schiena

Scarsella

Soldi	Decimi	Talleri	Ducati
		25	

Colpo possente I (Manovra)

Un lottatore esperto e dotato di forza bruta può fare un danno maggiore rispetto agli altri.

Regola: Il tuo attacco soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 alla tua prova su AT). In caso di successo, ottieni un bonus +2 su PImp.

Colpo possente II (Manovra)

Un colpo ancora più possente, ma più difficile da eseguire.

Regola: Il tuo attacco soffre di una penalità di 4 punti (quindi aggiungi 4 alla tua prova su AT). In caso di successo, ottieni un bonus +4 su PImp.



Cotta di Maglia



Maglio Nanico

Azioni:
Fai un attacco
Fai un attacco a distanza
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi)
Estrai un'arma
Carica un'arma a distanza *
Lancia un incantesimo * (le ultime due opzioni possono richiedere più di un'azione—quindi più turni—a seconda del tipo di arma o di incantesimo)

Difese:
Parata
Schivata

Azioni libere:
Grida una frase breve
Lancia un oggetto
Gettati a terra
Voltati su te stesso
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi, in aggiunta al movimento svolto come *azione*)

Come posso usare i punti fato?

- **Rilancio:** puoi utilizzare un PFato per rilanciare un tiro andato male di una prova di abilità, di un attacco, una parata o di un tiro di attacco a distanza. Consumi un PFato per l'intero tiro, indipendentemente da quanti dadi tu voglia ritirare. Per esempio, se rilanci una prova di abilità, puoi ritirare uno, due o anche tutti e tre i dadi della prova. Non è possibile rilanciare più di una volta: il risultato del rilancio è definitivo.
- **Ritirare i danni:** puoi usare un PFato per ritirare 1D6 utilizzato per determinare il danno (PImp). Puoi ritirare il tuo dado, ma non quello del tuo avversario. Inoltre, puoi rilanciare un solo dado, anche se la tua arma comporta 2D6 (o più) di danno.
- **Difesa:** puoi usare un PFato per rafforzare la tua difesa, guadagnando un bonus di +4 su tutte le difese fino alla fine del turno di combattimento. Puoi usare questa opzione quando vuoi durante il turno, ma dovrai farlo prima di tirare per la difesa. Alla fine del turno il bonus perde il suo effetto.

© Ulisses Spiele 2019