# TJALVA GARHELTDOTTIR
## GUERRIERA



## SCHEDA DEL PERSONAGGIO
### Pronta all'uso

Uno Sguardo nel Buio

| | |
|---|---|
| **Nome** | Tjalva Garheltdottir |
| **Genere** | Femminile |
| **Specie** | Umana |
| **Professione** | Guerriera |
| **Cultura** | Thorwal |
| **Stato sociale** | Libera |



**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 | 14 | 11 | 10 | 12 | 14 | 15 |

**Vantaggi** Elevata tenacia

**Svantaggi** Caratteristica negativa (Superstizione, Curiosità)

**Abilità Speciali** Conoscenza del luogo (Olport)

| | Valore | Bonus/ Malus | Agg. | Max |
|---|---|---|---|---|
| **Punti Vita** | 33 | | | |
| **Punti Astrali** | – | | | |
| **Animo** | 1 | | X | |
| **Tenacia** | 3 | | X | |
| **Schivata** | 6 | | X | |

**Movimento** 8 **Iniziativa** 13+1D6



## Armi

| | Tecnica | PImp | AT | PA |
|---|---|---|---|---|
| Pugni | Mani Nude | 1D6+1 | 14 | 8 |
| Naso d'Orco | Impatto | 1D6+6 | 13 | 6 |
| + Scudo | Impatto | 1D6+6 | 13 | 11 |

**Punti Fato**

| Valore | Bonus/ Malus | Max | Correnti |
|---|---|---|---|
| 3 | — | 3 | 1 |



## Armatura

| | PRO |
|---|---|
| Armatura Cuoio | 3 |

**Punti Vita**

| Max | Correnti |
|---|---|
| 33 | |

0 o meno = L'eroe è morente

| Competenza | Prova | LA |
|---|---|---|
| **Fisici** | COR/AG/FO (14/12/15) | |
| Arrampicare | | 2 |
| Autocontrollo | | 4 |
| Ballare | | 0 |
| Bisbocciare | | 4 |
| Borseggiare | | 0 |
| Cantare | | 0 |
| Cavalcare | | 0 |
| Controllo del Corpo | | 5 |
| Furtività | | 0 |
| Giocoleria | | 0 |
| Nuotare | | 5 |
| Percezione | | 3 |
| Prova di Forza | | 7 |
| Volare | | 0 |
| **Sociali** | IN/CA/CA (14/11/11) | |
| Camuffamento | | 2 |
| Etichetta | | 2 |
| Forza di Volontà | | 5 |
| Intimidazione | | 6 |
| Parlantina | | 2 |
| Perspicacia | | 5 |
| Persuasione | | 0 |
| Seduzione | | 0 |
| Vita da Strada | | 2 |
| **Naturali** | COR/AG/COS (14/12/14) | |
| Corde | | 3 |
| Fauna | | 2 |
| Flora | | 2 |
| Orientamento | | 5 |
| Pescare | | 3 |
| Sopravvivenza | | 3 |
| Tracce | | 2 |

| Competenza | Prova | LA |
|---|---|---|
| **Conoscitive** | SAG/SAG/IN (10/10/14) | |
| Arte della Guerra | | 4 |
| Arti Magiche | | 1 |
| Astronomia | | 2 |
| Divinità e Culti | | 4 |
| Geografia | | 2 |
| Gioco | | 4 |
| Leggi | | 3 |
| Matematica | | 2 |
| Meccanica | | 2 |
| Miti e Leggende | | 5 |
| Sferologia | | 0 |
| Storia | | 2 |
| **Artigianali** | DE/DE/FO (10/10/15) | |
| Alchimia | | 0 |
| Commerciare | | 2 |
| Cucinare | | 0 |
| Curare Anime | | 0 |
| Curare Ferite | | 2 |
| Curare Malattie | | 0 |
| Curare Veleni | | 0 |
| Disegno e Pittura | | 0 |
| Guidare | | 0 |
| Lavorazione del Cuoio | | 0 |
| Lavorazione del Legno | | 0 |
| Lavorazione del Metallo | | 0 |
| Lavorazione della Pietra | | 0 |
| Musica | | 0 |
| Navigare | | 4 |
| Sartoria | | 0 |
| Scassinare | | 0 |

**Lingue**

Thorwaliano III (lingua madre),

Garetiano III

**Lingue scritte**

Alfabeto 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 |
|---|---|
| Naso d'Orco | Cintura |
| Scudo Thorwaler | Schiena |
| Armatura di cuoio | Corpo |

**Scarsella**

| Soldi | Decimi | Talleri | Ducati |
|---|---|---|---|
| | | 12 | |

## 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.



Scudo Thorwaliano



Naso d'Orco

**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