

Punti Esperienza 18000



Punti Esperienza Livello Successivo 21000

Nome RUCHAN BACCIFERRO Livello **GUERRIERO 6**

CARATTERISTICHE

Razza e Classe NANO GUERRIERO

Allineamento LN

Divinità THOR

Descrizione \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

FOR	19	+4
DES	10	0
COS	20	+5
INC	13	+1
SAG	10	0
CAR	8	-1

+1 For al 4° livello

♥ Punti Ferita 75



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Giorni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera 1p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
TECOPRA (COS)	10	5	5		
RIFLESSI (DES)	2	2	0		
VOLONTÀ (SAG)	4	2	0		2

Resistenza agli incantesimi \_\_\_\_ %

Classe ARMATURA



**19** -10+

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
7	2	0	0	0	0

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **19**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **10**

ARMATURA Mezza armatura

Scudo pesante in metallo

Attacchi per round  
Velocità base

Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

**0**



ATTACCO BASE **6/1**

	TOT	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>		5		...
AB. DISTANZA <sup>2</sup>		0		...
LOTTARE <sup>1</sup>		5		...

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Giocata	Peso	Tipo
Martello da guerra +2	+13/+8	1D8+11	20 X3	/	2kg	Cont.
Balestra Pesante	+6/+1	1D10	19-20 X2	24CD	4kg	Perf.



### EQUIPAGGIAMENTO

	1	0
	Z	1 kg
Acciarino e pietra focaia	Z	--
Torcia	Z	0,5 kg
Otre birra	Z	2 kg
Corda di canapa	Z	5kg
Ampolla olio (0,5 litri)	Z	0,5 kg
Lanterna schermabile	Z	1kg
Razioni da viaggio (3)	Z	1,5 kg
Attrezzatura da fabbro perfetta	Z	5 kg
Carrucola/paranco	Z	2,5kg

### OGGETTI MAGICI

Martello da guerra +2	1	arma
Quadrelli comuni :		20
Quadrelli tonanti +3 danni elettrici:	F	5
Pozione di Cura Ferite leggera	Z	4

I= indossati; Z = zaino (max kg. \_\_\_\_); T = tasca (max kg \_\_\_\_); C = a casa  
 Be = borsa da cintura (max kg. \_\_\_\_); Peso sul PG = 10 kg

### DENARO, GEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	100	100 mon - 1 kg
Monete d'argento	20	
Monete di rame	20	

Gemme e gioielli: Spilla in oro 200 CO

### ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. CARAT.	Gradi	Vari
Acrobazia	2	OS*	+2		
§ Addestrare animali	-1	CA	-1		
§ Artigianato (Fabbro)▼	12	IN	+1	9	2
Artista della Fuga▼	0	OS	0		
Ascoltare▼	1	SC	0	1	
Camuffare▼	-1	CA	-1		
§ Cavalcare▼	0	OS*	0		
Cercare▼	2	IN	+1	1	
Concentrazione▼	5	CO	+5		
Conoscenze (arcane)	1	IN	+1		
Conoscenze (storia)	1	IN	+1		
Conoscenze (religioni)	1	IN	+1		
Conoscenze (nobiltà)	1	IN	+1		
Conoscenze (locali)	1	IN	+1		
Decifrare scritte	1	IN	+1		
Diplomazia▼	-1	CA	-1		
Disattivare congegni	1	IN	+1		
Equilibrio▼	0	OS*	0		
Falsificare▼	1	IN	+1		
Guarire▼	0	SC	0		
§ Intimidire▼	-1	CA	-1		
Intrattenere▼	-1	CA	-1		
Muoversi silenziosam.▼	0	OS*	0		
Nascondersi▼	0	OS*	0		
Navigare	0	SC	0		
§ Nuotare▼	5	FO* <sup>x2</sup>	+5		
Osservare▼	0	SC	0	1	
Percepire intenzioni▼	0	SC	0		
§ Professione (Fabbro)	6	SC	0	6	
Raccogliere informazioni▼	-1	CA	-1		
Raggiare▼	-1	CA	-1		
Rapidità di mano	0	OS*	0		
§ Saltare▼	7	FO*	5	2	
Sapienza magica	1	IN	+1		
§ Scalare▼	7	FO*	+5	2	
Scassinare serrature	2	OS	0		
Sopravvivenza▼	6	SC	0		
Utilizzare corde▼	0	OS	0		
Utilizzare oggetti magici	-1	CA	-1		
Valutare▼	2	IN	+1	1	

§ abilità di classe guerriero ▼ abilità senza addestramento

\* penalità di armatura e/o ingombro alla prova (doppia per nuotare)

### TALENTI

Volontà di Ferro; Martello focalizzato (+1 CX martello) e specializzato (+2 danni martello); Attacco poderoso; incalzare; Ricarica rapida

Linguaggi noti: Comune - Góbin - Nanesco

### Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-66,5kg Carico Medio: 67-133kg Carico Pesante: 133,5-200kg



# BACKGROUND

## Profilo del Personaggio

Ruthan è un Membro del Clan Battiferro, uno dei più rinomati nell'ambito della costruzione di armi ed armature. Taciturno e riservato, a volte quasi antipatico, segue il codice d'onore dei nani con particolare fervore, soprattutto per onorare la memoria del fratello minore Kochur, da anni scomparso senza lasciare alcuna traccia. Si è offerto volontario per indagare sulle scorrerie dei briganti in seno al suo clan, che lo ha raccomandato alla Contessa Tasha.

## Il Segreto

Ruthan conosce fin troppo bene le armi che utilizzano i pochi briganti uccisi: sono provenienti dalle mani di un Battiferro. L'opera sembrerebbe quella di Kochur. Poiché il fratello aveva abbandonato il Clan in seguito a forti dissidi sulle tradizioni, la paura di Ruthan è che il fratello sia prigioniero dei banditi.

## Rapporti con il gruppo (ciò che ne pensa il PG)

- **Hatgon:** Calmo, troppo calmo per essere un peso morto. Sa far andare la lingua senza essere offensivo: un buon compagno di gruppo, anche se a volte molto indeciso sul da farsi...
- **Thalanya:** Detestabile orecchie-a-punta, arrogante... si crede di essere una dea in terra solo perché figlia di un elfo nobile, ma non è capace a far altro che quattro trucchetti e basta.
- **Moonic:** questa poveraccia sembra che abbia passato chissà quali disgrazie! Non capisco come faccia a sopportare gli insulti dell'orecchie-a-punta e le parole noiose del chierico... ma meglio non voltarle le spalle.