

CARATTERISTICHE

Nome: Daleorn il Demone (Knefröd)

Classe: The Skirmisher (Grim World)

Razza: Umano (reskin dell'elfo di Grim World)

ARTEFATTO UMANO

Ti è stato affidato un potente artefatto. Ha origini molto antiche e, oggetti di tale fattura, sono estremamente rari. Lavora con il GM per creare questo artefatto (dovrebbe avere caratteristiche sopra la media o addirittura proprietà magiche), in seguito dagli un nome.

Aspetto:

- * Occhi penetranti
- * Armatura logorata dalla battaglia
- * Capelli ricci e lunghi
- * Corpo muscoloso

Px: 0

Livello: 1

Forza: 13 (+1)

Destrezza: 16 (+2)

Costituzione: 15 (+1)

Intelligenza: 8 (-1)

Saggezza: 9 (+0)

Carisma: 12 (+0)

PF Max: 8 + 15 = 23/23

Armatura: 3

Danno: d6

MOSSE

FULCRO

Quando spendi un momento per posizionarti vicino ad un alleato, egli diventa il tuo Fulcro sul campo di battaglia. Puoi continuare ad agire normalmente, ma buttando tenendo d'occhio il tuo Fulcro, avrai spesso l'opportunità di attaccare rapidamente i nemici da che combattono con lui. Il tuo alleato è considerato come Fulcro finché rimani Vicino a lui o finché non scegli un nuovo Fulcro.

Quando Aiuti il tuo fulcro, aggiungi +1 al tiro.

ATTACCO DI OPPORTUNITÀ

Le azioni del tuo Fulcro apriranno spesso dei varchi nelle difese dei nemici. Un Attacco Di Opportunità potrebbe essere un veloce colpo della tua lancia, il lancio di un giavellotto oppure un rapido tiro con il tuo arco.

Quando effettui un Attacco Di Opportunità infliggi d6 danni (e qualsiasi bonus dato dalla tua arma) al bersaglio.

RAPPRESAGLIA

Quando il tuo Fulcro subisce danno, puoi immediatamente effettuare un Attacco Di Opportunità ai danni dell'attaccante.

MANOVRA DI FIANCHEGGIAMENTO

Quando il tuo Fulcro attacca ed infligge dei danni, puoi immediatamente effettuare un Attacco Di Opportunità ai danni dello stesso bersaglio. (Se l'attacco colpisce più nemici, scegline uno.)

TIRO CON LA LANCIA

Quando scagli la tua lancia, tira+DES.

* Con un 10+, colpisci il bersaglio prescelto e infliggi il tuo danno.

* Con un 7-9, infliggi il tuo danno e scegli uno: La lancia è incastrata, non sarà facile recuperarla. L'asta della lancia è danneggiata, prendi -1 continuato a Tiro Con La Lancia.

La punta della lancia è rotta, d'ora in poi infliggerà -1 danni.

Quando spendi un ora circa nel riparare la tua lancia, rimuovi i suoi effetti negativi.

DISTRAZIONE

Quando cerchi di distrarre uno o più nemici, descrivi in che modo tenti di farlo e tira. Se lo fai...

...con l'intimidazione o la forza bruta, +FOR

...levandoti di mezzo o agendo rapidamente, +DES

...resistendo al pericolo, +COS

...con acume e furbizia, +INT

...con la forza di volontà, +SAG

...con il fascino e l'eleganza sociale, +CAR

* Con un 10+, la distrazione funziona perfettamente.

* Con un 7-9, la distrazione ha funzionato, ma il

GM imporrà una complicazione. Forse è efficace per poco o un distrai anche un alleato.

Chiunque tragga vantaggio dalla tua distrazione ottiene un+1 al tiro.

FINTA

Quando attivi la mossa Taglia e Spacca, con un 7-9 al posto di infliggere danno puoi scegliere di evitare l'attacco del tuo nemico.

SCUDO VERSATILE

Quando impugni uno scudo, aggiungi un ulteriore +1 all'armatura.

Quando non utilizzi uno scudo, i tuoi attacchi in mischia ottengono l'etichetta +2 perforante.

TI COPRO LE SPALLE

Quando avverti il tuo Fulcro di un pericolo imminente, percepisce in tempo la minaccia e ottiene un +1 prossimo nei confronti del pericolo.

BACKGROUND

Allineamento:

NEUTRALE

Distrai un nemico potente.

Il campo di battaglia è il mio palcoscenico, devo mostrare la mia superiorità sugli avversari combattendo con audacia e spavalderia.

Legami:

Io e _____ ci guardiamo le spalle a vicenda.

Le cose non vanno mai come previsto quando c'è _____.

_____ vede le opportunità che gli si presentano, proprio come me.

A volte ho l'impressione che _____ cerchi la morte.

Equipaggiamento / Carico: 7/10

- Lancia (Portata, Lancio, Vicino, Peso 1)
- Scudo (+1 Armatura, Peso 1)
- Armatura di pelle (Armatura 1, Peso 1)
- Razioni (5 Usi, Peso 1)
- Arco Buono (Vicino, Lontano, Peso 2)

- Faretra con frecce (3 Munizioni, Peso 1)

Introduzione:

Odio, sete di vendetta ed ira, sono gli unici sentimenti che guidano le azioni di Daleorn soprannominato il Demone, un tempo Capitano dei Cavalieri della Luna nella città libera di Alèv.

Non conobbe mai i suoi genitori, che lo abbandonarono quando era ancora un bambino. A salvarlo da una vita di stenti tra le strade di Alèv fu Imonar, valente guerriero della guardia cittadina, il quale sorprese il piccolo Daleorn mentre tentava di rubare del cibo dal carro di un mercante. Il massiccio combattente, quasi divertito dal carattere sicuro e spavaldo del bambino, lo accolse nella sua casa crescendolo come un figlio ed iniziandolo all'arte del combattimento.

All'età di sedici anni si arruolò tra le fila dell'esercito di Alèv, dedicando anima e corpo agli estenuanti allenamenti, cercando di rendere orgoglioso di lui Imonar, l'unico ad avergli dato un'opportunità. Il tempo scorreva e Daleorn diventava sempre più abile con le armi, pochi potevano confrontarsi con lui nel combattimento con la lancia. Grazie alle sue doti di combattente venne nominato Capitano di un'unità di incursori, i Cavalieri della Luna, specializzata nell'assalto notturno. Ad ogni Cavaliere veniva affidato uno stendardo che avrebbero dovuto portare sempre con essi, a memoria del valore e del coraggio dei combattenti della città libera di Alèv, sullo stendardo di Daleorn era raffigurato un Demone combattente su fondo scarlatto.

Il sole stava per tramontare sulla città, come tutte le notti Daleorn e i suoi uomini pattugliavano le mura della città finché, volgendo il suo sguardo ad Oriente, il cavaliere, vide avvicinarsi, come un'orda famelica, gli uomini del vicino Regno di Ilastrya, nelle loro nere armature.

I Cavalieri della Luna, suonando i loro corni diedero l'allarme, ma le difese della città, tardarono ad organizzarsi e, nella speranza di rallentare l'inesorabile avanzata dell'esercito Ilastryano, consapevoli che non sarebbero

tornati indietro vivi, decisero colpire prima che il nemico potesse avvicinarsi alle mura.

I quaranta Cavalieri combatterono con valore, con delle rapide incursioni sui fianchi riuscirono a rompere i ranghi degli Ilastyani, ma non poterono nulla contro il numeroso esercito avversario, e caddero inesorabilmente, uno dopo l'altro.

Le guardie della città erano impegnate nel fortificare le mura, in vista dell'assedio degli Ilastryani, Daleorn capì che nessun aiuto sarebbe arrivato per lui e i suoi uomini, ma prima che anche l'ultimo ingresso della città venisse barricato un gruppo di guerrieri, capitanati da un uomo massiccio, in sella ad un grosso cavallo da guerra attraversò le mura di Alév.

Imonar, con alcuni dei suoi uomini più valorosi era giunto per dare man forte ai dieci Cavalieri della Luna superstiti.

Con rinnovato vigore le forze di Alév si batterono fino allo stremo, ma nonostante decine di nemici cadessero sotto i loro colpi, il nero esercito di Ilastrya avanzava inesorabile.

Una freccia colpì Daleorn al collo, ed in seguito una seconda trafisse il suo addome, solo allora il Capitano dei Cavalieri della Luna lasciò cadere la sua lancia e perse conoscenza.

Rinvenne alcuni giorni dopo, in seguito alla battaglia, un uomo, in fuga dalla città sotto assedio, lo aveva trovato accasciato a terra ancora vivo, sebbene ferito gravemente, fasciando le sue ferite aveva tentato di arrestare l'emorragia. In seguito Daleorn era stato trasportato fino ad un villaggio a diversi giorni di cammino da Alév. Dal suo soccorritore Daleorn apprese che la città era capitolata dopo una settimana d'assedio e gran parte della città era stata rasa al suolo.

In quel giorno giurò che avrebbe riunito tutti i superstiti di Alév. Si sarebbero ripresi ciò che gli era stato sottratto con la forza.

STENDARDO DEL DEMONE

peso 1

Uno stendardo che raffigura un demone combattente su sfondo scarlatto. Ti è stato consegnato in qualità di Capitano dei Cavalieri della Luna.

ADATTAMENTO SWADE

INFORMAZIONI

Nome: Daleorn il Demone

Razza: Umano (*un vantaggio gratuito*)

Concept: *“Il campo di battaglia è la sua tela, la sua lancia il pennello”*

ATTRIBUTI

Agilità: d8

Intelligenza: d6

Forza: d8

Spirito: d4

Vigore: d6

DIFETTI

Estraneo (Minore)

Giuramento (Maggiore)

Desiderio di Morte (Minore)

ABILITÀ

Atletica* (Agi): d8

Conoscenze Comuni* (Int): d6

Furtività* (Agi): d4

Percezione* (Int): d8

Persuasione* (Spi): d6

Combattere (Agi): d10

Battaglia (Int): d4

Cavalcare (Agi): d4

VANTAGGI

Schivata

Comando