

Nora, ramingo, umano

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
9	16	12	13	15	8
DEBOLE (-1)	MALFERMO (-1)	MALATO (-1)	STORDITO (-1)	CONFUSO (-1)	SFREGIATO (-1)
0	+2	0	+1	+1	-1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI	 d8	ARMATURA	 ???	PF	 8	PF MAX: ?+COSTITUZIONE
-------	---	----------	--	----	---	---------------------------

ALLINEAMENTO	MOSSA
Buono metti te stesso in pericolo per combattere una minaccia innaturale	Cacciare e seguire tracce(SAG): Quando segui una traccia lasciata da qualche creatura, tira +SAG: *Con 7+, riesci a seguire le tracce della creatura fino al prossimo significativo cambio di direzione o di mezzo di spostamento *Con 10+ puoi scegliere un'opzione: °Ottieni un informazione utile sulla tua preda, il gm ti dirà che cosa °Determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia
RAZZA	
Quando ti accampi in un dungeon o in una città non hai bisogno di consumare razioni	
LEGAMI	
	MOSSA
	Colpo Mirato(DES):

	Quando attacchi un nemico sorpreso o indifeso a distanza, puoi scegliere di infliggere i tuoi danni o nominare una parte specifica del suo corpo e tirare +DES °Testa - *10+: Come 7-9 , e infliggi i tuoi danni ; *7-9: per qualche momento il bersaglio é stordito. °Braccia - *10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: il bersaglio fa cadere qualunque cosa abbia in mano. °Gambe - *10+: come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: il bersaglio zoppica e si muove lentamente
	MOSSA
	Compagno Animale
	<i>Aquila</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Ferocia +1, Astuzia +2, Armatura 1, Istinto +1
	<i>Sensi Acuti</i> (Vantaggio)
	<i>Cacciare, Cercare</i> (Abilità)
	<i>Selvaggio</i> (Svantaggio)
MOSSA	MOSSA

EQUIPAGGIAMENTO - CARICO (5/11)	LIVELLO ?? - PE ???/??
razioni da dungeon 5 utilizzi, peso 1	
armatura 1 di cuoio rigido , peso 1	
fascio di frecce 3 munizioni, peso 1	
attrezzi da avventuriero 5 utilizzi, peso 1	

razioni da dungeon 5 utilizzi, peso 1	

BACKGROUND

Nora si è avventurato spesso nelle terre selvagge, ed è un abile cacciatore, ma non sono quelle le sue terre d'origine.

Nora viene dalla Capitale. Fin da bambino si dimostrò un ragazzo molto intelligente, e fu per questo motivo che i genitori decisero di iscriverlo all'Accademia. I criteri di selezione furono molto stringenti, ma riuscì lo stesso a passarli.

Dimostrò da subito un interesse per tutto quel che riguardava la meccanica e l'ambiente naturale. Rimase impressionato da come i libri descrivessero le orribili creature che abitavano l'ambiente fuori dalla Capitale, e di come le mura riparassero lui e la sua famiglia dai pericoli delle Terre Selvagge.

Ma la sua vita cambiò quando scoprì l'esistenza di un gruppo speciale di uomini che avevano il diritto di avventurarsi fuori dalla Capitale per riportare indietro informazioni su quelle terre misteriose.

Nora si ossessionò a ciò e si impegnò con tutte le sue forze per riuscire a entrare in questo gruppo di Esploratori.

Il test selettivo per entrare in questo gruppo questa volta riguardava il riuscire a sopravvivere in un ambiente selvaggio, leggermente fuori dalla Capitale, e sotto la supervisione di qualche ufficiale, in una zona comunque controllata.

Gli ufficiali rimasero molto colpiti nel veder Nora agire in autonomia per costruire una trappola che in seguito si dimostrò utile per catturare una di quelle creature, anche se ovviamente il suo intervento si dimostrò limitato.

A seguito di ciò Nora riuscì a entrare nel gruppo di esploratori.

[continua...] [Il Bg non è finito, devo aggiungerci la parte finale]