

KID\_01

NOME PERSONAGGIO

Guerriero 3°  
CLASSE & LIVELLO

Forgiato  
RAZZA

Emarginato  
BACKGROUND

CB  
ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA  
**16**  
3

DESTREZZA  
**13**  
1

COSTITUZIONE  
**16**  
3

INTELLIGENZA  
**8**  
-1

SAGGEZZA  
**10**  
0

CARISMA  
**12**  
1

ISPIRAZIONE

2 BONUS DI COMPETENZA

5 Forza  
 1 Destrezza  
 5 Costituzione  
 -1 Intelligenza  
 0 Saggezza  
 1 Carisma  
**TIRI SALVEZZA**

1 Acrobazia (Des)  
 0 Addestrare Animali (Sag)  
 -1 Arcano (Int)  
 5 Atletica (For)  
 1 Furtività (Des)  
 -1 Indagare (Int)  
 1 Inganno (Car)  
 3 Intimidire (Car)  
 1 Intrattenere (Car)  
 0 Intuizione (Sag)  
 0 Medicina (Sag)  
 -1 Natura (Int)  
 0 Percezione (Sag)  
 1 Persuasione (Car)  
 1 Rapidità di Mano (Des)  
 -1 Religione (Int)  
 0 Sopravvivenza (Sag)  
 -1 Storia (Int)  
**ABILITA'**

10 SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Comune

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

**18** CA  
**1** INIZIATIVA  
**9 m** VELOCITA'  
 Massimo dei Punti Ferita 31  
**PUNTI FERITA ATTUALI**  
**PUNTI FERITA TEMPORANEI**  
 Totale 3d10  
**DADI VITA**  
 SUCCESSI  
 FALLIMENTI  
**TS CONTRO MORTE**

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Maglio	+5	2d6+3/C
Ascia	+5	1d10+3/T
Pugni d'acciaio	+5	1d4+3/C

ATTACCHI & INCANTESIMI

MR  
 MA  
 ME  
 MO  
 MP  
 Piastratura pesante  
 Maglio pesante  
 Ascia da battaglia  
 Dot. da avventuriero  
**EQUIPAGGIAMENTO**

Sotto la mia scorza di legno e metallo si cela un cuore d'oro

TRATTI CARATTERIALI

C'è sempre una chance, anche per i più miserabili

IDEALI

Sarò eternamente grato a "mio fratello" Trinity

LEGAMI

Divento feroce se qualcuno minaccia Trinity

DIFETTI

Tratti del Guerriero:

Stile Armi Possenti: quando ottieni 1-2 a un tiro per i danni puoi ritirarlo. Devi usare il nuovo risultato.

Recuperare Energie: nel tuo turno, come azione bonus, puoi recuperare 1d10+3 PF. Una volta per riposo (breve o lungo).

Azione impetuosa: nel tuo turno puoi usare un'azione aggiuntiva. Una volta per riposo (breve o lungo).

Critico migliorato: metti a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

PRIVILEGI & TRATTI



KID\_01

NOME PERSONAGGIO

25

ETA'

2,15 m

ALTEZZA

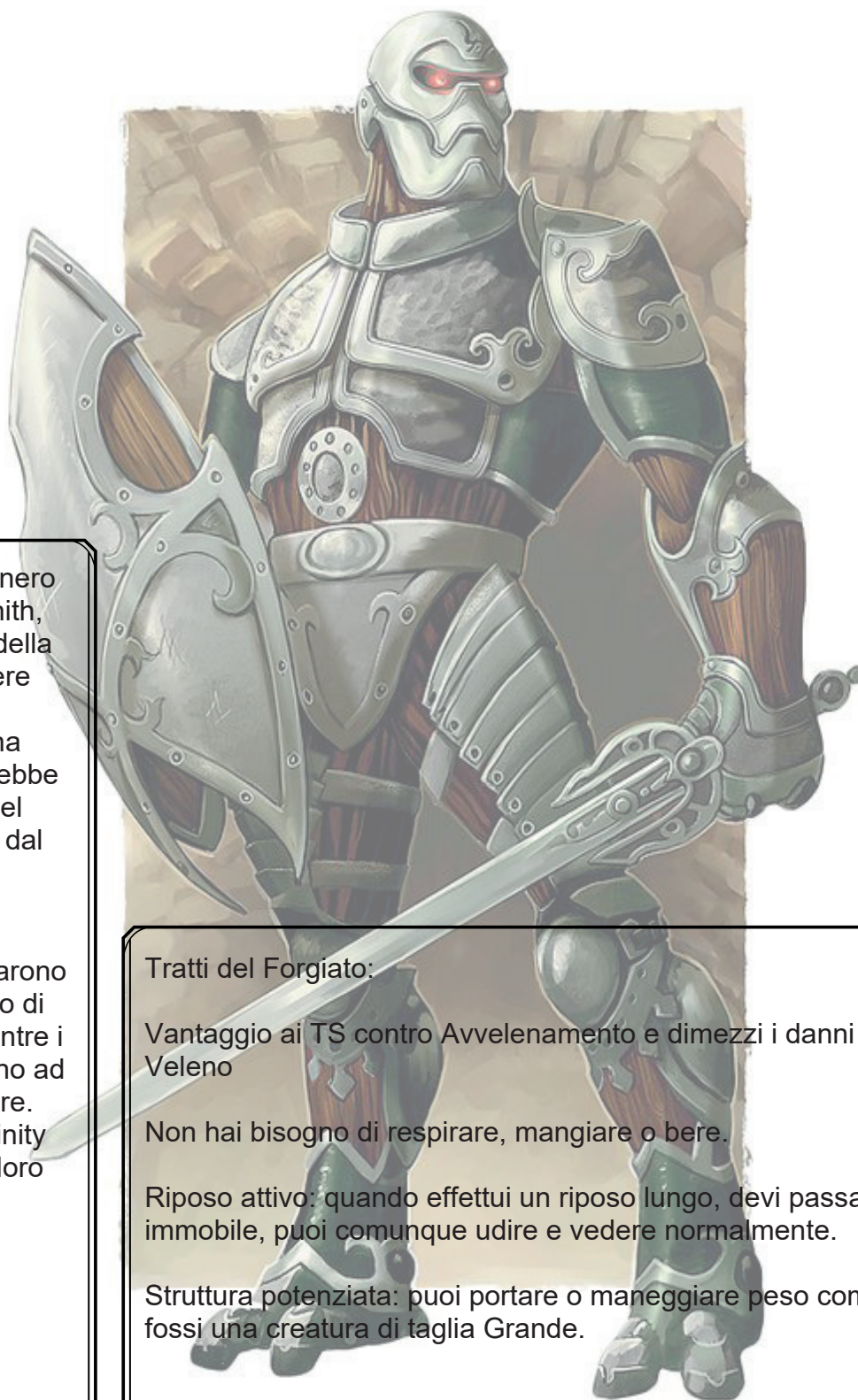
181 Kg

PESO

OCCHI

CARNAGIONE

CAPELLI



KID\_01 ed i Forgiati vennero creati dalla Casata Cannith, possessori del Marchio della Creazione, per combattere nell'Ultima Guerra.

Subendo inizialmente una pesante diffidenza, KID ebbe la fortuna di incontrare nel suo plotone, comandato dal capace tenente Arthur D'Medani, il vagabondo Trinity.

I due emarginati svilupparono ben presto un sentimento di profonda fratellanza, mentre i suoi commilitoni iniziarono ad accettarlo per il suo valore. Dopo la guerra KID e Trinity accettarono l'offerta del loro ex-tenente, unendosi all'Agenzia investigativa Aleph.

STORIA DEL PERSONAGGIO

Tratti del Forgiato:

Vantaggio ai TS contro Avvelenamento e dimezzi i danni da Veleno

Non hai bisogno di respirare, mangiare o bere.

Riposo attivo: quando effettui un riposo lungo, devi passare 6 ore immobile, puoi comunque udire e vedere normalmente.

Struttura potenziata: puoi portare o maneggiare peso come se fossi una creatura di taglia Grande.

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI