Le Cronache delle Guerre Eterne

Dunqora

Personaggio:

Nome Arghall

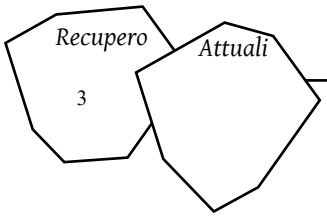
Descrizione

Ex militare, reduce di guerra dal fronte di Serassea, Arghall è stato congedato dopo aver riportato ferite mortali per qualsiasi altro uomo. Salvato da Gunnar, un saggio nano alchimista, Arghall ha intrapreso la via dell'arte Imvath divenendo in breve tempo un formidabile meccanico. Odia la guerra e tutto quello che porta con sé, ma è ben consapevole che nessun luogo di Dunqora è al sicuro da essa.

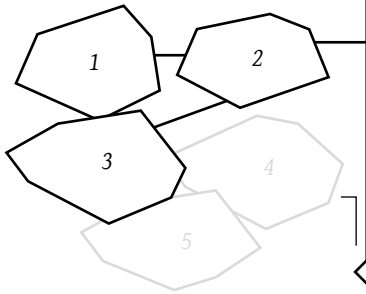
Sentieri:

{ +2 } Soldato
{ +1 } Esploratore
{ +2 } Sapiente
{ +1 } Guida
{ +0 } Furfante
{ +3 } Artista

Punti Fato:



Stress:



Aspetti:

Meccanico alchimista di Serassea — *Cultura*

Trovare la mia pace — *Destino*

Protesi in acciaio Valghiano — *Risorsa Distintiva*

Un lavoro perfetto! — *Motto*

Odio la guerra e chi la persegue — *Legame*

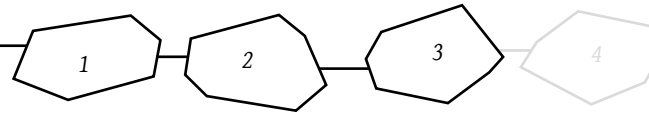
Talenti:

Basta stringere questo bullone: sei un abile meccanico, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio prendendoti il giusto tempo e lavorando su qualcosa di alchemico.

Quando mi arrabbio mi arrabbio: quando perdi la pazienza scateni tutta la tua forza, per questo ottieni un +2 quando superi un ostacolo in modo energico, distruggendo qualcosa che intralcia le tue azioni.

Figlio della guerra: sei nato sotto i fuochi del conflitto e odi la guerra e chi la perpetra senza considerare tutte le vite che sono state perse. Ricevi un +2 quando superi un ostacolo per mettere al sicuro qualcuno o qualcosa dall'ombra del conflitto, facendo tutto il possibile e senza badare alla tua incolumità. Una volta per conflitto puoi subire il risultato di un attacco al posto di un tuo alleato, incassando lo stress e le conseguenze che avrebbe subito lui. Se lo fai, guadagni 1 punto fato.

Risorse:



Conseguenze:

-2 Lieve

-4 Moderata

-6 Grave

Note:

Alberto Tronchi / Daniel Comerci - Dreamlord Press © 2018