

NOME PG **Kruna (Tyranhand)**

INDOLE

TIER **5**

PI

Kruna è una Björnir delle montagne, con i suoi 2,20 m di altezza è abituata ad affrontare le situazioni che si trova davanti con la forza bruta, per questo non brilla molto in acume. E' specializzata in armi corpo a corpo ed è una grande incassatrice. Kruna può destare inquietudine, ma una volta che la si conosce si capisce che ha davvero un cuore tenero.

ETNIA **Bjornir**

**Statura imponente** • Gli spostamenti involontari causati dalle condizioni di spinto, tirato e lanciato vengono ridotti di -2m. Tali condizioni, se effettuate da una creatura di taglia media o inferiore, non hanno effetto.

TRATTI GENETICI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NOTE DELLA LEGGENDA

CLASSE **Guardiana**

**Sfruttare le difese** • **TA R** • Il personaggio ottiene un bonus di +2 all'IC e all'IE per il prossimo attacco che lo bersaglia.

**Classe pura (Sfruttare le difese)** • Utilizzando l'abilità il personaggio riduce i danni subiti di -1/2 ROB nel caso che l'attacco lo colpisca.

**Proteggere i deboli** • **TA R** • **RdE 2m** • Il Guardiano effettua un movimento verso un suo alleato entro il RdE per deviare un attacco che lo sta bersagliando. Riduce di -1d6 i danni di quell'attacco.

**Difensore agile** • Il Guardiano, equipaggiando uno scudo, ottiene un bonus all'IE pari al bonus fornito da quel congegno all'IC.

GRADO DOTI

lv ☐ lv ☐

VOCAZIONE **Esploratrice**

**Compagno di avventure** • **TA 2s** • Impartisce un comando al bird-bot per effettuare una delle sue funzioni.

**Campo base** • In 40 minuti l'Esploratore allestisce un'accampamento in una zona sicura. Ogni personaggio all'interno dell'accampamento ottiene i seguenti benefici:

- Dimezza i TA dei TC per creare congegni, creare misture, tecnologia meccanica e cucinare.
- Effettuando un riposo passivo, di almeno 6 ore, ottiene 5 IV temporaneo e 3 attitudine extra che può utilizzare per qualsiasi prova capacità.

**Congegno di vocazione** • **Bird-bot** • **| Velocità • 8m volare** | Il Bird-bot può utilizzare una delle seguenti funzioni:

- Ricognizione: il Bird-bot accende o spegne il suo radar per scovare la presenza di creature entro un RdE 20m. Se identifica la presenza di una creatura lo comunica all'esploratore.
- Luce: il Bird-bot accende o spegne la sua fonte luminosa emettendo una luce di media intensità in un RdE [CN] 5m.
- Posizionamento: il Bird-bot si muove verso un punto indicato e resta lì finché non riceve altri comandi.

GRADO DOTI

lv ☐ lv ☐ lv ☐ lv ☐ lv ☐

FOTO IDENTIFICATIVA



VITALITÀ (IV) **37**

**18** 1/2 IV (velocità -1m, turno 4,5s)

**9** 1/4 IV (velocità -2m, turno 4s)

CORACEITÀ (IC) **18**

**Con scudo 19**  
\*la soglia di intemperanza difensiva (16) dà un malus di -2 a IE (-3 con scudo)

ELUSIVITÀ (IE) **11**

**Con scudo 11**  
\*l'IE di base 13 (14 con scudo) è ridotto da intemperanza difensiva su IC

RESISTENZE

FISICA	ACIDO
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PIRALIO	AXOLITE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
FOLGORON	NEVRALITE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
GLACIUM	OCRANUM
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VELOCITÀ

**Base** • 6m  
**Nuotare** • 4m  
**Scalare** • 2m

**6** ROBUSTEZZA

ATT

**6** VIGORE

- +1 Atletica
- 3 Contrastare
- 0 Divincolarsi
- +1 Prova di forza
- 0 Sfondare
- 1 Trattenere

**4** PRONTEZZA

ATT

**4** ISTINTO

- +0 Abilità manuale
- 1 Agire in silenzio
- 1 Arrampicarsi
- 0 Attutire una caduta
- 0 Borseggiare
- 0 Restare in equilibrio
- 2 Sfuggire

**1** ASTUZIA

ATT

**1** REATTIVITÀ

- 0 Esibizione
- 0 Interpretare linguaggi
- 1 Intimidire
- 0 Intuire
- +0 Loquacità
- 0 Percepire Intenzioni
- 0 Rimanere impassibili
- 0 Spirito di osservazione

**0** CONCENTRAZIONE

ATT

**0** PERCEZIONE

- 0 Biologia
- 0 Creare misture
- 0 Cucinare
- 0 Empatia animale
- 0 Geologia
- 0 Prestare soccorso
- +0 Recuperare ingredienti
- 0 Seguire tracce

**0** MECCATRONICA

ATT

**0** TECNOLOGIA

- 0 Archeotecnica
- 0 Estrazione
- 0 Informatica
- 0 Manomettere
- +0 Meccanica
- 0 Pilotare
- 0 Recuperare componenti

