

Barbaro



Attacco

3d

Armatura

3+

Resistenza

6

Agilità

2

Magia

0d

Equipaggiamento:

Ascia (Arma ad una mano).

I barbari provengono dalle ghiacciate terre di Vyka. Questo territorio gelido e inhospitale ha forgiato un popolo duro e spietato, e di certo tu non fai eccezione. Vigoroso, muscolare e brutale, sei in grado di sbarazzarti dei tuoi nemici con facilità. Nonostante la tua immensa forza, la cultura del tuo popolo non ti ha permesso di sviluppare altre caratteristiche. Laddove la terra di Vyka, per la durezza ambientale ti ha rafforzato nel corpo rendendoti un feroce combattente, ti ha reso carente nello sviluppo delle tue qualità intellettive. Per questo motivo, non possiedi alcun talento magico, non eccelli nel ragionamento e nell'utilizzo dell'intelligenza. Il tuo motto è: se un problema non può essere risolto con l'acciaio, non è degno della tua attenzione.

d = dado

Elfo



Attacco

2d

Armatura

4+

Resistenza

4

Agilità

3

Magia

1d

Equipaggiamento:

Spada (Arma ad una mano),
Arco (Arma da lancio),
Armatura Leggera.

Abilità Speciali: Può lanciare incantesimi.

Gli Elfi del Mondo Conosciuto vivono principalmente nelle foreste dove possono costruire le loro famose abitazioni sugli alberi. Gli Elfi sono abili guerrieri per natura, con un'innata affinità per la magia. Un Elfo è in grado di padroneggiare l'arco così come le arti arcane, in uno stile di combattimento unico ed efficace e non di meno letale. Gli eroi elfici lasciano le loro remote abitazioni con lo scopo di combattere il male e l'oscurità che ammorzano il mondo. La loro longevità gli permette di errare per decenni e costruirsi una reputazione di eroi decantati e leggendari.

d = dado

Mago



Attacco

1d

Armatura

3+

Resistenza

4

Agilità

2

Magia

2d

Equipaggiamento:

Bastone (Arma ad una mano).

Abilità Speciali: Può lanciare incantesimi.

I Maghi sono i più importanti manipolatori delle arti arcane: stregoni e incantatori in grado dominare le potenti forze che vanno oltre l'umana comprensione. La magia non è qualcosa che si può apprendere completamente, ma un innato talento dono di pochi eletti. Quando questi eletti vengono riconosciuti sin da piccoli, vengono affidati alle sapienti cure dei maghi più anziani e delle Gilde che si trovano in tutto il mondo. Lì, i prescelti possono sviluppare e potenziare il loro dono. Una volta divenuti membri della Gilda, alcuni di loro decidono di avventurarsi per diventare eroi loro stessi, utilizzando al meglio i loro doni magici e la conoscenza arcana per il bene del mondo e della comunità.

d = dado

Nano



Attacco

2d

Armatura

5+

Resistenza

5

Agilità

1

Magia

0d

Equipaggiamento:

Ascia (Arma ad una mano),
Armatura Pesante.

Nelle profondità della catena delle Montagne Zanna di Drago, si trovano gli intricati cunicoli e le vaste caverne che ospitano l'antica razza dei Nani. Come suggerisce il nome stesso, i nani sono umanoidi alti all'incirca un metro e venti. Gli eroi nani abbandonano le loro dimore d'origine e viaggiano il mondo con la finalità di scovare e sconfiggere il male in tutte le sue manifestazioni. I nani sono abili combattenti e hanno una predilezione per asce e martelli da guerra, e di sovente indossano armature finemente lavorate. Tuttavia, i Nani non hanno alcun talento per la Magia e solamente pochissimi della loro razza sono in grado manipolare i poteri arcani.

d = dado