

Goblin : Guerriero

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Evitano il conflitto diretto a meno che non siano messi alle strette o superino il nemico con un rapporto 2:1. Preferiscono tendere imboscate al nemico ignaro sfruttando la loro insidiosa abilità di occultamento.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente indossano armature leggere e piccoli scudi. Con sé hanno uno zaino, un'arma di piccola taglia e circa 2D6 di Monete di Bronzo.



CARATT. PRINCIPALI	
Prova	
FOR	30
COS	20
AGI	85
BEI	30
LOG	40
SAG	30
CAR	20
AUD	20

CARATTERISTICHE DERIVATE	
Prova	
RIFLESSI	60
Sal. Mentale	30

MOVIMENTO :	7
Andatura	m./Az. m./Rd. RES
JOGGING	4,5 14 1 h.
CORSA	7 21 12min.
SCATTO	11,5 35 4 rd.

ARMI	GITTATA						
	Primaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru Cor Med Max
Spada Corta	+10	+1	98	1D6	T/P 3		
Secondaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru Cor Med Max	
Variabile							

SALTO	
ALTO	LUNGO
40 cm	3 m.

Difese Automatiche	
AUTO	10
AUTO	5
AUTO SCHIV.	5

INIZIATIVA	
Comb	Mag
0	-

N° AZIONI	
3	

ATTACCO:	
45	

DANNO:	
Mod.:	-1
FINALE:	1D6-1

DIFESA Attiva:	
45*	

PUNTI FERITA	
6	

Abilità Combatt.

Arrampicarsi	10
Caccia	30
Cavalcare	25
Comportamento degli Animali	15
Correre	25
Insegnare	5
Intagliare	20
Mercanteggiare	20
Minacciare	30
Muoversi Silenziosamente	10
Nascondersi & Seminare	35
Nuotare	2
Persuadere	15
Pesca	15
Recitare	15
Saltare	10
Seguire Tracce	25
Sopravvivere in foresta	40
Travestimento	10
Valutare Tesori	15

Armi non Convenzionali	
Rissa	25
Schivare	20
Uso Arma Primaria	35
Uso Armature Leggere	Lvl 1
Uso Scudi	20

Sensi

Ascoltare	50
Fiutare e Gustare	70
Individuare Trappole	10
Muoversi nel Buio	70
Osservare	35



gildar_gdr@hotmail.com

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

ARTIGIANATO = Ogni Goblin Guerriero possiede un'Abilità di tipo artigianale a 25, possibilmente utile nel contesto di un esercito.

Goblin : Scout

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Evitano il conflitto diretto a meno che non superino il nemico con un rapporto 4:1. Preferiscono tendere trappole o imboscate al nemico ignaro sfruttando la loro insidiosa abilità di occultamento.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente non indossano alcun tipo di armatura. Con sé hanno uno zaino, 15m. di corda, 2 armi di piccola taglia e circa 2D6 di Monete di Bronzo.



CARATT. PRINCIPALI	
	Prova
FOR	20
COS	10
AGI	95
BEI	30
LOG	40
SAG	30
CAR	20
AUD	20

CARATTERISTICHE DERIVATE	
	Prova
RIFLESSI	75
Sal. Mentale	30

MOVIMENTO :	8
Andatura	m./Az. m./Rd. RES
JOGGING	5 16 2h50'
CORSA	8 24 20min
SCATTO	13 40 1min

ARMI	GITTATA								
	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Primaria									
Pugnale	20	+2	99	1D4	P 2				
Secondaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Variabile									

SALTO
ALTO LUNGO
85 cm 4,5 m.

INIZIATIVA
Comb Mag
+2 -

N° AZIONI
3

ATTACCO:
40

DANNO:
Mod.: -2
FINALE: 1D4-2

DIFESA Attiva:
50

PUNTI FERITA
5

Abilità Combatt.

Arrampicarsi	30
Caccia	30
Cavalcare	25
Comportamento degli Animali	15
Correre	40
Disatt./Creare Trappole	20
Insegnare	5
Mercanteggiare	20
Minacciare	20
Muoversi Silenziosamente	40
Nascondersi & Seminare	70
Nuotare	2
Persuadere	20
Pesca	15
Recitare	20
Saltare	40
Seguire Tracce	40
Sopravvivere in foresta	40
Travestimento	20
Valutare Tesori	30

Armi non Convenzionali	25
Rissa	15
Schivare	30
Uso Arma Primaria	20
Uso Arma Secondaria	10

Difese Automatiche
AUTO
AUTO
AUTO SCHIV. 7

Sensi

Ascoltare	70
Fiutare e Gustare	70
Individuare Trappole	30
Muoversi nel Buio	40
Osservare	50



gildar_gdr@hotmail.com

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.
ARTIGIANATO = Ogni Goblin Scout possiede un'Abilità di tipo artigianale a 25, possibilmente collegata alla sopravvivenza in spazi aperti.

Goblin : Sciamano

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Evitano il conflitto diretto ed incitano i gregari ad attaccare mentre lanciano insidiosi incantesimi.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente non indossano alcun tipo di armatura. Con sé hanno un bastone ben lavorato, un'arma (a meno che non sia il bastone stesso ad essere usato come arma), un libro sacro e paramenti vari, oltre a 3D10 di Monete d'Oro.



CARATT. PRINCIPALI	
Prova	
FOR	20
COS	10
AGI	60
BEI	30
LOG	60
SAG	40
CAR	20
AUD	20

CARATTERISTICHE DERIVATE	
Prova	
RIFLESSI	60
Sal. Mentale	40

MOVIMENTO :	7
Andatura	m./Az. m./Rd. RES
JOGGING	7 14 1h
CORSA	10,5 21 12min
SCATTO	17,5 35 4rd.

ARMI	GITTATA									
	Primaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Bastone a 2 mani [P]	=	=	95	1D4	12					
Secondaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max	
Variabile										

SALTO	
ALTO	LUNGO
30cm	2m.

INIZIATIVA	
Comb	Mag
-1	+1

N° AZIONI
2

ATTACCO:
10

DANNO:
Mod.: -2
FINALE: 1D4-2

DIFESA Attiva:
35

PUNTI FERITA
5

Abilità Combatt.

Arrampicarsi	5
Caccia	15
Cavalcare	15
Comportamento degli Animali	25
Correre	20
Insegnare	35
Mercanteggiare	35
Minacciare	40
Muoversi Silenziosamente	15
Nascondersi & Seminare	30
Nuotare	2
Persuadere	35
Pesca	10
Recitare	40
Saltare	5
Seguire Tracce	10
Sopravvivere in foresta	30
Travestimento	40
Valutare Tesori	55

Armi non Convenzionali	
Rissa	5
Schivare	15
Uso Arma	10

Sensi

Ascoltare	40
Fiutare e Gustare	50
Individuare Trappole	1
Muoversi nel Buio	35
Osservare	30

Difese Automatiche
AUTO
AUTO
AUTO SCHIV. 3



gildar_gdr@hotmail.com

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

MAGIA = Ogni Goblin Sciamano possiede fino a 4 liste di Touzorr e/o Baalsha, che potrà utilizzare fino al 3°LVL. Solitamente ha F.D. 50 e circa 40 P.M.

Orchetti : Guerriero

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Non temono lo scontro diretto ma preferiscono essere in vantaggio numerico.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente indossano armature leggere e scudi. Oltre alle armi, solitamente hanno uno zaino che contiene le loro masserizie e 3D6 Monete di Bronzo.



CARATT. PRINCIPALI	
Prova	
FOR	60
COS	75
AGI	60
BEL	20
LOG	30
SAG	20
CAR	30
QUD	45

CARATTERISTICHE DERIVATE	
Prova	
RIFLESSI	40
Sal. Mentale	30

MOVIMENTO :	6		
Andatura	m./Az.	m./Rd.	RES
JOGGING	6	12	1h
CORSA	9	18	12min
SCATTO	15	30	4rd.

ARMI						GITTATA			
Primaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Spada [P] [D]	=	=	97	2D4	T/P 4				
Secondaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Variabile									

SALTO	
ALTO	LUNGO
30cm	2m.

INIZIATIVA	
Comb	Mag
-1	-

N° AZIONI
2

ATTACCO:
40

DANNO:
Mod.: +1
FINALE: 2D4+1

DIFESA Attiva:
60*

PUNTI FERITA
10

Abilità' Combatt.

Arrampicarsi	15
Caccia	15
Cavalcare	30
Comportamento degli Animali	15
Correre	20
Insegnare	5
Mercanteggiare	15
Minacciare	30
Muoversi Silenziosamente	15
Nascondersi & Seminare	20
Nuotare	2
Persuadere	10
Pesca	10
Recitare	15
Saltare	5
Seguire Tracce	25
Sopravvivere in foresta	40
Travestimento	5
Valutare Tesori	15

Armi non Convenzionali	30
Rissa	30
Schivare	20
Uso Arma Primaria	45
Uso Arma Secondaria	30
Uso Armature Leggere	L1
Uso Scudi	20

Sensi

Ascoltare	40
Fiutare e Gustare	60
Individuare Trappole	5
Muoversi nel Buio	50
Osservare	30

Difese Automatiche
AUTO
5
AUTO
11
AUTO SCHIV.
5

* Calcolata come Parata con SCUDO MEDIO contro ARMI MEDIE



gildar_gdr@hotmail.com

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

ARTIGIANATO = Ogni Orchetto Guerriero possiede un'Abilità di tipo artigianale a 40, che possibilmente torni utile in un esercito.

Orchetti : Scout

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Tentano di evitare lo scontro se non sono almeno uno in più del nemico.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente indossano armature leggere solitamente senza scudi (anche se sanno usarli). Oltre alle armi, solitamente hanno uno zaino che contiene le loro masserizie e 3D6 Monete di Bronzo.



CARATT. PRINCIPALI	
Prova	
FOR	40
COS	60
AGI	75
BEI	20
LOG	30
SAG	30
CAR	30
QUD	45

CARATTERISTICHE DERIVATE	
Prova	
RIFLESSI	60
Sal. Mentale	30

MOVIMENTO :	7
Andatura	m./Az. m./Rd. RES
JOGGING	7 14 2h50'
CORSA	11 21 18min
SCATTO	18 35 8rd.

ARMI						GITTATA			
Primaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Spada Corta	+10	+1	98	1D6	T/P 3				
Secondaria	ATT	I	Fall.	Danno	Cr.	Bru	Cor	Med	Max
Variabile									

SALTO	
ALTO	LUNGO
30cm	2m.

INIZIATIVA	
Comb	Mag
+2	-

N° AZIONI	
2	

ATTACCO:
35

DANNO:	
Mod.:	
0	
FINALE:	1D6

DIFESA Attiva:
45

PUNTI FERITA
10

Abilità' Combatt.

Arrampicarsi	40
Caccia	15
Cavalcare	20
Comportamento degli Animali	15
Correre	40
Dis./Creare Trappole	5
Insegnare	5
Mercanteggiare	25
Minacciare	10
Muoversi Silenziosamente	35
Nascondersi & Seminare	40
Nuotare	5
Persuadere	10
Pesca	10
Recitare	15
Saltare	20
Seguire Tracce	35
Sopravvivere in foresta	45
Travestimento	5
Valutare Tesori	15

Armi non Convenzionali	25
Rissa	15
Schivare	25
Uso Arma Primaria	25
Uso Scudi	10

Sensi

Ascoltare	50
Fiutare e Gustare	60
Individuare Trappole	20
Muoversi nel Buio	30
Osservare	45

Difese Automatiche	
AUTO	
AUTO	
AUTO SCHIV.	6



gildar_gdr@hotmail.com

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

ARTIGIANATO = Ogni Orchetto Scout possiede un'Abilità di tipo artigianale a 40, che possibilmente torni utile in un esercito.

Orchi



CHECK e Tiri-Salvezza			
FOR	95	LOG	20
COS	95	SAG	30
AGI	30	LEA	30
BEL	30	ALD	45
RIF	60	S.M.	28

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO :
Spavaldi. Affrontano senza problemi un numero di umanoidi anche triplo rispetto al loro.

SALTO		MOVIMENTO : 6			
ALTO	LUNGO	Andatura	m./Az.	m./Rd.	RES
30cm	2m.	JOGGING	6	12	1h
		CORSA	9	18	12min
		SCATTO	15	30	4rd.

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente indossano armature leggere. Oltre alle armi, solitamente hanno uno zaino che contiene le loro mascherie e 2D6 Monete d'Argento.

Abilità

ABILITA'	Val
Addestrare Animali	10
Arrampicarsi	10
Caccia	60
Comportamento degli Animali	15
Correre	20
Insegnare	5
Mercanteggiare	10
Minacciare	50
Muoversi Silenziosamente	10
Nascondersi & Seminare	5
Nuotare	2
Persuadere	10
Saltare	8
Seguire Tracce	35
Sopravvivere in foresta	30
Valutare Tesori	15

Sensi

Ascoltare	30
Combattere alla Cieca	60
Fiutare e Gustare	50
Individuare Trappole	10
Osservare	30

Combattimento

INIZIATIVA
+1

N° AZIONI
2

ABILITA'	Val
Armi non Convenzionali	50
Rissa	60
Schivare	30
Uso Arma Primaria	60
Uso Arma Secondaria	35
Uso Armature Leggere	L1

PUNTI FERITA
30

DANNO:
+4

AUTO
♥

AUTO
⚔

AUTO SCHIV.
6

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

Troll



CHECK e Tiri-Salvezza			
FOR	130	LOG	5
COS	105	SAG	10
AGI	10	LEA	10
BEL	5	QUA	60
RIF	20	S.M.	19

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Sanguinario. Il numero non conta: se decidono di attaccare, non si fermano dinanzi a nulla. Solitamente impugnano con una sola mano (e senza patire malus al TI ed all'utilizzo) delle enormi clave "a 2 mani" per gli umani causando danni di 3D4+6 (modificatori già applicati). Oppure possono preferire tronchi d'albero, che brandiscono a 2 mani con i malus che un umano soffrirebbe se avesse una clava a 2 mani (-10 e -2 al TI) causando 6D4+7 danni e VCr. 8.

SALTO		MOVIMENTO : 4			
ALTO	LUNGO	Andatura	m./Az.	m./Rd.	RES
30cm	2m.	JOGGING	4	8	1h
		CORSA	6	12	12min
		SCATIO	10	20	4rd.

Abilità

ABILITA'	Val
Arrampicarsi	5
Caccia	50
Comportamento degli Animali	15
Correre	20
Insegnare	5
Mercanteggiare	5
Minacciare	2
Muoversi Silenziosamente	1
Nascondersi & Seminare	1
Nuotare	2
Saltare	8
Seguire Tracce	35
Sopravvivere in foresta	60
Valutare Tesori	2

Sensi

Ascoltare	40
Combattere alla Cieca	65
Fiutare e Gustare	80
Individuare Trappole	1
Osservare	20

EQUIPAGGIAMENTO : Vanno in giro nudi o appena coperti da stracci. Solitamente non hanno alcunché di valore con sé.

Combattimento

INIZIATIVA	N° AZIONI
-1	1
ABILITA'	PUNTI FERITA
Armi non Convenzionali	60
Lancio di Forza	30
Rissa	50
Schivare	10
Uso Mazze	60
DANNO:	+7
AUTO 	AUTO 
	AUTO SCHIV.
	2

Speciale

UMANOIDI = Valgono per essi la maggior parte delle regole valide per gli umani, a partire dalla modalità di combattimento.

ARMATURA NATURALE = -2 al danno, -1 VCr di ogni arma

POTERE RIGENERANTE = Recupera 1 pf. Ogni 2rd.

Gigante



CHECK e Tiri-Salvezza			
FOR	130	LOG	30
COS	120	SAG	40
AGI	30	LEA	40
BEL	40	QUA	75
RIF	40	S.M.	42

DESCRIZIONE : Aaaa

STILE di COMBATTIMENTO : Vario. In genere non temono affatto chiunque sia più piccolo di loro, per cui è meglio lasciarli stare. Solitamente impugnano con una sola mano (e senza patire malus al TI ed all'utilizzo) qualunque arma "a 2 mani" per gli umani causando ingenti danni. Oppure possono preferire tronchi d'albero, che brandiscono a 2 mani con i malus che un umano soffrirebbe se avesse una clava a 2 mani (-10 e -2 al TI) causando 6D4+7 danni e VCr. 8.

SALTO		MOVIMENTO : 7			
ALTO	LUNGO	Andatura	m./Az.	m./Rd.	RES
1m	7m.	JOGGING	7	14	2h50'
		CORSA	11	21	18min
		SCATIO	18	35	8rd.

Abilità

ABILITA'	Val
Arrampicarsi	5
Caccia	35
Comportamento degli Animali	15
Correre	40
Insegnare	5
Mercanteggiare	5
Minacciare	70
Muoversi Silenziosamente	1
Nascondersi & Seminare	3
Nuotare	2
Saltare	20
Seguire Tracce	30
Sopravvivere in foresta	30
Valutare Tesori	30

Sensi

Ascoltare	50
Combattere alla Cieca	20
Fiutare e Gustare	20
Individuare Trappole	1
Osservare	40

EQUIPAGGIAMENTO : Solitamente indossano armature "leggere" per ciò che riguarda l'ingombro, ma che attutiscono i danni fisici (NON magici!) delle creature umanoide come se fossero cotte di maglia. Oltre alle armi hanno con sé dei sacchi con i loro averi che generalmente ammontano a 2D6 M.O.

Combattimento

INIZIATIVA	N° AZIONI
+2	2
ABILITA'	PUNTI FERITA
Armi non Convenzionali	50
Lancio di Forza	
Rissa	
Schivare	
Uso Arma Primaria	
Uso Arma Secondaria	
Uso Armature Leggere	
	DANNO:
	+7
AUTO 	AUTO 
	AUTO SCHIV.
	6

Speciale

CREATURA GRANDE= La probabilità di riuscita di un mirato CONTRO un gigante aumenta del 50% se è eseguito da una creatura umanoide, viceversa se il gigante tenta di eseguirne uno contro una creatura umanoide, le sue probabilità calano del 50%