

Guardia

guerriero 2° livello

Caratteristiche primarie

Forza	13
Destrezza	14
Costituzione	13
Intelligenza	11
Percezione	15
Autocontrollo	12
Carisma	7

Bonus magia	2
Riserva vitale	56
Riserva en. psi.	40

Caratteristiche secondarie

Parare con scudo medio:	14
Parare con gladio:	14
Parata aggiuntiva:	14
Percepire pericoli:	14
Resistenza al sonno:	14
Usare aste:	14
Usare gladio:	14
Combattimento in armatura:	13
Schivare:	13
Usare coltello	13
Cavalcare animali comuni:	12
Fare a pugni:	12
Resistenza alla paura:	12
Disarmare:	11
Parlare linguaggio ...:	11
Cercare:	10
Correre:	10
Podismo:	8
Nuotare:	7

Equipaggiamento

Vestiti comuni, guanti, corpetto di cuoio, elmetto di metallo, goletta di cuoio, stivali, lancia, gladio, coltello, sacchetto di pelle, corda lunga mezzo metro, 5 denari

Capo delle guardie

guerriero 4° livello

Caratteristiche primarie

Forza	14
Destrezza	16
Costituzione	14
Intelligenza	12
Percezione	16
Autocontrollo	14
Carisma	10

Bonus magia	3
Riserva vitale	58
Riserva en. psi.	45

Caratteristiche secondarie

Attacco aggiuntivo:	16
Parare con spade:	16
Percepire pericoli:	16
Usare spade:	16
Parata aggiuntiva:	15
Parare con scudo medio:	15
Schivare:	15
Cavalcare cavallo:	14
Disarmare:	14
Fare a pugni:	14
Resistenza al sonno:	14
Usare aste:	14
Usare coltello	14
Combattimento in armatura:	13
Intimorire:	13
Cavalcare animali comuni:	12
Convincere:	12
Resistenza alla paura:	12
Riconoscere inganni:	12
Tirare calci:	12
Correre:	11
Parlare linguaggio ...:	11
Cercare:	10
Contrattare:	10
Podismo:	10
Nuotare:	8
Leggere e scrivere:	6

Attributi del mestiere

Una azione di combattimento aggiuntiva da dedicare alla difesa

Equipaggiamento

Vestiti di pregio, guanti, cotta di maglia, cappuccio di maglia, stivali, spada, coltello, sacchetto di pelle, 10 denari