

SLAYER'S HANDBOOK



VERSIONE BETA

SLAYER NANICO

I am a Dwarf! My honour is my life and without it I am nothing. I shall become a Slayer. I shall seek redemption in the eyes of my ancestors. I shall become as death to my enemies, until I face he that takes my life and my shame."

— Gotrek Gurnisson, swearing upon the Oath of the Slayer.

A Dwarf Slayer is the ultimate Dwarf warrior, the perfect personification of death and destruction, and bringer of doom to the enemies of their race.

Slayers are the strangest and most deadly of all Dwarf warriors. They are outlandish doom-seekers, individuals who have wholly dedicated the entire fibre of their being to the hardest and most destructive life of battle that they can possibly find. Dwarfs are a proud people, and none of them cope well with failure or personal tragedy no matter how small. The loss of a single family member or a hoard of treasures is inconsolable to a Dwarf, a fate that can seriously unhinge their obsessive minds. Eventually these burdens become far too heavy to bear, and a Dwarf would eventually snap, making him forswear the fellowship and comforts of family, clan, and hold, opting instead for a life of self-imposed exile. Having broken ties with everything they once held dear, these Dwarfs leave behind all possessions save for their own axes.

To become a Slayer is to become an engine of mass destruction, a warrior that seeks nothing more in life than an honourable and glorious death that shall expunge the shame that has pushed him upon this path, and to be remembered in the saga's of his people for all time. To first become a Slayer, the Dwarf must make a pilgrimage towards one of the holy Shrines of Grimnir, also known as Slayers Keeps. There the Dwarf would ritually shave his head save for a solitary crest – a fearsome plume which they dye bright orange and stiffen with pig grease. The larger the crest, the deadlier the Dwarf. After the ritual, the Dwarf would cut a name upon a pillar, where the names of many other Slayers have been carved over the millennium. With his pilgrimage finished, the Dwarf would march upon the treacherous wilderness and deliberately seek out mighty battles towards fearsome foes and against overwhelming odds.

The life of a Slayer is a solitary existence of battle after battle. Most Slayers would die upon their first or second battle against their enemies, but those that survive these battles are considered the unlucky ones. Whether by their sheer martial skills, toughness or determination, these Dwarfs, though unsuccessful in their quest, have inadvertently been molded into magnificent warriors. This natural selection weeds out all but the most exceptional of their kind, meaning that any Slayer met is most likely psychopathically dangerous.

As a Slayer continues to carve a massive toll of beast upon his axe, they often take the names of the beast they slay. Such names includes becoming a Trollslayer, or a Giantslayer. The greatest of these already formidable warriors are the infamous Daemonslayers or Dragonslayers, warriors who have managed to survive the encounter with two of the most ferocious creatures to ever live, slaying it and surviving to tell the tale.

In times of war, Slayers would often arrive from the wilderness to join a Dwarf throng into battle, lending their considerable combat skills in an effort to further the Dwarf cause. Many desperate wars have been won by the ferocity and sheer determination of these Slayers. Even when bloodied and battered after battle's end, they will pause only long enough to slake their thirst before beginning their deathquest anew. Probably the greatest Slayer to have ever lived is Gotrek Gurnisson, bearer of the legendary Axe of Grimnir and a Slayer that has killed the greatest number of enemies known in Dwarf history.

Because of their shame and their death oath, many slayers suffer bouts of depression. This often leads to periods when they glut themselves on alcohol or food. Particularly deadly slayers are also sometimes forced to work odd jobs, to finance their travels in search of increasingly dangerous monsters.

Dado Vita: d12

REQUISITI

Per aspirare ad essere uno slayer nanico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (Storia) 5 gradi

Bonus di Attacco Base: +5.

Razza: Nano.

Talenti: Robustezza, Schivare.

Speciale: Uno slayer deve aver subito un grave colpo al proprio onore, come il non essere riusciti a difendere una persona a loro cara. Deve successivamente abbandonare tutte le sue difese, come scudi e armature (ma non oggetti meravigliosi o anelli), partire in pellegrinaggio e trovare uno dei sacri santuari a Grimnir, altresì conosciuti come le Cittadelle degli Slayer.



SLAYER NANICO

Level	Bonus Attacco Base	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale	Bonus CA	Movimento Veloce	Danno Arma Slayer (Cercatore di Sventura)	Danno Arma Slayer (Fratello di Grimmir)
1st	+1	+1	+1	+0	Arma dello Slayer, Bonus alla CA, Determinazione	+1	+0m	1d6	1d10
2nd	+2	+1	+1	+1	Sentiero della Redenzione, Colpo Potente (magia), Tatuaggi Runic	+1	+0m	1d6	1d10
3rd	+3	+2	+2	+1	Movimento Veloce, Schivare Prodigioso	+1	+3m	1d6	1d10
4th	+4	+2	+2	+1	Gloria nella Morte (1d6), Colpo Potente (ferro freddo e argento)	+1	+3m	1d8	2d6
5th	+5	+3	+3	+2	Determinazione Incrollabile, Predatore Furioso	+2	+3m	1d8	2d6
6th	+6	+3	+3	+2	Colpo Potente (allineamento), Determinazione 2	+2	+6m	1d8	2d6
7th	+7	+4	+4	+2	Determinazione Indomita, Schivare Prodigioso Migliorato	+2	+6m	1d10	2d8
8th	+8	+4	+4	+3	Gloria nella Morte (2d6)	+2	+6m	1d10	2d8
9th	+9	+5	+5	+3	Rune Antimagia	+3	+9m	1d10	2d8
10th	+10	+5	+5	+3	Riposo dell'Eroe, Colpo Potente (adamantio)	+3	+9m	1d10	2d8

PRIVILEGI DI CLASSE

DETERMINAZIONE (STR)

La vita di uno Slayer è un'esistenza solitaria di battaglia dopo battaglia. Molti Slayer muoiono durante il loro primo o secondo scontro contro i loro nemici, ma quelli che sopravvivono a questi combattimenti sono considerati gli sfortunati. Che sia attraverso la loro potenza marziale, robustezza o determinazione, questi Nani, anche se senza successo nella loro missione, si sono inavvertitamente trasformati in magnifici guerrieri.

Questa selezione naturale elimina tutti tranne i più eccezionali della loro specie e questo significa che qualunque Slayer incontrato sia psicoticamente pericoloso.

Uno Slayer ottiene una riserva di determinazione con un massimo di punti pari a

Determinazione Massima = ½ Livello da Slayer (minimo 1) + 1 punto bonus di costituzione per livello da Slayer

Incrementi temporanei al punteggio di Costituzione, come quelli garantiti dal privilegio di classe ira e simili o resistenza dell'orso, non aumentano il numero di punti determinazione nella riserva o massimi. Ciononostante, incrementi permanenti alla Costituzione, come i bonus derivanti da una cintura della costituzione possente indossata per più di 24 ore, modificano i punti massimi della riserva.

Ogni volta che uno Slayer viene ferito guadagna 1 punto determinazione. Al 6° livello i punti guadagnati aumentano a 2.

Per ogni punto nella riserva lo Slayer guadagna RD 1/-. Questa capacità può ridurre il danno a 0 ma non al di sotto dello 0.

Se lo Slayer si rende conto di esser vittorioso ed ancora in vita al termine di uno scontro, la sua riserva di determinazione scende a 0.

ARMA DELLO SLAYER (SOP)

A partire dal primo livello uno Slayer Nanico ottiene Arma Focalizzata come Talento bonus (può scegliere soltanto un'arma che appartiene al gruppo di armi da guerriero Asce).

Uno Slayer può designare un'arma come arma dello slayer selezionandola con il Talento Arma Focalizzata; se ha più Talenti Arma Focalizzata, questa capacità si applica a tutte le relative armi. Ogni volta che lo Slayer colpisce con la sua arma, il danno dell'arma è basato sul suo livello e non sul tipo di arma. Questo incremento (o diminuzione) del danno non influenza nessun altro aspetto dell'arma e non si applica a oggetti alchemici, bombe o altre armi che infliggono solo danni da energia.

BONUS ALLA CA (STR)

Quando ha ingombro nullo o leggero e non indossa l'armatura, uno Slayer somma il suo bonus di Saggezza (se presente) alla CA e alla DMC. In aggiunta uno Slayer guadagna bonus +1 alla CA e alla DMC. Questo bonus aumenta a +2 al quarto livello e a +3 al nono livello. Questi bonus alla CA si applicano anche contro gli attacchi di contatto o quando lo Slayer è impreparato. Egli perde questi bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa una qualsiasi armatura, porta uno scudo o trasporta un carico medio o pesante.

SENTIERO DELLA REDENZIONE (STR)

Al 2° livello, uno Slayer deve scegliere se essere un Fratello di Grimnir o un Cercatore di Sventura.

- Quando un Fratello di Grimnir ha almeno 1 punto Determinazione può effettuare una Raffica di Colpi come azione di round completo. Quando effettua una Raffica di Colpi, lo Slayer può eseguire un attacco addizionale al suo bonus attacco base più alto. Questo attacco addizionale si somma con gli attacchi bonus forniti da Velocità e altri effetti simili. Quando usa questa abilità, lo Slayer può effettuare questi attacchi solamente con un'arma dello Slayer. Ottiene comunque attacchi addizionali da un bonus di attacco base alto, questa abilità, da Velocità e altri simili effetti. Al livello 6, un Fratello di Grimnir può effettuare un ulteriore attacco con il suo bonus di attacco base più alto quando compie una raffica di colpi. Questo si cumula con il primo attacco di questa abilità e altri attacchi addizionali da Velocità e altri effetti simili.
- Un Cercatore di Sventura può compiere una Raffica di Colpi come azione di attacco completo. Quando lo fa, può compiere due attacchi addizionali subendo una penalità di -2 a tutti i suoi Tiri per Colpire, come se usasse i Talenti Combattere con Due Armi e Combattere con Due Armi Migliorato (anche se non ne soddisfa i prerequisiti). Al 6° livello, lo Slayer può compiere tre attacchi addizionali quando usa raffica di colpi, come se usasse il talento Combattere con Due Armi Superiore (anche se non ne soddisfa i prerequisiti). Uno Slayer applica il suo bonus di Forza ai tiri per il danno per tutti gli attacchi riusciti con raffica di colpi, sia che gli attacchi siano effettuati con un'arma impugnata nella mano secondaria o nella primaria. Lo slayer non può usare in una raffica di colpi armi diverse dalle armi speciali dello Slayer. Uno slayer con armi naturali non può usare queste armi come parte di una raffica di colpi, e neppure effettuare Attacchi Naturali in aggiunta agli attacchi di raffica di colpi. Deve necessariamente usare due armi per usare questa capacità. Se un Cercatore di Sventura possiede il talento "Combattere con Due Armi" quando intraprende questo sentiero, può scegliere di imparare un nuovo talento bonus da combattimento al posto di "Combattere con Due Armi". Funziona come per il privilegio di classe "Talento Bonus" del Guerriero.

Una volta scelto un sentiero, questo non può essere cambiato.

COLPO POTENTE (SOP)

Finché ha almeno 1 punto della sua riserva di determinazione, lo Slayer può utilizzare un colpo potente che migliora man mano che lo Slayer avanza di livello.

Al 2° livello, il colpo potente permette di considerare gli attacchi con le armi dello Slayer come armi magiche al fine di superare la Riduzione del Danno.

Al 4° livello, i suoi attacchi con le armi dello Slayer come armi in ferro freddo e in argento al fine di superare la Riduzione del Danno.

Al 6° livello lo slayer sceglie una componente di allineamento: buono, caotico, legale o malvagio; i suoi attacchi senz'armi sono considerati di quell'allineamento al fine di superare la Riduzione del Danno.

(La componente di allineamento non può essere opposta all'attuale allineamento dello slayer come per uno slayer buono che scelga colpi malvagi)

Al 10° livello, i suoi attacchi con le armi dello slayer sono considerati come armi adamantine al fine di superare la Riduzione del Danno e la Durezza.

TATUAGGI RUNICI (SOP)

Al 2° livello uno slayer nanico è in grado di disegnare tatuaggi runici sul proprio corpo. Uno Slayer può avere fino ad un massimo di:

Tatuaggi Runici = 1 + 1 tatuaggio runico per punto bonus di Saggezza (se presente).

Uno Slayer può usare un tatuaggio per darsi Bonus di Schivare +4 alla CA o per aumentare la sua velocità di 6 metri o per prendere +20 alle prove di acrobazia per 1 round.

Usando 1 tatuaggio uno Slayer può effettuare un attacco addizionale al suo bonus di attacco migliore quando compie raffica di colpi.

Ognuno di questi tatuaggi è attivato come azione veloce.

In alternativa in qualsiasi momento dopo aver subito un attacco uno Slayer può, come azione immediata, usare fino ad un massimo di 3 tatuaggi runici, per moltiplicare i punti determinazione guadagnati dall'attacco di un numero pari a quello dei tatuaggi spesi in questo modo.

Lo Slayer può ridisegnare i suoi tatuaggi al mattino dopo 8 ore di riposo o meditazione; queste ore non devono essere consecutive.

MOVIMENTO VELOCE (STR)

Al 3° livello, lo Slayer riceve un Bonus di Potenziamento alla sua velocità sul terreno, come mostrato sulla Tabella: Slayer Natico. Uno slayer con l'armatura o che trasporta un carico medio o pesante perde questa velocità extra.

SCHIVARE PRODIGIOSO (STR)

A partire dal 3° livello, lo Slayer ottiene la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli permetterebbero di fare normalmente. Non può essere colto Impreparato anche se viene colpito da un avversario Invisibile.

Se viene Immobilizzato, o un avversario usa con successo un'azione di Fintare contro di lui, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA.

Se uno Slayer ha Schivare Prodigioso da un'altra Classe, acquisisce immediatamente Schivare Prodigioso Migliorato.

GLORIA NELLA MORTE (STR)

Dal 4° livello uno Slayer molto ferito in combattimento entra in una sorta di euforia mentre realizza che questo potrebbe essere il suo momento di gloria in una morte che espierà i suoi peccati.

Quando la sua riserva di determinazione è piena ogni volta che infligge danni letali con un'Arma dello Slayer infligge 1d6 danni aggiuntivi e ottiene un numero di punti ferita temporanei cumulabili fino all'inizio del prossimo turno pari ai danni inflitti da gloria nella morte (fino ad un massimo su ogni colpo pari al modificatore di Saggezza dello Slayer). All'8° livello il danno inflitto sale a 2d6.

DETERMINAZIONE INCROLLABILE (SOP)

Al 5° livello, finché ha almeno 1 punto nella sua riserva di determinazione uno Slayer è immune agli incantesimi e alle Capacità Magiche di charme.

PREDATORE FURIOSO (STR)

Al 5° livello lo slayer può caricare in aria o balzare attraverso gli ostacoli come parte di una Carica. Quando effettua un attacco in Carica, lo slayer può includere una singola prova di Acrobazia effettuata per Saltare, aggiungendo 3 metri per livello da Slayer all'altezza o alla distanza a cui salta.

Non subisce danni da caduta per l'altezza guadagnata come parte di questo salto. Se il suo attacco colpisce, lo slayer può infliggere un ammontare di danni pari ai danni da caduta appropriati all'altezza che ha raggiunto.

In alternativa, lo slayer può sostituire il proprio attacco in mischia di questa Carica con una prova di Lottare. Se riesce a entrare In Lotta con una creatura, lo slayer la trascina a terra con sé alla fine del salto, facendo sì che subisca un ammontare di danni da caduta appropriato all'altezza a cui la creatura si trovava quando è stata presa In Lotta.

DETERMINAZIONE INDOMITA (SOP)

Dal 7° livello quando la riserva di determinazione di uno Slayer è piena egli ottiene immunità a incantesimi e capacità magiche di compulsione.

SCHIVARE PRODIGIOSO MIGLIORATO (STR)

Al 7° livello, uno slayer nanico non può più essere Attaccato ai Fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare Attacchi ai Fianchi per effettuare Attacchi Furtivi contro lo slayer, a meno che non abbiano almeno quattro livelli in più dello slayer.

Se il personaggio ottiene Schivare Prodigioso da una seconda classe (vedi sopra), acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato, ed i livelli di queste classi si sommano per determinare il livello da Ladro minimo richiesto per attaccare ai fianchi il personaggio.

RUNE ANTIMAGIA (SOP)

All'8° livello quando l'ammontare di punti determinazione è pari al massimo possibile si attivano delle rune difensive con le quali lo slayer si difende dalla magia.

Lo Slayer ottiene Resistenza agli incantesimi pari a

Resistenza agli Incantesimi = 6 + i punti nella riserva di determinazione + il livello da Slayer

RIPOSO DELL'EROE (STR)

Al 10° livello uno Slayer i cui punti ferita scendono al di sotto dello 0 riceve automaticamente i benefici dell'incantesimo *Immortalità* per un round e non cade incosciente. Questa capacità non può essere usata più di una volta al giorno e lo Slayer non ha controllo sulla sua attivazione.

Se lo slayer muore in combattimento il suo momento di redenzione infonde a tutti gli alleati presenti un grande coraggio e li sprona in battaglia. I bersagli (scelti dallo Slayer al momento della morte) ottengono Bonus Morale +4 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle Prove di Abilità, immunità agli effetti della Paura, e Punti Ferita Temporanei pari al livello da Slayer.

CODICE DI CONDOTTA

Uno slayer non può ritirarsi da uno scontro. Perde tutte i suoi privilegi di classe se compie volontariamente una fuga di fronte ad un avversario che potrebbe togliergli la vita.

EX SLAYER

Uno slayer che viola decisamente il codice di condotta, perde tutte le capacità da Slayer. Inoltre, non può avanzare di livello come slayer nanico. Riguarda il suo onore, ma non le sue capacità se espia le sue colpe nel modo opportuno, sacrificando la sua vita.



ESEMPI DI SLAYER

MOHRG SLAYER GS 6

EXP 2,400

Nano Barbaro Selvaggio Iracondo Invulnerabile
Scatenato 4 / Ranger 1 / Cercatore di Sventura 2
CN Umanoide (nano) Medio
Init +1; **Sensi** Percezione +14, Scurovisione 18m;

DIFESA

CA 17, contatto 15, impreparato 14 (+1 Armatura, +1 Destrezza, +1 Naturale, +3 Saggezza, +1 Slayer Nanico, +1 Schivare, +1 Deviazione, -2 Ira)
hp 70 (6d12+1d10+26)
Temp +8; **Rif** +5; **Vol** +7; +5 vs Veleni, Incantesimi, Capacità Magiche
RD 2/-
Abilità Difensive Addestramento Difensivo, Schivare Prodigioso, Determinazione (+1; Massimo: 3);

ATTACCO

Velocità 9m
Mischia *Ascia a Catena prf+12/+12/+7/+7* (1d6+5/x3)
Distanza *Ascia a Catena prf+10* (1d6+5/x3)
Attacchi Speciali Odio, Ira (15/giorno), Poteri di Ira (Posizione Accurata +2, Accuratezza Letale), Nemico Prescelto (Non Morti, +2), Raffica di Colpi, Colpo Potente (magia), Tatuaggi Runic (4/giorno);

TATTICHE

Durante il Combattimento: Il Mohrg Slayer entra in ira, entra in posizione accurata come azione di movimento, e si muove verso il nemico più pericoloso. Focalizza tutte le attenzioni su di lui. L'avversario più terribile che ha sconfitto fin'ora è stato un mohrg che lo ha quasi ucciso e se possibile cerca tra le sue prede non morti contro i quali focalizzare le sue forze ed applicare il nemico prescelto.

Statistiche Base Quando non è in ira lo Slayer ha le seguenti caratteristiche:

CA 18, contatto 16, impreparato 15; **BMC** +10; **Vol** +4; **Mischia** *Ascia a Catena prf+10/+10/+5/+5* (1d6+3/x3)

STATISTICHE

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	6 (-2)

Bonus di Attacco Base +7;
BMC +12;
DMC 25 (28 vs Spingere o Sbilanciare, 35 vs Disarmare);
Talenti Robustezza, Schivare, Anima di Ferro, Attacco Poderoso (-2/+4), Arma Focalizzata (Ascia a Catena);
Abilità xxx, Percezione +14;
Linguaggi xx;
Qualità Speciali Gloria degli Antichi, Lento e Saldo, Avarizia, Esperto Minatore;
Equipaggiamento Vesti +1, Anello della Protezione +1, Guanto con Sicura

CAPACITA' SPECIALI

Cercatore di Sventura: Doomseekers fight alone, cover themselves in protective tattoos that ward away enemy magic, and wield the so-called whirling blades of death, axes attached to lengths of chain (use statistics for *Chain-Hammer* [Pathfinder Player Companion: Adventurer's Armory 2 © 2017, Paizo Inc.; Authors: Jenny Jarzabski, Mikko Kallio, Isabelle Lee, Luis Loza, Joe Pasini, David N. Ross, and Linda Zayas-Palmer.] *It counts as a Slayer Weapon.*



HEZROU SLAYER GS 10

EXP 6,400

Nano Guerriero con Arma a Due Mani 3 / Barbaro
Iracondo Invulnerabile 2 / Fratello di Grimnir 6
CB Umanoide (nano) Medio

Init +1; **Sensi** Percezione +17, Scurovisione 18m;

DIFESA

CA 16, contatto 15, impreparato 12 (+1 Armatura, +1 Armatura Naturale, +1 Destrezza, +3 Saggezza, +2 Slayer Nanico, +1 Schivare, +1 Deviazione, -2 Ira)

hp 125 (7d12+3d10+63)

Temp +14; **Rif** +5; **Vol** +8; +5 vs Veleni, Incantesimi, Capacità Magiche

RD 1/-

Immunità (Charme)

Abilità Difensive Odio, Addestramento Difensivo, Schivare Prodigioso, Determinazione (+2; Massimo: 6), Determinazione Incrollabile;

ATTACCO

Velocità 12m

Mischia *Ascia Lunga Nanica +1 Vitale Poderoso +17* (6d6+22/x3) o *Ascia Lunga Nanica +1* +17/(+17)/(+17)/+12 (2d6+10/x3)

Portata 3m

Attacchi Speciali Colpo Frantumatore, Fendente dall'Alto, Ira (9/giorno), Poteri di Ira (Abbandono Avventato (-1/+1), Raffica di Colpi, Colpo Potente (magia, ferro freddo, argento, bene), Tatuaggi Runic (4/giorno), Gloria Nella Morte (1d6/+3), Predatore Furioso;

TATTICHE

Durante il Combattimento: L'Hezrou Slayer entra in ira e mira il nemico più pericoloso, sceglie in base alla situazione se:

1) Caricarlo se è lontano utilizzando predatore furioso

2) Effettuare un Passo Gratuito per colpirlo con un attacco completo

3) Muoversi verso di lui e sferrare un Colpo Vitale Poderoso con Fendente dall'Alto e Furia Focalizzata
Statistiche Base Quando non è in ira lo Slayer ha le seguenti caratteristiche:

CA 18, contatto 16, impreparato 10; **hp** 105; **Vol** +6; **BMC** +15 (+16 vs Spezzare); **DMC** 32 (33 vs Spezzare, 36 vs Spingere);

Mischia *Ascia Lunga Nanica +1 +16* (6d6+8/x3) o *Ascia Lunga Nanica +1 +16/(+16)/(+16)/+12* (2d6+6/x3)

STATISTICHE (IRA)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	6 (-2)

STATISTICHE

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	6 (-2)

Bonus di Attacco Base +11;

BMC +17 (+18 Spezzare);

DMC 34 (35 vs Spezzare, 38 vs Spingere o Sbilanciare);

Talenti Robustezza, Schivare, Anima di Ferro, Attacco Poderoso (-3/+9), Arma Focalizzata (Ascia da Guerra Nanica), Arma Focalizzata (Ascia Lunga Nanica), Colpo Vitale, Furia Focalizzata, Colpo Vitale Migliorato;

Abilità xxx, Percezione +17;

Linguaggi xx;

Qualità Speciali Gloria degli Antichi, Movimento Veloce, Lento e Saldo, Avarizia, Esperto Minatore;

Equipaggiamento Cintura della Forza del Gigante +2, Anello della Protezione +1, Amuleto dell'Armatura Naturale +1, Vesti +1

(.) Solo con almeno 1 punto Determinazione



UNGRIM PUGNODIFERRO GS

18

EXP 153,600

Nano Barbaro Hulk Corazzato 1 / Guerriero con Arma a Due Mani 7 / Fratello di Grimmir 10

LB Umanoide (nano) Medio

Init +3; **Sensi** Percezione +25, Scurovisione 18m;

DIFESA

CA 36, contatto 19, impreparato 18 (+14 Armatura, +3 Slayer, +1 Schivare, +3 Destrezza, +4 Deviazione, +3 Armatura Naturale, -2 Ira)

hp 296 (9d10+10d12+187)

Temp +21; **Rif** +10; **Vol** +11; +3 vs Veleni, Incantesimi, Capacità Magiche, +1 vs Travolgere

RI [28]

Immunità (Charme), [Compulsione]

Abilità Difensive Odio, Addestramento Difensivo, Posizione Indomabile, Schivare Prodigioso Migliorato, Determinazione (+2; Massimo: 12), Determinazione Incrollabile, Determinazione Indomita, Rune Antimagia, Riposo dell'Eroe;

ATTACCO

Velocità 6m

Mischia *Ascia di Dargo* +6 +36 (8d8+42/19-20/x3) o

Ascia di Dargo +6 +36 (2d8+22/19-20/x3)

/(+36)/(+36)/+31/+26/+21 (2d8+27/19-20/x3)

Attacchi Speciali Ira (11/giorno), Colpo Frantumatore, Fendente dall'Alto, Addestramento nelle Armi a Due Mani (Asce, 1), Fendente di Ritorno, Raffica di Colpi, Colpo Potente (magia, ferro freddo, argento, legale, adamantio), Tatuaggi Runic (5/giorno), Gloria Nella Morte (2d6/+4), Predatore Furioso;

TATTICHE

Durante il Combattimento: La tattica preferita di Ungrim Pugnodiferro è semplice. Individua il nemico più forte, dopodiché si fa strada attraverso i suoi avversari utilizzando incalzare mobile. Avvicinatosi al nemico più potente utilizza predatore furioso per caricarlo e successivamente focalizza tutte le sue attenzioni su di lui. Solitamente preferisce sferrare attacchi poderosi. Effettua Raffiche di Colpi, spesso e volentieri potenziate dai suoi tatuaggi runici per eliminare la minaccia. Se il suo avversario si allontana utilizza Inseguire e Colpire per sferrare un Colpo Vitale Superiore usando Attacco Poderoso.

Statistiche Base Quando non è in ira lo Slayer ha le seguenti caratteristiche:

CA 38, contatto 21, impreparato 20; **hp** 260; **Vol** +9;

BMC +26 (+27 vs Travolgere, +28 Spezzare); **DMC** 47 (48 vs Travolgere, 49 vs Spezzare, 51 vs Spingere e Sbilanciare);

Mischia *Ascia di Dargo* +6 +34 (8d8+38/19-20/x3) o

Ascia di Dargo +6 +34 (2d8+19/19-20/x3)
/(+34)/(+34)/+29/+24/+19 (2d8+23/19-20/x3)

STATISTICHE (IRA)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
30 (+10)	16 (+3)	28 (+9)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)

STATISTICHE

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)

Bonus di Attacco Base +18;

BMC +28 (+29 Travolgere, +30 Spezzare);

DMC 49 (50 vs Travolgere, 51 vs Spezzare, 53 vs Spingere e Sbilanciare);

Talenti Robustezza, Schivare, Attacco Poderoso (-5/+15), Inseguire, Ancora un Passo, Incalzare, Furia Focalizzata, Colpo Vitale, Arma Focalizzata (*Ascia da Guerra Nanica*), Inseguire e Colpire, Colpo Vitale Migliorato, Incalzare Potenziato, Incalzare Mobile, Colpo Vitale Superiore;

Abilità Intrattenere (Canto) +16, Percezione +25;

Linguaggi xx;

Qualità Speciali Gloria degli Antichi, Movimento Veloce, Lento e Saldo, Avarizia, Esperto Minatore;

Equipaggiamento Cintura della Potenza Fisica (For, Cos) +4, Anello della Protezione +4, Amuleto dell'Armatura Naturale +3, Armatura Completa Mithral +5

CAPACITA' SPECIALI

Bonus Intrinseci

Per assicurarsi che il loro re viva a lungo i più potenti incantatori di Karak-Kadrin hanno usato incantesimi di *Desiderio* per garantirgli bonus intrinseco +5 a Forza e Saggezza e bonus +4 a Destrezza e Costituzione.

Re degli Slayer

Ungrim Pugnodiferro ha un GS più alto del normale a causa dei bonus intrinseci e dell'equipaggiamento adatto ad un PG. Possiede inoltre l'*Ascia di Dargo*, un'enorme *Ascia dei Re Dei Nani*. E' l'unico Slayer a poter scendere in battaglia protetto da un'armatura, essendo oltre che uno Slayer anche il Re e Comandante della sua gente. Non perde i bonus alla CA ottenuti attraverso i livelli da Slayer Nanico se utilizza l'armatura, ma utilizza il bonus destrezza massimo di quest'ultima al fine di calcolare il massimo punteggio applicabile concesso dal bonus di Destrezza e Saggezza.

(.) Usabile solo con almeno 1 punto Determinazione

[.] Solamente quando la riserva di Determinazione è piena.

"I FEAR THERE IS NO FOE WORTHY OF MY DEATH"

— UNGRIM IRONFIST, SLAYER KING.

THE SLAYER KING

Ungrim Ironfist, the Slayer King of Karak Kadrin, is the last of the line of the Slayer Kings that have ruled the keep since his ancestor, King Baragor. Armed with the enormous Axe of Dargo, Ungrim deals woe and death to his enemies, carving a path of red ruin before him while singing songs of old in a booming voice. Atop his head is a bright orange crest that rises above a sturdy horned helmet set with a golden crown. For Ungrim is both a Slayer and a King, more than likely the last of the line of Slayer Kings of Karak Kadrin.

Ungrim bears the burden of the unfulfilled vow made by his ancestor, King Baragor, who took the name Ungrim, meaning "oath-bound" or "unfulfilled oath". By tradition, every king of the Ironfist line takes the Slayer oath. Ungrim is therefore bound by two conflicting obligations as both a Slayer and King - in addition to his duty to serve his city as King, he is also bound to seek out the most dangerous creatures he can find in order to achieve an honorable death in combat as a Slayer.



GOTREK GURNISSON GS 20

EXP 307,200

Nano Barbaro Selvaggio Scatenato 11 / Cercatore di Sventura 10

LB Umanoide (nano) Medio

Init +5; Sensi Percezione +31, Scurovisione 18m;

DIFESA

CA 43, contatto 31, impreparato 30 (+5 Armatura, +7 Sag, +5 Des, +3 Slayer, +3 Schivare, +7 Arm. Nat., +5 Deviazione, -2 Ira)

hp 357 (21d12+21x8+11)

Temp +20; Rif +13; Vol +15; +3 vs Veleni, Incantesimi, Capacità Magiche, +1 vs Travolgere - +4 Competenza vs Incantesimi e Capacità Magiche

RI [29]

Immunità (Charme), [Compulsione]

Abilità Difensive Addestramento Difensivo, Stabilità, Schivare Prodigioso Migliorato (Livello Totale 21), Coraggio Nudo, Robustezza Naturale, Bonus alla CA, Determinazione (+2; Massimo 13), Determinazione Incrollabile, Determinazione Indomita, Rune Antimagia, Riposo dell'Eroe;

ATTACCO

Velocità 15m

Mischia 2 Asce da Guerra Naniche:

Ascia da Guerra Nanica +4 Sovraccarico Vitale Energia

Luminosa +36/+31/+26/+21 (1d10+16/19-20/x3)

Ascia da Guerra Nanica +1 Sovraccarico Vitale Velocità

Energia Luminosa +33/+33/+28/+23/+18

(1d10+13/19-20/x3)

Attacchi Speciali Odio, Ira Superiore (30/giorno), Poteri d'Ira (Posizione Accurata +3, Accuratezza Letale +4, Totem Della Bestia Inferiore, Totem della Bestia, Superstizioso +4, Mente Lucida, Totem della Bestia Superiore), Raffica di Colpi, Colpo Potente (magia, ferro freddo, argento, legale, adamantio), Tatuaggi Runici (8/giorno), Gloria Nella Morte (2d6/+7), Predatore Furioso;

TATTICHE

Durante il Combattimento: Dopo aver avvistato la sua preda Gotrek la segue per giorni, settimane, mesi.

Dopo aver avvistato un potente esemplare non c'è nulla che possa distrarlo. Non appena riesce ad avvicinarsi carica attraverso Predatore Furioso ed effettua un Round Completo grazie al totem della Bestia Superiore.

STATISTICHE

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
28 (+9)	20 (+5)	26 (+8)	15 (+2)	24 (+7)	7 (-2)

Bonus di Attacco Base +21;

BMC +30;

DMC 42 (46 vs Spingere e Sbilanciare);

Talenti Robustezza, Schivare, Attacco Poderoso (-5/+10), Arma Focalizzata (Ascia da Guerra Nanica), Potere d'Ira Extra, Potere d'Ira Extra, Ritmo di Combattimento, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (Ascia da Guerra Nanica);

Abilità Percezione +31, Sopravvivenza +31, Conoscenze (Ingegneria) +27;

Linguaggi xx;

Qualità Speciali Gloria degli Antichi, Movimento Veloce, Lento e Saldo, Avarizia, Esperto Minatore;

Equipaggiamento Cintura della Perfezione Fisica (For, Des, Cos) +6, Anello della Protezione +5, Amuleto dell'Armatura Naturale +5, Vesti della Determinazione +5

CAPACITÀ SPECIALI

Progressione Automatica

Gotrek Gurnisson non ottiene Ricchezza per livello ma utilizza la crescita dei Bonus Automatici. Ha ottenuto un totale di 32 Doni Leggendari.

(.) Usabile solo con almeno 1 punto Determinazione

[.] Solamente quando la riserva di Determinazione è piena.

NOTA DELL'EDITORE:

Sembra che Gotrek sia molto potente rispetto a quello che i numeri sul gs suggeriscano. Ciononostante sia lui che Ungrim sfruttano a pieno i bonus derivati da alte caratteristiche quali quelle che sono riusciti a raggiungere. In una normale avventura difficilmente si arriverebbe a questi livelli di potere.



GOTREK GURNISSON E FELIX JAEGER

"TO ONE AS IGNORANT OF THE TRUE STATE OF OUR LEGAL SYSTEMS AS I THEN WAS, IT SEEMED ALL TOO POSSIBLE THAT THE ENTIRE APPARATUS OF OUR MIGHTY AND EXTENSIVE STATE MIGHT BE BENT TO THE APPREHENSION OF TWO FUGITIVES SUCH AS OURSELVES. I DID NOT THEN HAVE ANY IDEA OF QUITE HOW FEBBLY AND RANDOMLY THE RULE OF LAW WAS APPLIED. IT WAS INDEED A PITY THAT ALL THOSE SHERIFFS AND ALL THOSE BOUNTY HUNTERS WHO PEOPLED MY IMAGINATIONS DID NOT, IN FACT EXIST--FOR PERHAPS THEN.....EVIL WOULD NOT HAVE FLOURISHED QUITE SO STRONGLY WITHIN THE BOUNDARIES OF MY HOMELAND."

—BY HERR FELIX JAEGER, (ALTORF PRESS, 2505)

Gotrek Gurnisson, a Dwarf Slayer, and Felix Jaeger, his Human chronicler, are a duo of warriors travelling throughout the length and breath of the Old World, battling Dark Forces and stopping plots in Gotrek's quest for a heroic death against a terrible foe. The adventures of these warriors have been written down in the series of books: "My Travels with Gotrek" by Master Felix Jaeger, which outlines Felix's many adventures with his maniacal comrade throughout many of their endeavours, recording everything till the day Gotrek has finally met his doom, and will finally be allowed to enter the halls of his ancestors.

The skills of these two heroes is near unequal in the known world, their deeds becoming near legendary in the eyes of many of their own people. Their exploits have led these two warriors to places only heard of in whispers and legend. Such extraordinary lands includes them taking an expedition to the far north, towards the ancient Lost Hold of Karag Dum, being teleported to the mysterious foggy swamp-lands of Albion, travelling to the scorching sand-encrusted palaces of Araby, and even going as far east as the great cities and spires of legendary Cathay itself. In these distant lands, Gotrek has cleaved a mighty toll of beast, monsters, and warriors alike, as he tries his greatest to find the glorious deaths that seems to elude him on every battlefield. Alongside this fearsome warrior travels a young poet and swordsmen by the name of Felix Jaeger. A black sheep of a rich mercantile family, this poet and writer had been with Gotrek for nearly 20 years, fighting alongside his maniacal companion as he writes down all of his mighty deeds within one of his many published and popular books.

Though sometimes considered vigilantes of the law, and sometimes having themselves locked up by the very people they tried to protect, such is the deeds these two have achieved in their twenty long years of battles after battle that the Old World gives them a silent prayer of deliverance and thanks, for these two have done things no mortal has ever been able to accomplish in many generations, having defended many mighty cities like Nuln and Praag from utter destruction, saved entire Kingdoms from the claws of ruination, and felling mighty warlords of the northern wastes, who seek to bring the end of the world as we know it. The forces of evil they encounter during their journeys will always be stopped, for these two are almost unrivalled in combat, and are considered among the world's most powerful heroes of this age, and many ages since.

GOTREK GURNISSON

Gotrek Gurnisson is the greatest (or worst, depending on the viewpoint) dwarf slayer to have ever lived. This apparent contradiction is rooted in the nature of the Slayer Oath. Having committed a crime so terrible that only death in battle will serve as atonement, Gotrek has fought and slain numerous monsters, including hordes of orcs and goblins, a giant, trolls, wizards and sorcerers, an entire army of babaus, and even a Thanatotic Titan, and unfortunately (in his mind) lived to fight another day. His inability to find the heroic end he seeks begins to take its toll after a time, and by this time, Gotrek is becoming worried that all that remains for him is a pathetic doom against unworthy opponents like goblins, or even worse, death as a result of old age. An experienced adventurer before taking the Slayer Oath, Gotrek has travelled across many lands and faced numerous foes of the dwarven people, and possesses some engineering experience, including the ability to pilot gyrocopters. Gotrek is also a very grim and moody figure, even by dwarven standards, and possesses the same stubborn character, obsession with honour, oaths and grudges, unerring sense of direction, prodigious love of ale, and general distrust of non-dwarves that is typical of his people's culture. Like all slayers, Gotrek shaved his crimson hair into what usually is a crescent shaped mohawk.

He is described as broader than he is tall, heavily muscled, and wears a patch to cover an eye which he lost in battle with orcs and goblins. He is also far stronger than the average dwarf and is able to perceive secret passageways in seemingly impenetrable tunnel walls. He is seemingly impossible to kill, having survived, among other things, single combat with a Bloodthirster of Khorne, being hit by a stone hurled by a trebuchet, being catapulted into an orc ship and falling three hundred feet off a cliff. The exact nature of Gotrek's crime has never been explicitly revealed; like many slayers, Gotrek considers his transgressions an intensely personal shame, and has threatened to kill those nosy enough to pry. However, some hints have been revealed over the course of the novels, though the authenticity of these sources is somewhat questionable. In a vision of the slayer's past seen by Arek Demonclaw, it is shown that after returning from his first incursion into the Worldwound, Gotrek found his wife and children dead. The vision then shows Gotrek in the court of an unnamed dwarf lord, and Gotrek arguing with said lord. Afterward the dwarf lord sentences Gotrek to an unnamed fate, at which Gotrek kills the lord and his bodyguard and all others that do not flee. Wracked with guilt and shame, Gotrek shaved his hair, becoming a slayer.