

Jack Senzanome, Ladro, Umano

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
8	16	9	12	13	15
DEBOLE (-1)	MALFERMO (-1)	MALATO (-1)	STORDITO (-1)	CONFUSO (-1)	SFREGIATO (-1)
-1	+2	0	0	+1	+1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI	d8	ARMATURA	1	PF	15 15	PF MAX: 6+COSTITUZIONE
-------	-----------	----------	----------	----	------------------------	---------------------------

ALLINEAMENTO

Neutrale: Evita di farti scoprire o infiltrati in un luogo

RAZZA

umano: Sei un professionista: quando discerni la realtà o declari conoscenze riguardo ad attività criminali, prendi +1

LEGAMI

Ho rubato qualcosa a _____

_____ mi copre le spalle quando le cose vanno male

_____ conosce dei dettagli incriminanti su di me

io e _____ abbiamo in ballo un affare sporco

EQUIPAGGIAMENTO (carico 7/17)

razioni (5 usi, peso 1)

Armatura cuoio rigido (armatura 1, peso 1)

lacrime di Serpente (a contatto, 3 dosi)

Spada a striscia (media, precisa, peso 1)

Arco logoro (vicino, peso 2)

fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Attrezzatura dell'avventuriero (5 usi, peso 1)

lettera sigillata

10 monete

LIVELLO 1 - (punti esperienza -/8)

MOSSE INIZIALI

ESPERTO DI TRAPPOLE (DES)

Quando spendi un momento per controllare un'area pericolosa, tira+Des. * Con un 10+, prendi 3. * Con un 7–9, prendi 1.

Spendi la tua presa mentre attraversi l'area per fare queste domande:

- C'è una trappola qui, e se sì, che cosa la attiva?
- Che cosa fa la trappola quando viene attivata?
- Che cos'altro c'è qui di nascosto?

TRUCCHI DEL MESTIERE (DES)

Quando scassini serrature, borseggi o disattivi trappole, tira+Des. * Con un 10+, lo fai senza problemi. * Con un 7–9, lo fai comunque, ma il GM ti offrirà due opzioni tra sospetto, pericolo o costo.

ATTACCO FURTIVO (DES)

Quando attacchi un nemico indifeso o preso di sorpresa con un'arma da mischia, puoi scegliere di infliggere i tuoi danni o di tirare +Des.

* Con un 10+ scegli due opzioni.

* Con un 7–9 sceglie una.

• Non entri in corpo a corpo col nemico

• Infliggi i tuoi danni +1d6

• Ti crei un vantaggio, +1 al prossimo tiro tuo o di un alleato contro il nemico

• Riduci la sua armatura di uno finché non la ripara

MORALITA' INFLESSIBILE

Quando qualcuno prova a individuare il tuo allineamento puoi dirgli l'allineamento che preferisci.

AVVELENATORE

Sei un esperto nella preparazione e nell'uso dei veleni. Scegli un veleno dalla lista sotto; quel veleno non è più pericoloso per te. Inizi anche con tre utilizzi del veleno che hai scelto. Ogni volta che hai tempo di raccogliere i materiali e un posto sicuro per distillare puoi creare tre utilizzi del tuo veleno prescelto gratuitamente. Nota che alcuni veleni sono Applicati, il che significa che devi applicarlo con cautela al bersaglio o a qualcosa da mangiare o da bere. I veleni a contatto hanno soltanto bisogno di toccare il bersaglio, puoi anche usarli sulla lama di un'arma.

•

Olio di Tagete (applicato): Il bersaglio cade in un sonno leggero

•

Ambrosia rossa (a contatto): Il bersaglio infligge -1d4 danni continuati finché non viene curato.

•

Rodiola dorata (applicato): Il bersaglio tratta la prossima creatura che vede come un amico a meno che non venga provato altrimenti.

•

Lacrime di Serpente (a contatto): Chiunque infligga danni al bersaglio tira due volte e prende il miglior risultato.

MOSSE AVANZATE

MOSSA

MOSSA

GREGARI

1° GREGARIO

Nome:
Abilità:
Lealtà:
Costo:
Storia:
Equipaggiamento:

2° GREGARIO

Nome:
Abilità:
Lealtà:
Costo:
Storia:
Equipaggiamento:

NOTE VARIE

dalla scheda:

ASPETTO

occhi attenti

incappucciato

abiti scuri

corpo esile

1) I Regni degli Uomini sono sempre stati frammentati. Divisi. Fame, guerre ed ingiustizie avevano creato il sottostrato criminale in cui sei cresciuto e di cui la Gilda si e' nutrita per secoli. L'Ordine Aureo ha portato una coesione ed una ricchezza mai vista e che ha decisamente cambiato le carte in tavola per tutte le parti; la Gilda ha dovuto evolversi. Da organizzazione criminale a reparto di Ricognizione, Spionaggio e Sabotaggio dei Regni Umani e' stato un battito di ciglia. Così ti sei ritrovato dallo svuotare tasche a servire nei reparti speciali dell'esercito, e diciamocelo, con la guerra che imperversava in ogni dove poteva anche andare peggio. Eppure in questo processo hai perso qualcosa di valore..che cosa?

ho perso Spider, era come un fratello per me: l'unica persona di cui potevo fidarmi veramente.

2) Ti guardi intorno. I soldati semplici che ti circondano sono degli sprovveduti. Pronti ad imbarcarsi per una guerra dalla quale probabilmente non torneranno. Gli agenti del tuo reparto sono stati suddivisi per le armate. Siete scaltri e meglio equipaggiati. E tutti voi avete ordini e piani di rientro ben precisi. Hai una lettera con degli ordini che aprirai una volta in viaggio (puoi segnare "lettera sigillata" nell'inventario), una paga garantita al tuo ritorno. Ma c'e' altro che ti ha spinto ad imbarcarti, vero?

devo capire cosa è successo veramente a Spider, mi hanno detto una imboscata ma sono certo che aveva scoperto qualcosa di grosso! per ora faccio buon viso a cattivo gioco

1) I Re Neri avevano al loro servizio degli agenti che ti hanno ricordato abbastanza gli usi ed i costumi della tua gilda. Ma differivano in qualcosa di molto specifico, cosa?

necromanzia!

Mentre i cadaveri che lasciavamo sul campo noi erano vittime di colpi precisi o di efficaci veleni, le loro vittime avevano tutte i corpi avvizziti.

Direi un reparto non morto..sulla falsariga di quello che mi fanno venire in mente gli immortali di 300..

2) Nell'Alleanza, elfi, uomini e nani hanno unito le loro forze per combattere il male venuto da oltre mare, ma vi e' un'altra razza, molto rara e schiva in realtà che non ha preso parte al conflitto e potrebbe essere riuscita ad evitarla del tutto, o forse perire silenziosamente, parlacene.

centauri!

metà uomo e metà cavallo. Vivono nella grande foresta pluviale a sud del continente, prevalentemente cacciando: sono esperti arcieri.

Sono 2 le specie: quelli normali e quelli alati che corrispondono ai nobili (o alla razza superiore).