

ULTIMA NOTTA



RITRATTO

SONO ERINNA LAFORCE

UN/UNA UMANIDE (U-U-E) SOLDATO

ECCCELLENZA FORZA + SOCIALITA' RUOLO NELLA CIURMA _____

AGILITÀ 2 D +1

CORAGGIO 2 D +1

▲ FORZA 2 D +1

INTELLIGENZA 1 D -

MAGIA 1 D -

MANUALITÀ 1 D -

PERCEZIONE 1 D -

▲ SOCIALITÀ 1 D -

3
MANA

16
SALUTE

3
ARMATURA

NAVE
LACERATA
ARMATURA 5
PUNTI SCUDO 50
TORRETTA STANDARD
(DANNI D20+MAN)

SUPERARE I LIMITI
(QUANDO OTTieni IL MASSIMO IN
UN TEST SOMMI +1)

MANA SELVAGGIO
(ARRIVATA A 0 PM TIRA 2D6: CON
UN 6 RECUPERI 1 PM)

SCINTILLA
(+1 PUNTO MANA)

TANK
(HAI +1 ALL'ARMATURA E +2 PUNTI
SALUTE)

FISICO POSSENTE
(+1 PUNTO SALUTE E ▲ IN
FORZA)

ABILITÀ

AREA PLACCA INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

CORPO

TESTA

BRACCIO DX

BRACCIO SX

GAMBA DX

GAMBA SX

ARMATURA

EQUIPAGGIAMENTO

ASCIA A DUE MANI SCHEGGIATA (DANNI: 2D10+1 ▲)

SPARACHIODI RAPIDO (DANNI: 1D6 - RAFFICA -VEDI MANUALE-)

12 CHIODI
TUTA NANOGUARDIA (+2 PUNTI SALUTE)
BORRACCIA
ANTIDOTO

CAPELLI ROSSI, 1 METRO E 75, LONGILINEA, ESTREMAMENTE MUSCOLOSA, NATURALMENTE AFFASCINANTE CON DUE MAGNETICI OCCHI DORATI. SEI NATA DURANTE UN'ESPLOSIONE SOLARE E TUA MADRE RACCONTA CHE IL COLORE DEI TUOI OCCHI È CAMBIATO IN QUEL MOMENTO. PER TUTTA LA VITA HAI SEGUITO UNA FERREA DISCIPLINA E DURI ALLENAMENTI CHE TI HANNO PORTATA A DIVENTARE UN SOLDATO. ALL'ACCADEMIA TI SEI DISTINTA, TANTO CHE IL MAGGIORE FULICCA, UN BIOS, TI HA VOLUTA AL SUO FIANCO PER UNA PERICOLOSA MISSIONE SU GALA-6, DOVE UN GRUPPO DI CADETTI PRIMA DI VOI AVEVA FATTO FIASCO. DOPO IL SUCCESSO PERÒ TE NE SEI ANDATA DA LÌ. QUEL VIAGGIO TI AVEVA APERTO LA MENTE A NUOVI ORIZZONTI, COSÌ SEI ENTRATA NELLA GILDA A CACCIA DI AVVENTURA!

BACKGROUND

RISCATTO 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 0

● ROTTAMI

● PUNTI AVVENTURA

ULTIMA NOTTA



SONO KNOK EGINI

UN/UNA UMANIDE (U-U-N) CANAGLIA

ECCellenza CORAGGIO RUOLO NELLA CIURMA _____

AGILITÀ 2 D -

▲ CORAGGIO 1 D +1

FORZA 1 D -

INTELLIGENZA 1 D -

MAGIA 1 D -

MANUALITÀ 2 D +1

PERCEZIONE 2 D -

SOCIALITÀ 1 D +1

3
MANA

11
SALUTE

3
ARMATURA

NAVE
LACERATA
ARMATURA 5
PUNTI SCUDO 50
TORRETTA STANDARD
(DANNI D20+MAN)

RITRATTO

NAVE

LACERATA

ARMATURA 5
PUNTI SCUDO 50

TORRETTA STANDARD
(DANNI D20+MAN)

SUPERARE I LIMITI
(QUANDO OTTieni IL MASSIMO IN UN TEST SOMMI +1)

TEMPRATO
(TEST CORAGGIO PER NON PERDERE I SENSI A 0 O MENO PS)

MAESTRIA NELL'INGANNO
(1 DADO EXTRA NEI TEST PER INTRUFOLARSI, NASCONDERSI, BORSEGGIARE E TRUFFARE).

FULMINEO
(NEL PRIMO GIRO DI UNO SCONTRO OTTiene +3 A INIZIATIVA E PUÒ EFFETTUARE SIA UN'AZIONE CHE UN MOVIMENTO)

ABILITÀ

AREA PLACCA INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

CORPO

TESTA

BRACCIO DX 1

BRACCIO SX

GAMBA DX

GAMBA SX

ARMATURA

EQUIPAGGIAMENTO

SPADA LUNGA RUGGINOSA (DANNI: 1D10)

SPARACHIODI RAPIDA (DANNI: 1D6 - RAFFICA -VEDI MANUALE-) 12 CHIODI

BINOCOLO NO-EXE
KIT DA MECCANICO
KIT EXO-CAMP

SEI ALTO 1 METRO E 65, E SEI MOLTO PELOSO E CORAGGIOSO. HAI VISSUTO NELLA TOTALE INDIGENZA PER TUTTA L'INFANZIA, IMPARANDO A MUOVERTI IN FRETTA, A SFRUTTARE OGNI OCCASIONE PER RUBARE, TRUFFARE E FARE PICCOLI E LOSCHI AFFARI. DEL RESTO QUELLI COME TE POSSONO SOLO ARRANGIARSI O MORIRE DI FAME IN UN VICOLELLO CHE PUZZA DI URINA. QUALCHE MESE FA HAI AIUTATO "LA VOLPE GIALLA", UN CRIMINALE DI KARTROK, A SVALIGIARE LA CASA-FORTEZZA DI UN MAGNATE DEL TRAFFICO DI OSSIGENO. UN CERTO RASSEL JACK. AVETE ARRAFFATO IL BOTTINO, MA QUALCUNO DELLA BANDA SI È FATTO PIZZICARE. AVETE DECISO DI CAMBIARE ARIA COSÌ, DOPO AVER SPERPERATO PARTE DELLA TUA QUOTA DI -R-, HAI SCELTO DI DARTI DA FARE E DI VIAGGIARE CON LA GILDA.

BACKGROUND

RISCATTO 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 0

● ROTTAMI

58

● PUNTI AVVENTURA

