

GAZZAIA SONO. LEADER BIOS **UN/UNA FORZA ECCELLENZA RUOLO NELLA CIURMA** D **AGILITÀ CORAGGIO** LACERATA **MANA** FORZA **INTELLIGENZA** 13 **MAGIA SALUTE** MANUALITÀ

**RITRATTO** 

**NAVE** 

ARMATURA 5 PUNTI SCUDO 50

TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN)

**ARMATURA** 

ARMATURA NATURALE (DI BASE HA 5 DI ARMATURA)

#### **ARTIFICIALE**

PERCEZIONE .

SOCIALITÀ

(NON VIENI DANNEGGIATO DA SOFFOGAMENTO, VELENI, MALATTIE... NON HAI BISOGNO DI MANGIARE, BERE, DORMIRE O RESPIRARE VEDI NELL'OSCURITA' NON OTTIENI BENEFICI DA FIALE O SOSTANZE DA INGERIRE. PER ALTRE CARATTERISTICHE VEDI IL MANUALE DE L'ULTIMA ROTTA

#### NANOMACCHINE

(HAI UN SISTEMA DI RIPARAZIONE INTERNO, CHE SI ATTIVA UNA VOLTA A SESSIONE E TI FA RECUPERARE 2D8 PS E 1D8 PM)

#### PROTOCOLLO OPERATIVO VARIABILE

(VEDI MANUALE COMPLETO DE L'ULTIMA ROTTA)

### STRATEGIA E TATTICA

(1 AZIONE E UN TEST INTELLIGENZA: CON SUCCESSO OGNI MEMBRO DELLA CIURMA IN GRADO DI VEDERE O SENTIRE IL LEADER OTTIENE 1 DADO EXTRA DA USARE IN UN TEST A SCELTA ENTRO LA FINE DEL PROSSIMO TURNO DEL LEADER).

AREA

+1

D

INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

**CORPO** 

**TESTA** 

MACIULLATO: -1 FOR -1 MAN BRACCIO DX

**BRACCIO SX** 

GAMBA DX

**GAMBA SX** 

**EQUIPAGGIAMENTO** 

5/6

<u>ARM</u>ATURA

COLTELLO DA CACCIA

(DANNI IN MISCHIA: 1D6-1▲ / A DISTANZA 1D6-1)

ATTREZZI DA SCASSO TORCIA DA CINTURA SCUDO (+1 ARMATURA SE IMBRACCIATO)

**ABILITÀ** 

SEI UN BIOS, UN REPLICANTE, UN CYBORG. PARTE DI TE È FATTA DI CARNE, OSSA, TESSUTO NERVOSO, MA PARTE DI TE È FATTA DI METALLO E INGRANAGGI, TUBI E SIMBOLI RUNICI CREATI CHISSÀ QUANDO E CHISSÀ DOVE. I BIOS HANNO UN DIFETTO DI MEMORIA E OGNI 10/15 ANNI AVVIENE "IL RESET" E LA TUA VITA RICOMINCIA DA CAPO. I NOMI DELLE BATTAGLIE E DEI COMPAGNI CHE HAI TATUATI ADDOSSO, NON HANNO SIGNIFICATO PER TE. UN TENTATIVO INUTILE DI UN TE PRECEDENTE DI CONTINUARE LA SUA VITA NELLA TUA. MA NON HA IMPORTANZA ADESSO, TU SEI GAZZAIA, LEADER DI QUESTA CIURMA DI SPAZZINI E ANCHE SE LA TUA PRIMA MISSIONE, O LA PRIMA CHE RICORDI, HA PORTATO A UNA NAVE IN FIAMME E A UNA CIURMA CARBONIZZATA, STAVOLTA NON SUCCEDERÀ. SEI ALTO OLTRE DUE METRI COL COLLO DI UN TORO **BACKGROUND** INNESTI METALLICI SPARSI OVUNQUE.

**@PUNTI AVVENTURA** 

RISCATTO OCCUPATION OF THE RISCATTO OCCUPATION OCCUPATION OF THE RISCATTO OCCUPATION O



SONO ERINNA LAFORGE

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

ECCELLENZA FORZA + SOCIALITA' RUOLO NELLA CIURMA

AGILITÀ 2 D +1

CORAGGIO 2 D +1

A FORZA 2 D +1

INTELLIGENZA 1 D 
MAGIA 1 D 
SALUTE

3
MANA

16
SALUTE

RITRATTO

NAVE

LACERATA

ARMATURA 5 PUNTI SCUDO 50

TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN)

**ARMATURA** 

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

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

SCINTILLA (+1 PUNTO MANA)

MANUALITÀ

SOCIALITÀ

PERCEZIONE .

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

FISICO POSSENTE (+1 PUNTO SALUTE E ▲ IN FORZA) PLACCA INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

**CORPO** 

AREA

**TESTA** 

**BRACCIO DX** 

**BRACCIO SX** 

GAMBA DX

**GAMBA SX** 

**EQUIPAGGIAMENTO** 

ARMATURA

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

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

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

ABILITÀ

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 FIRANCO 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 LI. QUEL VIAGGIO TI AVEVA APERTO LA MENTE A NUOVI ORIZZONTI, COSì SEI ENTRATA NELLA GILDA A CACCIA DI AVVENTURA!

BACKGROUND

ROTTAMI

PUNTI AVVENTURA

RISCATTO DOS SERVICIOS DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DE



KNOK EGINI SONO. UMANIDE (U-U-N) CANAGLIA **UN/UNA** ECCELLENZA CORAGGIO **RUOLO NELLA CIURMA RITRATTO** D **AGILITÀ NAVE** ▲ CORAGGIO LACERATA **MANA FORZA** ARMATURA 5 INTELLIGENZA. 11 PUNTI SCUDO 50 **MAGIA SALUTE** TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN) MANUALITÀ PERCEZIONE . ARMATURA SOCIALITÀ

INNESTO/MODIFICATORE/NOTE AREA PLACCA **CORPO TESTA ARMATURA** 1 BRACCIO DX **BRACCIO SX** 

(1 DADO EXTRA NEI TEST PER INTRUFOLARSI, NASCONDERSI, BORSEGGIARE E TRUFFARE).

MAESTRIA NELL'INGANNO

SUPERARE I LIMITI

SENSI A O O MENO PS)

TEST SOMMI +1)

**TEMPRATO** 

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

(QUANDO OTTIENI IL MASSIMO IN UN

(TEST CORAGGIO PER NON PERDERE I

# **EQUIPAGGIAMENTO**

GAMBA DX

**GAMBA SX** 

SPADA LUNGA RUGGINOSA (DANNI: 1D10)

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

BINOCOLO NO-EXE KIT DA MECCANICO KIT EXO-CAMP

**ABILITÀ** 

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 VICOLO CHE PUZZA DI ORINA. 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.

BACKGROUN **BACKGROUND** 

ROTTAMI

PUNTI AVVENTURA



NAMAR SUND SONO. NOMADE RICOGNITORE **UN/UNA FORZA ECCELLENZA RUOLO NELLA CIURMA RITRATTO** D **AGILITÀ NAVE CORAGGIO** LACERATA **MANA** FORZA ARMATURA 5 **INTELLIGENZA** 11 PUNTI SCUDO 50 **MAGIA SALUTE** TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN) MANUALITÀ PERCEZIONE D <u>ARMAT</u>URA SOCIALITÀ INNESTO/MODIFICATORE/NOTE AREA

IGNORATO DALLA MORTE (A -5 O - PS FAI TEST MAGIA PER RESTARE A-4)

SECONDA SORTE
(1 VOLTA A SESSIONE OBBLIGA IL
MASTER A RILANCIARE I DADI DI UN
TEST APPENA EFFETTUATO – TRANNE
SE E' UN TEST INVARIABILE).

### SUSSURRI

(VEDI MANUALE COMPLETO DE L'ULTIMA ROTTA)

FUOCO IN MOVIMENTO (PUOI ATTACCARE A DISTANZA ED EFFETTUARE UN MOVIMENTO NELLO STESSO TURNO)

ESPLORAZIONE (VEDI MANUALE COMPLETO DE L'ULTIMA ROTTA) AREA PLACCA INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

CORPO

TESTA

BRACCIO DX

BRACCIO SX

GAMBA DX

GAMBA SX

## **EQUIPAGGIAMENTO**

SPADONE A DUE MANI (DANNI: 1D12 ▲)
SPARACHIODI PESANTE (2D8+1)
CHIODI 5
TUTA NANOGUARDIA (+2 PUNTI SALUTE)
ZAINO
KIT DA MECCANICO
RAZIONI (5)

**ABILITÀ** 

NON SAI CHI SEI O DA DOVE VIENI, IL TUO NOME TE LO SEI DATO DA SOLO, DOPO ESSERTI RISVEGLIATO IN UNA BETTOLA PUZZOLENTE DELLE COLONIE LIBERE. QUALCUNO TI AVEVA SCARICATO Lì. IL TUO ASPETTO È QUELLO CHE CI SI ASPETTA DA UN NOMADE: PELLE, CAPELLI E BARBA BIANCHI COME UN UOVO SODO E OCCHI NERI COME LA PECE. PER FORTUNA SEI UN TIPO CAPACE, AGILE, CON UN'OTTIMA MIRA, TUTTE COSE CHE FANNO COMODO NEL PANDEMONIO. HAI AIUTATO UN TALE UNA VOLTA, UN CERTO GAMBERETTI, CHE TI HA RACCOMANDATO PER IL CORSO DA RICOGNITORE. QUESTA COSA SAI FARLA, E LO HAI GIÀ DIMOSTRATO SUL CAMPO, SALVANDO ANCHE LA VITA A DUNADIA REHA, CHE ERA NEL CORSO CON TE. POI HAI SCELTO L'AVVENTURA, E DI LEGARTI ALLA GILDA, E UN MESE FA TI SEI IMBARCATO SULLA LACERTA.

BACKGROUND

ROTTAMI

PUNTI AVVENTURA

RISCATTO DOS SERVICIOS DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DE



SONO ARIKA SORAIA

UN/UNA NOMADE ARCANISTA

ECCELLENZA INTELLIGENZA RUOLO NELLA CIURMA

AGILITÀ 1 D - 5

CORAGGIO 2 D - MANA

FORZA 1 D - 7

MAGIA 2 D +1

SALUTE

NAVE
LACERATA

ARMATURA 5
PUNTI SCUDO 50

TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN)

**RITRATTO** 

IGNORATO DALLA MORTE (A -5 O - PS FAI TEST MAGIA PER RESTARE A-4)

MANUALITÀ

PERCEZIONE

SOCIALITÀ

SECONDA SORTE
(1 VOLTA A SESSIONE OBBLIGA IL
MASTER A RILANCIARE I DADI DI UN
TEST APPENA EFFETTUATO – TRANNE
SE E' UN TEST INVARIABILE).

SUSSURRI (VEDI MANUALE COMPLETO DE L'ULTIMA ROTTA)

POTERE ARCANO: PRECOGNIZIONE (VEDI MANUALE COMPLETO DE L'ULTIMA ROTTA)

POTERE ARCANO: INVINCIBILITA' SERVE UN'AZIONE E LA SPESA DI 1 PUNTO MANA: PER 3 GIRI HAI ARMATURA 10 AREA PLACCA INNESTO/MODIFICATORE/NOTE

CORPO

TESTA 1 CASCO NORMALE

BRACCIO DX

BRACCIO SX

GAMBA DX

GAMBA SX

# **EQUIPAGGIAMENTO**

**SALUTE** 

ARMATURA

FULMILAMA (DANNI: 1D12 INV)

CORDA (10 METRI)

RAZIONI LIOFILIZZATE O O O O

**ABILITÀ** 

NON SAI CHI SEI O DA DOVE VIENI, IL TUO NOME TE LO HA DATO UN MERCANTE CHE TI HA RACCOLTA SU UN ASTEROIDE ABBANDONATO, MENTRE STAVI PER MORIRE DI FREDDO. IL TUO ASPETTO DI NOMADE, PELLE E CAPELLI BIANCO PORCELLANA E GLI OCCHI TOTALMENTE NERI, TI DONANO UN INCREDIBILE FASCINO ESOTICO CHE PER UN PO' HAI FATTO FRUTTARE COME ATTRICE IN TEATRO. PER UN ANNO SEI STATA UNA STAR (+2 FAMAI) MA TI MANCAOSA, RISPOSTE A DOMANDE PIÙ GRANDI, UNA PACE INTERIORE CHE TI SFUGGIVA. COGI SEI ENTRATA NELL'ORDINE DEGLI ARCANISTI, HAI STUDIATO A LUNGO E AGLI ORDINI DI MAESTRO HUL HAI SALVATO DEI COLONI SU UNA DELLE COLONIE LIBERE.

COSì HAI SCELTO DI COMPIERE ALTRE AVVENTURE E SEI ENTRATA NELLA GILDA!

BACKGROUND

ROTTAMI

PUNTI AVVENTURA



D

RAIGA KALZOR SONO. UMANIDE (E-N-U) **UN/UNA ECCELLENZA PERCEZIONE AGILITÀ CORAGGIO FORZA** INTELLIGENZA. **MAGIA** MANUALITÀ

5 **MANA** 

10 **SALUTE** 

DISCEPOLO OSCURO

**RUOLO NELLA CIURMA** 

**ARMATURA** 



**NAVE** 

LACERATA

ARMATURA 5 PUNTI SCUDO 50

TORRETTA STANDARD (DANNI D20+MAN)

MANA SELVAGGIO

(ARRIVATA A O PM TIRA 2D6: CON UN 6 RECUPERI 1 PM)

#### **TEMPRATA**

PERCEZIONE

SOCIALITÀ

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

POTERE OSCURO: SERVO DEL POTERE (SERVE UN'AZIONE E 1 PUNTO MANA: CON UN TEST MAGIA RISVEGLI UN CADAVERE CHE COMBATTERA, PER TE FINO ALLA FINE DEL COMBATTIMENTO.

IL SERVO DEL POTERE HA 1D IN TUTTE LE CARATTERISTICHE, TRANNE INT. E SOC. (CHE NON POSSIEDE), L'ARMATURA CHE AVEVA IN VITA E PS PARI AL TEST MAGIA EFFETTUATO.

NON EFFETTUA PARATE E INFLIGGE DANNI A SECONDA DI COME E' ARMATO.

NON HA NESSUNA ABILITA'E SI DISTRUGGE SE PORTATO A O PUNTI SALUTE.

IL SERVO AGISCE LENTAMENTE, LETTERALMENTE, E AL MASSIMO DELLE PROPRIE CAPACITA', SENZA ALCUNO SPIRITO CRITICO O DI **AUTOCONSERVAZIONE)** 

**ABILITÀ** 

AREA	PLACCA	INNESTO/MODIFICATORE/NOTE	0
CORPO			
TESTA	1	CASCO NORMALE	
BRACCIO DX			ARV
BRACCIO SX			
GAMBA DX			
GAMBA SX			——0

## **EQUIPAGGIAMENTO**

TIRAPUGNI (DANNI: 1D4)

FULMILAMA (DANNI: 1D12 INV)

PISTOLA-RAMPINO

RAZIONI LIOFILIZZATE O O O O

SEI ALTA 165 CM, LONGILINEA, PELOSA, CON PENETRANTI OCCHI BIANCHI. SEI SEMPRE STATA UNA TIPA ATTENTA E TORMENTATA, HAI FREQUENTATO BRUTTI AMBIENTI E PROPRIO IN UN LOCALE DI BASSA LEGA HAI VINTO AL GIOCO LA TUA FULMILAMA, SOTTRAENDOLA A GAGNASCIA, UN HOBGOBLIN CONTRABBANDIERE, CHE NON L'HA PRESA BENE. HAI CAMBIATO ARIA, HAI SCELTO DI OPPORTI AL DESTINO E TROVARE PACE, PROVANDO A DIVENTARE UN'ARCANISTA. MA MAESTRO HUL HA VISTO IN TE PIÙ DI QUANTO TU AVEVI MAI AMMESSO: L'OSCURITÀ. TE NE SEI ANDATA, CONFUSA E SCONFITTA, FIN QUANDO GYLIAN TRULL È DIVENTATO IL TUO MAESTRO, MA STAVOLTA ASSECONDANDO LA TUA VERA NATURA:
QUELLA DI DISCEPOLO OSCURO! ORA SEI POTENTE, E COL TUO POTERE SARAI UTILE ALLA GILDA!

BACKGROUN **BACKGROUND** 

ROTTAMI

PUNTI AVVENTURA