

GUS Steam Punk Fantasy

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

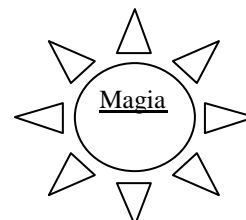
Tratti primari			
costo doppio px	Robustezza	6	
	Riflessi (-Arm)	6	
	Volontà	6	9
	Fascino	6	5
	Fortuna	6	



Nome: Geppetto

Razza: Umano

Vocazione: Burattinaio



Pg *Superiore* da 10 sessioni di gioco

Tratti di

Combattimento

Armi ad asta o frusta	6	_____	=	_____
Armi Contendenti	6	_____	=	_____
Armi da Fuoco legg	6	_____	=	_____
Armi da Fuoco med	6	_____	=	_____
Armi da Fuoco pes	6	_____	=	_____
Armi da Lancio	6	_____	=	_____
Armi da Tiro	6	_____	=	_____
Armi Taglienti	6	_____	=	_____
Lottare	6	_____	=	_____

Tratti di Magia

*Magia	0	_____ - Arm	=	_____
*Scrutare	0	_____	=	_____

Tratti Generali

Malus Arm =

*Acrobazia	0	_____ - Arm	=	_____
*Add animali	0	_____	=	_____
*Alchimia	0	_____	=	_____
Artigianato	6	_____	=	<u>10</u>
Artista della fuga	6	_____ - Arm	=	_____
Ascoltare	6	_____	=	_____
Camuffare	6	_____	=	<u>7</u>
Cavalcare	6	_____	=	_____
Cercare	6	_____	=	_____
*Comunicaz segreta	0	<u>7</u>	=	<u>7</u>
Con. terre selvagge	6	_____	=	_____
*Conosc (arcano)	0	_____	=	_____
*Conosc (religioni)	0	_____	=	_____
*Conosc (natura)	0	_____	=	_____
*Decifrare scritt	0	_____	=	_____
Diplomazia	6	_____	=	_____
*Disatt Congegni	0	_____	=	_____
*Empatia animale	0	_____	=	_____
Equilibrio	6	_____ - Arm	=	_____
Falsificare	6	_____	=	_____
*Guarire	0	_____	=	_____
Intimidire	6	_____	=	_____
Intrattenere	6	_____	=	<u>10</u>
*Leggere le labbra	0	_____	=	_____
Muov silenz	6	_____ - Arm	=	_____
Nascondersi	6	_____ - Arm	=	<u>7</u>
Nuotare	6	_____ - Arm	=	_____
*Orientamento	0	_____	=	_____
Osservare	6	_____	=	<u>8</u>

*Parlare Linguaggi	0	<u>8</u>	=	<u>8</u>
Percepire Inganni	6	_____	=	_____
*Prof. Burattinaio	0	<u>12</u>	=	<u>12</u>
Racc informaz	6	_____	=	_____
Raggiare	6	_____	=	<u>8</u>
Saltare	6	_____ - Arm	=	_____
*Sap magica	0	_____	=	_____
Scalare	6	_____ - Arm	=	_____
*Scassinare Serrature	0	_____	=	_____
*Svuotare tasche	0	_____ - Arm	=	_____
Usare/Pilotare Mezzi	6	_____	=	_____
Utilizz Corde	6	_____	=	_____
*Utilizz Ogg magici	0	_____	=	_____
Valutare	6	_____	=	_____

			=	_____
			=	_____
			=	_____
			=	_____

ARMI & MUNIZIONI

Arma: Stiletto

Danno: 1d6

Mod: +2 (8)

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Arma:

Danno:

Mod:

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Nome arma:

Danno:

Mod:

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

GUS Steam Punk Fantasy

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura di cuoio (1d3, Malus Arm: 0)

Kit da falegname

CREARE BURATTINI

Il burattinaio può creare burattini animati di pezza, legno o ferro.

- ?? La robustezza dei burattini è data dal materiale: pezza 4, legno 6, ferro 10
- ?? Il moltiplicatore di energia vitale del burattino è data dalla taglia: piccolo (70 cm) x1,5, medio (1m) x2, grande (1,6 m) x2,5.
- ?? La difficoltà per creare i burattini è data da 12+(tipo materiale)+(taglia). I malus sono: Pezza 0, Legno +2, Ferro +4. Piccolo 0, Medio +2, Grande +4. Il tiro è sul tratto di professione "Burattinaio".
- ?? Controllo. Il burattinaio controlla un numero di burattini piccoli pari al punteggio di "Volontà", burattini medi "Volontà"/2, e grandi "Volontà"/4.
- ?? Tempi di creazione. Burattini di pezza piccoli 1 ora, Medi 2 ore e Grandi 3 ore. Se di legno il tempo di creazione viene moltiplicato per 2, se di ferro x3.
- ?? Valori tratti dei burattini. Il burattinaio distribuisce il suo valore in professione "Burattinaio" ai tratti dei burattini (tranne che per Robustezza). Ad esempio se si ha 12 in "Burattinaio" si può dare 6 alla Schivata del burattino e 6 nel tratto di Attacco, oppure 8 e 4 e così via.
- ?? Comandi. I comandi ai burattini sono verbali, ed essi obbediscono ad un ordine alla volta.

Tabella riassuntiva

Di pezza piccolo: EN.VITALE 6, DIFFICOLTA' 12, TEMPO 1h
Di legno piccolo: EN.VITALE 9, DIFFICOLTA' 14, TEMPO 2h
Di ferro piccolo: EN.VITALE 15, DIFFICOLTA' 16, TEMPO 3h

Di pezza medio: EN.VITALE 8, DIFFICOLTA' 14, TEMPO 2h
Di legno medio: EN.VITALE 12, DIFFICOLTA' 16, TEMPO 4h
Di ferro medio: EN.VITALE 20, DIFFICOLTA' 18, TEMPO 6h

Di pezza grande: EN.VITALE 12, DIFFICOLTA' 16, TEMPO 4h
Di legno grande: EN.VITALE 15, DIFFICOLTA' 18, TEMPO 8h
Di ferro grande: EN.VITALE 25, DIFFICOLTA' 20, TEMPO 12h