

GUS Steam Punk Fantasy

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

Tratti primari			
costo doppio px	Robustezza	6	8
	Riflessi (-Arm)	6	11
	Volontà	6	8
	Fascino	6	9
	Fortuna	6	9



Nome: Mirmillon_L'imprevedibile

Razza: Umano

Vocazione: Giramondo Intrattenitore



Rob. 8 = +1 ai danni

Pg *Straordinario* da 20 sessioni di gioco

Tratti di

Combattimento

Armi ad asta o frusta	6	_____	=	_____
Armi Contendenti	6	_____	=	<u>7</u>
Armi da Fuoco legg	6	_____	=	_____
Armi da Fuoco med	6	_____	=	_____
Armi da Fuoco pes	6	_____	=	_____
Armi da Lancio	6	_____	=	_____
Armi da Tiro	6	_____	=	<u>8</u>
Armi Taglienti	6	_____	=	_____
Lottare	6	_____	=	_____

Tratti di Magia

*Magia	0	<u>8</u>	- Arm	=	<u>8</u>
*Scrutare	0	_____		=	_____

Tratti Generali

Malus Arm =

*Acrobazia	0	<u>7</u>	- Arm	=	<u>7</u>
*Add animali	0	_____		=	_____
*Alchimia	0	_____		=	_____
Artigianato	6	_____		=	_____
Artista della fuga	6	_____	- Arm	=	_____
Ascoltare	6	_____		=	<u>7</u>
Camuffare	6	_____		=	_____
Cavalcare	6	_____		=	_____
Cercare	6	_____		=	<u>7</u>
*Comunicaz segreta	0	_____		=	<u>7</u>
Con. terre selvagge	6	_____		=	_____
*Conosc (arcane)	0	_____		=	_____
*Conosc (religioni)	0	_____		=	_____
*Conosc (natura)	0	_____		=	_____
*Decifrare scritt	0	_____		=	<u>6</u>
Diplomazia	6	_____		=	_____
*Disatt Congegni	0	_____		=	_____
*Empatia animale	0	_____		=	_____
Equilibrio	6	_____	- Arm	=	_____
Falsificare	6	_____		=	_____
*Guarire	0	_____		=	_____
Intimidire	6	_____		=	_____
Intrattenere	6	_____		=	<u>8</u>
*Leggere le labbra	0	_____		=	_____
Muov silenz	6	<u>9</u>	- Arm+1	=	<u>10</u>
Nascondersi	6	<u>8</u>	- Arm+1	=	<u>9</u>
Nuotare	6	_____	- Arm	=	_____
*Orientamento	0	_____		=	_____

Osservare	6	_____	=	<u>7</u>	
*Parlare Linguaggi	0	_____	=	<u>6</u>	
Percepire Inganni	6	_____	=	_____	
*Professione	0	_____	=	_____	
Racc informaz	6	_____	=	_____	
Raggirare	6	_____	=	<u>7</u>	
Saltare	6	_____	- Arm	=	_____
*Sap magica	0	_____		=	_____
Scalare	6	<u>7</u>	- Arm+1	=	<u>8</u>
*Scassinare Serrature	0	<u>8</u>	+1	=	<u>9</u>
*Svuotare tasche	0	_____	- Arm	=	<u>7</u>
Usare/Pilotare Mezzi	6	_____		=	_____
Utilizz Corde	6	_____		=	_____
*Utilizz Ogg magici	0	_____		=	_____
Valutare	6	_____		=	_____

				=	_____
				=	_____
				=	_____
				=	_____

ARMI & MUNIZIONI

Arma: Bastone 2 mani ferrato

Danno: 2d6 Mod: 0 (7)

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: Coltello da caccia in argento

Danno: 1d6+3 Mod: 0(6)

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: Balestra da braccio

Danno: 1d6+3 Mod: +2 (10)

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 di ottima fattura (protegge 3, Malus Arm: 0)

Mantello dalle 1000 tasche

Oggetti da giocoleria

Tatuaggio della lucertola, braccio sx (rigenera 1 pf ogni 8 ore)

Tatuaggio del ragno, polpaccio sx (+1 scalare, muoversi silenz., nascondersi)

Attrezzi da scasso superiori (+1 a scassinare)

Oggetti speciali:

-Falsa Ginocchiera con tasche contenenti polvere da sparo (difficoltà per scoprirla 16)

-Bracciale con lama a scatto (difficoltà per scoprirla 15)

-Palline da giocare esplosive (2d6 danni, difficoltà per scoprirla 18)

-Guanto con tasca segreta per fil di ferro (difficoltà per scoprirla 18)

-Bisaccia con doppio fondo (difficoltà per scoprirla 16)

-Fodero x spada che si trasforma in rampino (difficoltà per scoprirla 20)

-Flauto traverso che si trasforma in cerbottana (difficoltà per scoprirla 18)

-Mantello con sistema ingegnoso per occultare una corda da 15 metri (difficoltà per scoprirla 20)

-Monete truccate (doppia testa e doppia croce)

-Stivali con lama e attrezzi da scasso occultati (difficoltà per scoprirla 18)

-Dente capsula con pietra di luce (difficoltà per scoprirla 18)

-Cintura frombola

Cintura magica (poteri al giorno):

-Esplosione di fuoco (2d6 in un'area circolare di 3m di raggio)

-Cura (1d6)

-Invisibilità (10 minuti)

-Protezione (1d6 armatura magica)

Incantesimi:

Raggio del gelo: mod -1, costo 3, 3 colpi da 3d6+ scarto

Invisibilità: mod 0, costo 2, 1 minuto per punto di scarto

Muovere la pietra: mod 0, costo 2

Sguardo del terrore: mod 0, costo 1, la vittima fugger per 1 round + 1 per scarto

Volare: mod 0, costo 2, 1 minuto + 1 per scarto

Cura: mod 0, costo 1, 1d3+scarto