Schede degli arbitri delle arene

Scheda n° A001

Nome del PG: Felix Dober Mann
Nome del Giocatore: Arbitro Arena Piccola Aperta

Livello di salute: 32 pf (x4)
Bonus offensivo (bo): +3
PX: 1 di 62
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 9
Costituzione: 8
Prontezza: 6
Difesa: 11
Attacco [in mischia]: 6
Attacco [a distanza]: 6
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 12

Modifiche razziali
Arma naturale: Artigli 1d3

Oggetti:
Corpetto di fattura Grainor: 3, 100 $

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 2
Patte: 0

Background:
E il figlio primogenito di una famiglia nobile Grainor, come tale ha diritto all eredità. Ligio alle leggi e alle tradizioni del suo popolo si impegna molto all accademia della guerra in cui viene mandato fin da giovane per apprendere l arte del combattimento. Come primo discendente di pelo bianco della stirpe dell eroe che fondò la sua casata non è molto ben visto dagli altri nobili, si vocifera infatti che non sia un erede legittimo e che con la sua nascita la fine della casata si sta avvicinando. In accademia apprende le basi del combattimento ravvicinato a mani nude, il suo istruttore insiste nel dire che le armi possono essere perse o rotte e che prima di usarle è bene saper

sopravvivere anche senza. Oltre al combattimento apprende anche conoscenze generali sul Continum e qualche nozione base di medicina. Mal visto da tutti gli altri studenti nobili stringe amicizia solo con gli allievi che provengono dal popolo e ben presto comincia ad odiare i suoi simili che si ritengono superiori a tutti solo per la discendenza cui appartengono.
Viene spesso sfidato in duelli d addestramento , che hanno il solo scopo di umiliarlo e ferirlo per fargli abbandonare l accademia.
Però riesce a resistere e tanti combattimenti non fanno altro che aumentare un poco alla volta la sua abilità di combattente. Ed è proprio durante uno di questi scontri che per errore, scivolando porta male un colpo e finisce per uccidere il suo avversario invece che ferirlo soltanto. Viene immediatamente espulso dall accademia e la famiglia del defunto mette su di lui una discreta taglia, riesce a sfuggire al primo assalto dei vendicatori solo grazie all intervento di un suo zio, l unico membro della famiglia oltre al padre fondatore ad aver viaggiato tra le nebbie. Così, fuggendo dalla sua terra natale apprende dallo zio le nozioni base dell alchimia e comincia a farsi un nome tra i Grainor continuando a sfuggire ai cacciatori di taglie e visitando molte zone del continum. Fin che un giorno, riadattando il rottame di una nave con l aiuto di due Tafdor che crede di poter chiamare amici, si separa dallo zio e comincia a viaggiare per conto suo, alla ricerca di nuove avventure e sempre in fuga dal suo passato.

Un cavaliere è votato al valore
Il suo cuore conosce solo la virtù
La sua lama difende gli inermi
Il suo potere sostiene i deboli
Le sue parole dicono solo la verità
La sua ira abbatte i malvagi.

Dopo svariate avventure nel Continum per cui si è guadagnato la fama di fuorilegge ed una taglia che supera le 30.000 monete d'oro è stato convocato da Mr. K. che offre un premio speciale per chi riesce a batterlo sul suo terreno di combattimento.. ben 150$ e 9px.

Scheda n° A002

Nome del PG: Josy Wells
Nome del Giocatore: Arbitro Via dei Duelli aperta

Livello di salute: 32 pf (x4)
Bonus offensivo (bo): +0
PX: 5 di 60
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 6
Costituzione: 8
Prontezza: 9
Difesa: 11
Attacco [in mischia]: 6
Attacco [a distanza]: 12 (12 con Colt B.S.R.)
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali

Oggetti:
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) $10
Henry 6 colpi: 3d6 (+0) 150$
Colt Buntline Special Revolver: 6 colpi: 2d6+3 (+1) 500$
Colt Buntline Special Revolver: 6 colpi: 2d6+3 (+1) 500$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Un giovane e promettente Pistolero e fuorilegge portato qui dal 1885, Mr. K. offre 150$ e 9px a chi riesca a batterlo nella via dei duelli.

Scheda n° A003

Nome del PG: Ash
Nome del Giocatore: Arbitro Arena classica Aperta

Livello di salute: 36 pf (x4)
Bonus offensivo (bo): +2
PX: 6 di 61
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 8
Costituzione: 9
Prontezza: 6
Difesa: 9
Attacco [in mischia]: 11 (10 con motosega)
Attacco [a distanza]: 10
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali

Oggetti:
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) 10 $
Motosega modificata 1 mano: 2d6+4 (-1) 200 $
Remington 2 canne: Doppia canna . 2d6(x2) (0) 2 colpi 200$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 1
Patte: 0

Background:
Convocato da Mr. K. che offre un premio speciale per chi riesce a batterlo sul suo terreno di combattimento.. ben 150$ e 9px.

Scheda n° A004

Nome del PG: Ghost Rider
Nome del Giocatore: Arbitro Arena classica Chiusa

Livello di salute: 32 pf (x4)
Bonus offensivo (bo): +1
PX: 0 di 60
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 7
Costituzione: 8
Prontezza: 6
Difesa: 10
Attacco [in mischia]: 10 (9 con catena)
Attacco [a distanza]: 9 (8 con catena)
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali
Armatura naturale 1d6

Oggetti:
Catena da guerra 2 mani: 2d6+3 (-1) (Speciale: può colpire nella casella adiacente con armi da distanza) 300 $
Giubbotto Chiodo: 1d6 300 $
Uzi SMG: 2d6+2 (+0) 10 colpi 150 $ (valgono le regole della raffica, si veda manuale GUS Weapons&Armour)
Uzi SMG: 2d6+2 (+0) 10 colpi 150 $

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Centauro del diavolo, nessuno sa come Mr. K. Abbia fatto ad assoldarlo ma offre ben 9px e 150$ a chi riesca a batterlo nella sua arena.

Scheda n° A005

Nome del PG: Alucard
Nome del Giocatore: Arbitro Arena grande Chiusa

Livello di salute: 28 pf (x4)
Bonus offensivo (bo): +0
PX: 1 di 61
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 6
Costituzione: 7
Prontezza: 6
Difesa: 10
Attacco [in mischia]: 7 (9 con Croce)
Attacco [a distanza]: 10 (11 con Joshua)
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali
Armatura naturale: 1d6
Ultra Rigenerazione: +3 pf al round

Oggetti:
Hellsing ARMS454 Casull Auto "Joshua" : 3d6+3 (+1) 6 colpi 1000 $ (proiettili perforanti, ignorano le armature)
Hellsing ARMS 13mm Auto "Jackal": 5d6+3 (+0) 6 colpi 1500 $ (proiettili Dum Dum esplosivi, più potenti)
Croce in legno: 2d6 (+2) 500 $
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) 10 $

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 1
Patte: 0

Background:
Si dice che sia il primo dei vampiri, combatte solo per il gusto di farlo e con estrema abilità, Mr. K. Offre 9 px e 150 $ a chi lo batte nella sua arena.

Scheda n° A006

Nome del PG: Crow
Nome del Giocatore: Arbitro Arena grande Aperta

Livello di salute: 18 pf (x3)
Bonus offensivo (bo): +2
PX: 3 di 60
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 8
Costituzione: 7 (9; -2 Fragile)
Prontezza: 8
Difesa: 11 (13 per i primi 5 round)
Attacco [in mischia]: 6 (7 con Katana)
Attacco [a distanza]: 10
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 13

Modifiche razziali
Taglia piccola: energia vitale x3
Fragile: -2 a costituzione

Oggetti:
Catena da guerra 2 mani: 2d6+3 (-1) (Speciale: può colpire nella casella adiacente con armi da distanza) 300 $
Katana: 2d6 (+1) 50 $
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) 10 $

Innesti:
Siero viola +2 per a Difesa per 5 round; 2000$
Pelle di cuoio Armatura 1d3; 1000$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Appartiene ad una razza sconosciuta ed in combattimento corpo a corpo ha ben pochi rivali, Mr. K. Offre 9px e 150$ a chi riesce a batterlo nella sua arena.

Scheda n° A007

Nome del PG:Gorgon Il Minotauro
Nome del Giocatore: Arena piccola Chiusa

Livello di salute: 50 (x5)
Bonus offensivo (bo): +3 (+5 lottare)
PX: 0 di 60
Denaro: 100$
Titolo: veterano

Tratti:
Forza Fisica: 9
Costituzione: 10
Prontezza: 5 (7, -2 tardo)
Difesa: 8 (5 con armatura)
Attacco [in mischia]: 6
Attacco [a distanza]: 6
Attacco [Lotta]: 10
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali:
Taglia grande: livello di salute x5
Arma naturale: corna e zoccoli, 2d6
Tardo: -2 a prontezza

Oggetti:
Armatura a placche mobili: 3d6 (-3), 300$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Gorgon è un colossale minotauro alto più di due metri e del peso di 300 Kg; fa parte dei membri del GUS DeathMacth, in cui è entrato grazie alla sue doti di potente combattente.
Spesso presiede gli incontri come arbitro di gara, per saggiare le capacità degli sfidanti e trovare un degno avversario. Pochi finora hanno osato sfidarlo e di quei pochi nessuno è sopravvissuto.
E conosciuto infatti per la sua crudeltà in combattimento e per non risparmiare mai gli avversari.
Mister K ha messo un premio aggiuntivo per sconfiggere Gorgon, ben 150$ e 9 px.

Scheda n° A008

Nome del PG: Risorgitore
Nome del Giocatore: Arbitro Ring Aperto

Livello di salute: 55 pf (x5) (Rigenera 8 pf al round)
Bonus offensivo (bo): +1 (+2 in lotta)
PX: 4 di 61
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 7
Costituzione: 11
Prontezza: 6
Difesa: 6
Attacco [in mischia]: 6
Attacco [a distanza]: 6
Attacco [Lotta]: 11 (10 con guanti)
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali
Ultra Rigenerazione: +3 pf al round
Taglia grande: energia vitale x5

Oggetti:
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) 10 $
Guanti borchiati: 1d3+1 (-1) $5

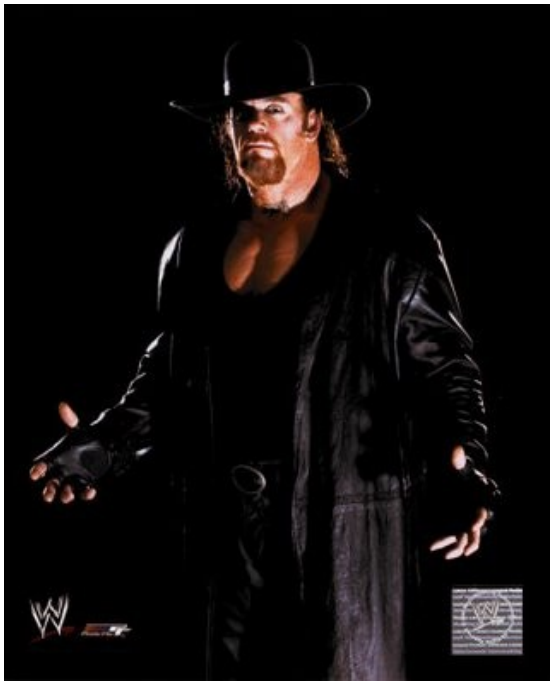
Impianti:
Siero nero Permette di mantenere in vita un essere vivente durante la meccanizzazione; 500$
Siero blu Guarisce 1 punto ferita al round; 2500$
Siero rosso Raddoppia il ritmo di guarigione; 5000$
Nocche corazzate Mani. Danno: 1d3+1; 500$
Laccio Osseo +1 a Costituzione; 1000$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 1
Patte: 0

Background:
Prima cacciatore di creature demoniache per la chiesa ora esperto combattente nel corpo a corpo, Mr. K. offre 150$ è 9px a chi riesce a batterlo sul suo ring..

Scheda n° A009

Nome del PG: Undertaker
Nome del Giocatore: Arbitro Ring Chiuso



Livello di salute: 36 (x4)
Bonus offensivo (bo): +3
PX: 7 di 60
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 9
Costituzione: 9
Prontezza: 6
Difesa: 10
Attacco [in mischia]: 6
Attacco [a distanza]: 6
Attacco [Lotta]: 6
Attacco [Arti marziali]: 12 (11 con guanti)

Modifiche razziali

Oggetti:
Corpetto di cuoio: 1d3 (-0) 10 $
Guanti borchiati: 1d3+1 (-1) $5

Impianti:
Siero nero Permette di mantenere in vita un essere vivente durante la meccanizzazione; 500$
Pelle di cuoio Armatura 1d3; 1000$
Muscoli idraulici Danni da botta 2d6; 1500$
Nocche corazzate Mani. Danno: 1d3+1; 500$

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Ex restler di fama mondiale ora fa l arbitro per Mr. K. che offre ben 150$ è 9 Px per chi riesce a batterlo nel Ring chiuso che gestisce.

Scheda n° A010

Nome del PG: Blaster
Nome del Giocatore: Arbitro Thunderdome

Livello di salute: 50 (x5)
Bonus offensivo (bo): +2 (+3 in lotta)
PX: 3 di 60
Denaro: 100 $
Titolo: Veterano

Tratti:
Forza Fisica: 8
Costituzione: 10
Prontezza: 4 (6;-2 Tozzo)
Difesa: 8 (5 con Armatura)
Attacco [in mischia]: 7
Attacco [a distanza]: 6
Attacco [Lotta]: 13 (11 Guanto Chiodato)
Attacco [Arti marziali]: 0

Modifiche razziali
Tozzo: -2 a prontezza
Taglia grande: energia vitale x5

Oggetti:
Guanto chiodato: 1d6+2 (-2) $10
Armatura da guerra: 3d6 (-3) $300

Statistiche degli incontri:
Vittorie: 15
Sconfitte: 0
Patte: 0

Background:
Da sempre il campione del Thundedome Mr. K. offre ben 150$ è 9Px a chi riesce a batterlo nella sua arena..