GERON TRINCIALAME

SOLDATO



SCHEDA DEL PERSONAGGIO
Pronta all'uso

Nome	Geron Trincialame
Genere	Maschile
Specie	Umano
Professione	Soldato
Cultura	Impero di Mezzo
Stato sociale	Libero



Nota
Questa *Scheda del Personaggio* è stata creata appositamente per il ***Regolamento Breve*** e quindi contiene tutte le informazioni fondamentali per lo svolgimento dell'avventura "*Gli Schiavisti della Selva Imperiale*". Alcuni valori, come ad esempio *Vantaggi* e *Svantaggi*, sono indicati solo per caratterizzare il personaggio, ma non hanno effetto.
Più informazioni, sul gioco e sul regolamento, sono disponibili sul sito:
www.unosguardonelbuio.it

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
15	10	13	12	12	13	12	13

Vantaggi Ambidestrismo, Fortuna I, Attitudine per le armi (Spade)

Svantaggi

Abilità Speciali Colpo possente I, Combattimento a una mano, Condottiero, Conoscenza del luogo (Gareth), Finta I, Prontezza di riflessi I, Specializzazione (Arte della guerra).

	Valore	Bonus/ Malus	Agg.	Max
Punti Vita	29			
Punti Astrali	–			
Animo	1		X	
Tenacia	1		X	
Schivata	7		X	

Movimento 8 **Iniziativa** 15+1D6

Armi

	Tecnica	PImp	AT	PA
Spada	Spade	1D6+5	14	8
Pugni	Mani Nude	1D6	14	7
Pugnale	Pugnali	1D6+1	12	6

Punti Fato

Valore	Bonus/ Malus	Max	Correnti
3	1	4	2

Armatura

	PRO
Armatura Cuoio	3

Punti Vita

Max 29 Correnti

0 o meno = L'eroe è morente

Armi a distanza

	Tecnica	Tempo Ricarica	TImp	Cat. Raggio	CD	Munizioni
Balestra leggera	Balestre	8 azioni	1D6+6	10/50/80	13	10 dardi

Modificatori di distanza

Vicina	Media	Lontana
+2 CD, +1 PImp	*Nessuno*	-2 CD, -1 PImp

Competenza	Prova	LA
Fisici	COR/AG/FO (15/13/13)	
Arrampicare		6
Autocontrollo		6
Ballare		0
Bisbocciare		5
Borseggiare		0
Cantare		0
Cavalcare		0
Controllo del Corpo		7
Furtività		0
Giocoleria		0
Nuotare		4
Percezione		0
Prova di Forza		6
Volare		0
Sociali	IN/CA/CA (13/12/12)	
Camuffamento		0
Etichetta		0
Forza di Volontà		4
Intimidazione		0
Parlantina		5
Perspicacia		6
Persuasione		0
Seduzione		0
Vita da Strada		5
Naturali	COR/AG/COS (15/13/12)	
Corde		0
Fauna		4
Flora		1
Orientamento		4
Pescare		0
Sopravvivenza		5
Tracce		4

Competenza	Prova	LA
Conoscitive	SAG/SAG/IN (10/10/13)	
Arte della Guerra		10
Arti Magiche		0
Astronomia		0
Divinità e Culti		3
Geografia		0
Gioco		0
Leggi		0
Matematica		0
Meccanica		0
Miti e Leggende		5
Sferologia		0
Storia		0
Artigianali	DE/DE/FO (12/12/13)	
Alchimia		0
Commerciare		5
Cucinare		0
Curare Anime		0
Curare Ferite		6
Curare Malattie		0
Curare Veleni		0
Disegno e Pittura		0
Guidare		0
Lavorazione del Cuoio		0
Lavorazione del Legno		4
Lavorazione del Metallo		4
Lavorazione della Pietra		0
Musica		0
Navigare		0
Sartoria		7
Scassinare		0

Lingue

Garetiano III (lingua madre),

Oloarkk II

Lingue scritte

Alfabeto di Kuslik

Punti Livello Abilità	Livello Qualità
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
+16	6



Oggetto	Posizione inventario
Balestra leggera	Schiena
Spada	Cintura
Pugnale	Cintura
Armatura di cuoio	Corpo
10 dardi	Faretra

Scarsella

Soldi	Decimi	Talleri	Ducati
		18	

Combattimento a una mano (Passivo)

Alcuni combattenti che usano spade ed armi da scherma si specializzano nell'uso di una sola arma alla volta.

Regola: L'eroe ottiene +1 sui valori di AT, PA e PImp quando combatte con una sola arma ad una mano, tenendo libera la seconda (quindi non utilizzando scudi, armi da parata o altri oggetti).

Prontezza di riflessi I (Passivo)

Durante un combattimento, chi possiede questa abilità speciale reagisce più velocemente.

Regola: Il tuo valore base di Iniziativa (INI) aumenta di 1.

Finta I (Manovra)

Con un'abile finta si può distrarre il nemico, riducendo la sua capacità di difendersi.

Regola: Il tuo attacco soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 alla tua prova su AT). In caso di successo, la difesa dell'avversario ottiene un malus di -2.

Condottiero (Azione)

Un buon condottiero è abile nel sostenere i suoi compagni di combattimento e a garantire loro dei vantaggi tattici.

Regola: L'eroe impiega un'azione con una prova su *Parlantina*. Fino ad un massimo di LQ+1 persone a sua scelta, che l'eroe deve poter vedere o sentire, ottengono un bonus di +1 sui valori di AT, PA, CD e SCHI.

Colpo possente I (Manovra)

Un lottatore esperto e dotato di forza bruta può fare un danno maggiore rispetto agli altri.

Regola: Il tuo attacco soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 alla tua prova su AT). In caso di successo, ottieni un bonus +2 su PImp.



Spada

Azioni:
Fai un attacco
Fai un attacco a distanza
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi)
Estrai un'arma
Carica un'arma a distanza *
Lancia un incantesimo * (le ultime due opzioni possono richiedere più di un'azione—quindi più turni—a seconda del tipo di arma o di incantesimo)

Difese:
Parata
Schivata

Azioni libere:
Grida una frase breve
Lancia un oggetto
Gettati a terra
Voltati su te stesso
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi, in aggiunta al movimento svolto come *azione*)

Come posso usare i punti fato?

- **Rilancio:** puoi utilizzare un PFato per rilanciare un tiro andato male di una prova di abilità, di un attacco, una parata o di un tiro di attacco a distanza. Consumi un PFato per l'intero tiro, indipendentemente da quanti dadi tu voglia ritirare. Per esempio, se rilanci una prova di abilità, puoi ritirare uno, due o anche tutti e tre i dadi della prova. Non è possibile rilanciare più di una volta: il risultato del rilancio è definitivo.
- **Ritirare i danni:** puoi usare un PFato per ritirare 1D6 utilizzato per determinare il danno (PImp). Puoi ritirare il tuo dado, ma non quello del tuo avversario. Inoltre, puoi rilanciare un solo dado, anche se la tua arma comporta 2D6 (o più) di danno.
- **Difesa:** puoi usare un PFato per rafforzare la tua difesa, guadagnando un bonus di +4 su tutte le difese fino alla fine del turno di combattimento. Puoi usare questa opzione quando vuoi durante il turno, ma dovrai farlo prima di tirare per la difesa. Alla fine del turno il bonus perde il suo effetto.

© Ulisses Spiele 2019