

NOME: Lily Foe

CLASSE: Maestro d'Ascia

SPECIE: Amphibio

JOLLY
ROGER:



AUREUS AESTUS

LIVELLO: 3

ESPERIENZA: 900

BACKGROUND: Fuorilegge

ALLINEAMENTO: C/B

FOR
+3 16

DES
+1 13

COS
+2 14

PERCEZIONE
PASSIVA
13

INT
0 10

SAG
+1 12

CAR
0 10

● TIRO SALVEZZA
✓ ATLETICA

◇ TIRO SALVEZZA
◇ ACROBAZIA
✓ RAPIDITÀ DI MANO
✓ FURTIVITÀ

○ TIRO SALVEZZA

○ TIRO SALVEZZA
◇ ARCANO
◇ STORIA
◇ INDAGARE
◇ NATURA
◇ RELIGIONE

○ TIRO SALVEZZA
◇ ADDESTRARE ANIMALI
◇ INTUIZIONE
◇ MEDICINA
✓ PERCEZIONE
✓ SOPRAVVIVENZA

○ TIRO SALVEZZA
✓ INGANNO
◇ INTIMIDIRE
◇ INTRATTENERE
◇ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Ascia 1 mano	+5	1d8 + 3T
Ascia 2 mani	+5	1d10 + 3T
Pistola	+3	1d8 + 1P

TIRO
CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

PRIVILEGI & TRATTI

- Filtri d'Ossigeno
- Scurovisione
- Rinnegato
- Spacca-Barricate
- Contromisure d'Emergenza
- Colpi Furiosi
- Mastro Riparatore
- Tocco Personale
- Chiavi della Città

PF 28

PF

PF TEMP

CLASSE
ARMATURA

15

3d10

7,5 m / 9 m

DADI VITA

VELOCITÀ

INIZIATIVA

+1

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI
LINGUAGGI: Unish

SENSI: Scurovisione

ARMATURE: Medie, Leggere

ARMI: Semplici, Ascia da guerra

INVENTARIO

- Ascia da guerra
- Pistola ad avancarica: munizioni, (gittata 9/36), leggera, Cilecca 1, Carica 1
- Proiettili x10
- Cotta di Maglia
- Piede di porco
- Corda (15 metri)
- Rampino
- Abiti comuni
- Strumenti da carpentiere

QR

MR

CR

20

TR

NOME: Lily Foe

ALTEZZA: 160 cm

PESO: 52 kg

ETÀ: 23

OCCHI: Verdi

PELLE: Chiara

CAPELLI: Rossi

AUREUS AESTUS



ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

STORIA DEL PERSONAGGIO

Il padre di Lily, Jeremiah Foe, è il mastro carpentiere di un piccolo cantiere navale su una delle isole del Savio meridionali; un brav'uomo che in gioventù si innamorò di una bella Sirenide dai capelli ramati. Lily trascorse l'infanzia con il padre, aiutandolo nel cantiere, dove imparò il mestiere e mostrò un'innata propensione per la lavorazione del legno. Un giorno la giovane Amphibia avvistò un corpo alla deriva, lo raggiunse a nuoto e lo trasse in salvo: l'Undharedi non era altri che Servey Krakenoff, naufrago della Ventura. La famiglia Foe lo accolse e curò finché non recuperò le forze; Servey trascorse molti mesi a Port Cregach prima di salpare e Lily decise di seguirlo. L'Amphibia divenne il Maestro d'Ascia della Reveni, portando nel cuore la promessa che un giorno sarebbe tornata da suo padre... ma non prima di aver acquisito l'esperienza necessaria per diventare il miglior carpentiere navale di Oceania, così da poter prendere le redini dell'azienda di famiglia.

VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Lily Foe

AUREUS AESTUS

PRIVILEGI & TRATTI

Filtri d'Ossigeno: un Amphibio può respirare solo aria, ma può filtrare l'ossigeno nell'acqua attraverso le branchie per immergersi fino a 2 ore.

Scurovisione: gli Amphibi hanno ereditato occhi capaci di scrutare nelle profondità marine dal Gran Fondo. Un Amphibio può vedere in condizioni di scarsa illuminazione entro 12 metri di distanza come se fosse una luce intensa, e al buio come se fosse una luce fioca. Nell'oscurità non è possibile distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

Rinnegato: non tutte le popolazioni accettano di buon grado la natura dei "meticci". L'Amphibio ottiene Vantaggio nelle prove di Inganno quando finge di essere umano.

Spacca-Barricate: una volta a Turno, quando il Maestro d'Ascia effettua un Colpo Critico con un'arma da mischia, può applicare uno dei seguenti effetti al bersaglio dell'attacco:

- Ridurre la sua CA di 1 fino al suo prossimo Riposo Lungo.
- La creatura ha Svantaggio al suo prossimo Tiro Salvezza.

Contromisure d'Emergenza: è il Maestro d'Ascia a tenere a galla il veliero durante la navigazione attraverso le tempeste e cannonate. Finché rimane a bordo, applica i seguenti benefici alla nave:

- Ridurre la gravità dei Danni Critici alla nave di 1 grado.
- Quando usa l'azione Riparare, la nave recupera 1d6 PS aggiuntivi.
- Quando parte da un porto attrezzato, la nave avrà PS temporanei pari al livello del Maestro d'Ascia.

Colpi Furiosi: a partire dal 2° livello, il Maestro d'Ascia mette da parte ogni difesa per attaccare con feroce disperazione. Quando effettua il primo attacco del proprio turno, può decidere di attaccare in modo sconsiderato. Questo dà Vantaggio ai Tiri per Colpire con armi da mischia usando la Forza durante questo turno, ma i tiri per attaccare contro il Maestro d'Ascia avranno Vantaggio fino al suo prossimo turno.

Mastro Riparatore: a partire dal 3° livello, il Maestro d'Ascia è diventato esperto nelle riparazioni di emergenza: se è a bordo, la nave ottiene automaticamente un +1 ai Tiri Salvezza contro la Morte durante l'affondamento. Inoltre, la nave ottiene l'accesso alla seguente Azione Bonus:

Riparazione di Emergenza: si può tentare di riparare la nave con un'Azione Bonus. Nel farlo, si possono recuperare 1d4 PS, oppure si può tentare di sopprimere un Effetto Critico fino al prossimo turno della nave.

Tocco Personale: al 3° livello, il Maestro d'Ascia aggiunge il proprio tocco personale alla manutenzione della nave, potenziandone gli effetti. Aggiunge il suo Bonus di Competenza ai PS riparati della nave e ai PS Temporanei ottenuti con le Contromisure d'Emergenza. Può anche riparare i danni subiti dalla nave durante un evento di Viaggio Nautico, anche se è indicato diversamente dallo stesso.

BACKGROUND - Chiavi della Città

Un Fuorilegge ha imparato a muoversi agilmente fra i vicoli senza dare nell'occhio e sa individuare rapidamente il modo migliore per entrare e uscire da qualsiasi stanza, anche se sorvegliata, purché studi attentamente la situazione. Non può però introdursi in luoghi protetti da difese arcane o una da sorveglianza troppo intensa.