

NOME: Servey Krakenoff

CLASSE: Quartiermastro Maledetto

SPECIE: Undharedi Tentacolare

JOLLY
ROGER:



AUREUS AESTUS

LIVELLO: 3

ESPERIENZA: 900

BACKGROUND: Tribale

ALLINEAMENTO: N/M

FOR
+1 13

DES
+3 16

COS
+2 14

PERCEZIONE
PASSIVA
12

INT
-1 8

SAG
0 10

CAR
+2 14

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
Stocco	+5	1d8+ 3P
Mazza Catena	+3	1d8 + 1P
Pistola	+5	1d8 + 3P

PF 28

CLASSE ARMATURA 16

PF TEMP 7,5 m / 9 m

DADI VITA 3 d 10

VELOCITÀ

INIZIATIVA +3

TIRO CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI
LINGUAGGI: Unish, Nurdu

SENSI: Scurovisione

ARMATURE: Tutte le Armature, Scudi

ARMI: Semplici e Marziali

INVENTARIO

- Cotta di Maglia
- Abiti da viaggio
- Stocco (portata 3m.)
- Mazza Catena (portata 4,5 m.)
- Pistola ad Avancarica: Munizioni (gittata 9/28), Leggera, Cilecca 1, Caricare 1
- 10 proiettili
- Cannocchiale
- Torcia

- Zaino: Scugno, 2 custodie per mappe e pergamene, abiti eleganti, boccetta d'inchiostro, penna a inchiostro, lampada, 2 fiaschette d'olio, 5 fogli di carta, fiala di profumo, cera per sigilli, sapone.

PRIVILEGI & TRATTI

- Anfibio
- Scurovisione
- Catena Alimentare
- Tentacoli
- Affondo Tentacolare
- Stile di combattimento: Duello
- Impartire Ordine
- Aura di Comando
- Maledizioni dei Famelici: Piaga, Predatore
- Fratellanza della Tribù

QR

MR

CR

5

TR

NOME: Servey Krakenoff

ALTEZZA: 185 cm

PESO: 92 kg

AUREUS AESTUS

ETÀ: 38

OCCHI: Rossi

PELLE: Bruna

CAPELLI: Castani



ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

Maledizioni:

- Piaga

Una creatura entro 9 metri, sarà soggetta alla Piaga dell'Abisso. Alla fine del suo turno subirà 1d4 danni Necrotici e dovrà effettuare un Tiro Salvezza di Costituzione per interrompere l'effetto. Se la creatura fallisce, il Quartiermastro seleziona un'altra creatura non infetta entro 6 metri, questa diventerà a sua volta malata. Ogni volta che l'infezione si diffonde, il Dado di danno aumenta di un grado fino a raggiungere un d12. Una creatura guarita dall'infezione può essere infettata nuovamente da un'altra creatura nelle vicinanze.

Il Quartiermastro non ha alcun potere su questo contagio, tranne quello di decidere chi sarà il prossimo infetto. Non può rifiutarsi di scegliere una creatura da contagiare in caso di diffusione, a meno che non sia presente alcuna creatura vicino all'infetto. Scatenare la Piaga dell'Abisso è semplice... fermarla, molto meno.

- Predatore

L'aspetto cambia per 1 ora, rendendo il Quartiermastro simile a un ibrido mostruoso, a metà strada tra il suo aspetto e quello di un demone abissale, con una colorazione spettrale-evanescente e capelli fluttuanti. Può percepire le fonti di vita o i loro resti, ottenendo Vantaggio sulle prove di Percezione e Sopravvivenza per individuare una creatura. Dopo aver trovato i bersagli, è giunto il momento di mietere vittime: una volta per turno, quando infligge danni a una creatura che possiede meno dei suoi PF massimi, infligge 1d8 danni Necrotici aggiuntivi.

STORIA DEL PERSONAGGIO

Un tempo al soldo del Capitano Johano Ispianta, un pirata di bassa lega, che condannò l'intero equipaggio della Ventura ad una fine infausta. Il veliero, provato da decenni di navigazione, venne condotto nei mari sconosciuti a ovest di Vaalbara e, a seguito dell'attacco di un Colosso, colò a picco. L'intero equipaggio finì divorato dalla gigantesca creatura e quel giorno solo due uomini scapparono alla morte: il Capitano Ispianta, e Servey Krakenoff. Nessuno sa come l'Undharedi sia sopravvissuto quel terribile giorno, ma Servey ha fatto molta strada da allora, diventando il Quartiermastro della Reveni, al seguito del capitano Nicolao Gambacorta e succedendogli infine come Capitano, alla guida di una valorosa ciurma di predoni dei mari. Tra scorrerie e attacchi alle navi della Corona, Servey brama di poter rintracciare il capitano Ispianta per... "mettere una pietra sul proprio passato".

VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:

Chiunque parli a nome del Capitano durante una trattativa avrà Vantaggio nelle prove di Persuasione. Inoltre, dopo un Riposo Breve sulla nave, un Quartiermastro Capitano può usare la Carota o il Bastone.

- **Carota:** Attraverso degli incentivi, si alza il Morale dell'equipaggio di +1, ma questo li farà rilassare, causando un -1 alla Manovrabilità.

- **Bastone:** La frusta sferzerà più forte del solito, il Morale diminuirà di 1, ma la Manovrabilità aumenterà di 1.

NOME: Servey Krakenoff

AUREUS AESTUS

PRIVILEGI & TRATTI

Anfibo: Un Undharedi può respirare sia acqua che aria.

Scurovisione: Gli Undharedi si sono evoluti nelle profondità marine dove la luce giunge fioca, adattandosi a questi ambienti. Si può vedere in condizioni di scarsa illuminazione entro 12 metri 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.

Catena Alimentare: Gli Undharedi hanno una profonda conoscenza delle creature che vivono nel mare. Si ottiene la Competenza nelle prove di Natura e una volta a Riposo Lungo si può tentare di nuovo una prova di Natura fallita per riconoscere una creatura marina.

Tentacoli: i Tentacolari hanno imparato a usare l'agilità invece della forza fisica nei combattimenti. È possibile aggiungere il Modificatore di Destrezza al posto di quello di Forza nelle prove per afferrare.

Appendici Aggiuntive: per quanto le braccia o i tentacoli multipli di questi Unharedi non siano forti come quelli dominanti, non sono del tutto inutili in combattimento. Si può usare un oggetto che ha come bersaglio se stessi come Azione Bonus e si può ricaricare un'arma a distanza anche con le mani occupate.

Appendici Aggiuntive: per quanto le braccia o i tentacoli multipli di questi Unharedi non siano forti come quelli dominanti, non sono del tutto inutili in combattimento. Si può usare un oggetto che ha come bersaglio se stessi come Azione Bonus e si può ricaricare un'arma a distanza anche con le mani occupate.

Affondo Tentacolare: le appendici aiutano negli affondi, aumentando la portata delle Armi da mischia impugnate di +1,5 metri.

Stile di combattimento - Duello: quando il Quartiermastro brandisce un'arma da mischia in una mano e nessun'altra Arma, ottiene un bonus di +2 ai Tiri per i danni con quell'arma.

Impartire Ordine: la mente acuta di un Quartiermastro sa sempre come sfruttare al meglio le capacità degli alleati per superare gli ostacoli. Con un'Azione Bonus, può impartire un comando a una creatura alleata che può sentirne la voce entro 18 metri, concedendole uno tra i seguenti benefici:

- Aggiungere 1d4 a una Prova.
- Annullare uno Svantaggio.

Questi effetti possono essere applicati a un singolo tiro di dado effettuato entro i 10 minuti successivi. Si può ricevere un solo comando alla volta e si possono impartire un massimo di 3 comandi prima di dover completare un Riposo Lungo.

Aura di Comando: se una creatura alleata entro 3 metri effettua una Prova, il Quartiermastro può spendere la propria Reazione e usare Impartire Ordine su di essa.

Specialista: dal 2° livello il Quartiermastro ottiene l'accesso alla specialità di due tipi di armi di cui possiede la competenza, come ad esempio spada lunga o katana. Ogni volta che termina un Riposo Lungo può cambiare una di queste scelte.

Maledizioni dei Mari: al 3° livello, un Quartiermastro Maledetto ottiene la capacità di usare le maledizioni di Abisso Giona. Per utilizzare una Maledizione del Mare (pag. 2) è necessario spendere un uso di Impartire Ordine. Si ottiene immediatamente un uso extra di Impartire Ordine, ma può essere utilizzato solo per attivare una Maledizione del Mare e non per i normali effetti del Quartiermastro. Se una Maledizione del Mare richiede ad una creatura di effettuare un Tiro Salvezza, la sua CD è pari a 8 + il vostro Modificatore di Carisma + il Bonus di Competenza del Quartiermastro.

BACKGROUND - Fratellanza della tribù: quando un Tribale trova ospitalità presso un piccolo insediamento, un clan o una tribù, conosce le dinamiche interne e la vita comunitaria di simili realtà e riesce ad integrarsi meglio di quanto potrebbe fare l'abitante di un grande regno. In generale, potrebbe essere visto in maniera meno sospetta ed accolto con più calore. Se i rapporti reciproci sono distesi, il Tribale potrebbe sancire nuovi rapporti commerciali, o di alleanza, tra la propria comunità di appartenenza e quella che lo ospita.