

NOME PG Asdaril (Hotbullet)

INDOLE

TIER 5

PI

Asdaril è una Shinita delle foreste, è specializzata nelle armi a distanza e combatte con doppia pistola, il suo talento l'ha portata a intraprendere la vita del Rim-crosser. Ha un passato molto burrascoso e si dice che prima di fare la Rim-crosser visse di furti e altri espedienti, se c'è una cosa in cui crede Asdaril, però, è la redenzione.

ETNIA Shinita

Occhi nel buio • Lo Shinita riesce a vedere normalmente fino a 100m in condizione di media luminosità, fino a 50m in condizione di bassa luminosità e fino a 20m in condizione di oscurità.

TRATTI GENETICI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NOTE DELLA LEGGENDA

CLASSE Tiratrice

Mano ferma • TA +0.5s • Il Tiratore guadagna un bonus di +1d4 al TPC con il prossimo attacco o abilità. Utilizzando un'abilità con descrittore [curativo] il bersaglio è considerato colpito con un risultato (del d20 per il TPC) da 5 a 20.

Un colpo un morto • Xeno 1 • TA +0.5 • Il Tiratore infligge +1d4+1 danni fisici bonus con il prossimo attacco o abilità.

Pazienza • Se il Tiratore fallisce un TPC con un'arma a distanza ottiene un bonus di +1d4 al TPC per il prossimo attacco.

Colpi calcolati • Il Tiratore può usare Astuzia come caratteristica per i TPC utilizzando armi a distanza.

VOCAZIONE Malvivente

Codice del criminale • Il malvivente può identificare gli altri membri della sua associazione anche senza conoscerli personalmente. Inoltre, può appellarsi al **codice criminale** per accedere a luoghi clandestini o ottenere riparo e cibo per 32 ore.

Falsa identità • Il malvivente può alterare la propria voce e il proprio atteggiamento per impersonare un altro mineriano.

* Un interlocutore, per accorgersi degli inganni messi in atto con questa dote, deve effettuare un TC per spirito di osservazione (DP 15). *

Congegno di vocazione • Moneta segnata da 1P (borseggiatrice) • +2 ai TC per borseggiare.

FOTO IDENTIFICATIVA



VITALITÀ (IV) 19

9 1/2 IV (velocità -1m, turno 4.5s)

4 1/4 IV (velocità -2m, turno 4s)

CORACEITÀ (IC) 10

ELUSIVITÀ (IE) 16

RESISTENZE

FISICA	ACIDO
RVI	RVI
PIRALIO	AXOLITE
RVI	RVI
FOLGORON	NEVRALITE
RVI	RVI
GLACIUM	OCRANUM
RVI	RVI

VELOCITÀ

Base • 6m
Nuotare • 4m
Scalare • 2m

GRADO DOTI

lv 1 ☐ lv 1 ☐

GRADO DOTI

lv 1 ☐ lv 3 ☐ lv 13 ☐ lv 23 ☐ lv 33 ☐

0 ROBUSTEZZA

ATT

0 VIGORE

- +0 Atletica
- 0 Contrastare
- 0 Divincolarsi
- +0 Prova di forza
- 0 Sfondare
- 0 Trattenere

4 PRONTEZZA

ATT

4 ISTINTO

- +1 Abilità manuale
- 2 Agire in silenzio
- 0 Arrampicarsi
- 0 Attutire una caduta
- 2 Borseggiare
- 0 Restare in equilibrio
- 1 Sfuggire

5 ASTUZIA

ATT

6 REATTIVITÀ

- 0 Esibizione
- 1 Interpretare linguaggi
- 0 Intimidire
- 2 Intuire
- +0 Loquacità
- 0 Percepire Intenzioni
- 0 Rimanere impassibili
- 2 Spirito di osservazione

2 CONCENTRAZIONE

ATT

3 PERCEZIONE

- 0 Biologia
- 0 Creare miscele
- 0 Cucinare
- 0 Empatia animale
- 0 Geologia
- 0 Prestare soccorso
- +0 Recuperare ingredienti
- 2 Seguire tracce

0 MECCATRONICA

ATT

0 TECNOLOGIA

- 0 Archeotecnica
- 0 Estrazione
- 0 Informatica
- 0 Manomettere
- +0 Meccanica
- 0 Pilotare
- 0 Recuperare componenti

ARMI

Tronika p45 (x2)

A distanza - leggera - pistola

Tpc • AST su IE (+6) | Caricatore • integrato 5 (prs) | TA • 1.5s | Danni • 1d6+1 | TR • 0.5s | Portata • 30m

Proiettili • 40 (prs)



MOD

SLOT 2

Munizione elementale • Proiettili prs • Xeno 2 • piralio/folgoron/glacium 1 • TA +0.5 • L'attacco effettuato infligge danni base +1d4+2 danni bonus da fuoco/elettricità/ghiaccio. Incremento 3 • Per ogni xeno +1 e piralio/folgoron/glacium +1: aumenta i danni bonus inflitti di +1d4.

Colpo avventato • Proiettili prs • Xeno 1 • TA R • L'attacco base effettuato ha un TA ridotto di -1s (minimo 0.5s), ma ottiene un malus di -3 al TPC.

IMPIANTI

TOLLERANZA 6

Steady eye • +1 TPC utilizzando armi a distanza

Barrier • Ottiene 2 IV temporaneo. Una volta consumato si ripristina dopo 16 ore.

NUCLEO

SCocca Standard MODULI 8

Inserto doppio X1 (2 slot Mod)

Connettore doppio X1 (2 slot serbatoi)

Giunti alleggeriti X2 (+2 IE)

Placche resistenti X4 (+4 IC)

PROTEZIONI

TESTA Tyranio alleggerito (+0 IC, +2 IE)

BRACCIA Tyranio bilanciato (+1 IC, +1 IE)

GAMBE Tyranio alleggerito (+0 IC, +2 IE)

SERBATOI

SLOT 2

Primari

- Xeno 12/12

Risorse nocive

- Piralio 6/6

Non equipaggiati

Primari

- Xeno 12/12

CONDIZIONI

RESISTENZE

☐ IEX ☐ IXC

IEX

IXC

P

INVENTARIO

Kg

Binocolo, Unità di archiviazione dati, 10 Segnavia fosforescenti

5 Attrezzi di precisione • Forniscono un bonus di +2 ai TC per abilità manuale per scassinare e disinnescare. Se un TC fallisce gli attrezzi si rompono.