

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

❑ ALITO CATTIVO

Puoi scatenare l'arma del tuo drago, un soffio che infligge 1d10 danni, ma che ti lascia sfinito e con un gran mal di gola. Non puoi rifarlo finché non hai bevuto qualcosa e ti sei riposato.

❑ IL GUSTO DEI SOLDI

Sai come identificare e valutare oggetti di metallo. Quando puoi esaminare per qualche momento un oggetto di metallo, tira+INT. ▶Con 10+, fai due domande dalla lista al GM. ▶Con 7-9, fanne una:

Qual gruppo, razza o individuo degno di nota ha creato questo oggetto?

Qual è lo scopo per cui è stato progettato?

Cosa può valere per me?

❑ NON DIRE UNA PAROLA

Quando attacchi una creatura sorpresa o indifesa, infliggi +1d4 danni.

❑ IL MIO TESORO

Quando vedi un tesoro o oggetto che desideri, puoi dichiararlo oggetto della tua avidità. Quando agisci direttamente per assicurarti la proprietà dell'oggetto, hai +1. Non puoi ottenere questo bonus per un altro oggetto finché non hai acquisito l'oggetto della tua avidità o finché non diventa impossibile da ottenere.

❑ SENTI CANTARE IL POPOLO?

Salvo che non siano già aggressivi nei tuoi confronti o abbiano motivo di non farlo, gli oppressi ti tratteranno sempre con gentilezza e rispetto, ma potrebbero anche venire a chiedere il tuo aiuto.

❑ ASPRO RIFUGIO

Hai un forte senso di autoconservazione. Puoi sempre trovare un pertugio o angolo in cui nasconderti. Fintantoché non ti muovi mentre sei nascosto, nessuno ti vedrà.

❑ LO STEREOTIPO

Scegli una mossa dal libretto del Bardo o del Ladro.

❑ FARE IL MORTO

Aggiungi l'opzione seguente a Tecniche segrete di combattimento leale dei coboldi:

Fare il morto: fai in modo di non sembrare più una minaccia al tuo avversario

❑ SCAGLIE DI FERRO

Hai la pelle molto dura, ottieni +1 armatura.

❑ SIGNORE DEGLI ELEMENTI

Stabilisci l'elemento del tuo drago. Questo elemento non può danneggiarti.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

❑ SOGNI D'ORO

Sostituisce: Non dire una parola

Quando attacchi una creatura sorpresa o indifesa, infliggi +1d6 danni.

❑ PER LA TANAI

Puoi assoldare facilmente fino a CAR+1 guerrieri, scassinatori o menestrelli in ogni luogo in cui ci sia una comunità di coboldi. Quando trovi questi mercenari, partono con lealtà +1 e costo: portare gloria al popolo dei coboldi.

❑ ISPEZIONE A VISTA

Aggiungi l'opzione seguente a Tecniche segrete di combattimento leale:

Sguardo truce: impari qualcosa sulla vera natura del tuo avversario. Il GM ti dirà cos'hai imparato

❑ COBOLDO D'ASSALTO

Sostituisce: Scaglie di ferro

Ignori l'etichetta ingombrante delle armature che indossi.

❑ ADDOSSO!

Quando un altro giocatore con cui condividi un legame attacca con successo qualcosa che non ti ha ancora danneggiato, puoi supportarlo e aggiungere 1d4 danni al suo attacco.

❑ SERVE UNA MANO?

La tua coda è prensile e può afferrare oggetti e brandire armi bene quasi quanto le tue mani.

❑ IL PERDENTE

Quando hai meno di metà dei tuoi PF, hai +1 prossimo e ottieni +1 armatura nei confronti dell'ultima cosa che ti ha attaccato.

❑ MAGIA DRACONICA MAGGIORE

Ottieni la mossa Lanciare un incantesimo, Grimorio e Preparare incantesimo dal libretto del Mago. Ora puoi Lanciare incantesimi come se fossi un Mago di un livello inferiore al tuo livello attuale.

❑ SEMPRE PIÙ IN ALTO

Ti spuntano ali membranose come quelle dei draghi. Puoi volare, ma non molto bene; quando voli hai l'etichetta scomoda.

❑ COMBATTENTE OPPORTUNISTICO

Puoi usare le Tecniche segrete di combattimento leale dei coboldi anche con un 7-9, ma subisci 1d4 danni.



Il Coboldo

Hanno riso di te gli anziani del clan, quando hai detto che volevi partire all'avventura. Hanno riso di te nei villaggi che hai attraversato, quando non ti tiravano addosso sassi, o peggio. Hanno riso di te quando ti sei avvicinato al loro fuoco, cercando compagni di viaggio.

Non ridono più. Quando hanno smesso? Forse è stato quando hai salvato loro la vita trovando proprio il posticino giusto in cui rifugiarsi dagli orchi. O forse quando hai mostrato loro come sopravvivere nelle lande desolate? O quando hai affrontato un gigante delle colline per proteggere quella famiglia, e ne sei uscito vincitore, per quanto malconcio?

Non ha davvero importanza. Ciò che importa è che hanno imparato a non giudicarti dal tuo aspetto e, osi sperare, che siano meno pronti a giudicare in futuro. Non chiedi molto, in fondo: qualche gingillo e storie esaltanti per tornare a casa da eroe, e un mondo in cui le teste della tua gente non vengano impagliate come trofeo.

È ora che il mondo senta anche la vostra voce.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi loschi, occhi gentili, occhi tristi
- » Abiti stracciati, abiti rubati, uniforme
- » Corpo fragile, corpo segnato da cicatrici, scaglie metalliche

Guida

RICCHEZZA

Esibire le tue ricchezze in faccia ai tuoi detrattori

ACCETTAZIONE

Essere accettato da una persona o gruppo

POTERE

Fare sì che qualcuno ti debba un favore

Peculiarità: Passato

MINATORE

Sei legato alla terra. Ottieni la mossa avanzata Il gusto dei soldi

BANDITO

Colpisci dove fa più male. Le tue armi ottengono l'etichetta preciso o devastante.

SERVITORE

Il tuo signore, che sia uomo o animale, è potente. Prendi +1 prossimo quando usi il tuo signore come leva.

Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Difendi chi non può difendersi da solo

NEUTRALE

Lotta per proteggere ciò che è tuo

MALVAGIO

Vendicati di chi ti ha tormentato

CAOTICO

Dai il via a uno scontro contro qualcuno che non sei sicuro di poter battere

Nome

Nome proprio: Kik'ik, Took, Chuck, Itzee, Mart, Chacka, Tu'ki, Kato, Byroon, Merker

Nome del clan: Zanna Rossa, Lamascura, Spaccapietra, Spezzaschiena, Moneta d'Acqua

Soprannome: (la/il/lo...) Subdolo, Coraggioso, Viaggiatore, Custode, Protettore, Anziano, Immortale, Mascella-morbida

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			6
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 7 + Costituzione
Stordito -1			Attuali
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 7 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

_ pensa male dei coboldi, gli dimostrerò che si sbaglia!

_ non sa cosa sia veramente la privazione

Sospetto che _ conosca un segreto che mi rovinerebbe se gli altri venissero a saperlo

Anche _ è uno degli oppressi

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

SPERIAMO CHE TENGA

Quando ripari, riconfiguri o crei un congegno in fretta e su due piedi, descrivi cosa vuoi farci e tira+INT. ▶Con 10+, funziona come progettato. ▶Con 7-9, scegli uno:

- Funzionerà, ma non a lungo, o è fragile e non potrai farci più di tanto
- Funziona, ma ha un qualche bizzarria o strana complicazione che non scoprirai prima che si attivi

IL NOSTRO OPPRESSORE

Fintantoché qualcuno ti sottostima per via della tua razza o taglia, prendi +1 prossimo nei suoi confronti.

ADATTATO ALLA SOPRAVVIVENZA

I coboldi hanno un olfatto molto sviluppato e non dimenticano mai un odore. La loro dieta decisamente onnivora ha anche dato loro stomaci forti. I coboldi possono mangiare qualunque cosa e non subiscono gli effetti negativi dei veleni. Allo stesso modo, non ottengono i benefici di pozioni bevute o ingerite. Quando ingerisci una pozione o un veleno, non devi consumare una razione per quella giornata.

TECNICHE SEGRETE DI COMBATTIMENTO LEALE DEI COBOLDI

Quando ottieni 10+ su un tiro di Assalire e scegli di esporti all'attacco nemico, scegli uno:

- Colpo a tradimento: infliggi +1d6 danni
- Lacrime agli occhi: accecalo, assordalo, o disorientalo in altro modo
- Ce l'hai tu: puoi prendere/dare qualcosa da/al tuo avversario
- Parole grosse: scherniscilo, facendo sì che si concentri su di te
- Scarpe allacciate: miri basso e gli rendi il movimento più difficoltoso

Equipaggiamento:

La tua capacità di carico è 9+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1) e attrezzi dell'avventuriero (peso 1).

Scegli la tua via di fuga:

- Tasca piena di ghiaia (lancio, corpo-a-corpo, peso 0)
- Corda (10 m) e rampino (peso 1)

Scegli due risolti-problemi:

- Pesante piccone (corpo-a-corpo, devastante, impatto, rumoroso, peso 2)
- Candelotti di dinamite (pericoloso, devastante, impatto, rumoroso, peso 2)
- Una piccola balestra (vicino, +1 danno, ricarica, peso 3) e un fascio di quadrelli (3 munizioni, peso 1)

Scegli il tuo equipaggiamento da viaggio:

- Bende (peso 0) e una mappa della zona
- Un asinello malmessso con la sua sella (carico 12); dagli un nome
- Una sacca di ratti (rumorosi, razione, peso 1)