

- GUASCONI -

DESCRIZIONE

I cosiddetti Guasconi sono combattenti che preferiscono la mobilità ed i riflessi rapidi ad armature pesanti ed armi voluminose. Il loro stile di combattimento unisce eleganti tecniche di scherma ad acrobazie compiute durante la lotta. Tanto spericolati da sfiorare l'incoscienza, si esibiscono in manovre a dir poco folli, a volte solo per mettersi in mostra, aiutati in questo da una fortuna quasi sfacciata. Ammirati da molti, detestati da alcuni i Guasconi, fanfaroni, spavaldi, svelti di mano e di lingua, girano come vagabondi per il vecchio mondo in cerca di avventure e guadagni, non perdendo occasione di esibire il loro fascino e la loro parlantina, anche quando questo li mette nei guai.

Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Cavalcare, Ciarlare, Giocare d'Azzardo, Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezza, Schivare, Segni Segreti (Ladri)

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Acrobazia in Combattimento*, Arma da Specialista (da Scherma) o Ambidestro, Arma da Specialista (da Parata), Colpire per Ferire o Disarmare, Conoscenza della Strada, Cortese, Galateo, Fortuna, Fuga o Sesto Senso, Riflessi Fulminei, Spadaccino, Temerario



- Schema di Avanzamento -

- Schema di Avanzamento -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
+30%	-10%	+10%	+10%	+20%	+5%	+10%	+20%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5		-	-	-	-	-

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Arma a Una Mano

Entrate di Carriera: Bandito, Ciarlatano, Diestro Estaliano**, Duellante, Nostromo, Scassinatore

Uscite di Carriera: Assassino, Capitano di Mare, Capo Fuorilegge, Maestro dei Ladri, Spia, Duellante

Limitazioni di carriera: solo gli umani provenienti dall'Estalia, dall'Impero e dalla Tilea possono diventare Guasconi

****Nota:** Anche il Diestro è una Entrata di carriera a patto che questa sia la sua seconda uscita.

- ACROBAZIA IN COMBATTIMENTO -

Questo talento, esclusivo della carriera di Guascone, permette al personaggio di eseguire azioni spettacolari ed acrobatiche, durante un combattimento corpo a corpo e solo se indossa un'armatura leggera. Tutti i test legati a queste azioni verranno eseguiti con un test di Agilità al +10% ed il loro eventuale costo, in termini di tempo, diventerà, se si tratta di Azione Intera, Mezza Azione.

Esempio: Rodrigo De la Fuente, Guascone Estaliano, è stato messo nei guai, ancora una volta, dalla sua lingua lunga. Ora si ritrova circondato dalle guardie, dentro una taverna, con le spalle ad un tavolo. Persuaso che il gioco non vale la candela, decide di ritirarsi. Utilizzando il suo talento speciale decide di disimpegnarsi dal combattimento adoperando una sedia come trampolino per saltare ed afferrarsi al lampadario della taverna che si trova sopra le guardie. Per far ciò l'AdG decide che si tratta di un test difficile (-20 %) di Agilità. La Caratteristica di Agilità di Rodrigo è pari al 44%, e con un tiro di dadi ottiene 28. Il test sarebbe fallito se Rodrigo non avesse il talento Acrobazia in Combattimento che dona un bonus del +10% alla sua caratteristica di Agilità in situazioni come queste. A

questo punto Rodrigo si ritrova appeso ad un lampadario che dondola e decide di utilizzare la spinta data dall'oscillazione per saltare sulle scale che si trovano dietro le guardie, utilizzando le stesse modalità del test precedente. Le due azioni compiute da Rodrigo sarebbero Azioni Intere, quindi sarebbe impossibile eseguirle entrambe in un round, ma grazie al talento Acrobazia in Combattimento, vengono considerate tutte e due Mezze Azioni.

Il costo di questo talento è di 200PX.