

Maestro di Spade

Eventi Epici

☠ 2d10 - Stoccata: +3 ferite o +1 ferita imparabile.

☠ 2d10 - Attacco lampo: 1dFerita Patadas inevitabile.

☠ 2d10 - Ti difendi bene da un attacco evitando 2 ferite, anche imparabili.

☠ 3d10 - Ripeti il turno e attacca una seconda volta con un'arma bianca.

☠ 3d10 - Nemico disarmato. Se equipaggiato con un'arma bianca, è finita fuori portata.

☠ 3d10 - Tira 2dFerita Bianche. Ripartisci le ferite tra i nemici.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo Stress del Capitano di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

Abilità speciali

☠ S - Ambidestro. Per tutto il combattimento usi una seconda lama (dFerita Patadas).

☠ A - Rapidità. Raddoppi gli attacchi di ogni turno effettuati con armi bianche.

☠ S - Se il dFerita non infligge danni, tiralo di nuovo (AP).

☠ A - Un tuo compagno non subisce un attacco con arma bianca.

☠ S - Un attacco con arma bianca contro di te è completamente parato. (AP).

☠ L - Un tuo attacco con arma bianca è imparabile.

Tratto speciale

Tratto speciale

Diario

Non può mai essere disarmato se sta utilizzando un'arma bianca.
Estrarre un'arma bianca è un'azione gratis.