



Eventi Epici

☠ 2d10 - Sostituisci l'arma del nemico con un fazzoletto di seta (disarmato).

☠ 2d10 - Il nemico paga 1 doblone per ogni ferita che infliggi nell'attacco.

☠ 2d10 - Un gruppo di lacchè ti conosce. Metà (arrotonda per eccesso) sono fuori combattimento.

☠ 3d10 - Confondi il nemico. Dopo aver attaccato tira 3dFerita e tieni il risultato migliore.

☠ 3d10 - Un Incantesimo di cui sei bersaglio si ritorce contro chi lo ha lanciato.

☠ 3d10 - Un attacco rivolto contro di te colpisce un tuo compagno di ciurma.

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 - 2PB automatici per affrontare una prova Sabio.

☠ A - Ogni compagno ottiene 1PB a round spendibile solo per gonfiare.

☠ S - In un ricevimento formale passi completamente inosservato.

☠ A - I tuoi informatori ti rivelano notizie importanti su un singolo argomento.

☠ S - Ti fai obbedire dando un semplice comando (Scena Narrativa).

☠ L - Conoscenza che ti dà un vantaggio in una trattativa politica.

Tratto speciale

Tratto speciale