



CANAGLIA

Fai parte di quel vasto numero di diseredati, furfanti, rinnegati e gente senza legge che infesta Legend. Il tuo ambiente è quello dei banditi di strada e dei briganti, dei contrabbandieri e dei pirati, dei trafficanti e dei bari, dei tagliagole da vicolo e dei combattenti delle arene. Qualsiasi cosa tu faccia per vivere è illegale, pericolosa e, probabilmente, disgustosa. Al contrario dei Ladri non sei un abile e simpatico truffatore, ma un abietto grassatore e profittatore. Sai combattere discretamente, ma non sei affatto onorevole e valoroso come i Guerrieri, né agile e silenzioso come gli Assassini. Piuttosto il tuo stile è brutale e pericoloso, feroce e sleale. Forse le avventure che affronterai e le imprese che hai di fronte ti permetteranno di redimerti e uscire dalla malavita, oppure semplicemente ti renderanno un ricco e potente signore del crimine.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	6	6	6	1D	Feccia 1/Scontro Sleale
2	250	8	6	6	12	1D+1	Determinazione
3	500	8	6	6	18	1D+2	Colpo Proibito
4	750	8	6	7	24	2D	Contatti
5	1000	8	6	7	30	2D+1	Pugnaltore
6	1250	8	6	7	36	2D+2	Redenzione o Feccia 2
7	1500	8	6	7	42	3D	
8	1750	8	7	7	48	3D+1	Pellaccia 1
9	2000	9	7	7	54	3D+2	
10	2250	9	7	7	60	4D	Recupero 1
11	2500	9	7	7	66	4D+1	
12	2750	9	7	7	72	4D+2	Pellaccia 2
13	3000	9	7	8	78	5D	
14	3250	9	8	8	84	5D+1	
15	3500	9	8	8	90	5D+2	
16	3750	10	8	8	96	6D	Recupero 2
17	4000	10	8	8	102	6D+1	
18	4250	10	8	8	108	6D+2	
19	4500	10	8	8	114	7D	
20	5000	10	8	9	120	7D+1	Pellaccia 3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada e 1 Pugnale; dal quinto Livello 1 Scimitarra e 1 Pugnale.
- 1 Corpetto di cuoio rinforzato (Protezione 2).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Feccia: l'odore di canaglia e i segni della fame, della violenza e delle privazioni non ti abbandoneranno facilmente. Il tuo accento, il tuo linguaggio e la tua volgarità mostrano abbastanza chiaramente le tue origini e ti faranno disprezzare abitualmente da cavalieri, nobili, aristocratici, mercanti e brava gente. Sei tuttavia avvantaggiato da un bonus di +1 alle Prove che riguardano Cercare Trappole e Tesori, Forzare Porte e Forzieri, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Liberarsi, Intrufolarsi, Intimidire, Distrarre, Svuotare Tasche, Ascoltare, Origliare e alla Prova per vedere al buio. Se scegli di restare Feccia, al Livello 6 questo bonus sale a +2.

Scontro Sleale: abituato alle risse di strada, gli agguati dei vicoli e i combattimenti delle arene, il tuo modo di combattere a contatto è divenuto sporco e spietato. Quando utilizzi un'Arma a contatto, puoi trasformare ogni 1D di Impatto che infliggeresti in 1 punto di Danni collaterali da sottrarre a Intelligenza, Prontezza o Prodezza del tuo Avversario (distribuisi questi Danni come vuoi tra le sue Caratteristiche).

Determinazione: sei ormai abituato a qualsiasi raggirio o trucco e non è possibile ingannarti con giochetti di prestigio. Non puoi essere asservito da nessun Incantesimo o effetto che cerchi di controllarti mentalmente o emotivamente, come l'Incanto di Asservimento o malie di fattucchiere; inoltre non puoi essere soggetto a dipendenze.

Colpo Proibito: combattendo contro numerosi avversari hai imparato cosa fa loro più male. Quando usi un'Arma a contatto, puoi usarla normalmente o tentare un Colpo Proibito. In questo caso, devi lanciare 1D in + per colpire il tuo avversario ma gli infliggi 1D extra di Impatto e gli fai perdere equilibrio o concentrazione, rendendo la sua Prontezza pari a "1" fino al tuo prossimo Turno.

Contatti: dopo tante avventure, hai contatti in ognuna delle grandi città o nei dintorni. Ti basta bazzicare un po' in giro per trovare "certe informazioni" o "certa roba". Ricorda però con chi hai a che fare. Certe volte potrebbe essere controproducente o molto costoso. Ottieni inoltre un bonus +2 alle Conoscenze dei Bassifondi.

Pugnalatore: sei ormai divenuto in grado di usare Pugnali e Scimitarre senza il relativo malus alla Prodezza.

Redenzione: dopo aver visto il mondo e aver vissuto numerose avventure puoi ripensare al tuo passato e redimerti da una vita di sopraffazione e abiezione. Se al Livello 6 scegli la Redenzione, invece di proseguire con il Talento "Feccia" (vedi sopra), mantieni tutti i vantaggi dei Talenti precedenti ma non sei più considerato un rifiuto della società. Puoi confrontarti come un Avventuriero qualunque con nobili, signori e aristocratici e non desterai più rifiuto e paura nei comuni cittadini.

Pellaccia: la pratica del combattimento e l'abitudine a qualsiasi rovescio della sorte ti hanno forgiato nel corpo e nello spirito. Al Livello 8 acquisisci una sorta di protezione naturale che ti permette di assorbire 1 punto Impatto in aggiunta a quelli dell'Armatura indossata, che vale per Danni da Colpi, Cadute e Forza.

A queste categorie di Danno, al Livello 12 si aggiungono anche quelle da Fuoco, Gelo, Folgoramento e Acido. Infine, al Livello 20, questa protezione naturale sale a 2 punti Impatto per tutte le categorie elencate.

Recupero: le tue capacità di ripresa sono ormai eccezionali. Ogni volta che riposi correttamente, invece di recuperare 1 punto di Resistenza per Livello, ne recuperi 2. Al Livello 16, questa capacità si amplia ancora: ogni volta che dovresti recuperare punti Resistenza per i Pasti, recuperi il doppio di quanto sarebbe normale.