

La Canaglia



La tua specie

volpe • topo • coniglio
uccello • gatto • _____

Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino

sospetto • povero • pieno di pulci • sfregiato

maschera integrale • accendino di acciaio dei topi
cappotto troppo grande • sacchetti di zolfo

Il tuo atteggiamento

evasivo • subdolo • diretto • ingenuo

Sei un vagabondo. Hai lasciato la tua casa per vagare nei Boschi. Forse un giorno troverai una nuova casa, ma quel giorno non è oggi.

Sei la Canaglia. Un vagabondo fortunato e pericoloso, distruttore e piantagrane che semina caos e distruzione per il gusto di farlo.

Il tuo passato

Quale luogo chiami casa?

- La radura _____
- La foresta
- Un luogo molto lontano da qui

Perché sei diventato un vagabondo?

- Ho distrutto qualcosa di prezioso e sono scappato
- Ho ucciso l'abitante sbagliato
- Ho sabotato una fazione potente
- Sono stato esiliato perché creavo troppi problemi
- Volevo essere libero

Chi ti sei lasciato indietro?

- Il mio maestro
- La mia famiglia
- La persona che amo
- Il mio unico difensore
- Il mio migliore amico

Quale fazione hai servito più spesso?

(segna 2 prestigio nella fazione relativa)

- La Dinastia delle Aquile
- Il Marchesato
- Gli Abitanti
- _____
- Nessuna

Da parte di quale fazione ti sei guadagnato una particolare ostilità?

(segna 1 nomea nella fazione relativa)

- La Dinastia delle Aquile
- Il Marchesato
- Gli Abitanti
- _____
- Nessuna

le tue relazioni

AMICO: _____ e io una volta ci siamo incontrati e abbiamo compiuto un'impresa folle e impossibile. Cosa abbiamo fatto? Perché?

Quando lo aiuti, puoi segnare 2 fatica per dare un +2 al risultato del tiro invece di 1 fatica per dare un +1.

COMPAGNO: _____ e io abbiamo distrutto una risorsa di una fazione per conto di una fazione avversaria. Perché?

Segnate entrambi 2 prestigio con la fazione che avete aiutato e 2 nomea con la fazione che avete danneggiato. Se venite visti insieme, tutto il prestigio e la nomea ottenuti con quelle fazioni sono raddoppiate per entrambi.

la Canaglia

Carisma
+1

Astuzia
-1

Destrezza
+0

Fortuna
+2

Vigore
+0

aggiungi +1 a una caratteristica a tua scelta, fino ad un massimo di +2

ferite
□ □ □ □

fatica
□ □ □ □

consumo
□ □ □ □

scegli la tua natura

SABOTATORE

Svuota il tuo tracciato della fatica quando distruggi o danneggi gravemente un'importante struttura.

⋮
○
⋮

AGGUERRITO

Svuota il tuo tracciato della fatica quando sopravvivi a una lotta, vinta o persa, contro un gran numero di avversari.

le tue relazioni

Amico: _____

Compagno: _____

le tue motivazioni

scegli due opzioni

- Caos:** Avanzi quando deponi una figura o un'organizzazione tirannica o pericolosamente autoritaria.
- Brivido:** Avanzi quando scampi alla morte certa o all'incarcerazione.
- Crimine:** Avanzi quando ottieni un bottino significativo o quando riesci con successo in un'impresa illegale contro ogni probabilità.
- Infamia:** Avanzi quando la tua reputazione con una fazione diminuisce.

- abilità con le armi -

scegli un'abilità con le armi iniziale tra quelle in grassetto

- Accecare**
- Tiro Rapido**
- Fendente
- Incalzare
- Parare
- Assassinare**
- Colpo Crudele**
- Disarmare
- Improvvisare
- Tiro da Maestro

le tue mosse

scegli tre opzioni

- INCENDIARIO:** Quando *distruggi qualcosa* con mezzi sfacciatamente pericolosi (esplosivi, fiamme libere, ecc.), tira su Fortuna invece di Vigore.
- CREARE PER DISTRUGGERE:** Quando usi dei materiali di recupero per costruire un congegno pericoloso, tira su Destrezza. Con un successo, riesci a mettere insieme un oggetto che farà ciò che volevi, una volta sola. Con 10+, scegli 1 opzione. Con 7-9, scegli 2 opzioni. Il congegno è:
 - ✦ Più pericoloso del dovuto.
 - ✦ Più grosso o più difficile da maneggiare del dovuto.
 - ✦ Più instabile e fragile del dovuto.
- VAGABONDO MASCHERATO:** Possiedi una maschera, un travestimento o un vestito che indossi quando ti appresti a svolgere i lavori più pericolosi: è il tuo biglietto da visita oltre che un modo per nascondere la tua identità. Considerala come un equipaggiamento con 2 caselle di consumo. Mentre indossi la maschera hai reputazione -2 con tutte le fazioni e ottieni +1 per *affidarti al fato* e per tutte le mosse del playbook della Canaglia. Se ti privano della tua maschera, segna fatica. Se la tua maschera viene distrutta, segna 3 fatica.
- MEGLIO FORTUNATO CHE BRAVO:** Quando usi una mossa con le armi, segna fatica per tirare su Fortuna invece della caratteristica indicata.

Se fallisci, ti manca un componente fondamentale per completare il congegno; il GM ti dirà di cosa si tratta.

- È un Diversivo!:** Ottieni l'abilità con le armi *Assassinare*. Quando *vuoi assassinare qualcuno* mentre è distratto da pericoli ambientali (un incendio fuori controllo, un'incombente inondazione, ecc.), tira su Fortuna invece di Astuzia.
- TEMERARIO:** La fortuna ti sorride quando ti lanci nel pericolo senza esitazione. Quando ti tuffi in una situazione pericolosa senza riflettere o pianificare, è come se fossi "protetto dalla fortuna" che funziona come un'armatura con 2 caselle di consumo. Queste caselle svaniscono automaticamente quando il pericolo è scampato.

il tuo equipaggiamento

COLTELLO □

Distanza: contatto, corpo a corpo | *Mosse Speciali:* Assassinare, Colpo Crudele *Rapido:* Segna fatica con quest'arma per *incrociare le armi* con Destrezza invece di Vigore.

BALESTRA □ □

Distanza: lunga | *Mosse Speciali:* Assassinare
Corda ben oliata: Segna consumo per *assassinare* in corpo a corpo.
Grilletto sensibile: Segna consumo per *prendere la mira* in corpo a corpo.
Dardi di Ferro: Ignora l'armatura del nemico quando infliggi ferite.

ARMATURA DI CUOIO □ □

Flessibile: Quando *lotti con qualcuno*, segna fatica per ignorare la prima scelta che fa l'avversario.

la tua reputazione

GLI ABITANTI	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
IL MARCHESATO	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
LA DINASTIA	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3