

Il Ciarlatano



La tua specie

volpe • topo • coniglio
uccello • opossum • _____

Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino
spelacchiato • selvatico • rattoppato • anonimo
gradi militari rubati • mantello malconco
portafortuna improvvisato
dadi, carte o bastoncini per il gioco d'azzardo

Il tuo atteggiamento

eccitato • mite • pensieroso • arrabbiato

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 il Ciarlatano. Un vagabondo carismatico e abile nella sopravvivenza che si serve della propria parlantina per sfuggire a situazioni pericolose, spesso mettendo possibili predatori l'uno contro l'altro per tenerli alla larga.

Il tuo passato

Quale luogo chiami casa?

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

Perché sei diventato un vagabondo?

- Sono stato allontanato perché sono un piantagrane
- Ho avuto uno screzio con un abitante potente
- Mi sono innamorato dell'abitante sbagliato
- Mi sono ribellato al governo della mia radura natia
- Voglio vedere il mondo

Chi ti sei lasciato indietro?

- Il mio socio criminale
- La mia famiglia
- La persona che amo
- Il mio capo
- 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

FAMILIARE: Dopo che _____ e io abbiamo compiuto un furto incredibile rubando qualcosa di molto prezioso da una fazione potente, le mie scelte sbagliate mi hanno cacciato nei guai. Lui però mi ha salvato e da allora siamo molto legati.

Quando lo aiuti a soddisfare la sua natura, entrambi svuotate il tracciato della fatica.

SENTINELLA: _____ ha mangiato la foglia quando ho cercato di imbrogliarlo e mi ha truffato a sua volta. Come? Perché ci siamo perdonati a vicenda?

Quando cerchi di capire le sue intenzioni puoi sempre chiedere "Stai dicendo la verità?", anche con un fallimento.

il Ciarlatano

Carisma
+2

Astuzia
+1

Destrezza
-1

Fortuna
+0

Vigore
+0

ferite
□ □ □ □

fatica
□ □ □ □

consumo
□ □ □ □

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

scegli la tua natura

UBRIACONE

Svuota il tuo tracciato della fatica quando esageri con vizi come il bere, il cibo e il gioco d'azzardo.

⋮
○
⋮

IMBROGLIONE

Svuota il tuo tracciato della fatica quando fai scattare un'elaborata truffa contro un bersaglio pericoloso.

le tue relazioni

Familiare: _____

Sentinella: _____

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.
- Zampe Pulite:** Avanzi quando ottieni qualcosa di prezioso o raggiungi un obiettivo difficile senza che alcun non-vagabondo abbia prove dei tuoi crimini.
- Girovago:** Avanzi quando arrivi in una radura che non avevi mai visitato o che avevi visitato molto tempo fa.

– abilità con le armi –

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

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Incalzare | <input type="checkbox"/> Improvvisare |
| <input type="checkbox"/> Assassinare | <input type="checkbox"/> Parare |
| <input type="checkbox"/> Accecare | <input type="checkbox"/> Fendente |
| <input type="checkbox"/> Disarmare | <input type="checkbox"/> Tiro Rapido |
| <input type="checkbox"/> Tiro da Maestro | <input type="checkbox"/> Colpo Crudele |

le tue mosse

scegli tre opzioni

- ISTIGATORE:** Quando *inganni* un PNG in modo che combatta contro un altro PNG, puoi rimuovere un'opzione dalla lista del risultato 7-9: il nemico non può scegliere quell'opzione al posto di fare quello che vuoi tu.
- LECCAZAMPE:** Quando aduli o lusinghi un PNG ignaro, tira su Carisma. Con 10+, ottieni 3 prese. Con 7-9, ottieni 2 prese. Per ogni presa che spendi puoi sviare i suoi sospetti o aggressioni da te e indirizzarli su qualcuno o qualcos'altro. Se fallisci, i tuoi tentativi di lusinga sono sospetti: il PNG ti terrà d'occhio.
- SORRISO DISPERATO:** Quando *ti affidi al fato* mentre implori, supplichi o ti umili in qualche modo, tira su Carisma invece di Fortuna.
- PROVOCAZIONE:** Quando sfrutti le insicurezze, preoccupazioni o paure di un nemico per distrarlo a parole durante una lotta, tira su Astuzia. Con un successo, ti crei un'opportunità: puoi utilizzare una mossa con le armi disponibile contro di lui con +1 al tiro o colpire velocemente e infliggere ferite. Con 7-9, lo infastidisci troppo; non ti ascolterà più, a prescindere da quello che fai, finché la situazione non cambia drasticamente. Se fallisci, lo fai infuriare: si scaglia contro di te con forza e tu non sei pronto.
- FACCIAMO UN GIOCO:** Quando sfidi qualcuno a un gioco di abilità e ingegno per sciogliergli la lingua, tira su Carisma. Con un successo, si lascia sfuggire qualcosa di utile o prezioso. Con 7-9, devi perdere al gioco per ottenere le informazioni: segna 1 consumo. Se fallisci, è più bravo di quanto immaginassi: segna 1 consumo e smetti di giocare oppure segna 3 consumo e lui inizierà a parlare.
- SABBIA NELLE TASCHE:** Guadagni la mossa con le armi *Accecare*. Quando tiri qualcosa per accecare un avversario, tira su Astuzia invece di Destrezza.

il tuo equipaggiamento

Spada Corta di Acciaio dei Topi □ □

Distanza: corpo a corpo

Acciaio dei Topi: Segna consumo su quest'arma per *incrociare le armi* con Astuzia invece di Vigore.

Arco Lungo □ □ □ □

Distanza: lunga | *Mossa Speciale:* Incalzare

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