

Il Giudice



La tua specie

volpe • topo • coniglio
uccello • tasso • _____

Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino
imponente • sfregiato • ben curato • vecchio
stemma militare sbiadito • benda sull'occhio
vestiti rattoppati • ciondolo ossidato

Il tuo atteggiamento

intimidatorio • onesto • brusco • aperto

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 Giudice. Un vagabondo potente e ostinato, in bilico tra mercenario e protettore, con la tendenza a schierarsi troppo facilmente nel più ampio conflitto tra le fazioni.

Il tuo passato

Quale luogo chiami casa?

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

Perché sei diventato un vagabondo?

- Mi sono fatto nemico un abitante molto potente
- Ho violato un qualche dovere superiore
- Mi sono apertamente ribellato contro l'ingiustizia
- Ho ucciso l'abitante sbagliato
- Sono stato esiliato

Chi ti sei lasciato indietro?

- Un compagno e amico
- La mia famiglia
- La persona che amo
- Una persona sotto la mia protezione
- Il mio comandante

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

PROTETTORE: Una volta ho protetto _____ da un colpo fatale durante una lotta, e lo rifarei. Perché?

Quando è nel tuo raggio d'azione, segna fatica per subire un colpo indirizzato a lui. Se lo fai, ottieni un +1 continuo ai tiri per il resto della scena quando usi le mosse con le armi.

COMPAGNO: _____ e io abbiamo aiutato una fazione ad assumere il controllo di una radura, e condividiamo questa responsabilità.

Segnate entrambi 2 prestigio nella fazione che avete aiutato e 2 nomea nella fazione che avete combattuto. Se venite visti insieme, tutto il prestigio o la nomea che ottenete con quelle fazioni sono raddoppiati per entrambi.

il Giudice

Carisma
+1

Astuzia
+0

Destrezza
+0

Fortuna
-1

Vigore
+2

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

scegli la tua natura

DIFENSORE

Svuota il tracciato della fatica quando difendi qualcuno che non può difendersi da solo da una grave minaccia.

⋮
○
⋮

PUNITORE

Svuota il tracciato della fatica quando punisci un cattivo per un grave crimine.

ferite
□ □ □ □

fatica
□ □ □ □

consumo
□ □ □ □

le tue relazioni

Protettore: _____

Compagno: _____

le tue motivazioni

scegli due opzioni

- Giustizia:** Avanzi quando insegui e riesci ad ottenere giustizia per qualcuno che ha subito un grave torto da un abitante potente.
- Onore:** Avanzi quando rispetti il tuo senso dell'onore e tu o i tuoi alleati ne pagate il prezzo.
- Lealtà:** Scegli un "capo", una persona a cui sei leale. Avanzi quando obbedisci ad un ordine a caro prezzo per te stesso.
- Protezione:** Scegli qualcuno da proteggere. Avanzi quando lo proteggi da un grave pericolo o quando la stagione cambia e il tuo protetto è al sicuro.

- abilità con le armi -

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

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

le tue mosse

scegli tre opzioni

- BRUTO:** Ottieni +1 al Vigore (massimo +3).
- AFFIDARSI ALLA FORZA:** Quando *ti affidi al fato* facendo leva sulla potenza e sulla forza senza riflettere o pianificare, tira su Vigore invece di Fortuna.
- ROMPI E SPACCA:** Quando ti apri un varco nell'ambiente circostante per raggiungere qualcuno o qualcosa, tira su Vigore. Con un successo, raggiungi il tuo bersaglio. Con 10+, scegli 1 opzione. Con 7-9, scegli 2 opzioni.
 - ✦ Ti fai male: segna 1 ferita.
 - ✦ Rompi una parte importante delle strutture circostanti.
 - ✦ Danneggi o lasci indietro un pezzo di equipaggiamento (a scelta del GM).
- RESISTENTE:** Ottieni una casella di ferite aggiuntiva. Puoi svuotare una casella di ferite automaticamente ogni volta che il tempo passa o che viaggi.
- MAESTRO D'ARMI:** Possiedi l'abilità *Improvvisare un'Arma*. Quando improvvisi un'arma puoi sceglierne l'etichetta di distanza e l'etichetta aggiuntiva. Il GM decide l'etichetta di debolezza se il risultato è 7-9.
- GUARDIANO:** Quando difendi qualcuno o qualcosa da una minaccia immediata rappresentata da un PNG o dall'ambiente, tira su Vigore. Con un successo, riesci a proteggere il tuo bersaglio e scegli 1 opzione. Con 7-9, l'azione ha un costo: diventi vulnerabile al pericolo oppure causi l'aggravarsi della situazione.
 - ✦ Attiri l'attenzione della minaccia; ora è concentrata su di te.
 - ✦ Metti la minaccia in una posizione vulnerabile; ottieni +1 al prossimo tiro per contrattaccare.
 - ✦ Allontani la minaccia; tu e il tuo protetto avete spazio di manovra oppure potete scappare.

Se fallisci, subisci interamente il colpo indirizzato al tuo protetto e la minaccia ti ha in pugno.

il tuo equipaggiamento

SPADONE □ □

Distanza: corpo a corpo | *Mossa speciale:* Fendente

Affilato: Segna consumo mentre *incroci le armi* per infliggere 1 danno aggiuntivo, anche con un fallimento.

Grande: Segna fatica per colpire un secondo bersaglio entro la distanza con i risultati della tua mossa *incrociare le armi*; anche lui ti infligge danni.

CORAZZA DI PIASTRE □ □ □ □

A prova di frecce: Ignora la prima ferita dovuta alle frecce in una scena.

Ingombrante: Segna 1 fatica mentre indossi l'armatura, rimuovi 1 fatica quando la togli.

Pesante: Questo oggetto conta come due caselle aggiuntive di consumo al fine di determinare se un vagabondo è appesantito.

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