

# Il Mastro



## La tua specie

volpe • topo • coniglio  
uccello • castoro • \_\_\_\_\_

## Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino

non curato • organizzato • lercio • bruciacchiato

stravagante cintura porta attrezzi • stemma del mecenate  
precedente • stupenda pietra per affilare

## Il tuo atteggiamento

speranzoso • gioviale • curioso • cinico

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 Mastro. Un vagabondo abile e intelligente, interessato ai meccanismi e all'artigianato e ispirato da idee che lo distinguono dalla massa.

## Il tuo passato

### Quale luogo chiami casa?

- La radura \_\_\_\_\_
- La foresta
- Un luogo molto lontano da qui

### Perché sei diventato un vagabondo?

- Sono stato cacciato a causa delle mie idee folli
- La mia casa è stata distrutta dalla guerra
- Avevo sete d'avventura
- Devo trovare e salvare la mia famiglia
- Devo nascondere la mia invenzione

### Chi ti sei lasciato indietro?

- Il mio mentore
- La mia famiglia
- Il mio migliore amico
- La persona che amo
- Il mio capo

### 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

**Professionista:** \_\_\_\_\_ e io lavoriamo insieme da un po' ormai. Ci capiamo molto bene tra di noi.

*Se condividi delle informazioni con lui dopo aver valutato una situazione tesa, ottenete entrambi il +1 al tiro se agite in base alle risposte. Se lo aiuti mentre sta tentando imprese da furfante, ottieni le opzioni della mossa aiutare come se avessi segnato 2 fatica, segnando solo 1 fatica.*

**Familiare:** \_\_\_\_\_ e io ci siamo sostenuti a vicenda quando siamo stati cacciati da una radura perché le nostre nature erano fuori controllo.

*Quando lo aiuti a soddisfare le condizioni della sua natura, svuotate entrambi il tracciato della fatica.*

# il Maestro

**Carisma**

-1

**Astuzia**

+2

**Destrezza**

+1

**Fortuna**

+0

**Vigore**

+0

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

scegli la tua natura

## PERFEZIONISTA

Svuota il tracciato della fatica quando sacrifichi gli interessi degli altri per completare un progetto o un'invenzione.

⋮  
○  
⋮

## ESTREMISTA

Svuota il tracciato della fatica quando abbracci idee pericolose davanti al pubblico sbagliato.

ferite  
□ □ □ □

fatica  
□ □ □ □

consumo  
□ □ □ □

## le tue relazioni

Professionista: \_\_\_\_\_

Familiare: \_\_\_\_\_

## le tue motivazioni

scegli due opzioni

- Avidità:** Avanzi quando ti assicuri un'ingente ricompensa o un tesoro.
- Ambizione:** Avanzi quando la tua reputazione con una fazione aumenta.
- Vendetta:** Scegli un nemico. Avanzi quando causi gravi danni al tuo nemico o ai suoi interessi.
- 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

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

## le tue mosse

hai già Laboratorio e Aggiustare: scegli una mossa aggiuntiva

- **LABORATORIO:** Hai un luogo in cui lavori ai progetti a lungo termine. Scegli dove si trova sulla mappa e tre caratteristiche:

  - ✦ Trappole esplosive, un aiutante o assistente, legno e metallo assortiti, utili strumenti manuali, cibo e acqua, medicine, una fucina e un'incudine, un telaio, delle gabbie, un banco alchemico.

Scegli e sottolinea due lati negativi del tuo laboratorio:

  - ✦ Difficile da raggiungere, conosciuto e accessibile da molti, poche scorte di rifornimenti, equipaggiamento di recupero, mal difeso, dipendente da una risorsa locale.

Quando vai nel tuo laboratorio e ti dedichi alla costruzione o a capire il funzionamento di qualcosa, decidi cosa vuoi fare e comunicalo al GM. Il GM ti darà da 1 a 4 condizioni da soddisfare per raggiungere il tuo obiettivo, inclusi il tempo, i materiali, l'aiuto necessario o i limiti del tuo progetto. Quando accetti e soddisfi le condizioni, raggiungi il tuo obiettivo.
- **AGGIUSTARE:** Quando ripari degli equipaggiamenti personali distrutti nel tuo laboratorio, il GM porrà una condizione come nel caso della mossa laboratorio. Se la soddisfi puoi svuotare il tracciato di consumo di quell'oggetto. Quando ripari degli equipaggiamenti personali danneggiati nel tuo laboratorio, puoi farlo solo se hai gli attrezzi e le risorse necessarie. Svuota il tracciato di consumo per quell'oggetto.
- **TASCHE CAPIENTI:** Ottieni una casella aggiuntiva di consumo generale.
- **INVENTORE:** Quando crei un congegno di fortuna al volo, tira su Astuzia. Con un successo, crei un congegno che funziona una volta e poi si rompe. Con 10+, scegli un'opzione:

  - ✦ Funziona incredibilmente bene.
  - ✦ Puoi usarlo un'altra volta.

Se fallisci, il congegno funziona, ma ha un effetto collaterale accidentale che il GM rivela quando lo usi.
- **MENTE SVELTA:** Quando *tenti imprese da furfante* che coinvolgono dei meccanismi o delle serrature, segna consumo per tirare su Astuzia invece di Destrezza.
- **SMONTARE:** Quando *distruggi* un meccanismo o una serratura sapendo quello che fai, tira su Astuzia invece di Vigore. Con 7-9, invece di non riuscire a controllare la tua forza, scopri un aspetto inatteso del meccanismo; lo distruggi comunque, ma causi anche una conseguenza accidentale.

## il tuo equipaggiamento

**MARTELLO DA FABBRO** □ □

*Distanza:* contatto, corpo a corpo

*Colpi possenti:* Segna fatica per ignorare l'armatura del nemico quando infliggi ferite.

**ARMATURA DI CUIOIO** □ □

*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