

Il Ranger



La tua specie

volpe • topo • coniglio
uccello • lupo • _____

Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino
~~*~*
non curato • sfregiato • naturale • pratico
~~*~*
ciondolo della foresta • mantello mimetico
pipa da tabacco • anello rubato

Il tuo atteggiamento

riservato • diffidente • educato • gentile

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 Ranger. Un vagabondo abile e furtivo che abita le foreste che occupano i Boschi tra le radure, più interessato alla natura selvaggia che alla compagnia degli altri abitanti dei Boschi o alla loro società.

Il tuo passato

Quale luogo chiami casa?

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

Perché sei diventato un vagabondo?

- Odiavo l'ipocrisia della società
- Gli abitanti "civilizzati" mi vedevano con diffidenza
- Sentivo un'incredibile voglia di vedere il mondo
- Devo trovare e salvare un mio caro
- Volevo fuggire dalle guerre

Chi ti sei lasciato indietro?

- Il mio comandante
- La mia famiglia
- Il mio migliore amico
- Il mio studente
- Nessuno: ho perso tutte le persone a cui tenevo (*segna nomea con la fazione responsabile*)

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

SENTINELLA: Mi sono sentito tradito da qualcosa che _____ mi ha fatto. Non mi fiderò più così facilmente di lui.

Quando usi capire le intenzioni su di lui puoi sempre chiedere "Stai dicendo la verità?" anche con un fallimento.

PROTETTORE: Ho fatto qualcosa che mi avrebbe inimicato una fazione dei Boschi se _____ non mi avesse coperto. Cosa ho fatto? Perché e come mi ha protetto? In ogni caso, mi sento in debito con lui.

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

il Ranger

Carisma
-1

Astuzia
+1

Destrezza
+1

Fortuna
+0

Vigore
+1

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

ferite
□ □ □ □

fatica
□ □ □ □

consumo
□ □ □ □

scegli la tua natura

SOLITARIO

Svuota il tuo tracciato della fatica quando affronti da solo una situazione pericolosa, senza rinforzi o assistenza.

⋮
○
⋮

CINICO

Svuota il tuo tracciato della fatica quando sveli una menzogna rilevante o pericolosa nella radura.

le tue relazioni

Sentinella: _____

Protettore: _____

le tue motivazioni

scegli due opzioni

- Scoperta:** Avanzi quando finisci di perlustrare una rovina o ti imbatti in una nuova meraviglia nelle foreste.
- Libertà:** Avanzi quando liberi un gruppo di abitanti dall'oppressione.
- Vendetta:** Scegli un nemico. Avanzi quando causi dei gravi danni a lui 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

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

le tue mosse

scegli tre opzioni

- ZAMPE SILENZIOSE:** Sei abile a intrufolarti o sgattaiolare via in situazioni pericolose, senza che nessuno ti noti. Quando *tenti un'impresa da furfante* facendo leva sulla furtività, puoi segnare fatica per scegliere un'opzione in meno dalla lista.
- RACCOGLITORE:** Quando sei in una foresta o l'attraversi, puoi svuotare una casella di consumo raccogliendo provviste.
- SGATTAIOLARE:** Quando sfrutti un'opportunità per scappare da una situazione pericolosa, tira su Destrezza. Con un successo, riesci a scappare. Con 10+, scegli 1 opzione. Con 7-9, scegli 2 opzioni.
 - ✦ Subisci una ferita o una fatica (a scelta del GM) durante la fuga.
 - ✦ Ti ritrovi in un'altra situazione pericolosa.
 - ✦ Lasci indietro qualcosa di importante.
- UNA LAMA NELL'OSCURITÀ:** Se il tuo bersaglio ignora la tua posizione, puoi *assassinarlo* con armi con l'etichetta corpo a corpo invece che solo con armi a contatto. Se fallisci, puoi segnare fatica per rimanere nascosto ai tuoi nemici.
- VOLTO MINACCIOSO:** Quando *convinci un PNG* con palesi minacce o con la forza, tira su Vigore invece di Carisma.
- GIOCARE SPORCO:** Ottieni due delle seguenti abilità con le armi: *Assassinare, Accecare, Improvvisare un'Arma, Disarmare, Colpo Crudele.*

il tuo equipaggiamento

SPADA LUNGA DI ACCIAIO DELLE VOLPI □ □

Distanza: corpo a corpo | Mossa Speciale: Parare

Acciaio delle Volpi: una volta per ogni scena ignora la prima casella di consumo che devi segnare su questo oggetto.

ARCO LUNGO □ □ □ □

Distanza: lunga | Mossa Speciale: Incalzare

COTTA DI MAGLIA □ □ □

Buona fattura: Quando ti prendi qualche secondo per riparare questa armatura dopo un combattimento, svuota 1 casella di consumo di questo oggetto.

Pesante: Questo oggetto conta come 2 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 |
| | -3 | □□□□ | -2 | □□□□ | -1 | □□□□ | +0 | □□□□□□ | +1 | □□□□□□ | +2 | □□□□□□ | +3 |