

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

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.

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

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

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| □ Incalzare | □ Improvvisare |
| □ Assassinare | □ Parare |
| □ Accecare | □ Fendente |
| □ Disarmare | □ Tiro Rapido |
| □ Tiro da Maestro | □ 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