

# IL Ladro



## La tua specie

volpe • topo • coniglio  
uccello • procione • \_\_\_\_\_

## Il tuo aspetto

uomo • donna • ambiguo • androgino

logoro • irrequieto • anonimo • appariscente

mantello nero • grossa borsa • vecchia arma rotta  
sciarpa rubata

## Il tuo atteggiamento

parlantina • calmo • arrabbiato • amichevole

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 Ladro. Un vagabondo furbo e astuto, in grado di rubare anche i tesori meglio custoditi, spesso dedito ad attività illegali e al furto per il proprio tornaconto.

## Il tuo passato

### Quale luogo chiami casa?

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

### Perché sei diventato un vagabondo?

- Avevo bisogno di cibo, acqua, un riparo e denaro
- Ho commesso un crimine di troppo
- Ho fatto arrabbiare un abitante potente
- Non mi trovavo bene in nessuna radura
- Sono scappato dalla legge

### Chi ti sei lasciato indietro?

- Il mio socio criminale
- La mia famiglia
- La persona che amo
- Il mio protettore
- Il mio benefattore

### 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:** Ho rubato qualcosa di importante, qualcosa che \_\_\_\_\_ desiderava o di cui aveva bisogno. Gli ho provato il mio valore.

*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.*

**AMICO:** \_\_\_\_\_ è accorso a liberarmi da una prigionia, pagando la mia cauzione oppure facendomi scappare. Sono in debito con lui. *Quando lo aiuti, puoi segnare 2 fatica per aggiungere +2 al suo tiro invece di 1 fatica per aggiungere +1.*

# il Ladro

**Carisma**  
+0

**Astuzia**  
+0

**Destrezza**  
+2

**Fortuna**  
+1

**Vigore**  
-1

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

scegli la tua natura

## CLEPTOMANE

Svuota il tuo tracciato della fatica quando rubi qualcosa di prezioso o importante per motivi egoistici.

⋮  
○  
⋮

## RIBELLE

Svuota il tuo tracciato della fatica quando provochi intenzionalmente delle figure autoritarie e queste rispondono alla provocazione.

ferite  
□ □ □ □

fatica  
□ □ □ □

consumo  
□ □ □ □

## le tue relazioni

Professionista:

Amico:

## le tue motivazioni

scegli due opzioni

- Libertà:** Avanzi quando liberi un gruppo di abitanti dall'oppressione.
- Avidità:** Avanzi quando ti assicuri un'ingente ricompensa o un tesoro.
- Ambizione:** Avanzi quando la tua reputazione con una fazione aumenta.
- Brivido:** Avanzi quando sfuggi alla morte certa o all'incarcerazione.

## - abilità con le armi -

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

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

## le tue mosse

scegli tre opzioni

- FURTO CON SCASSO:** Quando *tenti imprese da furfante* per entrare o uscire da un luogo in cui sei già stato, puoi segnare fatica per avere sempre una via di fuga libera, anche con un fallimento.
- SVANIRE NELL'OSCURITÀ:** Quando sparisce nell'ombra inosservato, segna fatica e ottieni 1 presa. Finché rimani in silenzio, ti muovi lentamente e hai 1 presa data da questa mossa, rimani nascosto. Se riveli inavvertitamente la tua presenza, perdi la presa. Spendi la presa per apparire da un luogo in ombra in modo improvviso e senza avvertimento. Se attacchi qualcuno immediatamente dopo aver speso la presa, ottieni +3 al tiro di dado.
- SFIANCARE IL NEMICO:** Quando eludi e schivi il tuo nemico per farlo stancare, tira su Destrezza. Con un successo puoi segnare 1 fatica per fargli segnare 2 fatica. Con 10+, puoi segnare 1 fatica per fargli segnare 3 fatica. Se fallisci, il nemico ti afferra mentre cerchi di schivare: ti ha in pugno.
- ZAMPINE:** Quando *lotti* con un nemico più grosso di te, tira su Destrezza invece di Vigore. Se fallisci, il nemico riesce a sopraffarti: ti ha in pugno.
- ARCILADRO:** Ottieni +1 Destrezza (massimo +3).
- FIUTO PER L'ORO:** Quando cerchi di *capire le intenzioni* di qualcuno, puoi sempre chiedere (anche con un fallimento):
  - ✦ Qual è la cosa più preziosa che hai con te?

Quando *valuti una situazione tesa*, puoi sempre chiedere (anche con un fallimento):

  - ✦ Qual è la cosa più preziosa in questo luogo?

## il tuo equipaggiamento

**PUGNALE** □

*Distanza:* contatto, corpo a corpo | *Mossa Speciale:* Assassinare, Parare  
*Rapido:* Segna fatica per *incrociare le armi* con Destrezza invece di Vigore.

**BASTONE** □ □

*Distanza:* corpo a corpo | *Mossa Speciale:* Parare  
*Contundente:* Quest'arma infligge fatica, non ferite.

**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