

NOME

Mezzuomo: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug
Umano: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

ASPETTO

Occhi sfuggenti, Occhi attenti o Occhi criminali
 Incappucciato, Spettinato o Capelli corti
 Abiti scuri, Abiti eleganti o Abiti comuni
 Corpo esile, Corpo tozzo o Corpo flaccido

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE (-1)	MALFERMO (-1)	MALATO (-1)	STORDITO (-1)	CONFUSO (-1)	SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
DANNI		ARMATURA		PF	ATTUALI MASSIMI
D8				I TUOI PF MASSIMI SONO 6+ COSTITUZIONE	

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Fiondati nel pericolo senza avere un piano.

☐ NEUTRALE

Evita di farti scoprire o infiltrati in un luogo.

☐ MALVAGIO

Scarica un pericolo o una colpa su qualcun altro.

RAZZA

☐ MEZZUOMO

Quando attacchi con un'arma a distanza, infliggi +1 danno.

☐ UMANO

Sei un professionista. Quando *discerni realtà o declami conoscenze* riguardo ad attività criminali, prendi +1.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Ho rubato qualcosa a _____.

_____ mi copre le spalle quando le cose vanno male.

_____ conosce dei dettagli incriminanti su di me.

Io e _____ abbiamo in ballo un affare sporco.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

ESPERTO DI TRAPPOLE (DES)

Quando **spendi un momento per controllare un'area pericolosa**, tira+DES. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 1.

Spendi la tua presa mentre attraversi l'area per fare queste domande:

- C'è una trappola qui, e se sì, che cosa la attiva?
- Che cosa fa la trappola quando viene attivata?
- Che cos'altro c'è qui di nascosto?

TRUCCHI DEL MESTIERE (DES)

Quando **scassini serrature o disattivi trappole**, tira+DES. *Con un 10+, lo fai senza problemi. *Con un 7-9, lo fai comunque, ma il GM ti offrirà due opzioni tra sospetto, pericolo o costo.

ATTACCO FURTIVO (DES)

Quando **attacchi un nemico indifeso o preso di sorpresa con un'arma da mischia**, puoi scegliere di infliggere i tuoi danni o di tirare+DES.

*Con un 10+ scegli due opzioni.

*Con un 7-9 scegline una.

- Non entri in corpo a corpo col nemico
- Infliggi i tuoi danni +1d6
- Ti crei un vantaggio, +1 al prossimo tiro tuo o di un alleato contro il nemico
- Riduci la sua armatura di uno finché non la ripara

MORALITÀ FLESSIBILE

Quando **qualcuno prova a individuare il tuo allineamento** puoi dirgli l'allineamento che preferisci.

AVVELENATORE

Sei un esperto nella preparazione e nell'uso dei veleni. Scegli un veleno dalla lista sotto; quel veleno non è più *pericoloso* per te. Inizii anche con tre utilizzi del veleno che hai scelto. Ogni volta che hai tempo di raccogliere i materiali e un posto sicuro per distillare puoi creare tre utilizzi del tuo veleno prescelto gratuitamente. Nota che alcuni veleni sono Applicati, il che significa che devi applicarlo con cautela al bersaglio o a qualcosa da mangiare o da bere. I veleni a contatto hanno soltanto bisogno di toccare il bersaglio, puoi anche usarli sulla lama di un'arma.

- *Olio di Tagete (applicato)*: Il bersaglio cade in un sonno leggero
- *Ambrosia rossa (a contatto)*: Il bersaglio infligge -1d4 danni continuati finché non viene curato.
- *Rodiola dorata (applicato)*: Il bersaglio tratta la prossima creatura che vede come un amico a meno che non venga provato altrimenti.
- *Lacrime di Serpente (a contatto)*: Chiunque infligga danni al bersaglio tira due volte e prende il miglior risultato.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 5+FOR. Inizi il gioco con delle razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), armatura di cuoio rigido (armatura 1, peso 1), 3 utilizzi del tuo veleno prescelto, e 10 monete.

Scegli un'opzione per le tue armi:

- ☐ Pugnale (corto, peso 1) e spada corta (media, peso 1)
- ☐ Spada a striscia (media, precisa, peso 1)

Scegli un'arma a distanza:

- ☐ 3 pugnali da lancio (da lancio, vicino, peso 0)
- ☐ Arco logoro (vicino, peso 2) e un fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi)
- ☐ Pozione curativa

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

☐ COLPO BASSO

Quando usi un'arma *precisa* o *corta*, infliggi +1d6 danni con l'*attacco furtivo*.

☐ PRUDENTE

Quando usi *esperto di trappole* hai sempre presa +1, anche con un 6–.

☐ RICCHEZZA E BUON GUSTO

Quando metti in mostra il tuo bene più prezioso, scegli uno dei presenti. Farà qualunque cosa in suo potere per ottenere il tuo oggetto o uno simile.

☐ IO SPARO PER PRIMO

Non sei mai preso di sorpresa. Quando qualcuno potrebbe coglierti di sorpresa, puoi invece agire per primo.

☐ MAESTRO DEI VELENI

Dopo che usi un veleno per la prima volta non è più *pericoloso* per te.

☐ ARMA AVVELENATA

Puoi applicare anche i veleni più complessi senza sforzo. Quando applichi un veleno che non è *pericoloso* per te alla tua arma è *a contatto* invece di *applicato*.

☐ DISTILLATORE

Quando hai tempo per raccogliere i materiali necessari e un posto sicuro per distillare puoi creare tre dosi di qualunque veleno tu abbia usato in passato.

☐ NON SOTTOVALUTARMI

Quando sei in svantaggio numerico, hai +1 armatura.

☐ CONTATTI

Quando metti in giro voce nei bassifondi criminali di qualcosa che vuoi o di cui hai bisogno, tira+CAR.

*Con un 10+, qualcuno ce l'ha lì pronta proprio per te.

*Con un 7–9, dovrai accontentarti di qualcosa di simile, oppure avrai ciò che vuoi ma a determinate condizioni.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2–5.

☐ COMBATTENTE SLEALE

Sostituisce: Colpo Basso

Quando usi un'arma *precisa* o *corta*, infliggi +1d10 danni con l'*attacco furtivo* e tutti gli altri attacchi infliggono +1d6 danni.

☐ ESTREMAMENTE PRUDENTE

Sostituisce: Prudente

Quando usi *esperto di trappole* hai sempre presa +1, anche con un 6–. Con un 12+ prendi 3 e la prossima volta che scopri una trappola il GM ti dirà immediatamente che cos'è, cosa la attiva, chi l'ha messa e come puoi usarla a tuo vantaggio.

☐ ALCHEMISTA

Sostituisce: Distillatore

Quando hai tempo per raccogliere i materiali necessari e un posto sicuro per distillare puoi creare tre dosi di qualunque veleno tu abbia usato in passato. In alternativa puoi descrivere gli effetti di un veleno che vorresti creare. Il GM ti dirà che puoi crearlo, ad una o più condizioni:

- Funzionerà soltanto in determinate circostanze
- Il meglio che riesci a fare è una versione più debole
- Ci metterà un po' a fare effetto
- Avrà effetti collaterali ben visibili

☐ NON SOTTOVALUTARMI MAI

Sostituisce: Non Sottovalutarmi

Hai +1 armatura. Quando sei in svantaggio numerico, hai invece +2 armatura.

☐ EVASIONE

Quando *sfidi il pericolo*, con un 12+ trascendi il pericolo. Non solo riesci nel tuo intento, ma il GM ti offrirà un esito migliore, un momento di eleganza o un attimo di pura bellezza.

☐ BRACCIO FORTE, MIRA PRECISA

Puoi lanciare qualsiasi arma da mischia, usandola per fare una raffica. Un'arma lanciata è persa, con un 7–9 non puoi mai scegliere di spendere le tue munizioni.

☐ VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e hai bisogno di levarti di torno, indica la tua via di fuga e tira+DES.

*Con un 10+ scompari.

*Con un 7–9 puoi restare o andartene, ma se vai ti costerà: lascia qualcosa indietro o porta qualcosa con te, il GM ti dirà cosa.

☐ CAMUFFARSI

Quando hai il tempo e i materiali necessari puoi creare un travestimento che farà credere a chiunque che tu sia un'altra creatura della stessa dimensione e forma. Le tue azioni possono farti scoprire, ma non il tuo aspetto.

☐ COLPO

Quando ti prendi del tempo per fare un piano per rubare qualcosa, nomina la cosa che vuoi rubare e chiedi al GM queste domande. Quando agisci in base alle risposte prendi +1 al prossimo tiro.

- Chi noterà che non c'è più?
- Qual'è la sua difesa più importante?
- Chi verrà a cercarlo?
- Chi altri lo vuole?