

NOME

Halfling: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug, Shat, Drug
Umano: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Last, Humble, Parley, Arsen

ASPETTO

Occhi sfuggenti, occhi attenti o occhi criminali
Cappuccio sul capo, capelli sporchi o capelli corti
Vestiti neri, vestiti sfarzosi o vesti comuni
Corpo sottile, corpo atletico o corpo flessuoso.

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

| FORZA | DESTREZZA | COSTITUZIONE | INTELLIGENZA | SAGGEZZA | CARISMA |
|-------------|----------------|--------------|---------------|--------------|-------------|
| ■ DEBOLE -1 | ■ INSTABILE -1 | ■ MALATO -1 | ■ STORDITO -1 | ■ CONFUSO -1 | ■ SCOSSO -1 |
| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |

DANNO  **ARMATURA**  **PF**  **CURRENT MAX** I tuoi PF max sono 6+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Fiondati in un pericolo senza avere un piano.

☐ NEUTRALE

Evita di farti scoprire o infiltrarti in un luogo.

☐ MALVAGIO

Ridirigi un pericolo o una colpa da te stesso a qualcun'altro.

RAZZA

☐ HALFLING

Quando attacchi con un'arma con portata, fai +2 danni.

☐ UMANO

Sei un professionista. Quando sputi conoscenza o discermini la realtà su attività criminali, prendi +1.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

Ho rubato qualcosa a _____.

_____ mi guarda le spalle quando tutto va male.

_____ conosce dettagli incriminanti su di me.

_____ ed io abbiamo un colpo in corso.

MOSSE INIZIALI

ESPERTO DI TRAPPOLE

Quando spendi un momento per osservare un dungeon, tira +DES. *Con un 10+ prendi 3. Con 7-9 prendi 1. Spendì ciò che hai preso quando cammini nell'area per fare queste domande:

- C'è una trappola qui e se c'è, come si attiva?
- Cosa fa la trappola quando viene attivata?
- Cos'altro è nascosto qui?

TRUCCHI DEL MESTIERE

Quando scassinì serrature, borseggi qualcuno o disattivi trappole tira +DES. *Con 10+ lo fai senza problemi. *Con 7-9 lo fai, ma il GM ti offre due opzioni a sua scelta tra sospetto, costo o pericolo.

ATTACCO FURTIVO

Quando attacchi un nemico sorpreso o indifeso con un colpo in mischia, puoi scegliere di fare il tuo danno o tirare +DES. *Con un 10+ scegli due. *Con un 7-9 scegli uno.

- Non finisci in combattimento con lui.
- Fai il tuo danno +1d6.
- Ti crei un vantaggio, +1 al prossimo tiro tuo o di un tuo alleato contro di lui.
- Riduci la sua armatura di 1, prima che lui la ripari.

MORALE FLESSIBILE

Quando qualcuno prova ad individuare il tuo allineamento, puoi dirgli qualsiasi allineamento.

AVVELENATORE

Sei un esperto nella preparazione e nell'uso dei veleni. Scegli un veleno dalla lista sotto. Quel veleno non è un pericolo per te. Inoltre inizi il gioco con tre usi di quel veleno.

Ogni volta che hai tempo per cercare i materiali e un posto sicuro per distillare puoi creare tre usi del tuo veleno in maniera gratuita. Nota che alcuni veleni devono essere applicati, vuol dire che devi applicarli al bersaglio o a qualcosa che mangia o beve. Veleni da tocco necessitano di toccare il bersaglio e possono essere applicati alla tua arma.

- Olio di Tagit (Applicato): Il bersaglio cade in un sonno leggero.
- Cicuta (Tocco): i danni inflitti dal bersaglio subiscono una penalità di -1d4
- Radice dorata (Applicato): il bersaglio considererà come fidato alleato la prima creatura che vedrà.
- Lacrime di serpente (Tocco): Chiunque faccia danno al bersaglio tira due volte e prende il risultato migliore

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 9+FOR. Porti con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 1), un'armatura di pelle (armatura 1, peso 1), 3 usi della tua pozione e 10 monete. Scegli le tue armi:

- ☐ Daga (corto, peso 1) e Spada Corta (medio, peso 1)
- ☐ Stocco (medio, preciso, peso 1)

Scegli un'arma a distanza:

- ☐ 3 coltelli da lancio (da lancio, vicino, peso 0)
- ☐ Arco rovinato (vicino, peso 2) e un po di frecce (3 munizioni, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1)
- ☐ Pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

☐ COLPO BASSO

Quando usi un'arma precisa o ravvicinata e colpisci furtivo, fai +1d6 danni.

☐ CAUTO

Quando usi esperto di trappole prendi sempre +1, anche con un 6-.

☐ RICCO E RAFFINATO

Quando dai spettacolo mostrando l'oggetto più prezioso che possiedi, scegli qualcuno dei presenti. Farà di tutto per ottenere quell'oggetto o un suo simile.

☐ SPARARE PER PRIMO

Non sei mai colto di sorpresa. Quando un nemico ha vantaggio su di te, sei tu quello che agisce per primo.

☐ MAESTRO DI VELENI

Quando usi un veleno almeno una volta, diventi immune a quel veleno.

☐ AVVELENARE

Puoi applicare veleni complessi con facilità, ovunque. Quando applichi un veleno a cui sei immune sulla tua arma, agisce a Tocco anche se è Applicato.

☐ DISTILLATORE

Quando hai tempo per ottenere i materiali e un posto sicuro dove distillare, puoi creare una dose di qualsiasi veleno tu abbia già usato prima.

☐ SOTTOVALUTATO

Quando sei in inferiorità numerica, hai +1 armatura.

☐ CONTATTI

Quando metti in giro la voce nel mondo del crimine che cerchi o hai bisogno di qualcosa, tira +CAR. *Con 10+ qualcuno ce l'ha, proprio per te. *Con 7-9 dovrai accontentarti di qualcosa di simile o fare qualcosa per averlo (scegli tu).

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ GIOCARE SPORCO

Rimpiazza: Colpo Basso

Quando usi un'arma precisa o ravvicinata e colpisci furtivo, fai +1d8 danni e gli altri attacchi infliggono +1d4 danni.

☐ ESTREMAMENTE CAUTO

Rimpiazza: Cauti

Quando usi esperto di trappole prendi sempre +1, anche con un 6-. Con 12+ prendi 3, e la prossima volta che sei vicino ad una trappola il GM ti dirà subito cosa fa, come si attiva, chi l'ha piazzata e cosa puoi fare per usarla a tuo vantaggio.

☐ ALCHEMISTA

Rimpiazza: Distillatore

Quando hai tempo per ottenere i materiali e un posto sicuro dove distillare, puoi creare 3 dosi di qualsiasi veleno tu abbia già usato prima. In alternativa puoi descrivere l'effetto del veleno che vorresti creare. Il GM ti dirà che puoi ottenerlo, ma con una o più condizioni tra le seguenti:

- Funzionerà solo in specifiche circostanze
- Il meglio che puoi ottenere è una sua versione più debole
- Ci vorrà un po perché faccia effetto
- Avrà un ovvio effetto collaterale

☐ SERIAMENTE SOTTOVALUTATO

Rimpiazza: Sottovalutato

Hai +1 armatura. Quando sei in inferiorità numerica hai invece +2 armatura.

☐ EVASIONE

Quando sfidi il pericolo, con un 12+ trascendi il pericolo. Non solo ottieni ciò che avevi pianificato, ma il GM ti offrirà un risultato migliore, un momento di grazia o di pura bellezza.

☐ BRACCIO FORTE, MIRA PRECISA

Puoi lanciare qualsiasi arma da mischia usando tirare a distanza. Un'arma da mischia usata in questo modo è persa, non solo con un 7-9.

☐ VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e ti serve una via di fuga, dichiara come vuoi uscire e tira +DES: *Con 10+ te ne vai. *Con 7-9 puoi restare o andartene, ma se te ne vai ti costerà: lascerai qualcosa indietro o porterai qualcosa con te. Il GM ti dirà cosa.

☐ CAMUFFAMENTO

Quando hai tempo e materiali puoi creare un camuffamento che ingannerà tutti e ti farà apparire come qualcun'altro che abbia più o meno la tua stessa stazza e forma. Le tue azioni potranno tradirti, il tuo aspetto no.

☐ COLPO PIANIFICATO

Quando spendi del tempo per pianificare un furto, nomina la cosa che vorresti rubare e fai al GM queste domande. Quando agisci in accordo con le sue risposte tu e i tuoi alleati prendete +1 in seguito.

- Chi noterà che manca?
- Quel'è la sua difesa più potente?
- Chi verrà a cercarlo?
- Chi altro lo vuole?