

nome

Nomi: Gladius, Usop, Dottore, Geppetto, Collodi, Archie, Ramos, Rinnosuke, Raine, Iris, Pavone, Lilith, Seiga, Sonnia, Ofelia, Professore, Agata

for Base Mod. Debole -1

des Malfermo -1

eos Malato -1

int Stordito -1

sag Confuso -1

car Sfregiato -1

danno 4

arm.

pf Attuali Max

PF Max = 6 + Costituzione

carico Carico = 15+ FOR

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

- _____ mi ha aiutato a trovare qualcosa di raro e meraviglioso
- _____ condivide la mia bramosia per i tesori
- _____ è una risorsa preziosa.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE

Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Capelli scarmigliati, capelli tagliati corti, calvo
- » Mantello, occhiali, barba magnifica, turbante
- » Abiti regali, tunica da viaggiatore, abiti appena indossati
- » Corpo magro, corpo grassoccio, corpo avvizzito

Predilezioni

Scegli di che tipo è la tua collezione

□ VIVENTE

Il tuo punteggio di Sapienza è +SAG

Le tue curiosità sono creature viventi, capaci di azioni e pensieri autonomi: uccelli, insetti, dinosauri, piante. **Quando usi Custode delle curiosità**, la curiosità che trovi può funzionare a distanza, ma ha una sua volontà e potrebbe non ascoltare. Sfidando il pericolo con +SAG, puoi ordinarle di agire autonomamente.

□ MAGICA

Il tuo valore di Sapienza è +CAR

Le tue curiosità sono cose mistiche: bacchette, corone, carte, giochi. Ti sei abituato alla sensazione di essere in loro presenza. **Ogni volta che si verifica un effetto magico nelle vicinanze**, puoi avvertirlo. Sai più o meno in che direzione è avvenuto, quanto lontano, e hai un'idea molto vaga del tipo di effetto.

□ MONDANA

Le tue curiosità sono di tipo pratico: abiti, armi, congegni, cibo. **Quando ottieni questa Predilezione**, scegli un tipo di risorsa: attrezzi dell'avventuriero, armi, munizioni, bende o razioni. **Quando impieghi un minuto cercando nella tua collezione**, fai rifornimento di 1 uso della risorsa scelta.

Guida

Cosa ti spinge a espandere la tua collezione?

Scegli una:

□ CUSTODIRE LA CHIAVE

Mantieni cose pericolose lontane da chi ne abuserebbe

□ DENARO E FORTUNE

Metti in pericolo te stesso o i tuoi amici per amore delle ricchezze materiali

□ PAVONEGGIARSI

Impressiona qualcuno con la tua ricchezza e il tuo equipaggiamento

Equipaggiamento

Cominci con la tua collezione (peso 5), razioni (5 usi, peso 1) e attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1). *Scegli quattro:*

- Un catalogo dello strano e del misterioso (5 usi, peso 1)
- Un'arma antica (qualunque raggio, peso 1), con 3 munizioni (peso 1) se ti servono
- Mangime per mostri (8 usi, peso 1) e bende (3 usi, peso 0)
- Un kit di riparazione (6 usi, lento) e un kit diagnostico (peso 1)
- 40 monete e la tessera di appartenenza a un'associazione di tua scelta
- Impacchi ed erbe (2 usi, lento, peso 0) ed erba pipa dei mezzuomini (6 usi, peso 1)
- Un oggetto, animale o compagno unico e intelligente; descrivilo
- Cambi d'abito per ogni occasione, armatura leggera inclusa (1 armatura, peso 1)
- Un Veicolo o una Cavalcatura che rientri nel tema della tua collezione



Il Collezionista

Ricordi la tua prima curiosità. Era così preziosa per te. In effetti potresti tirarla fuori ora, se volessi. È proprio qui... o... aspetta, potrebbe essere sotto a... uhm. Dovrai ricontattarli poi per questa cosa, è qui da qualche parte.

La tua collezione non ha fatto che crescere col tempo. Ogni curiosità e gingillo che finisce fra le tue mani è un altro strumento, l'ennesima meraviglia. A volte ti chiedi se tu non abbia troppe cose. Forse hai finalmente raggiunto il limite.

Ma poi trovi qualcos'altro che attira la tua attenzione. Sei il Collezionista, e devi averlo.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

CUSTODE DELLE CURIOSITÀ

Hai una collezione di curiosità strane e rare che segue un qualche tipo di tema: maschere, piccoli dinosauri, riproduzioni meccaniche di insetti. La tua collezione ha peso 5 e contiene un assortimento di cose utili che hai raccolto nel corso dei tuoi viaggi.

Prendi nota del tema della tua collezione.

Scegli uno o due per descrivere l'aspetto della tua collezione::

Stupefacente, bizzarra, complessa, storica, poco pratica, misteriosa, semplice, surreale, estrosa

Quando ti prendi un attimo per rovistare nella tua collezione cercando qualcosa di utile, descrivi cosa stai cercando e cosa vuoi che faccia. Potenzialmente puoi avere qualunque cosa a portata di mano, ma il GM ti dirà da una a quattro delle seguenti cose:

- È consumato o difettoso e funzionerà solo una volta
- Non è stato progettato per essere usato in questo modo
- Richiederà molto tempo e sforzo per essere usato adeguatamente
- Non funzionerà, a meno che tu _____
- Gli effetti della curiosità sono incredibilmente specifici
- Trovi qualcosa che si avvicina a quello che volevi, ma non è la stessa cosa
- Hai bisogno di aiuto da parte di _____ per usarlo in sicurezza

CURIOSITÀ

Quando ti metti in pericolo per valutare qualcosa, tira+Sapienza. Con 7+, fai una domanda al GM correlata ai possibili rischi. ▶Con 10+, il GM ti risponderà il più chiaramente possibile, per quanto permesso dalle circostanze. ▶Con 7-9, il GM ti dirà cos'altro devi fare per scoprire la risposta da solo.

FALLO CONTARE

Quando utilizzi l'ultimo uso di un equipaggiamento, ha +1 a ogni valore numerico che ha e a tutti i tiri fatti per usarlo.

Quando utilizzi un equipaggiamento senza usi limitati, come un'ama o uno scudo, puoi distruggerlo mentre lo usi per avere +1 a ogni valore numerico che ha e a tutti i tiri fatti per usarlo.

RICCHEZZA E BUON GUSTO

Quando dai spettacolo esibendo un bene di valore, scegli un PNG presente. Farà tutto ciò che può per ottenere il tuo oggetto o uno simileCacciatore di tesori

Quando dai la caccia a un tesoro, ottieni 1 Ricompensa ogni volta che subisci un grosso contrattempo o che qualcuno arriva prima di te.

Quando riesci finalmente a mettere le mani su quel tesoro, spendi tutta la tua Ricompensa. Per ogni Ricompensa spesa, ottieni uno dei seguenti:

- 1d4 Commercio
- Un oggetto unico veramente favoloso
- Una mappa del tesoro
- Tanto equipaggiamento comune quanto tu ne desideri
- Un momento di dolce vendetta o ironia

mosse avanzate (2-5)

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

APPRENDISTA OSSESSIVO

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia correlata alle tue Predilezioni.

CACCIATORE DI TESORI

Quando dai la caccia a un tesoro, ottieni 1 Ricompensa ogni volta che subisci un grosso contrattempo o che qualcuno arriva prima di te.

Quando riesci a mettere finalmente le mani su quel tesoro, spendi tutta la tua Ricompensa. Per ogni Ricompensa spesa, ottieni uno dei seguenti:

- Una mappa del tesoro
- Un oggetto unico veramente favoloso
- Tanto equipaggiamento comune quanto tu ne desideri
- Un momento di dolce vendetta o ironia

COLLEZIONE ESPANSA

Scegli una seconda opzione di Predilezione e ottieni la mossa associata. Non ottieni la caratteristica di Sapienza associata.

IDENTIFICARE

Quando passi del tempo in sicurezza analizzando e testando qualcosa, il GM ti dirà cosa fa e come si usa.

L'ANIMA DELLA FESTA

Quando Fai baldoria, ▶con 12+ scegli tante opzioni quante vuoi. Le persone parleranno di questa festa per anni e diventi una celebrità locale. D'ora in poi il tuo nome avrà un peso nei dintorni.

MONDO DI PURA FANTASIA

Quando impieghi un giorno intero per i preparativi, non devi spendere denario per usare la mossa Fare baldoria. **Quando Fai baldoria**, hai +Sapienza al tiro.

PORTAFORTUNA

Hai un portafortuna benedetto che ti conferisce grande fortuna. **Quando ti Accampi**, imposta la tua Fortuna a 3. **Quando ottieni 6- su un tiro**, puoi spendere 1 Fortuna e ritirare. **Se ottieni un 7+ col secondo tiro**, spiega come riesci solo tramite pura fortuna. Tuttavia, la fortuna può finire. **Quando hai 0 Fortuna**, hai -1 continuato a tutti i tiri finché non ne ottieni dell'altra.

PROPRIO QUELLO CHE CERCAVO

Quando saccheggii in cerca di rifornimenti, troverai sempre 1 uso di munizioni, attrezzi dell'avventuriero, bende, armi o altro equipaggiamento base di cui hai bisogno, se ciò è remotamente plausibile.

SANA COMPETIZIONE

Hai un rivale. Voi due siete in competizione da così tanto tempo che avete sviluppato un qualche tipo di cameratismo, ma non puoi fidarti di lui. **Ovunque tu vada**, il tuo rivale sicuramente non è molto lontano. **Quando chiedi aiuto al tuo rivale**, ti aiuterà, ma gli dovrai un favore. Deciderà lui quando è ora di riscuoterlo.

SEMPRE AVERE UNA SCORTA

Quando compri o trovi nuovo equipaggiamento con usi limitati (munizioni, bende, ecc.), ha un uso in più. **Quando il GM ti dice che qualcosa che hai ottenuto usando la mossa Custode delle curiosità ha un solo uso**, ne ha invece due.

VENDITORE SORRIDENTE

Quando offri gingilli e curiosità in aggiunta a qualunque leva tu abbia per fare Parlé, tira+Sapienza invece di +CAR. Inoltre, puoi sempre richiedere gingilli e curiosità come pagamento aggiuntivo per servizi resi.

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

□ BENI DI QUALITÀ

Quando usi *Custode delle curiosità*, dopo che il GM ti ha detto le condizioni della curiosità puoi vetarne una.

□ COLLEZIONE COMPLETA

Richiede: *Collezione espansa*

Scegli l'ultima opzione di Predilezione. Ottieni la mossa associata. Non ottieni la caratteristica di Sapienza associata.

□ ESTREMAMENTE FORTUNATO

Richiede: *Portafortuna*

Quando ti *Accampi*, imposta la tua Fortuna a 4 invece che a 3. Quando *divesti subire danno*, puoi spendere 1 Fortuna per prevenirlo. *Se lo fai*, descrivi le circostanze comiche, innaturali o completamente miracolose che ti salvano dal pericolo.

□ FORTEZZA MENTALE

Quando *Sfidi il pericolo con la tua Sapienza*, con 12+ hai successo oltre ogni aspettativa. Il GM ti offrirà un esito migliore, un colpo di genio o un'opportunità d'oro.

□ INIZIATO OSSESSIVO

Richiede: *Apprendista ossessivo*

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia correlata alle tue Predilezioni.

□ INTENDITORE

Quando *decidi che qualcosa che hai trovato di recente è particolarmente prezioso*, descrivi cosa lo rende tale. Puoi aggiungere o rimuovere una qualunque etichetta da esso, o puoi descrivere una funzione specifica che ha e che altre cose simili a quest'oggetto non hanno.

□ PORTAVOCE DELLE CURIOSITÀ

A volte, quando parli alla tua collezione o a qualcosa di simile, hai la sensazione che ti ascolti davvero. *Quando ordini a qualcosa che ricade nel tema della tua collezione di compiere un'azione specifica*, tira+Sapienza. ▶Con 10+, si piega al tuo volere seguendo il comando al meglio delle sue possibilità, anche se normalmente non sarebbe in grado di compiere una simile azione. ▶Con 7-9, lo fa, ma non molto bene, non nel modo in cui ti aspettavi o con delle conseguenze; il GM ti dirà cosa succede.

□ SANA AMICIZIA

Richiede: *Sana competizione*

Tu e il tuo rivale siete arrivati a intendervi. *Quando ottieni questa mossa*, ottieni 1 Rivalità. *Quando vai in aiuto del tuo rivale*, ottieni 1 Rivalità. *Quando sei nei guai*, puoi spendere 1 Rivalità per fare sì che il tuo rivale arrivi appena in tempo per risolvere la situazione (e rubare la scena) o fare qualcosa di teatrale per volgere la situazione a tuo favore. Il GM ti dirà come.

