



La Corona e la Serpe



Personaggio

Caterina di Domenico

Nome del Personaggio

Mercante

Mestieri

Fobia dei Ragni, Affascinante, Mancina

Personalizzazioni



Azioni di Gioco

1

2

3

4

5

6

Azioni Non di Mestiere [_Successo_]

Azioni di Mestiere [_Successo_]

Azioni Speciali di Mestiere [_Successo_]

Livelli di Danno



Ferito



Grave



Mortale



Bonus

Sacrificando i 5 Bonus si possono ottenere diversi effetti:

Andato a vuoto [2]: annullare un danno subito.

Asso nella manica [1]: rivelare un'azione nascosta.

Colpo di Fortuna [3]: miracoloso evento salvifico.

Colpo di Genio [3]: intuire la soluzione di un problema.



Ordine [1]: convincere qualcuno a compiere una azione.

Forzare il Tiro [1]: cambiare un fallimento in un successo.

Mancato! [1]: l'avversario non colpisce il Personaggio.

Serendipità [2]: trova un indizio rivelatore.



Equipaggiamento e Indizi

Alfabetizzazione, Mancina (2° tiro in Parata)

Carro da viaggio, animali da traino, abitazione,

Tesorizzazione: 1 Bonus = 1d6 x 100 bolognini

daga e pugnale, bottega con magazzino.

Azione Speciale Convincere: Il Personaggio è

in grado di entrare in contatto empatico con un

singolo o un gruppo, inducendoli a credere

ciecamente alle sue parole, vendendo loro un

prodotto o un'idea, oppure, viceversa, renderlo

repellente ai loro occhi.

Bolognini: 1.200