



# La Corona e la Serpe



## Personaggio

Caterina di Domenico

Nome del Personaggio

Mercante

Mestieri

Fobia dei Ragni, Affascinante, Mancina

Personalizzazioni



## Azioni di Gioco



## Livelli di Danno



Azioni Non di Mestiere [\_\_Successo\_\_]

Azioni di Mestiere [\_\_\_\_\_Successo\_\_\_\_\_]

Azioni Speciali di Mestiere [\_\_\_\_\_Successo\_\_\_\_\_]



## 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 =  $1d6 \times 100$  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

cieicamente alle sue parole, vendendo loro un

prodotto o un'idea, oppure, viceversa, renderlo

repellente ai loro occhi.

Bolognini: 1.200