

--

- _____

- _____

- _____

- _____

SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano:** quando *discerni la realtà durante una battaglia*, aggiungi la domanda «quale sarà la prossima mossa di _____?» a quelle che puoi fare. Puoi porre più volte questa domanda;

□ **Elfo:** quando *attacchi con qualsiasi tipo di coltello, pugnale o spada a una mano*, considera che l'arma abbia l'etichetta *precisa*;

□ **Nano:** quando *bevi insieme a qualcuno*, puoi *parlamentare* con lui tirando +COS invece che +CAR;

□ **Halfling:** una volta per combattimento, puoi ritirare un singolo tiro per i danni (tuo o di qualcun altro);

□ **Mezz'orco:** quando *ti imbatti in insegne, tattiche o storie militari*, puoi fare una domanda riguardo ciò in cui ti sei imbattuto al GM, che ti risponderà sinceramente.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ PIEGARE SBARRE, SOLLEVARE SARACINESCHE

Quando *usi la forza brutta per distruggere un oggetto inanimato*, tira +FOR. *Con un 10+ scegli tre opzioni, *con 7-9 scegli due:

- non ci metti molto tempo;
- niente di valore viene danneggiato;
- non fai una grande quantità di rumore;
- puoi riaggiustare l'oggetto senza troppa fatica.

✓ CORAZZATO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sulle armature che indossi.



✓ ARMA PRESCELTA

Questa è la Tua arma. Ce ne sono tante che le somigliano, ma questa è la tua. La Tua Arma è la tua migliore amica. È la tua vita. Devi dominarla come domini la tua vita. Senza di te la Tua Arma non è niente. Senza la Tua Arma, tu non sei niente. Scegli una tipologia di base (hanno tutte peso 2):

- Spada;
- Ascia;
- Martello;
- Lancia;
- Mazza;
- Pugnale;
- Guanti da combattimento.

Scegli la portata che meglio si adatta alla Tua Arma:

- *corta*;
- *media*;
- *lunga*.

Scegli due miglioramenti per la Tua Arma:

- punte e uncini (+1 danni, *devastante*, ma anche +1 peso);
- affilata (aggiungi l'etichetta +2 *perforante*);
- perfettamente bilanciata (aggiungi l'etichetta *precisa*);
- bordi seghettati (+1 danni);
- brilla in presenza di un tipo di creatura (_____);
- pesante (+1 danni, *possente*, ma anche +1 peso);
- sinistra (prendi +1 al prossimo tiro dopo aver ucciso un nemico);
- antica (vedi le mosse avanzate *Cimelio* e *Settimo Senso*);
- versatile (scegli una portata aggiuntiva);
- ben costruita (-1 peso).

Descrivi la tua *Arma Prescelta*, ed eventualmente dalle un nome:

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ PARATA

Quanto *provi a parare un attacco nemico con l'arma che stai brandendo*, tira +modificatore alla *Caratteristica* che useresti per fare *taglia e spacca* con essa. *Con 10+, scegli 2. *Con 7-9, scegli 1:

- non subisci danno;
- sfrutti un varco che crei nella difesa avversaria per infliggere danni pari al tuo livello (massimo 10). Non applicare le etichette della tua arma a questi danni.
- incroci le lame con lui e hai la sua piena attenzione.

□ TECNICHE SEGRETE DI COMBATTIMENTO

Quando *ottieni 10+ su un tiro di taglia e spacca e scegli di esporti all'attacco nemico*, invece di infliggere il consueto danno aggiuntivo previsto dalla mossa, scegli uno:

- *colpo a tradimento*: infliggi i normali +1d6 danni;
- *lacrime agli occhi*: lo accechi, assordi o disorienti in altro modo;
- *parole grosse*: lo schernisci, facendo sì che si concentri su di te;
- *sgambetto*: miri basso e gli rendi il movimento più difficoltoso.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ ARMA MIGLIORATA

Richiede: *Arma Prescelta* o *Vincolo della Lama*

Scegli un miglioramento aggiuntivo per la Tua Arma.

□ CIMELIO

Richiede: *Arma Prescelta* o *Vincolo della Lama*

Nella Tua Arma risiedono uno o più spiriti. Descrivi o lascia decidere al GM: _____

Puoi comprenderli ed essere compreso da essi. Quando *interroghi gli spiriti che risiedono nella Tua Arma riguardo qualcosa che essi possono conoscere*, usa *declamare conoscenze* tirando +CAR invece che +INT. Se la Tua Arma ha il miglioramento «antica» ottieni +1 a questo tiro.

□ SETTIMO SENSO

Richiede: *Cimelio*

Quando *discerni la realtà attraverso i sensi degli spiriti che risiedono nella Tua Arma*, tira +CAR anziché +SAG. Se la Tua Arma ha il miglioramento «antica» ottieni +1 a questo tiro.

□ IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO

Richiede: *Parata*

Aggiungi le seguenti opzioni a *Parata*:

- disarmi il tuo avversario, facendo volare la sua arma dall'altra parte della stanza (se è possibile);
- crei un'opportunità per un compagno: indica un alleato che avrà +1 al prossimo tiro contro il tuo avversario.

□ **TECNICHE AVANZATE DI COMBATTIMENTO**

Richiede: *Tecniche Segrete di Combattimento*

Aggiungi le opzioni seguenti a *Tecniche Segrete di Combattimento*:

- *fare il morto*: fai in modo di non sembrare più una minaccia al tuo avversario;
- *vediamo cosa sa fare*: impari qualcosa sulla vera natura del tuo avversario. Il GM ti dirà cosa.

□ **COMBATTENTE VERSATILE**

Richiede: *Parata* o *Tecniche Segrete di Combattimento*

Se hai già preso la mossa *Parata*, puoi prendere la mossa *Tecniche Segrete di Combattimento*, e viceversa.

□ **SPIETATO**

Quando **infilgi il tuo dado di Danno**, infliggi +1d4 danni.

□ **L'ODORE DEL SANGUE**

Quando **fai taglia e spacca**, il tuo prossimo attacco contro il medesimo bersaglio infligge +1d4 danni.

□ **PELLE DI FERRO**

Ottieni +1 Armatura.

□ **MAESTRIA IN ARMATURA**

Quando **scegli di lasciare che la tua armatura assorba il grosso dell'impatto**, il danno viene annullato, ma devi ridurre di 1 il valore di Armatura della tua corazza o del tuo scudo (a tua scelta). Il punteggio viene ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se l'oggetto rimane con 0 Armatura, è distrutto.

□ **IL MIO TESSORO!** (miglioramento: _____)

Quando **ti accampi e passi del tempo a prenderti cura del tuo equipaggiamento**, puoi scegliere se ripristinare 1 punto di Armatura perduto dal tuo scudo o dalla tua corazza, o se aggiungere ad un'arma qualsiasi un miglioramento dalla lista di *Arma Prescelta*. In quest'ultimo caso il miglioramento dura fino alla prossima volta che ti *accampi* o fino al termine del primo combattimento in cui l'arma viene usata.

□ **INTERROGATORIO**

Quando **parlamenti con qualcuno utilizzando come leva la sua incolumità fisica**, puoi tirare+FOR invece che +CAR.

□ **OCCHIO PER LE ARMI**

Quando **osservi le armi del nemico** (anche quelle naturali), puoi chiedere al GM quanti danni infliggono e che etichette hanno. Inoltre, hai +1 al prossimo tiro che effettui contro quell'avversario.

□ **VEDERE ROSSO**

Quando **discerni la realtà durante il combattimento**, prendi +1.

□ **COMPAGNO D'ARMI**

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse del Paladino o del Ranger.

□ **COMBATTENTE MULTICLASSE**

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno.

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ **FABBRIO**

Richiede: *Arma Prescelta* o *Vincolo della Lama*

Quando **hai accesso ad una forgia**, puoi distruggere un'arma e trasferire le sue proprietà magiche alla Tua Arma.

Inoltre, se hai la mossa *Cimelio*, quando **hai accesso ad una forgia ed hai a disposizione un'arma adeguata** (a discrezione del GM), puoi richiamare in essa gli spiriti che risiedevano nella Tua Arma, anche se quest'ultima è andata distrutta. Le eventuali proprietà magiche vengono trasferite assieme agli spiriti. Puoi avere una sola *Arma Prescelta* o concessa dal patrono alla volta.

□ **PARATA E AFFONDO**

Richiede: *Parata*

Aggiungi alla mossa *Parata* l'opzione «*apri un varco nelle sue difese: ottieni +1 al tuo prossimo tiro di taglia e spacca contro di lui*».

Inoltre, quando **effettui una Parata**, *con 12+ scegli 3 opzioni dalla lista anziché 2.

□ **COMBATTENTE OPPORTUNISTICO**

Richiede: *Tecniche Segrete di Combattimento*

Quando **fai taglia e spacca**, *con 12+ puoi scegliere un'opzione della mossa *Tecniche Segrete di Combattimento* senza doverti esporre al contrattacco avversario.

□ **SETE DI SANGUE**

Sostituisce: *Spietato*

Quando **infilgi il tuo dado di Danno**, infliggi +1d8 danni.

□ **IL SAPORE DEL SANGUE**

Sostituisce: *L'Odore del Sangue*

Quando **fai taglia e spacca**, il tuo prossimo attacco contro il medesimo bersaglio infligge +1d8 danni.

□ **PELLE D'ACCIAIO**

Sostituisce: *Pelle di Ferro*

Ottieni +2 Armatura.

□ **PERFEZIONE IN ARMATURA**

Sostituisce: *Maestria in Armatura*

Quando **scegli di lasciare che la tua armatura assorba il grosso dell'impatto**, il danno viene annullato e prendi +1 al prossimo tiro contro l'aggressore, ma devi ridurre di 1 il valore di Armatura della tua corazza o del tuo scudo (a tua scelta). Il punteggio viene ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se l'oggetto rimane con 0 Armatura, è distrutto.

□ **SEGNATO DALLA BATTAGLIA**

Hai affrontato molte battaglie e imparato a convivere con le conseguenze. Quando **fai il fine sessione**, puoi rimuovere una tua Debilitazione a scelta.

□ **ESTRAZIONE RAPIDA**

Quando **inizia un combattimento e sei consapevole del tuo nemico**, agisci sempre prima del tuo avversario ed hai +1 al prossimo tiro che effettui.

□ **GUERRIERO SUPERIORE**

Quando **tagli e spacchi**, *con un 12+ infliggi i danni, eviti l'attacco del nemico, e lo impressioni, lo demoralizzi o lo impaurisci (a discrezione del GM).

□ **SCIA DI CADAVERI**

Quando **affronti con foga sanguinaria una soverchiante orda di nemici molto più deboli di te**, scegli il tuo obiettivo:

- tenerli a bada e guadagnare tempo fino a che _____;
- restare l'ultimo in piedi;
- fendere l'orda di nemici per raggiungere _____;
- impedire ai nemici di raggiungere/ottenere _____;
- spingere un gran numero di nemici alla fuga o alla resa.

Poi tira+FOR. *Con 10+ raggiungi l'obiettivo uccidendo o rendendo inoffensivi tutti i nemici necessari allo scopo. *Con 7-9 lo stesso, ma il GM ti dirà a che prezzo. *Con un 6- sfoisci l'orda, ma le cose si mettono parecchio male per te e/o per i tuoi compagni.

□ **MALOCCHIO** (____ prese)

Richiede: *Vedere Rosso*

Quando **entri in combattimento**, tira+CAR. *Con un 10+, prendi 2, *con un 7-9, prendi 1. Spendi la tua presa per incrociare lo sguardo di un avversario, che s'immobilizza o esita, e non può agire finché tu non distogli lo sguardo. *Con un 6-, i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la minaccia più grande.

□ CON GLI OCCHI DELLA MORTE

Quando **inizi a combattere**, tira+**SAG**. *Con 10+, indica qualcuno che vivrà e qualcuno che morirà. *Con un 7-9, indica qualcuno che vivrà oppure qualcuno che morirà. Indica dei PNG, non dei personaggi giocanti, Il GM farà in modo che la tua visione si avveri, se ciò è anche solo lontanamente possibile. *Con un 6- vedi la tua morte e prendi un -1 continuato per tutta la durata dello scontro.

☐ **FRATELLO D'ARMI**

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa non multiclasse del Paladino o del Ranger.



Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse *multiclasse*.

❑ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: *Apprendista Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Richiede: *Adepto Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Esperto Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse
 multiclasse.

□ GRAN MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Maestro Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse
 multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO

[illegible]