

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 *declami conoscenze o discerni la realtà* riguardo ad attività criminali, prendi +1;

□ **Elfo:** quando *sfidi il pericolo* lanciandoti in folli ed esagerate acrobazie (come atterrare da metri di altezza dopo aver fatto un doppio avvitamento carpiato), hai sempre +1 al tiro;

□ **Nano:** quando *discerni la realtà*, aggiungi «qual è la cosa più preziosa che posso prendere senza essere notato?» alle domande della lista. Inoltre, ti basta una singola occhiata per definire con discreta approssimazione il valore di mercato di qualsiasi oggetto;

□ **Halfling:** quando *attacchi con un'arma a distanza*, infliggi +2 danni;

□ **Mezz'orco:** quando *infliggi danni con Attacco Furtivo*, infliggi +1 danni.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ **ATTACCO FURTIVO**

Quando *attacchi con un'arma da mischia un nemico indifeso o sorpreso*, puoi scegliere di infliggere il tuo dado di Danno senza bisogno di tirare, oppure cercare di ottenere uno specifico effetto e tirare+DES. *Con 10+ scegli due opzioni. *Con 7-9 scegli una:

- non entri in corpo a corpo col nemico;
- infliggi il tuo dado di Danno +1d6;
- ti crei un vantaggio: +1 al prossimo tiro tuo o di un alleato contro il nemico;
- riduci la sua Armatura di 1 finché non la ripara;
- ottieni l'effetto dell'etichetta *stordimento* (se l'avversario può essere stordito).

✓ **ESPERTO DI TRAPPOLE** (____ prese)

Quando *dedichi un momento a controllare un'area pericolosa*, tira+DES. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 1. Spendi 1 presa mentre attraversi l'area per fare una delle seguenti domande:

- c'è una trappola qui, e se sì, che cosa la attiva?
- Che cosa fa la trappola quando viene attivata?
- Che cos'altro c'è qui di nascosto?

✓ **MANO LESTA**

Quando *scassini serrature, borseggi o disattivi trappole*, tira+DES. *Con un 10+, lo fai senza problemi. *Con un 7-9, lo fai comunque, ma il GM ti offrirà due opzioni tra destare un sospetto, metterti in pericolo o pagare un costo.

✓ **MORALITÀ FLESSIBILE**

Quando *qualcuno prova a individuare il tuo allineamento*, puoi dichiarare l'allineamento che preferisci.

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ **AVVELENATORE**

Sei un esperto nella preparazione e nell'uso dei veleni. Sceglilo uno dalla lista seguente:

- **Olio di Tagete** (*applicato*): il bersaglio cade in un sonno leggero;
- **Ambrosia Rossa** (*a contatto*): il bersaglio infligge -1d4 danni continuati finché non viene curato;
- **Radiola Dorata** (*applicato*): il bersaglio tratta la prossima creatura che vede come un alleato fidato, finché non ha prova del contrario;
- **Lacrime di Serpente** (*a contatto*): chiunque infligga danni al bersaglio tira due volte e prende il miglior risultato.

Questo veleno non è più *pericoloso* per te e ne ottieni 3 utilizzi. Ogni volta che *hai qualche ora di tempo e un posto sicuro per preparare il veleno che hai scelto*, se hai gli ingredienti necessari (concordati con il GM), puoi crearne tre dosi.

□ **SPERIAMO CHE TENGA!**

Quando *ripari, riconfiguri o crei un congegno in fretta e su due piedi*, descrivi cosa vuoi farci e tira+DES. *Con 10+, funziona come progettato. *Con 7-9, scegli uno:

- non funziona a lungo, o è fragile e non potrai farci più di tanto;
- funziona, ma presenta qualche bizzarria o strana complicazione che non scoprirai prima che si attivi.

□ **ARTE PERSUASIVA**

Quando *utilizzi bugie, chiacchiere o inganni per evitare sospetti o uscire dai guai*, tira+CAR. *Con 7-9, le tue menzogne vengono credute, almeno per ora. *Con un 10+, scegli anche una tra le seguenti opzioni:

- sposti l'attenzione o i sospetti altrove;
- la tua menzogna rimarrà indiscussa fino a quando non verranno alla luce dei fatti che la smentiscono;
- copri anche i tuoi amici.

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:

□ **MILLE RISORSE**

Scegli una mossa iniziale del Ladro che non hai già preso.

□ **COLPO BASSO**

Richiede: *Attacco Furtivo*

Quando *infliggi danni con Attacco Furtivo usando un'arma con l'etichetta precisa o con portata corta*, infliggi +1d6 danni.

□ **SCHIVATA**

Quando *cerchi di schivare un attacco in mischia grazie alla tua superiore agilità*, tira+DES. *Con un 7-9 non subisci i danni dell'attacco. *Con 10+, inoltre, scegli un'opzione:

- riesci a passare alle spalle dell'attaccante che ti perde di vista per qualche, cruciale, istante;
- riesci ad allontanarti quanto basta per non essere più alla portata degli attacchi in mischia del tuo avversario;
- fai infuriare il nemico che concentrerà le sue attenzioni su di te.

□ **IO SPARO PER PRIMO**

Non sei mai colto alla sprovvista. Quando *qualcuno potrebbe coglierti di sorpresa*, puoi invece agire per primo.

□ **PASSO FELPATO** (____ prese)

Quando *ti nascondi alla vista per agire indisturbato*, tira+DES. *Con 7+ finché mantieni un basso profilo e rimani celato, potrai muoverti ed agire senza che nessuno ti noti. *Con 10+ le circostanze sono particolarmente favorevoli (condizioni di luce, elementi scenici, distrazione dei presenti), ed ottieni una presa da spendere per concretizzare un'opportunità che ti permetterà di cogliere chiunque di sorpresa, ottenendo anche un +1 al prossimo tiro se la sfrutti.

□ **PRUDENTE**

Richiede: *Esperto di Trappole*

Quando *usi Esperto di Trappole*, hai sempre 1 presa aggiuntiva, anche *con un 6-.

□ **OCCHI SCRUTATORI**

Quando *discerni la realtà*, aggiungi le seguenti opzioni alla lista delle domande che puoi fare:

- ✓ qual è il miglior modo per entrare, uscire o rimanere inosservati?
- ✓ Chi è più vulnerabile o indifeso nei miei confronti?

□ **MAESTRO DEI VELENI**

Dopo che *hai usato un tipo di veleno almeno una volta*, non sarà più *pericoloso* per te.

□ ALCHIMISTA

Richiede: *Avvelenatore*

Quando **hai qualche ora di tempo e un posto sicuro per preparare un veleno che hai già usato in passato**, se hai gli ingredienti necessari (concordali con il GM), ne ottieni 3 dosi.

□ ARMA AVVELENATA

Sai come usare anche i veleni più complessi senza sforzo. Quando **spargi sulla tua arma un veleno che non è pericoloso per te**, consideralo *a contatto* invece che *applicato*.

□ SPORCHI TRUCCHETTI (____ utilizzi)

Hai con te un arsenale di bombe fumogene, triboli e altro (3 utilizzi, peso 1). Se lanci queste cose, la portata è *vicino*. Quando **fai ricorso ai tuoi Sporchi Trucchetti**, scegli uno dei seguenti effetti:

- rallenti un numero limitato di bersagli utilizzando triboli o roba del genere;
- con una bomba fumogena oscuri per qualche secondo una piccola area;
- distrai qualcuno usando bombette esplosive o arnesi simili.

Quindi tira+**DES**. *Con 10+ ottieni esattamente ciò che volevi e hai +1 alla prossima azione che possa beneficiare dell'effetto prodotto. *Con 7-9 scegli anche uno dei seguenti:

- lasci tracce che possono rivelare la tua presenza (puoi scegliere questa opzione solo se sei nascosto);
- ti esponi ad un pericolo (il GM ti dirà cosa);
- sei costretto a spendere un utilizzo dei tuoi *Sporchi Trucchetti*;
- l'effetto è parziale o ha luogo in maniera imprevista.

Ogni volta che **hai tempo e modo di racimolare il materiale necessario a rimpolpare il tuo arsenale**, puoi ripristinare a 3 gli utilizzi dei tuoi *Sporchi Trucchetti*.

□ INGEGNERIA SOCIALE

Quando **passi un po' di tempo a esplorare un centro abitato in cerca di opportunità e bersagli facili**, tira+**CAR**. *Con 10+, ottieni 3 prese. *Con 7-9, ne prendi 2. *Con 6-, prendi comunque 1 presa, ma anche il GM ne prende 1. Se il GM ha delle prese, può spenderne una in qualsiasi momento per introdurre una persona che ti è ostile, che sospetta di te, o verso cui sei in debito. Tu, invece, puoi spendere una presa per chiedere un favore a qualcuno (un piccolo prestito, un compito semplice e non pericoloso, o simili). Non puoi spendere prese per chiedere favori a chi è sospettoso o apertamente ostile nei tuoi confronti (inclusi i personaggi degli altri giocatori, che ti guardano sempre con sospetto, sapendo con chi hanno a che fare).

□ MALALINGUA

Quando **passi un po' di tempo in un centro abitato a parlare degli ultimi pettegolezzi**, tira+**CAR**. *Con 7-9, vieni a sapere di un'interessante opportunità nelle vicinanze. *Con un 10+, puoi anche dar vita ad una diceria a tuo piacimento che si diffonderà a macchia d'olio.

□ CONTATTI

Quando **metti in giro negli ambienti criminali la voce che ti serve qualcosa**, specifica cosa (roba, informazioni, raccomandazioni, qualcuno per un lavoretto pericoloso, e così via), e tira+**CAR**. *Con 10+, qualcuno può farti avere esattamente ciò che cerchi. *Con 7-9, dovrai accontentarti di qualcosa di simile, oppure avrai ciò che vuoi, ma a determinate condizioni.

□ COLTELLO ALLA GOLA

Quando **parlamenti usando l'incolumità fisica di qualcuno come leva**, puoi tirare, a tua scelta, +**DES** invece che +**CAR**.

□ MASCALZONE 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:

□ COMBATTENTE SLEALE

Sostituisce: *Colpo Basso*

Quando **usi un'arma con etichetta precisa o con portata corta**, causi +1d8 danni se infliggi danni con *Attacco Furtivo*. Tutti gli altri attacchi effettuati con quel tipo di armi infliggono +1d4 danni.

□ CECCHINO

Quando **fai una raffica contro un bersaglio ignaro della tua presenza**, non riveli mai la tua posizione, neanche *con un 6-.

□ FINTA

Richiede: *Schivata*

Quando **tagli e spacchi**, *con un 10+, se non ti esponi al contrattacco nemico, infliggi il tuo dado di Danno e la prossima volta che usi *Schivata* per evitare un attacco in mischia di quell'avversario avrai automaticamente successo come se avessi ottenuto un 10+.

□ IL CUORE OLTRE L'OSTACOLO

Quando **sfidi il pericolo**, *con un 12+ trascendi i tuoi limiti. Non solo riesci nel tuo intento, ma il GM ti offrirà un esito migliore e un momento di eleganza o un attimo di pura bellezza.

□ VIA DI FUGA

Quando **sei nei guai fino al collo e hai bisogno di levarti di torno**, indica la tua via di fuga e tira+**DES**. *Con un 10+ scompaia. *Con un 7-9 puoi restare o andartene, ma se vai ti costerà: lascia qualcosa indietro o porta qualcosa con te, il GM ti dirà cosa.

□ ESTREMAMENTE PRUDENTE

Sostituisce: *Prudente*

Quando **usi Esperto di Trappole**, hai sempre 1 presa aggiuntiva, anche *con un 6-. *Con un 12+ prendi 3, e la prossima volta che scopri una trappola il GM ti dirà immediatamente che cos'è, cosa la attiva, chi l'ha piazzata e come puoi usarla a tuo vantaggio.

□ ALCHIMIA SPERIMENTALE

Richiede: *Alchimista*

Quando **hai qualche ora di tempo e un posto sicuro per provare a preparare un nuovo tipo di veleno**, descrivi quali effetti vorresti che avesse e concorda con il GM gli ingredienti necessari. Il GM, in relazione agli effetti desiderati, definisce una o più limitazioni per il nuovo preparato:

- funziona soltanto in determinate circostanze;
- il meglio che riesci a fare è una versione più debole;
- ci mette un po' di tempo a fare effetto;
- ha degli effetti collaterali ben visibili.

Quindi tira+**DES**. *Con 10+, ottieni 3 utilizzi del nuovo veleno e potrai prepararlo nuovamente con la mossa *Alchimista* (senza le limitazioni del prototipo) dopo averlo usato almeno una volta. *Con 7-9, ottieni comunque 3 dosi, ma non hai padroneggiato il processo di produzione. *Con 6-, ti sei avvelenato da solo! Tutti i veleni sperimentali hanno l'etichetta *pericoloso*.

□ SMANETTONE MAGICO

Quando **cerchi di capire il funzionamento di un oggetto o di un congegno magico grazie alla tua esperienza sul campo**, tira+**DES**. *Con 7+ capisci in linea generale come funziona: il GM te lo spiegherà approssimativamente e senza tecnicismi magici. *Con 10+ scegli 2. *Con 7-9 scegli 1 tra le seguenti opzioni:

- non ti è sfuggito un particolare di una certa rilevanza;
- ti sei fatto un'idea di come attivarlo;
- non ti metti in pericolo o attiri attenzioni indesiderate.

Una volta che hai capito il funzionamento di un oggetto magico puoi usarlo anche se non rispetti eventuali requisiti previsti. Il GM potrebbe però chiederti di fare prima un po' di pratica, o l'utilizzo improprio potrebbe avere degli effetti collaterali.

[illegible]This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.