

NOME

Umano: Faustus, Elric, Semundur, Solomon, Michael, Piper, Willow, Mab, Zaman.

Elfo: Cymoril, Aspell, Kratim, Emander, Latim, Danfal, Lantar, Sausa, Edel, Nuswil.

Nano: Thothtan, Ragan, Lagar, Zida, Timde, Krasa, Dangi, Ror, Karda, Laika, Nud.

Halfing: Masa, Sole, Riga, Giono, Stranul, Dalfmel, Proso, Neastran, Luna, Emasa.

Mezz'orco: Viscul, Lusna, Swama, Monra, Oru, Doomrar, Vol'mer, Guska, Sa, Gaka.

RAZZA

ASPETTO

Scegli un'opzione per ogni elemento

Occhi Folli, Occhi Tormentati, Occhi Scaltri, _____

Capigliatura Impeccabile, Capelli Lunghissimi, Calvo, _____

Abiti Comuni, Abiti Scuri, Abiti Eleganti, _____

Corpo Allenato, Corpo coperto di Cicatrici, Corpo Magro, _____

FORZA

Indebolito-1

Base

Mod.

DANNO D6

DESTREZZA

Instabile-1

COSTITUZIONE

Indisposto-1

INTELLIGENZA

Intontito-1

SAGGEZZA

Confuso-1

CARISMA

Sfregiato-1

PF

Attuali

$PF_{Max} = 6 + \text{Costituzione}$

CARICO

$\text{Carico} = 7 + \text{FOR}$

ALLINEAMENTO

Scegli un allineamento o inventane uno

☐ **Buono:** intercedi in favore di qualcuno con il tuo patrono.

☐ **Legale:** ti metti in pericolo per compiere la volontà del tuo patrono.

☐ **Neutrale:** accresci il tuo potere senza causare danni a nessun altro.

☐ **Caotico:** sfidi il tuo patrono pur di affermare te stesso.

☐ **Malvagio:** corrompi qualcun altro come sei stato corrotto tu.

☐ _____:

Equipaggiamento

Hai con te una Copia del Contratto (peso 0), descrivila:

Scegli una sola opzione per le tue armi:

☐ Spada corta (*media*, peso 1);

☐ Arco logoro (*vicino, a due mani*, peso 2), Fascio di Freccie (3 *munizioni*, peso 1) e Pugnale (*corta*, peso 1).

Inoltre, scegli un'opzione tra le seguenti:

☐ Pozione Curativa (1 utilizzo, peso 0);

☐ Razioni da Dungeon (*razione*, 5 utilizzi, peso 1);

☐ Antitossina (1 utilizzo, peso 0);

☐ 6 monete.

PE

LIVELLO

Il Warlock rev. 0.3 di Niccolò Martini – www.rubedoforge.it – CC BY-SA 4.0



REBREWED

IL WARLOCK

Legami(4)

Inserisci il nome di un altro PG in almeno uno dei seguenti

- Devo nascondere la mia vera natura da _____.
- _____ sarebbe un eccellente servitore per il mio padrone.
- Solo _____ potrebbe salvare la mia anima. Ma lo voglio davvero?
- So cosa desidera veramente _____, come ciò potrà tornarmi utile?

Durante il gioco potrai anche inventarne di nuovi

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

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 usi un credito ottenuto con il *Vincolo della Catena* come leva per *parlamentare*, tira normalmente. *Con 10+, il debito del PNG nei tuoi confronti non si considera saldato. *Con 7-9 o 6-, conta comunque di aver ottenuto un 10+ per *parlamentare*, ma il favore si considera ripagato come di consueto. Ricorda, però, *con 6-, in questo caso, non puoi segnare il PE;

□ **Elfo**: aggiungi un truccetto dalla lista del Mago alle suppliche che ti sono concesse con il *Vincolo del Tomo*, e quando prendi *Le Vie del Patrono...*, puoi scegliere anche tra le mosse del Mago;

□ **Nano**: ottieni «immunità ai veleni» come beneficio aggiuntivo per il tuo *Contratto*;

□ **Halfling**: quando usi *La Fortuna degli Sciocchi*, prendi +1 a qualsiasi prossimo tiro invece che solo su *sfidare il pericolo*;

□ **Mezz'orco**: l'arma che ti viene concessa con il *Vincolo della Lama* ha di base il miglioramento «truce» oltre a quelli che scegli, e quando prendi *Le Vie del Patrono...*, puoi scegliere anche tra le mosse del Guerriero;

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ LA FORTUNA DEGLI SCIOCCHI

Quando **subisci danno**, prendi +1 al prossimo tiro di *sfidare il pericolo*.

✓ DEFLAGRAZIONE OCCULTA - ① ② ③ ④

Quando **invochi la furia del tuo patrono contro un avversario**, scegli due etichette tra quelle elencate in fondo e tira+**CAR**. Se non scegli nessuna etichetta di portata, quella base è *corta*. *Con 10+ infliggi 1d6 danni al bersaglio. *Con 7-9, lo stesso, ma devi anche scegliere un'opzione dalla lista seguente:

- infliggi -1 danni ed il GM rimuove una delle etichette che hai scelto che non sia di portata;
- subisci -1 continuato a usare *Deflagrazione Occulta* fintanto che non ti accampi;
- attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà.

Puoi anche decidere di spendere 1 presa di *Mana* (e non più di una!) per infliggere +1d6 danni.

Etichette: *lunga*, *vicino*, *stordimento*, *possente*, *1 perforante*.

✓ CONTRATTO

Hai firmato un *Contratto* con una forza ultraterrena (demoniaca, fatata, o altro). Lavora con il GM per definirne l'aspetto, la natura, gli obiettivi noti ai mortali e la personalità: _____

Scegli due benefici che hai ricevuto dal tuo patrono:

- libertà da fame, sete e sonno;
- aspetto e modi impeccabili;
- immunità a malattie, debolezza e vecchiaia;
- conoscenza di una lingua arcana, dimenticata da tempo;
- immunità alle possessioni e a qualsiasi effetto influenzi l'anima;
- immunità al controllo mentale;
- percezione del piano di esistenza del tuo patrono;
- visione notturna;
- capacità di respirare sott'acqua;
- invulnerabilità al calore ed alle fiamme;
- invulnerabilità al freddo;
- immunità ai veleni (archetipo del Warlock: «*Nano*»).

Scegli anche l'obbligo che il tuo patrono ti ha imposto:

- *adorazione* (porta altri al servizio del tuo patrono);
- *segretezza* (nascondi l'identità del tuo patrono ad ogni costo);
- *competizione* (lavora per ostacolare i nemici del tuo patrono);
- *sacrificio* (distruggi oggetti di potere come dono al tuo patrono).

Se passa un periodo di tempo significativo senza che tu ti sforzi sinceramente per assolvere ai tuoi obblighi, prendi -1 continuato a tutti i tiri fino a quando non torni nelle grazie del tuo patrono.

Inoltre, scegli un *Vincolo*:

□ VINCOLO DELLA LAMA

Richiede: *Contratto* o *Ordine Sovrannaturale*

Il tuo contratto ti conferisce un'arma proveniente dal reame del tuo patrono.

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 *Cimelio* e *Settimo Senso* del Guerriero);
- versatile (scegli una portata aggiuntiva);
- ben costruita (-1 peso);
- truce (*devastante* - archetipo del Warlock: «*Mezz'orco*»).

Descrivi l'arma che ti è stata conferita dal patrono, ed eventualmente dalle un nome: _____

Quando **fai taglia e spacca con l'arma che hai ricevuto dal tuo patrono**, se il tuo dado di danno è d4 o d6, diventa d8. Se l'arma dovesse andare perduta o distrutta, puoi sempre implorare il tuo patrono di dartene una nuova. Il GM ti dirà cosa devi fare.

□ VINCOLO DELLA CATENA

Richiede: *Contratto* o *Ordine Sovrannaturale*

Quando **aiuti qualcuno (PG o PNG) in un modo che sia per lui significativo e riconosciuto**, lo leghi con un patto suggellato dal tuo patrono che lo obbliga a ripagarti in futuro. Puoi usare questo credito come leva per *parlamentare* con un PNG. Se lo fai, considera di aver ottenuto un 10+ senza bisogno di tirare, ma il debito è stato saldato. Se invece si tratta di un PG, puoi chiedergli un piccolo favore, di rispondere sinceramente a una domanda o di aiutarti a fare qualcosa. Se lo fa, il debito è pagato. Se si rifiuta, lui stesso deve tirare+il numero di **Legami che ha con te**. *Con 10+ non fa ciò che gli hai chiesto, ma il suo debito con te rimane. *Con 7-9, resiste, ma con un costo: ti dovrà un favore in più di prima. *Con 6-, resiste, ma ciò lo rende debole: la prossima volta che lo ostacoli con la mossa *aiutare o ostacolare* ottieni un 10+ senza tirare.

_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori;
_____ mi deve _____ favori.

□ VINCOLO DEL TOMO

Richiede: *Contratto* o *Ordine Sovrannaturale*

Il tuo contratto ti conferisce un Tomo su cui il tuo patrono ha impresso delle formule magiche. Descrivilo: _____

Il Tomo ha peso 1 e contiene tutte le suppliche e due incantesimi di 1° livello a tua scelta dalla lista del Warlock. Se il Tomo dovesse andare distrutto o perduto, puoi sempre implorare il tuo patrono di dartene uno nuovo. Il GM ti dirà cosa devi fare.

Se prendi questa mossa, ottieni anche *Lanciare Incantesimi del Patrono* e *Mana*.

Solo se hai preso il *Vincolo del Tomo*, ottieni anche le seguenti mosse:

□ **MANA** (_____ prese)

Quando **ti accampi e ripassi gli incantesimi che conosci, preghi la tua divinità o rinnovi i reciproci accordi con il tuo Patrono**, perdi tutte le prese di *Mana* che hai e ne prendi un numero pari al tuo più alto livello da Incantatore +1 (massimo 11).

❑ LANCiare INCANTESIMI DEL PATRONO

- ① ② ③ ④

Quando **vuoi lanciare un incantesimo contenuto nel tuo Tomo**, se si tratta di una supplica, non importa che tiri, la lanci e basta. Altrimenti, se il tuo livello da Warlock e le tue prese di *Mana* residue sono almeno pari al livello dell'incantesimo che vuoi lanciare, tira+**CAR** (nota che le prese di *Mana* le stai solo rischiando, non spendendo!). *Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo. *Con 7-9, lo stesso, ma devi anche scegliere un'opzione:

- attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come;
- il lancio dell'incantesimo logora il legame con il patrono: prendi -1 continuato a *Lanciare Incantesimi del Patrono* finché non usi di nuovo la mossa *Mana*. Se scegli questa opzione più volte, il malus si somma;
- spendi prese di *Mana* pari al livello dell'incantesimo lanciato.

Ricorda che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità ai tuoi tiri di *lanciare incantesimi*.

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:

❑ NE SO UNA PIÙ DEL DIAVOLO

Richiede: *Contratto* o *Ordine Sovrannaturale*

Quando **declami conoscenze riguardo qualcosa che interessa anche al tuo patrono**, prendi +1 al prossimo tiro che effettui agendo sulla base delle informazioni ottenute.

❑ BRACCIO DESTRO

Richiede: *Contratto* o *Ordine Sovrannaturale*

Il tuo contratto ti conferisce potere su di un emissario del tuo patrono, descrivilo: _____

Trattalo come un gregario con Costo «*portare avanti i piani del patrono*», Lealtà 2, 1 PF + 2 per ogni tuo livello (massimo +20), +2 ad un modificatore di Caratteristica a tua scelta e +1 a tutti gli altri, Carico 6 e d6 come dado di Danno. Scegli per il servitore un'Abilità primaria a Rango 1 ed una capacità utile (da concordare con il GM). Se il servitore dovesse morire o, per qualsiasi motivo, non essere più disponibile, tornerà al tuo fianco al prossimo tramonto, vivo e pronto per nuove avventure.

❑ SERVITORE COMPETENTE

Richiede: *Braccio Destro*

Aumenta a Rango 2 l'Abilità primaria del tuo servitore e scegli due Abilità secondarie a Rango 1, oppure una a Rango 1 e una nuova capacità utile da concordare con il GM.

❑ SOSIA

Richiede: *Braccio Destro*

Quando **comandi al tuo servitore di assumere le tue sembianze**, tira+**CAR**. *Con 10+ scegli 2, *con 7-9 scegli 1:

- anche le movenze del tuo sosia sono credibili;
- anche la voce del tuo sosia è uguale alla tua;
- l'effetto durerà a lungo.

*Con 6- il tuo servitore morirà per lo stress della trasformazione e tu assumerai le sue sembianze fino al prossimo tramonto.

❑ DEFLAGRAZIONE POTENTE

Richiede: *Deflagrazione Occulta*

Aggiungi le seguenti etichette alla lista di *Deflagrazione Occulta*: *media*, *due bersagli* (-1 danni), *devastante* (+1d4 danni). L'etichetta 1 *perforante* è sostituita da 2 *perforante*. Inoltre, le etichette di gittata non contano nel limite delle due che puoi scegliere.

❑ L'ANIMA DELL'ACCIAIO

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

Sei entrato in completa sintonia con la Tua Arma: quando **la usi per fare taglia e spacca**, puoi tirare+**CAR** invece che +**FOR** o +**DES**.

❑ LAMA ULTRATERRENA

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

La Tua Arma esiste contemporaneamente in questo ed in un altro mondo. Quando **desideri che la tua arma appaia nella tua mano o che scompaia in uno spazio extradimensionale**, essa lo farà. Inoltre l'arma sarà anche in grado di ignorare l'immunità ai danni di tipo fisico (ma non l'Armatura) di qualunque bersaglio colpisca.

❑ TOMO DEL SAPERE

Richiede: *Vincolo del Tomo*

Il patrono imprime nuovi incantesimi nel tuo Tomo. Aggiungi due incantesimi di 1° e due di 3° livello dalla lista del Warlock.

❑ PLAGIARE L'ANIMA

Richiede: *Vincolo del Tomo*

Quando **vuoi usare una mossa iniziale o di livello 2-5 di un altro PG con cui hai almeno un Legame attivo**, spendi 1 presa di *Mana*. La conoscenza è quella del PG da cui prendi in prestito la mossa (livello di classe, soddisfacimento dei prerequisiti, incantesimi conosciuti, ecc.), ma le risorse (prese, PF, ecc.) sono le tue. Se la mossa che vuoi emulare richiede un tiro, usa la Caratteristica da essa indicata. In caso di fallimento, di successo parziale o di altri costi che comportino una penalità all'uso della mossa plagiata o la sua inibizione temporanea, applicala a *Lanciare Incantesimi del Patrono*. Usa la mossa che stai plagiando così com'è, senza potenziamenti dovuti alle altre mosse del PG da cui l'hai presa in prestito. Tuttavia, se qualche tua mossa la modifica, applica pure il modificatore. Gli effetti passivi delle mosse che usi in questo modo hanno una durata limitata: se, ad esempio, la mossa che prendi in prestito ti dà 2 Armatura, l'effetto durerà solo per quel combattimento o per il tempo necessario a risolvere la situazione.

❑ SETTA(____ prese)

Richiede: *Vincolo della Catena*

Hai creato la tua *Setta* personale! Quando **ti dedichi a rafforzarla** (investendoci risorse, reclutando validi seguaci, o espandendo la sua influenza), tira+**CAR**. *Con 10+, ottieni 1 presa. *Con 7-9, lo stesso, ma la *Setta* attira attenzioni indesiderate o il tuo patrono pretende un tributo per la sua crescita. *Con 6-, non guadagni prese, e le attività della *Setta* danno luogo a un problema che richiede la tua immediata attenzione.

Puoi spendere prese per fare in modo che la tua *Setta* porti a compimento con successo un piano da te ideato. Il costo dipende dalla complessità:

- semplice, ad esempio recuperare informazioni specifiche o un oggetto non strettamente sorvegliato, diffondere voci e dicerie, o compiere qualche piccola azione di disturbo: 2 prese;
- articolato, ad esempio recuperare informazioni poco disponibili o un oggetto raro, influenzare l'opinione pubblica di un piccolo insediamento o di un quartiere cittadino, corrompere un singolo politico, oppure compiere un sabotaggio in piena regola o l'omicidio di qualcuno non troppo in vista: 4 prese;
- complesso, ad esempio trafugare un oggetto ben custodito o venire a conoscenza di un segreto, corrompere una fazione politica, incitare alla rivolta, oppure destabilizzare un'organizzazione, magari rovesciando un leader minore (con la forza o meno): 6 prese.

Se qualcuno indaga su ciò che è successo, puoi spendere 1 presa e fare in modo che non sia possibile risalire a te (ma qualche altro membro della *Setta* potrebbe venire coinvolto). Al posto di una presa di *Setta* puoi anche riscuotere un favore del *Vincolo della Catena* da un PNG che possa essere utile alla riuscita del piano che hai architettato o a coprire il tuo ruolo negli eventi.

❑ ALTRI VINCOLI

Ottieni un Vincolo del Warlock che non hai già.

❑ COMPLETAMENTE VINCOLATO

Richiede: *Altri Vincoli*

Ottieni anche l'ultimo Vincolo del Warlock che ti mancava.

❑ PUNIZIONE RIMANDATA

Quando **subisci un ammontare di danni che ti ucciderebbe**, puoi invece prendere -1 continuato a tutti i tiri e negare tale danno. Puoi scegliere in qualsiasi momento di accettare di subire il numero di danni che hai evitato in precedenza e di porre fine al -1 continuato.

❑ LA LEZIONE DEL DOLORE

Quando **non sei a pieni PF**, prendi +1 Armatura.

❑ IL PREZZO DELL'ANIMA

Quando **passi del tempo a prendere confidenza con qualcuno**, tira+**SAG**. *Con 10+, il tuo patrono ti sussurra una cosa che quella persona desidera veramente. *Con 7-9, lo stesso, ma lei percepisce qualcosa della tua vera natura. Puoi usare quel che hai scoperto come leva per *parlamentare*.

❑ LE VIE DEL PATRONO...

Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa non multiclasse dalla lista del Paladino, del Ladro o del Bardo.

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

❑ ...SONO INFINITE

Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa non multiclasse dalla lista del Paladino, del Mago o del Guerriero.

❑ POSTILLE

Richiede: *Contratto*
Scegli un altro beneficio dal tuo *Contratto*: lo ottieni.

❑ UN GIUSTO SOVRANO

Richiede: *Braccio Destro*
Puoi evocare un secondo emissario del patrono, descrivilo: _____

Crealo come hai fatto col primo, poi scegli Abilità, Ranghi e capacità utili extra derivanti da altre mosse (non per forza le stesse dell'altro). Ad ogni tramonto devi decidere quale dei due servitori appare.

❑ MAESTRIA DEL SERVITORE

Richiede: *Servitore Competente*
Aumenta a Rango 3 l'Abilità primaria del tuo servitore e a +3 il modificatore della Caratteristica che aveva a +2. Concorde anche una nuova capacità utile con il GM oppure porta a Rango 2 una delle Abilità secondarie del servitore.

❑ DEFLAGRAZIONE DIROMPENTE

Richiede: *Deflagrazione Potente*
Aggiungi anche queste etichette alla lista di *Deflagrazione Occulta*: *lontano*, *area* (colpisce tutti i nemici a portata *lunga* dal bersaglio, ma infligge -2 danni). Inoltre, l'etichetta *2 perforante* è sostituita da *3 perforante*, e l'etichetta *devastante* (+1d4 danni) è sostituita da *devastante* (+1d6 danni). Infine, puoi scegliere 3 etichette anziché 2.

❑ STORMBRINGER

Richiede: *Lama Ultraterrena*
Quando **uccidi una creatura con la tua Lama Ultraterrena**, la sua anima (se ce l'ha) ne viene divorata. La creatura è consapevole della sua prigionia, ma è possibile manipolarla *parlamentando*, usando incantesimi, o con altri effetti che possano ragionevolmente influenzare un'anima. Tutte le mosse effettuate contro le anime intrappolate ottengono +1 al tiro. Ma non sperare di poterle trattenere in eterno, però: il tuo patrono, presto o tardi, le reclamerà!

❑ RIVELAZIONI PROIBITE

Richiede: *Tomo del Sapere*
Il tuo patrono ti rivela oscuri segreti dimenticati nei meandri del tempo e dello spazio. Aggiungi al tuo Tomo un incantesimo qualunque di 5° livello tra quelli del Warlock ed altri due incantesimi a tua scelta da qualsiasi lista di classe (al massimo puoi avere un singolo incantesimo di 9° livello, però).

❑ LOGGIA

Richiede: *Setta*
Quando **fai il *fine sessione***, guadagni una presa di *Setta* in ognuno dei seguenti casi:

- se rispondi «sì» alla domanda «*hai mostrato al mondo il tuo potere o quello del tuo patrono?*» che ti verrà posta dal GM;
- se hai lasciato il tuo *Braccio Destro* a gestire la *Setta* invece che portarlo con te.

Inoltre, quando **usi la mossa *Setta* per ottenere prese**, *con 12+ ne ottieni 2 anziché una sola.

❑ ANIMA RECLAMATA

Il tuo patrono ha riscattato la tua anima anche dal Tristo Mietitore. Quando **esali il tuo *ultimo respiro***, considera di aver ottenuto un risultato di 10+, senza bisogno di tirare i dadi. Tuttavia, il patrono pretenderà qualcosa in cambio per questa nuova opportunità (e non è detto che per te sia una cosa piacevole!).

❑ FORGIATO DAL TORMENTO

Sostituisce: *La Lezione del Dolore*
Quando **non sei a pieni PF**, prendi +2 Armatura.

❑ ASPETTO DEL PATRONO (____ prese)

La prima volta che usi questa mossa, descrivi come si manifesta l'essenza del tuo patrono sul tuo aspetto fisico quando lasci che il suo potere ti pervada completamente. Concorde inoltre con il GM due mosse che rappresentino le capacità legate alla manifestazione. Queste mosse hanno sempre l'innescio “*Quando...*” e un effetto “*allora...*”, ma non devono richiedere alcun tiro per essere usate:

1. *Quando* _____

2. *Quando* _____

Quando **scegli di rivelare la tua vera natura**, il tuo corpo cambia per adattarsi alle caratteristiche del tuo patrono. Tira+**COS**. *Con 10+ ottieni 3 prese. *Con un 7-9, ne ottieni 2. *Con 6- hai contrariato il patrono, che ti punirà per questo. Puoi spendere 1 presa di *Mana* per ottenere una presa in più di *Aspetto del Patrono*, anche in caso di fallimento. Spendi 1 presa per fare una delle mosse che hai definito all'inizio. Una volta esaurite le prese, torni alla tua forma normale.

❑ COMUNIONE CON LE OMBRE

Quando **sei completamente celato dalle tenebre**, tira+**DES**. *Con 10+, sei del tutto invisibile nell'oscurità. *Con 7-9, sei comunque invisibile tra le ombre, ma lasci qualche segno della tua presenza: un tenue odore di zolfo, un velo di brina su ciò che tocchi, ecc..

❑ UNA MISTERIOSA FIGURA MASCHERATA

Il tuo patrono ti ha donato una maschera. Descrivila: _____

Quando **la indossi**, vieni scambiato per una persona differente e la gente non è in grado di identificare nulla del tuo io mascherato che riconduca a te e viceversa. Il tuo io mascherato può avere un nome che hai pensato per lui, o non averlo affatto:

Se viene chiesto a qualcuno di descrivere il tuo io mascherato, l'unica descrizione che salterà fuori è: “*indossava una maschera...*”.

❑ MANIFESTAZIONE DEL REGNO

Quando **hai bisogno che l'ambiente attorno a te sia diverso da com'è**, tira+**CAR**. *Con 10+ una parte del piano di esistenza del patrono si manifesta in questo mondo: descrivi come si presenta ora l'ambiente che ti circonda. *Con 7-9 descrivi comunque come il piano d'esistenza del patrono ha modificato l'ambiente circostante, ma il GM ti dirà cosa, in realtà, non è cambiato. La manifestazione è instabile e non dura più di qualche minuto. Con questa mossa non puoi danneggiare direttamente qualcuno o qualcosa, come, ad esempio, facendo apparire un baratro sotto i piedi di un avversario.

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.