NOME

Scegli un qualsiasi nome giapponese

ASPETTO

Occhi seri, occhi imperiosi, occhi buoni
Capelli lunghi, capelli legati, capelli mal curati, bandana
Abito cerimoniale, vesti povere, vesti impeccabili
Corpo muscoloso, corpo stanco, corpo snello

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
☐ DEBOLE -1	☐ MALFERMO -1	☐ MALATO -1	☐ STORDITO -1	☐ CONFUSO -1	☐ SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNO (D10) | ARMATURA | PF (I TUOI PF MASSIMI SONO 10+COSTITUZIONE)

LA VIA CHE SEGUI

☐ La via del Guerriero

Sacrifica qualcosa per annientare i tuoi avversari

☐ La via del Condottiero

Guida altri in una giusta battaglia

☐ La via del Saggio

Risolvi una situazione tesa senza ricorrere alla violenza

ORIGINI

☐ Daimyo guerrafondaio

Il tuo Daimyo ama la guerra e vuole espandere il suo dominio. Quando **ti imbatti in una fazione, stendardi, una tattica militare o una storia guerresca** puoi fare una domanda al GM; dovrà risponderti con sincerità

☐ Daimyo saggio

Il tuo Daimyo governa con saggezza i suoi possedimenti ed è amato dai sudditi.
Quando **in una situazione tesa chiedi al GM cosa farebbe il tuo saggio Daimyo al tuo posto,** il GM ti risponderà sinceramente. Hai +1 prossimo se agisci di conseguenza.

☐ Daimyo mercante

Il tuo Daimyo intrattiene relazioni commerciali con altri popoli e hai imparato l'arte della mediazione e del commercio da lui. Quando **ti prendi qualche secondo per studiare una persona o una fazione,** puoi fare al loro giocatore la seguente domanda: "cosa posso darvi o fare perché tu/voi _____". Dovrà risponderti con sincerità.

LEGAMI

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:
_____ ignora la via del bushido; dovrò direzionarlo verso la giusta strada.
_____ è una persona d'onore. Posso fidarmi di lui.
_____ è un nemico del mio signore, devo sorvegliarlo.
Il mio signore ha dei progetti su _____. Devo convincerlo a farne parte.

MAI SCOPERTO

Quando indossi armature, ignori la loro etichetta ingombrante. Quando non indossi armature, e resti sotto il tuo carico, hai sempre +1 armatura.

MOSSE INIZIALI

Autorità Feudale

Quando **impartisci un ordine a un PNG esercitando l'autorità del tuo Daimyo,** tira +CAR. ✶ Con 7+ il personaggio deve scegliere uno:

- Fa ciò che gli chiedi
- Ti attacca
- Arretra, poi scappa.

✶ Con 10+, prendi anche+1 prossimo contro il PNG. ✶ Con un 6-, il PNG è libero di agire come vuole, e tu prendi -1 prossimo contro di lui.

Bushidō

Il Bushidō è la via del Samurai, fatta di privazioni e doveri, ma anche di grandi onori. Alcuni Samurai non seguono il Bushidō, ma tu non sei uno di questi.
Questi sono i tuoi doveri di Samurai:

- Yu, Coraggio (sfida la morte con coraggio)
- Jin, Compassione (aiuta e proteggi i deboli e gli indifesi)
- Meiyo, Onore (mantieni una condotta onorevole o difendi l'onore di qualcuno)

Quando **agisci per seguire i doveri del Bushido**, finché mantieni questa linea d'azione tiri 1d8+1d6 invece che 2d6. Se il d6 è il più alto dei due, il GM inserirà una complicazione dovuta alla tua condotta.

Quando **vieni meno ai doveri del Bushido (per tua volontà o meno)**, dovrai espiare in qualche modo per non perdere il tuo onore e il tuo status di Samurai. Il GM ti chiederà come.

Quando **riesci ad espirare le tue colpe verso il Bushido**, il tuo onore è ristabilito e tu segni esperienza.

Iaidō

Lo Iaidō è una tecnica d'attacco in sfoderata, in grado di tagliare qualsiasi materiale meno duro della lama della tua arma.

Quando **utilizzi lo Iaidō per attaccare un avversario in mischia,** tira +FOR. ✶ Con 10+ scegli 2. ✶ Con 7-9 scegli 1.

- Infliggi il tuo danno
- Il tuo avversario perde qualcosa (un oggetto, qualcosa che indossa, una piccola parte di lui)
- Non subisci l'attacco avversario.
- Passi oltre il tuo avversario con uno scatto improvviso.

Quando **utilizzi lo Iaidō per tagliare un ostacolo inanimato (come una porta, delle sbarre, un albero o altro),** tira +FOR. ✶ Con 10+ riesci a tagliarlo in due o più parti nette e precise. ✶ Con 7-9 lo stesso, ma scegli uno:

- Attiri attenzioni indesiderate
- Senti il contraccolpo. Subisci -1 prossimo su un tiro di FOR.
- Il taglio ha un effetto inaspettato. Il GM ti dirà cosa.

Il Samurai

LEVEL
XP

By Luca Maiorani & Saverio Porcari – versione 1.3

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Porti con te delle razioni (5 usi, peso 1), un Tanto (intimo, peso 0) e un simbolo del tuo signore (peso 0).
La tua arma principale è una Katana (corpo-a-corpo, peso1). Scegli come l'hai ricevuta:

- ☐ Eredità di famiglia
- ☐ Sottratta a un avversario
- ☐ Un dono di qualcuno importante

Scegli anche la tua arma secondaria (scegli uno):

- ☐ Wakizashi (corpo-a-corpo, peso 1)
- ☐ Naginata (portata, +1 danno, peso 2)
- ☐ Arco (vicino, lontano, peso 1) e fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Poi scegli la tua difesa:

- ☐ Yoroi completo (2 armatura, ingombrante, peso 3)
- ☐ Armatura leggera (1 armatura, peso 1) e attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- ☐ 2 antidori (peso 0) e poltiglie ed erbe (peso 0)

Infine scegli uno:

- ☐ 20 monete con il simbolo feudale del tuo signore
- ☐ Chà (6 usi, peso 1) e ciotole di ottima fattura (peso 0)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una di queste mosse.

☐ Il Migliore dei Fiori è il Ciliegio

Quando **dai la tua parola d'onore a qualcuno**, vale sempre come leva per un parlé, ma ottieni anche un nuovo dovere del Bushido: *Promessa (*onora la tua parola d'onore). Se stai mentendo, vale invece come infrazione del Bushido

☐ Rinfoderare

Quando **infliggi danno a un bersaglio**, puoi decidere di non infliggerne e prendere 1.
Quando **rinfoderi la tua arma**, puoi spendere tutte le prese per infliggere il tuo danno al bersaglio tante volte quante prese hai speso. Puoi anche decidere di scartare tutte le prese e risparmiare il bersaglio.

☐ Sfregiare il cielo

Quando **utilizzi lo Iaidō per attaccare un avversario in mischia,** prima di tirare puoi scegliere una delle seguenti: *portata, vicino, devastante, due bersagli*.

☐ Yoroi

Quando **lasci che sia la tua corazza ad assorbire il grosso del danno**, il danno viene annullato, ma devi diminuire di 1 il valore dell'armatura o dello scudo (a tua scelta). Il valore viene ridotto ogni volta che usi questa mossa. Se arriva a zero, l'armatura è distrutta.

☐ Onorevole Morte

Quando **esali l'ultimo respiro mentre segui i doveri del Bushido**, hai sempre +1 al tiro. Inoltre, con un 7-9 la morte ti lascerà vivere se le prometti che terminate le tue faccende terrene tornerai al suo cospetto facendo seppuku.

☐ Difensore

Quando **difendi,** ottieni sempre +1 prese, anche con un fallimento.

☐ Fanatico

Quando **ricevi danno e lo accetti agendo fanaticamente e sprezzante della morte**, subisci +1d4 danni extra ignora armatura, ma il tuo prossimo danno infligge +1d6 danni extra.

☐ Un aiuto dal mio signore

Quando **invii una richiesta di aiuto al tuo signore**…
… e fin'ora hai seguito una linea d'azione a lui gradita, aggiungi +1 al tiro.
… e gli aiuti servono per una causa a lui molto cara, aggiungi +1 al tiro.
... e gli invii anche buone notizie o un trofeo dei tuoi successi, aggiungi +1 al tiro.
Spiega al GM come intendi contattarlo e che genere di aiuto ti occorre (persone, risorse, informazioni, pressioni poliche). Poi tira. ✶ Con 10+ ottieni tutto l'aiuto che ti serve. ✶ Con 7-9 lo stesso, ma scegli uno:

- Ricevi solo parte dell'aiuto richiesto
- Ci vorrà molto tempo per riceverlo
- Non è contento di aver ricevuto questa richiesta, dovrai conseguire un importante successo prima di ricontattarlo.

☐ Yojimbo

Quando **proteggi con successo o salvi la vita a uno o più PNG**, almeno uno di loro si sentirà in debito con te; prendi 1. Spendi la presa per ottenere aiuto, informazioni, oggetti o altro da coloro che hai salvato.
In qualsiasi momento puoi decidere di scartare la presa e segnare esperienza.

☐ Stratega

Quando **percepisci la realtà per studiare un campo di battaglia o durante un combattimento**, puoi tirare +FOR invece che +SAG. Inoltre aggiungi questa "Qual'è la migliore tattica offensiva o difensiva?" alla lista delle domande che puoi fare.

☐ Jutsu del Soldato

Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa sia fedele a tutti i doveri del Bushidō.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti, o dalla lista 2-5.

☐ Il migliore degli uomini è il Samurai

Richiede: il migliore dei fiori è il ciliegio
Quando **usi la tua parola d'onore come leva per un parlé,** riesci automaticamente come fosse un 10+. Se stai mentendo vale come infrazione al Bushido.

☐ Lacerare il mondo

Il tuo Iaido può tagliare qualsiasi cosa: materiali magici, essenze spirituali, le menzogne, la realtà stessa. Quando **tagli qualcosa che va oltre le normali capacità di un uomo**, tiri come di consueto ma il GM sceglie una conseguenza aggiuntiva.

- Il taglio non si potrà mai più richiudere o riparare
- La tua arma non sarà più la stessa
- Del potere si disperde nell'ambiente causando qualche effetto

☐ Strenuo difensore

Sostituisce: difensore
Quando **difendi,** ottieni sempre +1 prese, anche con un fallimento. Con 12+ ottieni anche un vantaggio significativo contro gli attaccanti. Il GM ti dirà cosa.

☐ La fine è importante in tutte le cose

Quando **con un colpo rituale poni fine alla vita di una persona o un mostro degno di rispetto**, tira +FOR. ✶ Con 10+ prendi 3. ✶ Con 7-9 prendi 2. ✶ Con un 6- prendi comunque 1 in aggiunta a ciò che ti dice il GM.

- Impressioni e sgomenti i suoi alleati
- Nessuno tornerà a vendicarlo
- Non si porta alcun segreto nella tomba
- Assorbi la sua forza; recuperi 1d8 PF o guarisci da un'afflizione.

☐ Sempre pronto a morire

Sostituisce: fanatico
Quando **ricevi danno e lo accetti agendo fanaticamente e sprezzante della morte**, subisci +1d4 danno extra ignora armatura, ma hai +1 prossimo e il tuo prossimo danno infligge +1d8 danni extra.

☐ 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 uomo in piedi
- Attraversare a colpi di spada l'orda per raggiungere ____
- Impedire ai nemici di raggiungere/ottenere _____
- Terrorizzare e spingere alla fuga o resa un gran numero di nemici

Poi tira +FOR. ✶ Con 10+ ottieni l'obiettivo e uccidi o mutili tutti i nemici necessari per raggiungerlo. ✶ Con 7-9 lo stesso, ma il GM ti dirà a che prezzo. ✶ Con un fallimento sfoltisci l'orda, ma le cose si mettono parecchio male.

☐ L'uomo al comando

Quando **hai a disposizione una squadra di persone che hanno un buon motivo per seguirti,** e la dirigi per farle modificare le caratteristiche di un'area a tuo vantaggio. Scegli una o più delle seguenti etichette: *Fortificata, evacuata da inermi, piena di trappole, sotto tiro, ben difesa.*
E il GM sceglierà una o più condizioni dalle seguenti:

- Ci vorrà molto tempo (giorni, settimane)
- Richiederà risorse (denaro, materiali)
- Il costo in vite umane sarà elevato
- L'operazione non passerà inosservata
- Ci sarà una falla che i nemici potrebbero scoprire
- Prima sarà necessario _____.

☐ Jutsu del Bushi

Richiede: jutsu del soldato.
Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa sia fedele a tutti i doveri del Bushidō.