

Libretti dei Giocatori

SOMMARIO

Il Cerusico	3
Il Cavallerizzo	5
Il Cacciatore	7
Il Sacerdote	9
Il Condottiero	11
Il Razziatore	13
l'Esploratore	15
Lo Spadaccino	17
Il Veterano	19
Lo Stregone	21

ISTRUZIONI

Stampa tutti i Libretti: ciascuno presenta un fronte e un retro ed è adatto a un singolo foglio A4 o formato Lettera. La pagina frontale di ogni Libretto contiene un'illustrazione e altre informazioni generiche; il retro contiene la parte meccanica relativa a Caratteristiche, Contatori e Mosse.

Piega il Libretto nel mezzo: in questo modo, quando lo presenterai ai Giocatori, loro vedranno subito l'immagine e il titolo del Libretto.

Nota che il Libretto dello Stregone è accompagnato da fogli aggiuntivi per l'elenco di incantesimi e rituali.

Avrai bisogno anche di una copia di tutti i fogli di consultazione delle Mosse (Base, Periferiche e Di Combattimento), ma più copie avrai meglio sarà. La cosa migliore sarebbe averne una copia per ciascun Giocatore al tavolo.

Troverai le Mosse nel file Supporti per i Giocatori, pronto per essere stampato in un formato simile a questo.

INFORMAZIONI

Questi sono i Libretti per il GdR City of Judas, un adattamento medievale e dark fantasy di AW (iMdA).

Contatti

Email: davide.pignedoli@gmail.com

Sito web: www.daimongames.com

Email: info@dreamlordpress.it

Sito web: www.dreamlordpress.it

Licenza

Copyright Davide Pignedoli

Puoi creare e condividere il tuo materiale per City of Judas o basato su City of Judas, gratuitamente o per scopi commerciali, a patto che tu dia la dovuta attribuzione alla Daimon Games e a Davide Pignedoli.

CREDITI

Illustrazioni

Tutte le illustrazioni delle sagome in bianco e nero contenute nei Libretti sono di M.A.W. (in pochi casi con qualche manipolazione). Puoi vedere la pagina DA di M.A.W. qui: <http://mawstock.deviantart.com/>.

Ringraziamenti

Un grosso ringraziamento va a Tommy Rayburn per il suo supporto nell'editing e con il layout e per il suo costante feedback durante il progetto.

La traduzione dall'inglese è stata eseguita da Francesco Catenacci (checcocatenacci@outlook.it).

Editing

Questa nuova edizione migliorata è stata resa possibile dal lavoro di James Corner, che ha eseguito una completa operazione di editing sul precedente manoscritto.

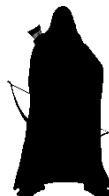
Il Cerusico: questo è il guaritore del gruppo. Il Cerusico può combattere, ma perlopiù svolge un ruolo di supporto per gli altri



Il Razziatore: la sua forza risiede nella banda di guerra che lo segue. Tutti i suoi membri sono pronti a sporcarsi le mani - e l'anima



Il Cavallerizzo: è il cavaliere del gruppo ed è efficace principalmente quando è in sella



L'Esploratore: è l'assassino e la spia del gruppo, più forte entro le mura cittadine

Il Cacciatore: questo è l'inseguitore di mostri, l'unico che conosce le terre selvagge e le bestie che vi dimorano



Lo Spadaccino: questo è un guerriero possente e indomabile, ma anche misterioso e solitario



Il Sacerdote - di Giuda: è il consigliere morale, il confessore e la guida spirituale del gruppo



Il Veterano: questo è un guerriero esperto e intraprendente, ricco di esperienze vissute sui campi di battaglia

Il Condottiero: questo è il membro altolocato del gruppo, il quale aspira a ottenere una posizione di comando



Lo Stregone: è l'esperto in stregoneria del gruppo, con accesso ai potenti poteri della magia



ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Maestro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei il Cerusico, abile con le lame, che siano spade o bisturi. Hai ricevuto una formazione medica, magari in un'istituzione rinomata, ma non sei diventato un medico. Invece, tu porti i tuoi strumenti sul campo di battaglia. Ti occupi dei tuoi nemici come ogni altro mercenario, ma la tua vera fatica comincia quando la battaglia è finita, quando operi, ricuci e pulisci le ferite e quando ti prendi cura dei corpi dei tuoi compagni. Non fai miracoli: praticare la medicina è un compito difficile, ma tu dai a un ferito ancora una possibilità di farcela. Se solo potessi convincerlo su quanto sia importante l'igiene.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDENZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddenza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
 (Prese: **OOO**) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Cervello
 Spirito quando: Ignori un essere umano bisognoso di cura

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL CERUSICO

Ø COLTELLI E BISTURI PE

Con tempo e materiale a sufficienza, puoi occuparti di qualsiasi ferita; spendi una presa di Attrezzatura e Munizioni. Puoi anche agire su te stesso se non sei Instabile. Quando intervieni su qualcuno, o effettui una diagnosi, tira+Freddenza. Con 10+ prendine due. Con 7-9 prendine una. Spendì una presa per rimuovere Instabile o per guarire un punto di Salute - o di DS per i PNG. A Salute 0 comincia il recupero naturale. Con un successo puoi anche diagnosticare le condizioni. Con 6- prendi -1 Spirito o dai -1 Salute al tuo paziente.

O MANI GUARITRICI PE

Quando imponi le tue mani sul ferito, incluso te stesso, e curi con la magia, tira+Cervello. Non hai bisogno di strumenti, è magia, ma richiede diversi minuti. Tu e il paziente subite -1 allo Spirito. Con 10+ prendine due. Con 7-9 prendine una. Spendì le prese come con Coltelli e Bisturi. *Se sei Contaminato, con la prima presa puoi curare 2 punti di Salute invece di 1.* Con 6- sia tu che il paziente prendete -1 Salute o -1 Spirito (scegli tu), ma tutte e due la stessa penalità.

O VOCE DELLA RAGIONE

Quando ragioni con il tuo interlocutore, discutendo con pazienza e ragionevolezza, tira+Cervello per le interazioni sociali invece (come Manipola) di Fascino. *Se sei Contaminato, puoi anche tirare Menti E Inganni o preparare un veleno con Cervello invece che con Ombra.* Con un successo sulla Mossa sociale (10+ o 7-9), prendi +1 Spirito.

O CERCHIO DELLA VITA

Quando curi qualcuno (non te stesso) con la medicina, ma senza magia, prendi +1 Spirito o +1 al DV.

O MAESTRO DI POZIONI PE

Quando hai tempo e materiali, puoi preparare una pozione guaritrice; spendi una presa di Attrezzatura e Munizioni. Solo quando la pozione è usata, tira+Cervello e marca PE. Tratta il risultato del tiro come un tiro di Mani Guaritrici. Se il bevitore è qualcun altro, puoi usare Cerchio della Vita, ma solo per ottenere +1 DV, non Spirito.

O MAESTRO DI VELENI PE

Con tempo e materiali, puoi preparare una dose di veleno; spendi una presa di Attrezzatura e Munizioni. Quando il veleno è usato tira+Ombra (trova un modo per usarlo: sulle armi, nel cibo, ecc. ecc.), marca PE e prendi -1 allo Spirito. Con 10+ il veleno fa da 1 a 3 danno pa (scegli tu). Con 7-9 il veleno fa da 1 a 2 danno pa (scegli tu), ma innescherà una Mossa del GM. *Se sei Contaminato, se lo desideri il veleno fa un +1 danno pa aggiuntivo.* Con 6- il veleno fa solo 1 danno pa e il GM fa una Mossa.

O IL SAGGIO (Avanzamento Speciale)

Prendi un Libretto che non è in gioco e ottieni la sua prima Mossa (quella segnata con "Ø", che è altrimenti inaccessibile a chiunque altro). Quando fai un altro avanzamento, puoi scegliere dall'altro libretto come se fosse il tuo. Se prendi una lista incantesimi, all'inizio prendi cinque incantesimi, come lo Stregone, e ne ottieni altri nello stesso modo.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei il Cavallerizzo. La tua forza è prima d'ogni altra cosa nel tuo cavallo da guerra. Chiunque può cavalcare un cavallo, ma pochi sanno domare e controllare un potente destriero. Tu sai farlo, ma c'è dell'altro: tu sei un fantino naturale per i più possenti cavalli da guerra e sai trasformare anche le cavalcature più codarde in fiere macchine da guerra. Quando parti alla carica in battaglia, gli zoccoli del tuo cavallo tuonano sul terreno, le tue pesanti armi luccicano minacciose e in un battito di ciglia gli sei addosso, spargendo morte e distruzione. Finché resti in sella, non sei una preda facile nemmeno per il più potente di quei mostri.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debilità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
 (Prese: **OOO**) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Acciaio
 Spirito quando: Il tuo cavallo muore o tu vieni disarcionato

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL CAVALLERIZZO

Ø IL MEGLIO IN SELLA

Mentre cavalchi un cavallo da guerra, aggiungi la sua Car rilevante ai tuoi tiri, se ciò ha anche un minimo di senso. In combattimento, tu (incluso chiunque altro sul cavallo da guerra) infliggi +1 danno, ma tu ottieni anche +1 armatura. Il tuo cavallo da guerra è sia più forte che più agile della media. Il Pugno di Ferro lo rimpiazzerà se dovesse morire. Se subisce danno, Infliggi Danno come con i PNG.

Nome del Cavallo: Sembianze:
 Forte (+1 Acciaio) Danno +1; Armatura +1
 Agile (+1 Freddezza) Danno Sofferto:

O MAESTRO DI CAVALLI PE

Per convocare il tuo cavallo da guerra più vicino con un fischio o un richiamo, se entro la portata uditiva, tira+Acciaio. Con 10+ arriva adesso e prendi +1 DV se ti salva. Con 7-9 è in qualche modo bloccato, ma tu puoi forzarlo a raggiungerti con un po' di ritardo che gli costerà 1 danno (pa). Con un successo, prendi anche +1 Spirito.

O VENTI DI BATTAGLIA

Quando usi Percezione in battaglia mentre sei in sella, diventi un tutt'uno con gli istinti del tuo cavallo e tira+Acciaio (non Cervello). Aggiungi l'Acciaio del cavallo, se lo ha. Prendi -1 Spirito a causa dei tuoi istinti sovranaturali. *Se sei Contaminato puoi fare una domanda aggiuntiva o prendere +1 al DV.*

O INTOCCABILE PE

Quando combatti in sella, il tuo cavallo da guerra può subire danno al posto tuo, una volta per combattimento; tuttavia, quando lo fa tu prendi -1 Spirito. *Se sei Contaminato, quando fai ciò ottieni un tiro per un contrattacco immediato contro il nemico.*

O CARICA PE

Quando ti butti nella battaglia contro una piccola banda o un mostro grande mentre cavalchi il tuo cavallo da guerra, conti come fossi uno di loro fintanto che resti in sella e adesso tira+Acciaio. Con 10+ prendile entrambe, con 7-9 prendine una:
 > Ignora le penalità dovute a dimensione/numero dell'avversario
 > Prendi le penalità, ma non tiri per Affronta La Morte nel combattimento

Per ciascuna battaglia in cui parti alla carica per aiutare amici o vittime o per andare contro dei mostri, prendi +1 Spirito.

O CAVALLERIA DI SUPPORTO

Quando esegui l'ordine di qualcuno e combatti sul tuo cavallo da guerra, prendine una per successo per ogni tiro+Acciaio che fai:
 > prendi +1 DV o gli dai +1 DV
 > Seleziona un'opzione in più dalle opzioni della tua Mossa o dagli una scelta in più sulla sua Mossa

O GRAN DESTRIERO (Avanzamento Speciale)

Tu hai un gran destriero degno di un re. Aggiungi le sue Car ai tuoi tiri, quando rilevante. È più forte, più veloce e maestoso. Ti dà +1 danno e +1 armatura. Ogni sessione, spendi una presa di Attrezzatura e Munizioni per provvedere al suo sostentamento. Il Pugno di Ferro lo rimpiazzerà se dovesse morire. Se subisce danno, Infliggi Danno come con i PNG.

Nome del Destriero: Sembianze:
 Forte (+1 Acciaio) Danno +1; Armatura +1
 Agile (+1 Freddezza) Danno Sofferto:
 Maestoso (+1 Fascino)

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei il Cacciatore, il maestro di segugi, l'occhio infallibile e le mani salde dietro l'arco. La tua vita è là fuori, nelle terre selvagge, là dove la maggior parte delle persone si sente perduta, si dimena e fa baccano come bambini piccoli. Quando i rami degli alberi sono così fitti da oscurare il cielo, i deserti si allungano soffiando polvere in lontananza, quando i fiumi divengono paludi, tu sei a casa. Tu sei quello che chiamano per braccare un mostro, un animale o un fuggitivo, o per imparare i segreti delle potenti bestie delle terre selvagge. Le tue frecce le troveranno e in fretta le uccideranno, ma le creature selvagge hanno guadagnato tutto il tuo rispetto

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancella dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Fredezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
 (Prese: **OOO**) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Fredezza Spirito quando: Devi mollare una caccia o perdi la pista

ARMI E ARMATURE

Armi
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + Penalità delle armature:

MOSSE DEL CACCIATORE

Ø MAESTRO DI SEGUGI

Possiedi un paio di segugi: quando lavorano con te tu aggiungi la loro Car rilevante ai tuoi tiri. Sono più feroci o più astuti e inseguitori migliori rispetto ai normali cani. Se aiutano in combattimento, infliggi +1 danno. Il Pugno di Ferro li rimpiazzerà se dovessero morire. Se subiscono danno (che prendono come fossero uno solo), Infliggi Danno come con i PNG. Se sono stati d'aiuto, prendi +1 Spirito alla fine della scena.

Nome dei Segugi: Sembianze:
 O Feroce (+1 Acciaio) Danno +1
 O Astuto (+1 Cervello) Danno Sofferto:

Ø GRAN FALCONIERE

Hai un falco che vola per te; aggiungi la sua Car ai tuoi tiri. Ti dà +1 Cervello per seguire tracce, ma è più veloce dei segugi. Il Pugno di Ferro lo rimpiazzerà se dovesse morire. Se subisce danno, Infliggi Danno come con i PNG. Se il falco è stato d'aiuto, prendi +1 Spirito alla fine della scena.

Nome del Falco: Sembianze:
 Inseguitore (+1 Cervello) Danno +1
 Inseguitore rapido Danno Sofferto:

Ø SEGUIRE TRACCE PE

Quando studi un mostro o segui le tracce di qualcosa negli ambienti selvaggi, tira+1 Cervello e prendi -1 Spirito per seguire i tuoi istinti animali. *Se sei Contaminato, puoi sempre fare una domanda in più.* Con 10+ chiedine due e prendi +1 sul DV. Con 7-9 chiedine una. Con 6- chiedine una, ma il GM fa una Mossa. Ricevi risposte oltre la conoscenza comune.

- > Ch'è successo qui? Chi, cosa c'era qui?
- > Dove sta andando e da dove viene? Quanto tempo fa è passato da qui?
- > Qual è il suo tipico comportamento o quali sono le azioni che ci si aspetta che faccia? C'è qualcos'altro alle sue spalle?
- > Cos'è ciò di più prezioso a cui tiene o che gli è sgradito? Quanto è forte?

Ø RIFLESSI ANIMALI PE

Quando combatti in armatura leggera o senza armatura, prendendo -1 Spirito puoi evitare il primo colpo della battaglia (tutto il Danno Effettivo del primo attacco che ti avrebbe colpito).

Ø INVISIBILE

Quando ti nascondi, ti muovi di soppiatto, rubi o fai qualcosa silenziosamente o di nascosto in ambienti selvaggi, tira+1 Fredezza invece di Ombra. *Se sei Contaminato, puoi nascondere o portare o favorire altri oltre te, ma prendi -1 Spirito.*

Ø SEMPRE PREPARATO

Una volta per sessione, se sei fuori in ambienti selvaggi, puoi usare Attrezzatura e Munizioni senza spendere una presa oppure puoi prendere +1 all'Equipaggiamento e rifornirti.

Ø SPIRITO ANIMALE (Avanzamento Speciale) PE

Quando ti concentri, puoi fonderti brevemente con i tuoi animali e vedere, ascoltare, assaggiare e sentire come fanno loro. A causa di questa comunione demoniaca, prendi -1 Spirito. Non puoi controllare le azioni dei tuoi animali. *Se sei Contaminato, allora puoi controllare i tuoi animali per fargli fare qualcosa. Oppure puoi comunicare con un'altra bestia selvaggia entro una distanza ragionevole, ma non controllarla.*

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei la mano di Dio in terra, la voce di Giuda, il profeta e il salvatore dell'umile gente comune e delle vittime di una società ingiusta. Le tue vesti semplici ed essenziali dovrebbero essere temute dai nobili con i loro abiti e vestiti sfarzosi; la piccola corda legata in un cappio intorno al tuo collo dovrebbe avere più potere della collana d'oro e rubini di un re. Dove altri si fidano dell'acciaio delle loro armi, del danaro o di amici potenti; dove altri si affidano al potere oscuro della stregoneria o al tenue conforto della cosiddetta scienza, tu ti ergi forte nella tua fede. Questo è il motivo per cui, alla fine, verranno da te.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **000**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **000**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **000**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: 000) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Fascino
 Spirito quando: Deludi il tuo Dio o Giuda o la tua fede

ARMI E ARMATURE

Armi
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL SACERDOTE

Ø PREGA IL TUO DIO

Quando preghi o mediti, e non più di una volta al giorno, attingi forza dalla tua fede e tira+Spirito. Con 10+ prendi due, con 7-9 prendi una; con un successo prendi anche +1 Spirito. Se qualcun altro prega con te, ottieni un'altra presa, mentre l'altro prende +1 Spirito. Spendi le tue prese dopo ogni tiro per ottenere +1 per presa spesa. Con 6- prendi -1 Spirito e il GM fa una Mossa.

Prese: 000

Ø MEMBRO DEL CULTO

PE

Mentre sei nelle grazie del Culto di Giuda, una volta per sessione puoi tirare+Fascino per ottenere supporto. Con 10+ prendi due, con 7-9 prendi una. Spendi le tue prese quando entri in contatto con i membri del culto per ottenere:

- › Informazioni o direzioni, riparo o protezione, ecc. ecc.
- › La possibilità di estendere riparo o protezione ai tuoi compagni
- › Conforto morale che dà +1 Spirito
- › Un rifornimento di oppio (una presa di Attrezzatura e Munizioni) o dell'attrezzatura di base o rifornimenti per 1 Equipaggiamento

Con 6- il GM fa una Mossa; magari hai interferito con gli affari del ramo sbagliato del culto o hai fatto qualcosa di offensivo.

Prese: 00

Ø LA VOCE DI GIUDA

PE

Quando parli a qualcuno a una folla nel nome di Giuda, tira+Fascino. Con 10+ prendi due, con 7-9 prendi una. *Se sei Contaminato, prendine una in più.* Spendi le prese per:

- › Ottenere immunità per te e i tuoi compagni
- › Ottenere immunità o perdono per qualcun altro
- › Innescare in loro un forte sentimento: rabbia, paura, pentimento, ribellione, pace, ecc. ecc.
- › Farli schierare dalla tua parte te in quanto voce di Giuda, pertanto i loro capi o i nobili devono prestarti attenzione
- › Farli combattere in tua difesa o contro chi dici tu (ma perdi tutte le restanti prese)

Ø LA VOCE DEGLI ANGELI

PE

Quando un altro personaggio viene da te in cerca di consiglio, tu devi guidarlo sul sentiero della gloria di Giuda. Se segue il tuo consiglio prende +1 al suo DV, e anche +1 Spirito, e tu prendi +1 Spirito. *Se sei Contaminato, puoi dare qualsiasi tipo di consiglio, credendo onestamente che sia per la gloria di Dio.*

Ø MANI DI DIO

PE

Quando imponi le tue mani su di una persona ferita e preghi per lei, incluso te stesso, e la curi con la fede, tira+Spirito. Tu e il paziente prendete -1 a Spirito. Con 10+ prendine due. Con 7-9 prendine una. Spendi una presa per rimuovere Instabile o per curare un punto di Salute - o di DS.

Ø LAMA DI GIUDA

PE

Tu o qualcuno che benedici guadagnate +1 al DV e +1 danno contro chi tu indichi come nemico di Giuda o un abominio mostruoso. *Se sei Contaminato, puoi davvero nominare chi vuoi come nemico.*

Ø FIUMI D'OPPIO (Avanzamento Speciale)

Quando usi il tuo oppio, hai bisogno di una presa da Attrezzatura e Munizioni o da Membro del Culto. Poi scegli tra:

- › Ottenere un'altra presa di Prega Il Tuo Dio
- › Prendere +1 Spirito o rimuovere Contaminato

Se qualcuno usa oppio con te, puoi usare una presa di una Mossa sociale contro di lui; pure i personaggi con te prendono +1 Spirito.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei un Condottiero nato. Sei di alto lignaggio e l'obbedienza altrui è ciò a cui sei stato abituato. Hai scelto di percorrere la strada del mercenario per colpa di un grosso scandalo all'interno della tua famiglia. Tuttavia, la vita del mercenario non è neanche lontanamente confortevole come quella vissuta nel castello di famiglia ed è molto meno romantica di quanto i menestrelli vogliono far credere con le loro canzoni di eroi erranti. Ma tua hai qualcosa che i tuoi compagni non hanno: sei istruito, sei stato addestrato nelle arti della guerra dai migliori maestri di spada e ci sai fare con loro. Loro rispettano il tuo carisma, la tua guida, e tu un giorno ti erigerai al ruolo che ti spetta: quello di comandante.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **0 0 0**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **0 0 0**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **0 0 0**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: 0 0 0) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Fascino
 Spirito quando: Accetti ordini dai tuoi pari o da individui di umili natali

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL CONDOTTIERO

Ø CONDOTTIERO NATO PE

Quando prendi il controllo di una situazione, incluso il combattimento, ogni altro personaggio che segue i tuoi ordini segna PE una volta per situazione o prende +1 DV per ciascuna azione importante (scelgono loro). Alla fine, tu guadagni +1 Spirito se la tua guida è stata fruttuosa (lo decidono loro).

O STENDARDO DEL COMANDO PE

Ha uno stendardo di famiglia o personale; quando lo innalzi sul campo di battaglia e guidi il tuo gruppo, tira +Fascino. Con 10+ prendine tre. Con 7-9 prendine una. Con un successo prendi anche +1 Spirito. Quando spendi una presa in battaglia:

- › Raduni accanto a te amici e compagni
- › Impedisci a una banda di disperdersi o arrendersi
- › Stai impressionando il tuo avversario, prendi +1 DV
- › Stai colpendo duro, infliggi +1 danno
- › Le loro lame non ti fermano, subisci -1 danno
- › Avanzi, salta una volta un tiro di Subisci Danno
- › Dai una delle prese sopra a uno dei tuoi compagni.

Con 6- ne prendi comunque una, ma il GM fa una Mossa.

Prese: 0 0 0

O SCRUTINIO

Quando interagisci con autorevolezza con un altro personaggio o un PNG, puoi tirare +Fascino invece di Cervello per Percezione e prendi -1 Spirito per questo abuso. *Se sei Contaminato, puoi fare una domanda in più.*

O COMPAGNO

Hai un servitore o compagno leale dai giorni della tua giovinezza. Aggiungi le sue Car rilevanti (scegli due Car e dai +1 a entrambe) ai tuoi tiri, se ti è d'aiuto in ciò che fai. Non ti tradirà mai. Se subisce danno, tira Infliggi Danno come con i PNG. Se muore, qualcun altro potrebbe prendere il suo posto (scegli tu). Prendi -1 Spirito tutte le volte che subisce danno mentre esegue i tuoi ordini o è al tuo servizio.

Nome: Sembianze:
 +1 ... Danno +1
 +1 ... Danno Sofferto:

O ABBIAMO L'ORO PE

Quando hai bisogno di denaro, puoi rivolgerti alla tua ricca famiglia e tirare +Fascino. Con 10+ ricevi una somma significativa, fino a 3 prese di Attrezzatura e Munizioni, nel giro di qualche ora. Con 7-9 fino a 2, ma in qualche giorno. Prendi -1 Spirito per ogni presa che ottieni. Con 6- prendi -1 Spirito, ma non ricevi denaro.

O UNO DI SANGUE NOBILE

Quando interagisci con i nobili in un contesto appropriato, puoi tirare +Fascino e prendere prese come per Svela I Suoi Segreti (vedi la Mossa dell'Esploratore). Con 10+ o 7-9, prendi anche +1 Spirito. *Se sei Contaminato, puoi anche tirare +Fascino invece di Ombra per usare Menti e Inganni contro di essi.*

O IL VASSALLO (Avanzamento Speciale)

Otteni dalla tua famiglia, o in opposizione a essa, il diritto di governare un piccolo appezzamento di terreno vicino a Gerusalemme, munito di una piccola rocca fortificata. Il terreno porta sé con un po' di rendita e di prestigio (ottiene +1 Equipaggiamento quando ci ritorni, non più di una volta per sessione), ma può anche portare problemi attraverso le Mosse del GM e diventare essa stessa un Fronte.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei il Razziatore. Loro chiamano te e la tua piccola banda ogni qualvolta ci sia sangue da versare. Tu lavori assieme al tuo piccolo gruppo, una fratellanza nella fratellanza: agli altri mercenari potresti non piacere molto né ispirare loro fiducia, ma sanno di poter contare su di te quando c'è bisogno di spargere terrore nelle fila nemiche, di ottenere vendetta, di riscuotere un pagamento. La tua intera esistenza ha avuto a che fare con la violenza e hai familiarità con la maggior parte delle armi, ma più di ogni altra cosa sai che avere qualcuno che ti guardi le spalle è più importante di un solido scudo.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: OOO) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Acciaio
 Spirito quando: Uno dei tuoi muore o viene lasciato in pericolo

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL RAZZIATORE

Ø LA TUA BANDA

Sei parte di una banda piccola, di circa 10 membri; hanno un equipaggiamento simile al tuo e appartengono al Pugno di Ferro, che si occupa anche del loro mantenimento. Dalle un nome e una descrizione (per esempio: sono familiari, amici, soltanto altri mercenari).

Descrizione della Banda:

Acciaio: +1
 Danno della banda: 3 Membri (numero):
 Armatura della banda: 1 Danno Sofferto:

O QUI LA COMANDO IO PE

Tu sei il loro capo: ovunque tu vada, loro ti seguono. Quando devi far valere il tuo status, tira+Acciaio. Con 10+ prendi due, con 7-9 prendi una; spendi le prese quando opportuno. Con un successo, prendi +1 Spirito. *Se sei Contaminato, prendi una presa in più.*

> Fanno quello che vuoi, anche se fondamentalmente è da suicidi
 > Eviti che la banda di disperda in combattimento
 > Faranno del loro meglio per portarti o darti ciò che chiedi
 Con 6- metteranno in discussione la tua posizione di capo, inoltre tu prendi -1 Spirito.

Prese: OOO

O COMANDANTE IN SECONDA PE

Hai un leale comandante in seconda. Dagli un nome e descrivilo. Puoi farci affidamento per mantenere la banda unita e condurla fino a te – è un PNG, ma non ti tradirà o minaccerà mai. Mentre è lui a guidare la banda, quest'ultima prende +1 Acciaio. Puoi preparare un piano e lui si presenterà con la banda al momento giusto o ti darà l'opportunità di cui hai bisogno. Non ha Car – tieni traccia solo del Danno Sofferto, se necessario, e se dovesse morire nomina un successore. Si aspetta il meglio da te: se lo deludi, prendi -1 Spirito. Segna PE quando gioca un qualche ruolo.

Nome: Danni Subito:
 Sembianze:

O FANTINI D'ACCIAIO

Tu e tutti i membri della tua banda possedete un cavallo da guerra. Quando siete in sella a un cavallo da guerra, tu e loro infliggete +1 danno. Qualora morissero, i cavalli saranno rimpiazzati dal Pugno di Ferro. *Se sei Contaminato, il +1 danno diventa pa.*

O MURO D'ACCIAIO

La tua banda è disciplinata e a comando può raccogliersi per ergere un muro di scudi, ottenendo così +1 armatura in battaglia come banda. Non si applica se sei da solo, siete in pochi o a cavallo.

O PIOGGIA D'ACCIAIO

La tua banda ha archi e balestre, o un mix delle due armi. Può attaccare da lontano e fornire le scelte tattiche di Spara. Ha tante munizioni quante ne hai tu, in base alle tue prese di Attrezzatura e Munizioni. *Se sei Contaminato, le tue frecce o i tuoi dardi infliggono +1 danno.*

O UNA BANDA DI GUERRA CON UNO SCOPO (Avanzamento Speciale)

Quando, insieme alla tua banda, giuri fedeltà a un altro personaggio o a un potente PNG, puoi prendere Fantini D'Acciaio o Muro D'Acciaio o Pioggia D'Acciaio o +1 Acciaio per la banda. Puoi farlo solo una volta. Quando onori la tua lealtà pagando un prezzo, prendi 1 PE o +1 Spirito.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

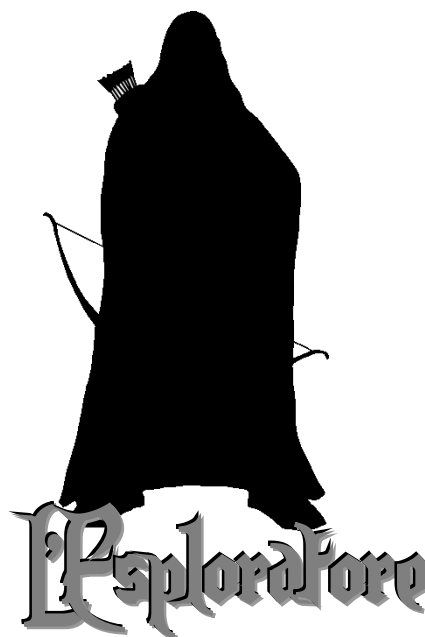
Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei l'Esploratore. Questo è il nome che ti affibbiano così da non aver paura di ciò che realmente sei. Le tue movenze sono silenziose come quelle di un gatto randagio, le tue lame affilate e i tuoi indumenti neri e con misteriose tasche nascoste. Puoi trovare la tua strada nelle terre selvagge o in una città straniera, puoi confonderti con una folla di forestieri o sgusciare non visto dietro le linee nemiche: tu sei la loro spia, i loro occhi e orecchi, il loro sabotatore e il loro assassino, la loro lama che arriva lontano e colpisce dalle ombre, inattesa e mortale.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **000**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **000**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **000**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: 000) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Ombra
 Spirito quando: Dai via informazioni sul tuo conto o lasci
 trapelare un'emozione

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DELL'ESPLORATORE

SVELA I SUOI SEGRETI PE

Quando studi o spii qualcuno abbastanza a lungo, o interagisci con lui o le sue cose, o con la gente a lui vicina, tira+Ombra. L'altro Giocatore o il GM deve risponderti onestamente.

Con 10+ prendine due e prendi +1 sul DV. Con 7-9 prendine una. *Se sei Contaminato, prendi una presa in più.*

Quando vuoi, spendi una presa per fare una domanda:

› Qual è la sua forza? O il suo miglior alleato?
 › Qual è la sua debolezza o il suo segreto? O il suo legame più debole?

› Qual è la sua più grande paura o preoccupazione?

› Cosa o chi gli interessa di più?

› Come posso entrare nelle sue grazie o ricevere la sua attenzione?

› Spendì una presa così che il tuo scrutinio rimanga segreto

Con 6- ne prendi comunque una, ma il GM fa una Mossa.

MAESTRO DI MASCHERAMENTO

Quando per interagire usi menzogne, camuffamenti o altri inganni, puoi tirare Manipola con Ombra invece di Fascino; prendi +1 Spirito. Devi lavorare sodo: potrebbe chiederti tempo e magari una presa di Attrezzatura e Munizioni.

SCAFATO PE

Quando lavori con i tuoi contatti in una città o un ambiente popolato da esseri umani, tira+Ombra. Con 10+ hanno quello che vuoi, se ragionevole, e tu puoi averlo o acquistarlo o ottenere informazioni su di esso. Con 7-9 ce l'hanno (o hanno informazioni su di esso), ma per averlo devi sottostare a un qualche accordo, e prendi -1 Spirito.

Con 6- il GM fa una Mossa e qualcosa dal tuo passato ritorna a tormentarti; prendi -1 Spirito.

SOLTANTO UN'OMBRA PE

Quando vuoi sparire, rimanere immobile o confonderti con una folla, o indossare un camuffamento per passare inosservato, tira+Ombra. Con 10+ sei nascosto e ne prendi tre. Con 7-9 prendine una. Prendi -1 Spirito quando hai speso tutte le prese. *Se sei Contaminato, non lasci mai tracce.*

› Passi inosservato finché non fai nulla di eccessivo

› Ottieni accesso a luoghi o risorse senza essere visto

› Puoi estendere i benefici del tuo essere nascosto ai compagni, pagando una presa per ciascuno di essi

› Quando hai finito non lasci tracce così visibili da essere seguibili
 Con 6- ne prendi comunque una, ma il GM fa una Mossa.

OMBRA CONTRO OMBRA

Quando tiri+Ombra per le tue Mosse contro mostri, o per proteggere i tuoi amici, prendi +1 Spirito.

LAME RAPIDE E AFFILATE

Quando combatti con armi piccole, puoi fare Ingaggia Battaglia e tirare+Freddezza invece di Acciaio, ma devi combattere in pieno corpo a corpo, nell'oscurità o attaccare di sorpresa, pena la perdita del tuo vantaggio dopo un tiro.

EVASIONE (Avanzamento Speciale) PE

Quando vuoi evadere, di' qual è la tua via di fuga o, se sei prigioniero, qual è il tuo piano, e tira+Freddezza. Con 10+ riesci a scappare, con 7-9 puoi ancora farcela, ma lasciando qualcosa dietro di te o con qualcosa che ti segue. Con un successo, prendi +1 Spirito. Con 6- vieni beccato quando sei vulnerabile, mezzo dentro e mezzo fuori.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

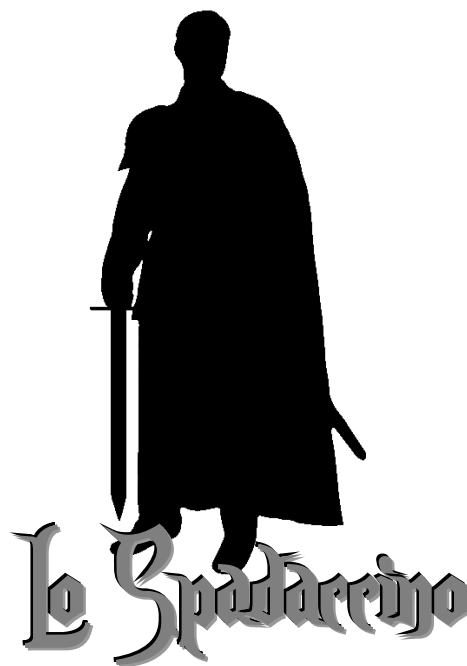
Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei lo Spadaccino, il soldato di ventura definitivo, il maestro di armi e armature, l'ultimo combattente che si erge sul campo di battaglia. Ti sei unito da poco alla fratellanza, ma la storia della tua vita, con le armi strette in pugno, è scritta nelle cicatrici che ti porti addosso e narra un racconto che terrorizza i più coraggiosi. Indossata l'armatura e impugnata l'arma, pochi osano incrociare il tuo cammino e coloro che lo fanno finiscono a mordere la polvere o a soffocare nel loro stesso sangue. Tu prendi il tuo compito seriamente; hai deciso il prezzo ed esso è stato pagato; non hai tempo per rimpianti o ripensamenti.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancella dopo l'uso

FREDDENZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **0 0 0**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **0 0 0**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **0 0 0**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddenza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: 0 0 0) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un tiro con una qualsiasi
 Spirito quando: Mossa Di Combattimento
 Rifiuti una sfida a combattere

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DELLO SPADACCINO

Ø FORZA E STILE

Puoi cambiare stile di combattimento: se hai tirato+Acciaio per Ingaggia Battaglia almeno una volta con questo avversario, puoi tirare la prossima con +Freddenza. Puoi farlo quante volte vuoi, purché il +Freddenza sia preceduto da un +Acciaio. Se colpisci infliggi +1 danno. *Se sei Contaminato, il +1 danno diventa pa.*

O DORMI CON LA TUA SPADA

La tua arma è la tua più preziosa compagna. Hai sempre una mano sulla sua elsa e non puoi essere preso alla sprovvista da un attacco. Hai anche un legame soprannaturale con la tua arma e se ti è portata via, saprai dove trovarla. Può essere un'arma preziosa o particolare.

Nome dell'Arma:

Semblanze:

O LAVALA COL SANGUE PE

La purezza dei tuoi colpi mortali è la tua salvezza. Quando uccidi un mostro, o un essere umano se è per proteggere degli innocenti, prendi +1 Spirito.

O INDOMABILE

Quando scendi a meno di 0 Salute e infliggi danno a un avversario, puoi aggiungere 1 danno al tuo colpo e prendi -1 Spirito. *Se sei Contaminato, il danno diventa pa.*

O IMBATTIBILE PE

Quando usi il tuo DV in battaglia, puoi recuperare 1 punto di Salute, ma prendi -1 Spirito a causa di questa guarigione soprannaturale. Puoi farlo anche se il tuo DV è basso e ciò ti peggiora le cose, ma non quando il DV è pari a 1. Puoi farlo al massimo una volta per battaglia.

O RISCHIA TUTTO PE

Per rischiare tutto in battaglia, devi fronteggiare un degno avversario o una situazione chiaramente difficile. Non dovresti ritirarti dopo questa Mossa: se lo fai, prendi -1 Spirito e non potrai usarla di nuovo finché non recupererai in qualche modo +1 Spirito. Quando rischi tutto in una battaglia, prima di continuare tira+Acciaio. Con 10+ prendine tre. Con 7-9 prendine due. Con un successo, prendi anche +1 Spirito. Durante la battaglia, spendi le tue prese quando ne hai bisogno, una volta per Mossa, per:

- > Infliggere +1 danno
- > Cancellare 1 danno destinato a te
- > Prendere +1 al Dado Vantaggio

Con 6- ne prendi comunque una, ma prendi anche -1 Spirito e il GM fa una Mossa.

Prese: 0 0 0

O UNA SPADA CON UNO SCOPO PE

(Avanzamento Speciale)

Quando giuri fedeltà alla causa di un altro personaggio di un importante PNG, o giuri di proteggerlo o difenderlo, ma senza richiedere un compenso, se accetta i tuoi servigi allora tu ottieni subito 1 PE, ma senza segnarlo su questa Mossa. Quando il tuo giuramento è messo alla prova, prendi 1 PE su questa Mossa: se sei leale nonostante un costo o un rischio prendi +1 Spirito; se fallisci o lo tradisci prendi -1 Spirito.

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei il Veterano. Dietro di te c'è una vita di lame schivate, colpi parati e contrattacchi. Dietro di te c'è una vita di cadaveri di amici così come di nemici, ma non il tuo, non il tuo cadavere. Tu sei più resistente, più veloce, più abile e mortale della maggior parte dei tuoi compagni mercenari e hai la reputazione che ti meriti. Gli altri potranno avere gioco facile con animali e bande, con nobili e ladri, con la medicina o la stregoneria o con ogni altra stronzata. Tu sai cos'è che davvero conta, alla fine: una lama affilata e una mano salda per poterla impugnare. Sì, alla fine si riduce tutto a questo: uccidere o essere uccisi. Non ti sorprenderebbe se anche dopo la fine, anche dopo la tua stessa morte, tu rimanessi in piedi aggrappato alla tua spada.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debilità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: OOO) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un tiro con una qualsiasi
 Spirito quando: Mossa Di Combattimento
 Lasci indietro un compagno in pericolo

ARMI E ARMATURE

Armi

+	___ danno	etichette []
+	___ danno	etichette []
+	___ danno	etichette []
+	___ danno	etichette []

Armature

+	___ armatura	etichette []
+	___ armatura	etichette []
+	___ armatura	etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DEL VETERANO

Ø SPIETATO

Quando infliggi danno in mischia, puoi decidere di infliggere +1 danno in più. Prendi -1 Spirito se è contro esseri umani, anche quelli malvagi; prendi +1 Spirito se è contro un mostro.
Se sei Contaminato, puoi renderlo +1 danno pa.

O SETE DI SANGUE

I tuoi istinti ti guidano in battaglia a fare le scelte migliori: per Percezione in combattimento tira+Acciaio invece di Cervello. *Se sei Contaminato puoi fare una domanda in più.*

O ULTIMO BALUARDO

PE

Quando affronti una banda piccola (non di più) o un mostro grande, combatti come fossi tu stesso un mostro e conti come uno di loro finché non ti ritiri. Tira+Acciaio per la battaglia e prendi +1 Spirito. Con 10+ prendi tutte e due, con 7-9 prendine una:

- > Conti come uno di loro, non prendi penalità di taglia
- > Non devi tirare Affronta La Morte, è solo l'ennesimo combattimento

O MINACCIOSO

Quando usi paura o brutalità per ottenere ciò che vuoi, contro una persona puoi tirare+Acciaio per Manipola o Percezione e prendi -1 Spirito. Quando tiri la Mossa, con 10+ ti teme e tu non hai bisogno d'altro oltre le tue minacce. Con 7-9, per ottenere le prese della Mossa avrai bisogno di infliggere parte del tuo danno o dare seguito alla tua minaccia. Se non dai seguito alla tua minaccia, allora perdi le prese e non puoi minacciarla di nuovo finché non avrai riacquistato credibilità in qualche modo.

O IL PIÙ RESISTENTE

PE

Puoi recuperare dalle ferite a una velocità pazzesca, quasi sovranaturale. Quando guarisci, con il tempo, la medicina o la stregoneria, puoi curare 1 Salute in più e prendi -1 Spirito.

O FORTUNATO IN BATTAGLIA

PE

Quando usi il tuo Dado Vantaggio in battaglia, resettalo a 2 invece che a 1. *Se sei Contaminato, resettalo a 3.*

O UNA LUNGA STRADA VERSO CASA

(Avanzamento Speciale)

Quando decidi di ritornare a casa, annuncia le tue intenzioni, anche in fiction. Non segnare questo Avanzamento, ma prendi invece questa Mossa. Il GM ti metterà i bastoni tra le ruote lungo il cammino e tu devi segnare almeno altri due Avanzamenti, prima che tu possa prendere per davvero Una Lunga Strada Verso Casa.

Segnali qui: O O

Tutte le volte che lasci che qualcosa o qualcuno ti impedisca di ritornare a casa (qualche problema, una vendetta, qualcuno che hai a cuore e così via), tira+Spirito. Con 10+ prendine tre, con 7-9 prendine due. Quando necessario, spendi le tue prese per

- > Ottenere +1 Spirito, per rinforzare il tuo intento di ritornare a casa una volta che la faccenda si sia risolta
- > Guarire +1 Salute, esclusa la condizione Instabile
- > Contattare un vecchio amico per un aiuto, ottenendo +1 Equipaggiamento
- > Ottenere +1 DV quando entri in un combattimento
- > Se hai ricevuto una ferita mortale, continuare a combattere per almeno altri tre dei tuoi tiri di dadi, prima di essere fatto definitivamente fuori

Con 6- prendi -1 Spirito e senti scivolarti via la speranza di riuscire un giorno a ritornare a casa.

Prese: OOO

ESPERIENZA

PE Totali 1 2 3 4 5 6 7

Avanzamenti *Puoi prendere lo stesso solo una volta per ciascuna casella di spunta*

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Freddezza | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa dal tuo Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Acciaio | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Una Mossa di un altro Libretto |
| <input type="checkbox"/> +1 Fascino | <input type="checkbox"/> Curare una Debilità |
| <input type="checkbox"/> +1 Ombra | <input type="checkbox"/> Cancellare i tuoi debiti |
| <input type="checkbox"/> +1 Cervello | |

Avanzamenti Speciali *Puoi prendere questi dopo aver preso almeno 5 di quelli sopra*

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cambia Libretto | <input type="checkbox"/> Avanzamento Speciale |
| <input type="checkbox"/> Torna tranquillamente a casa | <input type="checkbox"/> Diventa un Magistro |
| <input type="checkbox"/> Crea un altro Libretto | <input type="checkbox"/> Competi per diventare un Cesare |

NOTE

FRATELLI DI SANGUE

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

Nome

- PE Conflitto
 PE Aiuta Qualcuno

ALTRA ATTREZZATURA



Tu sei lo Stregone. Sei il solo che può parlare con i demoni, che può guardare fisso dentro i loro mondi e, attingendo al loro potere, vincolarli al tuo volere. Conosci bene il potere di una spada e la solidità di uno scudo: essi sono forti quanto la mano che li impugna. Ma con la stregoneria, con i tuoi oscuri poteri, tu puoi essere più forte del più potente dei combattenti, perché la tua forza giunge dalle forze eterne che nutrono i demoni e gli angeli, gli dei e i diavoli. Sei attratto dal potere come esso lo è da te, ma devi stare attento: i tuoi libri contengono potenti incantesimi e orribili racconti di stregoni che hanno perduto la loro stessa anima, giocando con leggerezza o con troppa bramosia con poteri più grandi di loro.

Nome del Giocatore

Nome del Personaggio

Semblanze

BACKGROUND

PE

PE

CARATTERISTICHE

Segna le prese disponibili nei cerchietti e cancellale dopo l'uso

FREDDEZZA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Spara/Difendi e Mantieni

ACCIAIO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Ingaggia Battaglia/Difendi e Mantieni

FASCINO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Manipola: **OOO**

OMBRA PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Menti E Inganna: **OOO**

CERVELLO PE Affronta Il Pericolo/Affronta La Morte
 PE Percezione: **OOO**

CONTATORI

SALUTE +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Subisci Danno Instabile

Debità Menomato, -1 Acciaio
 Sfigurato, -1 Fascino Spezzato, -1 Freddezza
 Rovinato, -1 Ombra Rotto, -1 Cervello

EQUIPAGGIAMENTO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Attrezzatura e Munizioni Impreparato
(Prese: OOO) Indebitato

SPIRITO +3 +2 +1 0 -1 -2 -3
 PE Testa Il Tuo Spirito Contaminato
 Infamato

Prendi -1 a Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Cervello
 Spirito quando: Fai sfoggio di stregoneria eccetto che con i
 membri del Pugno di Ferro o con i nemici

ARMI E ARMATURE

Armi

+ ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []
 + ___ danno etichette []

Armature

+ ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []
 + ___ armatura etichette []

+ Penalità delle armature:

MOSSE DELLO STREGONE

Ø LEGATO AGLI ASTRI

Sei legato alle forze magiche e ai poteri che albergano negli astri. All'inizio di ciascuna sessione, o quando in fiction è passato un giorno, devi tirare+Cervello.

Con 10+ prendine tre e prendi +1 Spirito poiché l'allineamento è favorevole. Con 7-9 prendine due.

Con 6- ne prendi comunque una, ma le stelle sono in opposizione: prima o poi, il GM prenderà una Mossa dura contro di te. *Se sei Contaminato, con 6- ne prendi due.*

Spendi le tue prese per eseguire incantesimi o rituali con il potere del sole, della luna e delle stelle.

Prese: OOO

Ø INCANTESIMI E RITUALI

Tu hai il Libro degli Incantesimi, dei Rituali e delle Conoscenze Arcane (vedi le prossime pagine). All'inizio, conosci solo cinque incantesimi, dopo sbloccherai l'accesso ad altri.

Ciascun incantesimo o rituale richiede il tiro in basso per poter essere eseguito e dà un PE (segnalo sul relativo incantesimo).

Lanciare un incantesimo richiede un ammontare di tempo relativamente breve, tipo un minuto o due. Quando lo lanci tira+Cervello. Con 10+ paghi un prezzo; con 7-9 ne paghi due. *Se sei Contaminato ne paghi sempre uno.*

Puoi pagarne uno in più per rendere inosservato il lancio a tutti eccetto che a un altro Stregone. Paga con:

- > Un allineamento favorevole: una presa di Legato Agli Astri
- > Ti connetti direttamente con i demoni e prendi -1 Spirito
- > Leggi ad alta voce e distruggi la pagina di un libro di incantesimi o una pergamena o distruggi un ingrediente: 1 presa di Attrezzatura E Munizioni
- > Una ferita autoinflitta: 1 danno pa
- > Un tributo volontario di sangue: 2 danno pa
- > Un tributo involontario di sangue e paura: 1 danno pa
- > Lo lanci con delle pause, tra le sessioni, o senza fretta

Con 6- ne paghi comunque due, ma l'incantesimo fallisce o funziona male: il GM fa una Mossa. Se ti rifiuti di pagare, prendi 1 danno pa e -1 Spirito come pagamento forzato.

Per svolgere un rituale hai bisogno di un po' di ore per prepararlo ed eseguirlo. Quando lo fai tira+Cervello. Con 10+ paghi due prezzi; con 7-9 ne paghi tre. *Se sei contaminato ne paghi sempre due.* Se ci sono testimoni, non puoi fare un rituale senza essere visto, sebbene tu possa provare a mascherarlo: spiega come, magari tira una Mossa sociale. Seleziona il prezzo da pagare dalla lista degli incantesimi sopra o, in alternativa:

- > Svolgi il rituale in un luogo di potere, come un luogo sacro, un posto dove vi sia una concentrazione di potere magico, o una zona che tu hai appositamente preparato
- > Offri un grosso sacrificio materiale, come una vita umana, un singolo e prezioso animale, diversi altri animali, oggetti di valore o oro

Con 6- ne paghi comunque tre, ma il rituale fallisce o funziona male: il GM fa una Mossa. Se ti rifiuti di pagare, prendi 1 danno pa e -1 Spirito è in più sei costretto a pagare un ulteriore prezzo stabilito arbitrariamente dal GM (che può anche essere un altro 1 danno pa o -1 Spirito).

Otteni accesso a liste aggiuntive di incantesimo con le Mosse in basso. Hai bisogno di Incantesimi E Rituali come prerequisito.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> LEGA-ANIME | <input type="checkbox"/> MAESTRO DI ARTI OSCURE |
| <input type="checkbox"/> ELEMENTALISTA | <input type="checkbox"/> ALCHIMISTA |
| <input type="checkbox"/> DEMONOLOGO | <input type="checkbox"/> MAESTRO INCANTATORE
(Avanzamento Speciale) |

STREGONERIA

Incantesimi E Rituali è la Mossa principale disponibile allo stregone:

- › **IMPORTANTE: se un incantesimo o un rituale è eseguito a vantaggio di un altro personaggio, questi prende -1 Spirito**
- › Se l'incantesimo o il rituale richiede un altro tiro per un'altra Mossa, devi tirare separatamente e potresti poter segnare PE
- › Un incantesimo o un rituale dura fino alla prossima alba o al prossimo tramonto, a meno che non sia diversamente indicato, dopodiché la magia si disperde
- › Uno stregone **può preparare un incantesimo o un rituale in anticipo e tenerlo pronto** per poterlo poi lanciare in un attimo; specifica quale, poi tira soltanto quando lo rilasci e pagane il prezzo.
- › La stregoneria dovrebbe avere a che fare con l'ingegno. Se trovi scappatoie o trovate ingegnose per combinare più incantesimi, o vuoi improvvisare, piega le regole, fallo, a meno che tu non la renda talmente potente da risultare noiosa

La stregoneria è una materia complessa: non ci sono cose come incantesimi di per sé istantanei o una palla di fuoco. Invece, ogni magia è retta da un cerimoniale molto preciso, in modo molto simile a una sorta di scienza. A seguire ci sono alcune linee guida.

Vi sono due fonti di potere: uno è nei cieli, il potere che discende dal sole, dalla luna e dalle stelle, mentre l'altro è all'inferno, o da qualsiasi altro posto provengano demoni e diavoli e i mostri. La maggior parte della gente s'immagina che l'inferno si trovi sotto la superficie terrestre e dunque tale energia magica sorge dalla terra mentre la prima discende dai corpi celesti.

Alla fin fine, però, poco cambia. Dietro le quinte del nostro mondo, ce n'è uno popolato da entità sovranaturali che garantiscono agli stregoni l'accesso al potere in cambio di qualcosa. C'è sempre un prezzo da pagare.

L'astrologia ha una forte influenza: il sole, la luna e le stelle in cielo sono i portali a disposizione delle forze eteree per discendere sulla Terra e imitano le sfere di potere all'inferno. Uno stregone è colui che può vedere queste linee di forza, dall'alto e dal basso, e può canalizzarle in accordo alla sua inclinazione e talvolta piegarle alla sua volontà. Un allineamento molto raro e favorevole può incrementare di cento volte la magnitudine di una stregoneria; uno negativo può pressoché azzerare i poteri dello stregone.

La ritualità è una componente fondamentale e le parole dette, o quelle minuziosamente inscritte, sono assolutamente necessarie. Pensa alle parole come a un ago usato dagli stregoni per canalizzare i fili di energia magica nel tessuto della realtà. Pensa al rito come a un modello, un disegno che quell'ago deve seguire così che la stregoneria comporrà l'immagine desiderata sul tessuto della realtà.

Una lunga cantilena è più potente di una breve formula; una pergamena inscritta in inchiostro dorato e decorata da minuscole e meticolose iscrizioni supererà in potenza una nota scarabocchiata nella sabbia. Quando più persone partecipano a un rito, il potenziale della stregoneria sarà incrementato. I partecipanti possono essere sia uno o più compagni stregoni (di solito pochi) sia un grande numero di gente comune che concentra la sua volontà o speranza, le sue emozioni o la sua fede religiosa nella stregoneria pur senza possedere uno specifico addestramento, purché siano sotto la guida di almeno uno stregone.

I materiali sono un'altra componente chiave di qualsiasi stregoneria; essi rappresentano il pagamento, il compromesso con il mondo etereo e sono sempre distrutti o resi inutilizzabili nell'esecuzione della stregoneria, a prescindere dal relativo successo.

Talvolta, il pagamento al mondo etereo può essere fatto in anticipo: caricando un oggetto e usandone successivamente la carica durante un rito (una piccola selce, per esempio, potrebbe essere caricata con il potere di un fuoco in grado di bruciare per un'intera notte). Il numero di oggetti coinvolti, e il loro potere e purezza, influenzano chiaramente la portata e la potenza di una stregoneria.

Disciplina e concentrazione contano più della pura volontà o delle emozioni, con le ultime che, per la maggior parte degli stregoni, rappresentano più un ostacolo che altro. Una stregoneria è come una complessa ragnatela di fili erranti di energia magica che lo stregone metterà insieme e fonderà nel tessuto del mondo reale.

Imparare una stregoneria e riuscire a fare uso correttamente delle sue parole richiede disciplina e concentrazione: solo così il potere etereo può venire canalizzato nei materiali terreni usati dallo stregone e può poi essere diretto in maniera appropriata per avere il risultato voluto.

☒ LIBRO DEGLI INCANTESIMI

All'inizio del gioco, seleziona cinque incantesimi. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

Tieni conto che quando prendi un Avanzamento puoi aggiungere un incantesimo da ogni lista che hai sbloccato. Se ne hai sbloccate tre, un singolo Avanzamento ti fornisce tre nuovi incantesimi, ciascuno in una lista diversa.

○ INCANTESIMO LUCE

☐ PE

Fai brillare un oggetto come una torcia e con il colore che vuoi: può essere anche una delle tue mani. Non emette calore; puoi smorzare la luce, ma se l'estingui l'incantesimo è disperso. Se la luce è attiva puoi farla lampeggiare per confondere per un attimo un nemico, ma poi l'incantesimo è disperso.

○ INCANTESIMO TRUCCHI MINORI

☐ PE

Puoi eseguire un trucco magico minore: pulire qualcosa, muovere un piccolo oggetto senza toccarlo, accendere un piccolo fuoco, creare un'illusione semplice, sparire dalla vista per pochi attimi, nascondere qualcosa, vedere qualcosa che è nascosto. Prima della dispersione, pochi piccoli trucchi di natura differente possono essere combinati per un breve periodo oppure un singolo truccetto può durare più a lungo.

○ INCANTESIMO INDIVIDUA MAGIA

☐ PE

Puoi analizzare un luogo, una persona o un oggetto e ottenere informazioni circa la sua natura magica, un incantesimo che sia stato usato lì e così via. In alternativa, puoi lasciare l'incantesimo vagare attorno a te in modo che possa allertarti qualora nei paraggi venisse usata della magia.

○ INCANTESIMO DISPERDI MAGIA

☐ PE

Puoi disperdere un incantesimo lanciato da qualcun altro e cancellare i suoi effetti. Non puoi disperdere un rituale.

○ INCANTESIMO SENSI SOVRANNATURALI

☐ PE

Migliori per un attimo uno dei tuoi sensi o di quelli di qualcun altro. Influisce sulla fiction e dà anche al soggetto una domanda aggiuntiva da porre per Percezione (per una situazione o una persona) e, per una volta, +1 DV quando usa quella Mossa.

○ INCANTESIMO AMMALIAMENTO

☐ PE

Il singolo bersaglio dell'incantesimo assume un atteggiamento estremamente favorevole verso di te o chi dici tu.

○ INCANTESIMO FORTUNATO

☐ PE

Il singolo bersaglio dell'incantesimo ottiene +1 DV e per una volta può usare il DV senza resettarlo a 1.

○ INCANTESIMO MESSAGGIO

☐ PE

Il singolo bersaglio dell'incantesimo riceve un messaggio sovranaturale da te, nella sua mente, e può sussurrarti una breve risposta prima che l'incantesimo si disperda.

○ INCANTESIMO TUTELA MAGICA

☐ PE

Piazza una runa sul tuo bersaglio, persona o cosa, e descrivi in quale circostanza s'attiverà la protezione. Quando la circostanza si verifica, ti sarà inviato un allarme e il bersaglio otterrà +1 DV (se applicabile) per reagire. Può anche essere lanciato come un cerchio protettivo abbastanza ampio, ma soltanto un bersaglio beneficerà del +1 DV.

○ INCANTESIMO MANI GUARITRICI

☐ PE

Come la Mossa del Cerusico, ma questo incantesimo può essere preso solo se non c'è un Cerusico nel gruppo.

○ INCANTESIMO MAESTRO DI POZIONI

☐ PE

Come la Mossa del Cerusico, ma questo incantesimo può essere preso solo se non c'è un Cerusico nel gruppo.

○ INCANTESIMO SEGUIRE TRACCE

☐ PE

Come la Mossa del Cacciatore, ma questo incantesimo può essere preso solo se non c'è un Cacciatore nel gruppo.



LEGA-ANIME

Quando sblocchi Lega-anime, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare. Per diventare disponibile, ciascuna opzione di Sussurri All'Anima deve essere acquisita separatamente, come fosse un diverso, specifico incantesimo.

O RITUALE LEGARE ANIMA

PE

Quando vuoi legare la tua anima a quella di qualcuno altro, dovete scambiarsi il sangue: qualche goccia sarà sufficiente. Per esempio, il sangue può essere bevuto o scambiato tramite ferite rituali. Puoi legare forzatamente la tua anima anche con quella di qualcuno che ne è inconsapevole, se ti prepari in anticipo e trovi un modo per fargli bere il tuo sangue ed entrare in possesso di qualche goccia del suo. Il legame tra le anime durerà finché l'incantatore non deciderà di porvi fine o in caso contrario fino alla fine di un'intera avventura (una missione, un Fronte, non una singola sessione).

Se, con un'arma o tramite un incantesimo, infliggi personalmente danno a un bersaglio a cui sei legato, il legame è spezzato e il rituale disperso. Tuttavia, i tuoi alleati possono fare danno sul bersaglio senza che il legame si rompa.

Quando sei legato, conosci sempre la posizione più o meno precisa del tuo bersaglio. Non puoi essere legato con più di una persona alla volta.

O INCANTESIMO SUSSURRI ALL'ANIMA

PE

Puoi raggiungere l'anima di qualcuno a cui sei legato. Puoi farlo anche se sei distante dal bersaglio, ma entro una distanza ragionevole, come dentro la stessa città o appena fuori.

Puoi usare l'incantesimo per fare una delle cose in basso, se hai sbloccato l'opzione (per effetti multipli, lancia ancora un nuovo incantesimo). Se la tua scelta comprende una Mossa o un incantesimo, tiralo separatamente usando il tuo punteggio di Car, e segna PE se possibile.

A suo favore:

- Tirare Percepire per lui e lui conoscerà le risposte o soffrirà il tuo fallimento
- Tirare una Mossa sociale per lui e lui conoscerà le risposte o soffrirà il tuo fallimento
- Inviargli sogni o visioni dolci o fortificanti: gli dai +1 Spirito, ma attiri l'oscurità su di te e prendi -1 Spirito
- Aprire un canale attraverso l'etere con cui poter intrattenere una conversazione magica con il tuo bersaglio

Contro di lui:

- Tirare a suo svantaggio Percepire come se fossi presente, scovando le sue vulnerabilità
- Tirare una Mossa sociale contro di lui, per raccogliere informazioni sul suo conto
- Inviargli incubi o oscuri sogni o visioni: gli dai -1 Spirito e tu prendi +1 Spirito

O RITUALE SUSSURRI ALL'ANIMA

PE

Puoi raggiungere l'anima di qualcuno a cui sei legato. Con il rituale, puoi scegliere qualsiasi opzione prevista per l'incantesimo, ma senza limiti di distanza. Inoltre, puoi sbloccare le seguenti opzioni aggiuntive:

- Aprire un canale per eseguire a suo vantaggio un incantesimo o rituale favorevole: lancia la stregoneria regolarmente (tiro e PE) e i suoi effetti si applicheranno come se tu fossi lì
- Aprire un canale per eseguire a suo svantaggio un incantesimo o rituale sfavorevole: lancia la stregoneria regolarmente (tiro e PE) e i suoi effetti si applicheranno come se tu fossi lì

O RITUALE BURATTINAIO DI ANIME

Puoi usare il Rituale Legare Anima su due persone alla volta. Puoi selezionare questo rituale più volte con i tuoi Avanzamenti, in modo da poter avere contemporaneamente più anime vincolate nello stesso momento per ogni singola selezione: O 2 (la base); O 4; O 8; O 16; O 32; hai afferrato l'idea?

MAESTRO DI ARTI OSCURE

Quando diventi un Maestro delle Arti Oscure, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

Tutti gli incantesimi delle arti oscure richiedono che il bersaglio sia nella portata visiva dell'incantatore: riuscire a lanciaarli mentre si è inosservati, pertanto, è spesso cruciale.

O INCANTESIMO DISPERDI LUCE

PE

Fai calare il buio in una stanza o altro luogo, spegnendo tutte le torce, i fuochi, le candele, ecc. ecc. Eventuali finestre o altri punti luce verranno serrati o appariranno come fossero chiusi. L'incantesimo funziona sempre, anche all'esterno, alba o tramonto inclusi, ma non funziona se si è all'aperto in pieno giorno.

Nell'oscurità sarai praticamente cieco come tutti gli altri, ma, dal momento che sei tu quello che ha lanciato l'incantesimo, potrai sfruttare la confusione generata per eseguire una Mossa ragionevole come se avessi ottenuto 10+ (per esempio, attacchi qualcuno) o per riuscire a scappare, rubare qualcosa, ecc. ecc.

O INCANTESIMO MALEDIZIONE

PE

Quando un personaggio è maledetto, il suo Dado Vantaggio è resettato a 1 senza alcun beneficio. Se maledici un PNG, la maledizione agisce quando lo dici tu e chiunque stia agendo contro il PNG potrà considerare il proprio DV come fosse un 6, usarlo e infine resettarlo a 1.

O INCANTESIMO ODIO

PE

Il bersaglio dell'incantesimo diviene estremamente maldisposto verso di te o chi dici tu, oscillando da una semplice antipatia a un chiaro sospetto, dal disprezzo all'odio. Se il bersaglio è un PG, tutte le volte che agisce in modo appropriato prende 1 PE.

O INCANTESIMO AVVELENA ANIMA

PE

Puoi instillare una forte e negativa emozione in un singolo bersaglio, come paura, disperazione, rabbia futile e così via. Potrai quindi sfruttare questo sentimento, per esempio per tirare=Cervello in una Mossa sociale contro il bersaglio. Se il bersaglio è un PG, tutte le volte che agisce in modo appropriato prende 1 PE.

O INCANTESIMO SUCCHIA ANIMA

PE

Puoi scambiare il tuo Dado Vantaggio con quello del bersaglio di questo incantesimo; puoi farlo dopo il lancio o in un qualsiasi momento successivo, purché il bersaglio sia presente.

O INCANTESIMO SCRUTINA ANIMA

PE

Il bersaglio dell'incantesimo deve rispondere alle tue domande di Percezione su persone come se avessi tirato 10+. Non hai bisogno di parlare con il bersaglio, ma deve essere a vista.

O INCANTESIMO VULNERABILITÀ

PE

Il bersaglio dell'incantesimo prende -1 armatura, da sottrarre a qualsiasi valore abbia a meno che non sia già 0. Dura per il combattimento in corso o, nel caso venga lanciato in un momento di calma, per il prossimo combattimento.

O INCANTESIMO CONFUSIONE

PE

Il bersaglio è affetto da seri problemi a uno dei suoi sensi, fino al punto di perderlo completamente dopo un'ora o giù di lì. Può colpire, per esempio, l'udito o la vista. Se rilevante in fiction (come la vista in un combattimento), per ogni tipo di azione gli avversari del bersaglio prendono +1 DV quando agiscono contro di lui. Appena il senso è perduto completamente (per esempio, il bersaglio diventa cieco), alcune azioni come lo sferrare un contrattacco diventano indisponibili per il bersaglio.

O INCANTESIMO TOCCO OSCURO

PE

Puoi prendere a bersaglio chiunque sia nel tuo campo visivo e infliggergli 1 danno pa, ma prendi -1 Spirito e averlo fatto. Se hai tirato un 10+, puoi prendere un altro -1 Spirito e infliggere un 1 danno pa ulteriore.

O INCANTESIMO MAESTRO DI VELENI

PE

Come la Mossa del Cerusico, ma questo incantesimo può essere preso solo se non c'è un Cerusico nel gruppo.



ELEMENTALISTA

Quando sblocchi Elementalista, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

O INCANTESIMO FIAMMA

PE

Fai prendere fuoco a un oggetto, anche se non è infiammabile, come la lama di un'arma. Una lama fiammeggiante infligge +1 danno, ma brucia per davvero: non può essere messa nel fodero, è decisamente visibile. D'altra parte, le fiamme non rovineranno l'oggetto, a meno che non sia infiammabile di per sé: se è così, brucerà più intensamente e più in fretta fino a consumarsi.

O INCANTESIMO CONTROLLO FUOCO

PE

Ti dà il controllo completo di un fuoco esistente, anche di uno grande (come quello di una casa in fiamme). Puoi farlo bruciare più velocemente, diffonderlo, farlo ondeggiare come fosse un'arma o dirigerlo o estinguerlo. Puoi usarlo come un'arma se grande a sufficienza (come un falò, tipo un focolare e non una semplice torcia), a partire da 2 danno pa e a distanza di lancio.

O INCANTESIMO VENTO

PE

Genera un forte vento soprannaturale che sembrerà soffiare da te. Il vento è forte quanto basta per confondere o bloccare un uomo forte per qualche secondo abbastanza per piazzare un attacco o correre via, per esempio.

O INCANTESIMO CONTROLLO VENTO

PE

Ti dà il controllo completo dei venti attorno a te. Puoi renderli più forti, quanto basta per bloccare un gruppo di uomini per un po', oppure può calmare i venti di una tempesta, per esempio, per dare al tuo gruppo delle condizioni meteo più agevoli. Non puoi usarlo per modificare pesantemente il clima in una grande area, tuttavia, né per volare o simili.

O INCANTESIMO PIETRA

PE

Genera una forte protezione magica di pietra di medie dimensioni, che può apparire in qualsiasi forma desiderata (come uno scudo, un muro, un'ostruzione sull'uscio di una porta). Se usata per proteggersi, dà +1 armatura al personaggio o alla banda piccola dietro di essa. La protezione non può essere spostata: pesa quanto la vera pietra.

O INCANTESIMO CONTROLLO PIETRA

PE

Ti dà il controllo completo di un pezzo di terreno o pietra o metallo o altro materiale, solido e inanimato. Puoi cambiarne la forma, renderlo un muro o un piccolo ponte grezzo, frantumarlo, sbriciolarlo, rinforzarlo fino al punto di dare +2 armatura a una banda media e così via.

O INCANTESIMO ACQUA

PE

Genera un piccolo ammontare d'acqua, estraendo liquidi dall'aria, le piante e i materiali naturali. È sufficiente, in caso d'emergenza, a fornire a una banda piccola abbastanza acqua per un giorno, ma, dopo più di qualche giorno, le persone si ammaleranno.

O INCANTESIMO CONTROLLO ACQUA

PE

Ti dà il completo controllo di una esistente quantità d'acqua, acqua del mare, di un fiume, di un lago. Può impedire a un uomo d'annegare o trascinare giù qualcuno (5 danno pa) oppure essere usato per rallentare qualcuno colpendolo con un'onda.

O RITUALI ELEMENTALI

PE

Esegui qualsiasi incantesimo sopra come un rituale se vuoi incrementarne potenza, portata o durata, come accendere un fuoco grande abbastanza da bruciare velocemente una casa, dirigere o estinguere un incendio davvero grosso, controllare venti e clima per qualche giorno, sbriciolare un pezzo delle mura di una città e simili.

ALCHIMISTA

Quando diventi un Alchimista, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

Se non diversamente indicato, tutti i rituali in basso durano fino alla fine dell'avventura o missione.

O RITUALE LUOGO DI POTERE

PE

Con questo rituale e sufficiente preparazione, lo stregone può trasformare un luogo nel suo luogo di potere, adatto a facilitare altri rituali. Una volta trasformato, il luogo ottiene una chiara connotazione magica e non può essere camuffato come fosse qualcos'altro. Per essere avviato il rituale richiede sempre 1 presa in più di Attrezzatura e Munizioni.

O RITUALE LUOGO DI RITORNO

PE

Con questo rituale e un luogo di potere, lo stregone può creare un vincolo con il luogo stesso. Ogni qual volta lo desideri, può usare l'Incantesimo Ritorno per ritornare in questo luogo. Quando vincolato a un luogo, a prescindere dalla distanza da esso, lo stregone è vagamente consapevole del possibile pericolo o di situazioni particolari nel luogo stesso, ma non ne conosce i dettagli.

O INCANTESIMO RITORNO

PE

Uno stregone che lancia questo incantesimo è teletrasportato istantaneamente indietro nel suo luogo di ritorno. Lo stregone può teletrasportare altri soggetti consenzienti e i loro animali: per ciascun soggetto (persona o animale) non c'è necessità di pagare -1 Spirito e +1 danno pa oltre al costo base del rituale. Lo stregone decide come distribuire il pagamento per questo incantesimo.

È consentito teletrasportare solo un singolo soggetto non consenziente, al costo, per lo stregone, di -1 Spirito e +1 danno pa.

O RITUALE OGGETTO DI POTERE

PE

Con questo rituale e un valido oggetto (un libro, un anello, una bacchetta, ecc. ecc.), lo stregone può infondere il potere delle stelle in quell'oggetto. All'inizio di ogni sessione tira Legato Agli Astri e l'oggetto ne condividerà il risultato con lo stregone, offrendo prese aggiuntive da spendere per stregonerie: O O O con 10+, O O con 7-9 o O con 6-. Nessun altro effetto della Mossa va applicato all'oggetto. Se l'oggetto va a zero prese, si distrugge. Non puoi portare nella prossima sessione le prese inutilizzate.

O RITUALE PROTEZIONE

PE

L'oggetto che è il bersaglio da questo rituale deve essere qualcosa di indossabile, come un abito o un'armatura. Una volta incantato dal rituale, l'oggetto fornisce un +1 armatura in più, da aggiungere a ogni altra protezione. Se sono indossati più oggetti incantati simili, si applica solo un +1.

In alternativa, l'oggetto ha il potere di negare interamente un danno pieno (il risultato di un colpo andato a segno), ma solo una volta; o, ancora, l'oggetto può per una volta sola trasformare il danno X subito in un round in +X al Dado Vantaggio.

O RITUALE ARMA INCANTATA

PE

Una volta incantata, l'arma che è stata il bersaglio di questo rituale infligge +1 danno. In alternativa, l'arma può fornire +1 DV tutte le volte che l'utilizzatore entra in combattimento con essa o essere benedetta così da poter fare danno su mostri e creature invulnerabili alle armi normali. Un'ulteriore alternativa è quella di rendere l'arma particolarmente precisa: 1 punto del suo danno abituale diventa pa. Se si tratta di un'arma a distanza, come ultima alternativa il rituale può incrementarne la gittata.

O RITUALE OGGETTO DI MAGIA

PE

Una volta incantato, l'oggetto che è stato il bersaglio di questo rituale immagazzinerà il potere di un incantesimo conosciuto dallo stregone o da un altro stregone che abbia preso parte al rituale.

Al costo di -1 Spirito, l'incantesimo immagazzinato potrà essere innescato istantaneamente, e, solo una volta, da chiunque impugni l'oggetto.



□ DEMONOLOGO

Quando sblocchi Demonologo, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

Per diventare disponibile, ciascuna opzione degli Incantesimi di Comando deve essere acquisita separatamente, come fosse un diverso, specifico incantesimo.

Dopo l'evocazione, tutti i demoni sono incorporei e invisibili: per renderli tangibili hai bisogno degli specifici comandi. Finché sono soggetti ai suoi incantesimi, tutti i demoni evocati non possono fare danno sullo stregone né mentirgli, ignorare le sue domande e così via.

○ RITUALE INTRAPPOLA ANIMA □ PE

Puoi estrarre l'anima dal corpo di un personaggio o PNG morto da poco. Prendi -1 Spirito o paghi un prezzo in più per ogni alba a partire dal momento della morte. L'anima è vincolata in qualità di demone minore a un oggetto o un'arma; il demone è immortale finché l'oggetto non viene distrutto. Il demone di un personaggio è controllato dal giocatore originario, quello di un PNG dal GM. Puoi interagirti come faresti con ogni altro demone minore, ma hai bisogno di evocarlo dopo l'intrappolamento dell'anima.

○ RITUALE EVOCAZIONE MINORE □ PE

Puoi evocare e prendere il controllo di un demone minore. Una volta che è sotto il tuo controllo, puoi sempre comunicarci col pensiero e puoi usare l'Incantesimo Comando Minore per dare i tuoi comandi. Puoi prendere un ulteriore -1 Spirito o pagare un prezzo più alto per il rituale per ciascun giorno con cui desideri estendere la durata. Se il demone è già presente nella storia, se lo conosci puoi servirti del suo nome per prenderne il controllo.

○ RITUALE EVOCAZIONE MAGGIORE □ PE

Puoi evocare e prendere il controllo di un demone maggiore. Funziona come con i demoni minori, ma influenza quelli più potenti. Evocare e controllare un demone maggiore costa sempre un -1 Spirito in più rispetto a quello minore. Puoi ancora prendere un -1 Spirito in più o pagare un prezzo più alto se desideri che l'evocazione duri più di un giorno.

○ INCANTESIMO COMANDO MINORE □ PE

Puoi dare un comando a un demone minore sotto il tuo controllo. Puoi usare questi comandi minori anche con un demone maggiore. Usa l'incantesimo per dare un comando (un incantesimo per un comando):

- Inviare istantaneamente il demone ovunque per spiare per conto tuo: puoi tirare Cervello per Percezione o per una Mossa sociale, il che ti consentirà di porre domande come se tu fossi realmente lì
- Inviare il demone con un piccolo oggetto da consegnare (come un messaggio o un'arma piccola) che diventa incorporeo ed è immediatamente trasferito
- Inviare il demone e usarlo per canalizzare un attacco: tira un qualsiasi incantesimo a tuo vantaggio come se tu fossi realmente lì
- Rendere il demone visibile e tangibile per un istante (3 danno, 2 armatura), affinché combatta per te o si metta al tuo servizio fino all'alba
- Renderlo un demone maggiore per la durata di un'intera avventura: avrai bisogno del Rituale Evocazione Maggior per richiamarlo di nuovo
- Esiliarlo per un tempo molto, molto lungo (tipo, 77 anni?)

In caso di un qualsiasi fallimento, puoi scegliere che il demone si prenda la colpa e sia disperso (magari per essere evocato di nuovo successivamente).

○ INCANTESIMO COMANDO MAGGIORE □ PE

Puoi dare un comando a un demone maggiore sotto il tuo controllo. Puoi usare questi comandi anche con un demone minore. Usa l'incantesimo per dare un comando (un incantesimo per un comando):

- Rendere il demone visibile e tangibile per un istante (4 danno, 3 armatura), affinché combatta per te o si metta al tuo servizio fino all'alba
- Rendere il demone più forte (prendi -1 Spirito o paghi un prezzo in più per ogni +1 danno e ogni +1 armatura e per ciascun +1 Ignora DS, fino a un massimo di +3)
- Rendere il demone più debole, facendolo diventare un demone minore così che tu possa esiliarlo

□ MAESTRO INCANTATORE

Quando diventi un Maestro Incantatore, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

○ RITUALE DISPERSIONE □ PE

Quando diventi un Maestro Incantatore, selezionane cinque. Aggiungine uno in più quando prendi con PE un Avanzamento e hai tempo per studiare.

○ RITUALE MANTENERE MAGIA □ PE

Puoi mantenere più di un incantesimo o rituale alla volta, pronti per essere utilizzati in modo istantaneo. Il primo è incluso nel costo del rituale e quindi è di per sé gratuito; per i successivi, paghi il prezzo in più dall'elenco dei pagamenti, ma non potrai mai scegliere lo stesso pagamento due volte. Paga per ogni incantesimo o rituale che hai memorizzato soltanto quando ne fai effettivamente uso.

○ RITUALE RUNA DEL MESSAGGIO □ PE

Una runa è inscritta su di una superficie decisa da te. La runa durerà finché qualcuno non l'avrà letta; quando ciò avviene, costui riceverà un messaggio da te nella sua mente e potrà inviarti una breve risposta prima che la runa sparisca. Puoi far sì che la runa sia destinata a una persona specifica o a chiunque la legga: in quest'ultimo caso saprai l'identità del lettore ammesso che tu lo conosca già.

○ RITUALE RUNA DEL DOLORE □ PE

Una runa è inscritta su di una superficie decisa da te. La runa durerà finché qualcuno non l'avrà letta; quando ciò avviene, costui riceverà un messaggio da te nella sua mente e potrà inviarti una breve risposta prima che la runa sparisca. Puoi far sì che la runa sia destinata a una persona specifica o a chiunque la legga: in quest'ultimo caso saprai l'identità del lettore ammesso che tu lo conosca già.

○ RITUALE AMMALIAMENTO □ PE

Il bersaglio del rituale assume un atteggiamento estremamente favorevole verso di te o chi dici tu. Puoi aggiungere più bersagli per influenzare più persone, includere i tuoi compagni come destinatari dell'atteggiamento favorevole e estenderlo oltre il primo giorno. Conta bersagli x destinatari x giorni: un singolo rituale ti basta fino a un totale di 20 o, se prendi -1 Spirito, di 30.

○ RITUALE GUARIGIONE INNATURALE □ PE

Il bersaglio del rituale si vede rimossa una Debità, ma come conseguenza riceve un -1 Spirito aggiuntivo e Contaminato.

○ RITUALE FORTUNATO □ PE

Il bersaglio può essere l'intero gruppo dei personaggi. Tutti, incluso lo stregone, ricevono +1 al DV e soltanto uno di loro può usare il DV una volta senza resettarlo a 1. Il primo che lo fa, toglie agli altri la possibilità di farlo.

○ RITUALE VISIONI □ PE

Il bersaglio del rituale cade privo di sensi e avrà brevi visioni su di un altro tempo (del passato o di un possibile futuro) e/o luogo (anche sconosciuto). Il bersaglio deve essere consenziente: in caso contrario, per poter avviare le visioni, lo stregone deve essere ancora in grado di toccarlo; lo stregone può anche ritardare l'effetto fino a un massimo di qualche ora.

○ RITUALE TOMO DI MAGIE □ PE

Quando riesci ad acquisire un libro di magie, una pergamena o una fonte di conoscenza arcana (comprandolo o rubandolo da un altro stregone, acquistandolo in un oscuro mercato, scoprendolo nelle tue avventure...), puoi usare questo rituale per studiarlo.

Tale studio ti fornirà la conoscenza di un incantesimo o rituale di tua scelta da qualsiasi lista (anche da una che non hai). Puoi fare uso dell'incantesimo o del rituale solo una volta, quando vuoi (per esempio, per usarlo o per infonderlo in un oggetto con l'alchimia).

Se esegui il rituale per prepararla in anticipo, manterrai questa conoscenza per un'avventura intera o finché, ovviamente, non ne avrai fatto uso; a quel punto dovrai studiarla di nuovo.

