

# MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

## ❑ CATTIVA MEDICINA

Quando lanci una magia di guarigione sulla tua fiaschetta e ingolli una sorsata, guarisci 1d8 PF e tiri+SAG. ▶Con 10+, va giù liscia. ▶Con 7-9, hai -1 prossimo a Proiettile magico o Tiro di sponda. ▶Con un fallimento, una delle tue rune (scelta dal GM) contamina il liquido: subisci i suoi effetti.

## ❑ TIRO DI SPONDA

Quando lanci un Proiettile magico attorno a una copertura o contro un bersaglio che non vedi, il colpo curva o rimbalza. Tira+DES. ▶Con 10+, scegli uno dalla lista 7-9 di Proiettile magico e infliggi danno o attivi la runa. ▶Con 7-9, scegli due dalla lista 7-9 di Proiettile magico e infliggi danno o attivi la runa.

## ❑ METTIMI ALLA PROVA

Quando usi Percepire la realtà su una persona, con 7+ puoi fare anche la domanda “Si tirerebbe indietro da un combattimento o se messo davanti a una minaccia di violenza?”.

## ❑ BACCHETTE GEMELLE

Quando hai vinto, ereditato, creato o rubato una seconda bacchetta, hai versato il tuo sangue su di lei e l'hai legata a te, descrivi com'è fatta. Ha le stesse etichette della tua bacchetta principale. Quando usi due bacchette per Proiettile magico o Tiro di sponda, infliggi +1d4 danni anche se non scegli di infliggere danno.

## ❑ LA BACCHETTA PIÙ VELOCE DEL REGNO

Quando ottieni un 10+ con Proiettile magico o Tiro di sponda, puoi scegliere un'opzione dalla lista 7-9 e scegliere una runa aggiuntiva da attivare.

## ❑ DEFFLETTERE MAGIA

Quando sei il bersaglio di una magia e provi a defletterla, tira+DES. ▶Con 10+, la defletti senza problemi. ▶Con 7-9, scegli uno. Il deflettere la magia disturba la tua concentrazione; hai -1 prossimo alla tua prossima azione. / Defletti la magia contro qualcosa o qualcun altro, a scelta del GM

## ❑ REPUTAZIONE PERICOLOSA

Quando usi la tua reputazione per fare Parlé con o minacciare qualcuno, tiri+DES invece di +CAR.

## ❑ DUELLANTE

Quando affronti qualcuno in duello, hai +1 continuato nei confronti del tuo avversario finché il duello prosegue e ne rispetti le regole.

## ❑ RICHIAMA BACCHETTA

Quando non hai più la tua bacchetta ma è vicina a te, puoi farla tornare alla tua mano.

## ❑ RICHIAMA CAVALCATURA

Hai una cavalcatura fedele. Dalle un nome. Quando la chiami con un fischio, occorre al tuo fianco.

## ❑ GRINTA

Quando la tua situazione sembra disperata e stringi i denti per farcela nonostante il dolore, tira+COS. ▶Con 10+, scegli due. ▶Con 7-9, scegli uno: Non sei considerato un pericolo e vieni ignorato. / Il tuo nemico rivela un difetto fatale. Qualcuno o qualcosa di utile è appena alla tua portata. / Rifiuti di essere fermato da una semplice ferita! Guarisci 1d6 PF.

## ❑ ARCANISTA

Scegli una mossa appartenente alla classe del Druido o del Mago. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno. Non puoi usare questa mossa per scegliere un'altra mossa multiclasse. Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

## ❑ ESTRAZIONE RAPIDA

Quando inizia un combattimento e sei consapevole del tuo nemico, agisci sempre prima del tuo avversario e hai +1 prossimo alla tua prima azione in questo combattimento.

## ❑ BACCHETTE AI FIANCHI

*Sostituisce: Bacchette gemelle*

Sei maestro nell'usare le tue due bacchette assieme. Quando usi due bacchette per Proiettile magico o Tiro di sponda, scegli uno: Infliggi +1d8 danni, anche se non ha scelto di infliggere danno. / Scegli una seconda runa da attivare

## ❑ ASSORBIRE MAGIA

*Sostituisce: Deflettere magia*

Quando sei il bersaglio di una magia e provi ad assorbirla, tira+DES. ▶Con 10+, hai successo e hai +1 prossimo a Proiettile magico o Tiro di Sponda. ▶Con 7-9, scegli uno: Subisci un contraccolpo magico; subisci 1d4 danni. / Assorbi l'energia della magia, ma è troppo per te; hai -1 prossimo

## ❑ QUEL CHE NON AMMAZZA

*Sostituisce: Cattiva medicina*

Quando lanci una magia di guarigione sulla tua fiaschetta e ingolli una sorsata, guarisci 1d8 PF e un'afflizione. Tira+SAG. ▶Con 10+, va giù davvero liscia; guarisci un alto 1d6 PF. ▶Con 7-9, hai -1 prossimo a Proiettile magico o Tiro di sponda. ▶Con un fallimento, una delle tue rune (scelta dal GM) contamina il liquido: subisci i suoi effetti.

## ❑ IRREMOVIBILE

Quando fai Parlé con qualcuno, con 7+ hai +1 prossimo nei suoi confronti.

## ❑ RESA DEI CONTI

*Sostituisce: Duellante*

Quando affronti qualcuno in duello, hai +1 continuato nei confronti del tuo avversario finché il duello prosegue e ne rispetti le regole. Se vinci il duello lealmente, ottieni modo di fare leva e +1 prossimo nel fare Parlé con chiunque sia testimone della tua vittoria.

## ❑ NATO IN SELLA

*Richiede: Richiama cavalcatura*

Quando cavalchi dentro al pericolo, tira+DES. ▶Con 10+, prendi 2. ▶Con 7-9, prendi 1. Spendi una presa per ottenere uno degli effetti seguenti:

La tua cavalcatura butta a terra o calcia un avversario. / Issi un alleato in sella dietro di te. / La tua cavalcatura esegue un salto o manovra d'effetto. / Cavalchi veloce come il vento

## ❑ A PORTATA DI TIRO

Le tue bacchette ottengono le etichette lontano e 1 perforante. Quando impieghi un attimo per rendere calda la tua mano e mirare a un bersaglio molto lontano, hai +1 a Proiettile magico o Tiro di sponda.

## ❑ TIRATORE SCELTO

Quando usi Proiettile magico o Tiro di sponda contro un bersaglio fermo, non importa quanto ben protetto, un risultato 7-9 conta come 10+.



# L'Arcanero

La magia viene praticata da gente di ogni tipo. C'è chi la studia per tutta la vita, tizi sparuti incollati ai libri che parlano di teorie e dinamiche e roba simile. La magia ha preti e cavalieri magici che dicono che il loro dono viene da un dio superiore che benedice le loro azioni e conferisce loro poteri. La magia ha ogni genere di eccentrici che fanno e credono in un sacco di cose folli.

Tu non sei così.

Tu sai che non importa da dove viene la magia, o i filosofeggiamenti al riguardo. Sono solo parole per far credere agli altri di stare capendo, di avere il controllo. Tu sai che tutto quello che hai da imparare sulla magia è come fare a scagliarla dalla tua bacchetta e stendere in fretta l'avversario. Sai per quale lavoro ti pagano, sai come farlo, e sai cosa succede a chi si mette in mezzo.

La legge può chiamarti criminale, fuorilegge, istigatore. Possono chiamarti come gli pare. Tu sai cosa sei, e lo sa anche chiunque si trovi dal lato sbagliata della tua bacchetta.

Sei un abile professionista.

## Aspetto:

*Scegli un'opzione per ogni elemento*

- » Occhi indecifrabili, occhi freddi, occhi penetranti
- » Capelli ispidi, capelli corti, cappello a tesa larga
- » Abiti da viaggio impolverati, completo su misura, poncho o spolverino scolorito
- » Corpo segnato da cicatrici, corpo sciupato, corpo robusto

## Razza:

*Ottieni questa mossa*

### UMANO

Quando Riveli conoscenze riguardanti criminali ricercati o agenti della legge di una zona, hai +1.

### ELFO

Il tuo talento magico innato ti conferisce una Runa di potere in più dalla lista per i livelli 1-5 alla creazione del personaggio.

### HALFLING

Quando la tua letalità viene sottostimata per via della tua taglia, hai +1 prossimo a Proiettile magico o Tiro di sponda.

### NANO

Quando pianti fermamente i piedi a terra, hai +1 prossimo a Difendere

## Allineamento:

*Scegli un allineamento*

### BUONO

Fatti avanti per aiutare gli indifesi perseguitati

### LEGALE

Porta un criminale davanti alla giustizia

### CAOTICO

Metti due fazioni l'una contro l'altra

### MALVAGIO

Fai il doppio gioco

## Equipaggiamento:

La tua capacità di carico è  $9 + \text{FOR}$ . Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1), gambali da cowboy in pelle (1 armatura, peso 1), la tua bacchetta (vicino, peso 1, utilizzabile solo dall'Arcanero) e 20 monete.

- Scegli la tua arma di riserva:
- Un buon coltello (intimo, lancio, peso 1)
- Una spada corta (corpo-a-corpo, peso 1)
- Scegline uno:
- Pozione di guarigione (peso 0)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)

## Nome

**Umano:** Westwood, Hickok, Jayne, Ike, Clay, Dalas, Wyatt  
**Elfo:** Jonwyn, Jeradil, Myriam, Erias, Iutafir, Haridin  
**Halfling:** Bilwyn the kid, Hollidy, Kip, Fisher, Timhon, Derret  
**Nano:** Grudegut, Doc, Grister, Gugnir, Wilkes, Garion

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			
DES			Armatura
Malfermo -1			
COS			PF
Malato -1			 Max: PF Max = 8 + Costituzione
INT			Carico:
Stordito -1			Carico = 9 + FOR
SAG			
Confuso -1			
CAR			
Sfregiato -1			

## Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

- \_ ha fegato! Sono felice che sia dalla mia parte
- \_ può infilarsi il suo sguardo di disapprovazione dove non batte il sole
- Non volterò mai più le spalle a \_
- Non ricordo se sono stato io o \_ a farci buttare fuori città l'ultima volta

PE

Livello:

*Per salire = livello + 7 PE*

## MOSSE INIZIALI

*Cominci con queste mosse*

### BACCHETTA MAGICA

Questa è la tua bacchetta. Ce ne sono tante come lei, ma questa è la tua. L'hai creata e hai versato il tuo sangue su di lei, legandola a te.

Scegli il materiale di cui è fatta la tua bacchetta:

Legno di frassino, legno di olmo, legno di ciliegio, mogano, avorio, salice, cristallo

Scegli lo stile della tua bacchetta:

Elegante, impugnatura a calcio di pistola, rivestita di rame, intarsiata d'ambra, consumata, contorta, ingioiellata, scintillante

### RUNE DI POTERE

La tua pelle è marchiata con rune luminose, testimonianza e focus del tuo potere arcano. Quando cominci al livello 1, scegli due rune dalla lista di Rune di potere per i livelli 1-5. Quando ottieni un livello e marchi la tua pelle, scegli una nuova runa dalla lista appropriata al tuo livello.

### PROIETTILE MAGICO

Quando punti la tua bacchetta magica e lanci un dardo di energia contro un nemico, scegli se infliggere il tuo danno o scegli una runa che conosci e tira+DES. ▶Con 10+, colpisci e infliggi danno o attivi la runa. ▶Con 7-9, colpisci ma scegli uno:

Devi provare a colpire diverse volte, mettendo in pericolo qualcuno o qualcosa vicino; il GM ti dirà come

Vieni disturbato da un ritorno magico; hai -1 prossimo alla tua prossima azione

Una delle tue rune ha effetto su di te, a scelta del GM

### RICERCATO

Quando arrivi in un villaggio, cittadina o città e decidi di dare un'occhiata ai poster dei ricercati, tira+SAG.

▶Con 10+, vieni a sapere di due minacce locali (criminali o mostri). ▶Con 7-9, vieni a sapere di una minaccia locale (criminale o mostro), qual è la ricompensa per catturarla, e hai +1 continuato nei suoi confronti. ▶Con un fallimento, sei su un poster! La ricompensa sul tuo poster è il tuo livello x 10 monete. Hai -1 continuato quando interagisci pacificamente con ogni figura di autorità in città.

### VISITATORE SGRADITO

Quando tratti con proprietari di negozi o imprese, agenti della legge (che tecnicamente non possono arrestarti) e altra gente molto abbottonata, puoi usare "La mia disponibilità a lasciare la città" come leva per Parlé.

# RUNE DI POTERE

Quando raggiungi un livello dal 1 al 5, scegli fra queste rune.

## ❑ FLUTTUARE

Il bersaglio fluttua per alcuni secondi.

## ❑ SLAM

Il bersaglio viene buttato a terra

## ❑ GELO

Il bersaglio è temporaneamente intirizzito dal freddo, diventando più lento nel reagire ai pericoli. Tu o un alleato ottenete +1 prossimo nei suoi confronti per un attacco fisico.

## ❑ STORDIRE

Il bersaglio viene confuso per alcuni istanti da lampi di luce che gli rendono difficile pensare chiaramente. Tu o un alleato ottenete +1 nei suoi confronti per una sfida mentale.

## ❑ DOLORE

Il bersaglio viene distratto per alcuni istanti da un'ondata di dolore. Il prossimo tiro fallito contro il bersaglio è considerato invece un 7-9.

## ❑ FIAMMA

Gli abiti, la pelliccia o altri materiali infiammabili addosso al bersaglio iniziano a bruciare.

## ❑ INDEBOLIRE

La prossima volta che il bersaglio infligge danno, infligge 2 danni in meno.

## ❑ SCOSSA

Una scossa elettrica fa sì che il bersaglio subisca spasmi incontrollabili durante la sua prossima azione, e tu o un tuo alleato avete +1 prossimo a Difendervi da essa.

## ❑ CORRODERE

Il bersaglio viene colpito da schizzi di acido che corrodono parte delle sue protezioni. Il bersaglio subisce -1 armatura continuato finché l'acido non viene lavato via.

## ❑ PIEDI D'ARGILLA

Il movimento del bersaglio viene rallentato per alcuni minuti.

## ❑ DISARMARE

Qualunque cosa il bersaglio stia tenendo in mano viene sbalzato via dalla sua presa e atterra nelle sue vicinanze.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle rune seguenti o dalla lista per i livelli 1-5.

## ❑ CONGELAMENTO

*Sostituisce: Gelo*

Il bersaglio viene rinchiuso nel ghiaccio per alcuni minuti.

## ❑ DEBILITARE

*Sostituisce: Indebolire*

La prossima volta che il bersaglio infligge danni, ne infligge la metà.

## ❑ DISSOLVERE

*Sostituisce: Corrodere*

Il bersaglio viene colpito da schizzi di acido che dissolvono armature e pelli. Il bersaglio ha -2 armatura continuato finché l'acido non viene lavato via.

## ❑ AGONIA

*Sostituisce: Dolore*

Il bersaglio si piega in due dal dolore per alcuni secondi. Il prossimo attacco nei suoi confronti è un 10+ automatico.

## ❑ INCENDIO

*Sostituisce: Fiamma*

Il bersaglio prende fuoco.

## ❑ PIEDI DI PIETRA

*Sostituisce: Piedi d'argilla*

Il bersaglio è bloccato sul posto per alcuni minuti

## ❑ SAETTA

*Sostituisce: Scossa*

Il fulmine colpisce il tuo bersaglio e un altro bersaglio vicino. Il fulmine causa spasmi incontrollabili e lo shock disturba la loro prossima azione. Tu o un alleato avete +1 a Difendere contro di loro.

## ❑ PORTA

Il bersaglio viene teletrasportato per una breve distanza, finendo in una brutta situazione.

## ❑ DETONARE

Se il prossimo attacco che colpisce il bersaglio lo uccide, il bersaglio esplose diffondendo gli effetti dell'ultima Runa di potere che l'aveva influenzato (che non sia Detonare) ai bersagli vicini.

# VARIANTI

## Guida

Cosa ti spinge a brandire la tua bacchetta? Scegli uno:

### ❑ UN PUGNO DI DOLLARI

Consegna un ricercato in cambio della ricompensa

### ❑ PACIFICATORE

Consegna un criminale alla giustizia, anche se non sarebbe tuo dovere

### ❑ PENITENZA

Subisci la violenza destinata a qualcun altro

## Peculiarità: Passato

### ❑ ESTRANEO

Che tu venga da un'altra terra, un altro tempo o un altro mondo, non sei di qui. Quando usi la tua prospettiva aliena per ottenere un vantaggio, prendi +1. Quando provi a Rivelare conoscenze riguardanti queste strane terre in cui ti trovi, hai -1.

### ❑ IMPERDONABILE

Forse è stato un errore, o forse non eri una brava persona, ma hai fatto qualcosa che non ti perdonerai mai. Scambia Visitatore sgradito con Grinta. Puoi scegliere Visitatore sgradito quando passi di livello.

### ❑ VENDETTA

Dai la caccia a qualcuno o qualcosa che ti ha causato una grande perdita. Quando incontri una persona, organizzazione o creatura potente che ti ha fatto un torto, di' cosa ti ha fatto e prendi +1 al fare Parlé con coloro a cui ha fatto torto.