

MOSSE AVANZATE

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

□ FAMIGERATO

Quando incontri una nuova persona che conosce il tuo clan (tua scelta) e sa che tu ne fai parte, il GM sceglierà una delle seguenti:

- Ti tratta con aperta ostilità. Hai +1 Continuato contro di lui.
- Ti teme a morte. Se fai parl' usandogli minacce riesci automaticamente come avessi ottenuto un ○.
- Ti stima e ti aiuterà al massimo delle sue possibilità.

□ ASSASSINO

Quando infliggi danno colpendo dall'ombra, infliggi +1d6 danni e aggiungi anche la seguente opzione a quelle che puoi scegliere:

- Lo mutili; un suo arto o senso di tua scelta è inutilizzabile.

□ PASSO DEL LAMPO

Quando compi uno scatto a velocità impossibile per muoverti nelle immediate vicinanze, ☞ +DES. ○ scegli 3. ● scegli 2:

- Finisci esattamente dove volevi (e ignori le comuni leggi della fisica, se serve).
- Nessuno è in grado di vederti o capire la tua direzione
- Prendi qualcuno o qualcosa nelle vicinanze e lo porti con te
- Ottieni un vantaggio tattico; hai +1 prossimo

□ HOSHI NO AME

Quando Tiri, prima di tirare puoi utilizzare munizioni extra. Per ogni munizione in più scegli un bersaglio aggiuntivo. Tira una volta e applica il danno a tutti i bersagli.

□ NON HO BISOGNO DI NESSUNO

Quando un altro personaggio ti aiuta, puoi rifiutare bruscamente e agire da solo. Se lo fai, il tiro di quel personaggio conta come un interferire e tu segni esperienza

□ SFAVORITO

Quando sei soverchiato numericamente, hai 1 Presa. Finché continui a essere in inferiorità numerica e infliggi danno a un avversario, puoi spendere 1 Presa. Se lo fai, infliggi 1d6 a tutti i nemici che ti stanno addosso. Quando non sei più soverchiato numericamente, perdi qualsiasi Presa ti fosse rimasta.

□ AVVELENATORE

Hai arricchito il tuo equipaggiamento con qualche temibile veleno.

Quando cospargi il veleno su un oggetto o arma, in un cibo o bevanda, spendi un uso dei tuoi trucchetti ninja e scegli l'effetto del veleno (nota che alcuni effetti funzionano solo se applicati, ossia vanno cosparsi con cura sul bersaglio oppure vanno ingeriti o assunti e non funzionano a tocco o cosparsi su una lama):

- il bersaglio cade in un leggero torpore/sonno (applicato)
- chiunque infligga danno al bersaglio tira due volte e applica il risultato migliore
- il bersaglio infligge -1d4 danni continuato, finché non viene curato
- Il bersaglio riconosce come amico la prima creatura che vedrà (applicato)

□ KUNAI ALLA GOLA

Quando fai parl' usando come leva l'incolumità fisica di qualcuno, puoi ☞ +DES invece che ☞ +CAR.

□ SENSI DELLO SHINOBI

Nessuno può coglierti di sorpresa. Quando un nemico potrebbe farlo, puoi invece agire per primo.

□ TRUCCHETTI POTENZIATI

Hai ampliato la tua collezione di trucchetti. Aggiungi le seguenti opzioni a quelle di Trucchetti Ninja:

- Infilgi un danno elementale (scegli quale) ad un bersaglio con bombe o altro.
- Blocchi un avversario lanciando rapidissime bolas o fili di seta.
- Fai una breccia in un oggetto o ostacolo inanimato usando dell'acido.

□ OCCHI SCRUTATORI

Quando percepisci la realtà, aggiungi le seguenti domande alla lista delle domande che puoi fare:

- Qual'è il modo migliore per entrare, uscire o muoversi inosservati?
- Chi è più vulnerabile o indifeso nei miei confronti?

□ JUTSU DELL'APPRENDISTA

Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa non ☞ +DES o non migliori le tue doti furtive o acrobatiche o la tua mobilità.

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

□ KIRI NO JUTSU

Quando subisci danno, ma annunci che non eri davvero lì, spendi 1 uso dei tuoi trucchetti Ninja per sollevare una nuvola di fumo, negare il danno e sostituirti con un oggetto scenografico. Quando la nuvola scompare, l'oggetto ha subito il danno al tuo posto. Tu ricompari nelle immediate vicinanze in una zona sicura (il GM ti dirà dove).

□ ASSASSINO SUPREMO

Sostituisce: assassino

Quando infliggi danno colpendo dall'ombra, infliggi +1d8 danni e aggiungi anche le seguenti opzioni a quelle che puoi scegliere:

- Lo mutili; un suo arto o senso di tua scelta è inutilizzabile.

□ SERPENTE VELENOSO

Richiede: avvelenatore

Quando usi un veleno spendendo un uso dei tuoi trucchetti ninja, non hai più bisogno di applicare gli effetti con l'etichetta applicato. Funzionano normalmente anche se li spalmi su una lama.

□ VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e hai bisogno di una via di scampo, nomina una via di fuga e ☞ +DES. ○ sei fuori. ● puoi restare o andare via, ma se vai ti costerà: lasci indietro qualcosa o ti porti dietro qualcosa, il GM ti dirà cosa.

□ IL PIANO DELL'ASSASSINO

Quando spendi il tempo necessario a preparare un piano per rubare qualcosa o uccidere qualcuno, nomina ciò che vuoi rubare o chi vuoi uccidere e fai al GM una o più delle seguenti domande (anche tutte). Quando agite seguendo le risposte, tu e il tuo gruppo prendete +1 prossimo.

- Qual'è la via migliore per raggiungere il bersaglio?
- Chi o cosa lo difende?
- Chi verrà a cercarlo o vendicarlo?
- Chi altri ha il nostro stesso obiettivo?

□ MOLTO SFAVORITO

Richiede: sfavorito

Quando sei soverchiato numericamente, hai 2 Prese.



Ombre. Sono tue amiche. Sin da piccolo sei stato addestrato per far parte di qualcosa di più grande. Mentre gli altri bambini giocavano tra loro, tu giocavi con l'oscurità. I tuoi balocchi erano lame, veleni e sotterfugi; i tuoi amici sudore, sangue e ombre. Un'arma cresciuta per uccidere.

Il tuo clan è diventato l'unica casa che conosci. Per esso hai fatto cose che toglierebbero il sonno a molti uomini e hai appreso tecniche proibite attraverso indicibili sacrifici. Temuto, evitato, solo. Ma lo sei davvero?

Guarda i tuoi compagni, mentre si riuniscono davanti al fuoco a cantare canzoni di guerra e a svuotare l'ultimo fiasco di saké. Non sono tuoi amici, forse non lo saranno mai. Ombre, sangue, paura: gli unici amici che ti servono. Sono la coperta che ti protegge e ti avvolge, la tua arma. La tua famiglia.

Sii la lama che dalle ombre colpirà i tuoi nemici. Le ombre, loro, non ti tradiranno mai.

WWW.NARRATIVA.IT

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi penetranti, occhi cupi, occhi inquietanti
- » Cappuccio shinobi, coda di cavallo, capelli corti, maschera
- » Divisa shinobi, abiti comuni, divisa rovinata, abiti marziali
- » Corpo snello, corpo piccolo, corpo sfregiato, corpo tatuato

La via che percorri:

Sostituisce "Allineamento"

LA VIA DEL GIUSTO

Risparmia un tuo avversario

LA VIA DEL SOLITARIO

Lascia un tuo alleato in difficoltà per seguire i tuoi scopi

LA VIA DELL'ASSASSINO

Agisci per non lasciare testimoni

LA VIA DELLA SPIA

Recupera informazioni segrete o celate

Origini:

Sostituisce "Razza"

LADRUNCOLO DI STRADA

Prima di diventare un ninja vivevi di piccoli furti e questo ti ha permesso di affinare le tue capacità funamboliche e acrobatiche.

Quando sfidi il pericolo lanciandoti in folli ed esagerate acrobazie (come atterrare da metri di altezza con un doppio avvitamento carpiato, oppure correre lungo una parete con sotto il vuoto) hai sempre +1 al tiro.

SETE DI VENDETTA

Ti è stato portato via qualcuno o qualcosa molto caro, e colui o coloro che lo hanno fatto sono ancora a piede libero. Hai scelto la via del ninjutsu per vendicarti del torto subito.

Quando agisci per compiere la tua vendetta hai sempre +1 armatura e quando attacchi uno dei tuoi bersagli hai anche +1d4 al danno.

FIGLIO DEL CAPOCLAN

Sei figlio del capoclan e probabilmente crede al comando. Quando dai un ordine a qualcuno, e questi lo segue senza fiatare, lui ha +1 prossimo.

Equipaggiamento:

Porti con te delle razioni (5 usi, peso 1), un'armatura in cuoio (armatura 1, peso 1) e un rampino rapido (peso 2). Hai con te un simbolo segreto del tuo clan: decidi cosa.

Ora scegli la tua arma (scegli uno):

- Ninjato (corpo-a-corpo, preciso, peso 1) e Sai (intimo, preciso, peso 1)
- Ninjato (corpo a corpo, preciso, peso 1) e Tekagi-Shuko, unghie di gatto (intimo, preciso, peso 0)
- Kusarigama, falchetto e catena (corpo-a-corpo, portata, preciso, peso 2)

Scegli anche una o più tra le seguenti armi da lancio:

- Shuriken (vicino, 3 munizioni, peso 1)
- 3 Kunai, pugnali da lancio (lancio, intimo, preciso, peso 1)
- Senbon, aghi da sputare (vicino, 3 munizioni, peso 1)

Scegli anche uno:

- Attrezzi d'avventura (peso 1, 5 usi) e 10 monete
- Bendaggi (5 usi, peso 0) e Poltiglie ed Erbe
- Mappe e planimetrie (3 usi, peso 0)

Nome

◇ **Maschili:** Hanzo, Yoshimitsu, Rikimaru, Sasuke, Sarutobi, Hayabusa, Yazaemon

◇ **Femminili:** Chiyome, Kunimitsu, Ayame, Yoruichi, Taki, Akeginu, Natsumi, Ono

Oppure scegli un qualsiasi nome giapponese.

FOR <i>Debole -1</i>	<i>Base</i>	<i>Mod.</i>	Danno 6
DES <i>Malfermo -1</i>			Armatura 
COS <i>Malato -1</i>			PF <i>Max:</i> 
INT <i>Stordito -1</i>			PF max = 6 + Costituzione
SAG <i>Confuso -1</i>			Carico: <i>Carico = 11 + FOR</i>
CAR <i>Sfregiato -1</i>			

Legami:

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

- ◇ Mi è stato chiesto di liberarmi di _____, ma qualcosa mi impedisce di farlo.
- ◇ _____ mi nasconde qualcosa. Sarò la sua ombra finché non l'avrò scoperto.
- ◇ Devo convincere _____ che può fidarsi di me.

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste Mosse.

TRUCCHETTI NINJA

Hai con te un equipaggiamento di sporchi trucchetti, come bombe fumo, triboli e altro. Ha peso 1 e 3 usi. Se vuoi utilizzarne il contenuto lanciandolo, la portata è sempre vicino.

Quando utilizzi i tuoi sporchi trucchetti ninja, scegli uno dei seguenti effetti:

- Rallentare pochi bersagli utilizzando triboli o arnesi simili
- Oscurare per qualche secondo una piccola area usando una bomba fumogena
- Distrarre qualche bersaglio usando bombette esplosive o arnesi simili
- Scassinare una serratura o disattivare una trappola

Poi  +DES. ○ ottieni esattamente l'effetto previsto e hai +1 prossimo. ● scegli anche uno dei seguenti:

- Se sei nascosto, lasci tracce che potrebbero rivelare la tua presenza
- Ti esponi a un pericolo (il GM ti dirà cosa)
- Sei costretto a spendere un uso dei trucchetti ninja.
- L'effetto funziona a metà o in maniera imprevedibile.

CLAN NINJA

Fai parte di un clan ninja. Il clan ti protegge e richiede i tuoi servizi, ed è, in larga parte, una specie di famiglia. Dai un nome al clan, tipo: Manji, Iga, Koga, Uchiha o altro a tua scelta.

Scegli sino a due specialità del clan: assassinio, sabotaggio, spionaggio, protezione, antichi segreti.

Scegli due suoi svantaggi: *faida, maledetto, povero, isolato, odiato, recentemente distrutto, illegale.*

Scegli due suoi vantaggi:

- Temuto: usare il nome del tuo clan per minacciare qualcuno che lo conosce vale sempre come leva per un parlè.
- Ricco: hai con te un malloppo di 20 monete.
- Agganci ovunque: quando giungi in un posto civilizzato troverai sempre qualcuno pronto ad aiutarti.
- Membri numerosi: quando recluti nel territorio del tuo clan riesci automaticamente come avessi fatto 10+.
- Tesori antichi: uno degli oggetti che porti con te è magico. Di a tutti cosa può fare.
- Celato: finché non alzi un polverone, tutte le tue vittime o i tuoi obiettivi non sapranno che stai arrivando.

Alla prima sessione il GM ti chiederà quale missione stai seguendo per conto del tuo clan, inerente a una o più delle sue specialità. In futuro il clan potrebbe assegnarti altre missioni.

Quando porti a termine con successo una missione per il clan, segna esperienza.

Quando ti trovi nel territorio del clan non avrai mai bisogno di consumare razioni. Se una mossa ti dice di farlo, ignora la cosa.

Quando ti rivolgi a membri del clan in cerca di aiuto, risorse o informazioni e non hai infranto i precetti del tuo clan, se la richiesta rientra nelle possibilità del clan riceverai quello che ti serve, anche se potrebbe volerci un po' o potresti ottenere una versione minore o diversa (il GM ti dirà).

Per continuare a godere dei privilegi del clan devi seguire dei precetti.

Sceglilo uno: non nominare mai il clan - non mostrare mai il tuo volto - non stringere legami affettivi - non lasciare in vita i nemici del clan.

Quando infrangi i precetti, e il clan ne viene a conoscenza, ti verrà richiesto di provare il tuo valore e la tua lealtà attraverso un rito di espiazione.

MOSSE AVANZATE

Segue

□ GENJUTSU

I tuoi occhi hanno acquisito poteri speciali o magici, assumendo un aspetto insolito e strano. Descrivine l'aspetto e scegli due poteri:

- Occhi ipnotici. Dai un singolo ordine al tuo bersaglio; lo eseguirà al meglio delle sue possibilità. L'ordine non deve essere autolesionista.
- Occhi offuscanti. Cancelli dalla memoria del tuo bersaglio ciò che è appena successo.
- Occhi terrificanti. Il tuo bersaglio scappa o si rannicchia terrorizzato.
- Occhi illusori. Fai vedere a un bersaglio un'illusione credibile e realistica.
- Occhi incapacitanti. Il bersaglio non può utilizzare una sua tecnica, capacità o potere a tua scelta.

Quando fissi una creatura vivente negli occhi utilizzando il tuo potere, $\text{☞} + \text{CAR}$. ○ lo stesso, ma scegli 1:

- L'effetto durerà poco. Se vuoi sfruttarlo dovrai sbrigarli.
- Il potere ti danneggia. Il GM ti infligge un'afflizione a sua scelta.
- Attiri attenzioni indesiderate.

□ IL MARCHIO DELL'ASSASSINO

Quando prendi questa mossa scegli un marchio, qualcosa di tuo personale, come un determinato kanji, un disegno, un oggetto, un determinato modus operandi o altro.

Quando rimani nascosto in un'area piena di nemici e metti il tuo marchio in bella mostra (magari su un cadavere), $\text{☞} + \text{CAR}$. ● e ○ i tuoi nemici riconoscono il tuo marchio e si crea uno scompiglio generale. ○ inoltre scegli 3. ● scegli 2.

Spaventi e demoralizzi anche i più forti e coraggiosi

- I più deboli e i meno coraggiosi scappano via
- Non riescono a organizzare ulteriori strategie difensive contro di te
- Il tuo o i tuoi bersagli diventano prevedibili. Prendi 1 presa per la mossa Passo dello Shinobi da utilizzare per avvantaggiarti nei loro confronti.

● i nemici riconoscono il tuo marchio, ma si motivano e si organizzano al meglio per affrontarti.

Quando *ti trovi in una zona dove hai già operato in passato* (tua scelta), puoi sempre utilizzare il tuo marchio come leva per un parlé.

□ JUTSU DEL MAESTRO

Richiede: jutsu dell'apprendista

Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa non $\text{☞} + \text{DES}$ o non migliori le tue doti furtive o acrobatiche o la tua mobilità.

MOSSE INIZIALI

Segue

□ PASSO DELLO SHINOBI

Quando ti nascondi alla vista per agire indisturbato, $\text{☞} + \text{DES}$. ○ o ● finché mantieni un basso profilo e rimani celato potrai muoverti e agire senza che nessuno ti noti. ○ le circostanze sono particolarmente favorevoli (condizioni di luce, elementi scenici, distrazione dei presenti); hai 1 Presa da spendere per concretizzare un'opportunità che ti permetterà di cogliere chiunque di sorpresa, ottenendo un +1 prossimo se la sfrutti.

□ COLPIRE DALL'OMBRA

Quando agisci contro un bersaglio preso alla sprovvista, sorpreso o indifeso, puoi decidere di agire come da norma oppure $\text{☞} + \text{DES}$. ○ scegli 2. ● scegli 1

- Infliggi il tuo danno con un'arma da mischia +1d6
- Lo rapisci; ti ritiri in un luogo vicino portandolo con te
- Nessuno nota niente e non fai rumore.
- Crei un vantaggio; tu o un tuo alleato ottenete +1 prossimo