

MOSSE AVANZATE

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

❑ QUEL CHE SAI FARE TU...

Impari in fretta, e ti metti anche un po' in mostra. Quando vi accampate, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti sono i tuoi legami con quel giocatore. Puoi spendere 1 presa per usare quella mossa. Quando vi accampate, perdi tutte le prese rimaste di questa mossa.

❑ SNUDA LA TUA SPADA

Quando il tuo onore viene insultato e sfidi a duello il tuo avversario, questi non può rifiutare. Può proporre delle condizioni e chiedere di usare un sostituto, ma non può rifiutarsi.

❑ CELEBRITÀ

Tutti, a parte forse i più isolati degli eremiti, hanno sentito parlare di te e delle tue gesta. Quando hai a che fare con un PNG che ti rispetta, puoi offrirgli il tuo autografo come leva per Parlé. Quando gli dai anche qualcosa di prezioso dalle tue avventure (un'arma che hai usato, un tesoro degno di nota che hai trovato, il ricordo di un amore o una vittoria passati), farà qualsiasi cosa tu gli chiedi senza fare domande e senza bisogno di tirare Parlé.

❑ EROE POPOLARE

Quando aiuti una persona in difficoltà, ottieni 1-karma. Puoi spendere 1-karma ogni volta che vuoi ottenere una leva contro qualcuno legato a chi hai aiutato. Puoi spendere 1-karma anche per ignorare una persona in difficoltà senza che questa si faccia una brutta opinione di te.

❑ APPENA IN TEMPO

Quando hai bisogno di raggiungere un luogo velocemente, tira +DES. Con 10+, arrivi dove devi arrivare un momento prima di quando hai bisogno di essere lì; con 7-9 ottieni lo stesso effetto, ma attiri attenzioni indesiderate lungo il percorso.

❑ PROPRIO QUELLO CHE CERCAVO

Quando stai saccheggiando in cerca di provviste, troverai sempre 1-uso di bende, attrezzi dell'avventuriero, armi, munizioni, o qualsiasi altro equipaggiamento base di cui hai bisogno, se è minimamente plausibile.

❑ APPRENDISTA MULTICLASSE

Ottieni una mossa da un'altra classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore all'attuale.

❑ IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO

Aggiungi le seguenti opzioni a Parata:

- disarmo il tuo avversario, facendo volare la sua arma dall'altra parte della stanza
- ruba un oggetto visibile dalla sua persona. Non nota la sparizione fino a quando, inevitabilmente, non sbandieri il fatto di averlo.

❑ VECCHI NEMICI

Quando incontri un nemico che hai già incontrato (tua decisione), racconta al GM il vostro ultimo incontro. Il GM ti dirà com'è cambiato da allora. Quando trovi una tomba identificata, di' al GM di chi è e come lo conoscevi.

❑ UOMO DI MONDO

Ottieni una mossa da una classe che nessuno sta usando.

❑ IL RIPOSO DEL GUERRIERO

Quando passi la notte in una città che hai salvato in passato, non hai bisogno di denaro per usare la mossa Fare baldoria. Prendi +CAR per Fare baldoria.

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

❑ IL CAVALIERE DALLA SCINTILLANTE ARMATURA

Quando fai un'entrata teatrale nel bel mezzo di una situazione tesa, fai un breve discorso e tira +CAR. Con 10+, prendi tutte; con 7-9, scegline due:

- sdrammatizzi o peggiori la situazione, a tua scelta
- distogli l'attenzione da un qualsiasi numero di tuoi alleati
- il tuo discorso non viene interrotto, né da parole, né da violenza

❑ IL PRODE SIR ROBIN

Hai un menestrello personale che ti segue ovunque e canta le tue lodi. Quando canta una canzone per prepararti alla battaglia, tu e i tuoi alleati prendete +1 prossimo. Se il tuo menestrello dovesse morire, un altro comparirà al momento più opportuno.

❑ ...IO LO SO FARE MEGLIO

Sostituisce: Quel che sai fare tu...

La tua abilità è senza rivali. Quando vi accampate, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti legami hai con quel giocatore. Puoi usare quella mossa fino alla prossima volta che vi accampate. Quando usi la mossa scelta, puoi spendere 1 presa per ottenere +1 al tuo tiro. Quando vi accampate, perdi tutte le prese rimaste di questa mossa.

❑ È SOLO UN GRAFFIO

Quanto vieni ferito gravemente, tira +COS. Con 10+, scegline due; con 7-9, scegline una:

- prendi +1 prossimo contro la causa della tua ferita
- prendi +2 prossimo in una statistica in cui hai un'afflizione
- dimezzi il danno

❑ FEDELI AMMIRATORI

Richiede: Celebrità

Quando parli ad un gruppo di tuoi ammiratori, tira +CAR. Con 10+, ottieni 3 prese; con 7-9, ottieni 1 presa. Con un fallimento, si comportano come paparazzi. Spendi 1 presa per una tra le seguenti:

- ti portano delle persone e te le consegnano
- ti consegnano tutte le loro ricchezze
- si uniscono e combattono per te
- si abbandonano a un'emozione violenta e incontrollata: gioia, dolore o rabbia, come preferisci.
- ritornano silenziosamente alle loro vite.

❑ SPADACCINO ESPERTO

Richiede: Il coltello dalla parte del manico

La tua abilità con la spada non ha eguali. Quando ottieni 12+ con Parata, scegli 4 opzioni dalla lista; con 10-11, scegli 3 opzioni; con 7-9, scegline 2.

❑ ESPERTO MULTICLASSE

Ottieni una mossa da un'altra classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore all'attuale.

❑ UOMO DELL'ALTRO MONDO

Richiede: Uomo di mondo

Ottieni una mossa da un'altra classe che nessun altro sta usando.

❑ IL BRIVIDO DEL RISCHIO

Quando un nemico ti ha in pugno o metti in moto un piano eccessivamente considerato, hai +1 nello Sfidare il pericolo.



Il Rodomonte

Oh, gli eroi, certo.

Il mondo è pieno di eroi. In fondo cosa ci vuole? Qualunque villico può ereditare la spada del nonno e ucciderti un drago. Qualunque ragazzino, se si applica abbastanza allo studio, può imparare a lanciare palle di fuoco dagli occhi.

Ma... sanno farlo nel modo migliore?

Il trucco, e tu lo sai bene, è sembrare davvero straordinari mentre lo si fa: apparire nel modo giusto, compiere la giusta acrobazia, lanciare il giusto insulto e poi spacciare la bestia con un solo colpo ben assestato... proprio lì.

Ecco, è così che si creano le leggende, e tu sei il materiale perfetto.

Oh, gli altri potranno vederti come un damerino frivolo e più interessato alle avventure romantiche che a compiere davvero il tuo lavoro, ma, sul serio... tu sei così perché te lo puoi permettere. Lascia che ad arrabattarsi sia chi non ha le capacità per splendere davvero.

E ora basta, è tempo di saltare giù da questo ballatoio per arrivare giusto in tempo per fermare l'ascia del boia con una rapida parata e un sorriso smagliante. Che cos'è questa? Ah, ovviamente... la corda giusta!

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi decisi, occhi luminosi o occhi sempre chiusi
- » Cappello elegante, capelli sciolti o barba perfetta
- » Abbigliamento ricercato, abbigliamento pratico o abiti mossi dal vento
- » Corpo muscoloso, corpo imperturbabile o corpo tonico

Razza:

Ortieni questa mossa

UMANO

Sei particolarmente intraprendente. Quando usi Piano d'azione prendi +1 a qualsiasi tiro fatto per usare i rischi generati dalla mossa.

ELFO

Le tue lame danzano con facilità intorno alle difese del nemico. Quando infliggi danno usando Parata, ignora l'armatura.

Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Ti metti in pericolo per il bene di un amico o di una persona amata

NEUTRALE

Ti dai molto da fare per mettere in mostra le tue abilità

CAOTICO

Spodesti o destabilizzi una persona che detiene il potere

Equipaggiamento:

Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1), uno stocco (corpo-a-corpo, preciso, peso 1) e un'armatura scintillante (1 armatura, peso 1).

Scegli la tua arma di riserva:

- stiletto nascosto (intimo, peso 1), che non viene mai trovato quando sei perquisito
- coltelli da lancio (intimo, vicino, peso 1) 3 munizioni
- guanto di protezione (intimo, +1 armatura, peso 2)

Sceglie due:

- attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e una mappa
- bende (3 usi, peso 0) e 9 monete
- un nobile destriero; descrivilo

Nome

Umano: Arthur, Blacwick, Gilder, Gwenivere, Lynndis, Meryl, Troy, Vyse, Z

Elfo: Celeste, Garinith, Gilderoy, Nyhopyri, Tahnea, Tetra, Tome, Valens

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			8
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 8 + Costituzione
Sordito -1			Attuali
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 7 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

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

- _____ si rende conto di quanto magnifico io sia.
- _____ è qualcuno su cui posso contare per farmi fare bella figura.
- _____ ha bisogno di lavorare sul suo aspetto.
- _____ ha bisogno di essere educato su questo affare dell'essere eroe e ci penserò io, che gli piaccia o meno!

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

UNA DONNA IN OGNI PORTO

Quando entri in una città in cui sei già stato (decidi tu), tira +CAR. Con 10+, c'è una tua vecchia fiamma disposta ad aiutarti in un qualche modo; con 7-9, è disposta ad aiutarti, ma a un prezzo; con un fallimento, le tue disavventure romantiche renderanno la vita più complicata al gruppo.

SCAVEZZACOLLO

Quando ridi baldanzoso prima di lanciarti in un una prodezza folle e acrobatica, descrivila e tira +DES. Con 10+, scegli 3; con 7-9, scegli 2:

- Finisci esattamente dove vuoi essere
- Non attiri attenzioni indesiderate
- Prendi qualcuno nelle vicinanze e lo porti con te
- Ti metti in mostra e questo ti fa sentire favoloso; prendi +1 prossimo

PARATA

Quanto pari un attacco nemico con la tua lama, tira +DES. Con 10+, scegli due; con 7-9, scegli uno:

- non subisci danno
- infliggi al tuo avversario un danno uguale al tuo livello
- incroci le lame con lui e hai la sua piena attenzione.

PIANO D'AZIONE

C'è sempre un candelabro, una fune, una finestra, un carro, una mandria di bestiame facile da spaventare o altri rischi ambientali di questo tipo a portata di mano in qualsiasi situazione minimamente plausibile in cui ti possano servire.

L'ARME E GLI AMORI

Quando metti in atto un piano audace O difendi l'onore di un amico o di una persona amata, ottieni 3 prese. Puoi spendere 1 presa per ottenere +1 a qualsiasi tiro di Parata, Sfidare il pericolo o Scavezzacollo fatto per difendere il suo onore o per portare avanti il tuo piano audace. Perdi tutte le prese non appena hai avuto successo nel difendere l'onore in questione o nel portare a termine il tuo piano.