

## NOME

## ASPETTO

*Umano:* Arthur, Gwenivere, Hadrian, Logan, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Viktor  
*Elfo:* Augustine, Cassius, Celeste, Magiere, Sanguinus, Sayas, Thaddeus, Titanius, Yamaxanadue  
*Nano:* Ciaphas, Erdas, Gressa, Holt, Ibram, Kerry, Kovacs, Lux, Ogram, Petrov, Tyrae

» Occhi Severi, Occhi Feroci, o Occhi Lucenti  
 » Elmo, Capelli Acconciati, o Calvo  
 » Simbolo Sacro Logoro o Stravagante  
 » Corpo Allenato, Corpo Massiccio, Corpo d'Acciaio

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

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

DANNI  ARMATURA  PF  ATTUALI MASSIMI  
 I tuoi PF massimi sono 10 + COSTITUZIONE

## ALLINEAMENTO

### BUONO

Mettiti in pericolo per proteggere qualcuno più debole di te.

### LEGALE

Nega la pietà a un criminale o un infedele.

### MALVAGIO

Ignora i danni collaterali mentre insegui il tuo obiettivo.

## RAZZA

### UMANO

Tendi ad ignorare ferite piuttosto gravi. *Quando subisci una debilitazione*, puoi scegliere di subire 2 danni per avere +1 al prossimo tiro che usa quella caratteristica.

### ELFO

Ti attacchi alla vita con la pura forza di volontà. Tira +SAG invece che +COS quando usi *Inesorabile*.

### NANO

Sei forte, tanto forte da far paura. Tira +COS invece che +CAR quando usi *Inquisizione*.

## LEGAMI

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

Il comportamento deviato di \_\_\_\_\_ potrebbe essere un problema.

\_\_\_\_\_ ha fatto fuori un eretico. Mi posso fidare di lui.

\_\_\_\_\_ è sospetto. L'ho messo sulla mia lista.

Voglio prendere \_\_\_\_\_ sotto la mia ala.

Non accetterò nessuna critica da \_\_\_\_\_. Deve stare al suo posto.

### NON È DI LORO CHE DOVRESTI AVER PAURA

*Quando sei alle spalle di un alleato che è in difficoltà*, puoi dargli un po' di "incoraggiamento". Puoi **Aiutare** i tuoi alleati con qualsiasi azione finché possono sentire le tue minacce. Se sei abbastanza vicino da poterli ferire, prendi +1 al tuo tiro per **Aiutare**.

## MOSSE INIZIALI

### CORAZZATO

Ignora l'etichetta ingombrante sulle armature che indossi.

### IO SONO LA LEGGE!

*Quando dai un ordine ad un gruppo o un PNG collegato alla tua posizione di potere*, tira +CAR. Con un successo scegli come risponde:

- Fanno quello che dici
- Indietreggiano lentamente, per poi fuggire.
- Ti attaccano.

Con 10+ prendi anche +1 al prossimo tiro contro di loro. Con un fallimento, loro fanno come gli pare e tu prendi -1 al prossimo tiro contro di loro.

### INQUISIZIONE

*Quando tu e un PNG fate una chiaccherata in privato*, tira +CAR. Con 10+, prendi 3. Con 7-9 prendi 2. Con 6- prendi comunque 1, ma il PNG cercherà di fuggire o di attaccarti. Spendi 1 presa per scegliere 1 dalla lista:

- Scopri per chi lavora e perché.
- Scopri il suo obiettivo e quanto si spingerà in là per ottenerlo.
- Scopri se pianifica di ferire qualcuno e, se è così, chi.
- Scopri se ti sta nascondendo qualcosa e, se è così, cosa.

Dopo aver ascoltato le sue risposte puoi metterlo sotto una forte pressione per sapere altro - rompere qualche osso, minacciare i suoi cari, o qualcosa di simile. Se lo fai, guadagni 1 presa, ma il PNG non vorrà mai più avere a che fare con te.

### INESORABILE

*Quando non sei più nelle condizioni di continuare, ma lo fai lo stesso*, tira +COS.

Con 10+ scegli entrambe, con 7-9 scegline una. Con 6- scegli comunque una, ma le tue condizioni peggiorano significativamente: subisci 1d8 danni mentre ti spingi oltre il limite.

- Ignori ferite e debilitazioni fino al momento prima in cui stai per raggiungere il tuo immediato obiettivo. Fino ad allora agisci come se stessi perfettamente bene.
- Resti in piedi e non cadrai. Un alleato a tua scelta avrà +1 continuato finché starai in piedi.

Quando arrivi a 0 PF mentre sei Inesorabile, vai avanti senza tirare il tuo Ultimo Respiro finché non cadi o il tuo obiettivo è raggiunto, qualunque arrivi prima.

Quando muori mentre sei Inesorabile, prendi +1 a Ultimo Respiro.

# EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 12+FOR. Inizi con delle razioni da viaggio (5 usi, peso 1), 3 set di manette (ognuna ha peso 1) e qualche simbolo di fede, descrivilo (peso 0).

Scegli due:

- Attrezzi da avventuriero (peso 1) e un'antitossina (peso 0).
- Razioni da viaggio (5 utilizzi, peso 1).
- Pugnale di riserva (corta, da lancio, peso 1) e 5 monete
- Pistola di riserva (vicino, ricarica, inaffidabile, +1 danno, peso 1) con 3 munizioni.

Scegli le tue armi:

- Spada corta (corta, +1 danno, peso 1) e una pistola a pietra focaia (vicino, ricarica, inaffidabile, +1 danno, peso 1) con 3 munizioni.
- Spada lunga (media, +1 danno, peso 1) e scudo (+1 armatura, peso 2).

Scegli la tua armatura:

- Armatura del templare (Armatura 2, ingombrante, peso 3).
- Cappotto dell'Inquisizione (Armatura 1, peso 1) e una pozione curativa (peso 0).

# MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

## EGIDA INSANGUINATA

Quando subisci danno, puoi stringere i denti e accettare il colpo. Se lo fai, non subisci danno, ma subisci una debilitazione a tua scelta. Se hai già 6 debilitazioni non puoi usare questa mossa.

## CARICA!

Quando guidi la carica nella battaglia, chi ti segue prende +1 al prossimo suo tiro.

## INQUISITORE DA BATTAGLIA

Puoi usare la mossa Inquisizione su un nemico mentre lo stai combattendo.

## DILETTANTE ERETICO

Prendi una mossa di classe dalla lista del Ladro o del Ramingo.

## SACRE SCRITTURE

Prendi una mossa di classe dalla lista del Prete.

## CORTESIA PROFESSIONALE

Tu e la Morte avete un'intesa. Quando esali il tuo Ultimo Respiro, prendi +1. Quando un alleato tira il suo Ultimo Respiro e tu sei abbastanza vicino da correre al loro fianco, puoi Aiutarlo nel tiro di Ultimo Respiro. Attenzione: la Morte cercherà di trascinarci in ogni contrattazione che coinvolge il tuo compagno.

## CASTIGO

Mentre sei Inesorabile, infliggi +1d4 danni.

## NON C'È NESSUNA GUERRA A BA-SING-SE

Aggiungi alla lista di Inquisizione la seguente opzione:

- Il PNG ignorerà volontariamente tutte le prove che un evento a tua scelta sia mai accaduto.

## IMMANCABILE IMPEGNO

Quando sei Inesorabile, hai +1 armatura e prendi +1 presa quando Difendi.

## LA VOCE DELL'AUTORITÀ

Guadagni dei gregari. Ne hai 3 di loro in ogni momento e sono tutti Gregari con +2 Lealtà, nessuna abilità e Costo: Cieco Fervore Religioso. Se dovessero morire, avrai dei rimpiazzati la prossima volta che visiterai un tempio del tuo ordine.

## CHI TI HA DETTO DI FERMARTI?

Quando Aiuti un alleato, lo porti a spingersi oltre i suoi limiti. Con 7-9 questo può marcare una debilitazione e scegliere un'opzione dalla lista. Con 10+ può marcare una debilitazione e scegliere 2 opzioni:

- \* Prende +3 armatura fino al prossimo danno.
- \* Infigge +1d6 col prossimo attacco.
- \* Si cura di 2d6 PF.
- \* Ignora una debilitazione, un effetto o una condizione per breve tempo.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

## SEMPRE AVANTI

§ Sostituisce: Carica!

Quando guidi la carica in battaglia, quelli che ti seguono prendono +1 al prossimo tiro e +2 armatura.

## EXTERMINATUS

Quando proclami ad alta voce la tua promessa di sconfiggere un nemico o uno specifico gruppo di nemici, infliggi +2d4 danni contro di loro e -4 danni contro chiunque altro. Questo effetto dura finché non viene sconfitto il nemico. Se non riesci a sconfiggerlo o ti arrendi, puoi ammettere la tua sconfitta, ma l'effetto perdurerà finché non troverai un modo per redimerti.

## INDOMABILE

Quando subisci una debilitazione (anche tramite Egida Insanguinata), prendi +1 al prossimo tiro contro chiunque l'abbia causata.

## DILETTANTE MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Considera il tuo livello come fosse di 1 inferiore per scegliere la mossa.

## MAI ARRENDERSI

§ Richiede: Immancabile impegno

Quando Difendi e tiri un 12+, invece di guadagnare presa, l'attaccante viene semplicemente respinto, a dispetto delle difficoltà. In più ora ti teme e prendi +1 ai tiri contro di lui.

## PUNTO DI RACCOLTA

Quando Difendi, qualsiasi alleato decida di Difendere insieme a te prende 1 presa. Questi possono spendere la loro presa in qualsiasi momento per dare +2 armatura prossimo a un alleato o a qualsiasi cosa si stia difendendo.

## FARO LUMINOSO

Cambia la seconda opzione di Inesorabile con la seguente:

- Rimani in piedi e non cadi. I tuoi alleati hanno +1 continuato finché rimani in piedi. Se raggiungi 0 PF, continui ad andare avanti e non tiri il tuo Ultimo Respiro finché non cadi o il tuo obiettivo non viene raggiunto, qualsiasi cosa avvenga per prima.

## CASTIGO DIVINO

§ Sostituisce: Castigo

Mentre sei Inesorabile, infliggi +1d8 danni.

## AUTORITÀ INDISCUSSA

§ Richiede: Voce dell'autorità

Prendi +1 per dare ordini ai tuoi gregari. Quando tiri un 12+, i gregari trascendono il loro momentaneo timore o dubbio e svolgono il compito da te ordinato con esito o efficacia strabiliante.