

NOME



ASPETTO

Nome: Alexander, Leonida, Carl, Napoleon, Gengis, Hannibal, Guderian, Oratius, Odisseo, Miyamoto, Lao Tsu, Niccolò, Kasparof, Artemisia, Budiri, Budicca, Zenobia, Nakano.
Epiteto: Il Maestro, Magnus, Lo Scaltro, Gambetto, L'Ingegnoso, Elmo Glorioso, Lo Stratega, Il principe, La Guida, Timoniere, Il Difensore, La Mente.

» Occhi calcolatori, Benda sull'occhio, Occhi saggi
 » Capelli rasati, cicatrici facciali, calvo
 » Abbigliamento militare, Armatura lucida, Armatura logora
 » Corpo sinuoso, Corpo voluminoso, Sfregiato dalle battaglie

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 8 + COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

BUONO

Mettiti in pericolo per far riuscire un piano

NEUTRALE

Supera in astuzia un nemico formidabile

MALVAGIO

Usa qualcuno come esca per metterti in vantaggio

MOSSE INIZIALI

ADDESTRAMENTO PER ARMATURA PESANTE

Ignori l'etichetta *Ingombrante* sulle armature che indossi.

TATTICA

La tua conoscenza e addestramento ti permettono di valutare una battaglia e conoscere l'approccio tattico adeguato.

Aggressivo: quando **Tagli** e **Spacchi** fai il tuo danno anche su un 6-.

Cauto: hai un +1 quando **Sfidi il Pericolo**.

Reattivo: non puoi **Tagliare** e **Spaccare**, ma puoi **Contrattaccare**. Quando sei attaccato in mischia, **tira+DES**. Con 7-9 pari l'attacco. Con 10+ pari e fai il tuo danno.

Difensiva: Quando **Difendi**, tratta un 6- come un 7-9.

Spericolato: quando fai danno, tira 1d4 danni extra. Quando li subisci, subisci 1d4 danni extra.

LEGAMI

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

_____ Ha molto da imparare a proposito dei metodi della battaglia.

Il mio rispetto per _____ è stato guadagnato sul campo di battaglia.

Posso sempre fidarmi del fatto che _____ seguirà i miei stratagemmi.

CAMBIO DI TATTICA

Quando cerchi nei tuoi studi e nel tuo addestramento informazioni per valutare una situazione di combattimento, **tira +INT**.

Con 10+, formuli un nuovo piano e scegli una nuova **Tattica**.

Con 7-9, scegli uno:

- La nuova tattica non è efficace in un primo momento: prendi -1 prossimo.
- Un piano precedente ti ha condotto a questa decisione: -1 **Gambetti**.
- La tattica richiede che tu attiri l'attenzione o ti metta in una posizione difficile. Il GM ti dirà come.

CONOSCENZA DI GUERRA

Quando **Declami Conoscenze** su argomenti come per esempio battaglie storiche, figure militari, armi marziali o armature, prendi +1.

BATTAGLIA DI INGEGNO

Sai sempre in quale bicchiere è il veleno. Quando un nemico ti guarda e c'è una decisione difficile da prendere, il GM ti dirà cosa il nemico si aspetta che voi facciate.

GAMBETTI

Quando tu o qualcuno con cui hai un legame prende dei danni da una fonte esterna: era tutto parte del piano, fin dall'inizio. Prendi +1 **Gambetti**. Quello che a qualcuno appare come un imprevisto per te è solo parte di uno stratagemma per guadagnare un vantaggio in un secondo momento.

Rivela il tuo piano e usa i **Gambetti** per:

- Aggiungere +1 al tiro di qualcuno (Costo: 1).
- Fare il tuo danno al nemico (Costo: 2).
- Creare un ostacolo o una distrazione che un singolo nemico deve superare prima di poter fare altro (Costo: 3).
- Il GM ti aiuterà a rivelare una trappola, un'imboscata o un piano che dà a te o ai tuoi alleati un vantaggio sorprendente (Costo: 4)

Puoi usare più **Gambetti** contemporaneamente e i loro effetti si accumulano. Alla fine della battaglia, quando ha senso nella fiction, i tuoi Gambetti residui si azzerano.

TALENTO PER LA TATTICA

Scegli una **Tattica di Default**. Per natura, hai sempre questa tattica attiva fin quando ne scegli un'altra. Aggressiva, Cauta, Reattiva, Difensiva, Spericolata.

Puoi sempre spendere un Gambetto per tornare a questa tattica.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 10+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1), un cannocchiale (peso1), e una daga (corta, peso 1).

Scegli le tue difese:

- Armatura a scaglie (Armatura 2, Ingombrante, peso 3)
- Cotta di maglia (armatura 1, peso 1) e kit dell'avventuriero (5 usi, peso 1)

Scegli la tua arma:

- Martello da guerra (corta, peso 1) e scudo (peso 2, Armatura +1)
- Alabarda (media, +1 danno, due mani, peso 2)

Scegli uno:

- Borsa di libri (5 usi, peso 2)
- Bende (3 usi, lento, peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

BLOCCA E COLPISCI

Aggiungi il valore armatura del tuo scudo al danno che fai. In **Tattica Reattiva**, puoi tirare +FOR invece che +DES.

LEADER DI BATTAGLIA

Prendi +1 quando comandi i tuoi gregari. Spesso i gregari accetteranno il tuo addestramento come pagamento per i loro servizi.

AGGRESSIONE SPERICOLATA

Quando usi la **Tattica Spericolata**, i tuoi attacchi guadagnano +2 Penetrazione. Quando usi **Tattica Aggressiva**, tira il dado danno 2 volte e prendi il risultato migliore.

VISIONE TATTICA

Quando usi la **Tattica Cauta** e **Sfidi il pericolo**, con 10+ guadagni un **Gambetto**. Quando usi la **Tattica Reattiva**, con un 10+ puoi chiedere al GM una delle domande dalla lista di **Discernere Realtà**.

DIFESA INTELLIGENTE

Quando usi la tua conoscenza e il tuo addestramento per decidere la migliore difesa, puoi usare la mossa **Difendere** con INT invece che con COS.

MOTIVARE GLI UOMINI

Quando raduni i tuoi alleati nel mezzo della battaglia, i tuoi alleati possono ignorare gli effetti di una qualsiasi debilità (a loro scelta), fino a quando la debilità non si aggrava, o fino alla fine della battaglia. Puoi anche usare questa mossa senza spendere **Gambetti**, ma così facendo attirerai attenzioni indesiderate su di te.

GAMBETTO RISCHIOSO

Quando dici a un alleato di fare qualcosa di ovviamente pericoloso e lui finisce in una brutta posizione, guadagni un **Gambetto**.

INGANNARE

Quando hai l'attenzione di un nemico, puoi spendere 2 Gambetti per permettere a un alleato di fare un attacco (come se avessero tirato 10+) contro un nemico.

FASE 2

Quando uccidi un nemico puoi immediatamente cambiare tattica.

CHI LA DURA LA VINCE

Alla fine della battaglia, o quando ha senso, i tuoi Gambetti dovrebbero essere azzerati, ma ora ne puoi conservare 1.

APPRENDISTA MULTI-CLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe, escludendo Colpo Mirato (Ramingo/Ranger) e Attacco Furtivo (Ladro). Il tuo livello è considerato di uno inferiore mentre scegli questa mossa.

Quando hai scelto la mossa, racconta a tutti di come l'hai imparata.

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

GAMBETTO LETALE

Puoi spendere 3 Gambetti per aggiungere un +d10 danni all'attacco di chiunque.

ESPERTO DI IMBOSCATI

Quando tu e i tuoi alleati preparate un attacco a sorpresa o una trappola, puoi designare un numero pari o inferiore al tuo INT di Assaltatori (min. 1, max 3). Un Assaltatore può essere un alleato, una trappola o anche tu stesso. Quando ciascun Assaltatore fa danno per la prima volta può tirare 2 volte il dado danno e prendere il risultato migliore.

FA TUTTO PARTE DEL PIANO

Spendi 2 Gambetti per negare il danno di un qualsiasi attacco.

CORSO DI AUTO DIFESA

Quando conosci il nemico che stai per affrontare, puoi spendere qualche ora ad addestrare i tuoi alleati su come meglio **Sfidare il Pericolo** contro questo nemico. Il GM ti dirà quale statistica usare, sta a te spiegare perché sarà efficace. Quando tu o un alleato **Sfidi il Pericolo** con questo metodo, prendi un +1 extra al tiro. Tale addestramento deve essere ripetuto ogni giorno per essere efficace.

DISPERAZIONE SUL CAMPO DI BATTAGLIA

§ *Richiede: Motivare gli Uomini*

Quando usi **Motivare gli Uomini**, i tuoi alleati si sentono tanto incoraggiati da non solo ignorare una singola debilità, ma da guadagnare un +1 a quella caratteristica (che non può andare sopra 3+). Questo effetto dura fino a quando la debilità non peggiora, o fino alla fine della battaglia.

COMANDA GLI ALLEATI

§ *Sostituisce: Ingannare*

Puoi spendere 2 gambetti per permettere a un tuo alleato di fare un attacco gratis (come se avesse tirato un 10+ su Taglia e Spacca) contro un nemico. Puoi spendere un Gambetto extra per massimizzare il danno.

ATTACCO A SORPRESA

Scegli la mossa Colpo Mirato (Ramingo/Ranger) o Attacco Furtivo (Ladro). Guadagni la mossa che hai scelto. Se c'è già un Ladro o un Ramingo/Ranger nella squadra e se spendete qualche attimo a coordinarvi per usare la mossa nello stesso istante, puoi aggiungere il tuo bonus INT al danno per il primo attacco.

ACCADEMIA MILITARE

Guadagni un Legame addizionale: Insegnerò a _____ come avere un pensiero tattico.

Chiunque ha questo legame con te guadagna gli effetti della tua **Tattica** corrente.

MOSSA MORTALE

Quando muori (se fallisci o rinunci alla mossa Ultimo Respiro) puoi usare questa mossa:

GRANDE PIANO

È giunto il momento. Quando muori, il tuo grande piano è rivelato e la tua morte è l'ultimo Gambetto.

I tuoi alleati forse sapevano fin dall'inizio, o forse li hai tenuti all'oscuro, sapendo che non avrebbero compreso.

Lavora col GM per rivelare questo tuo piano: dovrebbe dare ai tuoi alleati un vantaggio importantissimo, o preparare i tuoi nemici alla sconfitta, o avviare grandi cambiamenti nel mondo.

