

NOME \_\_\_\_\_

ASPETTO \_\_\_\_\_

*Nome:* Illov, Exeger, Yengold, Darlow, Huntighawk, Droverson, Jamtil, Horneiros, Ian, Theratis, Zoltan, Leib, Etaioilda, Denarage, Ranper, Toidther, Ewari, Bynwor, Etoest, Ukini, Tonshy, Serurn, Nyrak, Ryn'nyso, Troegh, Rhildyn, Pollmos, Engt, Tanpol, Skelal, Yering, Engrad.

» Occhi calcolatori, Occhi penetranti, Occhi irrequieti  
 » Capelli rasati, Capelli ispidi, Elmo piumato  
 » Corpo muscoloso, Corpo flessuoso, Corpo abbronzato  
 » Kilt da battaglia, Vestiti comodi, Armatura segnata

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 COSTITUZIONE

## ALLINEAMENTO

### BUONO

Aiuta il tuo Fulcro mettendoti in pericolo.

### NEUTRALE

Distrai un nemico potente.

### MALVAGIO

Provoca qualcuno a fare qualcosa di cui si pentiranno.

## ASSISTENZA DEL FULCRO

Usare un alleato come Fulcro ti fornisce molte occasioni per rapidi colpi. Allo stesso modo, il Fulcro guadagna un vantaggio specifico dall'averti sul campo di battaglia. Scegli uno:

### TI COPRO LE SPALLE

Quando avverti il Fulcro di un pericolo improvviso, lo avverti in tempo per poter agire e prende +1 prossimo contro quel pericolo.

### MURO DI SCUDI

Quando sei a distanza Lunga col tuo Fulcro, egli guadagna il bonus armatura del tuo scudo contro attacchi in arrivo.

### SICUREZZA

Il tuo Fulcro attuale tira un +1 danni quando attacca.

## LEGAMI

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

\_\_\_\_\_ e io teniamo un occhio aperto l'uno per l'altro.

Le cose non vanno mai secondo i piani quando c'è \_\_\_\_\_ nei paraggi.

\_\_\_\_\_ coglie le opportunità bene quanto me.

A volte penso che \_\_\_\_\_ abbia il desiderio di morire.

## SCAGLIARE LA LANCIA

Quando scagli la tua lancia, tira+DES.

Con 10+, colpisci il tuo bersaglio e gli fai il tuo danno. Con 7-9, devi anche scegliere uno:

- La lancia è incastrata e non sarà facile recuperarla.
- L'asta della lancia è danneggiata, prendi -1 continuato a Scagliare la Lancia.
- La punta della lancia si è spezzata, adesso fa -1 danni.

Quando spendi un'ora o giù di lì a riparare la lancia puoi rimuovere gli effetti negativi.

## MOSSE INIZIALI

### FULCRO

Quando spendi qualche momento per metterti in posizione accanto a un alleato, egli diventa il tuo Fulcro sul campo di battaglia. Puoi ancora agire normalmente, ma tenendo d'occhio il tuo fulcro troverai spesso delle opportunità per colpi veloci contro i nemici che egli ingaggia. Questo alleato è considerato il tuo Fulcro fino a quando siete a distanza Vicino o fino a quando tu non selezioni un nuovo Fulcro.

### RAPPRESAGLIA

Quando il tuo Fulcro prende danno, puoi fare immediatamente un colpo opportunità.

### COLPO DI OPPORTUNITÀ

Le azioni del tuo Fulcro apriranno spesso i nemici ai tuoi attacchi. Un colpo d'opportunità puoi essere un veloce colpo di lancia, uno scagliare un giavellotto o una rapida scoccata del tuo arco.

Quando usi un colpo opportunità causi un d6 danni più tutti i bonus associati

### MANOVRA D'ACCERCHIAMENTO

Quando il tuo fulcro attacca e fa danni, puoi immediatamente fare un attacco opportunità contro quel nemico (se l'attacco colpiva diversi bersagli, scegli un singolo bersaglio per questo colpo opportunità).

### DISTRAZIONE

Quando cerchi di distrarre uno o più avversari, di come provi a farlo e tira. Se lo fai tramite:

Intimidazione o forza bruta: +FOR

Un'azione ardita o attraverso una manovra tattica: +DES

Resistendo a un danno fisico: +COS

Attraverso un'idea fulminea o un'informazione utile: +INT

Superando la paura o osservando l'ambiente: +SAG

Attraverso la tua intelligenza sociale o il tuo charme: +CAR

Con 10+, la distrazione funziona perfettamente.

Con 7-9, la distrazione funziona, ma il GM ti dirà di una complicazione. Forse funziona solo per un breve periodo o forse distrai anche un alleato.

Chiunque approfitti del vantaggio dalla distrazione prende un +1 al suo prossimo tiro.

### FINTA

Quando Tagli e Spacchi, su un 7-9 puoi decidere, invece di fare il tuo danno, di negare il danno del nemico.

### PROTEZIONE VERSATILE

Quando brandisci uno scudo, ti da un +1 Armatura extra. Quando non brandisci uno scudo i tuoi attacchi in mischia hanno +2 Penetrazione.

## EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 8+FOR. Porti con te una lancia (Lunga, Vicino, da lancio, peso 1), uno scudo parma (+1 Armatura, peso 1) e delle razioni (5 usi, peso 1).

Scegli uno:

- Armatura di cuoio (armatura 1, peso 1)
- Pozioni curative (3 utilizzi, peso 0) e una arma extra.
- Atlatl (peso 1) è uno strumento usato per lanciare giavellotti più lontano. Quando lo usi, i tuoi giavellotti/lancia prendono le etichette Lontano e Ricarica.

Scegli la tua arma secondaria:

- Coppia di giavellotti (2 munizioni, da lancio, Vicino, peso 1)
- Fionda (-1 danni, vicino, peso 0)
- Arco di qualità (Vicino, Lontano, peso 2) e un fascio di frecce (3 munizioni, peso 1).
- Balestra (Vicino, +1 danno, Ricarica, peso 3) e un pacco di quadrelli (3 munizioni, peso 1).
- Lancia (Lunga, da lancio, Vicino, peso 1).

## MOSSE AVANZATE

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

### ROMPERE L'ARMATURA

Quando attacchi una specifica sessione dell'armatura (naturale o artificiale) del tuo avversario, tira+FOR. Con 10+, hai ridotto o eliminato l'armatura in quel punto specifico. Qualsiasi attacco che raggiunge questo punto ignora l'armatura.

Con 7-9, il GM ti dirà di una complicazione. Forse l'effetto è solo temporaneo, o il punto vulnerabile è difficile da raggiungere.

### LANCIO DISPERATO

Quando lanci la tua ultima o unica lancia, su 10+ fai il tuo massimo danno.

### INTERCETTARE

Quando scagli una lancia o tiri una freccia contro un proiettile aereo, tira+DES. Con 10+, il proiettile è deviato e tu scegli la direzione. Con 7-9 invece scegli il GM.

### MILIZIA

Quando organizzi un gruppo di persone per combattere o disturbare il nemico, tira+CAR. Con 10+, scegli 2. Con 7-9, scegli 1.

- Seguono i tuoi ordini esattamente.
- Sono più bravi di quanto ti aspettassi.
- Non soffrono grandi perdite.

### RAFFICA DI GRUPPO

Quando tu e uno o più dei tuoi alleati fate una Raffica allo stesso momento, tirate tutti e prendete il miglior risultato. Per esempio, se tirate tu e un alleato, tu un 7 e l'alleato un 10, prendete entrambi un 10.

### PIENO DI RISORSE

Sei bravo a creare rimpiazzi per le lance, i giavellotti, le frecce o qualsiasi altro strumento in legno col quale sei familiare. Il GM ti dirà quanto tempo ti occorre o se ci sono altri prerequisiti, ma i tuoi alleati saranno sempre sorpresi dal tuo ingegno e dalla tua velocità.

### RIVOLTOSO

Quando usi Discernere realtà su una persona, aggiungi questa domanda alla lista delle scelte.

Qual è il modo migliore di provocare \_\_\_\_\_?

### ASSISTENZA SITUAZIONALE

Ogni volta che selezioni un nuovo fulcro, puoi scegliere una nuova Assistenza del Fulcro (può essere attiva una sola Assistenza per volta).

### EVASIONE

Quando tenti di sfuggire dalla presa di un nemico o da qualche attacco che disturba i tuoi movimenti, tira+DES. Con 7+, ti liberi o eviti il pericolo. Con 10+, puoi anche fare immediatamente un attacco di opportunità.

### APPRENDISTA MULTICLASSE

Prendi una mossa da un altro libretto. Tratta il tuo livello come di un punto inferiore mentre scegli.

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

### EGOISTA

Puoi considerare te stesso come il tuo Fulcro, ma gli Attacchi Opportunità non possono scatenare altri Attacchi Opportunità.

### COMPAGNI DI BATTAGLIA

Prendi una mossa dal libretto del Maestro di Battaglia. In più, se c'è già un Maestro di Battaglia, ogni volta che è il tuo Fulcro, egli può spendere un Gambetto per permetterti un Attacco Opportunità contro un qualsiasi bersaglio.

### MAESTRO DI LANCIA

Aggiungi +2 ai danni che fai con le lance.

### PRIMO SANGUE

Col tuo primo attacco riuscito in battaglia, fai 1D6 danni extra.

### DEMAGOGO

§ Richiede: milizia

Quando organizzi una milizia, aggiungi...

...+1 se gli fornisci l'equipaggiamento di base;

...+1 se spendi almeno un giorno ad addestrarli;

...+1 se li guidi tu stesso in battaglia.

Con 12+, non subiscono grandi perdite e sono più abili di quanto ti aspettavi.

### SCUDO SACRIFICABILE

Quando blocchi il più potente dei colpi col tuo scudo, esso viene distrutto. Non prendi danno e fai immediatamente un attacco opportunità contro il tuo bersaglio.

### COORDINAZIONE

Quando fai un Attacco di opportunità, invece di fare il tuo danno, puoi preparare la via al tuo Fulcro per un colpo particolarmente violento. Quando il tuo Fulcro farà il suo prossimo danno, tira +1D8 danni extra.

### LANCIO POTENTE

Quando Scagli la lancia, con 10+ puoi scegliere dalla lista 7-9. Se lo fai, il tuo danno è raddoppiato.

### BATTISTRADA

Quando Intraprendi un viaggio pericoloso e fai la parte dell'esploratore, hai +1 al tiro. Con 10+, tu e i tuoi alleati fate +1D4 danni contro ogni pericolo che individui.

### SBILANCIARE

Quando usi Finta, chiunque attacca il tuo bersaglio prende +1 al suo prossimo attacco

### DISTURBATORE

Quando colpisci e fuggi contro un nemico per provocarlo o per confonderlo, tira +DES. Con 10+, fai il tuo danno e scegli 1. Con 7-9, scegli 1 senza fare il tuo danno.

- Il nemico è infuriato e ti insegue.
- Il nemico ti perde temporaneamente di vista.
- Il nemico rompe la formazione o ti rivela una vulnerabilità.

## MOSSA MORTALE

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

### ULTIMO LANCIO

Quando muori, vedi un'ultima opportunità per colpire prima che la vita fugga dal tuo corpo definitivamente. Scaglia la tua lancia contro un nemico che puoi vedere. Una creatura di potenza media o inferiore e uccisa istantaneamente. Creature più potenti subiscono un colpo violento o una loro debolezza è rivelata ai tuoi alleati.

Se il tuo Fulcro ancora vive, può fare il suo massimo danno contro questo stesso nemico.