

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

BLOCCARE è l'azione Specialista in cui si addestrano i Pesanti. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di **utilizzi** per missione. Durante un'operazione, puoi spendere utilizzi di **BLOCCARE** per combattere alla pari di un piccolo gruppo. In questo modo, puoi affrontare gruppi di non morti minori senza perdere **efficacia**.

AVANZAMENTO DEL PESANTE

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la tua squadra con la tua forza o la tua fermezza.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo retaggio o i tuoi traumi (2 PE se entrambi).
- ◆ Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: PESANTE

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo Legionario, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un NOME, due TRATTI, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggante, Furente, Sfavillante, Cangiante, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

CURARE è l'azione Specialista in cui si addestrano i Medici. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di utilizzi per missione. Durante un'operazione puoi spendere utilizzi di **CURARE** per curare le ferite di un soldato, permettendogli di ignorare le penalità del danno per una scena. Il **danno di livello 4** è comunque letale.

AVANZAMENTO DEL MEDICO

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra con le tue conoscenze mediche o con supporto morale.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo retaggio o i tuoi traumi (2 PE se entrambi).
- ◆ Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: MEDICO

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo Legionario, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Hai da subito **Attaché**. Scegline un'altra (Primo Soccorso è utile).
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un **NOME**, due **TRATTI**, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggiate, Furente, Sfavillante, Cangiate, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

MEDICO

NOTE:

NOME

ALCHIMIA MEDICA ORITA (VEDI L'ABILITÀ CHIMICO)

- ◆ **Apnea:** permette di trattenere il respiro per una scena.
- ◆ **Olio Vista da Gufo:** permette di vedere al buio (24 h). La luce intensa è abbagliante.
- ◆ **Unguento Alchemico:** neutralizza veleni e tossine.
- ◆ **Veleno della Furia:** fornisce **potenza** potenza fisica per una scena. Per evitare di attaccare indiscriminatamente amici e nemici, fai un tiro resistenza di **Risolutezza**. Dà assuefazione.

STRESS



TRAUMA



TRAUMA: AVVENTATO - CRUDELE - FREDDO - INSTABILE - OSSESSIONATO - PARANOICO - RAMMOLLITO - TORMENTATO

CORRUZIONE



FLAGELLO



CONDIZIONI: ANATEMA - FAME - MARCESCENZA - MIASMA - MUTAZIONE - RABBIA - OSPITE - VISIONI

DANNO

4		MORTE
3	□□□	INCAPA CITATO
2	□□	-1D
1	□	EFFICACIA RIDOTTA

ARMATURA	○
ARMATURA PESANTE	○
SCUDO	○
SPECIALE	○
USI DI CURARE	○○○○
_____	○○○○

RETAGGIO

DETTAGLI:

TRATTI BARTANI

- ◆ **CORDIALE:** +1 **Socializzare** (fino a 2).
- ◆ **DEVOTO:** porti sempre un Reliquiario.
- ◆ **ISTRUITO:** +1 **Studiare**.
- ◆ **STOICO:** +1d quando resisti con **Prestanza**

TRATTI ORITI

- ◆ **AMMANICATO:** +1 **Manipolare** (fino a 3).
- ◆ **AUSTERO:** +1 **Comandare** (fino a 2).
- ◆ **NOBILE:** potenza una tua **azione** campagna.
- ◆ **VENDICATIVO:** **potenza** quando hai penalità dovute al danno.

TRATTI PANYAR

- ◆ **ACCORTO:** +1d quando resisti con **Intuizione**.
- ◆ **ARTIGIANO:** puoi avere fino a 4 **Armeggiare**.
- ◆ **MARCHIATO:** +2d quando resisti alla corruzione.
- ◆ **VIANDANTE:** svelto/silenzioso con carico **normale**.

TRATTI ZEMYATI

- ◆ **AUDACE:** +1d quando resisti in **azioni** disperate.
- ◆ **LEALE:** +1d nelle **azioni** di gruppo.
- ◆ **LOYAL:** +1d quando resisti con **Risolutezza**.
- ◆ **RESISTENTE:** ignori le penalità del danno di liv.1.

ABILITÀ SPECIALI

- ◆ **ATTACHÉ:** puoi partecipare a qualsiasi missione, anche se è stato raggiunto il limite massimo di Specialisti. Ogni Medico ottiene automaticamente questa abilità.
- ◆ **PRIMO SOCCORSO:** puoi spendere un **utilizzo** di Tonici per rimuovere un **danno** di livello 1 da qualsiasi partecipante alla missione, purché sia verosimile.
- ◆ **CHIMICO:** sei addestrato in medicina alchemica orita. In missione puoi equipaggiare una *Bandoliera Alchemica*.
- ◆ **DOTTOR SBALLO:** spendi un utilizzo di Tonici per fornire **potenza** in un'azione fisica a un personaggio.
- ◆ **MEDICAZIONI:** a fine missione, puoi spendere gli **utilizzi** di **CURARE** che ti rimangono per aggiungere una spunta al **danno** di livello 2 o 3 di un Legionario, una volta per persona.
- ◆ **NON OGGI:** puoi spendere un **utilizzo** di **CURARE** su un Legionario che ha subito un **danno** di livello 4 in missione, ma devi farlo prima che muoia. Le tue cure riducono la ferita al livello 3.
- ◆ **SUPPORTO MORALE:** sai come mantenere alto il morale delle truppe. Una volta per missione, se racconti una storia buffa, personale o profonda mentre la squadra riposa, chiunque ti ascolti può rimuovere **1 stress**.
- ◆ **ÉLITE:** Ottieni **maestria** in due azioni (fino a 4 pallini).
- ◆ **TEMPRATO:** puoi segnare **due caselle stress extra**.
- ◆ **SUPERSTITE:** puoi subire +1 **trauma** prima di morire.
- ◆ **VETERANO:** prendi un'abilità speciale da un altro libretto.



INTUIZIONE

◆	◆	◆	◆	CURARE
◆	◆	◆	◆	ARMEGGIARE
◆	◆	◆	◆	SGATTAIOLARE
□	◆	◆	◆	STUDIARE

PRESTANZA

◆	◆	◆	◆	MANOVRARE
◆	◆	◆	◆	DISTRUGGERE
◆	◆	◆	◆	SCHERMIRE
□	◆	◆	◆	SPARARE

RISOLUTEZZA

◆	◆	◆	◆	COMANDARE
◆	◆	◆	◆	COORDINARE
◆	◆	◆	◆	MANIPOLARE
□	◆	◆	◆	SOCIALIZZARE

SPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	ARCANO
◆	◆	◆	◆	BLOCCARE
◆	◆	◆	◆	CONTATTI
◆	◆	◆	◆	MIRARE
◆	◆	◆	◆	SOPRAVVIVERE
◆	◆	◆	◆	TENERE DURO

CARICO

SCEGLI LEGGERO/NORMALE/PESANTE E 2 EXTRA. *Oggetti in grassetto sono eccellenti.*

□ LEGGERO

Silenzioso/veloce. Tutti questi oggetti.

- **Kit Medico** ○○○
- Tonici ○
- Sacro Simbolo di Misericordia
- Marchio della Dea della Guarigione

□ NORMALE

Tutti gli oggetti Leggeri e...

- **Pistola**
- Munizioni ○○○○○
- Armatura
- Tonici ○

□ PESANTE

Lento. Tutti gli oggetti Normali e...

- Tonici ○
- Tonici ○

EXTRA. Scegli 2 **carichi** tra i seguenti.

- Arma da Mischia
- Scudo
- Provviste ○○○○○
- Olío ○○○
- Abiti Invernali
- Kit Riparazioni ○○○
- ◆ Bandoliera ○○○○
- Piombo Nero ○○○
- Libri e Pergamene ○○
- Reliquario ○○○

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

CONTATTI è l'azione Specialista degli Ufficiali. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di **utilizzi** per missione. Puoi spendere un utilizzo di **CONTATTI** per **ottenere** con un **flashback** una risorsa che dia un vantaggio alla squadra. Un tiro di **MANIPOLARE** ne determina la qualità, che può essere migliorata con ulteriori utilizzi, come prevedono le regole per gli approvvigionamenti. Queste risorse sono temporanee o "in prestito" e spariscono a fine missione.

AVANZAMENTO DELL'UFFICIALE

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra mantenendo la disciplina o con pianificazione strategica.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo retaggio o i tuoi traumi (2 PE se entrambi).
- ◆ Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO UFFICIALE

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo Legionario, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un NOME, due TRATTI, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggante, Furente, Sfavillante, Cangiante, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonica, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

UFFICIALE

NOME

NOTE:

STRESS



TRAUMA



TRAUMA: AVVENTATO - CRUDELE - FREDDO - INSTABILE - OSSESSIONATO - PARANOICO - RAMMOLLITO - TORMENTATO

CORRUZIONE



FLAGELLO



CONDIZIONI: ANATEMA - FAME - MARCESCENZA - MIASMA - MUTAZIONE - RABBIA - OSPITE - VISIONI

DANNO

4			MORTE
3		□□	INCAPA CITATO
2		□□	-1D
1		□	EFFICACIA RIDOTTA

ARMATURA	<input type="radio"/>
ARMATURA PESANTE	<input type="radio"/>
SCUDO	<input type="radio"/>
SPECIALE	<input type="radio"/>
USI DI CONTATTI	○○○○
_____	○○○○

RETAGGIO

DETTAGLI:

TRATTI BARTANI

- ◇ **CORDIALE:** +1 **Socializzare** (fino a 2).
- ◇ **DEVOTO:** porti sempre un Reliquiario.
- ◇ **ISTRUITO:** +1 **Studiare**.
- ◇ **STOICO:** +1d quando resisti con **Prestanza**

TRATTI ORITI

- ◇ **AMMANICATO:** +1 **Manipolare** (fino a 3).
- ◇ **AUSTERO:** +1 **Comandare** (fino a 2).
- ◇ **NOBILE:** potenza una tua **azione campagna**.
- ◇ **VENDICATIVO:** **potenza** quando hai penalità dovute al danno.

TRATTI PANYAR

- ◇ **ACCORTO:** +1d quando resisti con **Intuizione**.
- ◇ **ARTIGIANO:** puoi avere fino a 4 **Armeggiare**.
- ◇ **MARCHIATO:** +2d quando resisti alla **corruzione**.
- ◇ **VIANDANTE:** svelto/silenzioso con carico **normale**.

TRATTI ZEMYATI

- ◇ **AUDACE:** +1d quando resisti in **azioni disperate**.
- ◇ **LEALE:** +1d nelle **azioni di gruppo**.
- ◇ **LOYAL:** +1d quando resisti con **Risolutezza**.
- ◇ **RESISTENTE:** ignori le penalità del danno di liv.1.

ABILITÀ SPECIALI

- ◇ **TATTICO:** ti aspetti problemi che altri non immaginerebbero neppure. Quando sei a capo di un'azione di gruppo subisci al massimo 1 stress.
- ◇ **IN PRIMA FILA:** quando sei a capo di un'azione di gruppo, puoi aumentare o diminuire la scala di un livello (per esempio, un piccolo gruppo può contare come uno medio o come un individuo). Se l'azione di gruppo si svolge in **battaglia**, puoi contare più 6 ottenuti in tiri diversi come un **SUCCESSO CRITICO**.
- ◇ **OBEDIENZA:** un PNG della squadra si sacrifica seguendo i tuoi ordini. Morendo, assorbe **tutto il danno** di un attacco che avrebbe colpito te o un altro Specialista. Ricorda che, ogni volta che ciò succede, la Legione perde 1 morale.
- ◇ **PRIORITÀ ALLA MISSIONE:** aggiungi l'inesco PE seguente alla sezione "alla fine della missione": **1 PE se qualcuno sotto il tuo comando è morto**.
- ◇ **SCUOLA UFFICIALI:** sei molto istruito e conosci argomenti arcani ed esoterici. Ottieni +1d quando **raccogli informazioni** con **STUDIARE** e quando **resisti** con **INTUIZIONE**.
- ◇ **STRATEGIA:** prendi +1d in **MANIPOLARE** quando ti procuri delle risorse per la missione tramite un utilizzo di **CONTATTI**. Ottieni anche +1d nel **tiro di ingaggio** per una missione.
- ◇ **SUPPORTO LOGISTICO:** puoi spendere **utilizzi di CONTATTI** per assistere un compagno di squadra, fornendogli un ulteriore +1d. Racconta al tavolo come la tua preparazione o le tue risorse lo aiutano a superare l'ostacolo.
- ◇ **ÉLITE:** Ottieni **maestria** in due azioni (fino a 4 pallini).
- ◇◇ **TEMPRATO:** puoi segnare **due caselle stress extra**.
- ◇◇ **SUPERSTITE:** puoi subire +1 **trauma** prima di morire.
- ◇◇ **VETERANO:** prendi un'abilità speciale da un altro libretto.

INTUIZIONE

◆	◆	◆	◆	CONTATTI
◆	◆	◆	◆	ARMEGGIARE
◆	◆	◆	◆	SGATTAIOLARE
◆	◆	◆	◆	STUDIARE

PRESTANZA

◆	◆	◆	◆	MANOVRARE
◆	◆	◆	◆	DISTRUGGERE
◆	◆	◆	◆	SCHERMIRE
◆	◆	◆	◆	SPARARE

RISOLUTEZZA

◆	◆	◆	◆	COMANDARE
◆	◆	◆	◆	COORDINARE
◆	◆	◆	◆	MANIPOLARE
◆	◆	◆	◆	SOCIALIZZARE

SPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	ARCANO
◆	◆	◆	◆	BLOCCARE
◆	◆	◆	◆	CURARE
◆	◆	◆	◆	MIRARE
◆	◆	◆	◆	SOPRAVVIVERE
◆	◆	◆	◆	TENERE DURO

CARICO

SCEGLI LEGGERO/NORMALE/PESANTE E 2 EXTRA. *Oggetti in grassetto sono eccellenti.*

LEGGERO

Silenzioso/veloce. Tutti questi oggetti.

- Pistola a Bengala ○○○○
- **Armatura**
- **Arma da Mischia**
- Mantello Decorato

NORMALE

Tutti gli oggetti Leggeri e...

- **Oggetto di Lusso**
- Scudo
- OPPURE —
- Pistola
- Munizioni ○○○○○

PESANTE

Lento. Tutti gli oggetti Normali e...

- **Vessillo di Battaglia**
 - **Armatura Pesante**
- Sostituisce qualsiasi armatura*

EXTRA. Scegli 2 carichi tra i seguenti.

- Arma da Mischia
- Scudo
- Provviste ○○○○○
- Arma Pesante
- Abiti Invernali
- Bussola e Mappe
- Piombo Nero ○○○
- Olio ○○○
- Lenti
- _____
- _____
- Reliquiario ○○○

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

SOPRAVVIVERE è l'azione Specialista in cui si addestrano gli Scout. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di **utilizzi** per missione. Durante un'operazione, puoi spendere utilizzi di **SOPRAVVIVERE** per trovare un riparo sicuro o l'equivalente di un **carico** di scorte per tutta la squadra.

AVANZAMENTO DELLO SCOUT

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra con la tua **furtività** o la tua **lungimiranza**.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo **retaggio** o i tuoi **traumi** (2 PE se entrambi).
- ◆ *Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.*

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: SCOUT

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo **Legionario**, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un **NOME**, due **TRATTI**, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggante, Furente, Sfavillante, Cangiante, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

SCOUT

NOME

NOTE:

STRESS

TRAUMA

TRAUMA: AVVENTATO - CRUDELE - FREDDO - INSTABILE - OSSESSIONATO - PARANOICO - RAMMOLLITO - TORMENTATO

CORRUZIONE

FLAGELLO

CONDIZIONI: ANATEMA - FAME - MARCESCENZA - MIASMA - MUTAZIONE - RABBIA - OSPITE - VISIONI

DANNO

4			MORTE
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INCAPA CITATO
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1		<input type="checkbox"/>	EFFICACIA RIDOTTA

ARMATURA

ARMATURA PESANTE

SCUDO

SPECIALE

USI DI SOPRAVV.

RETAGGIO

DETTAGLI: _____

TRATTI BARTANI

- ◆ **CORDIALE:** +1 **Socializzare** (fino a 2).
- ◆ **DEVOTO:** porti sempre un Reliquiario.
- ◆ **ISTRUITO:** +1 **Studiare**.
- ◆ **STOICO:** +1d quando resisti con **Prestanza**

TRATTI ORITI

- ◆ **AMMANICATO:** +1 **Manipolare** (fino a 3).
- ◆ **AUSTERO:** +1 **Comandare** (fino a 2).
- ◆ **NOBILE:** potenza una tua **azione campagna**.
- ◆ **VENDICATIVO:** **potenza** quando hai penalità dovute al danno.

TRATTI PANYAR

- ◆ **ACCORTO:** +1d quando resisti con **Intuizione**.
- ◆ **ARTIGIANO:** puoi avere fino a 4 **Arme**.
- ◆ **MARCHIATO:** +2d quando resisti alla **corruzione**.
- ◆ **VIANDANTE:** svelto/silenzioso con carico **normale**.

TRATTI ZEMYATI

- ◆ **AUDACE:** +1d quando resisti in **azioni disperate**.
- ◆ **LEALE:** +1d nelle **azioni di gruppo**.
- ◆ **LOYAL:** +1d quando resisti con **Risolutezza**.
- ◆ **RESISTENTE:** ignori le penalità del danno di liv.1.

ABILITÀ SPECIALI

- ◆ **FANTASMA:** puoi spendere utilizzi di **Sopravvivere** come **armatura speciale** contro trappole o per evitare di essere visto.
- ◆ **COME IL VENTO:** quando è in discussione chi agisca per primo, la risposta è: *tu*. Prendi anche +1d quando **resisti** agli attacchi con **Prestanza**.
- ◆ **GRAZIA FELINA:** se sei veloce e non indossi l'armatura, qualsiasi **danno** subito parte diminuito di un livello.
- ◆ **INFILTRATO:** quando **raccogli informazioni** osservando di soppiatto o tenti di oltrepassare trappole e misure di sicurezza, guadagni **potenza**.
- ◆ **PRONTO A TUTTO:** quando sei vittima di un'imboscata, i tuoi **flashback** costano **0 stress** e guadagni **potenza** in tutte le azioni svolte in essi. Subisci anche un livello in **meno** di danno nelle **missioni secondarie**.
- ◆ **SESTO SENSO:** sai quando ci sono non morti nelle vicinanze e conosci sempre qual è il loro **livello minaccia** più alto nella zona. Puoi **raccogliere informazioni** su di loro con **RISOLUTEZZA**.
- ◆ **TEMERARIO:** quando fai un tiro disperato, ottieni +1d.
- ◆ **ÉLITE:** Ottieni **maestria** in due azioni (fino a 4 pallini).
- ◆ **TEMPRATO:** puoi segnare **due caselle stress extra**.
- ◆ **SUPERSTITE:** puoi subire +1 **trauma** prima di morire.
- ◆ **VETERANO:** prendi un'abilità speciale da un altro libretto.



INTUIZIONE

+1 RESIST.	◆	◆	◆	◆	SOPRAVVIVERE
	◆	◆	◆	◆	ARMEGGIARE
	◆	◆	◆	◆	SGATTAIOLARE
	◆	◆	◆	◆	STUDIARE

PRESTANZA

+1 RESIST.	◆	◆	◆	◆	MANOVRARE
	◆	◆	◆	◆	DISTRUGGERE
	◆	◆	◆	◆	SCHERMIRE
	◆	◆	◆	◆	SPARARE

RISOLUTEZZA

+1 RESIST.	◆	◆	◆	◆	COMANDARE
	◆	◆	◆	◆	COORDINARE
	◆	◆	◆	◆	MANIPOLARE
	◆	◆	◆	◆	SOCIALIZZARE

SPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	ARCANO
◆	◆	◆	◆	BLOCCARE
◆	◆	◆	◆	CONTATTI
◆	◆	◆	◆	CURARE
◆	◆	◆	◆	MIRARE
◆	◆	◆	◆	TENERE DURO

CARICO

SCEGLI LEGGERO/NORMALE/PESANTE E 2 EXTRA. *Oggetti in grassetto sono eccellenti.*

LEGGERO

Silenzioso/veloce. Tutti questi oggetti.

- **Bussola e Mappe**
- Arco e Frecce
- Frecce Nere ○○○

NORMALE

Tutti gli oggetti Leggeri e...

- Kit da Scalata
- Lenti
- Reliquiario ○○○

PESANTE

Lento. Tutti gli oggetti Normali e...

- **Attrezzatura Mimetica**
- Armatura

EXTRA. Scegli 2 **carichi** tra i seguenti.

<input type="checkbox"/> Arma da Mischia	<input type="checkbox"/> Pistola	<input type="checkbox"/> Provviste ○○○○○	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Arma Pesante	<input type="checkbox"/> Muniz. ○○○○○	<input type="checkbox"/> Abiti Invernali	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Piombo Nero ○○○	<input type="checkbox"/> Pistola a Bengala ○○○○	<input type="checkbox"/> Kit da Soldato	<input type="checkbox"/> Reliquiario ○○○

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

MIRARE è l'azione Specialista in cui si addestrano i Cecchini. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di utilizzi per missione. Durante un'operazione, puoi spendere **utilizzi** di **MIRARE** per aumentare il livello di **efficacia** di un tiro. Ciò vuol dire che a volte puoi eliminare nemici grossi e pericolosi con un solo proiettile.

AVANZAMENTO DEL CECCHINO

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra con le tue **doti di osservazione** e i tuoi **colpi mirati**.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo **retaggio** o i tuoi **traumi** (2 PE se entrambi).
- ◆ **Pari al livello di minaccia** più alto tra gli avversari della missione.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: CECCHINO

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo **Legionario**, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un **NOME**, due **TRATTI**, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggiate, Furente, Sfavillante, Cangiate, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

CECCHINO

NOME

NOTE:

STRESS

TRAUMA

TRAUMA: AVVENTATO - CRUDELE - FREDDO - INSTABILE - OSSESSIONATO - PARANOICO - RAMMOLLITO - TORMENTATO

CORRUZIONE

FLAGELLO

CONDIZIONI: ANATEMA - FAME - MARCESCENZA - MIASMA - MUTAZIONE - RABBIA - OSPITE - VISIONI

DANNO

4		MORTE
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INCAPA CITATO
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1	<input type="checkbox"/>	EFFICACIA RIDOTTA

ARMATURA	<input type="checkbox"/>
ARMATURA PESANTE	<input type="checkbox"/>
SCUDO	<input type="checkbox"/>
SPECIALE	<input type="checkbox"/>
USI DI MIRARE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RETAGGIO

DETTAGLI: _____

TRATTI BARTANI

- ◆ **CORDIALE:** +1 **Socializzare** (fino a 2).
- ◆ **DEVOTO:** porti sempre un Reliquiario.
- ◆ **ISTRUITO:** +1 **Studiare**.
- ◆ **STOICO:** +1d quando resisti con **Prestanza**

TRATTI ORITI

- ◆ **AMMANICATO:** +1 **Manipolare** (fino a 3).
- ◆ **AUSTERO:** +1 **Comandare** (fino a 2).
- ◆ **NOBILE:** potenza una tua **azione campagna**.
- ◆ **VENDICATIVO:** **potenza** quando hai penalità dovute al danno.

TRATTI PANYAR

- ◆ **ACCORTO:** +1d quando resisti con **Intuizione**.
- ◆ **ARTIGIANO:** puoi avere fino a 4 **Armeggiare**.
- ◆ **MARCHIATO:** +2d quando resisti alla **corruzione**.
- ◆ **VIANDANTE:** svelto/silenzioso con **carico normale**.

TRATTI ZEMYATI

- ◆ **AUDACE:** +1d quando resisti in **azioni disperate**.
- ◆ **LEALE:** +1d nelle **azioni di gruppo**.
- ◆ **LOYAL:** +1d quando resisti con **Risolutezza**.
- ◆ **RESISTENTE:** ignori le penalità del danno di liv.1.

ABILITÀ SPECIALI

- ◆ **MONOCOLO:** hai un costrutto alchemico al posto di un occhio. Puoi vedere chiaramente bersagli invisibili e identificare forze soprannaturali.
- ◆ **A DUE MANI:** quando duelli a distanza ravvicinata con due pistole, guadagni **potenza**.
- ◆ **COLPO CREMISI:** sei autorizzato a portare in missione un proiettile *Inseguitore Cremisi*. Se lo usi, il **livello di minaccia** del colpo è 4 e devi segnare un **trauma**.
- ◆ **FUOCO DI COPERTURA:** se usi **SPARARE** per impostare un'azione o fornisci fuoco di copertura, i tuoi compagni guadagnano **potenza** per l'azione successiva.
- ◆ **IMBOSCATA:** quando attacchi da un nascondiglio o fai scattare una trappola, ottieni +1d.
- ◆ **TACCHE:** se assesti il colpo di grazia a un avversario con **livello minaccia 2** o superiore, segna 1 PE dove vuoi.
- ◆ **TIRATORE SCELTO:** puoi **spingerti al limite** per *attaccare a una distanza superiore a quella solitamente possibile per l'arma* oppure per *scatenare una raffica di fuoco rapido per trattenere il nemico*.
- ◆ **ÉLITE:** Ottieni **maestria** in due azioni (fino a 4 pallini).
- ◆◆ **TEMPRATO:** puoi segnare **due caselle stress extra**.
- ◆◆ **SUPERSTITE:** puoi subire +1 **trauma** prima di morire.
- ◆◆ **VETERANO:** prendi un'abilità speciale da un altro libretto.



INTUIZIONE

◆	◆	◆	◆	MIRARE
◆	◆	◆	◆	ARMEGGIARE
◆	◆	◆	◆	SGATTAIOLARE
◆	◆	◆	◆	STUDIARE

PRESTANZA

◆	◆	◆	◆	MANOVRARE
◆	◆	◆	◆	DISTRUGGERE
◆	◆	◆	◆	SCHERMIRE
◆	◆	◆	◆	SPARARE

RISOLUTEZZA

◆	◆	◆	◆	COMANDARE
◆	◆	◆	◆	COORDINARE
◆	◆	◆	◆	MANIPOLARE
◆	◆	◆	◆	SOCIALIZZARE

SPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	ARCANO
◆	◆	◆	◆	BLOCCARE
◆	◆	◆	◆	CONTATTI
◆	◆	◆	◆	CURARE
◆	◆	◆	◆	SOPRAVVIVERE
◆	◆	◆	◆	TENERE DURO

CARICO

SCEGLI LEGGERO/NORMALE/PESANTE E 2 EXTRA. *Oggetti in grassetto sono eccellenti.*

LEGGERO

Silenzioso/veloce. Tutti questi oggetti.

- **Piombo Nero** ○○○
- **Munizioni** ○○○○○
- 2 Pistole**
- OPPURE —
- Fucile da Cecchino**

NORMALE

Tutti gli oggetti Leggeri e...

- **Kit per la Manutenzione delle Armi**
- **Armatura**

PESANTE

Lento. Tutti gli oggetti Normali e...

- 2 Pistole**
- OPPURE —
- Fucile da Cecchino**
- Equipaggia quello che non hai scelto nel carico leggero.*

EXTRA. Scegli 2 **carichi** tra i seguenti.

- ◆ **Inseguitore Cremisi** **Pistola**
- ◆ **Arma da Mischia** **Muniz.** ○○○○○
- ◆ **Piombo Nero** ○○○ **Olio** ○○○
- Provviste** ○○○○○○
- Abiti Invernali**
- Kit da Soldato**
- _____
- _____
- Reliquiario** ○○○

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

Il Novellino non ha una sua **azione Specialista**. Ne ottiene una (**TENERE DURO**) quando viene promosso a Soldato, prendendo l'abilità *Non Più un Novellino*.

I Novellini devono prendere questa abilità come primo avanzamento del libretto.

AVANZAMENTO DEL NOVELLINO

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra restando fuori dai piedi e sopravvivendo nonostante tutto.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo retaggio o i tuoi traumi (2 PE se entrambi).
- ◆ Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: NOVELLINO

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo Legionario, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un NOME, due TRATTI, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggiate, Furente, Sfavillante, Cangiate, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

AZIONI

- ◆ **ARMEGGIARE** con soluzioni meccaniche; mettere fuori uso, riparare o creare meccanismi; disarmare una trappola, scassinare una serratura; costruire fortificazioni; riparare armi da assedio.
- ◆ **BLOCCARE** è l'azione Specialista dei Pesanti. Per i dettagli, vedi la **Azione Specialista** sottostante.
- ◆ **COMANDARE** altri soldati; imporre obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare.
- ◆ **COORDINARE** l'azione di una squadra o un gruppo più ampio; richiamare l'attenzione nel caos; concentrare il fuoco su un bersaglio.
- ◆ **DISTRUGGERE** un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza devastante o un attento sabotaggio; distrarre e seminare il caos; abbattere delle difese con la forza; usare, lanciare o piazzare esplosivi o sostanze alchemiche; usare armi da assedio.
- ◆ **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino, dialettica o inganni; cambiare atteggiamento o comportamento usando la manipolazione o la seduzione; travestirsi.
- ◆ **MANOVRARE** per metterti in posizione o superare ostacoli; arrampicarsi, nuotare, correre, saltare e fare acrobazie; guidare gli animali da soma; cavalcare.
- ◆ **SCHERMIRE** con un avversario in combattimento ravvicinato; assaltare una postazione; lottare e azzuffarsi; sparare a distanza ravvicinata.
- ◆ **SGATTAIOLARE** per raccogliere informazioni su un luogo o su una situazione; osservare o muoversi senza farsi notare; individuare punti deboli o vulnerabili se ce ne sono.
- ◆ **SOCIALIZZARE** con amici, contatti o persone del tuo retaggio o del tuo passato, per avere accesso a risorse, informazioni, persone o luoghi e per fare buona impressione.
- ◆ **SPARARE** a un bersaglio a distanza con precisione; trovare una postazione con un'ottima visuale; colpire un bersaglio facendo rimbalzare il proiettile.
- ◆ **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto con un esame approfondito per raccogliere informazioni e mettere in pratica delle nozioni; comprendere più a fondo qualcosa.

AZIONE SPECIALISTA

TENERE DURO è l'azione Specialista in cui si addestrano i Soldati. Al contrario di quelle ordinarie, per questa azione non si fanno tiri: il suo valore determina il numero di **utilizzi** per missione. Puoi spendere un utilizzo di **TENERE DURO** per aggiungere +2d a un **tiro resistenza**. L'utilizzo deve essere speso prima di tirare. Questa operazione può essere effettuata una volta per tiro.

AVANZAMENTO DEL SOLDATO

- ◆ *Quando tiri per un'azione disperata, segna 1 PE nell'attributo relativo.*

Alla fine di ogni missione, segna PE (sul libretto o su un attributo)...

- ◆ 1 PE per essere sopravvissuto.
- ◆ 1 PE se hai aiutato la squadra con il tuo **coraggio** e la tua **determinazione**.
- ◆ 1 PE se hai portato in gioco il tuo **retaggio** o i tuoi **traumi** (2 PE se entrambi).
- ◆ *Pari al livello di minaccia più alto tra gli avversari della missione.*

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

LIBRETTO: SOLDATO

NOME:

Sei uno dei pochi soldati superstiti della Legione, una famosa banda di mercenari. Voi e il Prescelto siete tutto ciò che si interpone tra l'armata non morta del Re Cinereo e la distruzione dei Regni Orientali. La guerra dura da tre anni e i morti non sentono la stanchezza.

Per creare il tuo **Legionario**, segui questi passaggi:

- ◆ **SCEGLI UNA ABILITÀ SPECIALE.** Vanno bene tutte, ma se sei indeciso, scegli la prima.
- ◆ **SCEGLI UN RETAGGIO.** Scegli un **NOME**, due **TRATTI**, e aggiungi dettagli (*es famiglia di contadini*).
- ◆ **ASSEGNA 4 PALLINI AZIONE.** Le descrizioni sono sul retro. Il valore iniziale massimo è 2.
- ◆ **ENTRA IN SERVIZIO.**

NOMI PER RETAGGIO

BARTANO (CORDIALE, DEVOTO, ISTRUITO, STOICO)

NOMI: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

PANYAR (ACCORTO, ARTIGIANO, MARCHIATO, VIANDANTE)

NOME DEL COLORE: Blu, Grigio, Indaco, Rosso, Argento.

NOME DEL MARCHIO: Balzante, Danzante, Echeggiate, Furente, Sfavillante, Cangiate, Folgorante, Perseguitante.

NOME DELL'IMPRESA: Foresta, Tormenta, Ferro, Pira, Vento.

ORITA (AMMANICATO, AUSTERO, NOBILE, VENDICATIVO)

TITOLI: Baronetto, Contessa, Dama, Graf, Langravio, Marchese, Principe, Reina, Visconte.

NOMI: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonia, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

ZEMYATE (AUDACE, LEALE, OSTINATO, RESISTENTE)

NOMI PROPRI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich.

MATRONIMICI: -yevna, -ovna o -ichna.

SOLDATO

NOME

NOTE:

STRESS



TRAUMA



TRAUMA: AVVENTATO - CRUDELE - FREDDO - INSTABILE - OSSESSIONATO - PARANOICO - RAMMOLLITO - TORMENTATO

CORRUZIONE



FLAGELLO



CONDIZIONI: ANATEMA - FAME - MARCESCENZA - MIASMA - MUTAZIONE - RABBIA - OSPITE - VISIONI

DANNO

4			MORTE
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INCAPA CITATO
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1		<input type="checkbox"/>	EFFICACIA RIDOTTA

ARMATURA	<input type="radio"/>
ARMATURA PESANTE	<input type="radio"/>
SCUDO	<input type="radio"/>
SPECIALE	<input type="radio"/>
USI DI TENERE DURO	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

RETAGGIO

DETTAGLI:

TRATTI BARTANI

- ◆ **CORDIALE:** +1 **Socializzare** (fino a 2).
- ◆ **DEVOTO:** porti sempre un Reliquiario.
- ◆ **ISTRUITO:** +1 **Studiare**.
- ◆ **STOICO:** +1d quando resisti con **Prestanza**

TRATTI ORITI

- ◆ **AMMANICATO:** +1 **Manipolare** (fino a 3).
- ◆ **AUSTERO:** +1 **Comandare** (fino a 2).
- ◆ **NOBILE:** potenza una tua **azione campagna**.
- ◆ **VENDICATIVO:** **potenza** quando hai penalità dovute al danno.

TRATTI PANYAR

- ◆ **ACCORTO:** +1d quando resisti con **Intuizione**.
- ◆ **ARTIGIANO:** puoi avere fino a 4 **Armeggiare**.
- ◆ **MARCHIATO:** +2d quando resisti alla **corruzione**.
- ◆ **VIANDANTE:** svelto/silenzioso con carico **normale**.

TRATTI ZEMYATI

- ◆ **AUDACE:** +1d quando resisti in **azioni disperate**.
- ◆ **LEALE:** +1d nelle **azioni di gruppo**.
- ◆ **LOYAL:** +1d quando resisti con **Risolutezza**.
- ◆ **RESISTENTE:** ignori le penalità del danno di liv.1.

ABILITÀ SPECIALI

- ◆ **IMPLACABILE:** puoi spendere utilizzi di **TENERE DURO** per **spingerti al limite**.
- ◆ **ECCESSIVO:** quando vai all'assalto contro nemici più numerosi o meglio armati, rimuovi 1 stress e prendi +1d in **Manovrare**.
- ◆ **VOLONTÀ DI FERRO:** puoi spendere utilizzi di **TENERE DURO** come **armatura speciale** contro paure, paralisi, corruzione e fatica.
- ◆ **PRONTO AL PEGGIO:** quando scegli il **carico**, puoi selezionare **quattro carichi extra** invece che due.
- ◆ **QUANDO IL GIOCO SI FA DURO:** quando ti **spingi al limite**, puoi ignorare tutte le **penalità del danno** e prendi +1d per **resistere** alle eventuali conseguenze.
- ◆ **GRANATIERE:** sei addestrato a usare gli esplosivi e il tuo carico leggero contiene sempre una granata (un carico) o delle cariche esplosive (due carichi).
- ◆ **CAVALLERIA:** se il Quartiermastro ha a disposizione degli utilizzi di Cavalli, la squadra inizia la missione con delle cavalcature. Quando sei a cavallo, ottieni +1d in **MANOVARE**.
- ◆ **ÉLITE:** Ottieni **maestria** in due azioni (fino a 4 pallini).
- ◆◆ **TEMPRATO:** puoi segnare **due caselle stress extra**.
- ◆◆ **SUPERSTITE:** puoi subire +1 **trauma** prima di morire.
- ◆◆ **VETERANO:** prendi un'abilità speciale da un altro libretto.
- ◆ **ADDESTRAMENTO DA SPECIALISTA:** sei **promosso** a Specialista. Crea un nuovo libretto, segna un'abilità speciale e un pallino nell'azione Specialista.



INTUIZIONE

◆	◆	◆	◆	TENERE DURO
◆	◆	◆	◆	ARMEGGIARE
◆	◆	◆	◆	SGATTAIOLARE
◆	◆	◆	◆	STUDIARE

PRESTANZA

◆	◆	◆	◆	MANOVARE
◆	◆	◆	◆	DISTRUGGERE
◆	◆	◆	◆	SCHERMIRE
◆	◆	◆	◆	SPARARE

RISOLUTEZZA

◆	◆	◆	◆	COMANDARE
◆	◆	◆	◆	COORDINARE
◆	◆	◆	◆	MANIPOLARE
◆	◆	◆	◆	SOCIALIZZARE

SPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	ARCANO
◆	◆	◆	◆	BLOCCARE
◆	◆	◆	◆	CONTATTI
◆	◆	◆	◆	CURARE
◆	◆	◆	◆	MIRARE
◆	◆	◆	◆	SOPRAVVIVERE

CARICO

SCEGLI LEGGERO/NORMALE/PESANTE E 2 EXTRA. *Oggetti in grassetto sono eccellenti.*

LEGGERO

Silenzioso/veloce. Tutti questi oggetti.

- **Armatura**
- Ricordo di Casa
- **Arma da Mischia**
- **Kit.** A scelta tra: *Medico, da Scalata, da Cucina, per Riparazioni, da Soldato, da Demolizioni*

NORMALE

Tutti gli oggetti Leggeri e...

- +2 Extra *segnali sotto.*
- **Arma Pesante**
- OPPURE —
- **Scudo**

PESANTE

Lento. Tutti gli oggetti Normali e...

- +1 Extra *segnalo sotto.*
- **Armatura Pesante**
- Sostituisce l'Armatura.*

EXTRA. Scegli 2 **carichi** tra i seguenti.

- | | | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| □ Moschetto | □ Muniz. ○○○○ | □ Provviste ○○○○○ | □□ _____ |
| □ Pistola | □ Abiti Invernali | □ Kit Medico ○○○ | □□ _____ |
| □□ Piombo Nero ○○○ | □ Olio ○○○ | □ Kit da Soldato | □□ Reliquario ○○○ |

TIRO AZIONE

• 1d per ogni pallino nell'**AZIONE**

+ 1d se ti **SPINGI AL LIMITE** (prendi 2 stress) — **OPPURE** — +1d se accetti un **PATTO COL DIAVOLO**

Nota: si può scegliere solo uno dei due modi per avere +1d.

Questa posizione è quella base in Band of Blades. Se il GM non dichiara altrimenti, l'azione è rischiosa.

Ogni volta che tiri un'azione disperata, segna un PE sull'attributo utilizzato.

POSIZIONE CONTROLLATA

Imposti tu i termini del confronto. Sfrutti un forte vantaggio.

SUCCESSO CRITICO: riesci con efficacia migliorata.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): sei esitante. Ritirati e prova un approccio diverso oppure scegli di riuscire ma con una conseguenza minore: una **complicazione minore**, l'efficacia è **ridotta**, subisci un **danno minore**, la tua posizione è ora **rischiosa**.

FALLIMENTO (1-3): vacilli. Puoi continuare tirando in posizione **rischiosa** oppure abbandoni e provi un approccio diverso.

POSIZIONE RISCHIOSA

Siete testa a testa. Agisci sotto minaccia. Prendi un rischio.

SUCCESSO CRITICO: riesci con efficacia migliorata.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci ma soffri delle conseguenze: subisci **danno**, subisci una **complicazione**, l'efficacia è **ridotta**, finisci in posizione **disperata**.

FALLIMENTO (1-3): le cose vanno storte. Subisci **danno**, subisci una **complicazione**, la tua posizione è ora **disperata**, perdi questa opportunità.

POSIZIONE DISPERATA

Sei nei guai seri. Stai tentando qualcosa al di sopra delle tue capacità.

SUCCESSO CRITICO: riesci con efficacia migliorata.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci ma soffri delle conseguenze: subisci un **danno grave**, una **complicazione seria**, l'efficacia è **ridotta**.

FALLIMENTO (1-3): è il risultato peggiore. Subisci un **danno grave**, una **complicazione seria**, perdi questa opportunità.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

TIRI RESISTENZA

Nel momento di risolvere un **tiro azione**, il GM sceglie delle **conseguenze** (una, alcune o tutte quelle elencate). Puoi tentare di **evitare o ridurre ognuna di esse individualmente con un tiro resistenza**.

Quando ottieni un **successo critico** in un tiro resistenza, **rimuovi 1 stress**.

TIRI RESISTENZA

• 1d per ogni punto dell'**ATTRIBUTO**.

Riduci o eviti una conseguenza e subisci 6 **STRESS** meno il valore del dado più alto.

ARMATURA E ARMATURA SPECIALE

Segna una casella **armatura** per ridurre una **conseguenza**. In combattimento Armatura e Scudo forniscono **armatura 1** ciascuno. L'Armatura Pesante fornisce **armatura 2**. L'**Armatura Speciale** (vedi azioni Specialista e abilità speciali) riduce le conseguenze in contesti e situazioni particolari.

LAVORO DI SQUADRA

ASSISTERE

Prendi **1 stress** per dare **+1d** a un altro giocatore. Potresti subire delle **conseguenze** a causa del tiro. Per ogni tiro può assistere una sola persona.

GUIDARE UN AZIONE DI GRUPPO

Fai un tiro azione per ogni personaggio coinvolto nell'**azione di gruppo**. Quello migliore conta come risultato finale e vale per tutti. Il PG che ha guidato l'azione prende **1 stress** per ogni 1-3 ottenuto.

IMPOSTARE

Effettui una **manovra di impostazione** facendo un'azione e subendone le conseguenze. Se ottieni il risultato sperato, i membri del gruppo che proseguono su quella manovra prendono **+1 efficacia** o **migliorano la posizione**.

PROTEGGERE

Affronti il pericolo per difendere un compagno e subisci una **conseguenza** al suo posto. Se vuoi, puoi fare un tiro **resistenza** come di norma, oppure usare l'armatura.

MORTE

Se subisci un **danno di livello 4+** o segni l'ultimo **trauma**, il Legionario muore. Compila il libretto di un PNG disponibile e continua a giocare.

DOTAZIONE STANDARD

ABITI INVERNALI: non morire assiderato. Se lo fai, evita di tornare.

ARMA DA MISCHIA: spada, lancia o ascia, è un'arma militare a una mano (non un coltello). Se non usi uno scudo, puoi prenderne due. **Eccellente:** spada da duello, spada lunga, sciabola, lancia in legno di Albero del Cuore, o un'altra arma a una mano simile. Ha un nome ed è di qualità eccezionale.

ARMA PESANTE: alabarda, mazzapicchio, grossa ascia o maglio. **Eccellente:** claymore, martello da guerra, mazza chiodata. Per la maggior parte dei soldati è troppo pesante. Per te è un peso familiare.

ARMATURA: spesso è di cuoio, a volte è una cotta di maglia. Efficace contro un coltello o i denti di un non morto, ma non molto contro qualcosa di grosso. Fornisce **armatura 1** contro gli attacchi fisici. **Eccellente:** è decorata o tinta. Fatta su misura.

ARMATURA PESANTE: fatta di piastre metalliche e cuoio, a più strati. Molte presentano motivi e sigilli in rilievo e stemmi dipinti. Si nota e non è affatto silenziosa. Piccole lame o attacchi a mani nude non hanno effetto contro chi la indossa. Fornisce **armatura 2** contro gli attacchi fisici.

LIBRI E PERGAMENE: il trattato accademico o il capitolo degli Annali della Legione più adatto alla situazione. Spendi per aggiungere **+1d** o **efficacia +1** ai tiri di **STUDIARE**. **Utilizzi:** 2.

MOSCHETTO: un fucile a palle a retrocarica, dotazione standard della Legione. È preciso a 45 m. I Novellini che sono sorpresi senza prendono una bella lavata di capo.

MUNIZIONI: polvere da sparo, stoppini, involucri di carta per caricare le pistole e le armi ad avancarica. Spendi per ricaricare un'arma da tiro. **Utilizzi:** 5.

OLIO: si può usare per varie funzioni, dal rendere più silenziosi dei cardini al riempire le lanterne. Prende fuoco facilmente. **Utilizzi:** 3.

PIOMBO NERO: questi preziosi proiettili, creati dagli Alchimisti, si trasportano in scatole di legno e cuoio sigillate, piene di segatura. Anche un colpo superficiale può uccidere un non morto minore. Fornisce **potenza** contro i non morti. Non agitare. Usare con parsimonia. **Utilizzi:** 3.

PISTOLA: arma monocolpo a retrocarica. **Eccellente:** un revolver orita (5 colpi) con bei motivi a sbalzo, bilanciato per una ricarica rapida.

PROVVISTE: cibo secco pronto per il viaggio. A meno che non sia cucinato, non è invitante. Spendi per nutrire un Legionario per un giorno. Spera che un Novellino abbia un Kit da Cucina. **Utilizzi:** 5.

RELIQUARIO: ossa di antichi Prescelti immerse in provette di olio sacro, frammenti di reliquie. Spendi per **ridurre di 1** la **corruzione** subita e avere **+1d** al tiro **resistenza**. **Eccellente:** riduce la corruzione di **2**. **Utilizzi:** 3.

SCUDO: di legno, con rinforzi in metallo. Fornisce **armatura 1** contro gli attacchi fisici. **Eccellente:** interamente metallico, bel simbolo.

KIT

KIT DA CUCINA: pentole, padelle, griglie, spezie e carbone. Se un Novellino non ha queste cose, gli altri si arrabbieranno.

KIT DA SCALATA: rampini, chiodi da scalata, corda. Essenziale in montagna, utile nelle foreste.

KIT DA SOLDATO: è uguale per tutti, ma i soldati ne scambiano parti e lo personalizzano. Contiene un sacco a pelo, felce e acciarino, un coltello, un lanterna, un piccolo specchio, del sapone, un kit per la rasatura, una spatola, una cote, le razioni per una giornata ecc.

KIT DI MANUTENZIONE DELLE ARMI: per disinceppare e modificare un'arma da fuoco sul campo. Essenziale per i Cecchini.

KIT MEDICO: antisettico, fasciature, suture, impacchi, garze. Spendi per avere **armatura speciale** contro le malattie e le complicazioni di una ferita. **Eccellente:** ha anche bende, tonici, compresse sterili e medicine.

KIT PER LE DEMOLIZIONI: maglio, picchetti, piede di porco, asce, trapani. Fiale di acido e piccole bombe a mano alchemiche.

KIT PER LE RIPARAZIONI: martelli, lime, chiodi, spille, tavole, carrucole, corda, seghetti. Può inceppare una trappola, riparare porte o armi da assedio ecc.

DOTAZIONE IN COMUNE

BUSSOLA E MAPPE: un'eccellente bussola bartanoa (difficile da sostituire). Mappe della zona che hai annotato personalmente.

PISTOLA A BENGALA: pistola a canna basculante con cariche di fumo colorato e razzi brillanti. La fornitura standard comprende 4 proiettili.

LENTI: delle pregiate lenti da cannocchiale bartanoe per vedere a distanza.

RICORDO DI CASA: un gioiello, fiori pressati, una lama eccellente con uno stemma, un piccolo ritratto, una lettera o un libro.

DOTAZIONE DEL NOVELLINO

ARMA DI FAMIGLIA: non sarà bella, ma ha una storia. Può essere un'arma da mischia, un moschetto, un attrezzo agricolo o un arco. *Come l'hai ottenuta?*

CIBO FRESCO: abbastanza cibo per un buon pasto o un ottimo stufato. Una delle poche cose per cui gli Specialisti ti rispettano. *Cosa hai aggiunto per rendere tua la ricetta?* **Utilizzi:** 1.

SPERANZA INGENUA: può essere una risorsa o uno svantaggio. In ogni caso non durerà a lungo.

TENDE E ATTREZZATURA DA CAMPO: dei teli da usare come rifugio e forse la tenda del caporale. Tengono all'asciutto dalla pioggia. Tutti si aspettano che le porti tu. Nessuno ti ringrazierà.

DOTAZIONE DEL SOLDATO

Vedi Dotazione Standard, in Comune, del Novellino e Kit.

DOTAZIONE DELL'UFFICIALE

MANTELLO DECORATO ECCELLENTE: un indumento degno di un Ufficiale. La fibbia presenta il tuo stemma. È un simbolo del tuo rango tra le truppe..

OGGETTO DI LUSSO ECCELLENTE: brandy pregiato, spezie, leccornie, splendidi set da gioco, uno strumento musicale, privilegi adatti al tuo rango.

VESSILLO DA BATTAGLIA: uno stendardo usato per coordinare le truppe, che aumenta il morale... a meno che non cada. Affida a qualcuno il compito di portarlo.

DOTAZIONE DEL PESANTE

ARMATURA PESANTE SU MISURA: R sostituisce l'Armatura. Si riconosce a distanza. È personalizzata e conta come oggetto Eccellente. Fornisce armatura 2.

SCUDO A TORRE ECCELLENTE: sostituisce lo Scudo. È enorme e si può usare per proteggere gli altri. Fornisce armatura 1.

DOTAZIONE DEL MEDICO

SACRO SIMBOLO DI MISERICORDIA: un simbolo fisico della Dea della Guarigione, spesso indossato come spilla, come collana o avvolto intorno alla mano.

MARCHIO DELLA DEA DELLA GUARIGIONE: i medici che fanno il giuramento di guarigione e misericordia (non nuocerò ad alcuno, curerò in egual modo ogni paziente, avrò misericordia di chi non può essere salvato) in un tempio di Asrika sono marchiati con un sigillo che rappresenta delle ali ripiegate. Questo segno, universalmente riconosciuto come il marchio di un Medico, fa sì che villici e stranieri altrimenti ostili siano cortesi con chi lo porta e lo lascino passare.

TONICI: pozioni per alleviare il dolore, guarire malattie comuni, favorire il sonno o dare la pace a chi non può essere salvato. **Materiali chirurgici. Utilizzi:** 1.

DOTAZIONE DELLO SCOUT

ARCO E FRECCHE ECCELLENTE: un arco ricurvo di legno dell'Albero del Cuore panyar, silenzioso come un sussurro.

ATTREZZATURA MIMETICA: reti, vestiti, sacchi a pelo e tende progettati per passare inosservati sul territorio. Questo oggetto può nascondere un intero accampamento.

FRECCHE NERE: frecce con le punte coperte di Piombo Nero. Forniscono potenza contro i non morti. **Utilizzi:** 3.

DOTAZIONE DEL CECCHINO

FUCILE DA CECCHINO ECCELLENTE: un capolavoro di meccanica di sacerdoti oriti. Preciso a 220 m, ma rumoroso. Mirino abbinato. Usa munizioni incamiciate.





PASSO DELL'IMPICCATO



MINIERE DI BARRAK



LUNGA VIA



FORESTA DI DYRESA



FORESTA DI TALCON



FORTE CALISCO



ALTA VIA



FORTEZZA SHUDACER



LE FRUCCI



CAMPO SOLEALTO



PIANARICCA



FRONTE OCCIDENTALE



WESTLAKE



EASTLAKE



KARLSBURG

ALBERMARR

PANNYH

Tigraio R.

TENSIONE *Il numero di non morti nelle vicinanze*

Quando **avanzate**, tira il valore di **tensione** meno gli utilizzi di **Cavalli** spesi. Segna il **tempo** qui sotto. (1-3: uno. 4/5: due. 6: tre. **SUCCESSO CRITICO**: cinque), poi riporta la **tensione** a 0. Aumentala quando il **tempo scorre** (dopo le **azioni campagna**) o quando fallisce una missione che la ha tra le penalità.

TEMPO *Quanto tempo avete per raggiungere Skydagger e quanto crescono le forze nemiche*

Aumentalo di 1 quando il **tempo scorre**, quando fai il tiro di **tensione** per avanzare o quando una missione ha una penalità di **tempo**. Riducilo quando fa parte delle ricompense. Se non completate le missioni di Skydagger prima che l'ultimo orologio sia pieno, avete perso.



L'ESTATE FINISCE
Il Sud cade.



L'AUTUNNO AVANZA
Panya brucia.



INTEL *Ciò che sapete sui movimenti dei non morti e sulla guerra*

spendi 1 INTEL per aggiungere +1d a un tiro di **ingaggio** o per accedere a una **missione speciale** in una zona oltre a quelle determinate dal focus. Si ottiene dalle ricompense delle missioni di ricognizione. Prima di scegliere la missione principale e secondaria, poni le domande di INTEL in base a quanto ne possiedi (vedi sotto).

SE SEI IN POSSESSO 0+ INTEL, poni una delle seguenti domande:

- ◆ Qual è la minaccia più grande che possiamo aspettarci?
- ◆ Quanta distanza possiamo aspettarci di percorrere?
- ◆ Qual è un oggetto utile da portare?
- ◆ Quali sono due approcci che potremmo usare?
- ◆ Quale squadra diffida dei leader o non li rispetta?
- ◆ Cosa pensa il Prescelto di queste missioni?

SE SEI IN POSSESSO DI 1+ INTEL, poni anche una delle seguenti domande:

- ◆ Cosa è utile portare in questa missione?
- ◆ Chi ha interessi in questa missione?
- ◆ Quale sfida potremmo dover affrontare in questa missione?
- ◆ Quali truppe potremmo dover fronteggiare in questa missione?
- ◆ Quali risorse o vantaggi potremmo trovare in una specifica zona che visiteremo?
- ◆ Quale può essere una debolezza di un Élite che abbiamo incontrato?
- ◆ Quale può essere un desiderio o un istinto di un Élite che abbiamo incontrato?

SE SEI IN POSSESSO DI 2+ INTEL, poni anche una delle seguenti domande:

- ◆ Quale Famigerato o Luogotenente potremmo dover fronteggiare in questa missione?
- ◆ Qual è la più grande debolezza della postazione dei non morti in questa missione?
- ◆ Questa missione è legata a una precedente? Come?
- ◆ In che direzione stanno andando i Violati?
- ◆ Qual è una debolezza di un Famigerato che abbiamo già incontrato?
- ◆ Quali sfide o problemi sono insiti in una specifica zona che visiteremo?

SE SEI IN POSSESSO DI 3+ INTEL, poni anche una delle seguenti domande:

- ◆ Qual è una debolezza di un Luogotenente che abbiamo già incontrato?
- ◆ Qual è un desiderio o un istinto di un Luogotenente che abbiamo già incontrato?
- ◆ Su cosa sta facendo ricerche uno specifico Violato?
- ◆ Di quali missioni speciali relative a una zona che visiteremo abbiamo sentito parlare?
- ◆ Che notizie ci sono del Re Cinereo?

VERSIONE 1.0

BAND OF BLADES

QUESTO RUOLO È NECESSARIO PER GIOCARE.

RUOLO: COMANDANTE

NOME:

Il Comandante è la personificazione degli scopi e del potere della Legione. Scegli dove condurla, un focus e la priorità delle missioni. La Legione non può schierare molti soldati, quindi dai la precedenza alle missioni necessarie e accetta le penalità delle altre.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare la Legione per la campagna, completa questi passaggi:

- ◆ **DESCRIVI IL COMANDANTE.** Scegli dei tratti dalla lista qui sotto.
- ◆ **TENSIONE E TEMPO INIZIALI.** Chiedi al GM come la prima missione abbia influito sulla **tensione** e sul tempo rimasto per raggiungere Skydagger.
- ◆ **INTEL INIZIALE.** Chiedi al GM se dalla prima missione sono emerse informazioni e quali.
- ◆ **AVANZATA.** Dopo il primo insieme di azioni del Quartiermastro, la Legione **deve avanzare** verso il Fronte Occidentale.

TRATTI DEL PERSONAGGIO. Prima di giocare, scegli dei tratti da ogni categoria:

- Retaggio (1): ◆ Bartano ◆ Orita ◆ Zemyate ◆ Panyar ◆ Altro
- Reputazione (1): ◆ Impetuoso ◆ Infido ◆ Inarrestabile ◆ Orgoglioso ◆ Motivante
- Personalità (1-2): ◆ Audace ◆ Freddo ◆ Calcolatore ◆ Stoico ◆ Altero
- Aspetto (1-3): ◆ Snello ◆ Logorato ◆ Ben curato ◆ Sfregiato ◆ Atletico

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, devi:

- ◆ **TENERE TRACCIA DEL TEMPO E DELLA TENSIONE.** I valori di **tensione** e **tempo** aumentano quando il **tempo scorre** o per alcune penalità missione. Quello di **tensione** può diminuire grazie ad alcune missioni e un'avanzata lo riporta a zero. Quello di **tempo** può diminuire (raramente) grazie ad alcune missioni scelte.
- ◆ **TENERE TRACCIA DELLE ZONE E DEI MOVIMENTI.** Decidi **quando** la Legione **avanza**. Non puoi mai tornare indietro. Segna la posizione e il percorso della Legione sulla mappa. (Vedi anche **Tensione** alla pagina precedente)
- ◆ **TENERE TRACCIA E SPENDERE INTEL.** Spendi **intel** per aggiungere +1d ai tiri di **ingaggio** o per avere accesso a una missione speciale nella zona dove vi trovate. Poni domande di INTEL prima di ogni missione. Si può ottenere **intel** come ricompensa per il completamento delle missioni.
- ◆ **SCEGLIERE LE MISSIONI.** Scegli il tipo di missioni da intraprendere (d'assalto, di ricognizione, religiosa o di approvvigionamento) e comunicalo al GM, che ti mostra quelle disponibili. Scegli due missioni e indicane una come "principale", da svolgere al tavolo. L'altra, secondaria, si risolve con un **tiro di ingaggio**. Se vi era stata offerta una terza missione, la fallite automaticamente.
- ◆ **COLLABORARE CON GLI ALTRI RUOLI.** Consulta il resto dei giocatori per prendere le migliori decisioni possibili, ma ricorda che hai tu l'ultima parola sui doveri di tua competenza. Il destino della Legione è nelle tue mani. Buona fortuna

TIRI DI INGAGGIO Il Maresciallo compone e fa i tiri di ingaggio.

Determinano la **posizione** dell'unità all'inizio di una **missione principale** e l'**esito** di quelle **secondarie**. Poiché il Maresciallo invia le truppe in battaglia, è suo compito comporre e fare i tiri di ingaggio.

PRIMA DI OGNI MISSIONE: Componi il tiro di ingaggio, ponendo le seguenti domande:

- ◆ **FEDELTA' ALLA LEGIONE:** tutti i partecipanti hanno giurato fedeltà alla Legione? Prendi +1d.
- ◆ **INTEL:** il *Comandante* ha speso 1 **Intel** per darvi informazioni? Prendi +1d.
- ◆ **VETERANI:** tutti i partecipanti sono Specialisti o Soldati? Prendi +1d.
- ◆ **COMANDO:** ci sono Legionari che non rispettano o diffidano di chi è al comando tanto da non obbedire agli ordini in battaglia? Prendi -1d.
- ◆ **PARAMETRI:** mancano Specialisti o attrezzature necessari per la Missione? Prendi -1d.

MISSIONI D'ASSALTO. Per ogni **missione d'assalto** chiedi anche:

- ◆ **ARMI:** il *Quartiermastro* ha fornito del **piombo nero** ai Legionari? Prendi +1d.
- ◆ **FERITE:** ci sono Legionari che iniziano la missione feriti? Prendi -1d.

MISSIONI DI RICOGNIZIONE. Per ogni **missione di ricognizione** chiedi anche:

- ◆ **VELOCITA':** il *Quartiermastro* ha speso **cavalli** per la missione? Prendi +1d.
- ◆ **FURTIVITA':** ci sono Legionari che iniziano con **carico pesante**? Prendi -1d.

MISSIONI RELIGIOSE. Per ogni **missione religiosa** chiedi anche:

- ◆ **MISTICISMO:** il *Quartiermastro* ha speso **cimeli religiosi** per proteggere la squadra? Prendi +1d.
- ◆ **CORRUZIONE:** ci sono Legionari vittime di un **flagello**? Prendi -1d.

MISSIONI DI APPROVVIGIONAMENTO. Per ogni **missione di approvvigionamento** chiedi anche:

- ◆ **PROVVISTE:** il *Quartiermastro* ha speso **cibo** per la missione? Prendi +1d.
- ◆ **NEMICI:** attualmente la **tensione** è **maggiore** di 2? Prendi -1d.

ESITI DEI TIRI INGAGGIO

- ◆ **SUCCESSO CRITICO.** **Missione Principale:** avete superato il primo ostacolo e siete in posizione controllata per il seguente. **Missione Secondaria:** avete superato la missione e un membro della squadra viene **promosso** (vedi *abilità speciali dei Novellini e dei Soldati per i dettagli*)
- ◆ **6.** **Missione Principale:** all'inizio dell'azione siete in **posizione controllata**. **Missione Secondaria:** avete **superato la missione**, tutti gli Specialisti subiscono un **danno di livello 1**. Potete scegliere di **perdere due membri** della squadra e **promuovere** un Novellino a Soldato.
- ◆ **4/5.** **Missione Principale:** all'inizio dell'azione siete in **posizione rischiosa**. **Missione Secondaria:** avete **fallito la missione** oppure potete **superarla**, ma **due membri della squadra muoiono** e tutti gli Specialisti subiscono un **danno di livello 2**.
- ◆ **1-3.** **Missione Principale:** all'inizio dell'azione siete in **posizione disperata**. **Missione Secondaria:** avete **fallito la missione**, **perdete tre membri** della squadra e tutti gli Specialisti subiscono un **danno di livello 3**.

VERSIONE 1.0

BAND OF BLADES

QUESTO RUOLO È NECESSARIO PER GIOCARE.

RUOLO: MARESCIALLO

NOME:

Il Maresciallo invia i soldati in battaglia. Assegna squadre e Specialisti alle missioni scelte dal Comandante; il tuo compito è assicurarti che abbiano la possibilità di tornare vivi. Tieni traccia del morale, dell'esperienza e della salute delle truppe. Decidi chi è al comando delle missioni.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare la Legione per la campagna, completa questi passaggi:

- ◆ **DESCRIVI IL MARESCIALLO.** Scegli dei tratti dalla lista qui sotto.
- ◆ **MORALE INIZIALE.** Chiedi al GM l'impatto della prima missione sul **morale** della Legione.
- ◆ **CREA NUOVI SPECIALISTI.** All'inizio, la Legione ha cinque Specialisti. Definisci tutti quelli non creati da altri giocatori per la prima missione e descrivi dove erano durante il suo svolgimento.
- ◆ **AGGIUNGI DETTAGLI ALLA SQUADRA DI PARTENZA.** All'inizio, tutte e sei le squadre della Legione sono composte da Novellini, ma non è tuo dovere definirne i dettagli finché non è necessario. Per ora, occupati solo di quelli inviati nella missione iniziale. Scegli un retaggio e un nome per tutti i membri della squadra che non ne avevano già uno.

TRATTI DEL PERSONAGGIO. Prima di giocare, scegli dei tratti da ogni categoria:

- Retaggio (1):** ◆ Bartano ◆ Orita ◆ Zemyate ◆ Panyar ◆ Altro
- Reputazione (1):** ◆ Insensibile ◆ Impavido ◆ Onorevole ◆ Orgoglioso ◆ Protettivo
- Personalità (1-2):** ◆ Audace ◆ Freddo ◆ Cauto ◆ Impetuoso ◆ Vendicativo
- Aspetto (1-3):** ◆ Brizzolato ◆ Elegante ◆ Orbo ◆ Sfregiato ◆ Preciso

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, devi:

- ◆ **TENERE TRACCIA DEL MORALE.** Il morale aumenta durante l'azione campagna Licenza e grazie alle ricompense missione. Diminuisce per le penalità, quando i soldati muoiono (-1 per ognuno) e quando non ci sono gli approvvigionamenti (-1) o il Cibo (-2) da spendere.
- ◆ **ASSEGNARE UNA SQUADRA E UN CAPOSQUADRA ALLE MISSIONI.** Decidi chi va in missione. Normalmente si invia 1 squadra e fino a 2 Specialisti. Se c'è un Ufficiale, il comando è suo. In caso contrario, tu decidi chi sia al comando.
- ◆ **GESTIRE LE SQUADRE E GLI SPECIALISTI.** Tra una missione e un'altra, segna perdite, danno, stress, avanzamenti e promozioni sui libretti. Se necessario, dai un nome ai membri delle squadre. Definisci i dettagli dei nuovi Specialisti della Legione.
- ◆ **FARE I TIRI DI INGAGGIO NECESSARI.** Vedi il retro della scheda
- ◆ **ASSICURARTI CHE I LEGIONARI AVANZINO.** Assicurati che il gruppo ricordi di segnare i PE dopo le missioni. Quelle secondarie, a prescindere dall'esito, danno agli Specialisti 2 PE.
- ◆ **COLLABORA CON GLI ALTRI RUOLI.** Consultati con gli altri per prendere le migliori decisioni possibili, ma hai tu l'ultima parola sui doveri di tua competenza.



LUPI ARDENTI

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



LEONI INFRANTI

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



CORVI GHIGNANTI

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



GUFI SPETTRALI

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



VIPERE STELLATE

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



CERVI ARGENTEI

SOLDATO	NOME	FERITE	STRESS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

MORALE

AZIONI CAMPAGNA: *in fase campagna, il numero di azioni si basa sul morale. 3-: nessuna. 4-7: una. 8-10: due.*

Ottieni **morale** da:

- ◆ **MISSIONI.** Ricompense per il successo.
- ◆ **LICENZA.** Quando il *Quartiermastro* effettua l'azione campagna **licenza**.

Perdi **morale** da:

- ◆ **MISSIONI.** Penalità per il fallimento
- ◆ **MATERIALE.** Non ci sono **approv.** (-1) o **cibo** (-2).
- ◆ **MORTE.** Quando un legionario muore (-1).

DISERZIONE: se devi perdere morale e non puoi, prima i Novellini, poi i Soldati disertano (1 per ogni punto che non puoi spendere). Con meno di 3 squadre al completo, il gioco è finito e così la Legione.

SPECIALISTI

PESANTE — MISSIONI D'ASSALTO E APPROVVIGIONAMENTO

NOME	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEDICO — MISSIONI D'ASSALTO E RELIGIOSE

NOME	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

UFFICIALE — MISSIONI RELIGIOSE E DI APPROVVIGIONAMENTO

NOME	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

SCOUT — MISSIONI DI RICOGNIZIONE E APPROVVIGIONAMENTO

NOME	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

CECCHINO — MISSIONI D'ASSALTO E RICOGNIZIONE

NOME	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ALTRO

NOME / TIPO	STRESS	FERITE	ABILITÀ	AZIONI
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

AZIONI CAMPAGNA

Dopo le missioni, effettua **azioni campagna** in base al valore di **morale** (chiedi al *Maresciallo*). Puoi ottenerne altre spendendo **approvvigionamenti** (in rapporto 1:1). Puoi spendere un **approvvigionamento** anche per potenziare un'azione, oltre agli altri costi. Puoi effettuare ogni azione **una sola volta** per fase (eccetto **Ottenere Risorse** e i **Progetti a Lungo Termine**).

LICENZA

I Legionari ricevono qualche giorno di licenza dai loro incarichi, buon cibo, alcol e il permesso di fare baldoria attorno al fuoco. Durante questo periodo possono festeggiare, socializzare o rilassarsi come vogliono. **Ogni personaggio rimuove 3 stress**. Il **morale** della Legione **aumenta di 2**.

POTENZIATA: i Legionari rimuovono **tutto lo stress**. Il morale aumenta di 4 (totale).

OTTENERE RISORSE

Elemosini, prendi in prestito o rubi una risorsa che ti serve. Tira il valore risorse della zona. Il risultato indica la qualità (1-3: bassa; 4/5: standard; 6: eccellente; Critico: eccezionale). Operai, Armi da Assedio e preparati alchemici sono di qualità eccellente. Alchimisti e Misericordiosi sono di qualità eccezionale.

POTENZIATA: il risultato aumenta di un lv. Puoi spendere più **approvvigionamenti**.

PROGETTI A LUNGO TERMINE

Se puoi, intraprendi un Progetto a Lungo Termine. Scegli uno *Specialista* a cui affidarlo. Lui o lei fa il **tiro azione** appropriato e segna le sezioni dell'orologio progressivo in base al risultato. (1-3: una; 4/5: due; 6: tre; **CRITICO:** cinque.) Puoi effettuare quest'azione più volte, ma solo per progetti diversi.

POTENZIATA: il risultato aumenta di un lv. Puoi spendere più **approvvigionamenti**.

RECLUTAMENTO

A causa della guerra, i soldati sono tornati in patria strisciando e i mercenari sono rimasti a proteggere (o a razzciare) i villaggi. Puoi reclutare reclusi, rifiuti della società e vecchi guerrieri. Ottieni fino a **cinque Novellini**, con cui il *Maresciallo* può ricostituire le squadre.

BOOSTED: due nuove reclute sono **Soldati** (le altre **tre** rimangono **Novellini**).

RIPOSO E RECUPERO

Permetti ai soldati di medicarsi e riposare. I Legionari segnano **una spunta** di guarigione su una qualsiasi riga di **danno**. **Una volta che la riga è piena, si cancellano sia le spunte che le ferite**. Se ferisci un **Misericordioso**, uno **Specialista** ottiene una **spunta extra**. Prima dell'azione, guarisci i **Misericordiosi** feriti.

POTENZIATA: tutti i Legionari segnano **due spunte** di guarigione.

VERSIONE 1.0

BAND OF BLADES

QUESTO RUOLO È NECESSARIO PER GIOCARE.

RUOLO: QUARTIERMASTRO

Nome:

Il Quartiermastro comanda il personale non combattente e gestisce le provviste e i carri della Legione. Decidi cosa fornire alle squadre prima delle missioni. Dichiarare le azioni campagna tra una missione e un'altra per riapprovvigionare le truppe, preparare imboscate e ottenere indispensabili provviste.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare la Legione per la campagna, completa questi passaggi:

- ◆ **DESCRIVI IL QUARTIERMASTRO.** Scegli dei tratti dalla lista qui sotto.
- ◆ **APPROVVIGIONAMENTI INIZIALI.** Chiedi al GM gli effetti della prima missione sugli approvvigionamenti.
- ◆ **PERSONALE ESTERNO INIZIALE.** Scegli un **Misericordioso** o un **Alchimista**. Decidine il nome.
- ◆ **CIBO INIZIALE.** Segna 1 casella **cibo**. È tutto ciò che è rimasto.
- ◆ **MATERIALI INIZIALI.** Scegli 5 caselle aggiuntive di materiali. Il **piombo nero**, il **cibo**, i **cavalli** e i **cimeli religiosi** si usano per avere dadi di **ingaggio**. Gli **operai**, le **armi da assedio** e i **carri di rifornimenti** cambiano l'approccio alle **missioni**.
- ◆ **MODIFICHE AI MATERIALI.** Chiedi al GM gli effetti della prima missione sui materiali.

TRATTI DEL PERSONAGGIO. Prima di giocare, scegli dei tratti da ogni categoria:

- Retaggio (1):** ◇ *Bartano* ◇ *Orita* ◇ *Zemyate* ◇ *Panyar* ◇ *Altro*
- Reputazione (1):** ◇ *Meticoloso* ◇ *Intelligente* ◇ *Preparato* ◇ *Frugale* ◇ *Cauto*
- Personalità (1-2):** ◇ *Astuto* ◇ *Gentile* ◇ *Intraprendente* ◇ *Frugale* ◇ *Altezzoso*
- Aspetto (1-3):** ◇ *Elegante* ◇ *Sfarzoso* ◇ *Variopinto* ◇ *Stanco* ◇ *Brizzolato*

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, devi:

- ◆ **TENERE TRACCIA E SPENDERE GLI APPROVVIGIONAMENTI.** Ottieni **approvvigionamenti** soprattutto dalle ricompense delle **missioni** di approvvigionamento. Puoi spenderli per effettuare **azioni campagna extra** o **potenziarle**. Quando la Legione avanza, **perdi** tutti quelli che non puoi portare (**max. 3** approvvigionamenti +1 per **carro di rifornimenti**).
- ◆ **EFFETTUARE AZIONI CAMPAGNA.** Tra le missioni, effettua **azioni campagna** in base al **morale** delle truppe. Chiedilo al *Maresciallo*.
- ◆ **GESTIRE I MATERIALI E IL PERSONALE ESTERNO.** Spendi materiali per avere maggiore successo nelle missioni. Tieni traccia delle variazioni di stato dei **Misericordiosi** e degli **Alchimisti**, ad esempio ferite e corruzione. Lavora ai progetti per cambiare la posizione della Legione.
- ◆ **COLLABORARE CON GLI ALTRI RUOLI.** Consulta il resto dei giocatori per prendere le migliori decisioni possibili, ma hai tu l'ultima parola sui doveri di tua competenza. Il destino della Legione è nelle tue mani. Buona fortuna.

MATERIALI

◆ **PIOMBO NERO:** un raro metallo trasmutato, anatema per i non morti.

Regole: spendi un utilizzo per aggiungere +1d al tiro di ingaggio di una missione d'assalto. Ogni *Specialista* equipaggia gratuitamente il **piombo nero**.

◆ **RISERVE DI CIBO:** l'esercito ha bisogno di mangiare. Cereali, carne secca ecc.

Regole: consuma un utilizzo ogni volta che il tempo scorre. Se manca quando serve, perdi 2 morale. Spendi un utilizzo per aggiungere +1d al tiro di ingaggio di una missione di approvvigionamento. Ogni *Specialista* equipaggia gratuitamente delle **provviste**.

◆ **CAVALLI:** usati per equipaggiare gli Scout, tirare i carri ecc. Indispensabili per la logistica.

Regole: spendi un utilizzo per aggiungere +1d al tiro di ingaggio di una missione di ricognizione o per ridurre di 1 la **tensione** quando si avanza. Durante l'avanzata puoi spenderne più utilizzi.

◆ **CIMELI RELIGIOSI:** ossa di santi, pagine di libri sacri e altri cimeli mistici

PERSONALE ESTERNO ALLA LEGIONE

◆ **ALCHIMISTI:** seguaci dell'Artigiano, gli Alchimisti sono scienziati capaci di trasmutare materiali. Ora che il dio è stato violato, l'alchimia corrompe.

Regole: possono curare malattie arcane e creare sostanze alchemiche. Il GM stabilisce se si tratta di **Ottenere Risorse** o di un **Progetto a Lungo Termine** (in aggiunta alle altre azioni). Tira un numero di dadi pari agli Alchimisti per determinare l'efficacia, poi tira di nuovo per la corruzione (1-3: tre; 4/5: due; 6: uno; **CRITICO:** zero). Distribuiscila tra gli orologi degli Alchimisti. Quando sono pieni, l'Alchimista subisce un flagello e muore. Per i progetti pericolosi, si può aggiungere +1 o +2 corruzione per tiro.

per combattere i non morti.

Regole: spendi un utilizzo per aggiungere +1d al tiro di ingaggio di una missione religiosa. Ogni *Specialista* equipaggia gratuitamente un Reliquiario.

◆ **ARMI DA ASSEDIO:** una balista, una catapulte, un trabocco o un cannone, usati per assaltare posizioni fortificate o potenti non morti.

Regole: necessarie per alcune missioni speciali. Possono ridurre minaccia o scala dei nemici. Aumentano il punteggio finale.

◆ **CARRI DI RIFORNIMENTI:** dei carri che permettono alla Legione di trasportare più provviste e riserve di cibo, muovendosi con la stessa rapidità.

Regole: consuma un utilizzo ogni volta che il tempo scorre. Se manca quando serve, perdi 2 morale. Spendi un utilizzo per aggiungere +1d al tiro di ingaggio di una missione di approvvigionamento. Ogni *Specialista* equipaggia gratuitamente delle **Provviste**.

◆ **OPERAI:** termine generico che racchiude fabbri, ingegneri e falegnami che viaggiano e lavorano con la Legione.

Regole: ogni unità di Operai aggiunge 1 spunta a tutti i Progetti a Lungo Termine appropriati durante le azioni campagna. Aumentano il punteggio finale.

◆ **MISERICORDIOSI:** seguaci della dea Asrika, questi inquietanti mendicanti possono assorbire le ferite altrui.

Regole: durante l'azione campagna Riposo e Recupero, puoi ferire un Misericordioso per dare a uno *Specialista* una spunta di guarigione extra.

APPROVVIGIONAMENTI

Lattrezatura extra, i fondi e i beni commerciabili della Legione.



si ottengono dalle ricompense delle missioni, si perdono con le penalità. Se devi perderne uno, ma non ne hai, perdi 1 morale. Spendi **approvvigionamenti** per ottenere **azioni campagna extra** e **potenziarle**. Quando avanzi, puoi portarne max. 3, +1 per **carro dei rifornimenti** (vedi *Materiali* qui sotto).

PERSONALE ESTERNO

MISERICORDIOSO FERITO

NOME _____

MISERICORDIOSO FERITO

NOME _____

MISERICORDIOSO FERITO

NOME _____

ALCHIMISTA CORRUZIONE

NOME _____

ALCHIMISTA CORRUZIONE

NOME _____

ALCHIMISTA CORRUZIONE

NOME _____

MATERIALI

Ogni casella ha 3 usi (pallini) di base.

RISERVE DI CIBO ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

RISERVE DI CIBO ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

RISERVE DI CIBO ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Spendi 1 utilizzo di Riserve di Cibo quando il tempo scorre o perdi 2 morale. Con i Carri dei Rifornimenti porti fino a 6 unità di Cibo per Riserva.

CAVALLI ○ ○ ○

CAVALLI ○ ○ ○

CAVALLI ○ ○ ○

CIMELI RELIGIOSI ○ ○ ○

OPERAI

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

PIOMBO NERO ○ ○ ○

PIOMBO NERO ○ ○ ○

PIOMBO NERO ○ ○ ○

CIMELI RELIGIOSI ○ ○ ○

ARMI DA ASSEDIO

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

ANNALI DELLA LEGIONE

Quando un soldato muore, annotane il nome negli Annali. Una volta che ne hai inseriti quattro, quando il tempo scorre, prima delle azioni campagna, racconta una storia e decidine l'effetto sulla Legione.

○ UNA STORIA SULLA FONDAZIONE DELLA LEGIONE

Lasciate che vi racconti una Storia sulla fondazione della Legione da parte del Settimo Imperatore, come fu scritta 427 anni fa nei primi Annali...

- ◆ Chi fu il primo Comandante/Legionario/Custode delle Tradizioni?
- ◆ Come (o perché) viene ricordato?
- ◆ Per affrontare quale temibile minaccia fu fondata la Legione?

SCEGLI 1 EFFETTO CHE LA STORIA HA SULLA LEGIONE:

- ◆ **I Legionari imparano una lezione.** Tutti gli *Specialisti* possono segnare **1 PE** in qualsiasi indicatore.
- ◆ **La Legione aspira alla gloria di un tempo.** Il prossimo set di missioni includerà una **missione speciale**.
- ◆ **Le storie aumentano il morale.** La Legione ottiene **+2 morale**.

○ UNA STORIA SULL'INDIPENDENZA DELLA LEGIONE

Dopo la caduta del Vecchio Impero, la Legione divenne un esercito di mercenari pronto a battersi per le cause in cui credeva. Questa è una storia di...

- ◆ Dov'è conservato lo statuto originale della Legione?
- ◆ Quali restrizioni inusuali sono poste sui Legionari?
- ◆ Per quali cause ha combattuto la Legione?

SCEGLI 1 EFFETTO CHE LA STORIA HA SULLA LEGIONE:

- ◆ **I Legionari ignorano le ferite.** Tutti gli *Specialisti* possono segnare subito una **spunta di guarigione**.
- ◆ **I cuori e le menti della Legione sono purificati.** Tutti i *Legionari* **diminuiscono di 2 la corruzione**.
- ◆ **I soldati fanno turni extra.** Aggiungi **3 spunte** a un **Progetto a Lungo Termine**.

○ UNA STORIA SULLE ASPERITÀ DELLA BATTAGLIA

Questi non morti non sono la minaccia più grande che la Legione abbia mai affrontato. Lasciate che vi racconti di quella situazione impossibile...

- ◆ Quale terribile potere aveva questa minaccia?
- ◆ Come fu scoperta la debolezza di questa minaccia, prima sconosciuta?
- ◆ Quale prezzo ha pagato la Legione per sconfiggerla?

SCEGLI 1 EFFETTO CHE LA STORIA HA SULLA LEGIONE:

- ◆ **La Legione scava delle trincee.** Rimuovi **1 tensione**, ma **non** si può **avanzare** nella prossima fase missione.
- ◆ **I soldati si preparano a combattere.** Tutti gli *Specialisti* ottengono **+1d** ai tiri di **Manovrare** per una missione.
- ◆ **I soldati preparano armi più potenti.** Tutti gli *Specialisti* ottengono **+1d** ai tiri di **Distuggere** per una missione.

○ UNA STORIA SULLA VOLONTÀ FERREA DELLA LEGIONE

Dalla nostra creazione abbiamo combattuto di tutto, esseri sacri e infernali, persino nella Guerra Divina, in cui i Prescelti presero le armi gli uni contro gli altri...

- ◆ Al fianco di quale Prescelto la Legione ha combattuto in passato?
- ◆ Contro quale minaccia soprannaturale si è battuta?
- ◆ Quanti sopravvissero e come ricostituirono la Legione?

SCEGLI 1 EFFETTO CHE LA STORIA HA SULLA LEGIONE:

- ◆ **Il Prescelto si commuove.** Il Prescelto ottiene **1 favore** come se lo avesse guadagnato in missione.
- ◆ **Mai arrendersi.** Tutti i *Legionari* ottengono **+1d** ai **tiri resistenza** nella prossima missione.
- ◆ **I soldati si preparano agli esseri infernali.** Tutti i *Legionari* ottengono **+2d** ai **tiri resistenza** di **Risolutezza** nella prossima missione.

○ UNA STORIA SUL SIGNIFICATO DELLA LEGIONE

La Legione non è più soltanto un esercito: è una famiglia forgiata nel sangue da oltre un secolo. Questa è una storia su...

- ◆ In che modo i civili trattano la Legione diversamente da altre unità?
- ◆ Qual è l'iniziazione per le nuove reclute?
- ◆ Quale giuramento devono pronunciare tutti i Legionari?

SCEGLI 1 EFFETTO CHE LA STORIA HA SULLA LEGIONE:

- ◆ **La Legione promuove una persona esemplare.** Promuovete un Novellino a Soldato.
- ◆ **I Legionari ricordano perché combattono.** Aggiungete **+2d** al **tiro di ingaggio** di una prossima missione.
- ◆ **I soldati si proteggono a vicenda.** Ogni *Specialista* ottiene **armatura speciale 1** contro qualsiasi effetto nella prossima missione principale.

INCARICHI A LUNGO TERMINE

Durante le azioni campagna, le spie possono ricevere **incarichi a lungo termine**. Puoi affidare ogni incarico a una sola spia. Le spie **Addestrate** tirano **1d**, le **Esperte** **2d**. Riempi l'orologio in base all'esito (**1-3**: una spunta e la spia è ferita; **4/5**: due; **6**: tre; **CRITICO**: cinque). Se una spia viene ferita nuovamente, muore.

MIGLIORARE LE MISSIONI

Usi i contatti per migliorare le missioni disponibili.

COMPLETATO: quando il GM genera le prossime missioni, aggiunge +1 ai tiri per **ricompense** e **penalità** di una missione scelta dal **Comandante**. Il tipo selezionato deve apparire almeno una volta...



ESPANDERE LA RETE

Prendi del tempo per trovare contatti, informatori e risorse locali e per espandere e affinare l'efficienza delle spie.

COMPLETATO: scegli un nuovo avanzamento della rete di spie collegato a uno che già hai.



TENDERE TRAPPOLE

Provoca un non morto sfruttando una debolezza o un desiderio noti finché non si espone per attaccare.

COMPLETATO: la prossima lista di missioni conterrà una missione d'**assalto** contro uno specifico **Luogotenente** o **Famigerato**.



RECLUTARE

La vita delle spie è pericolosa. A volte devi reclutarne altre.

COMPLETATO: se hai perso una spia, aggiugline un'altra alla tua lista. Puoi averne solo 2 alla volta (o 3, se hai **Acquisizione** nella tua rete di spie).



RICERCA

Le spie vanno in avanscoperta per scoprire dicerie, misteri e segreti.

COMPLETATO: vieni a conoscenza di tutte le missioni speciali in una zona. Se il **Comandante** spende **Intel** per ottenerne una, puoi scegliere quale. Resetta questo orologio quando avanzi alla zona successiva.



VERSIONE 1.0

BAND OF BLADES

QUESTO RUOLO È OPZIONALE.

RUOLO: CAPO DELLE SPIE

NOME:

Il titolo ufficiale del Capo delle Spie è "il Signore dei Sussurri". Hai il compito di trovare e addestrare le persone giuste per risolvere problemi che centinaia di altre non possono gestire. Girano dozzine di storie sulla bizzarra gente con cui hai a che fare.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare la **Legione** per la campagna, completa questi passaggi:

- ◆ **DESCRIVI IL MAESTRO DELLE SPIE**. Scegli dei tratti dalla lista qui sotto.
- ◆ **SPIE INIZIALI**. Scegli **2 spie** per iniziare. Indicane una come **Addestrata**, l'altra come **Esperta**. Puoi ottenerne una terza nel corso del gioco.

TRATTI. Prima di giocare, scegli dei tratti da ogni categoria:

- Retaggio (1)**: ◇ Bartano ◇ Orita ◇ Zemyate ◇ Panyar ◇ Altro
- Reputazione (1)**: ◇ Distaccato ◇ Letale ◇ Pericoloso ◇ Freddo ◇ Accorto
- Personalità (1-2)**: ◇ Freddo ◇ Silenzioso ◇ Calcolatore ◇ Tronfio ◇ Generoso
- Aspetto (1-3)**: ◇ Attraente ◇ Variopinto ◇ Ordinario ◇ Scarno ◇ Tatuato

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, devi:

- ◆ **INVIARE LE SPIE**. Durante le **azioni campagna**, invia le spie ad assolvere degli incarichi. Gli **incarichi semplici** terminano **immediatamente** (ma gli interrogatori si effettuano appena prima delle missioni). Per completare quelli **a lungo termine** ci vuole più tempo e possono lavorarci spie a turno.
- ◆ **ESPANDERE LA RETE**. I tuoi veri nemici sono i **Violati** in persona. Preparati ad affrontarli.
- ◆ **COLLABORARE CON GLI ALTRI RUOLO**. Consulta il resto dei giocatori per prendere le migliori decisioni possibili, ma hai tu l'ultima parola sui doveri di tua competenza. Il destino della **Legione** è nelle tue mani. Buona fortuna.

INCARICHI SEMPLICI

Durante le **azioni campagna**, le spie possono ricevere **incarichi semplici**. Quelle impegnate in queste attività non possono intraprendere **incarichi a lungo termine** (*retro*).

- ◆ **RECUPERARE**. La spia guarisce e recupera. Rimuovi la condizione **ferito**.
- ◆ **INTERROGARE**. Chiedi al **Comandante** la lista di domande di **Intel**. La spia va in missione e può chiedere **una domanda di qualsiasi lista** (a prescindere dal valore di Intel) quando il GM presenta le missioni.
- ◆ **ESTORCERE**. Quando necessario, la spia sa corrompere o minacciare. Aggiungi +1d a un tiro di **Ottenere Risorse**.
- ◆ **SUPPORTARE**. Quando necessario, la spia offre supporto o crea reti di conoscenze. Aggiungi +1d a un tiro per un **Progetto a Lungo Termine**.

RETE DI SPIE

◆ ◆ ADDESTRAMENTO

Una delle tue spie **Addestrate** diventa **Esperta**. Può essere preso due volte.

◆ INVESTIMENTI

Le spie incaricate di **ESPANDERE LA RETE** hanno +1d.

◆ ACQUISIZIONE

Assoldi un'altra spia. Segna la sua casella **Addestrato**.

◆ ANALISTI

Le spie con incarichi di **RICERCHE** hanno +1d.

◆ RETE DI SPIE

Puoi avere, addestrare e utilizzare delle spie. All'inizio ne hai due: una **Addestrata** e una **Esperta**.

◆ VALUTAZIONI SUL CAMPO

Mentre **INTERROGHI** puoi porre una **domanda extra**.

◆ IMBOSCATI

Le spie incaricate di **TENDERE TRAPPOLE** hanno +1d.

◆ RANGER

Oltre alle normali ricompense, le **missioni di ricognizione MIGLIORATE** danno +1 Intel.

◆ FONTI

Hai contatti e informatori fedeli ovunque. Le spie incaricate di **MIGLIORARE LE MISSIONI** hanno +1d.

◆ MERCENARI

Oltre alle normali ricompense, le **missioni d'assalto MIGLIORATE** danno +1 morale.

◆ MERCANTI

Oltre alle normali ricompense, le **missioni di approvvigionamento MIGLIORATE** danno +1 approvvigionamenti.

◆ ORDINI SACRI

Oltre alle normali ricompense, le **missioni religiose MIGLIORATE** danno +1 risorse.

SPIE



ANTOINETTE: malgrado il fato le abbia negato dei nobili natali, questa sarta orita ha trovato la sua vera vocazione. Ha spezzato innumerevoli cuori, ha avvelenato aristocratici e guerrieri e non ha mai fallito una missione.

SPECIALIZZAZIONE: diventa automaticamente una spia **Esperta**.

ADDESTRATA ESPERTA FERITA



BORTIS: un veterano zemyate, è una risorsa sul campo e fuori. Si vocifera che, se riuscirà a sopravvivere, sarà il prossimo Capo delle Spie.

SPECIALIZZAZIONE: quando è incaricato di **ESPANDERE LA RETE**, i suoi tiri segnano +1 **sezioni**.

ADDESTRATO ESPERTO FERITO



TORMENTA PERSEGUIANTE CREMISI: non si sa molto di Tormenta Perseguitante Cremisi, se non che i suoi occhi hanno riflessi argentati. Viene e se ne va quando vuole. Il suo passato è oggetto di molte dicerie.

SPECIALIZZAZIONE: non subisce **ferite** in missione.

ADDESTRATO ESPERTO



IGRID: nativa di Aldermark che passa inosservata in qualsiasi insediamento nelle vicinanze. Viaggia liberamente per la zona, prendendo nota di notizie e dicerie.

SPECIALIZZAZIONE: quando **INTERROGA** qualcuno, può porre 1 **domanda di Intel** extra.

ADDESTRATA ESPERTA FERITA



LIYA: questa giovane bartana non indossa i gioielli simbolici dei legami familiari tipici della sua cultura e preferisce missioni sotto copertura in solitaria e a lungo termine. È anche una duellante provetta e una nota Maestra d'Armi.

SPECIALIZZAZIONE: quando è incaricata di fare **RICERCHE**, ha +1d.

ADDESTRATA ESPERTA FERITA



ONYETIN: questo simpatico omonne è anche uno degli assassini più letali nei Regni Orientali. Sa esattamente come individuare o far uscire allo scoperto bersagli e riserve nascosti.

SPECIALIZZAZIONE: quando è incaricato di **MIGLIORARE LE MISSIONI**, ha +1d.

ADDESTRATO ESPERTO FERITO

STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco alterna due fasi principali. Cerca di iniziare la sessione con la **fase missione**, in cui si svolge la missione principale (scelta dal Comandante), si risolve quella secondaria con un **tiro di ingaggio** e si applicano le penalità e le ricompense missione. Interpreta le scene di Ritorno al Campo e consuma le risorse richieste. Poi si passa alla **fase campagna**, in cui i giocatori interpretano i Ruoli Legione. Si effettuano le azioni campagna e si prioritizzano e selezionano le missioni. Si torna quindi alla fase missione.

MISSIONI

PRIORITÀ. Il Comandante sceglie una missione principale e una secondaria.

MISSIONE PRINCIPALE. Il tavolo ne gioca i dettagli. I Legionari ottengono PE.

MISSIONE SECONDARIA. Il Maresciallo ne risolve l'esito con un tiro di ingaggio.

CALCOLO DEGLI ESITI. La Legione ottiene penalità e ricompense e perde morale se ci sono stati caduti.

RITORNO AL CAMPO. I giocatori interpretano ciò che succede al campo durante le missioni

PASSAGGIO ALLA FASE CAMPAGNA.

CAMPAGNA

IL TEMPO SCORRE. Tensione e tempo aumentano e il Cibo viene consumato. Il Custode delle Tradizioni, se presente, narra storie.

AZIONI CAMPAGNA. Si scelgono e si risolvono le azioni campagna (vedi Quartiermastro/Maresciallo). Il Capo delle Spie, se presente, manda in missione i suoi uomini.

AVANZATA. Il Comandante decide se far avanzare la Legione.

GENERAZIONE NUOVE MISSIONI. Il Comandante sceglie il tipo di missione da compiere e il GM ne genera di nuove.

PASSAGGIO ALLA FASE MISSIONE.

MINACCIA E DANNO

I Legionari hanno **minaccia 1** (2 con un equipaggiamento eccellente). Si può aumentare l'**efficacia spingendosi al limite** e con azioni di **impostazione**. La **minaccia** dei non morti dipende dal loro tipo (da 1 per le truppe semplici a 5 per i Violati). Il **danno** inflitto da un non morto con minaccia superiore è più letale. Aumenta il danno, il cui livello varia in base alla posizione (**controllata**: 1, **rischiosa**: 2, **disperata**: 3), di 1 per ogni punto di differenza. Un Legionario in posizione disperata colpito da un non morto con minaccia 3 subisce un danno di lv 5; con armatura e resistenza può sopravvivere, ma è un duro colpo.

CORRUZIONE

La Parola che anima i non morti corrompe i viventi. Dopo un attacco corruttore da parte di un non morto (uno che diffonde la malsana essenza della non morte, come il morso di una Carcassa o la maledizione di una Strega d'Ombra), la vittima subisce corruzione pari alla minaccia nemica. Si **resiste** con **RISOLUTEZZA** e di solito si può solo ridurre.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

RUOLO: GAME MASTER

QUESTO RUOLO È NECESSARIO PER GIOCARE.

Sei il Game Master di questa partita di Band of Blades. Gestisci e interpreta i PNG, modera il gioco e mantieni il tono e la storia del mondo coerenti tra loro e con gli eventi di gioco.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare la partita, completa i seguenti passaggi:

- ◆ **RADUNA LE TRUPPE.** Trova 3-4 amici per giocare. Discutete la premessa e il concetto del gioco. Assicuratevi che tutti concordino sul tono, l'orrore e la letalità dell'ambientazione.
- ◆ **SCEGLI IL PRESCELTO.** Discutete e scegli il Prescelto giusto per accompagnare la Legione. Segui le istruzioni di setup e leggi la missione iniziale.
- ◆ **SCEGLI I VIOLATI.** Scegli due Violati (stendardo nero) come antagonisti della campagna. Segui le istruzioni per il setup.
- ◆ **AIUTA CON IL SETUP.** Stampa il necessario. Prepara delle schede Novellino extra. Aiuta a creare gli Specialisti. Ricorda che i giocatori sceglieranno i Ruoli dopo la prima missione. Rispondi alle domande sull'ambientazione e le regole.
- ◆ **RADUNA I MATERIALI DEL GM.** Assicuratevi di avere questa scheda, il manuale (o PDF) e le schede dei Violati e del Prescelto selezionati.

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, devi:

- ◆ **SII IL CUSTODE DELLE REGOLE.** Tieni traccia della fase di gioco in cui vi trovate. Chiarisci le regole. Chiama i tiri quando i personaggi svolgono azioni difficili o pericolose. Quando l'esito è incerto, fai un tiro sorte.
- ◆ **DESCRIVI IL MONDO COSÌ COM'È.** Mantieni coerenti la storia e il tono. Dipingi i non morti con paura e disgusto. Descrivi gli dei misteriosi e incomprensibili. Rendi reali le persone incontrate dai soldati. Esponi le terribili conseguenze della guerra. Mostra che non ci sono soluzioni magiche ai problemi della Legione.
- ◆ **FAI CONTARE LE SCELTE.** Se i giocatori scelgono di non curare una pestilenza, il virus si diffonde. Se riescono a stipulare un trattato, fai sì che le risorse della Legione rispecchino la nuova situazione. Considera sempre come il nemico reagisce alle azioni dei Legionari.
- ◆ **GENERA LE MISSIONI.** Quando è necessario, genera un nuovo set di missioni. Consulta pure le tabelle per trovare l'ispirazione, ma usa la tua creatività per renderle uniche. Lega la storia che c'è dietro con quella del viaggio dei Legionari e delle loro azioni precedenti. Rendi interessanti gli obiettivi e fai contare le conseguenze di un'eventuale rinuncia.

GENERAZIONE DELLE MISSIONI

Chiedi al Comandante quale sia il suo focus. Tira sulle tabelle numero e tipo missioni sulla destra, poi genera i dettagli usando lo schema qui sotto e aggiungine altri per legare la missione alla storia e alle azioni precedenti. Se il risultato genera una missione non disponibile nella zona in questione, scegli il tipo del numero immediatamente superiore.

	TIPO	RICOMPENSE	PENALITÀ
ASSALTO	1 Persone.	1 +2 Morale.	1 +1 Tensione; +1 Tempo.
	2 La Natura Selvaggia.	2 +3 Morale.	2 +1 Tempo.
	3 Non Morti.	3 +4 Morale.	3 -1 Approv.
	4 Non Morti.	4 +2 Morale; +1 Approv.	4 +1 Tensione.
	5 Non Morti Potenti.	5 +2 Morale; +1 Intel.	5 +1 Tensione.
	6 Non Morti Potenti.	6 +2 Morale; -1 Tempo.	6 +1 Tensione.
RICOGNIZIONE	1 Ricogniz. dell'Area.	1 +2 Intel.	1 +1 Tempo.
	2 Ricogniz. del Percorso.	2 +2 Intel.	2 2 Morti.
	3 Ricogniz. delle Truppe.	3 +1 Intel; Risorsa.	3 1 Morte.
	4 Infiltrazione.	4 +1 Intel; Risorsa/Truppe.	4 +1 Tensione.
	5 Esfiltrazione.	5 +1 Intel; -1 Tempo.	5 +1 Tensione.
	6 Una a scelta + Pericolo.	6 +3 Intel.	6 Nessuna.
RELIGIOSA	1 Scorta.	1 -1 Tempo; +2 PE.	1 -1 Morale; +1 Tensione.
	2 Purificazione.	2 +2 Morale; +10 punti.	2 +1 Tensione.
	3 Difesa.	3 +1 Intel; +2 Morale.	3 +1 Tensione.
	4 Scavo.	4 Risorsa Eccellente.	4 -1 Morale.
	5 Una a scelta + Favore.	5 Risorsa Eccezionale.	5 -1 Morale.
	6 Una a scelta + Favore.	6 Specialista.	6 Nessuna.
APPROVVIGIONAMENTO	1 Raccolta o Commercio.	1 Risorsa; +1 Approv.	1 -1 Morale; -1 Approv.
	2 Raccolta o Commercio.	2 Risorsa; +1 Approv.	2 -1 Approv.
	3 Recupero Scorte.	3 +2 Approv.	3 -1 Morale.
	4 Recupero Scorte.	4 Risorsa; +2 Approv.	4 -1 Morale.
	5 Lavoro Mercenario.	5 +3 Approv.	5 Nessuna.
	6 Lavoro Mercenario.	6 +3 Approv.	6 Nessuna.

NUMERO MISSIONI	TIPO DI MISSIONE	FAVORE
1 3 Missioni.	1 Assalto.	1 Santità.
2 3 Missioni.	2 Ricognizione.	2 Misticismo.
3 3 (una +1 Specialista).	3 Religiosa.	3 Gloria.
4 2 Missioni.	4 Approvvigionamento.	4 Sapienza.
5 3 (una da Favore).	5 Focus del Comandante.	5 Misericordia.
6 3 (una Speciale).	6 A scelta del GM.	6 Natura.

SPECIALISTI NECESSARI. Normalmente si inviano in missione 2 Specialisti e 1 squadra. Per ogni tipo sono necessari i seguenti. **Assalto:** Pesante, Medico o Cecchino. **Ricognizione:** Scout o Cecchino. **Religiosa:** Medico o Ufficiale. **Approvvigionamento:** Pesante, Ufficiale, o Scout.

PATTI COL DIAVOLO

- ◆ **DANNI COLLATERALI, DISTRUZIONE INVOLONTARIA.**
- ◆ **SACRIFICARE O DISTRUGGERE OGGETTI.**
- ◆ **TRADIRE UN AMICO O PERSONA AMATA.**
- ◆ **OFFENDERE O IRRITARE IL PRESCELTO.**
- ◆ **INIZIARE O AVANZARE UN OROLOGIO CON CONSEGUENZE NEGATIVE.**
- ◆ **SUBIRE DANNO O CORRUZIONE.**

SPECIALISTI

- 1 Pesante.
- 2 Medico.
- 3 Scout.
- 4 Cecchino.
- 5 Ufficiale.
- 6 Alchimista / Misericord.

OBIETTIVI DEL GM PRINCIPI DEL GM

- ◆ Gioca per scoprire cosa succede.
- ◆ Mostra il mondo immaginato in modo onesto.
- ◆ Dai vita ad Aldermark.

- ◆ Sii un fan dei PG.
- ◆ Segui sempre la fiction.
- ◆ Dipingi i non morti con paura e disgusto.
- ◆ Narra di dèi misteriosi e incomprensibili.
- ◆ Rendi reali le persone incontrate dai Legionari.
- ◆ Mostra le terribili conseguenze della guerra.
- ◆ Rivolgiti ai personaggi.
- ◆ Rivolgiti ai giocatori.
- ◆ Considera il rischio.
- ◆ Gestisci con leggerezza.
- ◆ Controlla che gli altri non siano a disagio.

AZIONI DEL GM

- ◆ Poni domande.
- ◆ Segui la fiction.
- ◆ Salta direttamente all'azione.
- ◆ Anticipa le conseguenze e chiedi.
- ◆ Anticipa il pericolo prima che colpisca.
- ◆ Vai fino in fondo.
- ◆ Fai partire l'azione con un PNG.
- ◆ Avanza un orologio.
- ◆ Offri un patto col diavolo.
- ◆ Pensa al dietro le quinte.

AVANZAMENTO DEL PRECELTO

FAVORE

Il Prescelto ottiene un'abilità Prescelto quando:

- ◆ Viene scelto.
- ◆ Termina una campagna.
- ◆ Il gruppo completa quattro missioni del suo tipo di favore.



PRECELTO DI ASRIKA

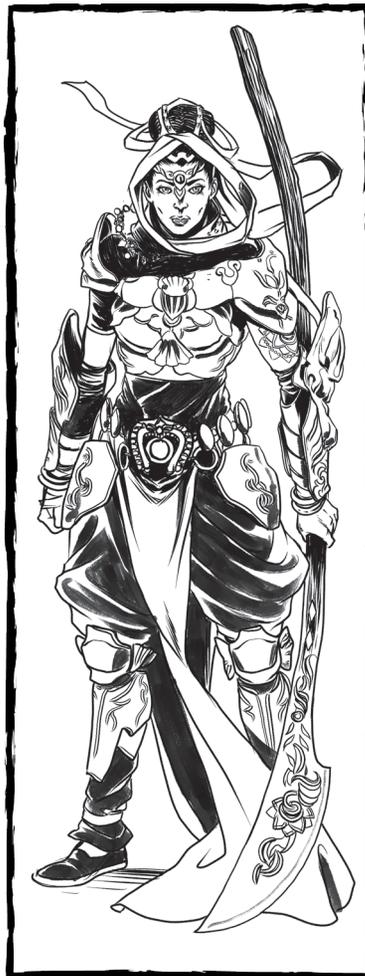
FAVORE:

SANTITÀ - MISTICISMO - MISERICORDIA

ASPETTI: AFFASCINANTE - FEROCO
MOSTRUOSO - RADIOSO - SERENO
SINISTRO - TEMIBILE - TRASCENDENTE

ABILITÀ PRECELTO

- ◆ **LIBRO DELLE ORE:** tutti gli Specialisti iniziano il gioco con 2 pallini azione in più.
- ◆ **BENEDIZIONE DI ASRIKA:** i Legionari prendono sempre 1 in meno di **corruzione**.
- ◆ **CONSACRATA:** ottieni **favore** con tutte le missioni di Santità, Misticismo e Misericordia. Inizi con 1 favore missione già segnato.
- ◆ **LACRIME DI ASRIKA:** nei momenti di lutto, senti un profondo senso di pace. L'azione campagna Licenza fornisce +1 **morale** e -1 **stress** extra.
- ◆ **MISERICORDIA DI ASRIKA:** quando la Legione recupera, segna 1 spunta guarigione aggiuntiva a tutti i Legionari.
- ◆ **SANGUE DEL PRECELTO:** quando spendi un Cimelio Religioso, ottieni anche un'arma da mischia sacra per la missione. È **potente** contro i non morti. Inizi con 1 Cimelio Religioso.
- ◆ **SANTA BATTAGLIERA:** Shreya ha **minaccia** 5 e **potenza** contro tutti gli avversari.
- ◆ **SANTA GUERRIERA:** il Quartiermastro può selezionare una nuova azione campagna **Addestramento:** ogni Specialista può segnare 3 PE su **RISOLUTEZZA**.



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

PRECELTO: SHREYA

SCHEDA PER IL GM.

I Prescelti sono umani infusi di divino che hanno accettato il rito della Scelta, mettendo il loro corpo al servizio di una divinità. Il rituale che lega la Grazia divina alla loro carne elimina spesso ogni traccia delle persone che erano. Un tempo una generale bartana, Shreya è ora la Prescelta di Asrika, la dea della Guarigione e della Misericordia di Barta.

La mente tattica di Shreya e la sua comprensione quasi soprannaturale della strategia sono ciò che spinse i Regni Orientali a portare avanti l'ultima offensiva. Malgrado per l'umanità sia stata una sconfitta clamorosa, non è chiaro se lei abbia compreso quanto sia stato perduto. Il suo comportamento può essere indecifrabile e minaccioso. Si dice che monti di guardia a qualsiasi ora, con lo sguardo perso nell'oscurità, alla ricerca di invisibili segnali di pericolo, un'abitudine che i soldati trovano allo stesso tempo confortante e inquietante.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare il Prescelto, completa questi passaggi:

- ◆ **FAVORE DI ASRIKA.** La dea concede a Shreya 1 favore. Completando quattro missioni che forniscono il giusto tipo di favore, la Prescelta ottiene una nuova abilità. Chiedi ai giocatori quale favore preferiscono.
- ◆ **ASPETTI DIVINI.** Scegli due aspetti manifestati da Shreya.
- ◆ **ABILITÀ PRECELTO.** La presenza di Shreya fornisce alla Legione un vantaggio tangibile. Le abilità Prescelto si ottengono lentamente, scegli con accortezza.

MOTIVAZIONI, OBIETTIVI E PIANI

Mossa soprattutto dalla furia di Asrika per il modo in cui i non morti hanno violato il dono misericordioso della morte, Shreya cerca in ogni modo di distruggerli. Per il giusto fine, è disposta a sacrificare tutto, persino i soldati della Legione. La sua priorità è sconfiggere i Violati in battaglia e allo stesso tempo organizzare una ritirata strategica.

La Prescelta che divenne la Flagellatrice un tempo era una sua amante e Shreya sembra nutrire per lei un particolare rancore. Non intende parlarne, però, e non è chiaro se e quali sentimenti provi ancora. Se viene a sapere che la Flagellatrice sarà personalmente presente in una missione, non esita a scendere in campo.

È molto sensibile alla corruzione e non sopporta che persone afflitte da un flagello le vivano accanto. Malgrado sia misericordiosa nel giustiziare i soldati corrotti, non può essere convinta a lasciarli andare. Di conseguenza se un Legionario è vittima di un flagello, deve tenerlo nascosto, pena la morte.

MISSIONE INIZIALE

Con la creazione del Piombo Nero, nei Regni Occidentali si era raggiunto un equilibrio: le armate non morte erano in posizioni troppo vantaggiose per essere attaccate direttamente, venivano tenute a bada da truppe meno numerose, ma meglio equipaggiate. Tutto cambiò con la Battaglia dei Campi di Ettenmark.

Ora che la Legione è ridotta in frantumi, l'esercito del Re Cinereo, forte di orrori mai visti prima, marcia verso est per distruggere l'umanità. Tu e la tua squadra dovete assicurare ai vostri compagni una via per la ritirata. Come se non bastasse, Shreya se n'è andata in missione, lasciandovi a voi stessi.

La Legione ha attraversato il Ponte di Hozelbrucke, l'unico guado sul fiume Tigeria per chilometri, ma l'avanzata dei non morti è inarrestabile. La vostra missione è far saltare il ponte con cariche alchemiche. Il nemico deve essere rallentato, in modo che la Legione possa avanzare e allestire una postazione difensiva più vicina alle montagne.

Riuscirete a sopravvivere tanto a lungo da distruggere il ponte? Chi riuscirà a tornare al campo? Come affronterete l'avanguardia inviata dai Violati per fermarvi? Lo scopriremo in gioco.

LA PRIMA SCENA

Dopo la creazione dei personaggi, chiedi ai giocatori di sceglierne uno per questa **missione d'assalto** (sono ammessi anche Novellini), poi di' loro queste parole:

Il Comandante ha dato gli ordini, il Maresciallo vi ha scelti personalmente e il Quartiermastro vi ha lasciato le ultime cariche alchemiche. L'esercito prosegue la sua marcia. All'orizzonte, vedete l'armata non morta dirigersi verso di voi, preceduta da una nuvola di polvere. Per rallentarli, dovete distruggere questo ponte. Il fallimento non è un'opzione.

Crea un orologio "Demolizione del Ponte" da 10 sezioni. Le cariche devono essere posizionate in vari punti difficili da raggiungere in giro per la struttura. Il ponte è lungo e pieno di fortificazioni di fortuna: barili lasciati lì da profughi disperati e carretti usati come barricate temporanee. Alcuni pilastri centrali affondano nelle acque vorticanti, svariati metri più in basso.

La missione inizia in posizione **rischiosa**.

OSTACOLI

PERICOLI AMBIENTALI: è notte, la visibilità è bassa e le recenti piogge hanno alzato il livello del fiume e reso scivolosa la pietra del ponte. Piazzare delle cariche sarà pericoloso e per farlo dovrete arrampicarvi (**MANOVRARE**) ed essere esperti di demolizioni (**DISTRUGGERE** o **ARMEGGIARE**).

NON MORTI: i non morti sanno che le loro prede sono vicine. Hanno mandato in avanscoperta gruppi di incursori composti da nuove mostruosità per assicurarsi di non incappare in brutte sorprese lasciate dalla Legione. Aspettatevi di avere compagnia quando meno lo desiderate.

DOPO LA MISSIONE

Una volta completata la missione iniziale, i giocatori scelgono i Ruoli Legione da interpretare durante la fase campagna. Per crearli devono porti delle domande, a cui risponderai con le informazioni seguenti.

COMANDANTE:

Tensione Iniziale: se la missione ha avuto successo, i non morti non potranno sferrare attacchi contro l'accampamento o le truppe in strada per un bel po' di tempo. Inizi con tensione 0. Altrimenti, l'esercito nemico ha superato in massa il Tigeria e gli avversari sono più numerosi e aggressivi. Inizi con **tensione 2**.

Tempo Iniziale: se la missione ha avuto successo, il nemico rimane bloccato. Avete guadagnato più tempo per arrivare a Skydagger. Inizi con due spunte sull'orologio "Tempo". Altrimenti, i non morti sono sulla strada migliore per intercettare la Legione. Inizi con **4 spunte di tempo**.

Intel Iniziale: la Legione non ha potuto effettuare ricognizioni. Inizi con **0 INTEL**.

MARESCIALLO:

Morale Iniziale: se la missione ha avuto successo, le truppe hanno abbastanza tempo per allestire un accampamento fortificato sull'altra sponda del fiume e si sentono al sicuro. Il morale iniziale è 8 meno 1 per ogni soldato morto in missione. Altrimenti, il morale iniziale è 7 meno 1 per ogni caduto e al campo si sentono mormorii di dissenso.

QUARTIERMASTRO:

Approvvigionamenti Iniziali: la Legione si è lasciata indietro la maggior parte delle provviste. Inizi con **2 approvvigionamenti**.

Materiali: nella fretta di raggiungere il Fronte Occidentale, non sei riuscito a trovare altre risorse

Per il **CUSTODE DELLE TRADIZIONI** e il **CAPO DELLE SPIE**, i giocatori devono definire il setup iniziale, ma non hanno nulla da chiedere al GM.

Dopo aver scelto i Ruoli e aver risposto alle domande iniziali, iniziate il **calcolo degli esiti della fase missione**.

La prima scena di **Ritorno al Campo**, che sia gestita dal GM o dal Custode, non può essere impostata normalmente. Deve invece mostrare Shreya che torna dalla sua missione in solitaria con in mano la testa di un Famigerato. Eliminate uno a tua scelta dal libretto di un Violato.

L'avanzata è obbligatoria. La Legione raggiunge il **Fronte Occidentale**.

Quello qui sopra è un ciclo base del gioco. Ora ogni Generale (Comandante, Quartiermastro e Maresciallo) dovrebbe aver capito il suo ruolo.

Giocate per scoprire se la Legione arriverà a Skydagger e a quale prezzo.

Buona fortuna.

AVANZAMENTO DEL PRECELTO

FAVORE

Il Prescelto ottiene un'abilità Prescelto quando:

- ◆ Viene scelto.
- ◆ Termina una campagna.
- ◆ Il gruppo completa quattro missioni del suo tipo di favore.



PRECELTO DEL DIO CON LE CORNA

FAVORE:

SANTITÀ - MISTICISMO - NATURA

ASPETTI: AFFASCINANTE - FEROCO
MOSTRUOSO - RADIOSO - SERENO
SINISTRO - TEMIBILE - TRASCENDENTE

ABILITÀ PRECELTO

- ◆ **DONO DELLA CREATURA:** quando il tempo scorre, chiedi se la Legione sceglie di avanzare. Se così fosse, non spendere Riserve di Cibo.
- ◆ **ALI DELLA FORESTA:** quando spendi Cimeli Religiosi in missione, la squadra può portare fino a tre animali che possono comunicare tra loro e con il campo.
- ◆ **CONSACRATA:** ottieni favore con tutte le missioni di Santità, Misticismo e Natura. Inizi con 1 favore missione già segnato.
- ◆ **GRAN CACCIATORE:** il Quartiermastro può selezionare una nuova azione campagna **Addestramento:** ogni Specialista può segnare 3 PE su **INTUIZIONE.**
- ◆ **MUTAFORMA:** ottieni 1 Intel dopo aver completato due missioni principali.
- ◆ **OCCHI DELLA CREATURA:** se in una missione di **ricognizione** c'è uno Specialista panyar, aggiungi +1d al tiro di **ingaggio.**
- ◆ **PELLE DELLA CERVA BIANCA:** tutti gli Specialisti possono capire gli animali selvatici e parlarci.
- ◆ **VIGORE DELLA CREATURA:** i Legionari possono spendere **armatura speciale** per resistere a conseguenze fisiche o per **spingersi al limite** in azioni di **PRESTANZA.**



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

PRECELTO: CREATURA CON LE CORNA

SCHEDA PER IL GM.

I Prescelti sono umani infusi di divino che hanno accettato il rito della Scelta, mettendo il loro corpo al servizio di una divinità. Il rituale che lega la Grazia divina alla loro carne elimina spesso ogni traccia delle persone che erano. Chiarore Danzante Argento è ora il Prescelto del Dio con le Corna panyar, protettore di belve e foreste.

Quando Nyx, la dea panyar della luna, fu Violata, la luna andò in frantumi nel cielo. Mentre altri furono invasi dal terrore, la giovane chiamata Chiarore Danzante Argento non provava che rabbia per la perdita della sua Dea. Trovò un antico tempio e il Dio con le Corna le offrì la Scelta. La sua furia alimenta quella del Dio; insieme, cercano vendetta. Mutando forma, spia i nemici per apprenderne le tattiche prima di attaccare e guida le truppe usando l'astuzia, più che la forza.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare il Prescelto, completa questi passaggi:

- ◆ **FAVORE DEL DIO CON LE CORNA.** Il dio concede alla Creatura con le Corna 1 favore. Completando quattro missioni che forniscono il giusto tipo di favore, la Creatura ottiene una nuova abilità. Chiedi ai giocatori quale favore preferiscono.
- ◆ **ASPETTI DIVINI.** Scegli due aspetti manifestati da dalla Creatura con le Corna.
- ◆ **ABILITÀ PRECELTO.** La presenza della Creatura con le Corna fornisce alla Legione un vantaggio tangibile. Le abilità Prescelto si ottengono lentamente, scegli con accortezza.

MOTIVAZIONI, OBIETTIVI E PIANI

Al contrario di alcuni Prescelti, la cui mente militarizza è focalizzata sulla strategia, la Creatura con le Corna si basa sull'istinto. Non si tratta di un soldato che affronta un avversario, ma di un essere che caccia la sua preda, che la esamina per capire come eliminarla al meglio.

Passa molto tempo in forma animale a guardare, a osservare e a imparare. Alcune delle sue forme note sono un corvo, un orso e un cobra gigante, tutti con un paio di corna (il marchio panyar di Chiarore Danzante Argento). Spesso va e viene senza una parola. Alcuni potrebbero pensare sia inquietante, ma molti soldati narrano storie di un uccello che guidò una squadra perduta fino a un sentiero montano o di un pesce enorme lasciato al campo come dono per le truppe affamate.

La Creatura con le Corna partecipa alle missioni che offrono l'opportunità di osservare e testare potenti non morti. La sua figura minuta e incappucciata potrebbe sembrare fuori luogo tra i soldati, ma molti Legionari sono rassicurati dalla sua strana presenza animalesca.

MISSIONE INIZIALE

Con la creazione del Piombo Nero, nei Regni Occidentali si era raggiunto un equilibrio: le armate non morte erano in posizioni troppo vantaggiose per essere attaccate direttamente, venivano tenute a bada da truppe meno numerose, ma meglio equipaggiate. Tutto cambiò con la Battaglia dei Campi di Ettenmark.

Ora che la Legione è ridotta in frantumi, l'esercito del Re Cinereo, forte di orrori mai visti prima, marcia verso est per distruggere l'umanità. Nell'organizzare la ritirata, le truppe hanno lasciato nelle retrovie scorte essenziali di Piombo Nero, ma le carovane su cui si trovavano sono state assaltate dai non morti. Senza quelle munizioni, non avete speranze.

La Legione ha attraversato il Ponte di Hozelbrucke qualche chilometro più a sud. La vostra missione è assaltare e riconquistare i carri di Piombo Nero. Se doveste fallire, rimarreste senza scorte e non potreste resistere a lungo contro i non morti. Attaccate il convoglio, recuperate gli approvvigionamenti e dirigetevi a est per guardare il fiume Tigeria.

Riuscirete a recuperare il Piombo Nero? Come attraverserete il fiume con dei barili pieni di proiettili? Come riuscite a sopravvivere all'accampamento dei non morti e agli orrori al suo interno? Lo scopriremo in gioco.

LA PRIMA SCENA

Dopo la creazione dei personaggi, chiedi ai giocatori di sceglierne uno per questa **missione d'assalto** (sono ammessi anche Novellini), poi di' loro queste parole:

Il suono della pioggia e dei tuoni è interrotto dagli ululati dei non morti nei paraggi. Non molto lontano, il convoglio vi attende. La missione è di vitale importanza: alla Legione servono quelle scorte per avere una speranza di farcela. Non potete fallire.

Il convoglio è sorvegliato da un Élite, un Famigerato e almeno due squadre di non morti al completo. Il Piombo Nero si trova su vari carri. Se i giocatori si avvicinano furtivamente, crea un orologio da 8 e segnalo ogni volta che ne svuotano uno. Altrimenti, disegna un orologio da 8 per l'Élite, uno da 10 per la Creatura con le Corna e per il Famigerato e risolvi la situazione con un combattimento. La Creatura si batte contro il Famigerato per proteggere la Legione, ma si ritira appena l'orologio è pieno. Ricorda ai giocatori che l'obiettivo è recuperare il Piombo Nero, non uccidere tutti i nemici.

La missione inizia in posizione **rischiosa**.

OSTACOLI

PERICOLI AMBIENTALI: Edopo aver sconfitto i nemici e recuperato i barili, i giocatori devono attraversare il Tigeria, il cui livello è salito per le piogge. Per far galleggiare i proiettili e l'attrezzatura fino all'altra sponda ci sarà bisogno di tiri di **MANOVRARE** e **ARMEGGIARE**.

NON MORTI: i non morti sono ben radicati sul territorio e gli Élite che li sorvegliano li mandano a pattugliare la zona. Uccidendo gli Élite, il resto delle truppe si trasformerà in un'orda selvaggia e indisciplinata, peggiorando la situazione. Come conseguenza per i fallimenti, puoi aggiungere altri branchi di non morti.

DOPO LA MISSIONE

Una volta completata la missione iniziale, i giocatori scelgono i Ruoli Legione da interpretare durante la fase campagna. Per crearli, devono porti delle domande, a cui risponderai con le informazioni seguenti.

COMANDANTE:

Tensione Iniziale: se la missione ha avuto successo, le scorte di proiettili permettono alla Legione di difendere più facilmente l'accampamento. Inizi con **tensione 0**. Altrimenti, inizi con **tensione 1** e le truppe devono cavarsela con il poco che hanno.

Tempo Iniziale: per ora la Legione è riuscita a sfuggire al nemico, ma i non morti non hanno bisogno di riposo e continuano a marciare anche mentre i Legionari dormono. Inizi con **3 spunte di tempo**.

Intel Iniziale: la Creatura con le Corna è andata in avanscoperta e ha riportato Intel sulla posizione delle truppe nemiche e sul territorio. Inizi con **1 Intel**.

MARESCIALLO:

Morale Iniziale: se la missione ha avuto successo, le truppe sanno di avere le armi necessarie per la ritirata. Il morale iniziale è 9 meno 1 per ogni soldato morto in missione. Altrimenti, il morale iniziale è 7 meno 1 per ogni caduto e i soldati sono visibilmente disperati.

QUARTIERMASTRO:

Approvvigionamenti Iniziali: la Legione si è lasciata indietro la maggior parte delle provviste. Inizi con **2 approvvigionamenti**.

Materiali: se la missione ha avuto successo, recuperi svariati barili di importantissimo Piombo Nero e puoi segnare un'altra casella. Altrimenti, non riesci ad averne altro finché non ne trovi delle scorte in un luogo specifico. Crea un **orologio progressivo** da 4 per rappresentare questa carenza di materiali.

Per il **CUSTODE DELLE TRADIZIONI** e il **CAPO DELLE SPIE**, i giocatori devono definire il setup iniziale, ma non hanno nulla da chiedere al GM.

Dopo aver scelto i Ruoli e aver risposto alle domande iniziali, iniziate il **calcolo degli esiti della fase missione**.

La prima scena di **Ritorno al Campo**, che sia gestita dal GM o dal Custode, non può essere impostata normalmente. Deve invece mostrare Shreya che torna dalla sua missione in solitaria con in mano la testa di un Famigerato. Eliminate uno a tua scelta dal libretto di un Violato.

L'avanzata è obbligatoria. La Legione raggiunge il **Fronte Occidentale**.

Quello qui sopra è un ciclo base del gioco. Ora ogni Generale (Comandante, Quartiermastro e Maresciallo) dovrebbe aver capito il suo ruolo.

Giocate per scoprire se la Legione arriverà a Skydagger e a quale prezzo.

Buona fortuna.

AVANZAMENTO DEL PRECELTO

FAVORE

Il Prescelto ottiene un'abilità Prescelto quando:

- ◆ Viene scelto.
- ◆ Termina una campagna.
- ◆ Il gruppo completa quattro missioni del suo tipo di favore.



PRECELTO DEL DIO VIVENTE

FAVORE:

SANTITÀ - MISTICISMO - GLORIA

ASPETTI: AFFASCINANTE - FEROCO
MOSTRUOSO - RADIOSO - SERENO
SINISTRO - TEMIBILE - TRASCENDENTE

ABILITÀ PRECELTO

- ◆ **STELLA DEL MATTINO:** quando avanzi, fai il tiro di **tensione** con un dado in meno.
- ◆ **BACIO DEL DIO VIVENTE:** durante un'azione di **Riposo e Recupero**, oltre a guarire, ogni Legionario rimuove **2 corruzione**.
- ◆ **CONSCRATO:** ottieni **favore** con tutte le missioni di Santità, Misticismo e Misericordia. Inizi con 1 favore missione già segnato.
- ◆ **CUOR DI LEONE:** tutti i Legionari aggiungono il seguente innesco PE: *se hai attaccato da solo un nemico con minaccia più alta della tua.*
- ◆ **FURIA DEL DIO VIVENTE:** il Quartiermastro può spendere un Cimelio Religioso prima di una missione d'assalto per aggiungere **+1d al tiro di ingaggio**. I Legionari possono equipaggiare sia Reliquiari che Piombo Nero.
- ◆ **SANGUE DI FUOCO:** quando si spendono Cimeli Religiosi per una missione, tutti i Legionari possono equipaggiare Olio Igneo (**1 carico**).
- ◆ **SIGILLI SACRI:** tutti i Legionari ottengono **armatura speciale** contro gli effetti magici.
- ◆ **VIGORE DEL DIO VIVENTE:** gli Specialisti possono subire un **danno di livello 2** in più (3 in totale).



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

PRECELTO: ZORA

SCHEDA PER IL GM.

I Prescelti sono umani infusi di divino che hanno accettato il rito della Scelta, mettendo il loro corpo al servizio di una divinità. Il rituale che lega la Grazia divina alla loro carne elimina spesso ogni traccia delle persone che erano. Scelta molto tempo fa, Zora è spesso soprannominata l'Antica. È una Prescelta del Dio Vivente da secoli.

Un tempo il Dio Vivente degli Zemyati creò nove Prescelti che, al contrario di quelli di altri dei, non si consumarono né si spensero lentamente, ma continuarono a vivere anche dopo il completamento della loro missione, malgrado non fossero invulnerabili. Zora superò tutte le aspettative: sconfisse Dar molto tempo fa e pose fine alla Guerra Divina colpendo il dio all'interno di un Prescelto con una terribile magia, prima di lasciare il campo di battaglia e diventare una leggenda. Quando la Legione stava per essere annientata nell'ultima offensiva, Zora è riapparsa per salvarla.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare il Prescelto per la campagna, completa questi passaggi:

- ◆ **FAVORE DEL DIO VIVENTE.** The Living God infused Zora with one favor. Completing a mission of this appropriate favor type will gain your Chosen new abilities (one every four missions). Ask the players which favor they prefer.
- ◆ **ASPETTI DIVINI.** Scegli due aspetti manifestati dalla Prescelta del Dio Vivente.
- ◆ **ABILITÀ PRECELTO.** La presenza di Zora fornisce alla Legione un vantaggio tangibile. Le abilità Prescelto si ottengono lentamente, scegli con accortezza.

MOTIVAZIONI, OBIETTIVI E PIANI

Le truppe semplici non hanno vita facile con Zora. Da un lato è decisamente la più simpatica tra i Prescelti e sembra che le piaccia davvero rapportarsi con le persone. Dall'altro trova sempre dei piccoli modi per mettere alla prova coloro che le sono accanto, affinandone le capacità come si affila una spada. Si narrano storie di Legionari svegliatisi sulla cima di un albero, nella foresta, con solo un coltello legato al petto e chilometri e chilometri da percorrere per tornare al campo; oppure di guerrieri svegliati da un grido di battaglia e da un colpo, il suo modo per dare inizio all'addestramento del mattino. È solita bere con i vincitori e mostrare il suo più triste disappunto ai soldati che battono in ritirata.

Ha detto che la sua missione è uccidere il Re Cinereo; una strana affermazione, dato che in precedenza ne aveva indicate altre. Anche Vlaim, ora noto come il Frantumatore, aveva dichiarato che quella era la sua missione, prima di essere Violato. In battaglia, una tiara fiammeggiante le fluttua sulla testa e brandisce un'elsa vuota che genera una spada di fuoco. Le truppe hanno iniziato a chiamarla la Fiamma, anche se nessuno si arrischierebbe a rivolgersi a lei con tanta confidenza.

MISSIONE INIZIALE

Con la creazione del Piombo Nero, nei Regni Occidentali si era raggiunto un equilibrio: le armate non morte erano in posizioni troppo vantaggiose per essere attaccate direttamente, venivano tenute a bada da truppe meno numerose, ma meglio equipaggiate. Tutto cambiò con la Battaglia dei Campi di Ettenmark.

Ora che la Legione è ridotta in frantumi, l'esercito del Re Cinereo, forte di orrori mai visti prima, marcia verso est per distruggere l'umanità. Il Comandante della Legione è stato catturato mentre guidava la ritirata e portato in un castello montano di Aldermark, al confine con Dar.

I vessilli rossi del Re Cinereo sono stati visti entrare nella fortezza; secondo Zora, vi è stato mandato un inquisitore speciale per trasformare il Comandante senza danneggiarne la mente. I vertici della Legione hanno deciso di tentare un'ultima, disperata missione di salvataggio. I castelli sono progettati per tenere alla larga gli invasori, ma potete entrare approfittando del canale di scolo sotto la montagna.

Riuscirete a salvare il Comandante prima che venga trasformato e che gli vengano carpitati tutti i segreti della Legione? Oppure lo eliminerete prima che sia troppo tardi? Riuscirete a uscirne vivi? Lo scopriremo in gioco.

LA PRIMA SCENA

Dopo la creazione dei personaggi, chiedi ai giocatori di sceglierne uno per questa **missione d'assalto** (sono ammessi anche Novellini), poi di' loro queste parole:

Il suono della pioggia e dei tuoni è interrotto dagli ululati dei non morti sopra di voi. L'acqua piovana fuoriesce dal canale di scolo. La vostra Prescelta, Zora, sta per guidare un assalto diversivo contro il cancello principale. Le parole chiave di questa missione sono furtività e velocità: dovete entrare, prendere il Comandante e uscire. Qualsiasi cosa facciate, non lasciate che i non morti si approfittino dei segreti della Legione. Non potete permettervi di fallire.

Inizia un orologio da 8 per il grado di allarme del castello e uno da 10 per la resistenza del Comandante (è una persona estremamente tenace). Creane uno da 10 anche per la battaglia tra Zora e le truppe ai cancelli, guidate da un Famigerato, e riempilo tirando quattro dadi. Quando sembra che sia passato del tempo in gioco, fai un tiro. Una volta che questo orologio è pieno, la Legione e il Prescelto si ritireranno e l'attenzione di tutti i non morti si concentrerà sul castello. La squadra deve recuperare il Comandante, non sterminarli tutti.

La missione inizia in posizione **rischiosa**.

OSTACOLI

PERICOLI AMBIENTALI: I PG trovano non morti pronti a sbarrare loro la strada in tre diversi luoghi (le fognature, l'esterno e la fortezza). Se qualcuno tenta di arrampicarsi o di nascondersi, ricorda che la notte è buia e infuria una tempesta.

NON MORTI: nelle condutture si aggirano branchi di non morti selvaggi e ci sono grate e altri ostacoli, mentre l'esterno e la fortezza sono pattugliati da truppe agli ordini di alcuni Élite. Attività sospette o rumori forti fanno aumentare l'orologio "Allarme", ma solitamente i non morti esaminano prima il luogo dove hanno percepito movimenti. Il Comandante è in una stanza delle segrete, insieme a un pallido Inquisitore con un cappuccio rosso (**minaccia 2, pallido, incappucciato, inquietante**) e a due Guardie Cineree che racchiudono fiamme nere (**minaccia 3, corazzati, brutali, potenti**).

DOPO LA MISSIONE

Una volta completata la missione iniziale, i giocatori scelgono i Ruoli Legione da interpretare durante la fase campagna. Per crearli, devono porti delle domande, a cui risponderai con le informazioni seguenti.

COMANDANTE:

Tensione Iniziale: se la missione ha avuto successo, ai non morti servirà del tempo per riprendersi e ritrovare la Legione. Inizi con **tensione 0**. Altrimenti, inizi con **tensione 1** e le truppe devono eleggere un nuovo Comandante durante la marcia.

Tempo Iniziale: per ora la Legione è riuscita a sfuggire al nemico, ma i non morti non hanno bisogno di riposo e continuano a marciare anche mentre i Legionari dormono. Inizi con **3 spunte di tempo**.

Intel Iniziale: la Legione non ha potuto effettuare ricognizioni. Inizi con **0 intel**.

MARESCIALLO:

Morale Iniziale: se la missione ha avuto successo, le truppe potranno dormire tranquille: i non morti non hanno scoperto le debolezze e i piani della Legione. Il morale iniziale è 9. Altrimenti, il morale iniziale è 7. Ricorda di sottrarre 1 per ogni Legionario caduto, compreso il Comandante.

QUARTIERMASTRO:

Approvvigionamenti Iniziali: la Legione si è lasciata indietro la maggior parte delle provviste. Inizi con **2 approvvigionamenti**

Materiali: nella fretta di raggiungere il Fronte Occidentale, non sei riuscito a trovare altre risorse.

Per il **CUSTODE DELLE TRADIZIONI** e il **CAPO DELLE SPIE**, i giocatori devono definire il setup iniziale, ma non hanno nulla da chiedere al GM.

GM: questa missione è particolarmente gloriosa, perciò Zora segna **1 favore missione**.

Dopo aver scelto i Ruoli e aver risposto alle domande iniziali, iniziate il **calcolo degli esiti della fase missione**.

L'**avanzata** è obbligatoria. La Legione raggiunge il **Fronte Occidentale**.

Quello qui sopra è un ciclo base del gioco. Ora ogni Generale (Comandante, Quartiermastro e Maresciallo) dovrebbe aver capito il suo ruolo.

Giocate per scoprire se la Legione arriverà a Skydagger e a quale prezzo.

Buona fortuna..

AVANZAMENTO DEL VIOLATO

La Flagellatrice inizia con l'abilità **Scienza Abominevole**.

Ottiene un'altra **abilità Violato** quando...

- ◆ *Viene scelta.*
- ◆ *Si riempie un orologio tempo (vedi scheda del Comandante).*

FLAGELLATRICE *Alias L'Immonda e Corruttrice della Carne*

ABILITÀ VIOLATO

- ◆ **SCIENZA ABOMINEVOLE:** i cerusici della Flagellatrice imparano a cucire insieme non morti che continuano a contorcersi. Gli Orrori possono apparire in qualsiasi missione.
- ◆ **STRATEGIE DI LOGORAMENTO:** la Flagellatrice attacca e avvelena le catene di approvvigionamento. I **tiri di ingaggio** delle missioni di **approvvigionamento** prendono -1d.
- ◆ **INGORDIGIA CRUDELE:** la Flagellatrice crea fluidi che producono acidi all'interno dei non morti. I Sacchi di Budella possono comparire in ogni missione.
- ◆ **BILE TOSSICA:** i Sacchi di Budella e gli Sputa-Bile infliggono ferite corrotte. Alla fine di una missione, ogni ferita corrotta non curata causa **+1 corruzione**.
- ◆ **ARMAMENTI MODERNI:** le armate della Flagellatrice hanno armi e armature **eccellenti**.
- ◆ **CICATRICI DI GUERRA:** le truppe della Flagellatrice possono corrompere il terreno. Compaiono nebbie velenose che colpiscono le campagne. Non sono sempre presenti, ma possono alzarsi all'improvviso, come conseguenza di un tiro.
- ◆ **MUTAGENE TOSSICO:** le truppe della Flagellatrice intingono le loro armi in olio alchemico, infliggendo **+1 corruzione** quando feriscono qualcuno.
- ◆ **EMULSIONE VIOLENTA:** la Flagellatrice crea dei non morti capaci di produrre bile corrotta in eccesso. Gli Sputa-bile possono comparire in ogni missione.



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

VIOLATO: FLAGELLATRICE

SCHEDA PER IL GM.

Un tempo i Violati erano Prescelti, ma tre anni fa il Re Cinereo li Violò, trasformandoli in generali non morti al suo servizio. Quando l'umanità radunò nuove truppe e oltrepassò il Muro Orientale per combatterli con il Piombo Nero, non era pronta per i nuovi orrori che avevano creato. Ora i Violati avanzano verso i Regni Orientali, combattendo su più fronti per raggiungere l'ultimo grande bastione dell'umanità nel continente.

Un tempo la Flagellatrice era Elenessa, un'alta sacerdotessa ingegnera del triumvirato degli dèi Artigiani oriti (il Costruttore, il Creatore e l'Artigiano). Shreya, allora una famosa guerriera bartana, vinse il suo favore durante un torneo e il loro amore divenne materia di poesie e canzoni. Quando il Re Cinereo salì al potere a Occidente e iniziò la sua marcia, Elenessa fu Prescelta degli dèi Artigiani, i cui seguaci praticano la grande arte dell'alchimia. Dopo che fu Violata, l'arte stessa divenne impura: tutti coloro che la esercitano finiscono per corrompersi e diventare dei mostri.

Se pure manca di forza bruta, compensa con un intelletto letale, una conoscenza divina dell'Arte e un'astuzia brutale. Il suo titolo completo è Flagellatrice della Carne, ma è anche nota come l'Immonda, la Corruttrice della Carne e la Portatrice di Peste. Le truppe la chiamano semplicemente la Flagellatrice.

PRIMA DI GIOCARE. Per **preparare il Violato** per la campagna, assegnagli:

- ◆ **ABILITÀ VIOLATO.** Vedi la sezione Avanzamento del Violato. Ogni Violato inizia con un'abilità e puoi sceglierne un'altra quando dai il via alla campagna.

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, dipingi i Violati:

- ◆ **TERRIFICANTI.** Rendi i non morti dei degni avversari, capaci di minacciare l'esistenza stessa dell'umanità. Mostra il particolare tipo di orrore incarnato dalle truppe di questo Violato.
- ◆ **MISTERIOSI.** Malgrado affronti spesso i non morti, l'umanità sa relativamente poco dei Violati. Permetti ai personaggi di scoprire di più in gioco e prendili alla sprovvista con nuove tattiche e orrori man mano che l'orda avanza.
- ◆ **MESCHINI.** Sebbene i Violati prestino raramente attenzione ai singoli, se ne accorgono quando qualcuno li offende. Fai loro tendere trappole, pianificare rappresaglie per le sconfitte più importanti e attendere pazientemente una possibilità di rivalsa. Malgrado siano costretti a servire il Re Cinereo, combattono spesso tra loro e questi sciocchi conflitti possono causarne la sconfitta quando altrimenti avrebbero avuto la vittoria in pugno.

ARMATE NON MORTE

TRUPPE SEMPLICI MINACCIA 1 - Un Legionario ben equipaggiato può combatterne alcune.



CARCASSE: non morti che ardono di odio per i vivi. Malgrado i loro corpi continuino a decomporsi, la magia nera impone loro di continuare a combattere. Per crearli, ai cadaveri viene iniettato nelle vene un liquido alchemico e i carri che lo trasportano sono spesso l'obiettivo delle missioni. La Flagellatrice è sempre all'opera per creare pestilenze e tossine che, se iniettate in una persona prima della sua morte, possono trasformarla in una Carcassa.



CORNACCHIE: questi impressionanti non morti, ammantati di nero e con indosso una maschera da medico della peste, non producono alcun rumore. Le truppe hanno dato loro questo nome per il modo in cui si spostano tra i morti e marchiano quelli da portare via e trasformare. La loro presenza fa sì che i non morti siano più concentrati e organizzati. Non si sa per certo come vengano creati, ma i loro movimenti sono incredibilmente fluidi e quando vengono uccisi i loro corpi si decompongono rapidamente.

ÈLITE MINACCIA 2 - Avversari pericolosi. Porta degli amici.

Per creare truppe Élite servono molto più tempo e risorse, perciò sono meno comuni. Ciascuno di essi dovrebbe preoccupare i legionari quando viene individuato. I Famigerati sono Élite sopravvissuti a molte battaglie.



ORRORI: mostruosi agglomerati di parti di diverse persone, cuciti insieme per creare enormi bestie divorate dall'ira. Alti dai due metri e mezzo ai quattro, possono essere abbattuti solo con fuoco concentrato o armi pesanti. Il Piombo Nero non li uccide immediatamente. Molti sono potenziati con parti metalliche o meccaniche, oppure con pezzi di armatura avvitate direttamente nel corpo. Alcuni sono costituiti da più corpi cuciti insieme e hanno un vantaggio in scala nel combattimento.



SACCHI DI BUDELLA: sono il risultato fallito di un tentativo di creare degli Sputa-bile e sono più numerosi degli altri Élite. Il loro fisico flaccido e corpulento potrebbe risultare comico se non fosse così terrificante. Quando vengono uccisi, esplodono in un'ondata di veleno e acido. Solitamente sono schierati in unità di tre elementi sorvegliate da una Cornacchia o, più raramente, insieme ad altri Élite.



SPUTA-BILE: per crearli, la Flagellatrice cattura e trasporta nei suoi laboratori gabbie intere di persone; devono essere ancora vive quando ricevono l'iniezione che le trasforma e durante il processo le loro bocche vengono cucite. Se il siero è difettoso o muoiono prima di mutare, diventano Sacchi di Budella. Dalla loro bocca gocciola continuamente acido, che possono vomitare a getto fino a distanze sorprendenti. Sono usati per interdire l'accesso ad alcune aree e per attacchi a medio raggio.

Vi servirà un piano, amici e

FAMIGERATI MINACCIA 3 - un buon equipaggiamento.

UNCINO CREMISI (ORRORE FAMIGERATO): dopo un brutto scontro con una posizione fortificata, questo Orrore ha perso una "mano", che è stata quindi sostituita da un uncino appeso a una catena. Lo usa per scalare mura e per trascinare soldati urlanti, così da attirare i loro compagni.

IL DOTTORE (CORNACCHIA FAMIGERATA): a volte le Cornacchie recuperano l'intelletto perduto. Con indosso la sua maschera bianca come ossa, marchiata da un'impronta insanguinata, il Dottore installa modifiche improvvisate su Carcasse e Orrori, spesso usando parti di Legionari ancora in vita.

L'ULULATORE (ORRORE FAMIGERATO): la maggior parte degli Orrori ha una testa; l'Ululatore ne ha nove, posizionate in giro per il suo corpo, e tutte urlano producendo un'orripilante cacofonia. Ha inoltre una mezza dozzina di spuntoni che usa per riportare al campo corpi da "riparare"

LUOGOTENENTI MINACCIA 4 - Alcuni di voi moriranno. Buona fortuna.

VIKTORIA KARHOWL, LA SCIENZIATA MACABRA: un'ingegnera corrotta che, pur essendo ancora viva, ha da tempo abbandonato la sua umanità in cambio di un posto alla corte del Re Cinereo. La Flagellatrice usa i suoi ingegnosi progetti di armi da assedio e meccanismi avanzati per arricchire il suo esercito.

TORMENTA PUTRESCENTE NERA, L'ABOMINIO: A per creare questo Orrore, il risultato di una collaborazione tra Viktoria e la Flagellatrice, è stata sacrificata la stazza in favore di tubi e serbatoi di preparati alchemici. Quando cammina emette una nuvola tossica per ogni materiale organico. Il suo obiettivo è privare la terra di qualsiasi forma di vita naturale.

LUGOS, L'ASSASSINO MECCANICO: gran parte del corpo di questa Cornacchia è stata sostituita con meccanismi all'avanguardia, che ne aumentano la forza e la vista. L'armatura lo rende immune al Piombo Nero e alla maggior parte delle lame. Solitamente carica da solo il suo meccanismo. Prova qualcosa soltanto quando è circondato dalla paura.

ASPETTO, TEMI, E TATTICHE

Le truppe della Flagellatrice sono branchi di Carcasse (6-12) controllati da una Cornacchia o da un Élite. Senza supervisione, sono selvagge e prive di raziocinio, mosse solo da un desiderio bestiale di nutrirsi dei nemici, senza disciplina o tattica. Ricevono armi modificate per emettere acidi, nebbie tossiche e veleni.

LA FLAGELLATRICE: Bè una figura pallida, incappucciata e vestita di pelle, con capelli scuri e occhi verdi. Ha sigilli alchemici sui guanti e indossa bandoliere con preparati chimici. Il suo livello **minaccia** è 5.

TATTICHE: pratica con maestria l'Arte (l'alchimia). Non essendo dotata di particolare forza fisica, la unisce all'ingegno degli umani, creando armi da assedio ed equipaggiando i suoi non morti con armi e armature. Quando è possibile, preferisce inganni e stratagemmi al combattimento aperto. Permette ai viventi di far parte delle sue armate e riserva loro un trattamento migliore di altri Violati.

TEMI: l'orrore biologico. La chirurgia e la scienza deviate. I gas tossici e gli orrori della guerra in trincea. Truppe che trasudano pus e malattia. Corpi cuciti insieme in maniera terrificante. Arti e organi dove non dovrebbero essercene. Piaghe aperte. Parti fissate con bulloni.

AVANZAMENTO DEL VIOLATO

La Distruttrice inizia con l'abilità **La Congrega**.

Ottiene un'altra **abilità Violato** quando...

- ◆ *Viene scelta.*
- ◆ *Si riempie un orologio tempo (vedi scheda del Comandante).*

LA DISTRUTTRICE *Alias Tempesta Distruttrice, Portatrice di Fulmini*

ABILITÀ VIOLATO

- ◆ **LA CONGREGA:** la Distruttrice inserisce parti di sé in corpi ancora in vita per crearsi dei seguaci. Le Streghe d'Ombra possono apparire in qualsiasi missione.
- ◆ **A CAVALLO DELLA TEMPESTA:** le Streghe d'Ombra imparano a usare l'energia dei fulmini negli Arsi per saltare di corpo in corpo, riuscendo così a sfuggire alla morte.
- ◆ **COLONNA DI TESCHI:** la Distruttrice crea una colonna di corpi urlanti per evocare e corrompere belve sacre. I Divoratori possono apparire in ogni missione.
- ◆ **FURIA DELLA NATURA:** la Distruttrice e le Streghe d'Ombra possono maledire la natura, scagliare nebbie o tempeste contro le truppe e animare gli alberi in combattimento.
- ◆ **LA MALEDIZIONE DEL MUTAMENTO:** le Streghe d'Ombra distorcono i viventi. I Trasformati possono apparire in ogni missione.
- ◆ **OSCURE VISIONI:** le maledizioni della Distruttrice infliggono alla Legione incubi terrificanti. Durante la Licenza si rimuove **1 stress** in meno.
- ◆ **PROFANAZIONE:** la Distruttrice ha profanato i siti religiosi della zona, diminuendone le influenze sacre. I tiri di ingaggio delle missioni religiose prendono **-1d**.
- ◆ **RISVEGLIO SELVAGGIO:** le Streghe d'Ombra e la Distruttrice maledicono gli animali, affinché diventino spie e branchi che accompagnano i Trasformati.



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

VIOLATO: DISTRUTTRICE

SCHEDA PER IL GM.

Un tempo i Violati erano Prescelti, ma tre anni fa il Re Cinereo li Violò, trasformandoli in generali non morti al suo servizio. Quando l'umanità radunò nuove truppe e oltrepassò il Muro Orientale per combatterli con il Piombo Nero, non era pronta per i nuovi orrori che avevano creato. Ora i Violati avanzano verso i Regni Orientali, combattendo su più fronti per raggiungere l'ultimo grande bastione dell'umanità nel continente.

Un tempo la Distruttrice era Minika Arya, sacerdotessa della dea bartana Vazara. Al contrario di molti altri Prescelti, non era famosa né di nobile stirpe, ma semplicemente un'orfana adottata da una sacerdotessa. Aveva dedicato la vita a viaggiare per la costa di Barta (l'itinerario percorso dal suo ordine), pregando per mitigare le tempeste peggiori, proteggendo barche e ritirandosi in quieta meditazione sulle isole costiere. Una vera e propria potenza mistica tra i Prescelti, fece parte dell'avanguardia che assaltò il Re Cinereo. Il luogo dove fu Violata reca tuttora i segni dei fulmini che continuarono a colpirlo incessantemente per una settimana.

Il suo titolo completo è Tempesta Distruttrice, ma è anche nota come la Portatrice di Fulmini o la Strega delle Intemperie. La sua abilità nell'intessere maledizioni e magie oscure ha impressionato persino il Re Cinereo. Se scende in campo, non si può fare affidamento sull'ordine naturale.

PRIMA DI GIOCARE. Per **preparare il Violato** per la campagna, assegnagli:

- ◆ **ABILITÀ VIOLATO.** Vedi la sezione Avanzamento del Violato. Ogni Violato inizia con un'abilità e puoi sceglierne un'altra quando dai il via alla campagna.

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, dipingi i Violati:

- ◆ **TERRIFICANTI.** Rendi i non morti dei degni avversari, capaci di minacciare l'esistenza stessa dell'umanità. Mostra il particolare tipo di orrore incarnato dalle truppe di questo Violato.
- ◆ **MISTERIOSI.** Malgrado affronti spesso i non morti, l'umanità sa relativamente poco dei Violati. Permetti ai personaggi di scoprire di più in gioco e prendili alla sprovvista con nuove tattiche e orrori man mano che l'orda avanza.
- ◆ **MESCHINI.** Sebbene i Violati prestino raramente attenzione ai singoli, se ne accorgono quando qualcuno li offende. Fai loro tendere trappole, pianificare rappresaglie per le sconfitte più importanti e attendere pazientemente una possibilità di rivalsa. Malgrado siano costretti a servire il Re Cinereo, combattono spesso tra loro e questi sciocchi conflitti possono causarne la sconfitta quando altrimenti avrebbero avuto la vittoria in pugno.

ARMATE NON MORTE

TRUPPE SEMPLICI MINACCIA 1 - Un Legionario ben equipaggiato può combatterne alcune.



ARSI: sono creati impalando su alberi dai rami appuntiti, appositamente preparati, persone appena uccise o ancora in vita. Poi, i fulmini di tempeste perpetue evocate con la magia li animano abbattendosi su di loro ripetutamente. Quando vengono colpiti emettono scintille e danno piccole scosse e, al contrario degli altri non morti, sono ancora caldi. Distruggere questi alberi dovrebbe essere una priorità per la Legione



MALEDETTI: la Distruttrice e le sue Streghe d'Ombra incidono sigilli sulla pelle delle loro vittime per dominarne la mente, corrompendone direttamente l'anima senza ucciderne prima i corpi. Sotto la supervisione di una Strega d'Ombra, a un esame poco attento, un Maledetto può passare per una persona normale. Con quest'arma nel suo arsenale, la Distruttrice può trasformare il più pacifico dei villaggi in una minaccia.

ÈLITE MINACCIA 2 - Avversari pericolosi. Porta degli amici.

Per creare truppe Èlite servono molto più tempo e risorse, perciò sono meno comuni. Ciascuno di essi dovrebbe preoccupare i legionari quando viene individuato. I Famigerati sono Èlite sopravvissuti a molte battaglie.



STREGHE D'OMBRA: un tempo erano persone. In combattimento chiedono perdono, ma il frammento della Distruttrice che è stato cucito all'interno del loro corpo le controlla dall'interno. Ormai non sono più umane e usano maledizioni per plasmare il mondo a loro piacimento, legando arti, corrompendo animali, inquinando approvvigionamenti e indebolendo le truppe prima di aizzar loro contro i non morti.



DIVORATORI: la Distruttrice evoca queste grandi creature simili a pipistrelli, un tempo bestie sacre a Vazara dal piumaggio color arcobaleno, e le infetta con la sua corruzione, trasformandole in Divoratori. Ora, coperti di piume nere e pelliccia rognosa, attaccano dall'alto con denti affilatissimi e riescono a trascinare via soldati in armatura completa. Il loro stridio gela il sangue nelle vene a ogni Legionario.



TRASFORMATI: i sigilli incisi sui Maledetti possono anche deformare i corpi, trasformando parti umane in parti animali. Queste mutazioni non sono mai perfette: alcuni arti non cambiano del tutto, altri si distorcono o si ingrandiscono. Perennemente consumati dal dolore provocato dalla mutazione, questi esseri sono truppe d'assalto terribilmente efficaci.

Vi servirà un piano, amici e

FAMIGERATI MINACCIA 3 - un buon equipaggiamento.

CHIMERA (TRASFORMATO FAMIGERATO): uno dei primi esperimenti di Maledizione del Mutamento, inaspettatamente sopravvissuto. Al contrario di molti Trasformati, è un agglomerato di parti animali. Alcune delle sue teste cercano costantemente di dilaniare il suo corpo a morsi.

ELIA (MALEDETTA FAMIGERATA): Auna Maledetta che, operando in solitaria, incide i suoi sigilli sulle persone per poi trasferirvi la sua essenza. Molte squadre di Legionari hanno compreso troppo tardi che uno dei loro membri non era chi diceva di essere.

ARGENTO (DIVORATORE FAMIGERATO): è il destriero personale della Distruttrice e il suo nome deriva dal colore del suo manto. Con un'apertura alare di 4 metri e potenza nelle azioni fisiche, è terrificante in battaglia. È noto per la sua abitudine di sfruttare le tempeste e di scagliare i soldati sui loro compagni da enormi altezze.

LUOGOTENENTI MINACCIA 4 - Alcuni di voi moriranno. Buona fortuna.

BHED, IL LUPO: questo Trasformato, alto quasi tre metri, con la testa di lupo e il corpo umano, è incredibilmente resistente. È sempre circondato da cinque Streghe d'Ombra che mantengono le barriere nella sua mente, affinché la sua rabbia non si rivolga contro la Distruttrice.

LA MEGERA: ha ucciso e divorato la sua congrega e ne indossa i teschi come decorazione. Così facendo la sua potenza è aumentata vertiginosamente e ora può sostenere più maledizioni contemporaneamente. Cerca sempre nuove opportunità di consumare altra essenza della Distruttrice.

OGIYER, LA GUARDIA CINEREA: l'interno di questo corpo putrefatto rivestito di un'armatura rossa è pieno di fiamme nere. Il Re Cinereo vuole che la Distruttrice sia tenuta sotto controllo e questa potente mostruosità corazzata non si separa quasi mai da lei.

ASPETTO, TEMI, E TATTICHE

Le truppe della Distruttrice sono gruppi misti di Arsi e Maledetti (12-18), che proteggono e supportano una Strega d'Ombra. Senza supervisione, gli Arsi sono selvaggi e i Maledetti, a meno che non siano provocati, sono ottusi e passivi. Spesso tendono imboscate e usano la magia nera per indebolire gli avversari prima di attaccare ma, se necessario, vanno all'assalto senza esitare.

LA DISTRUTTRICE: Bè una figura pallida e scheletrica, che usa le illusioni per mascherare i segni della morte. In una caricatura della tradizione bartana, ha sostituito i gioielli donati da familiari e amici con le ossa dei cari che ha ucciso. Il fragore che producono ne precede l'arrivo, intimidendo i Legionari. Il suo **livello minaccia** è 5.

TATTICHE: la Distruttrice ama terrorizzare i suoi bersagli e giocare con loro confondendone i sensi, insinuando dubbi e privandoli del libero arbitrio. Quando è il momento di attaccare direttamente, si affida al suo controllo del fulmine e alle mostruosità a lei legate.

TEMI: lunghi rituali di sangue. Tensione, incertezza e horror psicologico. Perversione dell'ordine naturale. Vento, tuoni, fulmini e urla. Bellezza trasformata in mostruosità. Maledizioni che legano le ossa e fanno dubitare dei propri occhi.

AVANZAMENTO DEL VIOLATO

Il Frantumatore inizia con l'abilità I Vincolati.

Ottiene un'altra abilità Violato quando...

- ◆ Viene scelto.
- ◆ Si riempie un orologio tempo (vedi scheda del Comandante).

FRANTUMATORE *Alias Frantumatore di Ossa e Cavaliere Vuoto.*

ABILITÀ VIOLATO

- ◆ **I VINCOLATI:** alcuni giuramenti trascendono la morte. I Cavalieri della Quercia Nera possono apparire in qualsiasi missione.
- ◆ **LA FUCINA:** il Frantumatore forgia degli Élite usando lame dei caduti e sangue cinereo. Le Spine possono apparire in qualsiasi missione.
- ◆ **FORGIA DI LANCE:** il Frantumatore crea enormi lance di ferro nero portatrici di corruzione. Possono essere impugnate dai Senzacuore o lanciate dai Cavalieri con le baliste.
- ◆ **FURIA:** il Frantumatore può diffondere il suo odio tra le truppe semplici. I Macilenti ora possono muoversi velocemente e agire d'astuzia, se il loro Élite muore.
- ◆ **MARCIA FORZATA:** le truppe del Frantumatore avanzano, spinte dall'ira. Il Comandante segna 3 volte l'orologio tempo.
- ◆ **MASSACRO:** le tattiche brutali e la profanazione dei cadaveri messe in atto dal Frantumatore terrorizzano i soldati. I tiri di ingaggio delle missioni d'assalto prendono -1d.
- ◆ **SENZACUORE:** il Frantumatore dà forza a coloro che si strappano il cuore dal petto. I Senzacuore possono apparire in qualsiasi missione.
- ◆ **TRITURATORI:** queste sfere di lame e sangue del Frantumatore, un sottoprodotto della creazione delle Spine, esplodono quando le truppe sono vicine. Spesso sono sepolte nel terreno o lanciate tra le squadre.



BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

VIOLATO:FRANTUMATORE

SCHEDA PER IL GM.

Un tempo i Violati erano Prescelti, ma tre anni fa il Re Cinereo li Violò, trasformandoli in generali non morti al suo servizio. Quando l'umanità radunò nuove truppe e oltrepassò il Muro Orientale per combatterli con il Piombo Nero, non era pronta per i nuovi orrori che avevano creato. Ora i Violati avanzano verso i Regni Orientali, combattendo su più fronti per raggiungere l'ultimo grande bastione dell'umanità nel continente.

Un tempo, il Dio Vivente degli Zemyati creò nove Prescelti che non si sarebbero consumati fin dopo il completamento della loro missione. A Zemya sono comuni le leggende di figure che compiono miracoli nelle foreste o sulle montagne e che salvano coloro che si sono perduti. Vlaisim, lo Splendente, scese dalle montagne tre anni fa, dicendo di essere stato chiamato a terminare la guerra. Quando lo ha Violato, il Re Cinereo ha bruciato il suo viso e gli ha comandato di non coprirlo mai. Ora è ricolmo unicamente di odio, con cui infetta le sue truppe.

Il suo titolo completo è il Frantumatore di Ossa, ma è noto anche come il Cavaliere Vuoto o l'Ustionato, ma nessuno osa chiamarlo così in sua presenza. La sua potenza fisica non ha pari tra i Violati e il Re Cinereo gli ha concesso il segreto del sangue cinereo per trasformare ancora più a fondo le sue armate. È una risorsa preziosa, i cui poteri vanno oltre l'alchimia.

PRIMA DI GIOCARE. Per preparare il Violato per la campagna, assegnagli:

- ◆ **ABILITÀ VIOLATO.** Vedi la sezione Avanzamento del Violato. Ogni Violato inizia con un'abilità e puoi sceglierne un'altra quando dai il via alla campagna.

I TUOI DOVERI. Durante il gioco, dipingi i Violati:

- ◆ **TERRIFICANTI.** Rendi i non morti dei degni avversari, capaci di minacciare l'esistenza stessa dell'umanità. Mostra il particolare tipo di orrore incarnato dalle truppe di questo Violato.
- ◆ **MISTERIOSI.** Malgrado affronti spesso i non morti, l'umanità sa relativamente poco dei Violati. Permetti ai personaggi di scoprire di più in gioco e prendili alla sprovvista con nuove tattiche e orrori man mano che l'orda avanza.
- ◆ **MESCHINI.** Sebbene i Violati prestino raramente attenzione ai singoli, se ne accorgono quando qualcuno li offende. Fai loro tendere trappole, pianificare rappresaglie per le sconfitte più importanti e attendere pazientemente una possibilità di rivalsa. Malgrado siano costretti a servire il Re Cinereo, combattono spesso tra loro e questi sciocchi conflitti possono causarne la sconfitta quando altrimenti avrebbero avuto la vittoria in pugno.

ARMATE NON MORTE

TRUPPE SEMPLICI MINACCIA 1 - *Un Legionario ben equipaggiato può combatterne alcune.*



I MACILENTI: umani dissanguati per mesi, il cui sangue, unito a sangue cinereo, è stato reiniettato nei loro corpi e sulla cui carne sono stati avvitati o fusi pezzi di armatura. Nessuno di loro sopravvive a questo processo: vengono rianimati al termine dell'operazione. Sono più lenti degli altri non morti, ma la loro armatura può rendere difficile colpirli con armi da fuoco a qualsiasi distanza.



SEGUGI: un tempo erano persone; ora, i loro occhi sono cuciti, le loro labbra strappate, i denti affilati come rasoi e hanno catene legate alle costole, alla colonna vertebrale o alle clavicole. Riescono a fiutare il respiro dei vivi, perciò è possibile nascondersi trattenendo il respiro. Solitamente gli Élite ne hanno alcuni per scovare i fuggitivi e li premiano nutrendoli con un arto della loro preda.

ÈLITE MINACCIA 2 - *Avversari pericolosi. Porta degli amici.*

Per creare truppe Élite servono molto più tempo e risorse, perciò sono meno comuni. Ciascuno di essi dovrebbe preoccupare i legionari quando viene individuato. I Famigerati sono Élite sopravvissuti a molte battaglie.



CAVALIERI DELLA QUERCIA NERA: un ordine sacro votato a Vlaisim, che ha scelto di rimanergli fedele dopo la Violazione. Sono un insieme di picchieri e cavalleria pesante, ma il contatto con il Frantumatore li ha cambiati: molti raccolgono macabri trofei e si incidono le carni in segno di lealtà. Alcuni usano uncini a catena per portare con sé dei viventi da convertire. Poiché non sono morti, il Piombo Nero è poco efficace.



SENZACUORE: Oquesti giganti, spesso ex Cavalieri, sono stati imbotiti di sangue cinereo, che conferisce loro forza e dimensioni immense. Indossano armature metalliche ornate, eccetto che sul petto, che lasciano nudo per mostrare il foro da cui il loro cuore è stato brutalmente rimosso, tenendolo sempre orgogliosamente in bella vista, affinché il Frantumatore possa ispezionarlo. Brandiscono enormi armi metalliche, che usano per mozzare arti e frantumare armature.



SPINE: create trafiggendo le vittime uccise dalle truppe del Frantumatore con lame trattate con sangue cinereo. Questo processo danneggia i corpi, che possono rimare attivi soltanto mischiando sangue e sangue cinereo. In combattimento stringono spesso a sé le persone, riducendole a brandelli e assorbendo il sangue di cui hanno bisogno. Se lasciate sole, possono catturare persone e amputarne lentamente delle parti per giorni per sostentarsi.

Vi servirà un piano, amici e

FAMIGERATI MINACCIA 3 - *un buon equipaggiamento.*

DOLORE (SENZACUORE FAMIGERATO): nato con il cuore a destra, ha due fori sul petto. Quello che conteneva il cuore rimane vuoto, mentre nell'altro mette la testa essiccata della sua ultima vittima, che gli racconta segreti noti solo ai morti.

FAMELICO (SEGUGIO FAMIGERATO): questo pallido Segugio si nutre dell'ultimo respiro dei morenti, rubandone parte dell'essenza. I suoi latrati echeggiano delle voci dei morti e causano alla sua preda dolore fisico o allucinazioni.

DEVASTATORE (SPINA FAMIGERATA): una Spina forgiata includendo le lame di due Prescelti caduti. I suoi letali movimenti producono suono metallico che trasuda malignità. Si dice che contenga sangue di un Prescelto e sembra bramarne altro.

LUOGOTENENTI MINACCIA 4 - *Alcuni di voi moriranno. Buona fortuna.*

IRAG, LO SCUOIATO: famoso Maestro d'Armi, si è strappato la pelle in segno di lealtà verso il Frantumatore. Il suo corpo è disseminato di frecce e proiettili, ma lui non sente dolore. Il suo signore lo nutre di sangue cinereo puro, che gli fornisce una forza senza pari.

MIHKIN, IL GENERALE OSCURO: cavalca un destriero corazzato e brandisce una lancia sacra ricavata dall'albero della sua famiglia, ormai annerita e distorta. Sulle spalle indossa i teschi di coloro che si opposero alla sua scelta di far rimanere i Cavalieri fedeli al Frantumatore

ZENYA, LA FRECCIA NERA: un'arciera dai capelli corvini e ricognitrice principale dell'ordine della Quercia Nera. La sua faretra è piena di frecce donate dal Frantumatore, in grado di infliggere corruzione e un male che consuma i Legionari dall'interno.

ASPETTO, TEMI, E TATTICHE

Le truppe del Frantumatore sono gruppi di Macilenti (6-12) a supporto di un Senzacuore o unità di Cavalieri della Quercia Nera (6-8) a piedi o a cavallo. Solitamente hanno con sé dei Segugi incatenati per gli inseguimenti o una Spina per gli assalti. Senza supervisione, i Macilenti sono violenti e i Segugi aggressivi, mentre i Cavalieri sono soldati intelligenti e addestrati.

IL FRANTUMATORE: è alto più di due metri, indossa un'armatura totalmente nera e impugna un'enorme spada. La sua voce roboante è simile allo stridore del ferro sul ferro. I pochi che lo hanno visto dicono che è pallido e che sul viso ha l'impronta di una mano ancora fumante. Il suo **livello minaccia** è 5 e ha **potenza** nel corpo a corpo.

TATTICHE: declama categoricamente i suoi editti e non sopporta indecisioni o compromessi. Conosce la strategia militare e sa delegare ai suoi cavalieri, ma preferisce spesso un approccio diretto che sfrutti la resistenza e la brutalità delle sue truppe.

TEMI: una semplicità brutale. Una forza schiacciante. Sete di sangue. L'inarrestabile ondata di non morti. Ferro, fumo, fuoco, cenere. La spersonalizzazione della guerra. L'inclemenza del totalitarismo. Pile di cadaveri. Fiumi rossi di sangue. La guerra come rappresentazione dell'inferno.

FORTEZZA SKYDAGGER

Il nome di questa fortezza deriva dalla sua alta torre che si staglia contro il cielo e le sue mura difendono l'unico passo attraverso i monti Murali. È tutto ciò che impedisce alle orde di Violati in Aldermark di raggiungere Barta e i Regni Orientali. La Legione ha poche, preziose ore prima che i non morti la raggiungano con il grosso delle loro forze, ore che deve impiegare per preparare la vecchia fortezza abbandonata a resistere contro un'ingente armata nel freddo pungente.

La preparazione e la difesa della fortezza dall'orda si svolge attraverso una serie di scene o missioni. Avvengono tutte più o meno in contemporanea, perciò gli Specialisti o le squadre assegnate a una non possono essere usate per un'altra. Il Comandante decide in che ordine compierle, il Maresciallo le assegna ai Legionari e il Quartiermastro determina quali risorse spendere per ognuna.

MISSIONI DI FORTEZZA SKYDAGGER

Affinché la Fortezza resista ai non morti durante l'inverno, si devono raggiungere sei obiettivi. Saltarne anche solo uno genererà rischi immensi, che rendono quasi impossibile impedire che i Regni Orientali vengano invasi.

- ◆ **RINFORZARE I BASTIONI E I CANCELLI.** Skydagger non è mai stata assediata e la sua manutenzione è stata trascurata per decenni. Iniziate un orologio da 10 per un **Progetto a Lungo Termine**, al quale vanno assegnati uno Specialista e una squadra. Tirate una volta prima di ogni altra missione. Aggiungete +1d a tutti i tiri per ogni squadra di Operai nella Legione.
- ◆ **DIFENDERE IL PASSO SOTTOSTANTE.** Una squadra e fino a tre Specialisti devono difendere il passo. Questa missione d'assalto può considerarsi completata se riescono a resistere a **tre unità nemiche** e a un **Famigerato**. Se uno dei Violati è già stato sconfitto, non è necessario compiere questa operazione.
- ◆ **BLOCCARE L'ARMATA PRINCIPALE.** In questa pericolosa missione di ricognizione, una squadra e due Specialisti dovranno scalare passi montani ed evitare pattuglie di non morti. L'obiettivo è scatenare una valanga per rallentare e dividere il grosso delle forze nemiche.
- ◆ **ASSEMBLARE LE ARMI DA ASSEDIO.** Percorsi sotterranei conducono alle armi da assedio posizionate in alto, sulle rupi. Nessuno sa se i non morti abbiano mandato unità più agili per raggiungerle dall'esterno o cosa possa annidarsi all'interno dei tunnel. Assegnate una squadra e due Specialisti a questa missione di approvvigionamento. Aggiungete +1d al tiro di ingaggio se la Legione ha Armi da Assedio. Altrimenti, dovrete riparare quelle vecchie e ormai inutilizzate sulle rupi.
- ◆ **RESISTERE ALLA SECONDA ONDATA.** Sconfiggete un Luogotenente e i suoi non morti di fronte alle mura. Il Prescelto scenderà in campo (create un orologio da 10 per il duello tra i due), mentre i non morti cercheranno di scalare le mura per entrare. Se la missione per rinforzare i bastioni e i cancelli è completa, aggiungete +1d al **tiro di ingaggio**. Per questa operazione sono necessari una squadra e fino a tre Specialisti.

LA BATTAGLIA FINALE

È il momento. Un Violato attacca le mura e la fortezza deve resistere. Questa è la battaglia finale della campagna e il suo esito è deciso da un tiro sorte. Assemblate il tiro in base ai fattori seguenti:

- ◆ **SOPRAVVISSUTI.** Iniziate sempre con 1d per essere arrivati alla battaglia finale.
- ◆ **IL PRESCELTO.** +1d se il Prescelto è ancora vivo ed è insieme alla Legione.
- ◆ **PREPARATI.** +1d per ogni Arma da Assedio in possesso del Quartiermastro.
- ◆ **INTRAPRENDENTI.** +1d se la Legione ha sia un Misericordioso che un Alchimista.
- ◆ **IMPAVIDI.** +1d se avete acceso i fuochi di Kevala.
- ◆ **BENEDETTI.** +1d se qualcuno nella Legione può usare il potere **Arcano** della Luna.
- ◆ **FURIOSI.** +1d se la Legione ha il Veleno della Furia.
- ◆ **STERMINATORI DI DÉI.** +1d se potete suonare una campana per dissipare il potere dei Violati.
- ◆ **LADRI DI TOMBE.** +1d se avete la testa o la catena di un antico Prescelto.
- ◆ **PROTETTI.** +1d se la Legione ha una pietra di protezione del Vecchio Impero.
- ◆ **ESAUSTI.** -1d se il morale della Legione è 3 o inferiore.
- ◆ **NEMICI ALLE PORTE.** -1d se il tempo a vostra disposizione è 3 o inferiore.
- ◆ **AVVERSARI A NON FINIRE.** -1d per ogni Famigerato ancora in vita.
- ◆ **DIFESE FATISCENTI.** -1d per ogni missione di Skydagger incompleta o fallita (vedi pag. precedente).

L'esito influenza il punteggio totale nel modo seguente: **Disfatta** (1-3, -30 punti sul punteggio finale): riuscite a malapena a sopravvivere all'inverno, figurarsi ai non morti. **Finale Amaro** (4/5, -10 punti sul punteggio finale): resistete, ma probabilmente sarà la sua ultima battaglia. **Vincitori** (6, nessun modificatore sul punteggio finale): siete ben attrezzati per difendere la fortezza avrete una solida base quando sarà il momento di farlo. **Leggende** (Successo Critico, +10 punti sul punteggio finale): assicurate una vittoria storica e i non morti ci penseranno due volte prima di sfidarvi nuovamente.

RITORNO AL CAMPO

Dopo le missioni, ma prima delle azioni campagna, svolgi una breve scena su quello che è successo al campo durante o appena dopo la missione. Ricorda di portare avanti la storia (es. le diserzioni e le morti fanno perdere morale). Esplora le difficoltà della vita in strada con soldati di molte culture diverse.

Il Custode delle tradizioni (il GM in sua assenza) sceglie un evento in base al morale (1-3: basso; 4-7: medio; 8+: alto), poi lo spunta e imposta la scena. Se tutti gli eventi sono già segnati, usane uno dal livello immediatamente inferiore (la vita in battaglia e in fuga finisce per abbattere tutti). Se non sai chi è presente, chiedi al Maresciallo.

Questi spunti sono aperti alla tua ispirazione. Gli esperimenti su un non morto potrebbero essere i tentativi di un soldato di curare un commilitone corrotto, tenuto incatenato nella sua tenda. I rifugiati potrebbero cercare protezione, cibo o essere emissari di un villaggio vicino.

	TIPO
MORALE ALTO	<input type="radio"/> I soldati tengono una commemorazione dei caduti.
	<input type="radio"/> Un giovane soldato, incitato dagli altri, fa esplodere delle munizioni.
	<input type="radio"/> Una tempesta oscura il cielo. Si diffondono voci e bizzarre congetture.
	<input type="radio"/> Spariscono delle provviste, nessuno ammette di conoscerne il motivo.
	<input type="radio"/> I membri di una squadra ricordano le proprie case e chiedono al loro capitano di parlare della sua.
	<input type="radio"/> Il Prescelto si è ammutolito e si rifiuta di rivolgere la parola a chiunque.
MORALE MEDIO	<input type="radio"/> Scoppia una rissa tra i Legionari per via di un furto.
	<input type="radio"/> Dopo un attacco dei non morti, la Legione deve smontare il campo e trasferirsi altrove.
	<input type="radio"/> Un soldato viene scoperto a vendere provviste ai locali in cambio di prelibatezze o favori.
	<input type="radio"/> Arrivano notizie di sconfitte devastanti da un altro fronte.
	<input type="radio"/> Una squadra si rifiuta di scendere in campo finché il suo capitano non verrà sostituito.
<input type="radio"/> Un gruppo di profughi trova per caso l'accampamento e chiede il vostro aiuto.	
MORALE BASSO	<input type="radio"/> Un soldato rivela una ferita da <i>Flagello</i> in suppurazione.
	<input type="radio"/> Sono scomparse delle attrezzature mediche della Legione. I feriti sono disperati.
	<input type="radio"/> Al campo vengono scoperti esperimenti segreti su un non morto.
	<input type="radio"/> A ogni ora urla in lontananza non permettono ai soldati di riposare.
	<input type="radio"/> Una squadra affamata ha raccolto cibo nel territorio e ora è ammalata.
<input type="radio"/> Un disertore viene catturato prima andarsene, deve essere processato.	

PUNTEGGIO FINALE

Questa sezione spiega come calcolare il punteggio finale. Sebbene possa essere divertente scoprire quanto la vostra campagna sia stata positiva (o disastrosa), questo passaggio è rilevante soprattutto se pensate di continuare a giocare. Il punteggio finale di ogni campagna è la base del capitolo seguente della storia della Legione (per esempio la difesa della Fortezza Skydagger).

Un punteggio basso determina una posizione iniziale più debole all'inizio della campagna successiva e possibili problemi nel rimanere al passo, man mano che la storia avanza. Questo parametro può aiutarvi a comprendere se la vostra Legione possa sopravvivere alla campagna finale, oppure a decidere come affrontare una seconda avventura, se avete voglia di intraprenderne una.

DOPO LA MISSIONE FINALE A FORTEZZA SKYDAGGER.

◆ **SOPRAVVISSUTI.** Ce l'avete fatta prima dell'inverno! + 20 punti.

SOLDATI E TRUPPE. Il Maresciallo condensa le truppe in squadre complete:

◆ **SOLDATI COMMEMORATI.** Per ogni squadra sterminata (0 sopravvissuti), - 10 punti.

◆ **FORMAZIONE.** Per ogni squadra ferita (<5 sopravvissuti), - 5 punti.

◆ **SPECIALISTI.** Per ogni specialista sopravvissuto, + 5 punti.

◆ **PRESCELTO.** Per ogni avanzamento del Prescelto, + 10 punti.

◆ **MORALE.** Se il morale è tra 4-7, + 5 punti. Se superiore +10 punti.

RISORSE. Il Quartiermastro fa una cernita delle risorse rimanenti e calcola:

◆ **PROVVISTE.** Per ogni approvvigionamento rimasto, + 5 punti.

◆ **ARMI DA ASSEDIO.** Ne avrete bisogno per difendere la fortezza, per ciascuna + 5 punti.

◆ **OPERAI.** Ne avrete bisogno per rinforzare la fortezza, per ognuno + 5 punti.

PERCORSO DELLA LEGIONE. Il Comandante riesamina le vostre missioni e calcola:

◆ **MISSIONI SPECIALI.** Per ogni missione speciale completata, + 5 punti.

◆ **RELIQUIE.** Avete con voi delle reliquie trovate in una missione? Per ciascuna +10 punti.

◆ **LUOGOTENENTI.** Per ogni Luogotenente ucciso, + 10 punti.

◆ **VIOLATI.** Se avete eliminato un Violato + 30 punti.

VALORI. Se nel vostro gruppo c'è un Custode delle Tradizioni, aggiungete:

◆ **ANNALI.** Se avete tenuto gli annali con costanza fino alla fine della campagna e hanno raggiunto Fortezza Skydagger sani e salvi + 10 Punti Per noi autori sarebbe un piacere leggerli

IL VOSTRO PUNTEGGIO:

Per iniziare le campagne successive, puoi scegliere un punteggio o impostare la difficoltà con il gruppo. Se scegli di basarti sul punteggio di quella precedente, considera che averne uno basso significa che inizierete in posizione più debole e potrebbero esserci altri problemi più avanti

CULTURE DELL' OVEST

ALDERMARK

Aldermark fu ben lieta di sfuggire al giogo del Vecchio Impero e detesta coloro che ancora ne venerano i resti. La popolazione, piuttosto xenofoba, ritiene che la sua cultura e i suoi dèi gemelli siano superiori a tutti gli altri. Gli aldermani hanno la pelle olivastra e i capelli castani o neri e, malgrado la loro terra sia stata devastata dai non morti, rimangono un popolo orgoglioso, che continua a parlare la propria lingua ogni volta che può ed è fiero della sua sopravvivenza. Sono noti per la loro potente cavalleria delle pianure meridionali e per i grandi cacciatori dei boschi a nord. Investono i loro guadagni in invenzioni orite, tecnologia che usa polvere nera, buone infrastrutture e primitivi motori a vapore, alimentati dalle loro molte foreste.

NOMI: Aldke, Buren, Deikart, Fulon, Haghulm, Hanar, Janton, Zigfren; Anjika, Ennika, Erela, Grisynn, Idlin, Joha, Karona, Katriza, Kola, Lenia, Sarina.

COGNOMI: Beher, Jeiker, Pober, Scharel, Schmeker, Skeider, Weidt, Weyer.

DAR

Dar fu distrutta da un antico cataclisma. Terribili ombre sono legate ai suoi confini e ne attraversano la grigia desolazione. Le città fertili sono poche e i sentieri sono protetti da antiche pietre. Nel nord si trova la Gola, una fossa talmente profonda che le acque dell'oceano, pur scorrendoci dentro ad ogni marea, non l'hanno ancora riempita. Al centro di Dar è situato un trono di basalto, su cui un tempo fluttuava una corona a dieci punte di Vera Fiamma. Perché mai qualcuno vorrebbe vivere in un inferno simile? I pallidi, biondi dar, non possono andarsene. Dopo qualche anno fuori dalla loro terra, iniziano a sanguinare finché non muoiono o non tornano nella loro terra maledetta. Molti rifiutano la moneta nera di questa nazione e temono di subire la maledizione della gente pallida. I dar sono tormentati, ma hanno una volontà di ferro e sono pronti a fare tutto il necessario.

NOMI: Basar, Birosh, Garanj, Hirem, Kibak, Mekan, Okosh, Pogan, Sarkar; Akara, Orosha, Gada, Beila, Hikata, Mekuna, Okona, Paya, Sakara, Zagona.

COGNOMI: Bekatief, Lahazar, Mehalsun, Omonar, Royota, Siharun, Zohitar.

ALTRI LUOGHI

Gli Annali descrivono altre aree degne di nota a ovest di Aldermark.

La Confederazione di Royin. Una teocrazia che venera un solo dio, il cui Prescelto ha spesso dei figli dotati di poteri, che possono essere trasmessi geneticamente. Si raccontano molte storie di questi eroi Mezzosangue, ma quasi tutti vennero uccisi quando il Re Cinereo rase al suolo il paese, circa dieci anni fa.

Le Grandi città delle lande. Le Lande delle Ossa sono un'insospitale terra desertica, eccezione fatta per le Grandi Città. Ognuna vanta una cultura unica ed è una preziosa fermata, nonché una colonna portante, delle vie commerciali che attraversano le Lande. Tutte sono governate da potenti sovrani, ognuno con un titolo diverso. Le storie sono piene di Re e Regine, Stregoni e belve delle Lande addestrate.

Il Principato di Andrasto. Nessuno sa con esattezza quante minuscole città-stato facciano parte di Andrasto: le Grandi Famiglie andraste combattono costantemente tra loro e le città vengono regolarmente annesse o conquistate. Tutto ciò che si sa di questa terra devastata dalla guerra è che i suoi abitanti si coalizzano se un esterno cerca di impadronirsene. Il Re Cinereo ha mandato un Violato a conquistarla.

BAND OF BLADES

VERSIONE 1.0

CRONOLOGIA

o FONDAZIONE IMPERO ▲

Le culture più antiche non scrissero cronache degne di nota finché il Primo Imperatore non standardizzò la scrittura. I testi storici sono scritti usando la notazione FVE, che pone nell'anno 0 la fondazione del Vecchio Impero.

566 DISTRUZIONE IMPERO ▲

Vari Prescelti uccidono l'Ultimo Imperatore e la Legione diviene un'unità di mercenari che offre i suoi servizi alle nazioni e alle persone che possono permetterselo.

838 COMPARSA DEL RE CINEREO ►

Il Re Cinereo ottiene una corona di Vera Fiamma e sale al potere nell'Ovest. Usa stregonerie per radere al suolo una città e crea la sua armata.

841-842 PRESA DI ROYIN ►

Il Re Cinereo conquista la Confederazione di Royin. Il Prescelto della nazione non si manifesta. Aldermark schiera il suo esercito e i suoi dèi gemelli effettuano la Scelta.

841 - 844 PRESA DI ALDERKMARK ►

Il Re Cinereo si spinge verso est. Gli aldermani combattono in ritirata, prendendo tempo. Il Re Cinereo attraversa il Tigeria.

845 - 847 NUOVO ARRUOLAMENTO ►

Shreya torna nei Regni Orientali per radunare nuove reclute. Propone un nuovo piano e le viene affidato un esercito. Un generale bartano ingaggia la Legione che si trovava nelle Isole. I Legionari marciano con gli eserciti.

▲ 408 ASCESA DI TANTARO

Il Settimo Imperatore sale al trono del Vecchio Impero..

▲ 422 FONDAZIONE DELLA LEGIONE

Tantarus crea la Legione, un'unità addestrata d'élite per combattere minacce soprannaturali o esistenziali sotto il suo vessillo personale.

▲ 658 LA GUERRA DIVINA

I Prescelti si battono tra loro. La Legione è ridotta a una manciata di soldati, finché non si ricostituisce.

◀ 840 PRIMA VIOLAZIONE

Un Prescelto si manifesta nei Regni Occidentali per affrontare il Re Cinereo. Avviene la Prima Violazione.

◀ 843 BATTAGLIA DI ALDERMARK

Il Re Cinereo affronta le armate aldermane. Quando uno dei gemelli viene Violato, appaiono immediatamente nove Prescelti nei Regni Orientali, che schierano i loro eserciti.

◀ 845 LA GRANDE VIOLAZIONE

Il Piombo Nero permette ai Regni Orientali di far arretrare il Re Cinereo. In una battaglia decisiva, cinque Prescelti vengono Violati, ma il fronte regge.

◀ 848 I CAMPI DI ETENMARK

Gli eserciti sono sconfitti. I sopravvissuti si ritirano a est, sperando di difendere i Regni Orientali in un'ultima battaglia.

OGGI (848 OEF)

CULTURE DELL' EST

BARTA

Barta è il più grande dei Regni Orientali. Molto tempo fa i suoi abitanti, fuggendo da terre lontane in seguito a un disastro, giunsero nei Regni Orientali come invasori provenienti dal mare e si radicarono nella regione sin da prima della nascita del Vecchio Impero. Barta è una terra fertile, che rifornisce di cibo la maggior parte dei Regni Orientali. È una repubblica e ogni sua regione principale elegge un capo religioso e civile. Insieme, questi leader formano l'organo direttivo della nazione, il Circolo. Età e saggezza sono molto stimante. I bartani sono perlopiù alti e mori, con la pelle di varie sfumature dall'ebano al mulatto e gli occhi rossi o neri. Hanno forti alleanze parentali e familiari. Prediligono abiti avvolgenti e drappeggi dai colori vivaci, grazie ai quali possono sfoggiare la loro maestria nell'uso di tinte brillanti. Molti di loro decorano la pelle con tatuaggi complessi e motivi dipinti dettagliati. La maggior parte indossa gioielli fatti con oggetti simbolici donati da familiari o persone con cui hanno stretto forti legami di amicizia. I contratti e le alleanze sono sanciti proprio dallo scambio di questi oggetti. Molti dei loro racconti iniziano con lo scambio di questi oggetti per ottenere ospitalità o chiedere favori in nome di antiche alleanze. Hanno sette divinità principali, tra cui la Dea dalla pelle blu, nel cui tempio il clero tenta ogni giorno di invocare un Prescelto. Se La Scelta avviene, spesso è il primo campanello d'allarme nell'Est. I nomi bartani seguono la convenzione del Vecchio Impero e si compongono di un nome proprio seguito da un cognome, sempre passato per linea materna.

NOMI: Adikar, Arun, Karoj, Kirish, Makit, Nadit, Parkresh, Raghav, Rakash; Adisha, Aswina, Rahika, Kalyika, Mitali, Rashi, Kaviya, Riya, Seneha, Shimya, Vani.

COGNOMI: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Pakshi, Manabur.

OR

Un tempo un gruppo di piccole ed eterogenee città-stato, Or fu unificata dall'ordine religioso dei tre dèi Artigiani (il Creatore, l'Artigiano e il Costruttore), che forgiò la nazione proponendo un accordo fino ad allora inaudito: invece di avere una monarchia e una gerarchia nobiliare unificata, Or le avrebbe riconosciute tutte. In cambio, l'ordine avrebbe conferito a tutte loro uguali vantaggi, motivo per cui la maggior parte degli oriti ha un titolo nobiliare (per esempio "principe" anche se il principato è delle dimensioni di un villaggio). Le famiglie di commercianti e proprietari terrieri influenti sono particolarmente note. Quando si incontrano per la prima volta, gli oriti si scambiano domande molto specifiche per scoprire il lignaggio e il titolo dell'interlocutore. Le loro religioni studiano l'alchimia e altre scienze e hanno creato molte delle meraviglie che ancora si possono ammirare nel mondo. Dalle invenzioni meccaniche ai motori a vapore, dalle lenti rettificare alle armi da fuoco perfettamente automatizzate, le conquiste orite nel campo della metallurgia, della matematica e della scienza sono note ben oltre i loro confini. La capitale portuale accoglie navi giunte alla ricerca di questi portenti da tutto il mondo. Le città sono cosmopolite e la popolazione è estremamente variegata per colore di pelle, capelli e occhi. Gli oriti prediligono oggetti in metallo e armature con complessi intarsi e abiti di lino e velluto. Preferiscono le maschere ai cappelli, i più abili produttori raggiungono spesso una fama notevole e si è disposti a di tutto per riservarsene i servigi.

TITOLI NOBILIARI: Principe, Graf, Reina, Visconte, Contessa, Baronetto, Dama, Gentiluomo.

NOMI: Alben, Anton, Blas, Cyprian, Elrik, Farian, Leon, Marilo, Rubin, Silvin; Aurora, Chiara, Emetta, Hadriana, Katovica, Livia, Millia, Severina, Tiana, Valeria.

COGNOMI: Albrekt, Garossi, Rodano, Loprio, Martiko, Sanicci, Zardani.

PANYA

Tutti credono che Panya sia maledetta, tranne i suoi abitanti. È coperta da una fitta foresta punteggiata di antiche rovine, in cui vagano belve pericolose e appaiono sentieri che cambiano secondo il ciclo lunare. I panyar non sono un'etnia: per diventare uno di loro basta vivere per almeno 10 anni nella foresta. Al termine di questo periodo si acquisisce il marchio di un animale, per esempio occhi da gatto, capelli a strisce o maculati, oppure zanne, e le belve più pericolose tendono a girare alla larga. I sentieri intorno alle rovine non cambiano molto e i panyar li sfruttano per costruirsi attorno le loro città. Le loro case sono decorate con bellissimi, complessi intagli. I panyar riconoscono due divinità: il Dio con le Corna, divinità della foresta, e Nyx, dea della luna. I nomi panyar hanno tre parti che si ottengono in momenti diversi della vita e il nuovo nome precede quelli preesistenti. Il primo è un colore e viene dato dalla madre e alcuni hanno significati speciali: per esempio, argento è il colore di Nyx e significa che il panyar è orfano, mentre nero è quello degli esiliati e di coloro che hanno tradito gli accordi. Quando il bambino ottiene il suo marchio, riceve il secondo nome, se riesce a farlo approvare da tre adulti concordemente. Per il terzo nome, deve compiere delle imprese indicate nelle storie popolari. Corrisponde sempre a elementi naturali, ma mai a nomi di animali, considerati appannaggio del Dio con le Corna.

IMPRESA: Alluvione, Bosco, Bufera, Fiamma, Foresta, Marea, Radura, Scogliera, Tempesta, Tizzone, Vento, Valanga.

MARCHIO: Balzante, Crescente, Danzante, Fluente, Furente, Prorompente, Rampante.

COLORE: Ambra, Argento, Azzurro, Ocra, Scarlatto, Vermiglio, Violetto, Zaffiro.

ZEMYA

Gli zemyati sono un popolo dalla pelle chiara che abita la regione montana di Zemya, a nord. Sono organizzati in clan e spesso effettuano razzie per procurarsi cibo, strumenti e ricchezze. Tendono a indossare abiti pesanti, a collo alto, spesso ricamati con fili d'oro e d'argento. Sia gli uomini che le donne indossano gioielli intrecciati e aggiungono ai vestiti dettagli di metallo forgiato simili a parti di armatura. Tutti portano con sé una piccolo pugnale per prestare giuramenti di sangue e suggellare contratti. Lo usano in molti dei loro rituali, inclusi quelli funerari. Ogni clan ha un albero, che nutre con il sangue di tutti coloro che desiderano entrare a farne parte; le famiglie, a loro volta, ne piantano uno accanto (o a volte dentro) alle loro case, ricavato da quello del clan. Gli zemyati credono che ogni albero sia la dimora del Dio Vivente, che non risponde alle loro preghiere, ma è pronto a maledirli se non rispettano le regole dell'ospitalità o rompono i giuramenti fatti di fronte a quelle piante. Per loro, un albero che cresce all'interno di una casa o di una caverna è un segno che il luogo è sacro. I cognomi zemyati sono sempre legati al clan. Poiché tutti i membri hanno lo stesso cognome, si identificano con patronimici, matronimici e soprannomi. Un patronimico o matronimico è il nome di un genitore a cui si aggiunge una desinenza. Perciò, Vikei, figlio di Boryev, potrebbe essere Vikei Boryevich. Kariya, figlia di Eleya, sarà Kariya Eleyovna. Altrettanto comuni sono i soprannomi (Vikei Monocolo, Boryev Ascia affilata, Eleya Chioma di fuoco).

NOMI: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav, Theonin, Viltory; Alika, Dania, Emilinya, Freriya, Isalana, Klarina, Sverena, Tatinika, Valentina, Zaya.

PATRONIMICI/MATRONIMICI: -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna or -ichna.