

LADRO DI DANEAR

STATISTICHE

PF=6+ Costituzione

Carico=10+FOR

EQUIPAGGIAMENTO

Cominci il gioco con Razioni (5 usi, peso 1) e Ferri del mestiere (5 utilizzi, peso 3)

Scegli le tue armi:

- Pugnale (corto, peso 1) e spada corta (media, peso 1)
- Spada a striscia (media, precisa, peso 1)

Scegli un'arma a distanza:

- pugnali da lancio (da lancio, vicino, 1 munizione peso 0,)
- Arco logoro (vicino, peso 2) e un fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Scegli equipaggiamento speciale (3 scelte):

- 20 monete
- armatura in cuoio rigido (peso 1, armatura 1)
- attrezzi da avventuriero (peso 1, utilizzi 5)
- pozione curativa
- erba pipa dei mezzuomini (utilizzi 6, peso 0)
- roba che scotta del tuo ultimo colpo. Devi sbarazzartene al più presto.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Ho rubato qualcosa a _____.

_____ mi copre le spalle quando le cose vanno male.

_____ conosce dei dettagli incriminanti su di me.

Io e _____ abbiamo in ballo un affare sporco.

Danno d6

FORMAZIONE - cosa ti ha spinto su questa strada di illegalità e spericolatezza?

Talento

Possiedi un fiuto per i tesori che ha dell'incredibile. Finché hai almeno 1 Furtività, sai discernere per sommi capi la presenza di qualcosa di prezioso nelle vicinanze

Sopravvivenza

Hai rubato per fame e da allora non hai più smesso. In un insediamento consono, riesci sempre a racimolare un ammontare di cibo pari a 1 razione

Dono

Le tue doti sono un dono divino o il risultato di qualche rituale arcano? Raccontacelo. Sei in grado di sopprimere per qualche istante piccole fonti di luce (candele, piccole fiaccole) a portata di mano

Passione

Le tue abilità non sono lì per caso. Volevi essere un ladro e hai lottato duramente per emergere dalla massa. Prendi +1 quando declami conoscenze o percepisci la realtà riguardo attività criminali. Inizi il gioco con 1 Notorietà

DRIVE - cosa guida il tuo agire?

Avidità

Metti le mani su qualcosa su cui non dovresti.

Sprezzo del pericolo

Fiondati nella mischia senza un piano
Senso della scoperta
Rivela ciò che è nascosto, insabbiato, custodito.

MOSSE INIZIALI

Forse non sai chi sono

La *Notorietà* indica l'attenzione che viene data al tuo nome all'interno di un insediamento o comunità. Essa può andare da 0 (non sei conosciuto/sei ben nascosto) a 3 (eventuali guardie saranno in allerta/si parlerà di te o delle tue imprese anche nei locali più di nicchia). Il GM ottiene la mossa *Aumentare la Notorietà*. Quando fai leva sulla tua fama, puoi tirare *Parlamentare* su *Notorietà* anziché *CAR*. Quando dovresti marcare il quarto punto di *Notorietà*, setta invece l'indicatore a 0 e segna un PE. Preparati a pagare il prezzo di tanto clamore! Quando disponi del tempo necessario e sei nelle giuste condizioni, puoi spendere 1 punto *Furtività* per diminuire di 1 la *Notorietà*. Racconta come lo fai (contamini prove, corrompi guardie, ecc.)

Sesto senso

Sei abituato a notare cose che agli altri sfuggono. Aggiungi alla lista di *Discernere Realtà* le seguenti domande:

- C'è una trappola qui, e se sì, come funziona?
- Cosa qui è celato a tutti i costi o desiderato da molti?

Puoi spendere punti *Furtività*, 1 per 1, per porre una di queste domande in aggiunta a quelle previste dal risultato di *Discernere Realtà*

Non rimpiango nulla

Nessuno è perfetto. Ciò che ti rende speciale, però, è essere andato oltre i tuoi difetti e averci costruito sopra la tua fama e abilità di ladro. Tutto questo (abilità/esperienze/poteri sovranaturali/ricordi ecc.) è racchiuso all'interno della *Furtività*.

Scegli almeno 1 delle seguenti sentenze:

- Non posso fare a meno di firmare i miei colpi.
- Non posso fare a meno di tradire la parola data o la fiducia riposta.
- Non posso fare a meno di impossessarmi di qualcosa desiderato da molti, anche se non me ne faccio nulla.
- Non posso fare a meno di cimentarmi in sfide spericolate e impossibili per i più, solo per mettere alla prova le mie abilità.

- Non posso fare a meno di infrangere le regole o sfidare le autorità, anche quando non ne ricaverei nulla.
- Non posso fare a meno di tener fede alla parola data, qualunque prezzo essa comporti.
- Non c'è niente che attiri la mia attenzione come _____
- Perdo il controllo quando _____
- _____

Inizi il gioco con 1 punto *Furtività* per ogni scelta (fino a un massimo di 3).

Una volta per sessione, quando ti *Accampi*, puoi decidere di non recuperare PF per riflettere sugli errori commessi finora. Ripristina la tua *Furtività* max.

Quando *cedere ad uno dei tuoi difetti ti mette nei guai*, puoi recuperare 1 punto *Furtività*.

Puoi spendere punti *Furtività*, 1 per 1, in qualunque momento per:

- celare un oggetto di dimensioni consone alla vista di qualcuno;
- infliggere +1d6 danni se il bersaglio è ignaro della tua presenza;
- sviare l'attenzione di qualcuno per un brevissimo lasso di tempo;

Ci penso io

Quando *ti avvicini furtivamente ad un bersaglio ignaro delle tue intenzioni*, dichiara un obiettivo (es: borseggiarlo, stordirlo, avvelenare il suo boccale, origliare,...). Ogni azione è consentita ma il GM ti assegnerà una o più delle seguenti condizioni:

- dovrai creare un diversivo
- sarà facilmente riconducibile a te (aumenta la tua *Notorietà*)
- avrai bisogno di _____/dell'aiuto di _____
- dovrai accontentarti di un risultato minore
- richiederà particolare accortezza e/o equipaggiamento speciale (spendi 1 *Furtività* e/o marca un utilizzo da *Ferri del mestiere*)
- hai bisogno di un certo tempo

Ferri del mestiere

Possiedi un'invidiabile collezione di arnesi per lo scasso e il disinnescare di trappole e altri congegni. Descrivi in cosa consiste e cosa la rende speciale (appartenevano a ladro leggendario? Sono piccoli folletti al tuo servizio?). Quando *attingi alla tua collezione*, racconta cosa hai intenzione di fare e tira+DES: con 10+, lo fai; con 7-9, scegli 1:

- il meccanismo è particolarmente ostico o tu più distratto del solito: marca un utilizzo dalla tua collezione.
- attiri attenzioni indesiderate o esponi te e i tuoi alleati ad un pericolo.

A seconda della natura della tua collezione, *quando coerente con la fiction*, puoi spendere punti *Furtività*, 1 per 1, per ripristinare 1 utilizzo dei tuoi *Ferri del mestiere*. Racconta come lo fai.

MOSSE 2-5

Occhio di falco

Quando tiri Raffica su un bersaglio ignaro della tua presenza, oltre ai normali effetti (o al posto di infliggere danno), puoi spendere 1 punto *Furtività* per:

- Celare la tua posizione
- Creare un diversivo o distrarre il bersaglio: tu ed eventuali alleati ottenete +1 prossimo
- Privare il bersaglio di un oggetto visibile

Nessuno è perfetto

Proprio non resisti a non metterti nei guai per ciò che sei. Eppure, tanto per cambiare, te la sei cavata ancora una volta! Coerentemente con la fiction, scegli un'altra sentenza da *Non rimpiango nulla*. Aggiorna la tua *Furtività* di conseguenza.

Conosco un tizio..

Quando entri in un insediamento dove sei stato precedentemente (a tua discrezione), il GM ti dirà cos'è cambiato dall'ultima volta. Puoi spendere punti *Furtività*, 1 per 1, per porre le seguenti domande:

- Dove si riuniscono quelli come me?
- Quale ricchezza si dice sia celata in questa città?
- Dove posso trovare notizie succulenti?
- Chi o cosa è da evitare per la gente come me?

Il GM ti risponderà onestamente. Prendi +1 prossimo se agisci in base alle risposte.

Uno, nessuno, centomila

Aggiungi ai tuoi *Ferri del Mestiere* trucchi, abiti e protesi per il camuffo. Quando *attingi alla tua collezione per prendere le sembianze di qualcuno*, marca un utilizzo dai tuoi arnesi da ladro e tira+CAR. *Con un 10+*, solo i più intimi del bersaglio noteranno la differenza. *Con un 7-9*, raggiri solo coloro che non conoscono direttamente il bersaglio.

Con amici come questi...

Fai parte di una gilda o confraternita di ladri. Descrivi come è strutturata e su che tipo di *Risorse* (contrabbando, segreti, racket) basa la propria attività. Quando *dedichi del tempo agli affari della Gilda*, racconta qual è il tuo incarico e tira sulla caratteristica più appropriata. Con un 7+, guadagni 1 *Risorsa*. Con un 7-9, scegli in aggiunta una tra le seguenti:

- Lasci dietro qualcosa di riconducibile a te: aumenta la tua *Notorietà* all'interno dell'insediamento.
- L'incarico richiede più accortezza del previsto: spendi 1 punto *Furtività*.

- Il tuo operato solleva qualche dubbio tra gli altri membri. Prendi -1 prossimo per qualunque tiro riguardante la tua Gilda o i suoi membri.

Puoi scambiare *Risorse*, 1 per 1, per:

- recuperare 1 Punto furtività
- guadagnare 3d6x10monete o equivalente merce di scambio
- richiedere un servizio o un'informazione ragionevolmente disponibile
- ridurre di 1 la tua *Notorietà*
- ripristinare i tuoi *Ferri del Mestiere*

Nato per schivare

Finché possiedi almeno un punto Furtività, hai +1 armatura. Racconta quali abilità fuori dal comune ti rendano così elusivo.

Faremo così

Quando *pianifichi e metti in atto qualcosa di illegale o particolarmente audace* (infiltrarsi in un castello, rubare la chiave del quartiermastro, ecc.), assegna a te e ai tuoi alleati i seguenti ruoli: *L'Esecutore, Il Palo, L'Esca/Il Diversivo*, uno o più *Assi nella Manica*. Nell'assegnarli, tieni conto che:

- lo stesso giocatore non può ricoprire più ruoli contemporaneamente;
- non è detto, a seconda della fiction, che tutti i ruoli debbano essere ricoperti;
- eventuali ruoli scoperti possono contare o meno come un fallimento automatico nel tiro corrispondente, a discrezione del GM.

Se sei l'Esca, il giocatore alla tua destra (o il GM) ti dirà chi o cosa dovrai intrattenere. Racconta come lo fai e tira sulla caratteristica più adatta: *con un 10+*, ottieni del tempo sufficiente per i tuoi compagni; *con un 7-9*, ti esponi a un pericolo maggiore o ottieni meno tempo di quel che pensavi.

Se sei il Palo, tira+SAG: il giocatore alla tua destra (o il GM) ti dirà un pericolo in avvicinamento. *Con un 10+*, hai la situazione sotto controllo: hai il tempo di intervenire o avvisare i tuoi alleati; prendete tutti +1 al prossimo tiro. *Con un 7-9*, te ne accorgi troppo tardi: i tuoi alleati prendono -1 prossimo per fronteggiare il pericolo oppure ti esponi in prima persona per sviare l'attenzione.

Se sei l'Esecutore, il giocatore alla tua destra (o il GM) ti dirà ciò che ti separa dall'obiettivo. Tira sulla caratteristica più opportuna. *Con un 10+*, racconta come

riesci a superarlo. *Con un 7-9*, il GM ti offrirà una conseguenza imprevista, un prezzo da pagare o un esito inferiore.

Se sei l'Asso, racconta in che modo sei d'aiuto per uno o più dei tuoi alleati e tira sulla caratteristica più adatta: *con un 10+*, togli le castagne dal fuoco o il tuo alleato ottiene un esito migliore; *con un 7-9*, arrivi giusto in tempo per fronteggiare il precipitare degli eventi.

Apprendista alchemico

Aggiungi ai tuoi *Ferri del Mestiere* mortaio, pestello, distillatore e tutto ciò che serve per miscelare equipaggiamento alchemico speciale per un ladro (veleni, fumogeni per la fuga, pozioni di invisibilità ecc.). Quando *attingi alla tua collezione per sintetizzare equipaggiamento alchemico*, scegli un effetto e marca un utilizzo. Il GM potrà darti una o più delle seguenti condizioni:

- hai bisogno di giorni/settimane/mesi
- prima dovrai _____/avrà bisogno dell'aiuto di _____
- richiede uno o più ingredienti difficili da trovare, che possono o meno essere in vendita
- ti metterai in pericolo per farlo
- ci metterà un po' a fare effetto
- avrà effetti collaterali ben visibili
- otterrai qualcosa di qualitativamente inferiore

Poi, tira+INT. *Con 10+, ottieni tre utilizzi; *Con 7-9, riesci a salvare un singolo utilizzo puro o tre impuri. Il GM ti dirà in cosa consiste l'impurità.

Non questa volta!

Quando *fronteggi una situazione per la quale hai già patito le conseguenze di un fallimento*, ottieni un punto Furtività temporaneo valido fino a che non lo spendi o le acque si sono calmate. Questo punto non conta nel novero della tua *Furtività max*.

Fidarsi di me...

Quando conquisti la fiducia di qualcuno o condividi con lui un evento importante, racconta, insieme al giocatore del bersaglio, una scena di complicità, amicizia o affetto.

Se il bersaglio è un PG, tira+Legami (non si tratta di una persona qualunque, conosce i tuoi giochetti). Con 10+, puoi porre al giocatore del bersaglio una delle seguenti domande, alle quali dovrà rispondere sinceramente. Il giocatore può rifarti la stessa domanda, a te la scelta su come procedere: potrai cambiare domanda, rispondere o restare in silenzio. Con un 7-9, il giocatore del bersaglio potrà porti a sua volta una domanda *a scelta* dalla lista. Se decidi di non rispondere, il giocatore del bersaglio segna 1 PE. Con un 6-, come sopra ma il giocatore del bersaglio annota anche il legame "L'alone di mistero di _____ mi insospettisce. Per non

parlare della sua curiosità!". Finché il legame non è risolto, non potrai usare nuovamente questa mossa con lui.

Se il bersaglio è un PNG, tira+SAG se metti a nudo i tuoi veri sentimenti o +Furtività se è tutto volutamente finto. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, tu e il GM prendete 1 a testa. Con un 6-, tu e il GM prendete comunque una presa a testa ma il bersaglio riesce anche a carpire un tuo segreto o una debolezza sconosciuta ai più. Racconta di cosa si tratta.

Puoi spendere prese, 1 per 1, per porre le seguenti domande:

- Chi/Cosa teme il tuo personaggio più d'ogni cosa?
- Chi/Cosa desidera il tuo personaggio più d'ogni cosa? §
- Cosa sta realmente provando il tuo personaggio? §
- Cosa intende fare il tuo personaggio? §
- Cosa il tuo personaggio vorrebbe che io facessi? §
- Come posso far sì che il tuo personaggio___?
- A chi o cosa il tuo personaggio è particolarmente legato?

MOSSE 6-10

Ma io ci vado vicino

richiede: Nessuno è perfetto

Aggiungi alla lista di *Fine Sessione* la domanda:

- Mi sono lasciato alle spalle una volta per tutte una mia cattiva abitudine?

Se la risposta è "sì", segna 1 PE e cancella la sentenza corrispondente da *Non rimpiango nulla*. Se coerente con la fiction, puoi selezionarne un'altra al posto della precedente. L'ammontare di punti *Furtività* in tuo possesso resta invariato.

Impresario

richiede Con amici come questi...

Gli affari vanno bene e la tua immagine tra i ranghi della Gilda cresce di conseguenza. Ogni volta che entri in un insediamento, ottieni 1 *Risorsa* immediatamente disponibile per i tuoi affari. Quando *Fai rifornimento* in un insediamento dove è presente un avamposto della tua Gilda, non hai bisogno di tirare per *Attrezzi da avventuriero* e altro equipaggiamento di base.

...è stata la cosa peggiore che potessi fare!

Richiede: Fidarsi di me...

Quando fai leva su una debolezza o segreto di qualcuno per il tuo personale tornaconto,

Se si tratta di un PNG, tira+Furtività. Con 10+, prendi 3 e il GM *augmenta la tua Notorietà*. Con 7-9 prendi 1 ma il GM, oltre ad *augmentare la Notorietà*, pretenderà una garanzia affinché la cosa non si ripeta. Puoi spendere le prese, 1 per 1, quando possibile, per:

- convincere il png a fare qualcosa, anche di pericoloso, al meglio delle sue capacità.
- estorcere denaro o merce equivalente
- ottenere qualcosa di unico e personale
- ottenere informazioni riservate da lui conosciute. Prendi +1 se agisci in base alle risposte

Se si tratta di un PG, prendi 1. Puoi spendere 1 presa per:

- ottenere qualcosa di unico e personale
- ottenere informazioni riservate da lui conosciute. Prendi +1 se agisci in base alle risposte
- chiamare un tiro da parte del giocatore bersaglio (es.: *Aiutare, Ostacolare, Difendere* ma anche *Taglia e Spacca* su un determinato bersaglio o una delle

mosse iniziali della sua classe; in fiction stai ricattando, minacciando per ottenere qualcosa in cambio)

Il giocatore del bersaglio può rifiutare la chiamata: in quel caso segna un PE e agisci secondo la fiction (es. se stai minacciando di spifferare qualcosa, *fallo*). Al termine della presa, il giocatore del bersaglio cancella qualunque legame abbia con te e lo sostituisce con "_____ ha tradito la mia fiducia". Finché questo legame non viene risolto, non potrai spendere ulteriori prese nei suoi confronti. Inoltre, entrambi prendete +1 e -1 a tutti i tiri rispettivamente di *Ostacolare* e *Aiutare* che coinvolgono i vostri personaggi. A discrezione dei giocatori coinvolti, alla risoluzione del legame, il giocatore del bersaglio può guadagnare 1 presa al posto di segnare esperienza.

Ci è mancato poco

Quando *dovresti subire le conseguenze di un fallimento*, puoi scegliere di non segnare PE e spendere un punto Furtività al suo posto: racconta come ti sei salvato per un soffio usando le tue capacità uniche.

Simbiosi con le ombre

richiede Uno, nessuno, centomila

Quando *attingi alla tua collezione* per confonderti con l'ambiente circostante, marca un utilizzo dai tuoi *Ferri del Mestiere* e tira+INT.

*Con un 7+, finché resterai fermo sarai pressochè invisibile;

*Con un 7-9, scegli 1:

- richiederà più tempo del previsto;
- richiederà più risorse del previsto (marca un utilizzo aggiuntivo da *Ferri del Mestiere*);
- richiederà più accortezza del previsto (spendi 1 punto *Furtività*);

VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e hai bisogno di una via di scampo, nomina una via di fuga e tira+DES. Con 10+, sei fuori. Con 7-9, puoi restare o andare via, ma se vai

ti costerà: lasci indietro qualcosa o ti porti dietro qualcosa, il GM ti dirà cosa. Con un 12+, non solo riesci nell'intento, ma il GM ti offrirà un esito migliore, la vera bellezza o un momento di grazia.

A tua discrezione, prima del tiro, puoi marcare un utilizzo dai tuoi *Ferri del mestiere* per ottenere un +1 prossimo. Racconta cosa utilizzi per svignartela.

...che conosce un tizio

richiede Conosco un tizio...

Quando entri in un insediamento dove sei stato precedentemente, racconta dell'ultima avventura vissuta qui, poi tira+Car:

- Con un 7+, guarda un po', qualcuno ha beneficiato del tuo operato e non vede l'ora di ricambiare il favore;

- Con un 7-9, c'è anche qualcuno che a causa tua ne ha passate tante e non vede l'ora di fartela pagare;
- Con un 6-, in aggiunta a ciò che dice il GM, il tuo arrivo non è passato inosservato: guadagni 1 *Notorietà*.

Maestro Alchemico

Richiede: Apprendista alchemico

Aggiungi al tuo equipaggiamento un *Ricettario alchemico* (peso 0, cifrato) dove annotare ricette, note e osservazioni riguardo i distillati e gli ingredienti incontrati nel corso delle tue avventure. Quando disponi di tutto il necessario e sei nelle condizioni adatte, puoi marcare un utilizzo dai tuoi *Ferri del mestiere* per ricreare un utilizzo puro di qualsiasi equipaggiamento alchemico utilizzato in passato.

Inoltre, quando *Declami Conoscenze* riguardo pozioni e altro materiale alchemico, prendi +1 al tiro se in possesso del tuo *Ricettario*.

Colui che salutò la Morte come una vecchia amica

Non sarai il più bello, forte o carismatico del gruppo. Sicuramente però sei il più furbo. Oh, sì che lo sei. Quando esali il tuo *Ultimo Respiro*, tira+*Furtività*.

Con un 7+, non solo riesci a sgattaiolare via dai Neri Cancelli come se niente fosse, ma riesci anche a portare via qualcosa con te (un segreto? un'anima? un oggetto unico dell'aldilà? Parlane col GM). Con un 7-9, scegli:

- la tua malefatta verrà scoperta di lì a poco. Aspettati una visita dalla “vittima” del tuo furto
- Qualcosa di spiacevole viene fuori dai Neri Cancelli con te, che tu lo volessi o no. Bel lavoro!
- l’aria dei Neri Cancelli o l’oggetto del tuo furto hanno degli effetti imprevisti su di te (fisici, psichici, comportamentali, ecc.): non sei lo stesso di quando sei entrato.

Ricorda: qualunque cosa sia ciò sul quale hai messo le tue manacce, è qualcosa di *prezioso* o *importante* per la Morte. Roba che scotta. Faglielo presente la prossima volta che i vostri cammini si incroceranno.

OGGETTI MAGICI

MAPPA DEI FURFANTI (*magico, peso 0, unico*)

Un'ampia pergamena ingiallita dall'aspetto antico. Si dice che i nomi che appaiono quando viene attivata siano quelli dei creatori, studenti di una scuola di magia che avevano la passione per le regole da infrangere.

Quando attivi la mappa prima di intraprendere qualcosa di illegale, tira+INT. Vedrai comparire una planimetria del posto della tua missione, qualunque esso sia, con tante etichette a mostrare, in tempo reale, lo spostamento di chi vi è all'interno.

