

LEGEND OF FIVE RINGS CHEATSHEET

PUNTI ESPERIENZA

1 PX per la sessione

1 PX per ogni elemento importante scoperto sulla storia da voi

1 PX se è stato rivelato il segreto di qualche PNG

1 PX se interpretate i vostri svantaggi mettendovi in situazioni difficili a causa loro

1 PX se risolvete un legame con un altro PG

3 PX se nessuno è morto a causa vostra

3 PX se vincete un duello

5 PX se sconfiggete la vostra nemesi

10 PX se sopravvivete allo scontro con un Oni o un altro mostro delle Terre d'Ombra

MANOVRE

- **Tiro Mirato (Incremento variabile)**
- **Disarmare (3 incrementi):** Danno fisso 2k1, Tiro contrapposto Forza
- **Attacco Extra (5 incrementi)**
- **Finta (2 incrementi):** Attacco a segno -> Bonus danno = (Attacco - Armatura) /2
- **Proteggere (0 incrementi):** Armatura +5 al difeso, -5 al difensore
- **Aumentare il danno (Incremento variabile):** +1k0 per Incremento
- **Buttare a terra (Incremento variabile):** Tiro Forza contrapposto

POSIZIONI IN COMBATTIMENTO

Attacco: Nessuna restrizione alle azioni

Attacco Completo: Solo azioni di attacco, movimento solo per avvicinarsi al nemico, solo melè. +2k1 attacchi, -10 armor, +5 piedi movimento

Difesa: Bonus armatura = Anello Aria + Difesa. Non può attaccare

Difesa Completa: Bonus Armatura = (Tiro Difesa / Riflessi) /2. Azione Complessa

Equilibrio: Nessuna azione. Round successivo bonus ad un Tiro = Vuoto + 1k1, +10 iniziativa per un round

PUNTI VUOTO

- +1k1 ad un tiro (non danni)
- Alza temporaneamente (per un tiro) una skill da 0 a 1
- Riduci di 10 i danni subiti
- Alza l'armatura di 10 (deve essere fatto all'inizio del round)
- Scambia l'iniziativa con quella di un altro giocatore per tutto il combattimento (deve essere fatto all'inizio del round)
- Alza l'iniziativa di 10 per tutto il combattimento (deve essere fatto all'inizio del round)

MOVIMENTO

Gratuita = (Acqua x 5) piedi | Semplice = (Acqua x 10) piedi | Max = (Acqua x 20) piedi

LEGAMI

Scrivete un Legame con ogni altro personaggio giocante. I Legami, come in Dungeon World, dovrebbero rappresentare la natura, positiva o negativa, del vostro rapporto con un altro personaggio, e dovrebbero definire una linea d'azione nei confronti di quel personaggio.

Se entrambi i giocatori ritengono che, al termine di una sessione, un Legame non abbia modo di sviluppare oltre il rapporto tra personaggi, quel Legame sarà da considerarsi risolto.

NEMESI

Ogni giocatore dovrebbe scegliere una Nemesi, che potrebbe essere o meno conosciuta al suo Personaggio, ma che è comunque un importante strumento per il Game Master.

Una buona Nemesi dovrebbe essere identificata da due parti: il proprio Nome e il motivo per cui è in contrasto con il Personaggio.

Esempio: La mia Nemesi è Nezumi, che ha rubato la spada del mio Antenato.

TITOLI ONORIFICI

-**Ō**: usato solo per Kami, Spiriti che ci si vuole ingraziare e che abbiano un'alta stima di sé, per l'Imperatore

-**dono**: Usato per rivolgersi a qualcuno di rango superiore al proprio e verso cui si vuole mostrare un rispetto superiore

-**sama**: Usato per rivolgersi a chi ha un rango superiore al proprio

-**san**: Usato per rivolgersi a chi ha un rango simile al proprio

-**kun**: Usato per rivolgersi ai propri compagni intimi (amici di infanzia, compagni d'arme, ecc..) o a ragazzi quasi adulti

-**chan**: Usato per rivolgersi ai bambini, alle ragazze molto giovani, o a qualcuno con cui si ha una rapporto familiare

Sensei: Usato per rivolgersi al proprio maestro

Senpai: Usato per rivolgersi a qualcuno che è più anziano di voi all'interno di una scuola

Kohai: Usato per rivolgersi a chi è più giovane di voi rispetto alla vostra scuola di appartenenza