

Tecnica Base: Tut'uno col respiro

Puoi dissolvarti nel Respiro e teletrasportarti in un luogo che puoi vedere abbastanza chiaramente, spendendo 1 Punto Limite. Puoi anche portare qualcuno con te, spendendo altri 2 Punti Limite per ciascuno che vuoi portare con te (la spesa può essere condivisa).

Tecnica Base: Costume

Hai sempre un costume nello zaino, e tutto l'occorrente per mascherare te e i tuoi compagni. Quando usi i tuoi costumi per passare inosservato o per attirare l'attenzione puoi trasformare una Conseguenza in un Successo spendendo Punti Limite pari alla Potenza della Minaccia.

Credità: Doppio Core

Scegli un secondo elemento a cui sei affine e segnalalo nello spazio Stirpe della tua scheda. Puoi usare quell'elemento come se fosse il tuo Core base e puoi anche creare combo creative con i due core. Quando qualcosa Ferisce il tuo Core, devi considerare la Stirpe come se fosse un Core, ma scegli tu quale Core viene Ferito. Se qualcosa Ferisce la tua Stirpe non avrai più accesso al Core secondario.

Tecnica Knight: Core Elementale

Il Core del tuo Knight è un vero e proprio elementale, una creatura dotata di volontà che vive in simbiosi con il tuo gigante meccanico. Puoi liberarlo spendendo 5 Punti Limite e farlo agire indipendentemente dal tuo Knight: effettua prove usando i tuoi tratti legati agli elementi. Ha una Ferita.

Tecnica Knight: Gioco di specchi

Spendendo 5 Punti Limite puoi sfruttare due riflessi qualsiasi che vedi per muovere il tuo Knight da un riflesso all'altro, come se si teletrasportasse. Che sia solo un'illusione, un gioco di specchi, o che tu sia in grado di muovere la materia come se fosse luce è un mistero che potresti voler approfondire.

La mia Uniforme Scolastica

Tecnica Sovraccarico: Mille colpi di spada

Nel momento in cui entri in Sovraccarico infliggi automaticamente una Ferita a un avversario contro cui stai combattendo. Se non ci sono avversari, potrai infliggere una Ferita al primo avversario che affronterai, se sarai ancora in Sovraccarico. Puoi usare questa Tecnica una sola volta per ogni Scena.

Tecnica Sovraccarico: Troll

Quando sei in Sovraccarico e una Minaccia ti infligge una Ferita tira 1d12: se il risultato è 10+ non sei tu a subire la Ferita, ma il tuo avversario, ma non potrai farlo nuovamente in questa Scena! Se fai 9-, alla prossima Ferita potrai riprovare. Puoi provare tutte le volte che vuoi, finché non riesci a riflettere una Ferita. Puoi riflettere una sola Ferita per Scena.

Cosa si vede come prima cosa

Sorriso smagliante

Tecnica Avanzata:

Tecnica Avanzata::

Quello che dico sempre

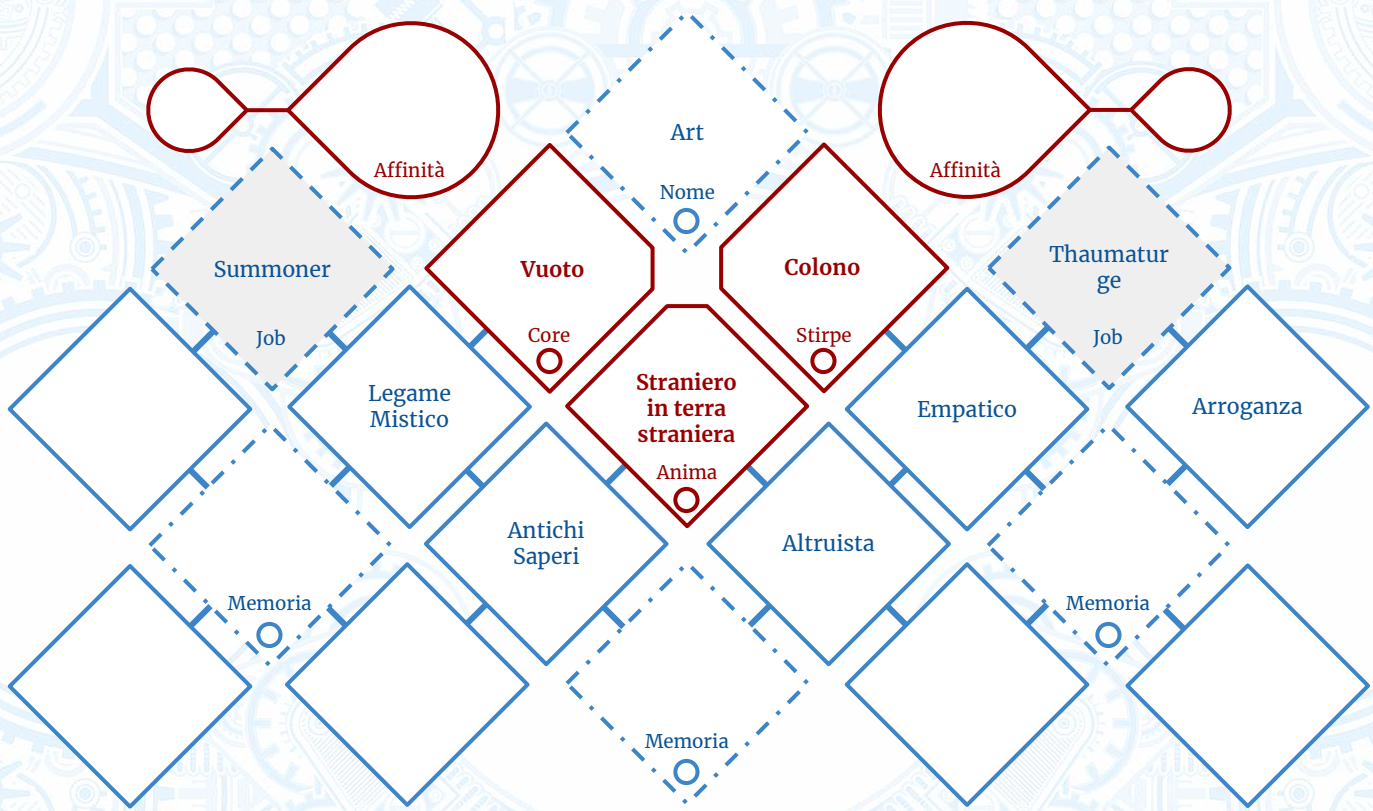
Lottare per qualcuno è ciò che ti rende il più forte dei forti, in modo che niente possa fermarti.

Meleganz
Knight

Caster
Frame

Void Shield
Capacità

Black Hole
Capacità



Qual è il mio posto
Difetto

Nemesi

Item

Item

Temi da affrontare
Colonialismo
Conoscenza dimenticata
Reclamare il dovuto

Limite

● ● ● ● ● ● ○ ○

Capacità di Sovraccarico: 6

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Temi affrontati

Tecnica Base: Grimorio

Nei tuoi appunti c'è sempre qualcosa di utile per risolvere la situazione: quando effettui una Prova consultando attivamente i tuoi appunti puoi considerare il Grimorio come un Item senza doverlo segnare in uno degli spazi del tuo Curriculum.

Tecnica Base: Evocazione

Spendendo 1, 3 o 5 Punti Limite: B 1: evochi una creatura illusoria che agisce come comandi. Non è una vera creatura, ma può ingannare i meno attenti B 3: evochi la copia fisica di una creatura, che agisce come comandi. Anche se è solo una copia, è fisica in tutto e per tutto B 5: evochi una creatura consenziente. Non puoi evocare creature che non vogliono essere evocate da te

Creedità: Newkind

C'è chi dice che i Newkind siano il prossimo stadio evolutivo degli esseri umani, che siano in grado di espandere la propria consapevolezza oltre i limiti imposti dal proprio corpo: una volta per Scena puoi fare a chi narra una domanda sullo stato d'animo di qualcuno che vedi e chi narra ti dovrà rispondere onestamente, a meno che non si tratti di un altro Newkind.

Tecnica Knight: Magic Knight

Il tuo Knight non è un semplice apparato meccanico alimentato a Particelle Dragon, ma un vero e proprio essere magico. Sono necessari due Disastri per danneggiare il Nome del Knight, ma solo quando ti trovi a bordo del tuo Knight

Tecnica Knight: Trasfigurazione

Pur essendo solo un'arma priva di anima, il tuo Knight è comunque legato a te in maniera indissolubile. Il tuo Knight può essere evocato da te in qualsiasi momento, spendendo 5 Punti Limite come se fosse una creatura consenziente

La mia Uniforme Scolastica

Tecnica Sovraccarico: Respiro Selvaggio

Quando sei in Sovraccarico la natura del Respiro cambia continuamente: puoi invertire la Difficoltà base di una Minaccia con la sua Potenza. Applica questa Tecnica prima di ridurre la Difficoltà in altro modo. La Tecnica funziona una sola volta per Scena (non puoi quindi invertire la Difficoltà a più Minacce in una stessa Scena)

Tecnica Sovraccarico: Shikigami

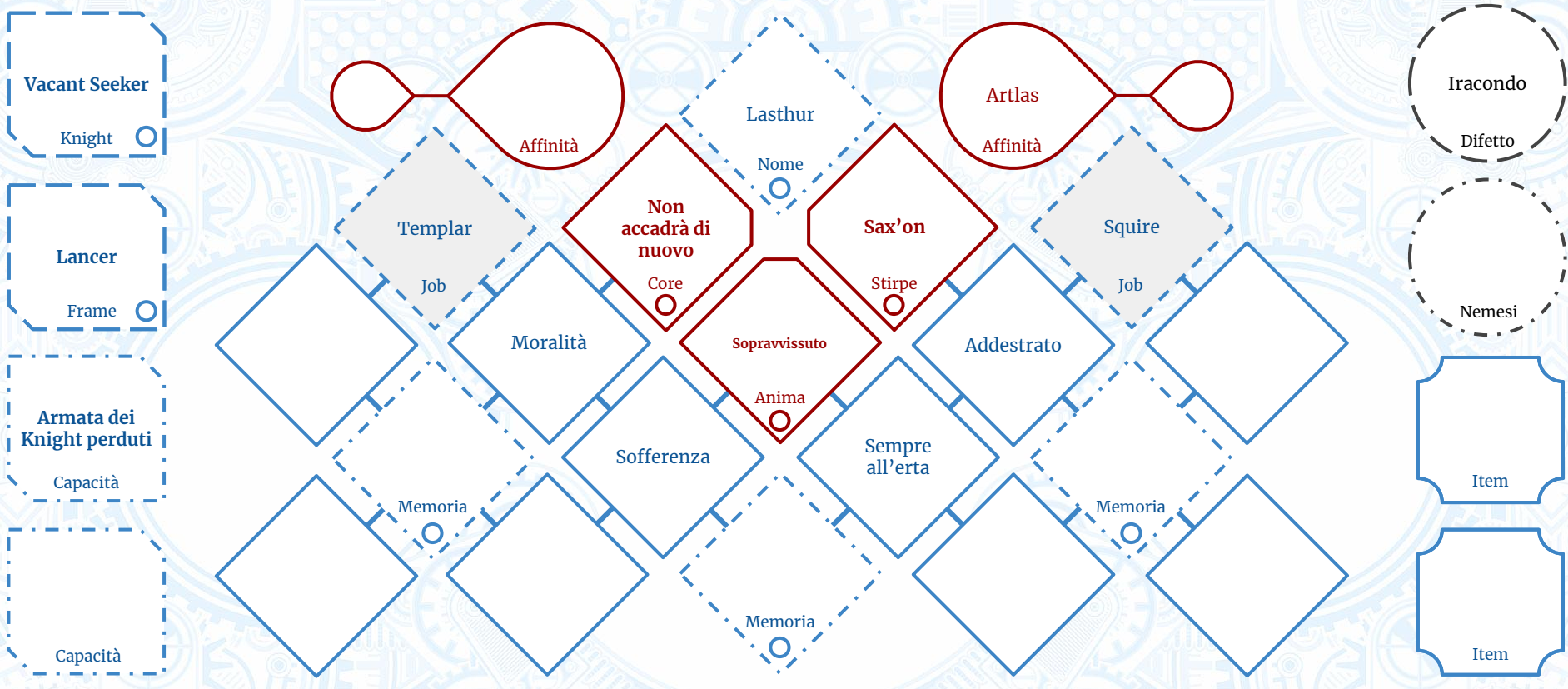
Quando sei in Sovraccarico la tua essenza inizia a disperdersi nelle Particelle Dragon e diventi non solo più difficile da colpire (+3d12 quando ti difendi da qualcosa): puoi muovere e manipolare la materia facendo unicamente affidamento sulla tua mente, sfruttando le Particelle Dragon

Cosa si vede come prima cosa

Tecnica Avanzata:

Tecnica Avanzata:

Quello che dico sempre



Temì da affrontare

- Responsabilità dell'Erede
- Senso di colpa
- Sacrificarsi per un bene superiore
- Riuscire a vivere come ogni altro giovane

Capacity of Overload: 6

○○○○○○○○○○

○○○○●●○○○○○○○○

Temì affrontati

Tecnica Base: No Pain, No Gain

Ogni volta che subisci una Ferita, il primo Successo che otterrai sarà considerato un Trionfo.

Nel caso tu ottenga uno o più Trionfi nella tua prossima Prova puoi contare un Successo Pieno extra e spenderlo come spenderesti quelli ottenuti con i dadi.

Tecnica Base: Balvarò

Quando una Matricola chiede aiuto in una Prova, tu la puoi aiutare anche se non sei presente in Scena in quel momento, perché le tue parole di incoraggiamento e incitamento risuonano nelle sue orecchie anche quando sei lontano, così come il tuo esempio.

Èredità: Senza Core

Chissà per quale motivo, in te non è presente nemmeno una Particella Dragon: sostituisci il Core con la Scintilla, cioè l'ideale o la motivazione che ti spingono a impegnarti a superare comunque i tuoi limiti, come per esempio difendere qualcosa o qualcuno, diventare il migliore in un determinato campo e così via. Questo vuole anche dire che il tuo Knight usa una fonte di energia alternativa.

Tecnica Knight : Sacrificio

Quando affronti Minacce pericolose puoi danneggiare il tuo Knight volontariamente per ridurre per tutta la Scena la Potenza della Minaccia di un numero pari ai Trattati Knight (Nome, Frame, Capacità) che decidi di sacrificare così.

Puoi scegliere di danneggiare il Knight in qualsiasi momento, anche durante la Prova di un'altra Matricola.

Tecnica Knight: Bastione

Quando le Minacce che vi trovate ad affrontare sono troppo grandi, ti ergi come uno scudo per difendere i tuoi compagni da morte certa. Puoi condividere la spesa di Punti Limite (minimo 1) che altre Matricole stanno facendo, qualsiasi sia il motivo.

La mia Uniforme Scolastica

Tecnica Sovraccarico: Limit Break

Un limite è fatto solo per essere superato, e una volta superato, un Templar deve dimostrare di potersi spingere dove una normale persona non potrebbe mai arrivare.

Quando sei in Sovraccarico puoi spendere 3 Punti Limite per trasformare un Disastro in un Fallimento normale.

Tecnica Sovraccarico: Coraggio!

Quando sei in Sovraccarico e un'altra Matricola subisce una Ferita puoi prendere quella Ferita al suo posto. Puoi prendere su di te anche le Ferite inferte ai Knight, danneggiando te o il tuo Knight come preferisci.

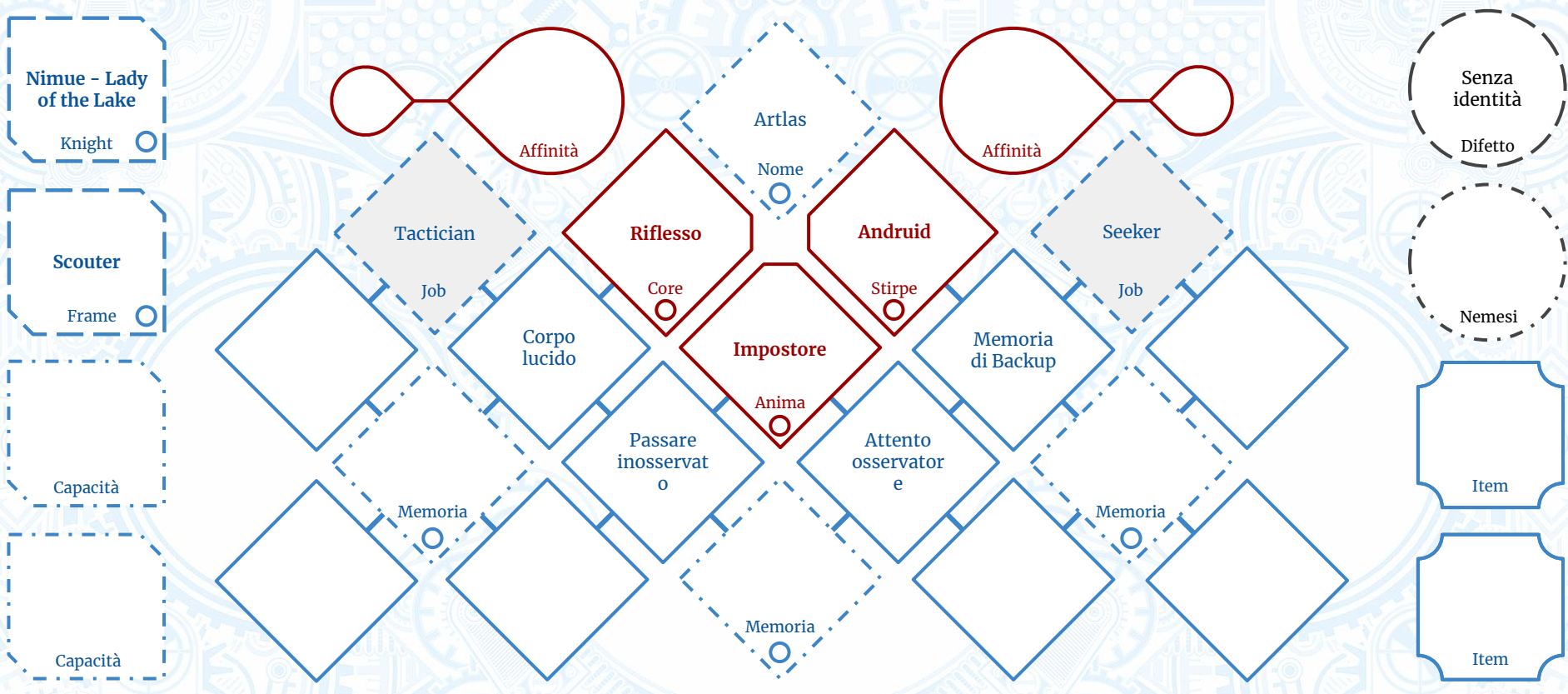
Quando prendi una Ferita in questo modo tu e l'altra Matricola potete recuperare anche 1d6 Punti Limite.

Cosa si vede come prima cosa

Tecnica Avanzata:

Tecnica Avanzata:

Quello che dico sempre



Tecnica Base: Genio Strategico

Quando spendi Punti Limite per aggiungere d12 alla Prova di un'altra Matricola puoi aggiungere lo stesso numero di d12 anche alle Prove di un'altra Matricola (te compreso) senza spendere altri Punti Limite.

Tecnica Base: GRAAL

Solo chi dubita di sé può trovare la Verità: quando ottieni un Successo con conseguenze (e non un Fallimento) durante una Prova avrai una breve visione del prossimo futuro. La visione ti darà 1d12 extra alla prossima Prova, durante la stessa Scena.

Credità: Memorie del GRAAL

Riserva un Tratto della tua scheda come Unità di Backup. Durante ogni Sessione puoi sostituirlo con un Tratto che preferisci, perché scarichile conoscenze necessarie dal cloud del GR.A.A.L. Non puoi sostituirlo più di una volta per Sessione.

Tecnica Knight: Analista

La tua solida preparazione ti permette di capire velocemente i punti deboli delle Minacce che ti trovi ad affrontare: la prima volta che una Minaccia subisce una Ferita puoi usare i sensori del tuo mecha per identificare il Punto Debole della Minaccia, che chi narra ti comunicherà.

Tecnica Knight: Reliquia

Il tuo Knight non è stato costruito nel Round, è una reliquia del passato costruita dagli Avaloniani o da qualcuno di ancora più antico. Quando affronti Minacce che vengono dal passato di Brit'an il tuo Knight entra in risonanza con le antiche energie del pianeta e ne viene potenziato: puoi spendere 5 Punti Limite per trasformare un Successo in un Trionfo.

La mia Uniforme Scolastica

Tecnica Sovraccarico: Rivelazione

Quando entri in Sovraccarico puoi raccontare un breve flashback come se per qualche istante fossi tu a narrare: racconta come la situazione difficile in cui siete ora facesse parte del tuo piano dall'inizio e spiega come questo ti permetterà di ribaltare la situazione a vostro favore. Questo conta, a tutti gli effetti, come un Successo Pieno.

Tecnica Sovraccarico: Oracolo

Quando sei in Sovraccarico la Verità diventa più chiara ai tuoi occhi: vedi attraverso qualsiasi illusione e puoi spendere 3 Punti Limite per permettere ai tuoi compagni di vedere attraverso un'illusione finché sei vicino a loro. Puoi anche spendere 3 Punti Limite per rimuovere qualsiasi controllo mentale da te o un'altra Matricola.

Cosa si vede come prima cosa

Tecnica Avanzata:

Tecnica Avanzata:

Quello che dico sempre

TRATTI

Ogni tratto che metti in gioco è 1d8 (massimo 6)
+1d12 se usi il tuo Knight
+1d12 se usi Capacità o il Frame
+1d12 se sfrutti un Punto Debole

DIFFICOLTÀ

Indica il numero di Dadi Positivi trasformati in d6
La Difficoltà va da 1 a 6
I Tratti Minaccia trasformano i d6 in d4

POTENZA

Indica quanti Punti Limite devi spendere per aggiungere d12
o aiutare una Matricola, minimo 1

RISULTATI

d6	d12	Risultato
6	6+	Successo pieno
5-	6+	Successo con conseguenze
6	5-	Successo con conseguenze
5-	5-	Fallimento

SUCCESSI

Riesci nella Prova, migliori la Prova, abbassi la Difficoltà

CONSEGUENZE E FALLIMENTI

Incontri un ostacolo, ti metti in pericolo.
Puoi spendere Punti Limite per trasformarle in Successi

TRIONFI

Recuperi 1d6 Punto Limite, ripari il Knight, infliggi una Ferita,
salvi una Matricola, riduci la Potenza di una Minaccia

DISASTRI

Ricevi una Ferita, il Knight riceve una Ferita, attivi una Tecnica
Minaccia, ricevi Conseguenze molto gravi

DIFETTO

+1 Difficoltà della Prova, guadagni 1d6 Punti Limite

PUNTI LIMITE

Aggiungi d12, trasforma Conseguenze in Successi, attivi una
Tecnica, usi il Core, aiuti una Matricola
Si recuperano con Tecniche, Trionfi, Difetto e riposando

AIUTARE ALTRE MATRICOLE

In base alla Potenza aumenti i d12 o +1 sul
risultato finale (max +6 sui d12 e +6 sui d6).

MEMORIE

Ritari tutti i dadi che vuoi, max 1 volta per Sessione per ogni
Memoria. Si possono giocare più Memorie in una Prova.

NEMESI

Successi = Trionfi, Conseguenze = Disastri
(non si possono trasformare Disastri in Trionfi)

CORE

Spingi il Limite per fare cose particolari

SOVRACCARICO

Si gioca come la Nemesi. Entri in Sovraccarico superati 8
Punti Limite, esaurito il massimale esci di Scena

FERITE

Scegli se applicare una ferita su: Core, Stirpe, Anima.
I Tratti feriti non possono essere usati.
Con 3 ferite si esce di scena.

GUARIRE

Recuperi 1 Ferita ogni scena di riposo.
Puoi spendere 5 Punti Limite per guarire subito una Ferita.
Puoi guarire con una Prova con Difficoltà 3.

RIPARARE KNIGHT

Puoi riparare il Knight con una Prova con Difficoltà 3
Laboratorio: 1 tratto a sessione
Alcune Tecniche Job servono a riparare il Knight

USCIRE DI SCENA

Esci di Scena quando subisci 3 Ferite, esaurisci i Punti Limite o
se esci di Scena per salvare un'altra Matricola in Pericolo di
Vita

TORNARE IN SCENA

Spendi 5 Punti Limite per rimuovere una Ferita o effettui una
Prova con Difficoltà 3.
Riposo lungo: rimuovi tutte le Ferite.

PERICOLO DI VITA

Minacciato quando si è fuori Scena.
Per evitarlo le altre Matricole possono: spendere un Trionfo,
spendere Punti Limite uguali alla Potenza, uscire di Scena

ROMANCE

Massimo 10 Punti, si parte da 0.
+1 Giocare flashback, confessare sentimenti
+2 Salvare da morte, Venire salvati
+2 Situazione imbarazzante
+3 Confessare sentimenti e venire ricambiati
+3 Rivela di non amarti
-1 Mentire
-2 Tradire
-3 Mettere in pericolo di vita

ABILITÀ AFFINITÀ

2 Sa sempre quando è in pericolo
4 Romance come Tratto
6 Romance come Memoria
8 Romance come Ferita
10 Può riportare in vita, una volta soltanto