BLAIR CLARIMONDE

Le parole hanno valore soltanto se vengono seguite dalle azioni.

GENERE: NON BINARIO



1 CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d6	☐ LENTO	☐ FURENTE
INTUITO	d10	☐ CONFUSO	
VIGORE	d8	☐ DEBOLE	☐ AVVELENATO
VOLONTÀ	d8	☐ SCOSSO	

2 TRATTI

IDENTITÀ: **EREDE AL TRONO DI DUNOVA**

TEMA: **DOVERE** ORIGINE: **DUNOVA**

C'è una cosa che spetta a me fare.

2 LEGAMI

☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio

3 PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6**, **d8**, **d10**, **d12**.
- **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).

6 PUNTI INVENTARIO

	MAX	ATTUALI
PI	6	

- **Rimedio (3 PI):** Una creatura recupera **50 PV**.
- **Elisir (3 PI):** Una creatura recupera **50 PM**.
- **Tonico (2 PI):** Una creatura guarisce da **uno** status.

6 ZENIT

Zenit iniziali: 120

4 PUNTI VITA E PUNTI MENTE

	MAX	ATTUALI
PV	45	
PM	60	

5 INIZIATIVA E DIFESE

MODIFICATORE INIZIATIVA:	-2
DIFESA:	9
DIFESA MAGICA:	12

5 EQUIPAGGIAMENTO

- **Pugnale d'Acciaio (mischia):** Test di Precisione【**DES + INT**】**+1**; infligge【**TM + 4**】danni **fisici**.
- **Veste del Saggio:** Difesa pari a **Destrezza +1** e Difesa Magica pari a **Intuito +2**; -2 all'Iniziativa (già inclusi).
- **Scudo di Bronzo:** +2 alla Difesa (già incluso).

5 ABILITÀ

INCORAGGIAMENTO

Durante una scena di conflitto puoi usare un'azione e spendere 5 PM per scegliere un'altra creatura in grado di sentirti e comprenderti. Quella creatura recupera 10 PV e sceglie **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** oppure **Volontà**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno (o fino al termine della scena, se questo avviene prima), la creatura considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

LUX (INCANTESIMO OFFENSIVO)

Bersaglio: Fino a tre creature, **Costo:** 10 PM per bersaglio
Test di Magia:【**INT + VOL**】
Ciascun bersaglio subisce【**TM + 15**】danni da **luce**.

8

GUARIGIONE (INCANTESIMO)

Bersaglio: Fino a tre creature, **Costo:** 10 PM per bersaglio
Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita.

INTUIZIONE FULMINEA

Se ottieni un risultato di **13 o più** sul tuo Test quando esegui l'azione di **Studio**, puoi porre al Game Master una singola domanda su ciò che stai esaminando. Il GM risponde dicendo la verità. Se non c'è una risposta predeterminata, il GM la inventa sul momento e questa diventa parte integrante della storia.

5 AZIONI

ATTACCO

Attacchi con il tuo **pugnale d'acciaio**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già coprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lanci un incantesimo tra quelli che conosci.

ABILITÀ

Usi la tua Abilità **Incoraggiamento** per guarire uno dei tuoi alleati e migliorarne le Caratteristiche.

7

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamini una creatura con un Test di【**INT + INT**】.

10+: Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.

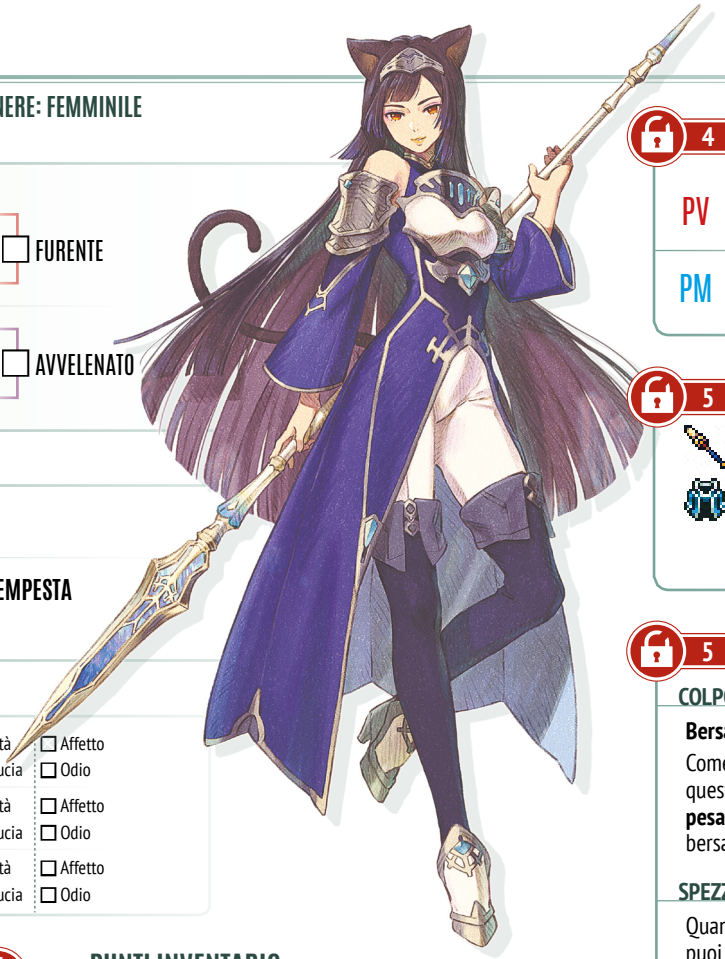
13+: Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.

16+: Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.

CASSANDRA

Ignora gli avvertimenti di questo Mondo a tuo rischio e pericolo.

GENERE: FEMMINILE



1 CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d10	☐ LENTO	☐ FURENTE
INTUITO	d6	☐ CONFUSO	
VIGORE	d8	☐ DEBOLE	☐ AVVELENATO
VOLONTÀ	d8	☐ SCOSSO	

2 TRATTI

IDENTITÀ: **EX COMANDANTE DEI SOLCANUBI**

TEMA: **DUBBIO** ORIGINE: **ROCCATEMPESTA**

C'è qualcosa che ho bisogno di sapere...

2 LEGAMI

☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio

3 PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6**, **d8**, **d10**, **d12**.
- **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).

6 PUNTI INVENTARIO

	MAX	ATTUALI
PI	6	

- **Rimedio (3 PI):** Una creatura recupera **50 PV**.
- **Elisir (3 PI):** Una creatura recupera **50 PM**.
- **Tonico (2 PI):** Una creatura guarisce da **uno** status.

6 ZENIT

Zenit iniziali: 170

4 PUNTI VITA E PUNTI MENTE

	MAX	ATTUALI
PV	50	
PM	50	

5 INIZIATIVA E DIFESE

MODIFICATORE INIZIATIVA:	-2
DIFESA:	11
DIFESA MAGICA:	8

5 EQUIPAGGIAMENTO

Lancia Pesante (mischia): Test di Precisione【**DES + VIG**】**+1**; infligge【**TM + 12**】danni **fisici**.

Veste del Saggio: Difesa pari a **Destrezza +1** e Difesa Magica pari a **Intuito +2**; -2 all'Iniziativa (già inclusi).

5 ABILITÀ

COLPO IN PICCHIATA (INCANTESIMO)

Bersaglio: Te stesso, **Costo:** 10 PM

Come parte della stessa azione usata per lanciare questo incantesimo, esegui un attacco con la tua **lancia pesante**; è considerato un attacco in **mischia**, ma può bersagliare nemici **volanti** e infligge 5 danni addizionali.

SPEZZAOSSA

Quando colpisci un bersaglio con la tua **lancia pesante**, puoi decidere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status **confuso** al bersaglio; **oppure** infliggi lo status **debole** al bersaglio; **oppure** il bersaglio perde 20 Punti Mente.

8

ARMA ELEMENTALE (INCANTESIMO)

Bersaglio: Un'arma equipaggiata da te o da uno dei tuoi alleati, **Costo:** 10 PM

Scegli un tipo di danno: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra**. Fino alla fine della scena, il danno inflitto dall'arma bersagliata diventa del tipo che hai scelto (puoi interrompere questo effetto quando preferisci).

Se lanci nuovamente questo incantesimo sulla stessa arma, il nuovo elemento sovrascrive il precedente.

Se lanci questo incantesimo sulla tua **lancia pesante**, puoi eseguire un attacco con essa come parte della stessa azione usata per lanciare questo incantesimo.

5 AZIONI

ATTACCO

Attacchi con la tua **lancia pesante**.

Se stai combattendo contro una creatura volante, dovresti invece eseguire l'azione di **Incantesimo** per lanciare **Colpo in Picchiata**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già coprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lanci un incantesimo tra quelli che conosci.

7

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamini una creatura con un Test di【**INT + INT**】.

10+: Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.

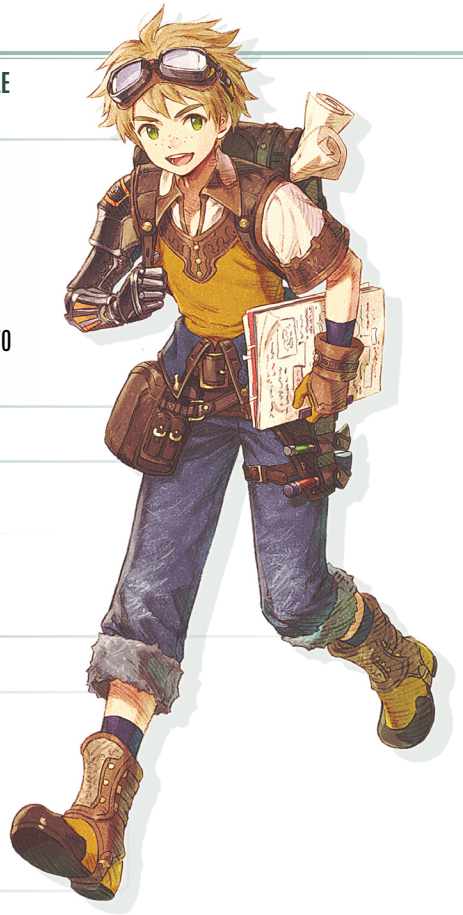
13+: Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.

16+: Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.

EDGAR

Mi piace pensare che ciò che abbiamo oggi non sia stato un dono degli Dei.

GENERE: MASCHILE



1 CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d10	☐ LENTO	☐ FURENTE
INTUITO	d8	☐ CONFUSO	
VIGORE	d6	☐ DEBOLE	☐ AVVELENATO
VOLONTÀ	d8	☐ SCOSSO	

2 TRATTI

IDENTITÀ: GIOVANE INVENTORE SOPRAVVISSUTO

TEMA: SPERANZA ORIGINE: PEMBLE

Possiamo rendere il mondo un posto migliore.

2 LEGAMI

☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio

3 PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6**, **d8**, **d10**, **d12**.
- **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).

6 PUNTI INVENTARIO

	MAX	ATTUALI
PI	8	

- **Rimedio (3 PI):** Una creatura recupera **50 PV**.
- **Elisir (3 PI):** Una creatura recupera **50 PM**.
- **Tonico (2 PI):** Una creatura guarisce da **uno** status.

6 ZENIT

Zenit iniziali: 70

4 PUNTI VITA E PUNTI MENTE

	MAX	ATTUALI
PV	40	
PM	45	

5 INIZIATIVA E DIFESE

MODIFICATORE INIZIATIVA:	-1
DIFESA:	13
DIFESA MAGICA:	11

5 EQUIPAGGIAMENTO

- **Pistola (a distanza):** Test di Precisione 【DES + INT】+1; infligge 【TM + 8】danni **fisici**.
- **Abito da Viaggio:** Difesa pari a **Destrezza +1** e Difesa Magica pari a **Intuito +1**; -1 all'Iniziativa (già inclusi).
- **Scudo Runico:** +2 alla Difesa e +2 alla Difesa Magica (già inclusi).

5 ABILITÀ

COLPO D'AVVERTIMENTO

Quando colpisci uno o più bersagli con la tua **pistola**, puoi decidere di non infliggere danno a nessuna di quelle creature. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status **lento** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** infliggi lo status **scosso** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** ciascun bersaglio colpito perde 20 Punti Mente.

RAFFICA

Quando attacchi con la tua **pistola**, puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, puoi attaccare **due** creature contemporaneamente: effettui un singolo Test di Precisione e lo confronti con la Difesa di entrambi i bersagli per determinare chi è stato colpito; gli effetti dell'attacco sono gli stessi per ciascun bersaglio colpito.

8 PIOGGIA DI POZIONI

Quando spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio** o un **elisir**, puoi scegliere di applicare i suoi effetti a due creature anziché una. Se lo fai, l'oggetto fa recuperare soltanto metà del normale ammontare di Punti Vita o Punti Mente a ciascuna creatura.

5 AZIONI

ATTACCO

Esegui un attacco con la tua **pistola**. Se vuoi attaccare due creature contemporaneamente, combina questo attacco con **Raffica**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già coprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

7

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamini una creatura con un Test di 【INT + INT】.

10+: Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.

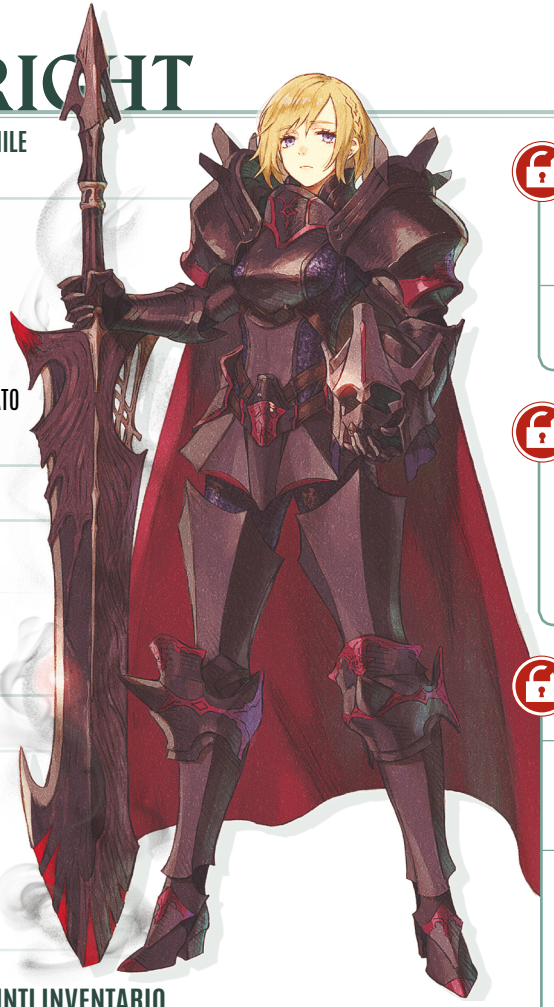
13+: Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.

16+: Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.

LAVIGNE FALLBRIGHT

Oggi comprenderai appieno la natura del mio dolore.

GENERE: FEMMINILE



1 CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d8	☐ LENTO	☐ FURENTE
INTUITO	d6	☐ CONFUSO	
VIGORE	d10	☐ DEBOLE	☐ AVVELENATO
VOLONTÀ	d8	☐ SCOSSO	

2 TRATTI

IDENTITÀ: **PRINCIPESSA SENZA REGNO**

TEMA: **COLPA** ORIGINE: **ARMORICA**

C'è qualcosa che non riesco a perdonarmi...

2 LEGAMI

☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio
☐ Ammirazione ☐ Inferiorità	☐ Lealtà ☐ Sfiducia	☐ Affetto ☐ Odio

3 PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6**, **d8**, **d10**, **d12**.
- **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).

6 PUNTI INVENTARIO

	MAX	ATTUALI
PI	6	

- **Rimedio (3 PI):** Una creatura recupera **50 PV**.
- **Elisir (3 PI):** Una creatura recupera **50 PM**.
- **Tonico (2 PI):** Una creatura guarisce da **uno** status.

6 ZENIT

Zenit iniziali: 120

4 PUNTI VITA E PUNTI MENTE

	MAX	ATTUALI
PV	70	
PM	45	

5 INIZIATIVA E DIFESE

MODIFICATORE INIZIATIVA:	-3
DIFESA:	11
DIFESA MAGICA:	7

5 EQUIPAGGIAMENTO

Spadone (mischia): Test di Precisione【**DES + VIG**】**+2**; infligge【**TM + 10**】danni **fisici**.

Corazza Runica: Difesa pari a **11** e Difesa Magica pari a **Intuito +1**; all'Iniziativa (già inclusi).

5 ABILITÀ

ADRENALINA

Finché hai **35 o meno** Punti Vita, i tuoi attacchi infliggono 4 danni addizionali.

FENDENTE OSCURO

Durante una scena di conflitto, se hai almeno 6 Punti Vita, puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Vita per eseguire un **Fendente Oscuro:** esegui un normale attacco con il tuo **spadone**, ma questo attacco infligge 6 danni addizionali e tutto il danno inflitto dall'attacco diventa di tipo **ombra**.

8 PROTEZIONE

Quando un'altra creatura diventa il bersaglio di un **attacco**, **incantesimo** o altro **pericolo**, puoi prenderne il posto (eventuali Test che fanno parte del pericolo, ad esempio quelli di Precisione o di Magia, verranno effettuati contro di te; puoi dichiarare l'uso di questa Abilità **prima o dopo** che tali Test sono stati effettuati).

Se eri già coinvolto nel pericolo, lo subirai **due volte** (risolvi ciascuna istanza separatamente); puoi proteggere una sola creatura dal medesimo pericolo.

Se usi questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

5 AZIONI

ATTACCO

Attacchi con il tuo **spadone**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già coprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

ABILITÀ

Usi la tua Abilità **Fendente Oscuro**, sacrificando PV per aumentare il danno inflitto dal tuo spadone.

7 INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamini una creatura con un Test di【**INT + INT**】.

10+: Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.

13+: Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.

16+: Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.