

RESISTENZA

NOME Dubravka

STIRPE Velkiri

GENERE Anziana

ETA'

MASSIMA 6

ATTUALE 0

STATISTICHE

VIGORE 1

DESTREZZA 1

MENTE 2

SPIRITO 5

RODERS

ROVINA

10

ERESIE

NOME Transfer

Larva Psichica

Possessione

COSTO 2

3+1/turno

4+X/turno

TORCIA

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

EQUIPAGGIAMENTO

NOME Maschera MAX SLOT 1

NOME MAX SLOT

NOME Pugnale MAX SLOT 2

NOME Bastone MAX SLOT 4

NOME MAX SLOT

NOME MAX SLOT

NOME MAX SLOT

PIETRE MILIARI

LIVELLO 3

FERITE

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

Competenza (SPI): Veggente

Dubravka era già vecchia prima che lo Scisma si abbattesse sul mondo. Ma si sa, l'erba cattiva non muore mai. E Dubravka è cattiva nel profondo dell'animo. Brama il potere più di ogni altra cosa e quando la Rovina le ha donato i suoi poteri, la vecchia zingara non ha esitato a cogliere l'opportunità, soggiogando e terrorizzando il convoglio col quale viaggiava. Fisicamente appare come una vecchia dall'incarnato olivastro, un occhio guasto e un tatuaggio rituale sul mento. Ha arti sottili che sembrano sorreggere un corpo troppo grande, ai limti del grottesco. Trascura visibilmente l'igiene personale e tende ad essere arrogante, scurrile e offensiva col suo prossimo.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

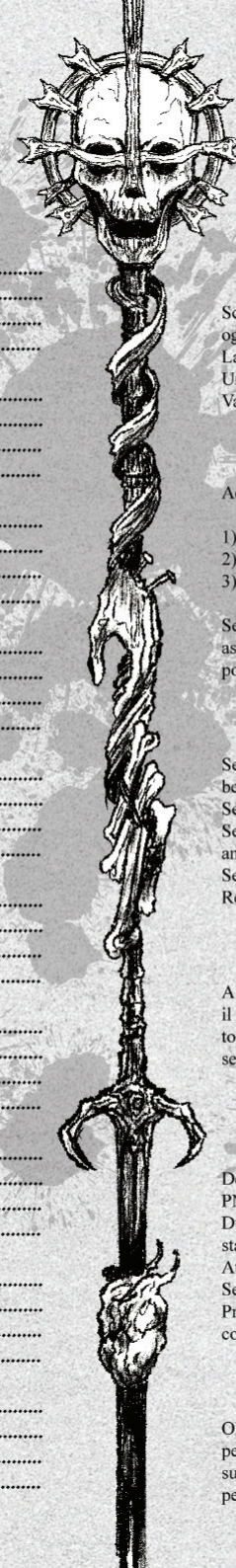
NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME *Hieronimus Kluger*

STIRPE *Velkiri*

GENERE *♂*

Adulto

ETA'

MASSIMA **12**

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE **1**

DESTREZZA **3**

MENTE **3**

SPIRITO **2**

RODERS

ROVINA

8

ERESIE

NOME

Affinità Tenebre

Passo Fantasma

Schivata

COSTO

2

2

2

TORCIA

EQUIPAGGIAMENTO

NOME.....MAX SLOT.....

Balestra **4**

NOME.....MAX SLOT.....

Pugnale **2**

NOME.....MAX SLOT.....

Mantello **1**

NOME.....MAX SLOT.....

PIETRE MILIARI

LIVELLO **3**

FERITE

TIPO:.....

EFFETTO:.....

GUARIGIONE:.....

NOTE & APPUNTI

Competenza (DE5): Furtivo

Competenza (MEN): Ingegneria

Sulla soglia della mezza età, ma ancora in salute fisica e mentale, Hieronimus contrae la Rovina. Dandolo per spacciato, la sua comunità vagante prima lo isola, poi lo scaccia, quando manifesta la prima Eresia. Hieronimus impara quel giorno il valore dell'egoismo e dell'egocentrismo. Si unisce a diversi di gruppi di Ruiners, riconoscendo il valore aggiunto di una collaborazione, ma finendo comunque per scegliere il proprio tornaconto. Di statura media, non particolarmente piacente o memorabile, le sue doti rimangono nascoste e sfuggenti

RELIQUIE

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:

NOME:

GRADO:

DESCRIZIONE:

EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro. Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+. Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo. Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti. Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente. Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente. Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG. Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite. Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza. Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco. Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Ingrid

STIRPE Skarn

GENERE ♀

Adulta

ETA'

MASSIMA 12

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE 3

DESTREZZA 1

MENTE 2

SPIRITO 3

RODERS

ROVINA

8

ERESIE

NOME Imposizione Mani

Trasfigurazione

Metamorfosi

COSTO 2

1

2+1/turno

TORCIA

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

EQUIPAGGIAMENTO

NOME.....MAX SLOT.....

Ascia Batt. MAX SLOT 4

NOME.....MAX SLOT.....

NOME.....MAX SLOT.....

Arm. Legg. MAX SLOT 1

Stivali Gue. MAX SLOT 2

PIETRE MILIARI

LIVELLO 3

FERITE

TIPO:.....

EFFETTO:.....

GUARIGIONE:.....

TIPO:.....

EFFETTO:.....

GUARIGIONE:.....

TIPO:.....

EFFETTO:.....

GUARIGIONE:.....

NOTE & APPUNTI

Competenza (VIG): Robusta

Competenza (SPI): Acuto

Ingrid è una fiera figlia degli Skarn, cresciuta a pane e leggende dei suoi avi, una tribù di feroci guerrieri Berserkir e nutrita nell'odio verso Velkiri e Kemetar. Come per molti suoi simili, questi pregiudizi sono stati spazzati via dallo Scisma. La malattia, per quanto superata, l'ha lasciata debilitata a lungo e fu proprio una carovana mista di Velkiri e Kemetar a salvarla. L'esperienza smussò i suoi spigoli, ma il cuore di Ingrid era destinato ad essere spezzato: di ritorno da una battuta di caccia, trovò la carovana sterminata da un assalto di mostri. Da quel giorno, vaga come un animale ferito, desiderosa solo di uccidere più mostri possibile.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

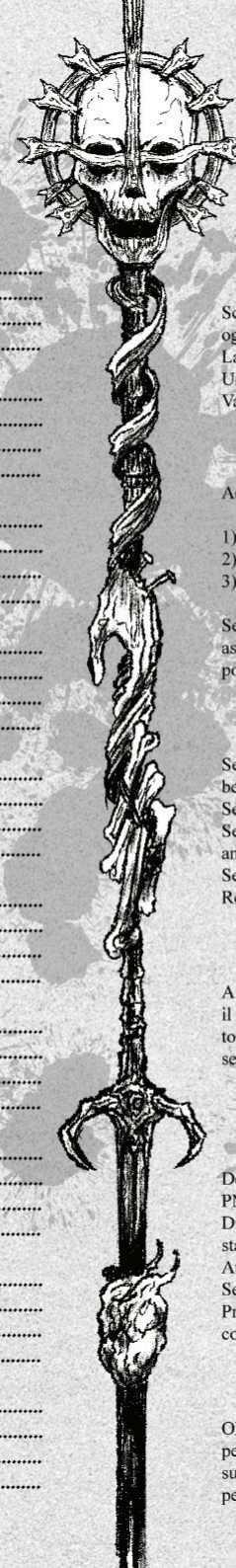
NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Jack

STIRPE Velkiri

GENERE Adulto

ETA'

MASSIMA 15

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE 3

DESTREZZA 2

MENTE 2

SPIRITO 2

RUDERS

ROVINA

7

ERESIE

NOME

Scarica Adrenal.
Schiavata
Scossa Elettrica

COSTO

2
2
2

TORCIA

EQUIPAGGIAMENTO

NOME Maschera MAX SLOT 1

NOME Spada Corta MAX SLOT 3

NOME Ascia lancio MAX SLOT 2

NOME Arco Longo MAX SLOT 6

NOME Arm. Legg. MAX SLOT 1

NOME MAX SLOT

PIETRE MILIARI

LIVELLO 3

FERITE

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

Competenza (VIG): Massiccio

Jack proviene da una piccola comunità isolana nel mare di mezzo. Quando lo Scisma ha prosciugato le acque, lui e la sua comunità si sono trovati isolati e circondati da mostri. Da allora l'esistenza di Jack è un continuo ricorrere ad espedienti per sopravvivere. La Malattia lo ha colto di sorpresa e lo ha quasi ucciso, al punto che i membri della Carovana stavano per darlo alle fiamme per impedire che tornasse come non morto. Recuperate le energie, tenne per sé i nuovi poteri acquisiti e si distaccò volontariamente per cercare altri simili a lui. Fisicamente appare come un giovane piacente e prestante, ben equipaggiato e con un sorrisetto sfrontato sulle labbra che riscuote il consenso degli spasimanti e le ire di mogli e mariti.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Jolrael

STIRPE Velkiri

GENERE ♂

Adulto

ETA'

MASSIMA **18**

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE **5**

DESTREZZA **2**

MENTE **1**

SPIRITO **1**

RODERS

ROVINA

5

ERESIE

NOME

Armi Corporee

Scorza Dura

Egida

TORCIA

COSTO

1

1

EQUIPAGGIAMENTO

NOME.....MAX SLOT.....

Spada larga MAX SLOT **4**

NOME **Scudo** MAX SLOT **1**

Arm. Pes. MAX SLOT **2**

NOME.....MAX SLOT.....

PIETRE MILIARI

LIVELLO **3**

FERITE

TIPO:.....

EFFETTO:.....

GUARIGIONE:.....

NOTE & APPUNTI

Competenza (VIG): Possente

Jolrael è il tipico ragazzone un po' tonto ma dal cuore puro, benvenuto da tutti. Era abbastanza grande da capire, quando lo Scisma si è abbattuto sul mondo e nel pieno del vigore quando si è ammalato. Guari in tempo record e la sua famiglia di origine ne nascose i poteri il più a lungo possibile. Durante l'attacco di un mostro, Jolrael ne fece utilizzo davanti a tutta la comunità, salvando molte vite. Molti fedeli del Mietitore avrebbero voluto consegnarlo ai monaci, ma gli Anziani si pronunciarono per l'Esilio, al fine di salvargli la vita. Fisicamente appare come una montagna, la pelle dura e grigia come la pietra. Indossa armamentario pesante e il suo ruolo nel gruppo è difendere i suoi compagni.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Nour

STIRPE Hemetar

GENERE Giovane

ETA'

MASSIMA 12

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE 1

DESTREZZA 3

MENTE 4

SPIRITO 1

RODERS

ROVINA

8

ERESIE

NOME Vampata

Scossa Elettrica

Telecinesi

COSTO 2

2

2

2

EQUIPAGGIAMENTO

NOME Maschera MAX SLOT 1

NOME Ascia Batt. MAX SLOT 4

NOME MAX SLOT

NOME MAX SLOT

NOME Mantello MAX SLOT 1

NOME MAX SLOT

PIETRE MILIARI

LIVELLO 3

FERITE

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

TIPO:

EFFETTO:

GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

Competenza (DE5): Sfuggente

Competenza (MEN): Meticoloso

Nour nasce poco prima dello Scisma all'interno di un piccolo gruppo di nomadi Kemetar. La sua rinascita come Ruiner viene accolta di buon grado e vista come un buon auspicio. Quando dei Ruiners più esperti lo hanno raggiunto, Nour sceglie volontariamente di seguirli, capendo in cuor suo che ormai non c'è più nulla, per lui, nella sua famiglia di origine. Pragmatico e meticoloso, bada più alla sostanza che alla forma. Gli occhi neri sono acuti e penetranti e tradiscono un'intelligenza fuori dal comune.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

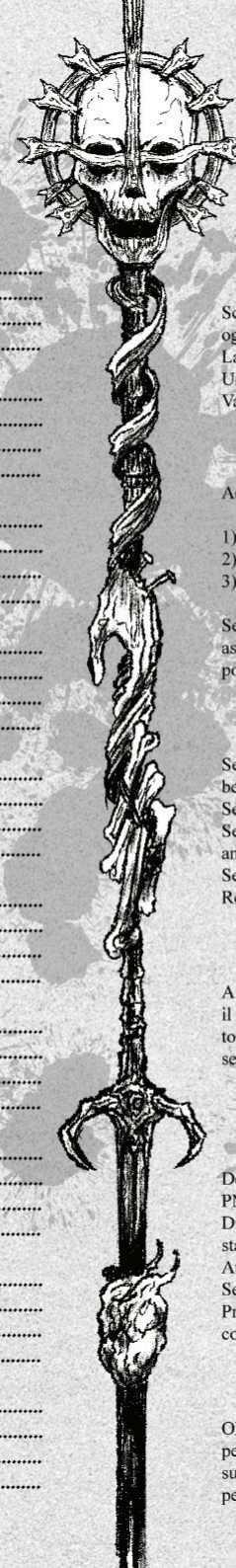
NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME *Ottar Myrkson*

STIRPE *Skarn*

GENERE *Giovane*

ETA'

MASSIMA **18**

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE **1**

DESTREZZA **5**

MENTE **1**

SPIRITO **2**

RUDERS

ROVINA

6

ERESIE

NOME

Ombra Animata

Servo d'Ombra

Doppelganger

COSTO

1

2/turno

6 + Res

TORCIA

EQUIPAGGIAMENTO

NOME *Maschera* MAX S(OT) **1**

Pugnale MAX S(OT) **2**

NOME *Guanto Ch.* MAX S(OT) **1**

NOME *Arm. Pes.* MAX S(OT) **2**

NOME *Stivali Gue.* MAX S(OT) **2**

PIETRE MILIARI

LIVELLO

3

FERITE

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

Competenza (DE5): Subdolo

Ottar nasce poco prima dello Scisma in una notte senza luna. La Sciamana dell'insediamento Skarn profetizzò la cosa come di buon auspicio. Mai predizione fu più errata. Ottar mostra una natura inique e malvagia già prima di contrarre la Rovina. Quando questo avviene, la sua comunità itinerante quasi tira un sospiro di sollievo. Per questo, quando Ottar manifesta i suoi poteri sceglie di pianificare una vendetta esemplare. Riprese le forze, truccida tutti e se ne va, in cerca di fortuna o semplicemente di un posto dove stare. Di incarnato piuttosto scuro per uno Skarn, ha anche capelli corvini e occhi scuri. Tende a mettere a disagio le persone con cui interagisce.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

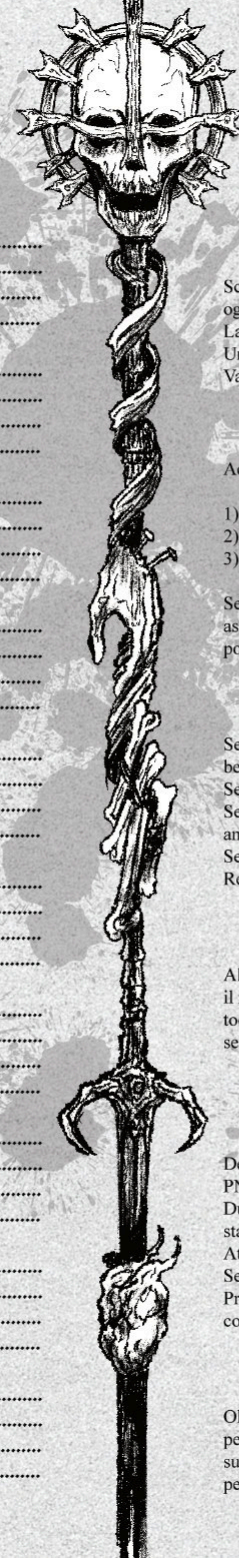
NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

ROVINA

NAME.....MAX SLOT.....

NAME
Skorcher

STIRPE
emetar

GENERE

Adulto

ETA

RESISTENZA

MASSACHUSETTS

ATTUALE

STATISTICHE

ERESIE

TORCIA

COSTO

NOME

Vampata Palla di Fuoco Inferno

$$\begin{array}{r} 2 \\ \cdot \cdot \cdot \\ 4 \\ \cdot \cdot \cdot \\ 8 \end{array}$$

- ☐ 0
- ☐ -1
- ☐ -2
- ☐ -3
- ☐ -4
- ☐ -5
- ☐ -6

FERITE

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

TIPO:
EFFETTO:
GUARIGIONE:

PIETRE MILIARI

LIVE! ID

3

NOTE & APPUNTI

Competenza (MEN): Erudito

Skorcher è un enigma. Mantiene un ostinato riserbo sulle sue origini, sulle sue motivazioni e sui suoi metodi. Si sposta da un gruppo di Ruiners all'altro. Le uniche cose certe di lui riguardano l'inesauribile conoscenza di cui sembra dotato, il suo temperamento incline alla rabbia e le sue impressionanti capacità di controllo del fuoco. Appare come un essere umano esile dal sesso e dai tratti indefinibili: il suo corpo è interamente ricoperto da ustioni gravissime, alcune delle quali sembra che abbiano i bordi ancora incandescenti. Alcuni ruiners vociferano che si è ridotto così dopo aver perso il controllo dei suoi poteri, altri sostengono che sia opera del Culto del Mietitore.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro. Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+. Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo. Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti. Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente. Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente. Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrae il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG. Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite. Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza. Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco. Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

NOTE & APPUNTI

Competenza (DE5): Silenzioso

Varg è uno di quelli a cui lo Scisma e la Rovina hanno tolto ogni cosa: moglie, figli, amici. Nessuno conosce il suo vero nome, poichè come egli stesso dice: "quell'uomo è sepolto assieme ai suoi cari". Nato cacciatore, ha vissuto come un eremita fin quando non ha manifestato la sua prima Eresia. Spinto dall'odio e dal desiderio di vendetta, quando un gruppo di Ruiners si è presentato al suo eremo non ha esitato un solo istante a unirsi a loro. Varg è un signore asciutto, teso come una corda di violino. Veste con colori che lo aiutino a mimetizzarsi e nessuno lo ha mai visto senza un arco o un arma da tiro di qualche tipo.

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

RELIQUIE



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro.
Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+.
Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo.
Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti.
Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente..
Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente.
Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrae il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG.
Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.
Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza.
Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco.
Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Verka

STIRPE Skarn

GENERE ♀ Giovane

ETA' 15

MASSIMA

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE 4

DESTREZZA 1

MENTE 2

SPIRITO 2

RODERS

ROVINA

7

ERESIE

NOME

Impalare

Furia Omicida

Transfer

TORCIA

COSTO

2

2

2

EQUIPAGGIAMENTO

NOME Maschera MAX SLOT 1

NOME Spada larga MAX SLOT 4

NOME Arm. Pes. MAX SLOT 2

NOME MAX SLOT

PIETRE MILIARI

LIVELLO 3

FERITE

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

TIPO: EFFETTO: GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

Competenza (VIG): Instancabile

Nasce subito dopo lo Scisma, a bordo una carovana che poi sarebbe diventata la sua casa. Poco più che adolescente, contrae la Rovina ma non soccombe, rinascendo come Ruiner. La reazione della sua comunità è in principio aggressiva e tentano di sopraffarla, ma la stazza imponente e le nuove capacità mostrate fanno desistere i suoi detrattori, che optano per una scelta "misericordiosa": abbandonarla in mezzo al nulla. Per sua fortuna, un gruppo di Ruiners era già sulle sue tracce. Dopo averla soccorsa, la accoglie tra i propri ranghi.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

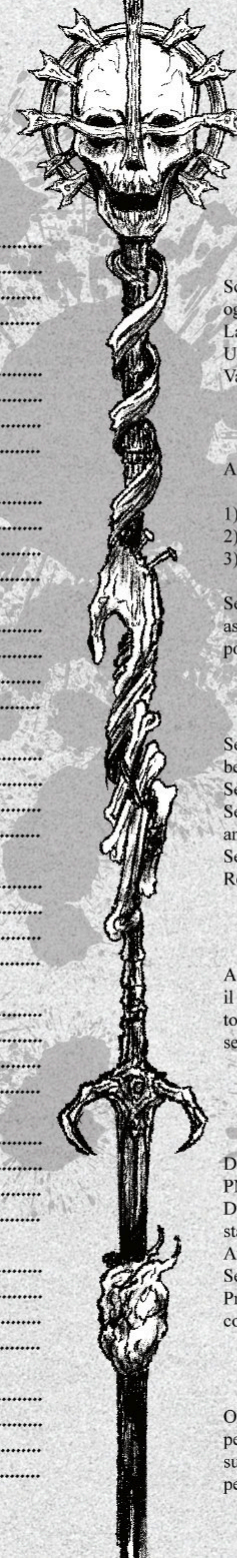
NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:



REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro. Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+. Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo. Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti. Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente. Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente. Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG. Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite. Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza. Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco. Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.

RESISTENZA

NOME Zoe

STIRPE Velkiri

GENERE ♀

Adulta

ETA'

MASSIMA **15**

ATTUALE

STATISTICHE

VIGORE **4**

DESTREZZA **2**

MENTE **2**

SPIRITO **3**

RODERS

ROVINA

7

ERESIE

NOME Ira

Armi Corporee

Trasfigurazione

COSTO

2

1

2

EQUIPAGGIAMENTO

NOME Elmo MAX SLOT 2

☐ ☐ ☐ ☐

NOME Ascia Batt. MAX SLOT 4

NOME _____ MAX SLOT _____

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NOME _____ MAX SLOT _____

NOME Arm. Legg. MAX SLOT 1

NOME _____ MAX SLOT _____

☐ ☐

PIETRE MILIARI

LIVELLO **3**

TORCIA

☐ 0

☐ -1

☐ -2

☐ -3

☐ -4

☐ -5

☐ -6

FERITE

TIPO: _____

EFFETTO: _____

GUARIGIONE: _____

TIPO: _____

EFFETTO: _____

GUARIGIONE: _____

TIPO: _____

EFFETTO: _____

GUARIGIONE: _____

NOTE & APPUNTI

Competenza (VIG): Coriacea

Competenza (SPI): Determinata

Zoe è tra i pochi sopravvissuti allo Scisma ed è una giovane donna quando manifesta i suoi poteri da Ruiners. La sua stessa famiglia cerca di venderla al Culto del Mietitore nella speranza di guadagnarci qualcosa, ma Zoe viene colta dall'Ira e uccide brutalmente i suoi genitori, per poi fuggire. Viene trovata qualche settimana dopo da un gruppo di due Ruiners con i quali lega molto. Appare come una donna statuarica, più alta della media Velkiri. Capelli neri con qualche ciocca rossa, acconciati in una zazzera cui provvede lei stessa, tagliandoli con l'ascia. Ha grandi occhi verdi e rotondi, che talvolta sembrano brillare al buio.

RELIQUIE

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

NOME:
GRADO:
DESCRIZIONE:
EFFETTO:

REGOLE

TEST DI STATISTICA

Scegli quante risorse (punti statistica e/o punti equipaggiamento) vuoi spendere: per ogni punto speso, ottieni +1 al tiro. Lancia il d6 e somma i bonus: hai successo con 5+. Un 1 è sempre un fallimento, Un 6 sempre un successo successo. Vantaggio/Svantaggio: +1/-1 al tiro di dado.

ROVINA

Accumuli Rovina manifestando le Eresie apprese. Inoltre ottieni un punto Rovina:

- 1) Tutte le volte che fallisci un test.
- 2) Tutte le volte che perdi Resistenza.
- 3) Per ogni turno in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 turni. Al termine, riprendi il controllo e riporta la Rovina a 0.

RESISTENZA

Se la Resistenza scende a 0 o meno, sei a terra in stato di incoscienza: tira sulla tabella delle ferite e segna il risultato, applicandone immediatamente gli effetti. Se subisci un qualsiasi altro colpo mentre sei a terra, muori istantaneamente. Se un singolo colpo ti infligge il doppio della Resistenza massima, muori istantaneamente. Se non vieni curato prima, al termine del combattimento ti riprendi e ottieni 1d6 Resistenza.

TORCIA

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui viene accesa, lancia 1d6 e sottrai il modificatore di tracciato: con un risultato di 1, la Torcia si spegne. Per ogni Rintocco trascorso/stanza esplorata, segna la casella libera più in alto del tracciato. Se sei il portatore della Torcia e accumuli Rovina, marca una casella del tracciato.

COMBATTIMENTO

Determina l'Iniziativa con un TEST di Destrezza: se hai successo, agisci prima dei PNG. Durante un turno di combattimento puoi effettuare fino a un movimento, un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite. Attacco in mischia = TEST di Vigore; Attacco a Distanza = TEST di Destrezza. Se l'attacco va a segno, infliggi 1d6 danni + i punti risorsa spesi durante l'Attacco. Prima che vengano tirati i danni puoi barrare una casella armatura per ignorare completamente l'attacco.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre all'equipaggiamento indossabile, puoi barrare uno dei tre teschi nel forziere per ottenere un qualsiasi oggetto che sia ragionevolmente trasportabile ed averlo subito a disposizione: quell'oggetto conferirà sempre Vantaggio relativo al contesto per cui è stato scelto.