

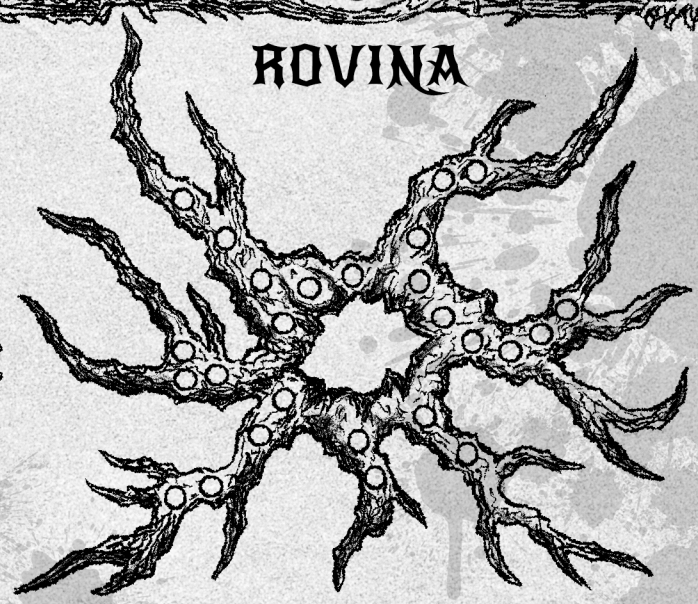
NOME _____
 STIRPE _____
 GENERE _____
 ETA' _____
 MASSIMA _____
 ATTUALE _____

RESISTENZA

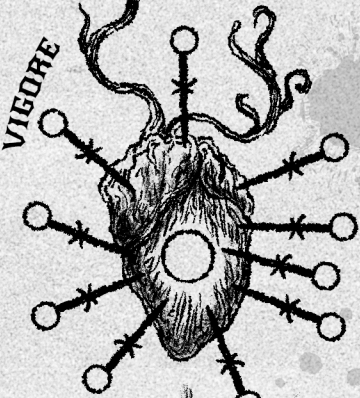


RODERS

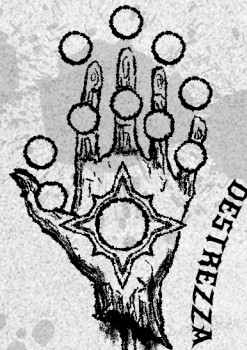
ROVINA



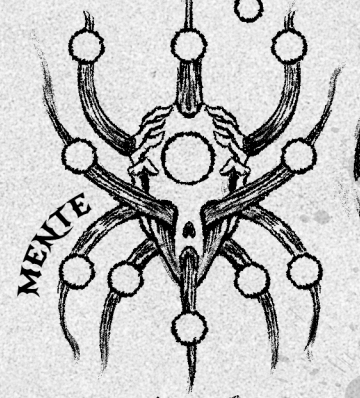
STATISTICHE



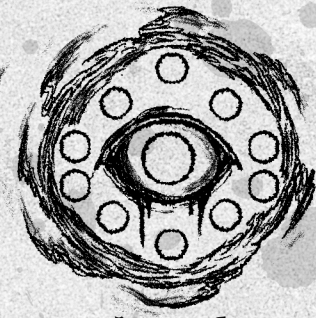
VIGORE



DESTREZZA

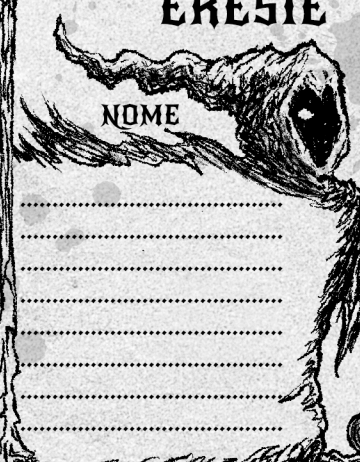


MENTE



SPIRITO

ERESIE



NOME

COSTO

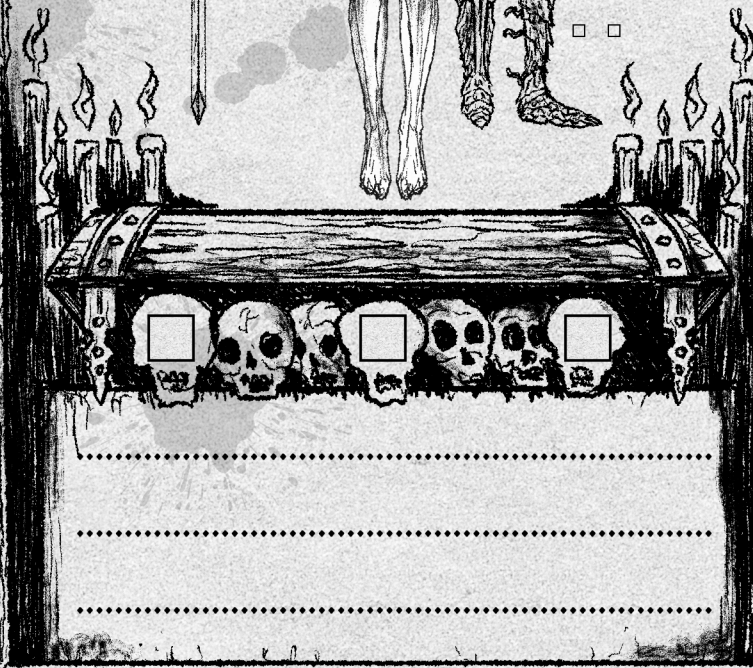
TORCIA



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

EQUIPAGGIAMENTO

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



PIETRE MILIARI



FERITE

TIPO:
 EFFETTO:
 GUARIGIONE:
 TIPO:
 EFFETTO:
 GUARIGIONE:

NOTE & APPUNTI

RELIQUIE

REGOLE

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:

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 round in cui rimani al buio.

Se la Rovina accumulata supera il valore massimo sopportabile, il Narratore assume il controllo del tuo PG per 1d6 round. 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 subisci danni o utilizzi Eresie, 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.