

NOME

ASPETTO

Nomi: Ti Aria, Merrin, Nox, Rastin, Ticker, Urtok

Pupille a clessidra, Occhi bendati, Occhi avvizziti

Fisico a clessidra, Incredibilmente vecchio, Ticchettio cardiaco

Corpo bizzarro, Corpo affusolato, Corpo minuto

Veste fluida, Corazza di ferro, Garze da mummia

SPECIE

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

■ DEBOLE (-1)

■ MALFERMO (-1)

■ MALATO (-1)

■ STORDITO (-1)

■ CONFUSO (-1)

■ SFREGIATO (-1)

FOR

DES

COS

INT

SAG

CAR

DANNI



ARMATURA



PF



I TUOI PF MASSIMI SONO 4+ COSTITUZIONE
ATTUALI MASSIMI

GUIDA

MOSSE INIZIALI

Qual è l'intento della tua eterna ricerca?

RICONOSCENZA

Spingere qualcuno a riconoscere l'impegno che ci metti.

VENTI PROPIZI

Manipolare gli eventi in tuo favore o in favore dei tuoi amici.

TRAMANDARE LA STORIA

Lasciare la tua strada per inseguire e testimoniare fatti storici.

FLUSSO TEMPORALE

Descrivi come sperimenti lo scorrere del tempo.

INVECHIAMENTO INVERSO

Sei nato vecchio e ringiovanisci ogni giorno. Trovi che rallentare le cose o tornare sui tuoi passi ti riesce naturale.

Quando spendi Toc, puoi scegliere di riguadagnare uno stesso ammontare di Toc al posto del Tic. **Quando Riavvolgi più volte**, assumi di farlo infinite volte e risolvi una sola volta la linea temporale. **Quando le cose continuano ad andare male**, presumi che ogni altra cosa sarebbe andata peggio.

OROLOGIO FERMO

Il tuo corpo è bloccato nel tempo, incapace di invecchiare o di mutare sostanzialmente. Non puoi subire ferite permanenti, come la perdita di un arto o una frattura, e le debilitazioni che subisci spariscono dopo un semplice riposo breve.

FUORI DAL TEMPO

Esisti al di là del comune concetto di tempo. Saltellare in giro ti viene naturale. **Quando spendi Tic**, puoi scegliere di riguadagnare uno stesso ammontare di Tic al posto del Toc.

Quando Salti il tempo più volte, contrai la durata di un lungo viaggio fino a pochi attimi.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

So tutto del passato di _____.

_____ giocherà un ruolo importante negli eventi futuri.

Hai problemi a comprendere _____.

IL CRONOMANTE

ASPETTO

Pupille a clessidra, Occhi bendati, Occhi avvizziti

Fisico a clessidra, Incredibilmente vecchio, Ticchettio cardiaco

Corpo bizzarro, Corpo affusolato, Corpo minuto

Veste fluida, Corazza di ferro, Garze da mummia

INDIETRO NEL TEMPO



AVANTI NEL TEMPO

LIVELLO PE

EQUIPAGGIAMENTO

CARICO MAX:

CARICO ATTUALE:

Il tuo Carico è 7+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1) e scegli due:

- Una spada a forma di lancetta (*media*, peso 1)
- Una balestra a orologeria (*vicina, ricarica*, peso 2) con 2 munizioni (peso 1)
- Equipaggiamento d'avventura (5 utilizzi, peso 1)
- Un'armatura a orologeria (*armatura 1*, peso 1)
- Un automa a orologeria (ragno o uccello, peso 1), che può fare da spia per te. **Quando lo invi da qualche parte**, ti farà rapporto la prossima volta che ti *Accampi*, descrivendoti tutto ciò che ha visto nel posto dove è stato mandato.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

ACCELERAZIONE

Quando esegui una Raffica, puoi spendere 1 Tic per far sì che il tuo tiro arrivi nello stesso istante in cui viene scoccato. Se lo fai, tira +INT invece di +DES, e l'attacco ottiene l'etichetta *2 perforante*.

VEGGLIA ETERNA

Non hai bisogno di mangiare, bere e dormire. **Quando Fai la guardia**, la notte passa in un istante, e tutto ciò che era in arrivo giunge al mattino, dopo che tutti sono completamente riposati.

PRESAGIO

Quando ti Accampi, il GM ti dirà qualcosa a proposito di un pericolo, un nemico, o un ostacolo che probabilmente affronterai il giorno seguente. Ottieni +1 al prossimo tiro contro di lui.

COLPO FULMINEO

Quando attacchi subito dopo un Salto temporale, infliggi +1d4 danni.

OROLOGIO VEGGENTE

Quando resetti la tua riserva di Tic Toc mentre hai accumulato 2 Tic, intravedi uno sprazzo dell'immediato futuro - il GM ti dirà grossomodo cosa sta per accadere e tu ottieni +1 al prossimo tiro se agisci di conseguenza. **Quando resetti la tua riserva di Tic Toc mentre hai accumulato 2 Toc**, intravedi uno sprazzo del passato del luogo - il GM ti dirà cosa è vi avvenuto di recente e ottieni +1 al prossimo tiro se agisci di conseguenza.

SIFONE TEMPORALE

Puoi rubare la restante durata di vita di una persona a tuo beneficio. **Quando prosciughi il tempo residuo di una creatura indifesa**, spendi 2 Tic e tira +INT. A prescindere dal tiro, questa si riduce in cenere, e i suoi restanti giorni di vita vengono cancellati dalla Storia. *Con un 10+, scegli 2. *Con un 7-9, scegli uno:

- Riarrangia la tua riserva di Tic Toc a piacimento
- Curi te stesso di 10 PF o rimuovi una tua debilitazione
- Nessun testimone ti dichiarerà eterna vendetta per il tuo crimine

ARMATURA TEMPORALE

Quando usi l'azione di Difendere, puoi spendere 1 Toc per tirare +INT invece che +COS. **Quando lo fai**, puoi dirottare l'attacco verso chiunque a distanza *media* da te (tranne l'attaccante stesso), invece che dirottarlo su di te.

FERMARE IL TEMPO

Quando arresti completamente il flusso del tempo, spendi 2 Toc e tira +INT. *Con un 10+, scegli due. *Con un 7-9, scegli uno. In ogni caso, durante l'arresto temporale puoi eseguire tutti i *Salvi temporali* che vuoi.

- Interferisci con l'azione che qualcuno stava compiendo - dicci come
- Infliggi il tuo danno ad un bersaglio a portata
- Non sei fuori pericolo quando il flusso del tempo riprende

COLPO DI SCENA

Quando *Riavvolgi* ad un istante prima di un tiro di dadi, puoi ritirarli se la nuova azione che intraprendi è diversa dalla precedente.

UOMO DI MONDO

Ottieni una mossa da un libretto che nessuno sta utilizzando.

ULTIMO RESPIRO: TEMPO IN PRESTITO

Quando muori, fermi l'orologio. Il tuo ultimo istante si fissa per l'eternità, permettendoti di andare ovunque nel mondo e fare qualsiasi cosa tu voglia in quest'ultimo momento. Nulla reagirà alle tue azioni finché questo istante non terminerà, e potrai compiere tutto ciò che vorrai, dovunque vorrai. **Quando sei pienamente soddisfatto del tuo ultimo eterno momento**, trapassi dissolvendoti nelle sabbie del tempo.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

ROMPERE IL CONTINUUM

Richiede: Colpo di Scena

Puoi spendere 1 Toc per ritirare una mossa appena eseguita (una sola volta).

DECELERAZIONE

Quando ti accorgi di essere il bersaglio di un attacco a distanza, puoi spendere 1 Toc. **Se lo fai**, quell'attacco viene stoppato - il colpo si arresta rapidamente fermandosi a mezz'aria, bloccato nel tempo. In ogni momento, puoi spendere 1 Tic per sbloccare un colpo precedentemente arrestato.

CAMERA ETERNA

Quando alteri una stanza attraverso speciali rituali cronomantici, questa diviene una Camera Eterna. Fintanto che la Camera rimane completamente isolata dal mondo esterno, ogni anno trascorso all'interno di essa equivale ad un solo giorno vissuto all'esterno.

LA STORIA SVELATA

Richiede: Sifone Temporale

Quando prosciughi il tempo di qualcuno, anche il suo passato viene cancellato dalla Storia, facendo sì che questi è come se non sia mai esistito. Il GM ti dirà quale grande cambiamento viene causato al presente.

COLPO INARRESTABILE

Richiede: Colpo Fulmineo

Quando attacchi subito dopo un Salto temporale, infliggi il tuo danno prima di tirare per *Taglia e spacca*, e infliggi +1d6 danni invece che +1d4 danni.

IGNORARE IL NESSO DI CASUALITÀ

Puoi spendere 1 Tic per eseguire l'azione seguente:

- **Batter d'occhio**: ti sposti ovunque entro distanza *lunga*, ignorando qualsiasi ostacolo tra te e la destinazione.

ULTRATERRENO

Richiede: Uomo di Mondo

Ottieni una mossa da un libretto che nessuno sta utilizzando.

IL MONDO

Richiede: Fermare il Tempo

Quando Fermi il tempo, *con un 12+ ottieni tutte e tre le opzioni.

VIAGGIO NEL TEMPO

Ottieni l'abilità di viaggiare nel tempo. **Quando viaggi attraverso il tempo**, spendi un qualsiasi ammontare di Tic o Toc. **Per ogni Tic che spendi**, tu e ogni persona in contatto con te può muoversi avanti nel tempo di massimo 1 giorno. **Per ogni Toc che spendi**, tu e ogni persona in contatto con te può andare indietro nel tempo di massimo 1 giorno.

DOVE CREDI DI ANDARE?

Puoi spendere 1 Toc per eseguire l'azione seguente:

- **Riorientare**: puoi spostare qualcuno a distanza *lunga* da te fino ad un punto entro portata *lunga* da te, orientandolo in una direzione a tua scelta. Egli continua nell'azione che stava svolgendo prima di realizzare ciò che gli è successo.