

Adelle

Un'abile mercenaria, ingaggiata da Elvis per accompagnarlo nella sua ricerca.

IDENTITÀ

PRAGMATICA GUARDIA DEL CORPO

TEMA

DOVERE (proteggere e aiutare elvis)

PUNTI FABULA

Iniziali: 3

GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore)**: Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno**: Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico**: Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado**: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

AZIONI

ATTACCO

Attaca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Otteni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione, etere** o **rimedio**.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

JOB: MONACO + FANTE CORAZZATO

Colpisci duro quando sei ferita, poi recupera le forze con *Alchimia Interiore*. È questione di equilibrio.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d10	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSA	
VIGORE	d8	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATA
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSA	

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +1): **11**

DIF. MAGICA (INTUITO +1): **7**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO

	MAX	CORRENTI
PV	50	
PM	50	
PI	6	



PG

Iniziali: 400



Pozione (3 PI): Guarisce **50 PV**.



Etere (3 PI): Guarisce **50 PM**.



Rimedio (2 PI): Rimuove **uno** status a scelta.

EQUIPAGGIAMENTO



Pugno (mischia): Precisione **[DES + VIG] +1**; Danno **[TM + 5]** di elemento **fisico**.



Pugno (mischia): Precisione **[DES + VIG] +1**; Danno **[TM + 5]** di elemento **fisico**.



Spolverino: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

ABILITÀ

Alchimia Interiore: Ogniqualvolta spendi un **Punto Fabula**, scegli uno dei seguenti effetti aggiuntivi: recuperi 5 PV; oppure recuperi 5 PM; oppure guarisci da **uno** status a tua scelta.

Dolore è Potere: Finché hai **25 o meno PV**, ciascun tuo attacco infligge **4 danni extra**.

Furia a Mani Nude: I tuoi attacchi a mani nude ottengono un bonus di +1 ai Test di Precisione e infliggono 5 danni extra (già incluso nella sezione Equipaggiamento, sopra).

Inoltre, quando effettui l'azione di **Attacco** puoi decidere di attaccare una volta con ciascuno dei tuoi due **Pugni**; se lo fai, considera il **TM** di ciascun attacco come se fosse pari a zero quando calcoli il danno inflitto.

*Consiglio: attacca con entrambi i pugni solo quando puoi sfruttare il danno extra di **Dolore è Potere**.*

Uccello di Fuoco: Puoi usare un'azione per tirare **1d8**: perdi PV pari al numero che hai tirato. Se questo non riduce i tuoi PV a zero, puoi immediatamente effettuare un **singolo** attacco **Pugno**. L'attacco infligge danni extra pari al numero che hai tirato sul d8, e tutto il danno dell'attacco diventa di elemento **fuoco**.



Anihal

Un tempo disposta a tutto pur di rimanere nelle grazie del suo salvatore Bernard, ora si è unita al gruppo per fermarlo.

IDENTITÀ

DOMATRICE SOPRAVVISSUTA

TEMA

DUBBIO (Bernard è una persona malvagia?)



PUNTI FABULA

Iniziali: 3

GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno:** Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

AZIONI

ATTACCO

Attaca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione, etere** o **rimedio**.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

JOB: DOMATORE + TUTTOFARE

Cattura gli avversari per sfruttarne le abilità speciali e supporta il gruppo utilizzando Esamina.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d8	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSA	
VIGORE	d10	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATA
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSA	

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +1): **9**

DIF. MAGICA (INTUITO +2): **8**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO

	MAX	CORRENTI
PV	60	
PM	50	
PI	6	



PG

Iniziali: 200



Pozione (3 PI): Guarisce **50 PV**.



Etere (3 PI): Guarisce **50 PM**.



Rimedio (2 PI): Rimuove **uno** status a scelta.

EQUIPAGGIAMENTO



Lancia (mischia): Precisione **[DES + VIG]**; Danno **[TM + 12]** di elemento **fisico**.



Spolverino: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

ABILITÀ

Cattura: Puoi usare un'azione per tentare di catturare un nemico (il Game Master ti dirà quali avversari possono essere catturati). Effettua un Test di **[VIG + VOL] +5**; se il tuo risultato è pari o superiore ai PV correnti del bersaglio, viene sconfitto e catturato (il Game Master ti comunica la sua abilità speciale).

Libera: Puoi usare un'azione e spendere 20 PM per utilizzare l'abilità speciale di una creatura catturata. Inizii il gioco con le seguenti creature: **Luxalotl tossica** (effetto: una creatura subisce lo status **avvelenato**) e **Orso grizzly** (effetto: una creatura a tua scelta subisce 30 danni di elemento **fisico**). Puoi liberare la medesima creatura soltanto una volta.

Falciamento: Quando effettui un attacco con la **Lancia**, puoi spendere 10 PM. Se lo fai, l'attacco può bersagliare fino a due creature contemporaneamente (effettui un singolo Test di Precisione e lo paragoni alla Difesa di ciascun bersaglio per determinare quali creature sono state colpite dall'attacco e quali no).

Esamina: Puoi usare un'azione per analizzare una creatura. Il Game Master rivela i **tratti**, le **Vulnerabilità** e i **PV massimi** della creatura scelta.



Elvis

Un eccentrico e sagace studioso, impegnato nel decifrare i segreti di un grimorio ereditato dal suo mentore.

IDENTITÀ

ECCENTRICO STUDIOSO DI ASTERISCHI

TEMA

AMBIZIONE (scoprire i segreti degli asterischi)

PUNTI FABULA

Iniziali: 3

GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno:** Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

AZIONI

ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione, etere** o **rimedio**.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

JOB: MAGO NERO + MAGO BIANCO

Sfrutta le vulnerabilità elementali con i tuoi incantesimi, ma attenzione a non finire i PM!

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d6	<input type="checkbox"/> LENTO	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d10	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	d6	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATO
VOLONTÀ	d10	<input type="checkbox"/> SCOSSO	

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +3): **9**

DIF. MAGICA (INTUITO +2): **12**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO

	MAX	CORRENTI
PV	45	
PM	55	
PI	6	



PG

Iniziali: 300



Pozione (3 PI): Guarisce **50 PV**.



Etere (3 PI): Guarisce **50 PM**.



Rimedio (2 PI): Rimuove **uno** status a scelta.

EQUIPAGGIAMENTO



Bacchetta del Mago: Precisione **[VOL + VOL]**; Danno **[TM + 2]** di elemento **fisico**.



Cetra: Conferisce un bonus di +2 alla tua Difesa (già conteggiato in Difese).



Magitunica: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

ABILITÀ

Crio (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Durata Istantanea): Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 10]** danni di elemento **acqua**.

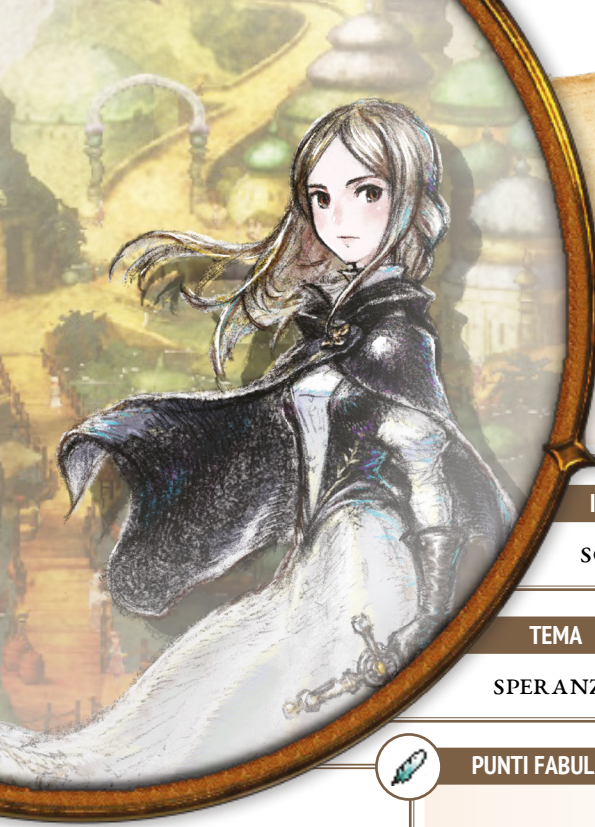
Energia (Incantesimo; Bersaglia fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio): Ciascun bersaglio recupera **30 PV**.

Ignis (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Durata Istantanea): Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 10]** danni di elemento **fuoco**.

Tuono (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Durata Istantanea): Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 10]** danni di elemento **fulmine**.

Energia Solare: Ogniqualvolta subisci danni da una qualsiasi fonte, recuperi **5 PM**.

Promemoria: per colpire un bersaglio con un incantesimo offensivo, devi superare la sua Difesa Magica con un Test di [INT + VOL]. Se bersagli più di una creatura contemporaneamente con un incantesimo offensivo, effettui un singolo Test e poi lo paragoni alla Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare quali creature sono state colpite e quali no.



Gloria

Principessa del regno perduto di Musa, in cerca dei Cristalli per riportarli alla loro legittima collocazione.

IDENTITÀ

SOLENNE PRINCIPESSA DI MUSA

TEMA

SPERANZA (riportare i Cristalli all'equilibrio)



PUNTI FABULA

Iniziali: 3

GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore)**: Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno**: Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico**: Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado**: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

AZIONI

ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Otteni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione, etere o rimedio**.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

JOB: MAGO BIANCO + TUTTOFARE

Utilizza gli incantesimi per proteggere e guarire, e sfrutta il tuo arco contro gli avversari volanti.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d8	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d8	<input type="checkbox"/> CONFUSA	
VIGORE	d6	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATA
VOLONTÀ	d10	<input type="checkbox"/> SCOSSA	

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +1): **9**

DIF. MAGICA (INTUITO +2): **10**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO

MAX
PV **40**
PM **65**
PI **6**

CORRENTI



PG

Iniziali: 200



Pozione (3 PI): Guarisce **50 PV**.



Etere (3 PI): Guarisce **50 PM**.



Rimedio (2 PI): Rimuove **uno** status a scelta.

EQUIPAGGIAMENTO



Arco Corto (distanza): Precisione **[DES + DES] +2**; Danno **[TM + 8]** di elemento **fisico**.



Veste da Fedele: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

ABILITÀ

Bozzolo (Incantesimo; Bersaglia fino a tre creature; Costo 5 PM per bersaglio; Durata Fino a fine scena): Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio considera la sua Difesa Magica come pari a 12.

Energia (Incantesimo; Bersaglia fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio): Ciascun bersaglio recupera 30 PV.

Protezione (Incantesimo; Bersaglia fino a tre creature; Costo 5 PM per bersaglio; Durata Fino a fine scena): Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio considera la sua Difesa come pari a 12.

Esamina: Puoi usare un'azione per analizzare una creatura. Il Game Master rivela i **tratti**, le **Vulnerabilità** e i **PV massimi** della creatura scelta.



Seth

Un marinaio naufragato in questa terra dopo una terribile tempesta. Accompagna Gloria nella sua missione.

IDENTITÀ

MARINAIO DA UNA TERRA LONTANA

TEMA

PIETÀ (aiutare le altre persone, senza pregiudizi)

PUNTI FABULA

Iniziali: 3

GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore)**: Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno**: Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico**: Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado**: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

AZIONI

ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Otteni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione**, **etere** o **rimedio**.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

JOB: FANTE CORAZZATO + TUTTOFARE

Proteggi gli alleati con Egocentrismo e infliggendo status negativi. In caso di emergenza, usa Vitamina.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d6	<input type="checkbox"/> LENTO	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d8	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	d10	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATO
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO	

DIFESA

DIFESA (VALORE FISSO): **12**

DIF. MAGICA (INTUITO +1): **9**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado del tuo Intuito influenzano il tuo punteggio di Difesa Magica.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO

	MAX	CORRENTI
PV	65	
PM	45	
PI	7	



PG

Iniziali: 100



Pozione (3 PI): Guarisce **50 PV**.



Etere (3 PI): Guarisce **50 PM**.



Rimedio (2 PI): Rimuove **uno** status a scelta.

EQUIPAGGIAMENTO



Grandascia (mischia): Precisione **[VIG + VIG] +1**; Danno **[TM + 10]** di elemento **fisico**.



Scudo Tondo: Conferisce un bonus di +2 alla Difesa e +1 alla Difesa Magica (già conteggiato in Difese).



Armatura Lamellare: La tua Difesa ha un valore fisso di 10 (si aggiunge lo scudo; già conteggiato in Difese).

ABILITÀ

Egocentrismo: Puoi usare un'azione per effettuare un Test di **[VIG + VOL] +1** contro la Difesa Magica di una creatura. Descrivi in che modo provochi quella creatura; il Game Master può darti un bonus di +2 o una penalità di -2 a seconda dell'efficacia della tua provocazione. Se hai successo, la creatura subisce lo status **Furente** ed è costretta a concentrare la sua attenzione su di te (deve includerti tra i bersagli dei suoi attacchi ogniquale volta possibile).

Questa costrizione permane finché la creatura è **Furente**.

Spaccacrani: Quando colpisci un avversario con un attacco della tua **Grandascia**, puoi scegliere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: il bersaglio subisce lo status **confuso**; oppure il bersaglio subisce lo status **debole**; oppure il bersaglio perde 10 PM.

Vitamina: Puoi usare un'azione e spendere 5 PM per scegliere una creatura alleata (non puoi scegliere te stesso). La creatura scelta recupera 10 PV e 5 PM.

Consiglio: ricorda che questa abilità può essere usata anche al di fuori della battaglia.