





Personaggio
Gregor delle 7 Note

Classe
Bardo della Musica

Razza
Umana

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
2 = 2 + 0 + 0

Prontezza
4 = 4 + 0 + 0

Talento
4 = 4 + 0 + 0

Danni
3 = 2 + 0 + 1

Movimento
6 = 6 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Protezione
1 = 0 + 1 + 0

Sottrai la 0 a ogni 2 subito.

Tot Armat. Pseudo Altro

Punti Ferita & Energia

7 / 7

Tot Spesi

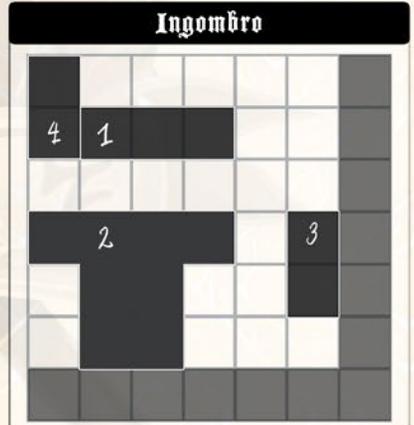
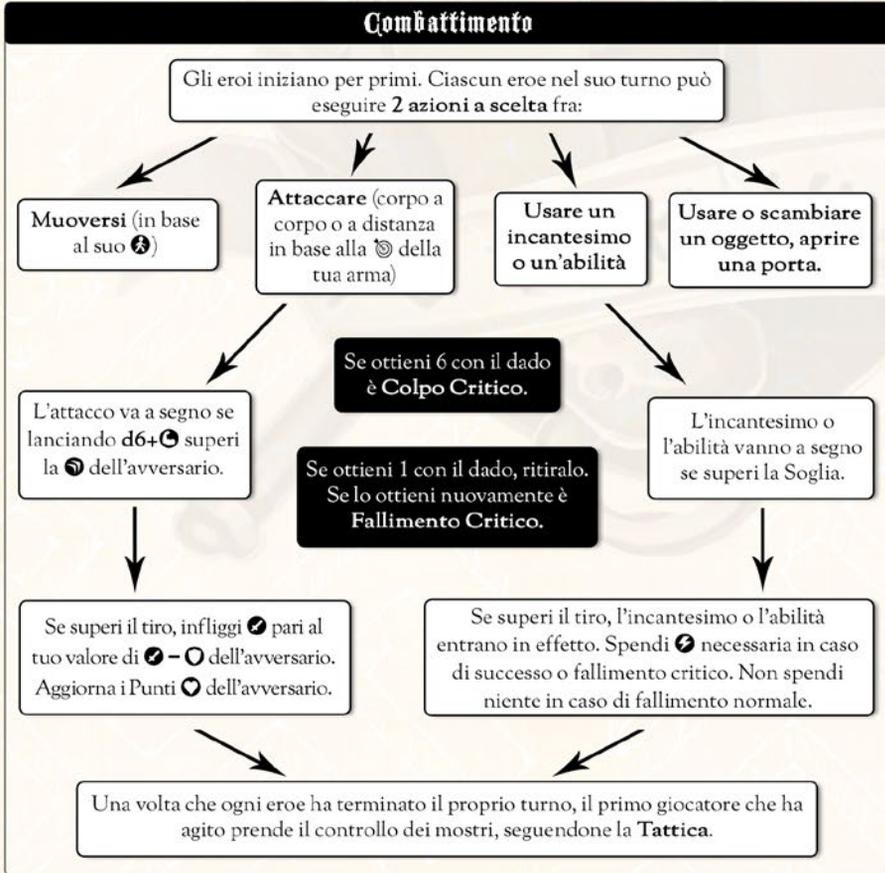
Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** 1d6+♣+bonus
- **Abilità:** 1d6+♣+bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera ♠ bersaglio.
- **Funesto:** 3+♣ bersaglio.
- **Portentoso:** 4+liv. della Dote



Inventario

Lirio (Strumento)	1
Armat. di Cuio (+1 Prot.)	2
Pozione Rossa (+1d6+1 PF)	3
Pugnale (+1 Danno)	4

Abilità

1 Dote delle Conoscenze Perdute

Conoscere i segreti di un avversario

Il Bardo e tutti gli alleati entro gittata guadagnano, a scelta, +1 Vigore oppure +1 Promiezza oppure +2 Dammi contro un bersaglio. Il bonus vale per un singolo lancio entro la durata della dote.



1



3



2



P

2



3



4



5



6



Cammino

1 Vibrato Poderoso

Ferire con vibrazioni telluriche

Il Bardo emette un potente vibrato in grado di scalfire oggetti e creature viventi. Se usato contro una creatura, la dote si considera Offensiva e infligge 3 Dammi. Inoltre, il Bardo può usare questa dote per rompere un oggetto non magico. In questo caso, la dote è di tipo Funesto e la soglia da superare è pari a 3+1 per ogni 10 MO di valore dell'oggetto, approssimato per difetto.



1



3



1



O/F

2



3



4



5



6



Background **Gregor delle 7 Note**

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un adulto di 30 anni - Domanda: quale abilità è quella su cui conti di più? Risposta: So affascinare gli altri quando suono	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luogo di nascita: Dal lontano futuro - Domanda: Quale informazione del futuro conosci? Risposta: So come anticipare le mosse dei cultisti	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Sei stato addestrato da uno spirito - Domanda: Quale tecnica nota solo a lui ti ha insegnato? Risposta: Posso usare la musica per richiamare gli spiriti dei luoghi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Hai perduto molta ricchezza - Domanda: Cosa hai guadagnato nel perdere tante ricchezze? Risposta: So come sopravvivere in condizioni estreme	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Genitori: Non hai mai conosciuto i tuoi genitori - Domanda: Quale debolezza dettata da tale mancanza è diventata una forza per te? - Risposta: Ottengo vantaggio quando sono da solo	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Figlio): Tuo figlio ti imita continuamente - Domanda: Cosa hai imparato rivivendo te stesso in lui? Risposta: So come coordinarmi quando sono in gruppo con altri	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Ricerca: Il PG cerca da sempre un oggetto mitico e misterioso dell'ambientazione, molto probabilmente un potente e raro oggetto magico. Ogni volta che il PG trova un indizio, aggiunge 1 punto Energia al suo massimale.

Competenze

Classe | Scelta

Classe | Scelta

Acrobazia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	X	<input type="checkbox"/>
Ascoltare	X	X	Mentire	X	<input type="checkbox"/>
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Preziosi	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	X	<input type="checkbox"/>	Quotare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	X	<input type="checkbox"/>	Osservare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Storia	X	X	Percepire la Verità	X	<input type="checkbox"/>



2018



Personaggio
Markoram il Tenebroso

Classe
Chierico di Yoram

Razza
Umama

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
3 = 3 + 0 + 0

Prontezza
5 = 5 + 0 + 0

Talento
3 = 3 + 0 + 0

Danni
4 = 3 + 0 + 1

Movimento
5 = 5 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Protezione
1 = 0 + 1 + 0

Sottrai la 0 a ogni 2 subito.

Tot Armat. Scudo Altro

Punti Ferita & Energia

10

6

Tot Spesi

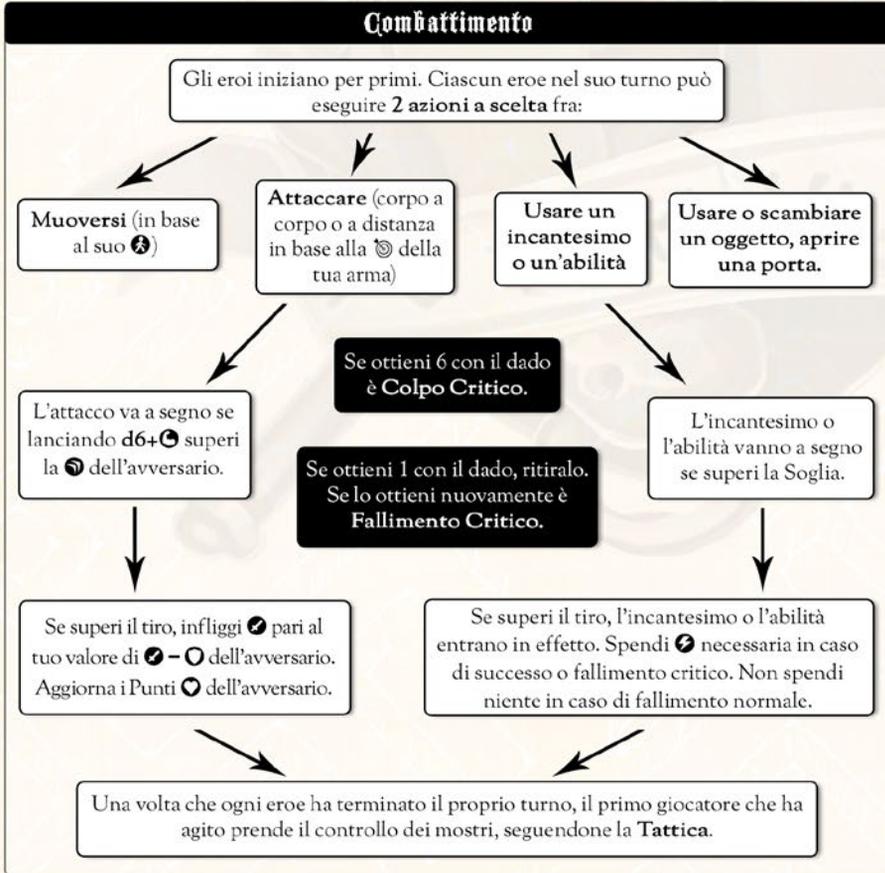
Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** 1d6+3+bonus
- **Abilità:** 1d6+2+bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera 5 bersaglio.
- **Funesto:** 3+2 bersaglio.
- **Portentoso:** 4+liv. Preghiera



Ingombro

	1		2	
				3

Inventario

Pugnale (+1 Danno)	1
Scudo Piccolo (+1 Prot.)	2
Pozione Rossa (+1d6+1 PF)	3

Abilità

1 Benedizione

Benedire gli alleati

Gli alleati entro 3 quadretti dal Chierico guadagnano +1 Vigore e recuperano 1 PF.



2



3



3



P

2



3



4



5



6



Cammino

1 Rallentare

Rallentare il Nemico

Il Chierico riesce a influenzare il tempo. Il bersaglio subisce -3 a Movimento per un intero Turno.



1



3



1



F

2



3



4



5



6



Background Markoram il Tenebroso

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un esperto avventuriero di 55 anni - Domanda: Quale gioia passata ti ha insegnato di più? Risposta: Mia figlia, mi ha insegnato ad amare l'essenziale	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luoqo di nascita: Il piano di un Dio - Domanda: Cosa puoi vedere che altri non vedono grazie a questa tua origine? Risposta: Posso vedere il passato delle persone nei loro occhi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Le tue conoscenze ti sono state date magicamente - Domanda: Cosa porti con te del mondo magico? Risposta: L'Enigma ha un potere minore su di me	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Hai dovuto uccidere una persona a te molto cara - Domanda: Quale dolore comune ha cancellato dal tuo cuore questo assassinio? - Risposta: Non provo più pietà per chi è malvagio	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Genitori: Hai perso entrambi i genitori molto tempo fa - Domanda: In cosa sei più temperato degli altri? Risposta: Non mi lascio mai intimorire da chi sembra più forte	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Figlia): Tua figlia è una ricca mercante - Domanda: Con chi ti ha insegnato a contrattare in modo più efficace? Risposta: So fare leva sulle persone influenti	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Compito: Il vostro compito è quello di costruire (o ricostruire) un oggetto ormai perduto ma molto potente, di cui avete la procedura precisa. Sarà il Master a decidere il tipo di oggetto e gli ingredienti e la procedura necessaria per ricostruirlo. (Ogni volta che recuperate un ingrediente fondamentale per la ricostruzione del vostro oggetto, guadagnate un tratto a tema con ciò che avete recuperato o con le esperienze che avete vissuto per farlo).

Competenze

Classe | Scelta

Classe | Scelta

Acrobazia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ascoltare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mentire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Preziosi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quotare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Ocultismo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Osservare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Storia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Percepire la Verità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Personaggio
Yoder il Rapace

Classe
Guerriero Aquila

Razza
Umana

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
3 = 3 + 0 + 0

Prontezza
4 = 4 + 0 + 0

Talento
2 = 2 + 0 + 0

Danni
6 = 4 + 0 + 2

Movimento
4 = 4 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Protezione
1 = 1 + 0 + 0

Tot Armat. Pseudo Altro
Sottrai la 0 a ogni 1 subito.

Punti Ferita & Energia

15

4

Tot Spesi

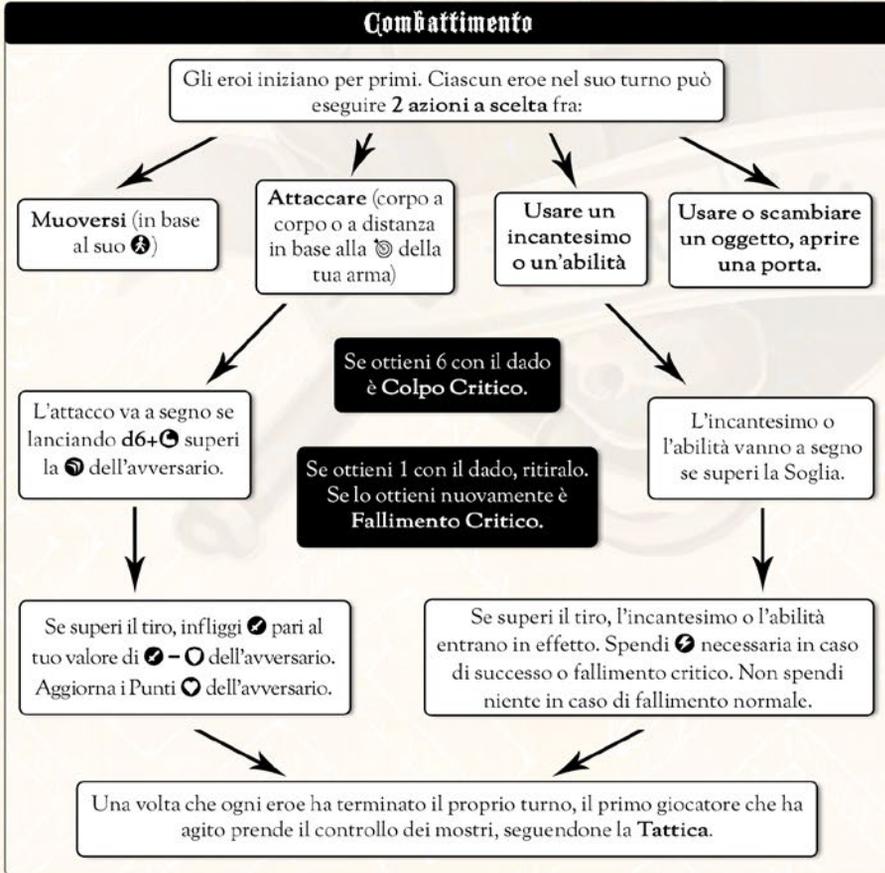
Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** 1d6+1+bonus
- **Abilità:** 1d6+1+bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera 1 bersaglio.
- **Funesto:** 3+ bersaglio.
- **Portentoso:** 3-Liv. Tecnica



Ingombro

	1			
	2		3	

Inventario

Spada (+2 Danno)	1
Armat. di Cuoio (+1 Prot.)	2
Pozione Rossa (+1d6+1 PF)	3

Abilità

1 Mossa dell'Infaticabile



1

Correre velocemente



0

Il Guerriero guadagna +8 movimento per 2 turni.



2



P

2



3



4



5



6



Cammino

1 Posta della Vista Acuta



1

Puntare un Avversario



5

Il Guerriero rivolge la lama verso una creatura e la scruta. Per tutta la durata della posta, il Guerriero ottiene un bonus di +1 a Vigore verso quella creatura. Tra il Guerriero e il bersaglio deve esserci una linea di vista completamente libera nel momento di attivazione



2



F

2



3



4



5



6



Background *Yoder il Rapace*

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un giovane di 20 anni - Domanda: Cosa ti dà maggiore energia? Risposta: Sconfiggere gli ingiusti	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luogo di nascita: Un luogo selvaggio - Domanda: Quale vantaggio insolito ti ha dato crescere in questo luogo? Risposta: Non temo i luoghi non civilizzati	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Sei stato addestrato da una creatura molto potente - Domanda: Cosa ti ha donato avere questo maestro? Risposta: Korgam, l'Aquila, mi ha insegnato come colpire di sorpresa	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Un amore per te importante ti ha abbandonato - Domanda: In cosa ti ha forgiato tale perdita? Risposta: Ho fatto vantaggio dalle sconfitte	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Genitori: Non vedi i tuoi genitori da molto tempo - Domanda: In cosa il loro essere lontani ti rende determinato? Risposta: Voglio conquistare molte ricchezze	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Zia): Tua zia è una famosa avventuriera - Domanda: Quale vantaggio utile hai ottenuto da queste imprese? Risposta: Ho molte conoscenze tra le personalità famose e potenti	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Ricerca: Il PG è alla ricerca di una persona scomparsa, che potrebbe essere un familiare, un affetto, un amico. Ogni volta che il PG trova un indizio, ottiene un bonus di +1 a un lancio di abilità o di competenza a sua scelta per tutta la durata della campagna. Questo bonus deve essere applicato ogni volta ad abilità o competenze diverse e non può essere applicato ai generici lanci di combattimento.

Competenze

Classe | Scelta

Classe | Scelta

Acrobazia	X	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ascoltare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mentire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	X	X
Conoscenza dei Preziosi	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	X	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quotare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Osservare	X	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Storia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Percepire la Verità	X	X





Personaggio
Rylam la Terribile

Classe
Ladro della Mano Chiusa

Razza
Umana

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
2 = 2 + 0 + 0

Prontezza
6 = 6 + 0 + 0

Talento
3 = 3 + 0 + 0

Danni
3 = 2 + 0 + 1

Movimento
8 = 8 + 0 + 0

Protezione
1 = 1 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Sottrai la \odot a ogni \odot subito.

Punti Ferita & Energia

Vita
9

Energia
4

Tot Spesi

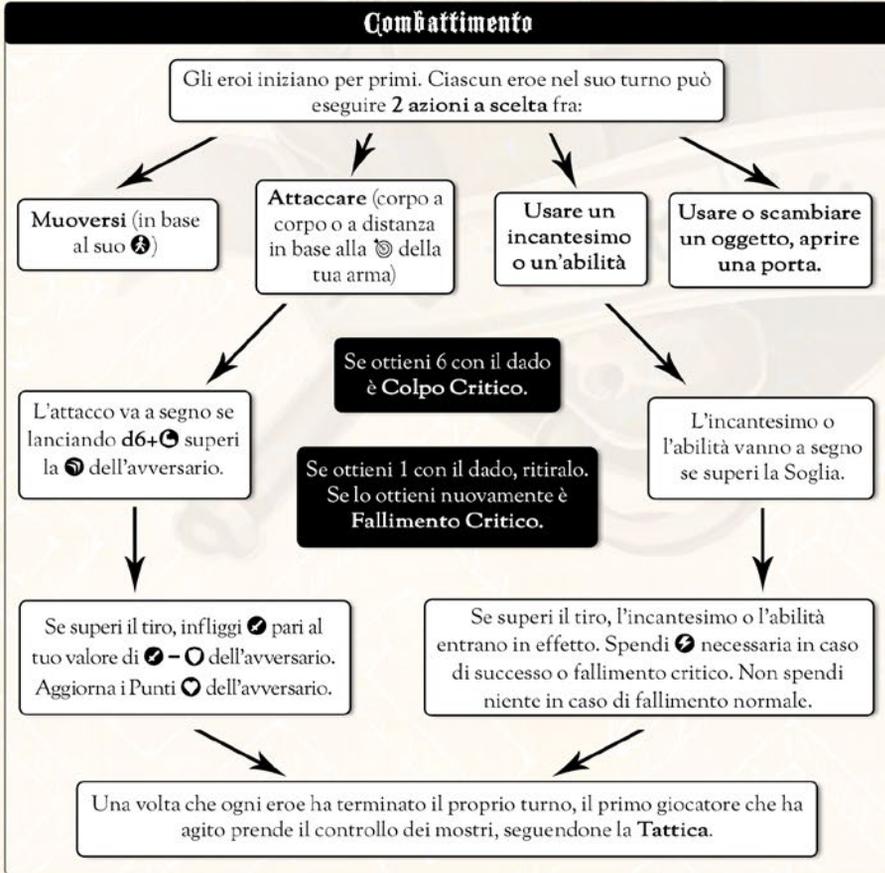
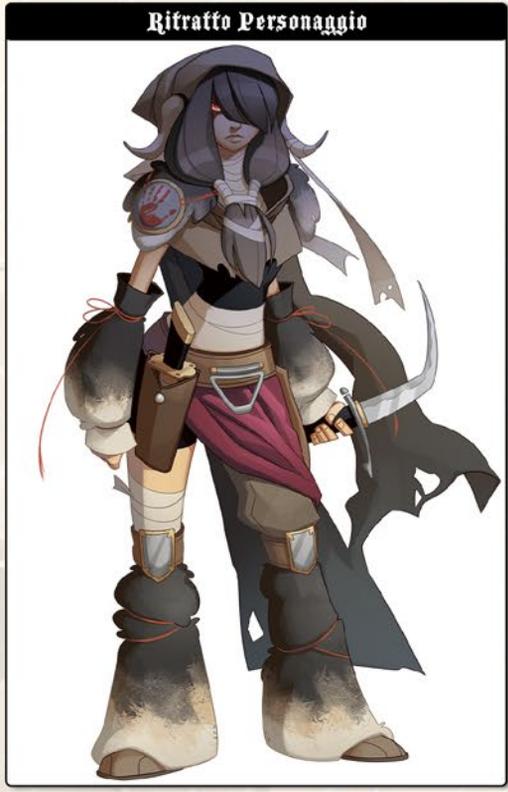
Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** $1d6 + \odot$ + bonus
- **Abilità:** $1d6 + \odot$ + bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera \odot bersaglio.
- **Funesto:** $3 + \odot$ bersaglio.
- **Portentoso:** $4 + \text{Liv. Arte}$



Inventario

Armat. di Cuio (+1 Prot.)	1
Pugnale (+1 Danno)	2
Pozione Rossa (+1d6+1 PF)	3

Abilità

1 Arte del Furtivo

Attaccare di nascosto

+3 Dammi in corpo a corpo se il bersaglio è adiacente a un alleato.



2



3



4



5



6



Cammino

1 Arte del Dolore

Infliggere Dolore

Che siano articolazioni o centri nervosi, il Ladro sa dove colpire per fare più male. Il bersaglio diventa dolorante.



2



3



4



5



6



Background **Rylam la Terribile**

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un vecchio di 70 anni - Domanda: Qual è il tuo maggior rimpianto? Risposta: Non aver potuto salvare i miei genitori dal naufragio	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luogo di nascita: Da un pianeta diverso - Domanda: In che modo hai coperto questa immensa distanza per arrivare qua? Risposta: Fermando il tempo e bloccando l'invecchiamento	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Sei stato addestrato da un vecchio avventuriero ormai in pensione - Domanda: Quali contatti importanti ti ha permesso di avere? - Risposta: Conosco tutti gli emissari dell'Enigma	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Sei stato abbandonato dai tuoi familiari quando eri piccolo - Domanda: Che vantaggio ti ha dato, nella vita, tale abbandono? - Risposta: So come trarre vantaggio quando sono in inferiorità numerica	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Genitori: Hai perso entrambi i genitori molto tempo fa - Domanda: In cosa sei più temperato degli altri? Risposta: So che devo colpire per prima per avere vantaggi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Fratello): Tuo fratello è un nobile rispettato - Domanda: Che vantaggio sociale hai da questa parentela? Risposta: Ho meno guai con la legge	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Sorella): Tua sorella è una studiosa rinomata - Domanda: Quale ambito di conoscenza ti ha tramandato maggiormente? - Risposta: So trarre vantaggio dal metallo e dalle armi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Causa: Il gruppo, gilda, società di cui fate parte non ha la giusta valenza nel vostro mondo e il vostro compito è quello di portarla ai massimi fasti. (Ogni volta che riuscite in un compito usando, nella sessione di gioco, almeno 3 diverse abilità della vostra classe, guadagnate (L) PX).

Competenze

	Classe Scelta		Classe Scelta		
Acrobazia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	X	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ascoltare	X	<input type="checkbox"/>	Mentire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavalcare	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	X	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Preziosi	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	X	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	X	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quotare	X	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Osservare	X	X
Conoscenza della Storia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Percepire la Verità	X	X





Personaggio
Yhelen la Splendente

Classe
Mago della Via Bianca

Razza
Umana

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
1 = 1 + 0 + 0

Prontezza
4 = 4 + 0 + 0

Talento
4 = 4 + 0 + 0

Danni
2 = 1 + 0 + 1

Movimento
6 = 6 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Protezione
1 = 1 + 0 + 0

Tot Armat. Pseudo Altro
Sottrai la 0 a ogni 1 subito.

Punti Ferita & Energia

8

9

Tot Spesi

Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** 1d6+1+bonus
- **Abilità:** 1d6+1+bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera 1 bersaglio.
- **Funesto:** 3+ bersaglio.
- **Portentoso:** 5-Liv. Incantesimo

Ritratto Personaggio



Combattimento

Gli eroi iniziano per primi. Ciascun eroe nel suo turno può eseguire 2 azioni a scelta fra:

Muoversi (in base al suo 6)

Attaccare (corpo a corpo o a distanza in base alla 1 della tua arma)

Usare un incantesimo o un'abilità

Usare o scambiare un oggetto, aprire una porta.

Se ottieni 6 con il dado è **Colpo Critico.**

L'attacco va a segno se lanciando d6+1 superi la 1 dell'avversario.

Se ottieni 1 con il dado, ritirallo. Se lo ottieni nuovamente è **Fallimento Critico.**

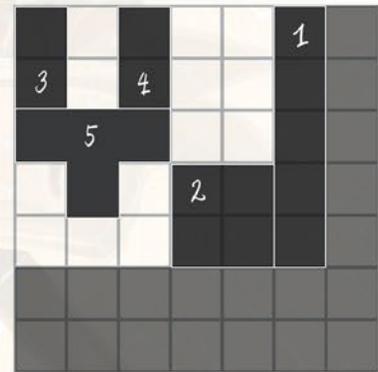
L'incantesimo o l'abilità vanno a segno se superi la Soglia.

Se superi il tiro, infliggi 1 pari al tuo valore di 1-0 dell'avversario. Aggiorna i Punti 1 dell'avversario.

Se superi il tiro, l'incantesimo o l'abilità entrano in effetto. Spendi 1 necessaria in caso di successo o fallimento critico. Non spendi niente in caso di fallimento normale.

Una volta che ogni eroe ha terminato il proprio turno, il primo giocatore che ha agito prende il controllo dei mostri, seguendone la **Tattica.**

Ingombro



Inventario

Bastone (+1 Danno, Dist.2)	1
Libro Incantesimi (4 Incant.)	2
Pozione Rossa (+1d6+1 PF)	3
Pozione Blu (+1d6+1 Energia)	4
Veste (+1 Protezione; si rompe dopo aver ricevuto 1 Danno)	5

Abilità

1 Repulsione Arcana

Spingere via un avversario

Spinge il bersaglio lontano dal Mago di un num. di quadretti pari al Livello del Mago. Inoltre, il bersaglio subisce 3 Dammi, + 1 danno se impatta contro una parete o un ostacolo che impedisce la linea di vista.



1



4



1



0

2



3



4



5



6



Cammino

1 Luce Magica

Offuscare la Vista

Dalla mano del Mago si sprigiona un forte fascio di luce che investe una creatura. La creatura bersaglio rimane abbagliata.



1



3



1



0

2



3



4



5



6



Background **Yhelem la Splendente**

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un individuo maturo di 40 anni - Domanda: quale errore passato ti ha insegnato di più? Risposta: Non do mai niente per scontato	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luogo di nascita: Non conosci il luogo dove sei nato - Domanda: Quale vantaggio ti ha dato non avere origini definite? Risposta: So come stare in compagnia di chiunque	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Sei stato addestrato da un oggetto senziente - Domanda: Che cos'è e cosa nasconde di misterioso l'oggetto che ti ha addestrato? - Risposta: Gdorak, il libro parlante, nasconde i segreti del futuro e del passato	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Hai perduto un oggetto fondamentale per te - Domanda: Cosa ti ha donato essere stato in contatto con tale oggetto? - Risposta: Mi ha donato la possibilità di vedere la magia con i miei occhi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Genitori: Non hai mai conosciuto i tuoi genitori - Domanda: Quale debolezza dettata da tale mancanza è diventata una forza per te? - Risposta: So come fare forza agli altri	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Nome): Tuo nonno è un abile alchimista - Domanda: Di quale composto alchemico ha donato maggiore conoscenza? - Risposta: So manipolare l'acqua di Omyron	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Crescita: Il PG desidera ardentemente diventare l'eroe più forte di tutto il mondo conosciuto e cercherà di porsi sempre di fronte a nuove sfide e a nuovi avversari più forti di lui da sconfiggere da solo e in modo onorevole e regolare. Ogni volta che il PG sconfigge tutto da solo un nemico con una Forza maggiore al suo livello, guadagna una volta e mezza i PX prestabiliti. Un nemico si definisce sconfitto se i suoi PF vengono ridotti a 0.

Competenze

Classe | Scelta

Classe | Scelta

Acrobazia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ascoltare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mentire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Preziosi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quotare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Ocultismo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Osservare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Storia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Percepire la Verità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Personaggio
Edesha la Sognatrice

Classe
Sciamano dei Sogni

Razza
Umama

Giocatore

Livello
1

PX

Chiavi

Monete

Caratteristiche

Vigore
2 = 2 + 0 + 0

Prontezza
5 = 5 + 0 + 0

Talento
4 = 4 + 0 + 0

Danni
2 = 1 + 0 + 1

Movimento
6 = 6 + 0 + 0

Protezione
1 = 1 + 0 + 0

Tot Classe Razza Bonus

Sottrai la \ominus a ogni $\omin�$ subito.

Punti Ferita & Energia

Vita
7

Energia
7

Tot Spesi

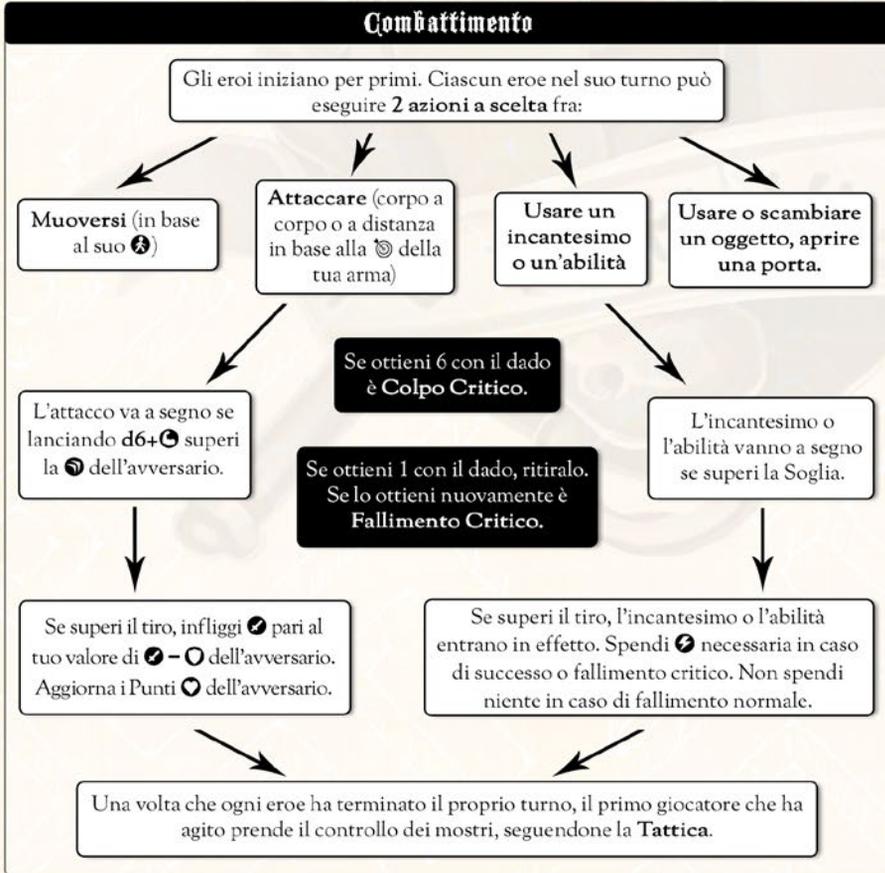
Azioni e Soglie da superare

In un turno puoi eseguire due azioni, anche identiche:

- **Muovere:** del tuo valore di Movimento.
- **Attaccare:** $1d6 + \omin�$ + bonus
- **Abilità:** $1d6 + \omin�$ + bonus
- **Consumare un oggetto,** dare e scambiare oggetti.
- **Aprire una porta.**

Soglia da superare:

- **Offensivo:** supera $\omin�$ bersaglio.
- **Funesto:** $3 + \omin�$ bersaglio.
- **Portentoso:** $5 - \text{Liv. Essenza}$



Inventario

Bastone (+1 Danno, Dist. 2)	1
Pozione Blu (+1d6+1 Energia)	2
Armatura d'osso (+1 Protezione; si rompe se subisce più di 4 danni in un colpo)	3

Abilità

1 Essenza della Fortuna	⚡
Guidare benevolmente il fato	1
Lo Sciamano e gli alleati entro l'area non possono subire fallimento critico per tutta la durata dell'essenza.	🎯
	3
	⌚
	2
	☀️
	P

2	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

3	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

4	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

5	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

6	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

Cammino

1 Essenza del Sogno Premonitore	⚡
Anticipare un pericolo	1
Per tutta la durata dell'essenza, lo Sciamano guadagna un bonus di +1 ad un qualsiasi lancio che preveda il superamento di una Soglia di difficoltà. Una volta effettuato il lancio, l'effetto dell'essenza termina.	0
	⌚
	2
	☀️
	P

2	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

3	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

4	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

5	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

6	⚡
	🎯
	⌚
	☀️

Background **Edesha la Sognatrice**

<input type="checkbox"/>	Età: Sei un adolescente di 15 anni - Domanda: di cosa non hai assolutamente paura? Risposta: Non ho paura di immergermi in laghi, mari, fiumi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Luogo di nascita: Un insediamento della tua razza - Domanda: Quale tratto tipico che puoi sfruttare a tuo vantaggio conosci dei tuoi simili? - Risposta: So far leva sulle loro paure istintive	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Addestramento: Sei stato addestrato in un'accademia apposita - Domanda: A quale conoscenza nascosta hai avuto accesso in accademia? - Risposta: So leggere i desideri degli altri nei loro occhi	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Eventi negativi: Qualcuno di molto importante per te è scomparso - Domanda: Di cosa era la guida, per te, tale persona? Risposta: Mio padre mi ha insegnato ad esplorare i sogni	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Gentitori: Hai solo tua madre - Domanda: Quale capacità sociale ti ha insegnato tua madre? Risposta: So come attirare l'attenzione su di me	○○○○○○
<input type="checkbox"/>	Parente (Sorella): Tua sorella e tu condividete un segreto - Domanda: Qual è il segreto che condividete? Risposta: Le nostre menti possono comunicare nei sogni	○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○
<input type="checkbox"/>		○○○○○○

Motivazione

Vendetta: Il personaggio vuole rimediare ad un torto avvenuto nel passato e cerca di farsi giustizia da solo. Ogni volta che il PG sconfigge uno di essi, guadagna [L] PX in più rispetto al normale per il nemico sconfitto. Se il personaggio riesce a trovare e sconfiggere il bersaglio finale della sua vendetta, guadagna automaticamente un livello.

Competenze

Classe | Scelta

Classe | Scelta

Acrobazia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle Erbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrampicarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lingue Antiche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ascoltare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mentire	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Armaiolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Preziosi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Alchimista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza dei Veleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Falegname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza del Territorio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mestiere: Pellettiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza delle Lingue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quotare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Magia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ocultismo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Conoscenza della Religione	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Osservare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoscenza della Storia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Percepire la Verità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>