

NOME

NATURA

LEGAMI



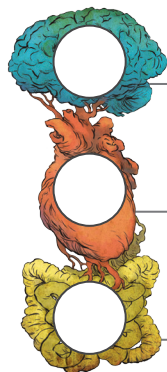
**FERITE**

5 o più: **+** a tutti i tiri; 10 o più: **Morte**



**TRAUMA**

5 o più: **+** a tutti i tiri; 10 o più: **Psiche Infranta**



### CERVELLO

Essere astuti, consapevoli e precisi.  
Usi **cervello** per resistere a inganni e agguati.

### MUSCOLI

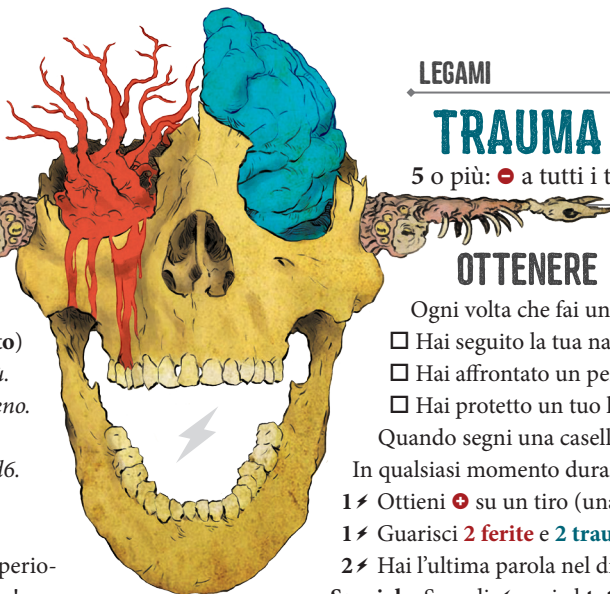
Prestanza fisica, tempra e agilità.  
Usi **muscoli** per resistere ai danni fisici.

### FEGATO

Coraggio, determinazione e carisma.  
Usi **fegato** per resistere a paura e orrore.

### TIRI

Tira d6 pari al tratto usato.  
(**Cervello** / **Muscoli** / **Fegato**)  
Per ogni **+**, tira un d6 in più.  
Per ogni **-**, tira un d6 in meno.  
Tira sempre almeno un d6.  
Non tirare mai più di dieci d6.  
Se ricevi aiuto, ottieni **+**.  
Ogni 4, 5, 6 è un **successo**.  
Se ottieni successi pari o superiori alla **difficoltà**, ce l'hai fatta!



### OTTENERE E SPENDERE SOPRAVVIVENZA

- Ogni volta che fai una di queste cose durante una sessione, segna la sua casella:
- Hai seguito la tua natura.
  - Sei entrato in conflitto con un tuo legame.
  - Hai affrontato un pericolo mortale.
  - Hai ucciso una potente creatura.
  - Hai protetto un tuo legame.
  - Hai imparato qualcosa di nuovo sul mondo.

Quando segni una casella vuota ottieni **1 sopravvivenza** (♣). Cancella i segni a fine sessione.

In qualsiasi momento durante la sessione, spendi ♣ per:

**1♣** Ottieni **+** su un tiro (una volta per tiro).

**1♣** Guarisci **2 ferite** e **2 trauma**.

**2♣** Hai l'ultima parola nel discutere del carico trasportato con il GM.

**Speciale:** Spendisci ♣ pari al **totale dei tuoi doni** per ottenere un nuovo dono (una volta per sessione).

**MUTILAZIONE** Se subisci **ferite** maggiori di **muscoli** da una singola fonte, tira per la **mutilazione**.

### EQUIPAGGIAMENTO E RISORSE

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

**LIBERO:** +



**LEGGERO:** n/a

**APPESANTITO:** -



**RALLENTATO:** - -

Che aspetto hai?

Usa le immagini per determinare i modificatori ai tuoi attacchi e sforzi fisici. Il GM ha l'ultima parola a meno che tu spenda 2♣.

L'equipaggiamento può conferirti **+**, **++**, o **+++** su certi tiri, o avere proprietà speciali.

### DONI

- Artigiano:** ++ a tiri per creare e riparare oggetti.
- Assassino:** +++ a tuo primo attacco contro una vittima inconsapevole della tua presenza.
- Astuto:** Aumenta permanentemente **cervello** di 1.
- Atletico:** Aumenta permanentemente **muscoli** di 1.
- Cacciatore:** ++ a tiri per furtività e seguire tracce.
- Cameratismo:** Quando **aiuti** un altro personaggio su un tiro, questo ottiene ++ invece di +.
- Cercatore di Gloria:** Guarisci **1 trauma** ogni volta che ottieni un **critico** su un tiro.
- Deciso:** Aumenta permanentemente **fegato** di 1.
- Esploratore:** Non subisci penalità per via di terreni difficili, e conosci sempre la direzione del Nord.
- Ferale:** Quando attacchi a mani nude, ottieni + e sei considerato armato.
- Fortunato:** Ottieni 1♣ all'inizio di ogni sessione.
- Guaritore:** Gli alleati di cui ti prendi cura guariscono **+1 ferita** e **+1 trauma** quando riposano.
- Indagatore:** Quando **cerchi conoscenza**, puoi porre una domanda addizionale al GM.
- Involnerabile:** -1 **ferita** subita (minimo zero).
- Leader Ispirato:** Alleati in tua presenza possono usare il tuo **fegato** per resistere a paura e orrore.
- Martire:** Quando scegli di non resistere ai danni fisici, guarisci **trauma** pari al tuo **fegato**.
- Mnemofago:** Divora le carni di una creatura e tira **cervello** per scrutare tra i suoi ricordi. I ricordi umani sono più chiari.
- Plasmatore:** Puoi tirare **fegato** per **plasmare**. Tira sulla tabella delle **stranezze da plasmatore**.
- Preciso:** Puoi tirare **cervello** per attacchi in mischia.
- Raccogliatore:** Quando raccogli una risorsa, spendi 1♣ per guadagnare una copia extra di quella risorsa.
- Sangue freddo:** -1 **trauma** subito (minimo zero).
- Sesto senso:** Personaggi con questo dono agiscono prima degli altri e non sono mai colti di sorpresa.
- Stratega:** A inizio combattimento, aggiungi un elemento vantaggioso nell'area. Il GM ha l'ultima parola su cosa sia appropriato a meno che tu spenda 2♣.
- Violento:** + a tiri per uccidere o ferire.

### NOTE

Per scaricare contenuti addizionali, tra i quali altre schede del personaggio, visita il sito [www.ggstudio.eu](http://www.ggstudio.eu)

NOME DEL CLAN

MOTIVAZIONE

NEMICO

## SVILUPPI

Una volta per sessione, i giocatori come gruppo possono spendere ⚡ pari al **doppio degli sviluppi del clan** per acquisire un nuovo sviluppo.

- Alchimisti:** ⚡ a tiri per preparare pozioni, bevande o veleni.
- Domatori:** Quando il clan sconfigge una bestia o mostro senza ucciderlo, o ne causa la fuga, i giocatori come gruppo possono spendere ⚡ pari al **pericolo** della creatura. Se lo fanno, la creatura è catturata e può essere quindi addestrata dal clan.
- Cronisti:** Quando un personaggio giocatore *impara qualcosa di nuovo sul mondo*, guadagna 2⚡ invece di 1⚡ (è ancora una volta per sessione).
- Guerrieri:** Tutti i membri del clan sono addestrati al combattimento e possono **sempre** aiutare i personaggi giocatori durante la battaglia.
- Profeti:** Quando un personaggio giocatore **riposa**, tira un d6. Con un 6, il personaggio ha una visione enigmatica sul futuro.
- Razziatori:** ⚡ a tiri per ferire, uccidere, usare la forza bruta o intimidire. ⚡ a tiri di interazione sociale con individui al di fuori del clan.
- Riparatori:** ⚡ a tiri per riparare oggetti.
- Uccisori:** Quando un personaggio giocatore *uccide una potente creatura*, guadagna 2⚡ invece di 1⚡ (è ancora una volta per sessione).

## RISORSE

## DIARIO DELLE AREE ESPLORATE

## POPOLAZIONE

Membri del clan possono *aiutare* durante i tiri, **se** è in linea con il loro ruolo.

## NOTE