

nome

Nomi: Frankenstein, Karn, Prometeo, Lurch, Robo, Lazzaro, Ash, Bishop, 003, Rei, Noh, Solaris, Fran, Aradia, Vela, Granato, Dorothy, Tojiko, Cis

for	Base	Mod.
Debole -1		
des		
Malfermo -1		
cos		
Malato -1		
int		
Stordito -1		
sag		
Confuso -1		
car		
Sfregiato -1		

danno

8

arm.

pf

Attuali Max

PF Max = 10 + Costituzione

carico

Carico = 7 + FOR

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

_____ mi ha aiutato a rendermi ciò che sono ora

Ho molto a cuore _____

Il mio creatore ha detto che devo aiutare _____

_____ ha un qualche tipo di controllo su di me.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE

Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Un solo occhio, occhi infossati, senza occhi
- » Corpo massiccio, corpo snello, corpo piccolo
- » Corazzato, in uniforme, nudo
- » Nuovo di zecca, cade a pezzi, messo insieme alla bene meglio

Composizione

Scegli di cosa sei fatto

SOLIDO

Il tuo punteggio di Vigore è +FOR

Sei fatto di qualcosa di solido, come ferro, pietra o cristallo. Il tuo corpo è incredibilmente difficile da danneggiare: hai 2 armatura.

MALLEABILE

Il tuo valore di Vigore è +COS

Sei fatto di qualcosa a metà fra solido e liquido, come argilla, mou o carne. Il tuo corpo si rimette assieme facilmente. **Quando ottieni 10+ su un qualunque tiro**, guarisci 2 PF. Scegli una fonte di danno (fuoco, acido, ferro freddo, magia, veleno) da cui non puoi guarire naturalmente tramite questa mossa o la mossa Accamparsi.

LIQUIDO

Il tuo valore di Vigore è +DES

Sei fatto di qualcosa di amorfo, come acqua, nuvole o stoffa. Il tuo corpo è molto flessibile e puoi infilarti in aperture di ogni dimensione.

PERICOLOSO

Il tuo valore di vigore è +DES

Sei fatto di qualcosa di estremamente pericoloso, come fuoco, acido o veleno. **Quando qualcuno ti tocca per più di un istante senza un qualche tipo di protezione**, subisce 1d4 danni.

Guida

Cosa ti spinge a esplorare il mondo?

Scegli una:

ACCETTAZIONE E RICONOSCIMENTO

Fai sì che qualcuno riconosca gli sforzi che hai fatto

ADEMPIERE ALLA DIRETTIVA

Porta avanti con successo i piani di chi ti controlla

CIÒ CHE È GIUSTO E CIÒ CHE È SBAGLIATO

Prendi posizione riguardo qualcosa in cui credi

Equipaggiamento

Inizi con quasi nulla.

Scegli uno:

- Un'arma pesante e distruttiva (corpo-a-corpo, +1 danni, devastante, peso 2)
- Un'arma a lama flessibile (corpo-a-corpo, +1 danni, precisa, peso 2)
- Un'arma lunga cozzante (portata, +1 danno, impatto, peso 2)
- Piastre corazzate (1 armatura, peso 1)
- Un pugno personale che ti è caro (peso 0)



Il Golem

Sei nato per obbedire. Sei stato creato per sopravvivere. Sei stato costruito per riuscire. Ora, nulla di tutto questo ha importanza. Sei stato scagliato in un mondo caotico che non comprendi del tutto, con ben poco a guidarti.

Devi trovare qualcuno su cui puoi fare affidamento perché ti guidi. Non sei stato costruito per essere autonomo. Sei stato costruito per servire, ma non sei tanto privo di ragione quanto molti credono tu sia. Hai ottenuto un qualche tipo di libero arbitrio, anche se non lo sai.

Stai attento a chi servi, Golem, poiché hai un potere incredibile e ben poco che ti trattenga.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

□ COSTRUITO PER COMBATTERE

Sei stato costruito per combattere e il tuo corpo è un'arma con le etichette *intimo* e *corpo-a-corpo*.

Scegli due delle seguenti opzioni:

- **Ardente:** il tuo corpo lascia ferite brucianti e che rimangono a lungo sulle persone a cui infliggi danno
- **Corazzato:** il tuo corpo ha +1 *armatura*
- **Caustico:** il tuo corpo ha l'etichetta 2 *perforante*
- **Flessibile:** il tuo corpo ha l'etichetta *preciso*
- **Staccabile:** il tuo corpo ha l'etichetta *vicino* e non ha bisogno di munizioni. **Quando una mossa ti dice di usare munizioni**, subisci invece 1d4 danni *ignora armatura*
- **Violento:** il tuo corpo ha le etichette *devastante* e *impatto*

□ PRIMA DIRETTIVA

Quando ricevi un ordine da qualcuno con cui hai un legame, hai +1 prossimo a soddisfarlo.

Quando compi un'azione che ignora, resiste a o contraddice direttamente un ordine dato da qualcuno con cui hai un legame, hai -1 a quell'azione.

Quando qualcuno con cui hai un legame ti dà un ordine che rifiuti assolutamente di seguire, puoi cancellare uno dei legami con quel giocatore in un qualunque momento prima che l'ordine sia soddisfatto per ignorarlo completamente.

□ SENTINELLA ETERNA

Non hai bisogno di mangiare, bere o dormire. **Quando una mossa ti dice di consumare razioni**, ignorala. Non puoi essere guarito da pozioni di guarigione, bende o impacchi ed erbe. Vieni curato normalmente da altri metodi. 1 uso di un kit di riparazione può essere usato per curarti di 4 PF.

Inizi il gioco con una mossa a scelta fra *Oggetto irremovibile* e *Forza inarrestabile*. Puoi scegliere l'altra come avanzamento.

□ FORZA INARRESTOPABILE

Quando cerchi di rimuovere o sfondare tutti gli ostacoli sulla tua strada, tira+Vigore. ▶Con 10+, prendi tre. ▶Con 7-9, prendi due. Con 6-, prendi uno, ma quando lo spendi il GM aggiunge una complicazione.

Spendi una presa in un qualunque momento per:

- Farti strada a forza oltre un ostacolo sulla tua strada
- Distrarre, sollevare o spingere da parte un ostacolo abbastanza a lungo perché un alleato o due possano passare oltre
- Causare grande danno a un oggetto o ostacolo inanimato che è sulla tua strada

□ OGGETTO IRREMOVIBILE

Quando ti prepari prima che un nemico ti sposti contro il tuo volere, tira+Vigore. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno:

- Non vieni spostato
- Lanci, spingi o tiri il nemico che ha cercato di muoverti, muovendolo tanto lontano quanto avrebbe spostato te, in una direzione a tua scelta

mosse avanzate (2-5)

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ APPRENDISTA DEL FERRO

Ottieni una qualunque mossa dalla lista del Sopravvissuto o del Meccanico.

Se scegli la mossa *Armatura meccanica del Meccanico*, non ottieni tutta la mossa. Scegli invece un'arma primaria, un tipo di locomozione e un sistema avanzato dalla lista di *Armatura meccanica*. Le abilità scelte si applicano direttamente a te.

□ BLOCCATO

Quando dovresti infliggere danno a qualcuno con un attacco in mischia, puoi scegliere invece di afferrarlo. Non perderai mai la presa su qualcuno che hai afferrato, a meno che tu non scelga di farlo. Poi lasciare la stretta quando vuoi per fare una delle seguenti cose:

- Sbatterlo contro qualcosa, infliggendogli il tuo danno
- Tenerlo bloccato. Non può fare nulla mentre è bloccato, ma nemmeno tu puoi fare nulla
- Lanciarlo da qualche parte entro la tua *portata*, e farlo atterrare a faccia in giù

□ CERCA E DISTRUGGI

Quando ricevi l'ordine di uccidere qualcosa, hai +1d4 prossimo ai danni nei suoi confronti.

□ COMMESTIBILE

Sei fatto di qualcosa che è possibile mangiare. Essere delizioso è opzionale. **Quando un alleato deve consumare una razione**, puoi invece subire 1 danno *ignora armatura*.

□ COMPOSIZIONE FLESSIBILE

Scegli una seconda opzione di *Composizione*. Ottieni la mossa associata. Non ottieni la caratteristica di *Vigore* associata.

□ EMOZIONI CHE NON CAPISCO

Quando difendi qualcuno con cui hai un legame, puoi tirare+Vigore invece di +COS.

□ POSSIAMO RICOSTRUIRLO

Hai sempre 3 opzioni di *Costruito* per combattere selezionate.

Quando passi qualche minuto in sicurezza modificando il tuo corpo, puoi scambiare una delle tue opzioni di *Costruito* per combattere con un'altra.

□ RAGAZZA MATERIALISTA

Il tuo corpo è fatto di o può essere usato per creare ogni genere di cose utili, fintantoché tu sei disposto a strapparle via da te per ottenerle.

Quando tu o un alleato avete bisogno di munizioni, attrezzi dell'avventuriero o armamenti, puoi subire 1d4 danni *ignora armatura* per creare 1 uso della risorsa scelta.

□ TRASFERIMENTO ELEMENTALE

Puoi muoverti attraverso o lungo qualunque cosa fatta principalmente degli stessi materiali di cui sei fatto tu; per esempio, un Golem di nuvole attraverso nubi, un Golem di pietra attraverso la pietra o un Golem di carne attraverso la carne.

Quando ti muovi attraverso o viaggi lungo la superficie di questo materiale, tira+Vigore. ▶Con 10+, ce la fai senza conseguenze e non lasci alcun segno del tuo passaggio. ▶Con 7-9, un po' del materiale attraverso cui sei passato rimane bloccato dentro di te, lasciando segni del tuo passaggio o rendendo le cose difficili per te in altro modo. Il GM ti dirà cosa succede.

□ VUOTO ARCANO

Hai +2 *armatura* contro attacchi magici, e gli alleati a te vicini ottengono +1 *armatura* contro attacchi magici.

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

□ ABBIAMO LA TECNOLOGIA

Sostituisce: *Possiamo ricostruirlo*

Hai sempre 3 opzioni selezionate di Costruito per combattere. **Ogni volta che fai una mossa**, puoi scambiare una delle opzioni di Costruito per combattere con un'altra. Inoltre, aggiungi questa opzione alla lista di Costruito per combattere:

- **Esplosivo:** il tuo corpo ottiene l'etichetta *area*

□ APPRENDISTA DI MAGIA

Otteni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia basata sulla magia.

□ ENTRATA ESPLOSIVA

Richiede: *Trasferimento elementale*

Quando usi Trasferimento elementale per muoverti attraverso qualcosa, ▶con 10+ puoi scegliere di uscire violentemente, causando un'esplosione. **Quando lo fai**, scegli il risultato 7-9 ma infliggi il tuo danno a un qualunque numero di nemici entro *portata* dal tuo punto d'uscita.

□ LANCIO METEORICO

Richiede: *Bloccato OPPURE Scontro*

Puoi lanciare i tuoi alleati ovunque entro raggio *vicino* senza che corrano rischi. Inoltre, aggiungi l'opzione seguente alla mossa Bloccato:

- Lancialo ovunque a raggio *vicino* o *lontano*

□ MONDO MATERIALISTA

Tutto ciò che ti circonda è utile, se ti prendi il tempo di renderlo tale.

Quando passi del tempo in sicurezza cambiando il terreno attorno a te, di' cosa stai cercando di fare. È sempre possibile ottenere un dato effetto di terraformazione, ma il GM ti dirà da una a quattro delle cose seguenti:

- Fai molto rumore, attirando l'attenzione proprio mentre stai finendo
- Hai bisogno dell'aiuto di _
- Dovrai usare dell'equipaggiamento o attrezzi
- Le modifiche sono, al meglio, temporanee
- L'area circostante sarà segnata per sempre dalla tua terraformazione

□ SCENTRO

Quando blocchi un attacco fisico di un avversario, puoi afferrarlo come per la mossa Bloccato anche se non hai quella mossa.

□ SOVRACCARICO DEL NUCLEO

Quando mandi in sovraccarico l'energia che ti mantiene in vita, subisci 1d8 danni *ignora armatura* e tira+Vigore. ▶Con 7+, crei un'esplosione violenta e infliggi il tuo danno a tutto ciò che è entro *portata* da te. ▶Con 7-9, causi anche grossi danni collaterali; il GM ti dirà come.

□ STERMINARE

Richiede: *Cerca e distruggi*

Quando ricevi l'ordine di uccidere qualcosa, hai +1d8 danni nei suoi confronti.

□ VIGORE SUPREMO

Quando Sfidi il pericolo con il tuo Vigore, con 12+ hai successo oltre ogni aspettativa. Il GM ti offrirà un esito migliore, un attimo di perfezione fisica o un'opportunità per causare ingente distruzione.

