

nome

Nomi: Ghaldar, Kenshiro, Crag, Clane, Tomak, Masrur, Torma, Eren, Kid, Freya, Kesi, Mikasa, Morgiana, Norona, Mestra, Osha, Nyssa, Krann

for Base Mod.

Debole -1

des

Malfermo -1

eos

Malato -1

int

Stordito -1

sag

Confuso -1

car

Sfregiato -1

danno



arm.



pf

Attuali

Max



PF Max = 10 + Costituzione

carico

Carico = 9 + FOR

Legami

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

_____ sa cosa ho passato meglio di chiunque altro

_____ non conosce la vera sofferenza quanto me

Ho salvato _____ da un grande cataclisma

Terrò _____ al sicuro dagli orrori del mondo.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi duri, occhi ardenti, occhi saggi
- » Capelli incolti, cappello malmesso, testa tatuata
- » Corpo massiccio, corpo minuto, corpo tonico
- » Abiti stracciati, bendato, a petto nudo

Cataclisma

Scegli la causa del cataclisma a cui sei sopravvissuto:

UOMO

Hai perso tutto a causa della crudeltà delle altre persone. **Quando hai a che fare con PNG simpatici o pieni di sensi di colpa**, puoi usare il tuo passato tormentato come leva.

BESTIA

Hai perso tutto a causa di un mostro leggendario tremendamente potente. **Quando combatti contro un animale o un mostro che ha danneggiato te o una persona a te cara**, hai +2 danni nei suoi confronti.

DIVINITÀ

Hai perso tutto a causa dell'ira di una divinità, che sia Sola o uno dei suoi carcerieri. Paragonato a ciò, non c'è molto che sembri davvero una minaccia. Scegli un Marchio eterno aggiuntivo.

Guida

Cosa ti spinge a sopravvivere? Scegli una:

PACE INTERIORE

Risolvi un confronto senza commettere un atto di violenza

QUALCOSA DA POTER DIRE MIO

Riesci ad avere una cosa o un luogo che sia esclusivamente tuo

GUARDARE LA MORTE IN FACCIA

Affronta volontariamente rischi impossibili per il brivido di farlo

Equipaggiamento

Inizi con razioni (5 usi, peso 1) e un oggetto ricordo del cataclisma (peso 0): descrivilo.

Scegli uno:

- Un'arma appartenuta un tempo al tuo mentore: descrivila (+1 danno, peso 2). Dalle l'etichetta di gittata più adeguata e 3 munizioni, se necessarie
- Un'armatura indossata un tempo dai tuoi genitori: descrivila (1 armatura, peso 1)

Scegli due:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Coltello da sopravvivenza (intimo, peso 1)
- Bende (3 usi, lente, peso 0) e razioni (5 usi, peso 1)
- Una Cavalcatura o Veicolo che è stato al tuo fianco attraverso momenti difficili



Il Sopravvissuto

Hai perso tutto. La tua casa, le tue cose, i tuoi amici, la tua famiglia; il cataclisma ti ha portato via tutto. Tutto, tranne la tua vita.

Non ti è stato lasciato nulla, nemmeno uno scopo. Quindi, ne cerchi uno nuovo. Pace, vendetta, qualcosa a cui aggrapparti... qualunque cosa sia, è ciò che ti fa andare avanti. Viaggerai per il mondo intero per trovarlo, se necessario. Che altro puoi fare?

Il resto del mondo è comunque pericoloso. Il viaggio non sarà facile. Ma il pericolo peggiore è passato e non hai più nulla da perdere. Sei un Sopravvissuto.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

□ MARCHIO ETERNO

Il mondo ti ha segnato come un sopravvissuto del grande cataclisma e di conseguenza sei cambiato per sempre.

Scegli due dei seguenti:

- **Una mano insanguinata:** il tuo corpo è un'arma con le etichette *intimo e impatto*
- **Un corpo pieno di cicatrici:** hai +1 *armatura*
- **Un arto artificiale:** qualunque cosa tu stia tenendo viene considerata qualcosa a te cara
- **Una mente in frantumi:** hai +1 per Sfidare il pericolo contro l'essere manipolato in qualunque modo
- **Un cuore spezzato:** hai +1 prossimo nei confronti di chiunque insulti qualcosa che hai perduto
- **Una cicatrice bruciante:** questa cicatrice brilla e brucia quando sei in pericolo

□ RICORDI DEL PASSATO

Quando incontri un viaggiatore o un nemico che hai già incontrato prima (a tua discrezione), di' al GM del vostro ultimo incontro. Il GM ti dirà com'è cambiata questa persona da allora.

Quando incontri una tomba con un nome, di' al GM chi era e perché lo conoscevi.

□ SOPRAVVIVERE

Quando ti prepari a subire un danno che sai essere imminente, tira+*COS*. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno:

- Subisci danni dimezzati, arrotondati per difetto
- Subisci un'afflizione al posto del danno. Non puoi scegliere quest'opzione se hai già tutte e sei le afflizioni
- Ignori ogni effetto dell'attacco che non sia danno. Non prendi fuoco, non vieni spostato, avvelenato, trattenuto o qualunque altra cosa l'attacco ti avrebbe fatto
- Hai +1 continuato nei confronti della causa di questo danno finché non l'hai sconfitta

□ TENERE STRETTO CIÒ CHE È IMPORTANTE

Quando Difendi un alleato, un amico o qualcosa che ti è caro, hai +1 presa, anche con 6-.

Quando tieni in/per mano qualcosa o qualcuno che ti è caro e che sarebbe portato o sbalzato via, spostato, rotto o danneggiato in qualunque modo, puoi evitare che gli succeda subendo l'effetto al suo posto.

mosse avanzate (2-5)

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

□ ISTINTO DI SOPRAVVIVENZA

Quando frughi in giro alla ricerca di provviste, puoi sempre trovare 1 uso di razioni, munizioni, attrezzi, bende o antidoto, ma solo se ti serve immediatamente.

□ MARCHIATO NUOVAMENTE

La prima volta che subisci un'afflizione o grande danno personale dopo aver scelto questa mossa, non segnare l'afflizione o il danno. Invece, ottieni una delle opzioni di Marchio eterno.

□ MONDANO

Scegli una mossa da un libretto che non sta venendo usato da nessuno degli altri giocatori.

□ NESSUNO SOFFRIRÀ PIÙ COME È SUCCESSO A ME

Quando impedisce che si verifichi un cataclisma, diminuisce le sue conseguenze o evacua la popolazione se non puoi fare altro, ottieni un PE.

□ PROTETTORE

Quando qualcuno che ti è caro soffrirebbe le conseguenze di una mossa che ha fatto o di una decisione che ha preso, puoi subire tutte le conseguenze al suo posto.

□ RAGAZZO, LASCIA CHE TI PARLI DELLA CALAMITÀ

Quando ti Accampi, puoi raccontare una storia del tuo passato a un alleato e scegliere uno dei tuoi Marchi eterni. *Fino a quando non ti Accampi di nuovo*, quell'alleato ottiene i vantaggi di quel Marchio eterno come se il dolore fosse il suo.

□ SEI GIÀ MORTO

Quando dovresti infliggere danno, puoi scegliere di ottenere 1 Destino invece di tirare il tuo danno. In qualunque momento, puoi spendere tutti i punti di Destino accumulati per infliggere il tuo danno altrettante volte, in un singolo colpo, a un nemico da cui hai ottenuto Destino. Puoi scartare il Destino che hai in qualunque momento, se vuoi risparmiare il tuo avversario.

□ SFIDARE IL NEMICO

Quando Sfidi il pericolo contro qualcosa che cerca di danneggiarti, con 12+ ottieni un vantaggio su di lui: lo sbatti a terra, esci dalla sua portata, gli sei sopra, lo disarmi o un qualche altro tipo di vantaggio.

□ SOLO CONTRO IL MONDO

Quando ti ergi solitario contro un grande pericolo in avvicinamento, tira+*COS*. Con 10+, respingi la minaccia dopo un epico confronto, subendo un po' di danno. Con 7-9, respingi la minaccia dopo uno scontro estenuante, ma subisci una cicatrice permanente (fisica, mentale o emotiva): descrivila. Con 6-, tira per il tuo Ultimo respiro: il tuo tentativo disperato è fallito.

□ TENACIA

Quando fai Parlé argomentando incessantemente e ostinatamente il tuo caso, nonostante coloro che vorrebbero zittirti, ignorarti o danneggiarti, tira+*COS* invece di +*CAR*.

□ UOMO MORTO CHE CAMMINA

Quando subisci danno, puoi scegliere di ignorarlo. Invece di subire danno, ottieni dolore pari al danno che avresti subito. Quando ti riposi brevemente, spendi tutto il tuo Dolore e subisci un pari ammontare di danni, *ignora armatura*.

mosse avanzate (6-10)

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

□ C'È UNA LAPIDE COL MIO NOME

Richiede: Uomo morto che cammina

Quando trai il tuo Ultimo respiro, tira+COS.

□ INARRESTABILE

Quando subisci un'afflizione, una condizione o un qualche tipo di limitazione e agisci a dispetto di ciò, tira+COS. Con 10+, prendi 2. Con 7-9, prendi 1. Con un 6-, prendi 1, ma dopo che l'hai speso la tua afflizione, condizione o limitazione peggiora.

Spendi 1 presa per ignorare completamente tutte le tue le affezioni, condizioni e limitazioni per pochi, cruciali attimi.

□ IL TUO DESTINO È SEGNATO DAL MOMENTO IN CUI CI SIAMO INCONTRATI

Richiede: Sei già morto

Quando infliggi danno usando Sei già morto, puoi infliggere il danno complessivo a tutti i nemici da cui hai ottenuto Destino.

□ LE TUE ARMI NON POSSONO FERIRMI

Quando subisci un attacco nemico senza restituire il colpo, tira+COS. Con 10+, scegli tre. Con 7-9, scegli due. Con 6-, scegli uno e subisci +1d4 danni dall'attacco.

- L'arma s'infrange contro di te
- Subisci danno dimezzato dall'attacco, arrotondato per difetto
- I nemici minori scappano, spaventati da te
- Hai +1 prossimo nei suoi confronti

□ OLTREMONDANO

Richiede: Mondano

Scegli una mossa da un libretto che non sta venendo usato da nessuno degli altri giocatori.

□ PIÙ CICATRICI CHE PELLE

Richiede: Marchiato nuovamente

La prima volta che subisci un'afflizione o grande danno personale dopo aver scelto questa mossa, non segnare l'afflizione o il danno. Invece, ottieni una delle opzioni di Marchio eterno.

□ SFIDARE IL DESTINO

Sostituisce: Sfidare il nemico

Quando Sfidi il pericolo, con 12+ eccelli oltre ogni aspettativa. Non superi semplicemente il pericolo, ma lo eludi, devi o neghi del tutto. Se hai Sfidato la mossa di un nemico, quel nemico non la userà più, perché ha capito che sarebbe inefficace contro di te.

□ TU NON PUOI PASSARE

Puoi spendere 2 prese di Difendere per fissare ferocemente un nemico che si sta avvicinando, facendolo fermare. Quando ottieni 12+ per Difendere, prendi 5.

□ UN RICORDO DI ME

Richiede: Solo contro il mondo

Quando usi Solo contro il mondo, lasci un segno permanente sulla minaccia che hai affrontato (una ferita menomante, una perdita devastante o un ideale infranto), indipendentemente dal risultato del tiro.

