

## Scheda dell'avventura (per il narratore)

### Sfatto Esecutivo

Giovanni Rimbaldi, un pensionato di 70 anni, si rivolge all'associazione di quartiere di cui fanno parte i giocatori chiedendo aiuto. Sta ricevendo da un mese minacce e atti intimidatori per lasciare casa sua. Una società, la "Albertini immobiliare", ha comperato la maggior parte degli appartamenti del suo vecchio condominio. Lui rifiuta di vendere l'appartamento in cui vive da solo (e in cui rifiuta di far entrare chiunque dicendo di essere molto riservato).

Rimbaldi chiede all'associazione di aiutarlo a raccogliere prove per denunciare i suoi persecutori. Diversi ex condomini, se rintracciati, possono confermare di avere ricevuto minacce. Sia Rimbaldi che gli ex vicini pensano che i responsabili delle minacce appartengano a una società di vigilanza privata, la "PolVigil", che lavora per la Albertini. Il presidente della PolVigil, Matteo Apolli e i suoi dipendenti reagiscono minacciosamente a qualunque indagine o interferenza su di loro, minacciando ritorsioni o querele.

Mentre i giocatori indagano viene trovato nel cortile del condominio di Rimbaldi il cadavere di un dipendente della PolVigil in uniforme della società. Le indagini dicono che il vigilante è affogato e ha addosso tracce di colluttazione ma al momento del ritrovamento i suoi vestiti erano asciutti e lui lontano dall'acqua. La polizia non ha indizi su cosa possa essere successo.

Il personale della PolVigil appare sconvolto dalla morte del collega.

Se incontrato Rimbaldi ha un occhio nero, appare nervoso e chiede ai personaggi di non indagare più.

Se i giocatori insistono ad indagare Rimbaldi diventa sempre più nervoso e minaccioso nei loro confronti.

In realtà Rimbaldi è un modesto occultista di 135 anni che nel 1962 è riuscito nel suo unico rituale importante della sua vita, imprigionare e schiavizzare uno spirito delle acque, una Naiade di nome Eufrosine dall'aspetto di una bellissima ragazza. Da allora la tiene vincolata grazie a degli oggetti che conserva nel suo appartamento. Sfrutta i poteri di Eufrosine per rimanere in vita senza invecchiare e teme che lasciando il suo appartamento ella possa liberarsi e fuggire. E' disposto a tutto per non doverlo lasciare. Quando è stato minacciato e picchiato nel cortile dal vigilante della PolVigil lo ha immobilizzato con i suoi poteri occulti e lo ha fatto affogare dalla Naiade attraverso un bacio che gli ha fatto riempire i polmoni d'acqua.

Cosa faranno i personaggi?

<b>Nome PNG:</b> Giovanni Rimbaldi	<b>Nome PNG:</b> Matteo Apolli
<b>Ruolo:</b> Pensionato occultista	<b>Ruolo:</b> Presidente della PolVigil
<b>Caratteristiche:</b> Fas 5, Cul e Per 4, Com 2, resto a 3	<b>Caratteristiche:</b> Fas e Aut 4, Per 2, resto a 3
<b>Motivazione:</b> Nascondere l'esistenza di Eufrosine	<b>Motivazione:</b> Ottenere lo sgombero del condominio
<b>Potere:</b> Attacco mentale (potere 6 pag. 2 regolamento)	<b>Potere:</b> Nessuno
<b>Oggetti:</b> Portasigarette di ottone con specchio	<b>Oggetti:</b> Telefono Cellulare

<b>Nome PNG:</b> Personale della PolVigil	<b>Nome PNG:</b> Eufrosine
<b>Ruolo:</b> Agenti di sicurezza privata	<b>Ruolo:</b> Naiade, spirito delle acque schiava di Rimbaldi
<b>Caratteristiche:</b> Com e Coo 4, Cul e Fas 2, resto a 3	<b>Caratteristiche:</b> Fas 5, Coo e Det 4, resto a 3
<b>Motivazione:</b> Mantenere il proprio lavoro	<b>Motivazione:</b> Obbedire al padrone, liberarsi.
<b>Potere:</b> Nessuno	<b>Potere:</b> Vedi note
<b>Oggetti:</b> Pistola (attacco Coo a distanza), manganello	<b>Oggetti:</b> Nessuno

### Note: Poteri di Eufrosine

**Bacio:** Se vince un tiro contrapposto di **Com** con un bacio riempie i polmoni della vittima d'acqua che affoga in un numero di minuti pari a **Com** della vittima

**Corpo liquido:** in combattimento fisico quando riceve un colpo considerare +1 al dado per la sola valutazione dei danni

## Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Danilo Altieri \_\_\_\_\_ Et : 36\_\_ Sesso: M\_

Professione: Elettrauto (possiede una piccola officina) Colore occhi e capelli: Castani\_\_

**Capacit ** (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacit **: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

2	<b>Combattimento</b>	4	<b>Coordinazione</b>	5	<b>Manualit�</b>
3	<b>Autorit�</b>	3	<b>Fascino</b>	4	<b>Risorse</b>
3	<b>Cultura</b>	4	<b>Determinazione</b>	3	<b>Percezione</b>

**Caratteristiche speciali** (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

X	<b>Accurato</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coordinazione</b> o <b>Manualit�</b>
	<b>Carismatico</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fascino</b> o <b>Autorit�</b>
	<b>Fortunato</b>	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
X	<b>Geniale</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Percezione</b> o <b>Determinazione</b>
	<b>Robusto</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
	<b>Sfrontato</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

**Istruzione** (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive
- Superiore: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacit ** (massimo 5)
- Universitaria: Somma +1 a due **Capacit ** (massimo 5)

**Porti sempre con te** (Se il personaggio   uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

X	Contanti	X	Telefono o Smartphone		Coltellino multiuso		Arma da fuoco
	Abiti eleganti		Computer portatile		Libro oppure E-Reader		Penna e quaderno
	Arma da taglio		Kit pronto soccorso		Barrette energetiche	X	Cassetta attrezzi

**Ferite Fisiche** □□□

**Ferite Sociali** □□□

**Ferite Morali** □□□

### Capacit 

**Autorit :** Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

**Combattimento:** Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

**Coordinazione:** Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

**Cultura:** Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

**Determinazione:** Forza di volont , Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

**Fascino:** Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

**Manualit :** Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

**Percezione:** Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

**Risorse:** Denaro contante, Propriet  immobiliari, Ottenere credito

### Ferite

**Ferite fisiche:** Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

**Ferite sociali:** Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

**Ferite morali:** Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

### Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovr  tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado   uguale o inferiore a Risorse il prodotto sar  disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sar  acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

### Armi

**Tiro** (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

**Taglio** (coltelli, spade): attacco su **Com**.

**Urto** (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore

## Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Emma Mancini \_\_\_\_\_ Età: 47\_\_ Sesso: F\_\_

Professione: Assistente sociale presso il comune \_\_\_\_\_ Colore occhi e capelli: Neri e verdi

**Capacità** (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacità**: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

2	<b>Combattimento</b>	3	<b>Coordinazione</b>	2	<b>Manualità</b>
4	<b>Autorità</b>	3	<b>Fascino</b>	3	<b>Risorse</b>
5	<b>Cultura</b>	5	<b>Determinazione</b>	5	<b>Percezione</b>

**Caratteristiche speciali** (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

<input type="checkbox"/>	<b>Accurato</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coordinazione</b> o <b>Manualità</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Carismatico</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fascino</b> o <b>Autorità</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Fortunato</b>	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
<input type="checkbox"/>	<b>Geniale</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Percezione</b> o <b>Determinazione</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Robusto</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Sfrontato</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

**Istruzione** (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive
- Superiore: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacità** (massimo 5)
- Universitaria: Somma +1 a due **Capacità** (massimo 5)

**Porti sempre con te** (Se il personaggio è uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

<input type="checkbox"/>	Contanti	<input checked="" type="checkbox"/>	Telefono o Smartphone	<input type="checkbox"/>	Coltellino multiuso	<input type="checkbox"/>	Arma da fuoco
<input type="checkbox"/>	Abiti eleganti	<input checked="" type="checkbox"/>	Computer portatile	<input type="checkbox"/>	Libro oppure E-Reader	<input checked="" type="checkbox"/>	Penna e quaderno
<input type="checkbox"/>	Arma da taglio	<input type="checkbox"/>	Kit pronto soccorso	<input checked="" type="checkbox"/>	Barrette energetiche	<input type="checkbox"/>	

**Ferite Fisiche**

**Ferite Sociali**

**Ferite Morali**

### Capacità

**Autorità:** Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

**Combattimento:** Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

**Coordinazione:** Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

**Cultura:** Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

**Determinazione:** Forza di volontà, Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

**Fascino:** Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

**Manualità:** Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

**Percezione:** Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

**Risorse:** Denaro contante, Proprietà immobiliari, Ottenere credito

### Ferite

**Ferite fisiche:** Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

**Ferite sociali:** Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

**Ferite morali:** Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

### Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovrà tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado è uguale o inferiore a Risorse il prodotto sarà disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sarà acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

### Armi

**Tiro** (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

**Taglio** (coltelli, spade): attacco su **Com**.

**Urto** (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore

## Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Nana Buruku \_\_\_\_\_ Età: 31 \_\_\_\_\_ Sesso: F \_\_\_\_\_

Professione: Architetto e presidentessa società culturale Keniota Colore occhi e capelli: Neri \_\_\_\_\_

**Capacità** (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacità**: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

2	<b>Combattimento</b>	5	<b>Coordinazione</b>	3	<b>Manualità</b>
4	<b>Autorità</b>	4	<b>Fascino</b>	4	<b>Risorse</b>
4	<b>Cultura</b>	3	<b>Determinazione</b>	3	<b>Percezione</b>

**Caratteristiche speciali** (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

	<b>Accurato</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coordinazione</b> o <b>Manualità</b>
X	<b>Carismatico</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fascino</b> o <b>Autorità</b>
	<b>Fortunato</b>	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
	<b>Geniale</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Percezione</b> o <b>Determinazione</b>
	<b>Robusto</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
	<b>Sfrontato</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

**Istruzione** (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive
- Superiore: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacità** (massimo 5)
- Universitaria: Somma +1 a due **Capacità** (massimo 5)

**Porti sempre con te** (Se il personaggio è uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

X	Contanti	X	Telefono o Smartphone		Coltellino multiuso		Arma da fuoco
X	Abiti eleganti		Computer portatile	X	Libro oppure E-Reader		Penna e quaderno
	Arma da taglio		Kit pronto soccorso		Barrette energetiche		

**Ferite Fisiche** □□□

**Ferite Sociali** □□□

**Ferite Morali** □□□

### Capacità

**Autorità:** Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

**Combattimento:** Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

**Coordinazione:** Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

**Cultura:** Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

**Determinazione:** Forza di volontà, Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

**Fascino:** Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

**Manualità:** Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

**Percezione:** Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

**Risorse:** Denaro contante, Proprietà immobiliari, Ottenere credito

### Ferite

**Ferite fisiche:** Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

**Ferite sociali:** Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

**Ferite morali:** Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

### Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovrà tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado è uguale o inferiore a Risorse il prodotto sarà disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sarà acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

### Armi

**Tiro** (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

**Taglio** (coltelli, spade): attacco su **Com**.

**Urto** (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore

## Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Manlio Antinori \_\_\_\_\_ Et : 57 \_\_\_\_\_ Sesso: M \_\_\_\_\_

Professione: Vigile del fuoco \_\_\_\_\_ Colore occhi e capelli: Castani e grigi \_\_\_\_\_

**Capacit ** (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacit **: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

4	<b>Combattimento</b>	4	<b>Coordinazione</b>	4	<b>Manualit�</b>
3	<b>Autorit�</b>	2	<b>Fascino</b>	3	<b>Risorse</b>
2	<b>Cultura</b>	4	<b>Determinazione</b>	5	<b>Percezione</b>

**Caratteristiche speciali** (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

X	<b>Accurato</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coordinazione</b> o <b>Manualit�</b>
	<b>Carismatico</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fascino</b> o <b>Autorit�</b>
X	<b>Fortunato</b>	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
	<b>Geniale</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Percezione</b> o <b>Determinazione</b>
	<b>Robusto</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
	<b>Sfrontato</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

**Istruzione** (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive  
 Superiore: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacit ** (massimo 5)  
 Universitaria: Somma +1 a due **Capacit ** (massimo 5)

**Porti sempre con te** (Se il personaggio   uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

X	Contanti		Telefono o Smartphone	X	Coltellino multiuso		Arma da fuoco
	Abiti eleganti		Computer portatile		Libro oppure E-Reader		Penna e quaderno
	Arma da taglio	X	Kit pronto soccorso		Barrette energetiche		

**Ferite Fisiche**

**Ferite Sociali**

**Ferite Morali**

### Capacit 

**Autorit :** Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

**Combattimento:** Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

**Coordinazione:** Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

**Cultura:** Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

**Determinazione:** Forza di volont , Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

**Fascino:** Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

**Manualit :** Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

**Percezione:** Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

**Risorse:** Denaro contante, Propriet  immobiliari, Ottenere credito

### Ferite

**Ferite fisiche:** Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

**Ferite sociali:** Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

**Ferite morali:** Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

### Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovr  tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado   uguale o inferiore a Risorse il prodotto sar  disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sar  acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

### Armi

**Tiro** (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

**Taglio** (coltelli, spade): attacco su **Com**.

**Urto** (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore

## Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Armando Neri \_\_\_\_\_ Et : 41 \_\_\_\_\_ Sesso: M \_\_\_\_\_

Professione: Autista furgone portavalori \_\_\_\_\_ Colore occhi e capelli: Biondi e azzurri \_\_\_\_\_

**Capacit ** (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacit **: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

5	<b>Combattimento</b>	4	<b>Coordinazione</b>	4	<b>Manualit�</b>
3	<b>Autorit�</b>	3	<b>Fascino</b>	2	<b>Risorse</b>
2	<b>Cultura</b>	3	<b>Determinazione</b>	4	<b>Percezione</b>

**Caratteristiche speciali** (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

	<b>Accurato</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coordinazione</b> o <b>Manualit�</b>
	<b>Carismatico</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fascino</b> o <b>Autorit�</b>
X	<b>Fortunato</b>	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
X	<b>Geniale</b>	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Percezione</b> o <b>Determinazione</b>
X	<b>Robusto</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
	<b>Sfrontato</b>	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

**Istruzione** (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media**: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive  
 **Superiore**: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacit ** (massimo 5)  
 **Universitaria**: Somma +1 a due **Capacit ** (massimo 5)

**Porti sempre con te** (Se il personaggio   uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

	Contanti	X	Telefono o Smartphone		Coltellino multiuso	X	Arma da fuoco
	Abiti eleganti		Computer portatile		Libro oppure E-Reader		Penna e quaderno
	Arma da taglio		Kit pronto soccorso	X	Barrette energetiche		

**Ferite Fisiche** □□□

**Ferite Sociali** □□□

**Ferite Morali** □□□

### Capacit 

**Autorit **: Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

**Combattimento**: Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

**Coordinazione**: Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

**Cultura**: Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

**Determinazione**: Forza di volont , Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

**Fascino**: Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

**Manualit **: Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

**Percezione**: Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

**Risorse**: Denaro contante, Propriet  immobiliari, Ottenere credito

### Ferite

**Ferite fisiche**: Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

**Ferite sociali**: Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

**Ferite morali**: Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

### Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovr  tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado   uguale o inferiore a Risorse il prodotto sar  disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sar  acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

### Armi

**Tiro** (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

**Taglio** (coltelli, spade): attacco su **Com**.

**Urto** (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore