#### **Sfratto 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?

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

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

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: Danilo Altieri	Età: 36	Sesso: M_
Professione: Elettrauto (possiede una piccola officina)	Colore occhi e ca	apelli: Castani

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

_		, , ,		<u> </u>		
	2	Combattimento	4	Coordinazione	5	<b>Man</b> ualità
ſ	3	<b>Aut</b> orità	3	<b>Fas</b> cino	4	<b>Ris</b> orse
ſ	3	<b>Cul</b> tura	4	<b>Det</b> erminazione	3	<b>Per</b> cezione

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

Х	Accurato	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Coo</b> rdinazione o <b>Man</b> ualità
	Carismatico	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Fas</b> cino o <b>Aut</b> orità
	Fortunato	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
Х	Geniale	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su <b>Per</b> cezione o <b>Det</b> erminazione
	Robusto	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
	Sfrontato	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

	Istruzione (Alla cre	eazione del personaggi	o scegliere un livell	o di istruzione e a	pplicarne i boi	nus 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)

Χ	Contanti	Χ	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	Χ	Casetta attrezzi

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**.

					(Per i giocatoi	ı, un	a a testa)			
No	ome: Emma Mar	ncini					Età: 47		Sesso	o: F
Pr	ofessione: Assis	tente so	ciale press	so il o	comune		Colore occhi	i e c	apelli: I	Neri e verdi
Ca	<b>pacità (</b> Alla crea	zione del	personaggi	o dar	e uno dei segi	uent	i valori a ogni <b>Cap</b>	acità	ı: 5, 4, 4	, 4, 3, 3, 3, 2, 2)
2	Combattimento	)		3	Coordinazio	ne		2	Manu	alità
4	<b>Aut</b> orità			3	<b>Fas</b> cino			3	Risors	е
5	<b>Cul</b> tura			5	<b>Det</b> erminazi	one		5	<b>Per</b> ce:	zione
Ca	1						ierne una indicand			•
	Accurato	Una vol	ta a partita	puoi	riuscire senza	tira	re il dado un tiro s	su <b>Co</b>	<b>o</b> rdinaz	zione o <b>Man</b> ualità
	Carismatico	Una vol	ta a partita	puoi	riuscire senza	tira	re il dado un tiro s	u <b>Fa</b>	<b>s</b> cino o	<b>Aut</b> orità
	Fortunato						scegliere quale de			
	Geniale	Una vol	ta a partita	puoi	riuscire senza	tira	re il dado un tiro s	u <b>Pe</b>	<b>r</b> cezion	e o <b>Det</b> erminazione
	Robusto	Una vol	ta a partita	puoi	ignorare una	Feri	ta Fisica quando la	rice	vi	
Х	Sfrontato	Una vol	ta a partita	puoi	ignorare una	Feri	ta Sociale o Morale	e qua	ando la	ricevi
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a	ristiche Spo tteristica S due Capac	eciali pecia ità (m	aggiuntive ale aggiuntiva nassimo 5)	e so	di istruzione e app mma +1 a una <b>Cap</b>	acit	<b>à</b> (mass	imo 5)
Po						, se			aggiun	gere oggetti non presenti)
	Contanti	X			artphone		Coltellino multiu			Arma da fuoco
	Abiti eleganti	Х					Libro oppure E-R		er X	Penna e quaderno
	Arma da taglio		Kit pront	o soc	corso	Χ	Barrette energet	iche		
Fe	erite Fisiche 🛛			F	erite Sociali		100		Feri	ite 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.

				(Per i giocator	i, una	a testa)			
No	ome: Nana Burul	ku				Età: 31	_	Sesso	o: F
Pr	ofessione: Arch	itetto e p	residentessa	società cultur	ale I	Keniota Colore	oco	chi e ca	apelli: Neri
Ca	<b>pacità</b> (Alla crea	zione del p	ersonaggio da	re uno dei segu	ienti	valori a ogni <b>Capa</b>	cità	: 5, 4, 4	1, 4, 3, 3, 3, 2, 2)
2	Combattimento	)	5	Coordinazion	ie	3	3	<b>Man</b> u	alità
4	<b>Aut</b> orità		4	<b>Fas</b> cino		4	4	Risors	e
4	<b>Cul</b> tura		3	<b>Det</b> erminazio	one	3	3	<b>Per</b> ce:	zione
Ca						erne una indicando			
	Accurato	Una volta	a a partita puo	i riuscire senza	tirar	re il dado un tiro su	ı Co	<b>o</b> rdina:	zione o <b>Man</b> ualità
Χ	Carismatico					re il dado un tiro su			
	Fortunato	Una volta	a a partita puo	i ritirare un dad	do e	scegliere quale dei	du	e risulta	ati tenere
	Geniale	Una volta	a a partita puo	i riuscire senza	tirar	re il dado un tiro su	ı Pe	rcezion	e o <b>Det</b> erminazione
	Robusto					a Fisica quando la i			
	Sfrontato	Una volta	a a partita puo	i ignorare una I	erit	a Sociale o Morale	qua	ando la	ricevi
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son	e <b>Caratter</b> i una <b>Carat</b> nma +1 a c	istiche Speciali teristica Speci due Capacità (r ersonaggio è uc	i aggiuntive ale aggiuntiva o massimo 5) omo scegline 3,	e sor	li istruzione e appli mma +1 a una <b>Capa</b> donna scegline 4. P	acit	<b>à</b> (mass	simo 5) gere oggetti non presenti)
Χ	Contanti	X	Telefono o S	martphone		Coltellino multius	so		Arma da fuoco
Χ	Abiti eleganti		Computer po	ortatile	Х	Libro oppure E-Ro			Penna e quaderno
	Arma da taglio		Kit pronto so	occorso		Barrette energeti	iche	j	
Ca	rite Fisiche   pacità  torità: Leadership			erite Sociali		□□ i o informatori. Pro	ocur		ite Morali □□□
	•	•		·		a ravvicinata, Armi			o oo vie megan

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.

(Per i giocatori una a testa)

				_		a a testaj			
No	ome: Manlio Ant	inori				Et	à: 57	7	Sesso: M
Pr	ofessione: Vigile	e del fuoco			_	Colore occhi	e ca <sub>l</sub>	oelli: C	astani e grigi
Ca	pacità (Alla creaz	zione del pers	onaggio dar	e uno dei segu	ienti	i valori a ogni <b>Cap</b>	acità	n: 5, 4, 4	1, 4, 3, 3, 3, 2, 2)
4	Combattimento	)	4	Coordinazion	ne		4	Manu	alità
3	<b>Aut</b> orità		2	<b>Fas</b> cino			3	Risors	se
2	Cultura		4	<b>Det</b> erminazio	one		5	<b>Per</b> ce	zione
Ca	ratteristiche spo	•	-						•
Х	Accurato		•						zione o <b>Man</b> ualità
	Carismatico					re il dado un tiro			
Х	Fortunato					scegliere quale d			
	Geniale		•						ne o <b>Det</b> erminazione
	Robusto					a Fisica quando la			
	Sfrontato	Una volta a į	partita puoi	ignorare una f	erit	a Sociale o Moral	e qu	ando la	ricevi
	• (								
	Media: Scegli duo Superiore: Scegli	e <b>Caratteristic</b> una <b>Caratteri</b>	che Speciali istica Specia	aggiuntive <b>le</b> aggiuntiva e		li istruzione e app mma +1 a una <b>Ca</b>			·
	Media: Scegli due Superiore: Scegli Universitaria: Son	e <b>Caratteristic</b> una <b>Caratteri</b> nma +1 a due	che Speciali istica Specia Capacità (m	aggiuntive <b>le</b> aggiuntiva e assimo 5)	e soi	mma +1 a una <b>Ca</b>	pacit	<b>à</b> (mass	·
	Media: Scegli due Superiore: Scegli Universitaria: Son	e Caratteristic una Caratteri nma +1 a due te (Se il perso	che Speciali istica Specia Capacità (m	aggiuntive Ie aggiuntiva e assimo 5) mo scegline 3,	e soi	mma +1 a una <b>Ca</b>	<b>pacit</b> Puoi	<b>à</b> (mass	simo 5)
Po	Media: Scegli due Superiore: Scegli Universitaria: Son rti sempre con	e Caratteristic una Caratteri nma +1 a due te (Se il perso	che Speciali istica Specia Capacità (m onaggio è uo	aggiuntive  le aggiuntiva e lassimo 5)  mo scegline 3, nartphone	e sor	mma +1 a una <b>Ca</b> donna scegline 4.	pacit Puoi uso	<b>à</b> (mass	simo 5) gere oggetti non presenti)
Po	Media: Scegli due Superiore: Scegli Universitaria: Son  rti sempre con t Contanti	e Caratteristic una Caratteri nma +1 a due te (Se il perso	che Speciali istica Specia Capacità (m onaggio è uoi elefono o Sn	aggiuntive  le aggiuntiva e lassimo 5)  mo scegline 3, nartphone rtatile	e sor	mma +1 a una <b>Ca</b> donna scegline 4. Coltellino multi	Puoi uso Read	à (mass	simo 5) gere oggetti non presenti) Arma da fuoco
Pc X	Media: Scegli duo Superiore: Scegli Universitaria: Son  rti sempre con t Contanti Abiti eleganti	e Caratteristic una Caratteri nma +1 a due  te (Se il perso	che Speciali istica Specia Capacità (m onaggio è uoi elefono o Sn computer poi it pronto soc	aggiuntive  le aggiuntiva e lassimo 5)  mo scegline 3, nartphone rtatile	se o	donna scegline 4. Coltellino multi Libro oppure E- Barrette energe	Puoi uso Read	aggiun	simo 5) gere oggetti non presenti) Arma da fuoco

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.

(Per i giocatori una a testa)

				(i ei i giocat	ori, ui	ia a testaj			
No	ome: Armando N	leri				Età: 41		Sesso	o: M
Pr	ofessione: Autis	sta furgo	ne portavalo	ori		Colore occhi	e ca	ipelli: B	siondi e azzurri
Ca	<b>pacità (</b> Alla crea:	zione del	personaggio	dare uno dei se	guen	ti valori a ogni <b>Cap</b>	acità	a: 5, 4, 4	1, 4, 3, 3, 3, 2, 2)
5	Combattimento	)	4	Coordinazi	one		4	<b>Man</b> u	alità
3	<b>Aut</b> orità		3	<b>Fas</b> cino			2	Risors	е
2	<b>Cul</b> tura		3	<b>Det</b> ermina:	zione		4	<b>Per</b> ce:	zione
Ca	ratteristiche sp	<b>eciali</b> (All	a creazione o	lel personaggio	sceg	lierne una indicano	dola	con una	x)
	Accurato	Una vol	ta a partita p	uoi riuscire senz	a tira	are il dado un tiro :	su <b>C</b> c	<b>o</b> rdina:	zione o <b>Man</b> ualità
	Carismatico	Una vol	ta a partita p	uoi riuscire senz	a tira	are il dado un tiro :	su <b>Fa</b>	<b>s</b> cino o	Autorità
Χ	Fortunato	Una vol	ta a partita p	uoi ritirare un d	ado e	scegliere quale d	ei du	e risulta	ati tenere
Χ	Geniale	Una vol	ta a partita p	uoi riuscire senz	a tira	re il dado un tiro :	su <b>Pe</b>	ccezion	e o <b>Det</b> erminazione
Χ	Robusto	Una vol	ta a partita p	uoi ignorare una	a Feri	ta Fisica quando la	a rice	vi	
	Sfrontato	Una vol	ta a partita p	uoi ignorare una	a Feri	ta Sociale o Moral	e qu	ando la	ricevi
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a	ristiche Spec tteristica Spe due Capacità	ali aggiuntive eciale aggiuntiva (massimo 5)	a e sc	di istruzione e app omma +1 a una <b>Ca</b> l donna scegline 4.	pacit	<b>à</b> (mass	imo 5)
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a	ristiche Spec tteristica Spe due Capacità ersonaggio è	ali aggiuntive eciale aggiuntiva (massimo 5)	a e sc	omma +1 a una <b>Ca</b> l	<b>pacit</b> Puoi	<b>à</b> (mass	imo 5) gere oggetti non presenti)
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son orti sempre con	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a <b>te</b> (Se il p	ristiche Spec tteristica Spe due Capacità ersonaggio è	ali aggiuntive eciale aggiuntiva n (massimo 5) uomo scegline Smartphone	a e sc	mma +1 a una <b>Ca</b> donna scegline 4.	pacit Puoi ISO	<b>à</b> (mass aggiun <sub>i</sub> X	imo 5) gere oggetti non presenti)
	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son orti sempre con Contanti	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a <b>te</b> (Se il p	ristiche Spec tteristica Spe due Capacità ersonaggio è Telefono o	ali aggiuntive eciale aggiuntiva (massimo 5)  uomo scegline Smartphone portatile	a e sc	omma +1 a una <b>Ca</b> donna scegline 4. Coltellino multiu	Puoi Iso Reade	<b>à</b> (mass aggiun <sub>i</sub> X er	imo 5) gere oggetti non presenti) Arma da fuoco
Pc	Media: Scegli du Superiore: Scegli Universitaria: Son orti sempre con Contanti Abiti eleganti	e <b>Caratte</b> una <b>Cara</b> nma +1 a <b>te</b> (Se il p	ristiche Spec tteristica Spe due Capacità ersonaggio è Telefono o Computer	ali aggiuntive eciale aggiuntiva (massimo 5)  uomo scegline Smartphone portatile	3, se	donna scegline 4.  Coltellino multiu Libro oppure E-F	Puoi Iso Reade	aggiun	imo 5) gere oggetti non presenti) Arma da fuoco

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.