

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS



DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE



4

3

2

2

MARGINE



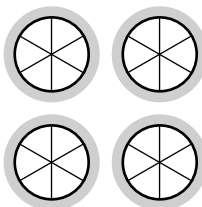
1

PE

Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai incarnato una caratteristica chiave del tuo libretto.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



CARICO

Discreto: 4 (no oggetti pesanti) | Vistoso: 6

- Una Lama o due
- Arma da Lancio
- Pistola 2° Pistola
- Pistola Mina
- Arma Insolita
- Amuleto Anatema degli Spiriti
- Arc-cendino e Barlume
- Reagenti Arcani
- Attrezzi da Scasso
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti di Precisione
- La Prichard

OGGETTI PESANTI

- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scalata
- Strumenti da Demolizione
- Arma Pesante
- Fucile Mina

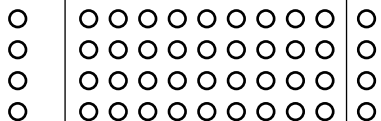
DENARO

SCORTE

STILE DI VITA

VIZIO E FORNITORE

DEBITO



SEGUGIO

INSEGUIMENTO
E VIOLENZA

- CECCHINO:** puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *colpire con un attacco a distanza un bersaglio estremamente lontano, oltre il limite normale dell'arma—scatenare una raffica di fuoco rapido per respingere il nemico.*
- CONCENTRATO:** puoi spendere la tua **armatura speciale** per resistere alla conseguenza di una sorpresa o di un danno mentale (paura, confusione, perdere le tracce di qualcuno) o per **spingerti al limite** in combattimenti a distanza o durante degli inseguimenti (o per attivare un'abilità speciale, come Cecchino).
- CACCIATORE SPETTRALE:** il tuo animale da caccia è infuso di energia spettrale. Guadagna **+1d** quando rintraccia o combatte il soprannaturale, e guadagna inoltre una capacità arcana tra queste: *forma spettrale, legame mentale, movimento rapido*. Prendi nuovamente questa abilità per aggiungere una nuova capacità arcana al tuo animale.
- SCOUT:** quando **raccogli informazioni** per localizzare un bersaglio, ricevi risposte dettagliate alle seguenti domande: *quali segnali trovo che mostrino dove sta andando? Come posso raggiungerlo, tagliargli la strada o tendergli un'imboscata?* Quando ti nascondi in un luogo predisposto o usi un camuffamento, ottieni **+1d** a qualsiasi tiro.
- SOPRAVVISSUTO:** in virtù di una dura esperienza di vita o grazie a un rituale occulto, sei immune al miasma velenoso delle Terre Morte e sei in grado di sostentarti con la sua bizzarra flora e fauna. Guadagni una **casella di stress aggiuntiva**.
- DURO COME LA ROCCIA:** ottieni un secondo spazio per i danni di livello 3. Quando subisci una ferita mortale, puoi segnare **3 Stress** per stabilizzarti e rimanere in vita.
- VENDICATIVO:** ottieni un ulteriore innesco PE: *se hai ottenuto vendetta contro qualcuno che aveva danneggiato te o qualcuno a cui tieni*. Se la tua banda ti ha aiutato a ottenere la tua vendetta, segna anche un PE della banda.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DA SEGUGIO

- Un paio di Pistole Eccellenti Munizioni Elettroplasmatiche Cannocchiale
- Fucile a Canna Lunga Eccell. Animale da Caccia Addestrato

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

AMICIZIE PERICOLOSE

STEINER <i>un assassino</i>	▲ ▼
CELENE <i>una sentinella</i>	▲ ▼
MELVIR <i>un cerusico</i>	▲ ▼
VELERIS <i>una spia</i>	▲ ▼
CASTA <i>una cacciatrice di taglie</i>	▲ ▼

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS



DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE

4	3
2	2

MARGINE

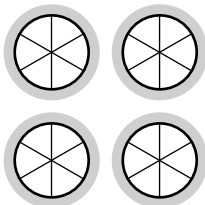
1

PE

Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai incarnato una caratteristica chiave del tuo libretto.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



CARICO Discreto: 4 (no oggetti pesanti) | Vistoso: 6

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Una Lama o due | <input type="checkbox"/> Reagenti Arcani | <input type="checkbox"/> Armatura <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma da Lancio | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scasso | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scalata |
| <input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2° Pistola | <input type="checkbox"/> Documenti | <input type="checkbox"/> Strumenti da Demolizione |
| <input type="checkbox"/> Pistola Mina | <input type="checkbox"/> Materiali per il Sotterfugio | <input type="checkbox"/> Arma Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma Insolita | <input type="checkbox"/> Strumenti di Precisione | <input type="checkbox"/> Fucile Mina |
| <input type="checkbox"/> Amuleto Anatema degli Spiriti | <input type="checkbox"/> La Prichard | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Arc-cendino e Barlume | <input type="checkbox"/> | |

OGGETTI PESANTI

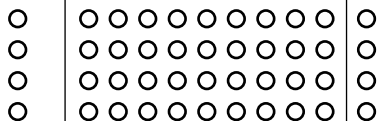
DENARO

SCORTE

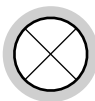
STILE DI VITA

VIZIO E FORNITORE

DEBITO



DENARO:



NEBBIA

FURTIVITÀ ED ELUSIONE

- **INFILTRATORE:** non sei influenzato da Rango/qualità quando eludi misure di sicurezza.
- **CONTORSIONISTA:** puoi contorcere e piegare il tuo corpo per nasconderti in luoghi incredibilmente piccoli e stretti.
- **TEMERARIO:** ottieni +1d ai tiri **disperati**, ma prendi -1d quando ti **spingi al limite** per evitare o ridurre le conseguenze.
- **LE ORME DEL DIAVOLO:** puoi spingerti al limite per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *compiere un gesto atletico al limite del sovrumano—svolgere manovre atte a confondere i nemici, in modo che si attacchino l'un l'altro per errore.*
- **COMPETENZA:** scegli uno dei tuoi valori di azione. Quando **guidi un'azione di gruppo** usando quell'azione, tu e i tuoi alleati prendete +1d ai tiri per **spingervi al limite**.
- **VELO SPETTRALE:** puoi **spingerti al limite** per entrare parzialmente nel campo spettrale, diventando sfocato e immateriale finché trattienni il respiro. Prendi 2 **STRESS** per ogni caratteristica aggiuntiva: *sei invisibile anziché solo sfocato—puoi fluttuare nell'aria come un fantasma.*
- **RIFLESSI:** quando c'è dubbio su chi deve agire per primo, la risposta... sei tu (due personaggi con Riflessi agiscono simultaneamente).
- **OMBRA:** puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una conseguenza derivata dall'essere scoperto o connessa a misure di sicurezza, **oppure** per **spingerti al limite** in un'impresa di atletica o di furtività.
- **VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DA NEBBIA

- Mantello d'Ombra Eccell. Attrezzi da Scalata Leggeri *Fiala di Pozione del Silenzio* _____
 Visore Notturno *Grimaldelli Eccellenti* _____

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ● ● ● ARMEGGIARE
- ● ● ● CACCIARE
- ● ● ● SONDARE
- ● ● ● STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● DESTREGGIARSI
- ● ● ● DISTRUGGERE
- ● ● ● SCHERMIRE
- ● ● ● SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ARMONIZZARE
- ● ● ● COMANDARE
- ● ● ● MANIPOLARE
- ● ● ● SOCIALIZZARE

AMICIZIE PERICOLOSE

- TELDA** una mendicante ▲▼
- DARMOT** una Giubba Blu ▲▼
- FRAKE** un mastro di chiavi ▲▼
- ROSLYN KELLIS** un nobile ▲▼
- PETRA** un'impiegata governativa ▲▼

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS

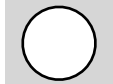


DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE	4	3
	2	2

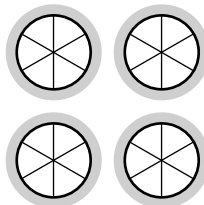
MARGINE



PE Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai incarnato una caratteristica chiave del tuo libretto.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



CARICO Discreto: 4 (no oggetti pesanti) | Vistoso: 6

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Una Lama o due | <input type="checkbox"/> Reagenti Arcani | <input type="checkbox"/> Armatura <input type="checkbox"/> +Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma da Lancio | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scasso | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scalata |
| <input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2° Pistola | <input type="checkbox"/> Documenti | <input type="checkbox"/> Strumenti da Demolizione |
| <input type="checkbox"/> Pistola Mina | <input type="checkbox"/> Materiali per il Sotterfugio | <input type="checkbox"/> Arma Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma Insolita | <input type="checkbox"/> Strumenti di Precisione | <input type="checkbox"/> Fucile Mina |
| <input type="checkbox"/> Amuleto Anatema degli Spiriti | <input type="checkbox"/> La Prichard | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Arc-cendino e Barlume | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

OGGETTI PESANTI

DENARO **SCORTE** **STILE DI VITA** **VIZIO E FORNITORE** **DEBITO**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



QUANTO

INGANNO E MANIPOLAZIONE

- GAMBETTO DI TORRE:** puoi prendere 2 STRESS per utilizzare il valore di azione più alto mentre esegui un'azione di diversa tipologia. Spiega come adatti la tua abilità a questo scopo.
- CAPPA E SPADA:** ottieni +1d ai tuoi tiri per confondere o sviare sospetti quando usi un travestimento o una forma alternativa di depistaggio. Quando cali la maschera la sorpresa risultante ti dà l'iniziativa sulla situazione corrente.
- VOCE SPETTRALE:** conosci le tecniche segrete per interagire con uno spettro o un demone come se fosse un umano qualsiasi, indipendentemente da quanto selvaggio e feroce si mostri. Ottieni +1d quando comunichi con il soprannaturale.
- GUARDARE IL PROPRIO RIFLESSO:** sai sempre se qualcuno ti sta mentendo.
- PROGETTI ALTERNATIVI:** alla fine di ogni fase di downtime guadagni +2 Scorte.
- MESMERISMO:** quando Manipoli qualcuno puoi fargli dimenticare l'episodio fino alla vostra prossima interazione.
- SOTTERFUGIO:** puoi spendere la tua **armatura speciale** per resistere a una conseguenza di sospetto o persuasione o per **spingerti al limite** per un sotterfugio.
- FIDATI DI ME:** i bersagli con cui hai una relazione intima sono particolarmente vulnerabili quando li inganni o li influenzi. Inoltre, aggiungi +1d se fai un tiro minaccia contro di loro.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DA QUANTO

- | | | | |
|---|--------------------------------------|--------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bastone Animato | <i>Abiti e Gioielli Eccell.</i> | <i>Polvere</i> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Kit di Travestimento Eccell. | <i>Carte e Dadi Truccati Eccell.</i> | <i>Divinatoria</i> | <input type="checkbox"/> |

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

AMICIZIE PERICOLOSE

BRYL <i>uno spacciatore</i>	▲ ▼
BAZSO BAZ <i>un capo banda</i>	▲ ▼
KLYRA <i>una taverniera</i>	▲ ▼
NYRYX <i>una lucciola</i>	▲ ▼
HARKER <i>un carcerato</i>	▲ ▼

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS



DANNO

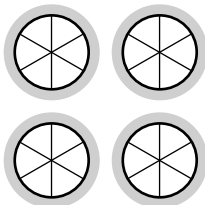
ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE	4	3
	2	2
MARGINE	1	

PE Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai incarnato una caratteristica chiave del tuo libretto.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



CARICO Discreto: 4 (no oggetti pesanti) Vistoso: 6	OGGETTI PESANTI
<input type="checkbox"/> Una Lama o due <input type="checkbox"/> Arma da Lancio <input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2° Pistola <input type="checkbox"/> Pistola Mina <input type="checkbox"/> Arma Insolita <input type="checkbox"/> Amuleto Anatema degli Spiriti <input type="checkbox"/> Arc-cendino e Barlume	<input type="checkbox"/> Reagenti Arcani <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scasso <input type="checkbox"/> Documenti <input type="checkbox"/> Materiali per il Sotterfugio <input type="checkbox"/> Strumenti di Precisione <input type="checkbox"/> La Prichard
	<input type="checkbox"/> Armatura <input type="checkbox"/> +Pesante <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scalata <input type="checkbox"/> Strumenti da Demolizione <input type="checkbox"/> Arma Pesante <input type="checkbox"/> Fucile Mina

DENARO	SCORTE	STILE DI VITA	VIZIO E FORNITORE	DEBITO
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○		DENARO:
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○		
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○		
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○		

RAGNO

COSPIRAZIONE E PIANIFICAZIONE

INTUIZIONE

- ● ● ● ARMEGGIARE
- ● ● ● CACCIARE
- ● ● ● SONDARE
- ● ● ● STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● DESTREGGIARSI
- ● ● ● DISTRUGGERE
- ● ● ● SCHERMIRE
- ● ● ● SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ARMONIZZARE
- ● ● ● COMANDARE
- ● ● ● MANIPOLARE
- ● ● ● SOCIALIZZARE

AMICIZIE PERICOLOSE

SALIA un intermediario di informazioni	▲ ▼
AUGUS un maestro architetto	▲ ▼
JENNAH una servitrice	▲ ▼
RIVEN un chimico	▲ ▼
JEREN un archivist delle Giubbe Blu	▲ ▼

- **LUNGIMIRANZA:** due volte per colpo, descrivi come i tuoi attenti preparativi aggiungano +1d al tiro di un compagno, o chiama un **flashback** senza prendere Stress.
- **CALCOLATORE:** grazie a un'attenta pianificazione, durante il downtime puoi fornire a te stesso o a un altro membro della banda +1 attività di downtime.
- **IMMANICATO:** disegna un orologio da 6 chiamato "Favore". Durante il downtime, avanzalo invece di spendere **DENARO** o prendere **SOSPETTO**, in un rapporto 1 a 1. Quando l'orologio è pieno, uno dei tuoi amici o alleati arriva dalla banda in cerca di assistenza. Quando lo aiuti, azzeri l'orologio.
- **LUCIDITÀ NEL VIZIO:** quando indulgi al vizio con un compagno, la tua spesa di 1 **DENARO** copre anche il costo del suo vizio. Quando eccedi nel vizio, invece di subire una complicazione, puoi ripristinare lo **Stress a 2**.
- **PATTO SPETTRALE:** quando stipuli un contratto per stretta di mano o per iscritto sia tu che l'altra parte, umana o non, portate un marchio del vostro patto. Chiunque rompa il patto prende **danno di livello 3**: "Maledetto".
- **CARCERATO:** quando vieni incarcerato il tuo **Livello Ricercato** conta come **1 in meno**, il tuo Rango come **1 in più**. Inoltre guadagni +1 status con una fazione che hai aiutato durante la condanna in aggiunta a quello che ottieni dal tiro incarcerazione.
- **PIANIFICATORE:** puoi spendere la tua **armatura speciale** per proteggere un compagno di banda o per **spingerti al limite** quando usi la logica o la strategia.
- **TESSERE LA TELA:** aggiungi +1d a un tiro per raccogliere informazioni su un bersaglio per un colpo. Ottieni +1d al **tiro d'ingaggio** per l'operazione.
- **VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DA RAGNO

<input type="checkbox"/> Planimetrie	Identità Segreta Eccellente	Fiala di Essenza Morfeica	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bottiglia di Whisky Eccell.	Pistola da Palmo Nascosta		<input type="checkbox"/>

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS

FREDDO | TORMENTATO | OSSESSIONATO | PARANOICO | AVVENTATO | RAMMOLLITO | CRUDELE

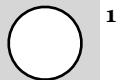
TRAUMA

DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE	4	3
	2	2

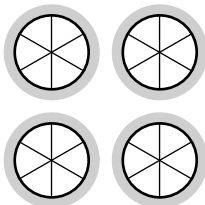
MARGINE



PE Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai incarnato una caratteristica chiave del tuo libretto.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



LOAD Discreet: 4 (no heavy items) | Conspicuous: 6

- Una Lama o due
- Arma da Lancio
- Pistola 2° Pistola
- Pistola Mina
- Arma Insolita
- Amuleto Anatema degli Spiriti
- Arc-cendino e Barlume
- Reagenti Arcani
- Attrezzi da Scasso
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti di Precisione
- La Prichard

HEAVY ITEMS

- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scalata
- Strumenti da Demolizione
- Arma Pesante
- Fucile Mina

DENARO	SCORTE	STILE DI VITA	VIZIO E FORNITORE
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○	
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○	
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○	
○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○	

DEBITO

DENARO:



SUSSURRO

CONOSCENZA E POTERE ARCANO

- **SOGGIOCARE:** puoi **Armonizzare** con il campo spettrale per forzare uno spettro nelle vicinanze **ad apparire e obbedire a un tuo ordine**. Non sei terrorizzato dal soprannaturale di uno spettro che convochi o cerchi di soggiocare.
- **MENTE SPETTRALE:** sei sempre consapevole delle entità soprannaturali intorno a te. Quando **raccogli informazioni** su poteri o entità arcane, ricevi risposte dettagliate alle seguenti domande: *che tipo di forze soprannaturali ci sono qui? Cosa devo fare per evitarle / neutralizzarle / controllarle? Se avverto tracce spirituali recenti di esseri viventi qui, quali azioni li vedo svolgere? Percepisco chiaramente chi erano e dove sono andati o sono offuscati in qualche modo?*
- **VOLONTÀ DI FERRO:** sei immune al terrore che alcune entità soprannaturali infliggono. Quando tiri per contrastare una paura, aggiungi **+1d**.
- **OCCULTISTA:** conosci i segreti per **Socializzare** con poteri antichi, divinità dimenticate o demoni. Una volta **Socializzato** con uno di questi prendi **+1d** per **Comandare** i cultisti che lo venerano
- **RITUALI:** conosci metodi arcani per eseguire stregonerie rituali. Puoi **Studiare** un rituale occulto (o crearne uno nuovo) per evocare un effetto o un essere soprannaturale. Inizi con un rituale conosciuto.
- **METODOLOGIE INSOLITE:** quando **inventi** o **crei** un oggetto di tipo **arcano**, ottieni **+1 livello** di risultato nel tuo tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Inizi conoscendo già un progetto arcano speciale.
- **TEMPESTA:** puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *scatenare un fulmine e usarlo come arma —richiamare una tempesta nelle tue immediate vicinanze (pioggia torrenziale, venti roboanti, nebbia fitta, ghiaccio e neve, ecc.).*
- **PROTETTO:** puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una conseguenza soprannaturale o per **spingerti al limite** quando combatti o usi forze arcane (o per attivare un'abilità speciale, come **Tempesta**).
- **VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DA SUSSURRO

- Maschera Spettrale Eccell.** **Bottiglie Spettrali (2)** *Chiave Spettrale*
- Gancio Elettrificato Eccell.** *Fiale di Elettroplasma* *Amuleto Anatema dei Demoni*

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ● ● ● ARMEGGIARE
- ● ● ● CACCIARE
- ● ● ● SONDARE
- ● ● ● STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● DESTREGGIARSI
- ● ● ● DISTRUGGERE
- ● ● ● SCHERMIRE
- ● ● ● SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ARMONIZZARE
- ● ● ● COMANDARE
- ● ● ● MANIPOLARE
- ● ● ● SOCIALIZZARE

AMICIZIE PERICOLOSE

NYRYX <i>un spettro possessore</i>	▲ ▼
LORD SCURLOCK <i>un vampiro</i>	▲ ▼
SETARRA <i>una demone</i>	▲ ▼
QUELLYN <i>una strega</i>	▲ ▼
FLINT <i>un trafficante di spiriti</i>	▲ ▼

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

Il tuo **vizio** è l'essenza vitale. Per soddisfare questo bisogno, devi possedere una forma di vita e consumare la sua energia spirituale (questa può essere un'azione, con il rischio di un *contraccolpo elettroplasmatico*, o un'attività di downtime). Quando lo fai recuperi tutto il tuo sfinimento.

SFINIMENTO

TENEBRA

FREDDO | TORMENTATO | OSSESSIONATO | PARANOICO | AVVENTATO | RAMMOLLITO | CRUDELE

DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE 4 3



2 2

MARGINE

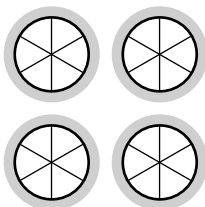


1

PE Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai inflitto la tua vendetta su quelli che ritieni colpevoli.
- Hai espresso tua rabbia o indignazione o regolato dei conti.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

DENARO SCORTE

Di solito i Fantasma non utilizzano denaro, ma, nel caso tu voglia farlo, usa questo spazio.

FANTASMA

UNO SPIRITO
SENZA CORPO

● **FORMA SPETTRALE:** sei una concentrazione di vapore elettroplasmatico che richiama la tua forma e gli abiti di quando eri in vita. Puoi interagire parzialmente con il mondo fisico e viceversa. Sei vulnerabile ai poteri arcani e agli effetti dell'elettroplasma. Ti muovi galleggiando e puoi volare agilmente senza stancarti. Puoi lentamente infilarti in piccole aperture diventando vapore. L'aria attorno a te si raffredda e sei terrificante agli occhi dei mortali. Sei sensibile agli **Amuleti Anatema degli Spiriti** (prendi 2 sfinimento per superare la repulsione. *Quando dovresti prendere stress, prendi sfinimento. Quando dovresti prendere TRAUMA, prendi TENEBRA.*

○ **DISPERSIONE:** puoi disperdere il vapore elettroplasmatico della tua forma spiritica per passare attraverso la materia solida. Prendi 1 sfinimento per ogni caratteristica aggiuntiva: *lo fai in un attimo invece che lentamente; qualsiasi cosa attraversi la tua forma diventa pericolosamente congelato o elettrificato; entri completamente nel campo spettrale e svanisci.* Se scegli di svanire, rimani totalmente nel campo spettrale finché non vieni Costretto o non ritorni tramite un pozzo spiritico.

○ **MANIFESTAZIONE:** prendi 1 sfinimento per passare attraverso i condotti elettroplasmatici del campo spettrale e raggiungere immediatamente uno dei seguenti: *qualsiasi luogo entro 100 passi; il pozzo spiritico più vicino (che potrebbe anche non essere geograficamente vicino nel mondo fisico); qualsiasi luogo conoscessi intimamente in vita.*

○ **POLTERGEIST:** prendi 1 sfinimento per interagire pienamente con il mondo fisico per qualche istante (come se avessi un corpo normale). Prendi 1 sfinimento per ogni caratteristica aggiuntiva: *l'effetto persiste per alcune ore; proietti energia telecinetica di forza pari a quella di una gang piccola; rilasci energia elettroplasmatica distruttiva intorno a te; emetti suoni terrificanti e una nebbia inquietante per spaventare le persone nelle vicinanze.*

○ **POSSESSIONE:** puoi Armonizzare con il campo spettrale per prendere controllo di un corpo vivo. Quando il tuo controllo è minacciato, devi ri-armonizzare (rischiando danno elettroplasmatico) o lasciare il corpo. Il tuo controllo è minacciato quando: *consumi energia spirituale dell'ospite; poteri arcani agiscono contro di te; la volontà dell'ospite viene portata alla disperazione.* Puoi con facilità, e per un tempo indefinito, prendere possesso di un costrutto o simulacro preparato per te in modo rituale (cambia il libretto in Costrutto o Vampiro, rispettivamente).

○ **VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

INTUIZIONE

- ● ● ● ARMEGGIARE
- ● ● ● CACCIARE
- ● ● ● SONDARE
- ● ● ● STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● DESTREGGIARSI
- ● ● ● DISTRUGGERE
- ● ● ● SCHERMIRE
- ● ● ● SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ARMONIZZARE
- ● ● ● COMANDARE
- ● ● ● MANIPOLARE
- ● ● ● SOCIALIZZARE

NEMICI E RIVALI

DOTAZIONE SPETTRALE

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

Il tuo corpo fulminotecnico funziona grazie al **potere elettroplasmatico**. Ricarica i tuoi condensatori collegandoti a un generatore di livello industriale (richiede un'attività di downtime). Quando lo fai, recuperi **5 sfinimento**.

SFINIMENTO

USURA

SFERRAGLIANTE | PERDITE | FISSATO | FUMANTE | CORTO CIRCUITO | INSTABILE

DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE



4
2

3
2

MARGINE



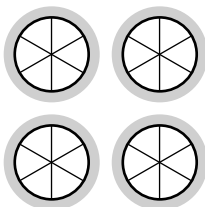
1

PE

Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai adempiuto alle tue funzioni nonostante difficoltà o pericoli.
- Hai soppresso o ignorato le tue precedenti qualità umane.
- Sei stato messo in difficoltà dal tuo vizio o dalle tue ambizioni.



FUNZIONI

PER PROTEGGERE—PER DISTRUGGERE—PER SCOPRIRE—PER ACQUISIRE—PER LAVORARE A ...CIÒ CHE IL MIO PADRONE COMANDA.

CARICO Discreto: 4 (no oggetti pesanti) | Vistoso: 6

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Una Lama o due | <input type="checkbox"/> Reagenti Arcani |
| <input type="checkbox"/> Arma da Lancio | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scasso |
| <input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2° Pistola | <input type="checkbox"/> Documenti |
| <input type="checkbox"/> Pistola Mina | <input type="checkbox"/> Materiali per il Sotterfugio |
| <input type="checkbox"/> Arma Insolita | <input type="checkbox"/> Strumenti di Precisione |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

OGGETTI PESANTI

- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scalata
- Strumenti da Demolizione
- Arma Pesante
- Fucile Mina
-

COSTRUTTO

UNO SPIRITO CHE ANIMA UNA SCOCCA FULMINOTECNICA

- AUTOMA:** sei uno spirito che anima un corpo fulminotecnico. Hai di base forza e sensi umani. Il tuo costrutto ha un'armatura naturale (non conta per il tuo carico). I tuoi sentimenti, interessi, e rapporti passati sono solo fiochi ricordi. Esisti per adempiere alle tue funzioni. Sceglie tre (in basso a sinistra). Puoi essere ricostruito se gravemente danneggiato o distrutto. Se il ricettacolo spirituale viene spezzato vieni liberato dalla servitù e torni un Fantasma. *Invece di stress, ora prendi sfinimento. Invece di TRAUMA, ora segni USURA.*

- SOVRACCARICO:** prendi 1 sfinimento per compiere un'impresa che richiede grande forza o rapidità (correre più veloce di un cavallo, piegare metallo a mani nude, ecc.). Questo è un fattore per l'efficacia..

- SCOMPARTIMENTI:** i tuoi oggetti sono innestati nel tuo telaio e possono nascondersi in pannelli lontano da occhi indiscreti. I tuoi limiti di CARICO sono più alti di 3 e puoi scegliere oggetti pesanti anche con un carico Discreto.

- PROIETTORI ELETTROPLASMATICI:** puoi creare una scarica elettrica, un raggio direzionato o una barriera folgorante in un'area attorno a te, tutti con magnitudine 2. **Spingiti al limite** per aumentare la magnitudine.

- INTERFACCIA:** puoi usare ARMONIZZARE con un campo di energia elettroplasmatica vicino per controllare qualcosa di connesso a esso (compreso un altro costrutto).

- COSTRUTTO SECONDARIO:** scegli una scocca aggiuntiva e la sua caratteristica iniziale. Puoi trasferire liberamente la tua coscienza tra le due scocche.

- MIGLIORAMENTO DELLA SCOCCA:** scegli una caratteristica aggiuntiva dalla lista qui accanto. Puoi prendere questo tratto più di una volta.

SCOCCA Scegli la dimensione della tua scocca e una caratteristica iniziale.

- PICCOLA** (dimensione gatto): una sfera metallica, una bambola meccanica, un ragno a molla. *Levitazione — Riflessi.*
- MEDIA** (dimensione umana): un manichino metallico, un animale a molla. *Semblanze Realistiche — Salita da Ragno.*
- GRANDE** (dimensione carro): un possente gigante di metallo, un veicolo autonomo. *Comparto Interno — Rivestimento*

NOTE, CICATRICI E ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

CARATTERISTICHE

- Levitazione
- Riflessi
- Sembianze Realistiche
- Salita da Ragno
- Comparto Interno
- Rivestimento
- Fonografo
- Sensori
- Fumogeni
- Pistoni a Propulsione

DEEP CUTS



NOME / ALIAS / PRONOMI

RETAGGIO / BACKGROUND

ASPETTO

STRESS



DANNO

ARMATURA PESANTE SPECIALE

GUARIGIONE



4

3

2

2

MARGINE



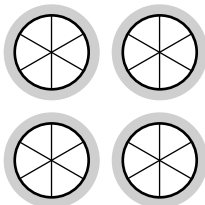
1

PE

Orologi: Attributo/Azione: 1 per nuovo pallino. | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Segna 1 PE quando fai un tiro disperato e quando vieni ostacolato da un danno o un trauma. Alla fine della sessione di gioco, per ognuna delle condizioni qui sotto, segna 1 PE (o 2 PE se si è verificata più volte).

- Hai mostrato il tuo predominio, o hai ucciso senza pietà.
- Hai messo in gioco le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- Sei stato messo in difficoltà da vizio, restrizioni o ambizioni.



CARICO Discreto: 4 (no oggetti pesanti) | Vistoso: 6

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Una Lama o due | <input type="checkbox"/> Reagenti Arcani | <input type="checkbox"/> Armatura <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma da Lancio | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scasso | <input type="checkbox"/> Attrezzi da Scalata |
| <input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2° Pistola | <input type="checkbox"/> Documenti | <input type="checkbox"/> Strumenti da Demolizione |
| <input type="checkbox"/> Pistola Mina | <input type="checkbox"/> Materiali per il Sotterfugio | <input type="checkbox"/> Arma Pesante |
| <input type="checkbox"/> Arma Insolita | <input type="checkbox"/> Strumenti di Precisione | <input type="checkbox"/> Fucile Mina |
| <input type="checkbox"/> Amuleto Anatema degli Spiriti | <input type="checkbox"/> La Prichard | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Arc-cendino e Barlume | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

OGGETTI PESANTI

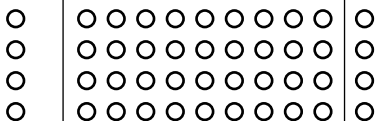
DENARO

SCORTE

STILE DI VITA

VIZIO E FORNITORE

DEBITO



VAMPIRO

UNO SPIRITO CHE ANIMA UN CORPO NON-MORTO

- NON MORTO:** sei uno spirito che anima un corpo non-morto. Il tuo livello di **TRAUMA** è al massimo. Scegli dal libretto quattro condizioni che riflettono la tua natura vampirica. Hai più caselle Stress (12). Gli attacchi arcani sono **potenti** contro di te. Se subisci un danno mortale o un altro **TRAUMA**, sopravvivi, ma sei sopraffatto. Mentre sei sopraffatto, sei estremamente vulnerabile: dei danni arcani possono distruggerti definitivamente. Per riprenderti da questo stato, devi nutrirti (ed eccedi automaticamente nel vizio).
- SENSI ARCANI:** puoi vedere nell'oscurità completa e concentrarti per sentire un battito cardiaco a lunghe distanze. Spendi **1 Stress** per attivare per un'ora al massimo un beneficio aggiuntivo: "senti" i veri pensieri o sentimenti di un soggetto; vedi attraverso la materia solida; percepisci le tracce lasciate nel campo spettrale dagli spiriti (viventi, fantasmi o non morti).
- TERRIBILE POTENZA:** il tuo corpo non morto è particolarmente resistente: quando subisci un danno fisico, riducine la severità di un livello. Sei sempre **UNO CON CUI NON SI SCHERZA**, l'abilità del Tagliagole, ma senza spingerti al limite. Puoi **spingerti al limite** per aumentare ulteriormente la tua scala e la tua potenza fisica.
- SCALTREZZA SINISTRA:** durante il **downtime**, ottieni due attività di downtime gratuite extra.
- UN VUOTO NELL'ECO:** sei invisibile agli spiriti e non ti possono ferire. Prendi **2 stress** per far sì che per qualche momento le creature viventi evitino il tuo sguardo e non possano osservarti.
- TALENTO OSCURO:** scegli **INTUIZIONE**, **PRESTANZA** o **RISOLUTEZZA**. Il valore di azione massimo per le azioni sotto l'attributo diventa 5. Hai anche un **+1d** ai **tiri resistenza** su questo attributo.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

DOTAZIONE DEL VAMPIRO

- Arma Eccellente** *Amuleto Anatema dei Demoni*
- Mantello d'Ombra Eccell.**

ABILITÀ VETERANO

INTUIZIONE

- ● ● ● ● ○ ARMEGGIARE
- ● ● ● ● ○ CACCIARE
- ● ● ● ● ○ SONDARE
- ● ● ● ● ○ STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● ● ○ DESTREGGIARSI
- ● ● ● ● ○ DISTRUGGERE
- ● ● ● ● ○ SCHERMIRE
- ● ● ● ● ○ SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ● ○ ARMONIZZARE
- ● ● ● ● ○ COMANDARE
- ● ● ● ● ○ MANIPOLARE
- ● ● ● ● ○ SOCIALIZZARE

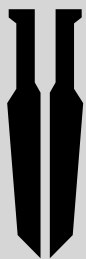
DARK SERVANTS (2)

- RUTHERFORD** *un maggiordomo*
- LYLANDRA** *una consorte*
- KIRA** *una guardia del corpo*
- OTTO** *un cocchiere*
- EDRICK** *un delegato*

RESTRIZIONI Aggiungine 1 quando ottieni un tratto Vampiro

- TORPORE:** nel downtime devi spendere una attività per riposarti in un luogo buio e silenzioso (o prendi 3 stress).
- INTERDETTO:** non puoi entrare in una residenza privata senza il permesso del proprietario.
- REPULSIONE:** gli amuleti *anatema degli spiriti* possono tenerti a distanza (prendi 2 stress per superare la repulsione).
- FERALE:** quando soffri danno fisico o eccedi nel vizio, il tuo corpo si contorce e si trasforma in una orribile forma bestiale fino alla prossima volta in cui riesci a nutrirti senza eccedere.
- CONFINATO:** il tuo spirito deve rimanere in questo corpo, o venire distrutto.

DEEP CUTS



NOME _____ **REPUTAZIONE** _____

COVO _____

TERRENI DI CACCIA: INCIDENTE | SPARIZIONE | OMICIDIO | RISCATTO

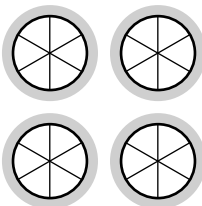
REP **TERRITORIO** **DOMINIO**

SOSPETTO **LIVELLO RICERCATO** **RANGO**

PE Orologi: Cricca: 2 | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete eseguito con successo operazioni di tipo incidente, sparizione, omicidio, o riscatto.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO **CAVEAU** **BANCA** **CAPO DISTRETTO** **DEBITO**

POTENZIAMENTI	DEN./CASELLA	COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)		
<input type="checkbox"/> Attrezz. da Assassini	6	<input type="checkbox"/> Rimessa	<input type="checkbox"/> Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Incalliti	8	<input type="checkbox"/> Barca	<input checked="" type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Contatti a Ironhook	8	<input type="checkbox"/> Segreto	<input checked="" type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Furtivi d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Teppisti d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)		<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
		<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/> Maestria	

NOTE

ASSASSINI

SICARI
MERCENARI

- LETALI:** ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Cacciare**, **Schermire** o **Sgattaiolare** (fino a un massimo di 3)
- VELO DEL CORVO:** usate un'attività di **downtime** e spendete **2 DENARI** per effettuare questo rituale occulto e consacrare un membro della banda. Fino al prossimo downtime, ogni omicidio che commetterà sarà celato all'attenzione dei corvi beccamorte. *Se non ci sono testimoni, questi omicidi non aggiungono SOSPETTO extra alla banda.*
- INCENERIRE:** quando effettuate il rituale **VELO DEL CORVO**, potete spendere **+4 DENARI** in rari materiali arcani, creando un'arma potenziata che disintegra il corpo e lo spirito di una vittima designata in una pioggia di scintille al momento della morte. Questo potenziamento dura fino al prossimo downtime.
- SENZA TRACCIA:** quando prendete **SOSPETTO** nel downtime, riducete il totale di 1. Quando terminate il downtime con **0 SOSPETTO**, prendete **+1 REP.**
- MECENATE:** avete un benefattore che aiuta la banda durante il downtime, riducendo il costo di un **potenziamento** della banda di 2 -oppure- riducendo il vostro **SOSPETTO** di 2. *Chi è il vostro mecenate? Perché vi aiuta?*
- PREDATORI:** **+1d** al tiro di ingaggio quando mettete in atto piani di tipo **furtivo** o **inganno** al fine di compiere un omicidio.
- VIPERE:** quando **acquisite** o **create** veleni, ottenete **+1 livello di risultato** del tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Quando impiegate un veleno, siete appositamente addestrati e pertanto immuni ai suoi effetti.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

CRICCA **DANNO**

CRICCA **DANNO**

CRICCA **DANNO**

CRICCA **DANNO**

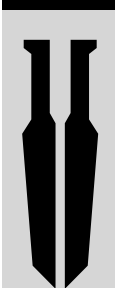
CONTATTI

- TREV**
il boss di una gang
- LYDRA**
una mediatrice
- IRIMINA**
una crudele nobile
- KARLOS**
un cacciatore di taglie
- EXETER**
un Guardiano di Spiriti
- SEVOY**
un lord mercante

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> STANZE DI ADEDESTRAMENTO +1 scala per le cricche di tipo Furtivi	<input type="checkbox"/> COVO DI VIZIO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INTERMEDIARIO +2 Denari da colpi che coinvolgono clienti di bassa estrazione sociale	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1 sezione quando indagate in un progetto a lungo termine	<input type="checkbox"/> ALLEVAMENTO DI ANGUILLE Smaltimento cadaveri e conta come un territorio
<input type="checkbox"/> COLLEZIONISTI DI OSSA +1 Rep per ogni colpo	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto per ogni colpo
<input type="checkbox"/> PIZZO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INFERMERIA +1 sezione all'orologio guarigione durante il downtime	<input type="checkbox"/> DELEGATO +2 Denari da colpi che coinvolgono clienti di alta estrazione sociale	<input type="checkbox"/> IDENTITÀ SEGRETE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo inganno e sociale	<input type="checkbox"/> REGISTRI CITTADINI +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo furtivo

DEEP CUTS



NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

SITI SACRI: BATTAGLIA | ESTORSIONE | SABOTAGGIO | MORDI E FUGGI

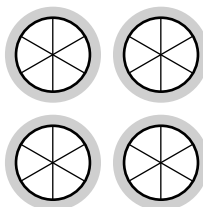
REP TERRITORIO DOMINIO

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO RANGO

PE Orologi: Cricca: 2 | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete eseguito con successo operazioni di tipo battaglia, estorsione, sabotaggio, o mordi e fuggi.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO CAVEAU BANCA CAPO DISTRETTO DEBITO

POTENZIAMENTI	DEN./CASELLA	COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)		
<input type="checkbox"/> Attrezz. da Bravi	6	<input type="checkbox"/> Rimessa	Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Incalliti	8	<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Contatti a Ironhook	8	<input type="checkbox"/> Segreto	<input checked="" type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Vagabondi d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Teppisti d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)		<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
		<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Maestria	

NOTE _____

BRAVI

MERCENARI E
TEPPISTI

- PERICOLOSI:** ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Cacciare**, **Distruggere** o **Schermire** (fino a un massimo di 3).
- FRATELLI DI SANGUE:** quando lottate a fianco delle vostre cricche in un combattimento, esse si gettano nella mischia senza esitazione. Ogni PG nello scontro può evitare di segnare un danno assegnandolo alla cricca. Le vostre cricche ottengono gratuitamente il tipo Teppista.
- IRRUENTI:** +1d al tiro di **ingaggio** in piani di tipo **assalto**.
- INDEMONIATI:** la paura va bene tanto quanto il rispetto. Potete contare ogni **livello di Ricercato** come se fosse **Territorio**.
- FORGIATI NEL FUOCO:** ogni PG è stato indurito da esperienze cruente. Avete +1d per **spingervi al limite** contro il danno fisico.
- MECENATE:** avete un benefattore che aiuta la banda durante il downtime, riducendo il costo di un **potenziamento** della banda di 2 -oppure- riducendo il vostro **SOSPETTO** di 2. *Chi è il vostro mecenate? Perché vi aiuta?*
- MASTINI DA GUERRA:** quando siete in guerra (-3 **status** con una fazione), la vostra banda non subisce -1 **dominio** e i PG continuano a poter svolgere due attività nel downtime, anziché una sola.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> BARACCHE +1 scala per le cricche di tipo Teppisti	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> CITTADINI TERRORIZZATI +2 Denari per operazioni di tipo battaglia o estorsione	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1 sezione quando indagate in un progetto a lungo termine	<input type="checkbox"/> PIZZO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime
<input type="checkbox"/> ARENE (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> INFERMERIA +1 sezione all'orologio guarigione durante il downtime	<input type="checkbox"/> GIUBBE BLU INTIMIDITE -2 Sospetto ogni colpo	<input type="checkbox"/> RICETTATORE COMUNE +2 Denari da bersagli di bassa estrazione sociale	<input type="checkbox"/> MAGAZZINI Ottieni +1 attività Acquisire durante il downtime	<input type="checkbox"/> GIUBBE BLU COMPLICI +1d al tiro di ingaggio in piani di tipo assalto

CRICCA DANNO

TEPPISTI

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CONTATTI

MEG una lottatrice	<input type="checkbox"/>
CONWAY una Giubba Blu	<input type="checkbox"/>
KELLER un fabbro	<input type="checkbox"/>
TOMAS un cerusico	<input type="checkbox"/>
WALKER un capo distretto	<input type="checkbox"/>
LUTES un taverniere	<input type="checkbox"/>

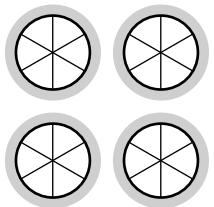
DEEP CUTS

	NOME	REPUTAZIONE
	COVO	
	DIVINITÀ (SCEGLIETE 2): AFFASCINANTE-CRUDELE-FEROCE-MOSTRUOSA-RADIOSA-SINISTRA-SERENA-TRASCENDENTE	
SITI SACRI: ACQUISIZIONE AUSPICIO CONSACRAZIONE SACRIFICIO		

REP		TERRITORIO	DOMINIO
SOSPETTO		LIVELLO RICERCATO	RANGO
PE	Orologi: Cricca: 2 Abilità Speciale: 2 Abilità Veterano: 3		FORTE <input type="radio"/>
			DEBOLE <input type="radio"/>
			○ ○ ○ ○

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete agito in base ai precetti o portato avanti gli interessi della vostra divinità.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO	CAVEAU	BANCA	CAPO DISTRETTO	DEBITO
○ ○	○ ○ ○ ○			⊗
○ ○	○ ○ ○ ○			

POTENZIAMENTI	DEN./CASELLA	COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)		
<input type="checkbox"/> Attrezz. da Cultisti	6	<input type="checkbox"/> Rimessa	Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Consacrati	8	<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Santuario per Rituali (Covo)	8	<input type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Adepti d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input checked="" type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Teppisti d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)		<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
		<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Maestria	

NOTE

CULTISTI

ACCOLITI DI
UNA DIVINITÀ
DIMENTICATA

- PRESCELTI:** ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Armonizzare**, **Manipolare** o **Studiare** (fino a un massimo di 3).
- UNZIONE SACRA:** scegliete un tipo di creatura soprannaturale (fantasma, vampiro o demone). Ora avete un tatuaggio rituale che vi protegge da loro. Quando subite danni da una creatura di quel tipo, riducetene il livello di uno.
- VINCOLATI ALLE TENEBRE:** quando iniziate un colpo, ogni PG che non ha perso il favore della vostra divinità guadagna **1 Margine**. Si può concedere **Margine** a un altro membro del culto senza effettuare azioni per aiutarlo. Prendendo **1 Stress**, il tuo messaggio sussurrato viene ascoltato da ogni cultista.
- CONVINZIONE:** ogni PG ottiene un vizio aggiuntivo: *Adorazione*. Quando indulgete al vizio e portate in sacrificio qualcosa che soddisfi la divinità, il PG non eccede nel vizio e la divinità gli concede **1 Margine**.
- GLORIA INCARNATA:** la vostra divinità a volte si manifesta nel mondo fisico. Questo può essere un grande vantaggio, ma le priorità e i valori di un dio non sono quelli dei mortali. Siete avvertiti.
- SIGILLATO NEL SANGUE:** ogni sacrificio umano riduce di **-3 stress** il costo di qualsiasi rituale officiate.
- FANATISMO:** le vostre **cricche** hanno perso la ragione in favore della dedizione al vostro culto. Accetteranno di compiere qualsiasi servizio, non importa quanto pericoloso o strano. Guadagnano **+1d** ai tiri quando agiscono contro i nemici della vostra fede.
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> MONASTERO +1 scala per le cricche di tipo Adepti	<input type="checkbox"/> COVO DI VIZIO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> OFFERTORIO +2 Denari per operazioni occulte	<input type="checkbox"/> ANTICO OBELISCO -1 Stress al costo di ogni potere arcano o rituale	<input type="checkbox"/> ANTICA TORRE +1d ai tiri di Socializzare con entità arcane in questo luogo
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> POZZO SPIRITICO +1d ai tiri di Armonizzare in questo luogo	<input type="checkbox"/> ANTICO PORTALE un passaggio sicuro verso le Terre Morte	<input type="checkbox"/> SANTUARIO +1d ai tiri di Comandare e Manipolare in questo luogo	<input type="checkbox"/> NEXUS SACRO +1 sezione all'orologio guarigione durante il downtime	<input type="checkbox"/> ANTICO ALTARE +1d al tiro di ingaggio in piani di tipo occulto

CRICCA DANNO

TEPPISTI

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CONTATTI

GAGAN <i>un accademico</i>	<input type="checkbox"/>
ADIKIN <i>un'occultista</i>	<input type="checkbox"/>
HUTCHINS <i>un antiquario</i>	<input type="checkbox"/>
MORIYA <i>un trafficante di spiriti</i>	<input type="checkbox"/>
MATEAS KLINE <i>un nobile</i>	<input type="checkbox"/>
BENNETT <i>un astronomo</i>	<input type="checkbox"/>

DEEP CUTS



NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

ZONE DI VENDITA: DIM. DI FORZA | RIFORMIMENTO | SOCIALIZZAZIONE | VENDITA

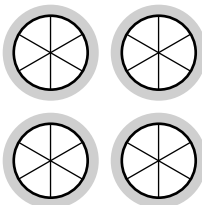
REP TERRITORIO DOMINIO

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO FORTE DEBOLE

PE Orologi: Cricca: 2 | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3 RANGO

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete acquisito nuove dosi di prodotto, fatto vendite clandestine o segrete, o vi siete assicurati un nuovo terreno di vendita.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO	CAVEAU	BANCA	CAPO DISTRETTO	DEBITO
<input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>

POTENZIAMENTI DEN./CASELLA COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)

<input type="checkbox"/> Attrezz. da Avvoltoi 6	<input type="checkbox"/> Rimessa	Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Composti 8	<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Contatti a Ironhook 8	<input type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Malfattori d'Élite 10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input checked="" type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Teppisti d'Élite 10	<input checked="" type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)	<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
	<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Maestria	

NOTE

AVVOLTOI

SPACCIATORI DI VIZI

- PARLANTINA:** ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Comandare**, **Manipolare** o **Socializzare** (fino a un massimo di 3).
- PATTO:** a volte gli amici valgono tanto quanto un terreno. Potete contare fino a tre fazioni con cui avete **status +3** come fossero un **Territorio**.
- ROBA BUONA:** la vostra merce è eccezionale. La **qualità** del prodotto è equivalente a **Rango +2**. Quando avete a che fare con una banda o fazione, il GM vi dice chi tra di loro è dipendente dal vostro prodotto (uno, qualcuno, molti o tutti).
- MERCATO FANTASMA:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, sapete come preparare il vostro prodotto per venderlo a fantasmi e/o demoni. *Non pagano in denaro. Con cosa vi pagano?*
- ALTA SOCIETÀ:** tutto dipende da chi si conosce. Durante il downtime, menzionate un membro dell'élite cittadina: se ha un'opinione positiva di voi, ottenete **-1 SOSPETTO**. Altrimenti chiedete al GM: *con chi ha legami e qual è la natura del loro rapporto? Di quale scandalo, diceria, incontro o relazione vorrebbe che non fossimo a conoscenza? Abbiamo modo di approfittarcene?*
- DIPENDENTI:** i membri delle vostre cricche usano il vostro prodotto. Aggiungete il difetto *Feroce*, *Inaffidabile*, o *Selvaggia* alle vostre cricche per dargli **+1 qualità** (valore massimo di 4).
- MECENATE:** avete un benefattore che aiuta la banda durante il downtime, riducendo il costo di un **potenziamento** della banda di 2 -oppure- riducendo il vostro **SOSPETTO** di 2. *Chi è il vostro mecenate? Perché vi aiuta?*
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CONTATTI

ROLAN WOTT
un magistrato

LAROZE
una Giubba Blu

LYDRA
una mediatrice

HOXLEY
un trafficante

ANYA
una diletta

MARLO
il boss di una gang

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SARTO PERSONALE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo sociale	<input type="checkbox"/> CORRUZIONE LOC. +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo dimostrazione di forza e socializzazione	<input type="checkbox"/> VEDETTE +1d ai tiri di Cacciare e Sondare sul vostro territorio	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1 sezione quando indagate in un progetto a lungo termine
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> LOCALE DI LUSO +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> MERCATO ESTERO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> COVO DI VIZIO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> ECCEDENZE +2 Denari per operazioni di tipo vendita o rifornimento	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto per ogni colpo	<input type="checkbox"/> IDENTITÀ SEGRETE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo inganno e trasporto

DEEP CUTS



NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

TERRENI DI CACCIA: FURTO CON SCASSO | SPIONAGGIO | RAPINA | SABOTAGGIO

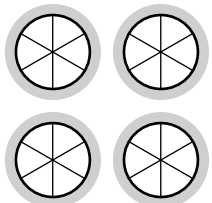
REP TERRITORIO DOMINIO

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO

PE Orologi: Cricca: 2 | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete eseguito con successo operazioni di tipo furto con scasso, spionaggio, rapina, o sabotaggio.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO	CAVEAU	BANCA	CAPO DISTRETTO	DEBITO

POTENZIAMENTI	DEN./CASELLA	COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)		
<input type="checkbox"/> Attrezz. da Ombre	6	<input type="checkbox"/> Rimessa	Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Saldi	8	<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Mappe Bassifondi/ Passepartout	8	<input checked="" type="checkbox"/> Segreto	<input checked="" type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Furtivi d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Malfattori d'Élite	10	<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)		<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
		<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Maestria	

NOTE

OMBRE

LADRI, SPIE E
SABOTATORI

- TUTTI RUBANO:** ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Armeggiare**, **Destreggiarsi** o **Sgattaiolare** (fino a un massimo di 3).
- ECHI SPETTRALI:** grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, tutti i membri della banda ottengono l'abilità di vedere e interagire con le strutture, le strade e gli oggetti spettrali dell'eco di Doskvol che giace all'interno del campo spettrale.
- ACCUMULATORI:** il vostro covo è un guazzabuglio di beni rubati. Una volta per downtime, potete **Acquisire** un oggetto di qualità pari al vostro Rango +1 senza spendere **DENARO** o usare un'attività di downtime.
- PIANO RIALZATO:** quando mettete in atto un'infiltrazione clandestina, prendete +1d al **tiro di ingaggio**.
- SFUGGENTI:** il vostro **LIVELLO RICERCATO** effettivo è inferiore di uno al suo valore (e può arrivare fino a 5). Quando subite un coinvolgimento, riducete di uno il costo in **DENARO**, **SOSPETTO** o **REP**.
- SINCRONIZZATI:** quando eseguite una manovra coordinata in gruppo, tutti i 6 ottenuti da qualsiasi membro della squadra possono essere distribuiti liberamente ai compagni per usarli nei loro tiri.
- MECENATE:** avete un benefattore che aiuta la banda durante il downtime, riducendo il costo di un **potenziamento** della banda di 2 -oppure- riducendo il vostro **SOSPETTO** di 2. *Chi è il vostro mecenate? Perché vi aiuta?*
- VETERANO:** scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

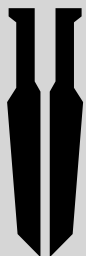
CONTATTI

- DOWLER**
un esploratore
- LAROZE**
una Giubba Blu
- AMANCIO**
un mediatore
- FITZ**
un collezionista
- ADELAIDE PHROAIG**
una nobile
- RIGNEY**
un taverniere

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> STANZA PER INTERROGATORI +1d ai tiri di Comandare e Manipolare in questo luogo	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> RICETTATORE LEALE +2 Denari per operazioni di tipo furto con scasso o rapina.	<input type="checkbox"/> BISCA (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TAVERNA +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> COVO DI VIZIO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1 sezione quando indagate in un progetto a lungo termine	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> VEDETTE +1d ai tiri di Cacciare e Sondare sul vostro territorio
<input type="checkbox"/> ALLEVAMENTO DI ANGUILLE Smaltimento cadaveri e conta come un territorio	<input type="checkbox"/> INFERMERIA +1 sezione all'orologio guarigione durante il downtime	<input type="checkbox"/> ANGOLO NASCOSTO +2 Denari per operazioni di tipo spionaggio o sabotaggio.	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> PASSAGGI SEGRETI +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo furtivo

DEEP CUTS



NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

TIPI DI MERCÌ: ARCANE/STRANEZZE | ARMI | CONTRABBANDO | PASSEGGERI

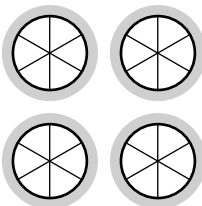
REP TERRITORIO DOMINIO

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO

PE Orologi: Cricca: 2 | Abilità Speciale: 2 | Abilità Veterano: 3

Alla fine della sessione di gioco, segna, per ognuna delle condizioni qui sotto, 1 PE o 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete eseguito con successo operazioni di tipo contrabbando, acquisire nuovi clienti o nuovi fornitori.
- Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete rinforzato la reputazione della banda o ne avete sviluppata una nuova.
- Avete espresso gli obiettivi, le motivazioni, i conflitti interni o la natura essenziale della banda.



DENARO	CAVEAU	BANCA	CAPO DISTRETTO	DEBITO

POTENZIAMENTI DEN./CASELLA COVO, ALLENAMENTO E QUALITÀ (10 DEN. PER CASELLA)

<input type="checkbox"/> Attrezz. da Trafficanti 6	<input type="checkbox"/> Veicolo	Istruttore di Qualità 3:	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Saldi 8	<input type="checkbox"/> Veicolo	<input type="checkbox"/> Intuizione	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Mimetismo 6	<input type="checkbox"/> Segreto	<input checked="" type="checkbox"/> Prestanza	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Chiatta 10	<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Risolutezza	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Vagabondi d'Élite 10	<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Libretto	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Teppisti d'Élite 10	<input type="checkbox"/> Caveau	Istruttore di Qualità 4:	<input type="checkbox"/> Armi
<input type="checkbox"/> Cricca (2 orologi PE)	<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Maestria	

NOTE

TRAFFICANTI

CORRIERI DI CONTRABBANDO

COME FOSSE PARTE DELLA FAMIGLIA: create uno dei vostri veicoli come una **cricca** (utilizzate i vantaggi e i difetti dei veicoli elencati qui sotto). La sua qualità è pari al vostro **Rango +1**.

VANTAGGI: **Agile:** il veicolo si conduce facilmente. +1d ai tiri minaccia quando appropriato. **Semplice:** il veicolo si ripara facilmente. Durante il downtime, rimuovete tutti i danni che ha subito. **Resistente:** il veicolo rimane operativo anche quando è *spezzato*.

DIFETTI: **Costoso:** 1 DENARO ogni downtime per mantenerlo operativo. **Distinto:** +1 **Sospetto** quando viene usato in un colpo. **Schizzinoso:** il veicolo ha delle stranezze che solo uno di voi riesce a capire. Quando operate in sua assenza ha -1 qualità.

TUTTI ALL'OPERA: durante il downtime, una delle vostre cricche può compiere un'attività di downtime aggiuntiva per **Acquisire** o **Lavorare**.

TRASPORTO SPETTRALE: grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, tutti i membri della banda sono immuni alla possessione da parte di uno spirito, ma possono decidere di trasportare un fantasma come passeggero nel loro corpo.

SOLO DI PASSAGGIO: durante il downtime prendete -1 **Sospetto**. Quando il Sospetto è a 4 o meno, ottenete +1d nell'ingannare le persone quando cercate di spacciarvi per cittadini qualsiasi.

INFLUENZA: la vostra banda fornisce beni illeciti alle altre fazioni. Il vostro successo è positivo per loro. Ogni volta che guadagnate **REP**, segnate +1 **REP**.

MIETITORI: quando andate in battaglia a bordo di un veicolo, ottenete +1 **qualità** dovuto alla velocità e ai danni provocati dal veicolo. Il veicolo viene anche dotato di +1 **armatura**, per indicare la vostra abilità nel manovrarlo.

RINNEGATI: ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Destreggiarsi**, **Schermire** o **Sgattaiolare** (fino a un massimo di 3).

VETERANO: scegli un'abilità speciale da un altro libretto. Puoi prendere questa abilità speciale più di una volta.

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CRICCA DANNO

CONTATTI

ELYNN
una portuale

ROLAN
uno spacciatore

SERA
una trafficante di armi

NYELLE
una trafficante di spiriti

DECKER
un anarchico

ESME
un taverniere

RIVENDICAZIONI

<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> ATTIVITÀ COLLATERALI (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> RICETTATORE DI LUSSO +2 Denari da colpi con bersagli di alta estrazione sociale	<input type="checkbox"/> COVO DI VIZIO (tiro Rango)-Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TAVERNA +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> ANTICO PORTALE un passaggio sicuro verso le Terre Morte	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> VIE NASCOSTE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo trasporto	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1 sezione quando indagate in un progetto a lungo termine	<input type="checkbox"/> FLOTTA le vostre cricche hanno i loro veicoli	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto per ogni colpo	<input type="checkbox"/> MAGAZZINI Ottieni +1 attività Acquisire durante il downtime

