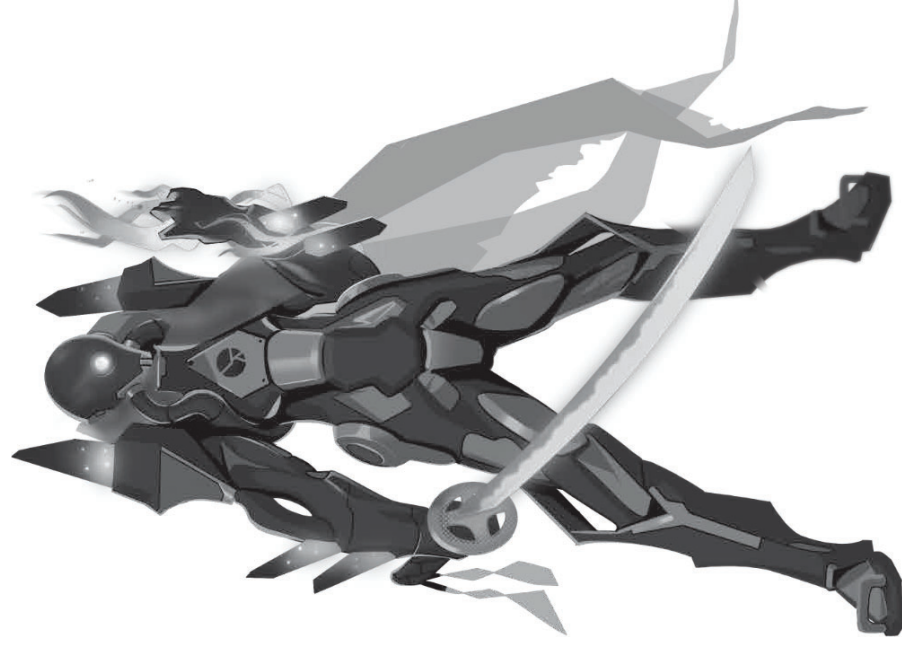


DOMANDE PER LA- SCINTILLA

- Chi ti ha insegnato a pilotare? È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?
- Cosa facevi prima di diventare un Pilota? Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?
- Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GrayScales? Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?
- Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?
- Cosa ti hanno preso i GrayScales? Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?
- Cosa rende la tua Scintilla unica? L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?
- Cosa ti identifica come pilota? Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?

P I R A



I primi esploratori fecero ritorno dalle tenebre del Crepuscolo raccontando storie di bestie mostruose e culti terrificanti. Fu allora che l'umanità creò qualcosa per dare loro la caccia: la Scintilla di classe Pira. Laddove prima fuggivamo di fronte agli abitanti del Crepuscolo, ora siamo noi a sfidarli.

Sei una Pira, sei progettata per essere estremamente mobile e infliggere pesanti danni a un singolo bersaglio. Ti adatti a ogni situazione, fintanto che è richiesto l'uso della violenza.

SCHEDA

RIASSUNTIVA

<p>> MECCANICA DI BASE : la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.</p>
<p>> 1-2 : FALLIMENTO, con una conseguenza</p> <p>> 3-4 : SUCCESSO, con una conseguenza</p> <p>> 5-6 : SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze</p>
<p>> ASPETTI DELLE SCINTILLE</p> <p>APPROCCI : descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.</p> <ul style="list-style-type: none">> SOLE : potente, emotivo, drastico, distruttivo> LUNA : reattiva, rapida, agile, efficace> OMBRA : metodica, competente, chirurgica, paziente <p>SALUTE : quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.</p> <p>ENERGIA : risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.</p> <p>BAGLIORI : modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.</p> <p>POTERI : unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.</p>
<p>> COMBATTIMENTO</p> <p>ROUND : ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.</p> <p>TURNO : le Scintille possono muovere e compiere un'azione.</p> <p>AZIONE : di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.</p>
<p>> DISTANZE</p> <p>ADIACENTE : in mischia o distante qualche passo.</p> <p>VICINO : entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.</p> <p>LONTANO : al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.</p> <p>OLTRE : tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.</p>
<p>> TURNO DEL GM</p> <p>1 . Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.</p> <p>2. GENERA I DROP : tira 1d6 per ogni nemico ucciso.</p> <p>1-2 : Nessun Drop</p> <p>3-5 : 1 Energia</p> <p>6 : 1 Salute</p>

NOVA SCHEDE DELLA SCINTILLA

FILE

NOME DA BATTAGLIA:	KATANA	CLASSE:	PIRA
NOME PILOTA:	MICHAEL	PRONOMI:	

SOLE : 4

LUNA : 2

OMBRA : 1

MOD PERMANENTE 1

MOD PERMANENTE 2

MOD PERMANENTE 3

MOD PERMANENTE 4

SALUTE

ENERGIA

MERCURIO

Ti muovi due volte per turno.

MOD PERMANENTI

PASSIVO: SQUARCIO
Scatena la tua lama solare. All'inizio del tuo turno infliggi 1 Danno a un nemico Adiacente.

POTERE 1: ASSALTO
Individua un bersaglio e caricalo. Infliggi 2 Danni a un nemico Adiacente, o 3 Danni se ti sei mosso prima di attivare Assalto.

POTERE 3: TERMINATORE
Sfregia sul terreno come un incendio fuori controllo. Infliggi 1 Danno a ogni nemico ferito a te Adiacente o Vicino.

SUPERNOVA: TEMPESTA DI FUOCO
Scegli un singolo nemico a qualsiasi distanza e muoviti fino a essergli Adiacente. Infliggi al nemico scelto Danni pari alla somma dei tuoi punteggi di Sole + Luna.

POTERE 2: USTIONE
Traccia un arco fiammeggiante con la tua lama solare. Infliggi 1 Danno a tutti i nemici Adiacenti.

POTERE 4: TRACCIANTE
Scaglia una lancia ardente verso un nemico Lontano, infliggendo 1 Danno. All'inizio del tuo prossimo turno, puoi teletrasportarti istantaneamente accanto a quel nemico ed essergli Adiacente.

APPRONTATO
La prima volta che viene utilizzato in combattimento non conta come azione.

DOMANDE PER LA- SCINTILLA

- Chi ti ha insegnato a pilotare? È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?
- Cosa facevi prima di diventare un Pilota? Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?
- Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GrayScales? Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?
- Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?
- Cosa ti hanno preso i GrayScales? Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?
- Cosa rende la tua Scintilla unica? L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?
- Cosa ti identifica come pilota? Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?

A R S O R E



Man mano che la tecnologia dei pozzi solari si espandeva, le Scintille migliorarono. Equipaggiato con frammenti solari, l'Arsore è la massima espressione della furia della nostra ormai estinta stella. Capace di evocare le fiamme con un semplice gesto, l'Arsore è indispensabile per respingere l'avanzare del Crepuscolo.

Sei un Arsore, sei progettato per mettere a ferro e fuoco il campo di battaglia e mantenere la tua squadra in forze e pronta a combattere.

SCHEDA

RISCONTIUA

<p>> MECCANICA DI BASE : la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.</p>
<p>> 1-2 : FALLIMENTO, con una conseguenza</p> <p>> 3-4 : SUCCESSO, con una conseguenza</p> <p>> 5-6 : SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze</p>
<p>> ASPETTI DELLE SCINTILLE</p> <p>APPROCCI : descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.</p> <ul style="list-style-type: none">> SOLE : potente, emotivo, drastico, distruttivo> LUNA : reattiva, rapida, agile, efficace> OMBRA : metodica, competente, chirurgica, paziente <p>SALUTE : quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.</p> <p>ENERGIA : risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.</p> <p>BAGLIORI : modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.</p> <p>POTERI : unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.</p>
<p>> COMBATTIMENTO</p> <p>ROUND : ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.</p> <p>TURNO : le Scintille possono muovere e compiere un'azione.</p> <p>AZIONE : di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.</p>
<p>> DISTANZE</p> <p>ADIACENTE : in mischia o distante qualche passo.</p> <p>VICINO : entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.</p> <p>LONTANO : al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.</p> <p>OLTRE : tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.</p>
<p>> TURNO DEL GM</p> <p>1 . Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.</p> <p>2. GENERA I DROP : tira 1d6 per ogni nemico ucciso.</p> <p>1-2 : Nessun Drop</p> <p>3-5 : 1 Energia</p> <p>6 : 1 Salute</p>

NOVA SCHEDE DELLA SCINTILLA

FILE

NOME DA BATTAGLIA:	SNAP	CLASSE:	ARSORE
NOME PILOTA:	JOCELYN	PRONOMI:	

MOD PERMANENTE 1

MOD PERMANENTE 2

MOD PERMANENTE 3

MOD PERMANENTE 4

ENERGIA

SALUTE

SOLE : 2

LUNA : 1

OMBRA : 4

◇

RAGGIO SOLARE

Una volta per round puoi fare esplodere 1 Drop, infliggendo 2 Danni a tutti i nemici Adiacenti.

MOD PERMANENTI

◇

PASSIVO: FUOCO DI CONTROLLO
Altera le risorse dei nemici. Una volta per turno del GM, puoi cambiare un Drop Energia in un Drop Salute o viceversa.

POTERE 1: FIAMMEGGIANTE
Sei un incubo avvolto dalle fiamme. In questo e nel tuo prossimo turno, ogni volta che un nemico si trova a te Adiacente subisce 2 Danni.

POTERE 2: ERUZIONE
Una colonna di fuoco esplode fuori dal terreno. Infliggi 2 Danni a un nemico a te Adiacente o Vicino e 1 Danno a chiunque gli sia Adiacente.

POTERE 3: SPEGNIMENTO
Concentri la furia del sole su un nemico ferito a qualsiasi distanza. Il nemico ferito subisce Danni pari alla tua Ombra.

SIFONE
Se il bersaglio di Spegnimento muore, recuperi 1 Energia.

SUPERNOVA: FIAMME E GLORIA
Emetti due raggi, uno furente, uno radioso. Tutti i nemici feriti subiscono Danni pari al tuo Sole. Tutti gli alleati recuperano Salute pari alla tua Ombra.

POTERE 4: LAPILLI
Proietti frammenti solari in tutte le direzioni. Scegli un numero di obiettivi, tra nemici e alleati, pari o inferiori al tuo Sole, a qualsiasi distanza. I nemici subiscono 1 Danno, gli alleati recuperano 1 Salute o 1 Energia.

DOMANDE PER LA- SCINTILLA

- Chi ti ha insegnato a pilotare? È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?
- Cosa facevi prima di diventare un Pilota? Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?
- Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GrayScales? Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?
- Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?
- Cosa ti hanno preso i GrayScales? Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?
- Cosa rende la tua Scintilla unica? L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?
- Cosa ti identifica come pilota? Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?



La prima Scintilla mai creata, progettata per spostamenti rapidi e furtivi e costruita per missioni di ricognizione e perlustrazione. Il Crepuscolo è un abisso mutevole e, senza gli Esploratori a illuminarne i misteri, brancoleremmo nel buio. Ci vuole un'anima speciale per affrontare l'ignoto.

Sei un Esploratore, supporti la squadra marchando i nemici per poterli poi annientare insieme ai tuoi compagni. Controlli e manipoli il campo di battaglia invece di devastarlo.

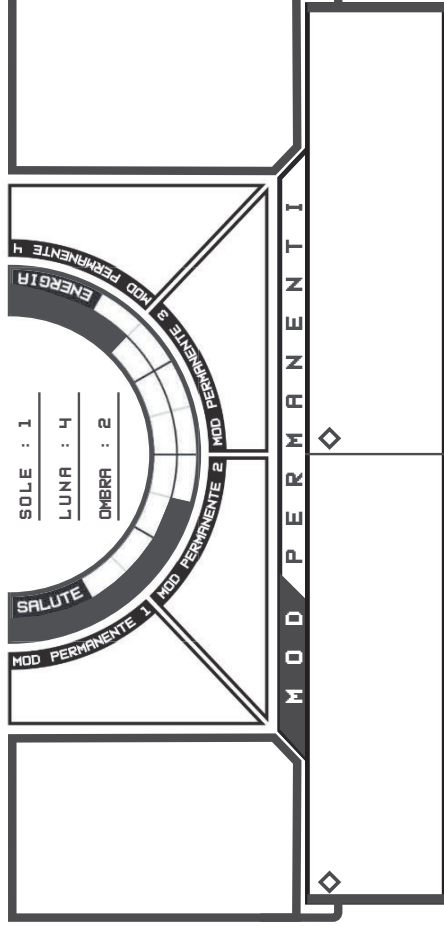
SCHEDA RIASSUNTIVA

<p>➤ MECCANICA DI BASE : la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.</p>
<p>➤ 1-2 : FALLIMENTO, con una conseguenza</p> <p>➤ 3-4 : SUCCESSO, con una conseguenza</p> <p>➤ 5-6 : SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze</p>
<p>➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE</p> <p>APPROCCI : descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ SOLE : potente, emotivo, drastico, distruttivo➤ LUNA : reattiva, rapida, agile, efficace➤ OMBRA : metodica, competente, chirurgica, paziente <p>SALUTE : quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.</p> <p>ENERGIA : risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.</p> <p>BAGLIORI : modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.</p> <p>POTERI : unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.</p>
<p>➤ COMBATTIMENTO</p> <p>ROUND : ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.</p> <p>TURNO : le Scintille possono muovere e compiere un'azione.</p> <p>AZIONE : di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.</p>
<p>➤ DISTANZE</p> <p>ADIACENTE : in mischia o distante qualche passo.</p> <p>VICINO : entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.</p> <p>LONTANO : al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.</p> <p>OLTRE : tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.</p>
<p>➤ TURNO DEL GM</p> <p>1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.</p> <p>2. GENERA I DROP : tira 1d6 per ogni nemico ucciso.</p> <p>1-2 : Nessun Drop</p> <p>3-5 : 1 Energia</p> <p>6 : 1 Salute</p>

NOVA SCHEDA DELLA SCINTILLA

FILE

NOME DA BATTAGLIA:	INDY	CLASSE:	ESPLORATORE
NOME PILOTA:	ANDREA	PRONOMI:	



POTERI

PASSIVO: MARCHIO

Sfrutta il tuo sistema di tracciamento all'avanguardia e scova il nemico. All'inizio del tuo turno, Marchia due nemici qualsiasi. I Marchi rimangono fino a quando non vengono sfruttati, ma non si accumulano.

SUPERNOVA: BORDATA

Esplodi un frammento solare per ogni punto di Luna che hai. I frammenti colpiscono a qualsiasi distanza e infliggono 2 Danni ognuno.

POTERE 1: INDIVIDUARE

Micro cariche esplosive sfrecciano nell'aria. Scegli un nemico Marchiato. Il nemico perde il Marchio e subisce +1 Danno da tutte le fonti sino all'inizio del prossimo round.

POTERE 2: DISTRUGGERE

Spara una salva di esplosivi teleguidati. Ogni nemico Marchiato subisce 2 Danni, poi perde il Marchio.

POTERE 3: OLOSCINTILLA

Schiera una Scintilla civetta in un luogo a te Adiacente o Vicino. Tutti i nemici Marchiati la prendono come bersaglio, poi perdono il Marchio. L'OloScintilla scompare al termine del round.

POTERE 4: SCAMBIO

Senti i tuoi atomi disgregarsi quando la tua esotica inizia a fasare. Inverti la tua posizione con un nemico Marchiato a te Adiacente, Vicino o Lontano, poi il nemico perde il Marchio.

OLOFRAMMENTAZIONE

L'OloScintilla esplode al termine del round, infliggendo 1 Danno a tutti i nemici Adiacenti e Marchiandoli.

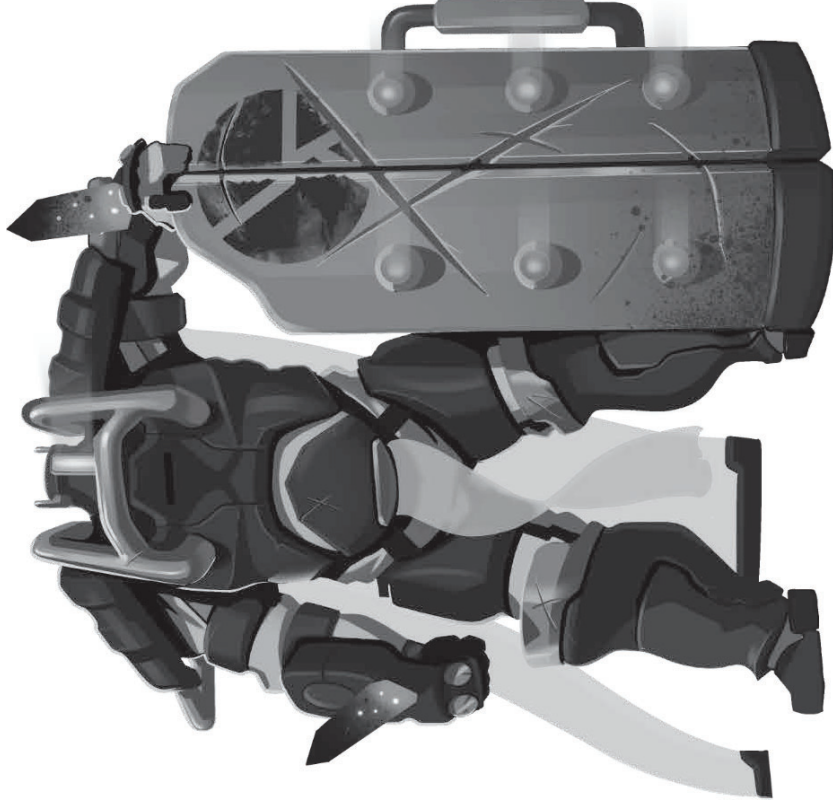
RIPOSIZIONAMENTO

Quando attivi Scambio, puoi invertire la posizione del bersaglio con un alleato invece di te stesso.

DOMANDE PER LA- SCINTILLA

- Chi ti ha insegnato a pilotare? È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?
- Cosa facevi prima di diventare un Pilota? Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?
- Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?
- Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?
- Cosa ti hanno preso i GrayScales? Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?
- Cosa rende la tua Scintilla unica? L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?
- Cosa ti identifica come pilota? Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?

GUARDIANO



Le grandi spedizioni e le squadre di Scintille inviate nel Crepuscolo attirano l'attenzione dei peggiori incubi che vi dimorano. I Guardiani proteggono chiunque venga loro affidato, polverizzando i nemici dell'umanità. Chi pilota i Guardiani sa bene che il suo compito è quello di fraporsi fra coloro che ha giurato di proteggere e gli orrori del Crepuscolo. Ed è orgoglioso di farlo.

Sei un Guardiano, sei progettato per difendere e intimidire. Aiuti i tuoi alleati a sostenere i danni in arrivo mentre carichi a testa bassa il Crepuscolo stesso, sempre pronto a sfidare chiunque voglia fare del male ai tuoi amici.

SCHEDA RIASSUNTIVA

<p>> MECCANICA DI BASE : la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.</p>
<p>> 1-2 : FALLIMENTO, con una conseguenza</p> <p>> 3-4 : SUCCESSO, con una conseguenza</p> <p>> 5-6 : SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze</p>
<p>> ASPETTI DELLE SCINTILLE</p> <p>APPROCCI : descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.</p> <ul style="list-style-type: none">> SOLE : potente, emotivo, drastico, distruttivo> LUNA : reattiva, rapida, agile, efficace> OMBRA : metodica, competente, chirurgica, paziente <p>SALUTE : quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.</p> <p>ENERGIA : risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.</p> <p>BAGLIORI : modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.</p> <p>POTERI : unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.</p>
<p>> COMBATTIMENTO</p> <p>ROUND : ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.</p> <p>TURNO : le Scintille possono muovere e compiere un'azione.</p> <p>AZIONE : di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.</p>
<p>> DISTANZE</p> <p>ADIACENTE : in mischia o distante qualche passo.</p> <p>VICINO : entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.</p> <p>LONTANO : al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.</p> <p>OLTRE : tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.</p>
<p>> TURNO DEL GM</p> <p>1 . Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.</p> <p>2 . GENERA I DROP : tira 1d6 per ogni nemico ucciso.</p> <p>1-2 : Nessun Drop</p> <p>3-5 : 1 Energia</p> <p>6 : 1 Salute</p>

NOVA SCHEDE DELLA SCINTILLA

FILE

NOME DA BATTAGLIA:	BASTION	CLASSE:	GUARDIANO
NOME PILOTA:	SPENCER	PRONOMI:	

MOD PERMANENTE 1

MOD PERMANENTE 2

MOD PERMANENTE 3

MOD PERMANENTE 4

ENERGIA

SOLE : 4

LUNA : 2

OMBRA : 1

SALUTE

MOD PERMANENTI

ANCORA

Se non ti muovi, tutti i nemici Adiacenti non possono agire in questo round.

PASSIVO: INARRESTABILE

La tua mera presenza destabilizza i nemici. Quando ti muovi Stordisci un nemico Adiacente. Quel nemico non può agire per il resto del round.

POTERE 1: BALUARDO

Piazza a terra uno scudo a espansione energetica. Tu e i tuoi alleati Adiacenti riducete i Danni subiti di 1 fino alla fine del round.

SUPERNOVA: TERREMOTO

Genera una scossa sismica che si propaga nel terreno. Infliggi 2 Danni a un numero di bersagli pari al tuo Sole. I bersagli sono Storditi per il resto del round.

POTERE 2: CARICA

Fatti largo fra i nemici in una carica inarrestabile. Corri sino a un luogo Vicino e infliggi 1 Danno a tutti i nemici sulla tua strada. Questo Potere non sostituisce il tuo movimento.

POTERE 3: SCHIACCIA E GETTA

Schiaccia un nemico Adiacente nella tua presa, infliggendo 2 Danni. Puoi poi gettarlo in un luogo Vicino e infliggere 1 Danno a qualsiasi nemico si trovi in quel luogo.

GRANATA

i nemici uccisi da Schiaccia e Getta esplodono all'impatto, infliggendo 3 Danni ai nemici che si trovano lì, anziché 1.

POTERE 4: DA QUESTA PARTE

Recupera Salute pari al tuo Sole, poi lancia una sfida ai tuoi nemici. Tutti i nemici Vicini attaccano te fino all'inizio del tuo prossimo turno.