



— A W A K E N —

AVVENTURA INTRODUTTIVA

IL DOMATORE DI FULMINI

ISOLA ILLYON
EDIZIONI



— A W A K E N —

AVVENTURA INTRODUTTIVA IL DOMATORE DI FULMINI

AUTORE

SIMONE MACCAPANI

ARTWORK COPERTINA

RAMON SANTIAGO MACAIRAP

REVISIONE

MARIO FERRENTINO

IMPAGINAZIONE

LUCA SCELZA

REALIZZATO IN COLLABORAZIONE CON

MARKO M. SEKUL, ZOLTAN LEČEI

LAYOUT E DESIGN

IVAN HLUŠIČKA (WWW.HYSTERIA.HR)

WWW.ISOLAILLYONEDIZIONI.IT



COPYRIGHT © 2017 THE GAMES COLLECTIVE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CONTENUTO GRATUITO.

NESSUNA PARTE DI QUESTA PUBBLICAZIONE PUÒ ESSERE OGGETTO DI VENDITA O DI QUALUNQUE TIPO DI TRANSAZIONE E COMMERCIO. QUESTO CONTENUTO È UN PRODOTTO DI FANTASIA, OGNI RIFERIMENTO A PERSONALITÀ ESISTENTI, ORGANIZZAZIONI, LUOGHI, NOMI O EVENTI È PURAMENTE CASUALE. EDIZIONE ITALIANA © 2017 ISOLA ILLYON EDIZIONI DI LUCA SCELZA & C. S.A.S. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. QUESTO CONTENUTO È PUBBLICATO CON IL CONSENSO DI 'THE GAMES COLLECTIVE'.



IL DOMATORE DI FULMINI

INTRODUZIONE

Il domatore di fulmini è una storia introduttiva per il tuo gruppo di gioco. Può essere utilizzata per presentare Awaken a dei nuovi giocatori, oppure fungere da punto di partenza per una campagna più lunga, e per questo è un valido aiuto sia per il Narratore esperto che per quello neofita.

I giocatori devono prima creare dei Personaggi seguendo le istruzioni contenute nel **Capitolo 5** (I Personaggi, p. 87), distribuendo i punti secondo le raccomandazioni. In alternativa possono utilizzare le schede presenti alla fine di questa avventura per giocare subito con personaggi pre-generati.

ANTEFATTO

L'avventura è pensata per un gruppo di 4 giocatori, e si svolge a Jarillo. La città è composta da tre macro-aree (dette Anelli) e da due cinte murarie: l'Anello Interno ospita la Piramide di Azimoth e gli edifici più importanti e rilevanti della città; l'Anello Esterno è formato principalmente da mercati, residenze e botteghe; la Periferia è abitata da tutti coloro che, per censo o cittadinanza, non possono rimanere dopo il tramonto in città.

Jarillo vive ancora nel nervosismo, nei traumi e nelle perdite causate dell'ultima **Guerra Vargan**, un evento che ha portato a scelte molto difficili e che dovrebbe essere il sottofondo di tutta questa avventura. I Personaggi protagonisti, per un motivo o per un altro, non hanno partecipato alla Guerra Vargan.

Ci troviamo a **3 anni dopo la caduta di Sirin**: l'Ordine dei **Figli di Sirin** è appena stato fondato ed è stato accettato di recente nel Gran Tribunale dell'Alleanza.

Il gruppo di giocatori dovrebbe far parte di **un Ordine unico**, pena l'obbligo di scontrarsi: questa avventura è redatta con l'idea che il gruppo faccia parte dell'**Ordine Zorya**, e nel caso il Narratore volesse permettere ai giocatori di far parte di un altro Ordine, dovrà ricordarsi di modificare dettagli relativi agli altri Ordini che compaiono nel corso della narrazione.

Questa avventura punta a far sperimentare il senso di tensione e conflitto tra i vari Ordini e le sette. Il Narratore dovrebbe studiare bene l'Ordine al quale appartengono i Personaggi e fargli vivere un'esperienza unica, spingendo particolarmente sul senso di rivalità di alcuni Ordini e modificando i testi in base alle necessità.

TRAMA

I Personaggi vengono convocati dal loro superiore, che li informa di una soffiata ricevuta da un informatore di nome **Verme**, che parla di un bambino appena risvegliato con la capacità unica di domare i fulmini.

Non essendo mai stato registrato o visto nulla di simile, è importante che l'Ordine metta le mani sul bambino e ne faccia un suo adepto. Il superiore ricorderà loro che l'adesione debba essere spontanea e che non si possa costringere un individuo a far parte di un Ordine per tutta la vita se questi non ne è convinto.

Durante l'assegnazione della missione, il Narratore può far armare i Personaggi a spese dell'Ordine in caso non abbiano già un equipaggiamento predefinito (Equipaggiamento, p. 132).

Terminata questa fase, il superiore chiederà ai Personaggi di recarsi da Verme per comprare l'informazione. Giunti fuori dalla sua abitazione, i PG sentono rumori di una colluttazione. Entrati nella casa, trovano alcuni membri dell'Ordine di Morana impegnati in un pestaggio. Dopo essersi liberati di loro, in un modo o nell'altro, recuperano Verme e trattano il prezzo per l'informazione. Ottenuto tutto ciò che c'è da sapere, possono scegliere se recarsi dalla madre o dal padre del bambino (o da entrambi).

Convinti i genitori, verranno invitati a cena, dove potranno vedere il bambino e assicurarsi che sia in salute. I genitori acconsentiranno a portare il bambino alla sede degli Zorya l'indomani, cosa che spinge i Personaggi a dover aspettare una notte intera. Durante la notte potranno scegliere sia fare da guardia che tornare alle loro abitazioni. Vedranno in ogni caso un gruppo appartenente ai Figli di Sirin avvicinarsi alla casa.

Gestito anche questo incontro loro, potranno riposare tranquillamente. L'indomani, saranno sorpresi di vedere un membro del Cerchio e alcune guardie della città con un documento, firmato da un politico/giudice, che attesti che il bambino debba andare con loro per sospetta incapacità mentale dei genitori. In caso i Personaggi non riescano a trovare nulla di strano nel documento, dovranno trovare un metodo alternativo di superare la situazione. Infine, giunti alla sede del loro Ordine con il bambino, il superiore accoglierà il successo della missione con grande gaudio.

Le eventuali promesse fatte dai giocatori ai genitori verranno rispettate e, come se non bastasse, i Personaggi saranno ricompensati con Oro (abbastanza da far salire almeno a 3 il loro livello di Ricchezza) e con ben 3 punti Reputazione. Diverranno membri noti dell'Ordine e riceveranno una promozione. Negli anni successivi potranno veder crescere il bambino come suoi mentori.

PRIMA SCENA

Il gruppo di Personaggi viene convocato da uno dei Consiglieri di Zorya nella sede dell'Ordine, a **Jarillo**. È mattina presto, e la convocazione è giunta in gran segreto. Il gruppo si ritrova fuori dalla porta della stanza del Consigliere, in trepidante attesa, e ha l'occasione di presentarsi nel caso i Personaggi non si siano mai visti. Possono condividere storie di avventure passate o altro.

Improvvisamente la porta si apre e il loro superiore li convoca all'interno della stanza, richiedendo a tutte le altre persone già all'interno (è irrilevante chi siano) di uscire, dopodiché controlla che nessuno stia origliando o spiando, e chiude la porta senza fare il minimo rumore. I Personaggi lo riconoscono come **Jihn**, il Consigliere che supervisiona i nuovi membri dell'Ordine e cura la loro crescita, e il fatto che affidi una missione al gruppo di primo mattino e senza preavviso fa comprendere ai giocatori quanto essa sia importante e quanto lo preoccupi.

“Ci è giunta voce che, di recente, si sia risvegliato in città un bambino. Un informatore di nome Verme, molto famoso a Jarillo tra le persone che vogliono comprare informazioni, ha fatto girare la voce che questo bambino possa controllare fulmini e saette. Il vostro compito sarà convincere lui o la sua famiglia ad unirsi al nostro Ordine. Non c'è bisogno che vi ricordate che l'adesione debba essere spontanea”.

Ovviamente i Personaggi si rendono conto benissimo dell'unicità di questo individuo e del fatto che non si sia mai registrato un Risvegliato con tali capacità.

“Per questo incarico, agirete con i colori del nostro Ordine bene in vista. Tutti dovranno sapere di questa adesione e del prestigio che comporrà”.

Jihn prosegue dando tutte le informazioni necessarie su **Verme**.

“Verme è famoso in città, tra coloro che contano, per essere una persona senza scrupoli, capace di vendere informazioni a chiunque. Fortunatamente, è noto anche per la sua onestà e per la veridicità di quello che dice. Sono piuttosto sicuro che non vi mentirà, né vi venderà informazioni incomplete. Probabilmente altri Ordini saranno sulle sue tracce, quindi dovete fare presto. Recatevi nell'Anello Esterno, queste sono le istruzioni per trovare Verme”.

Jihn spiega ai Personaggi come trovare la casa di Verme e consegna loro un gigantesco gruzzolo di monete, per comprare l'informazione, una cifra talmente alta da sorprendere i Personaggi.

I giocatori dovrebbero sfruttare il fatto di essere appena usciti dalla sede dell'Ordine per fare compere e prepararsi ad eventuali guai. Poi, successivamente, si recheranno a casa di Verme.

L'edificio si trova nell'Anello Esterno, ed è un'abitazione di medie dimensioni, realizzata in modo da non dare troppo nell'occhio. Quella che i Personaggi si trovano a guardare è una casa con una porta e due finestre, chiuse e coperte da spessi tendaggi.

Il Narratore può far effettuare un Tiro su **Intelletto + Percezione** a tutti i Personaggi. Un Successo farà intuire loro che ci sia qualcosa di strano nella casa. Due Successi porteranno a sentire dei lamenti di dolore. Tre o più faranno capire ai PG che all'interno della casa ci sia uno scontro in corso.

I Personaggi che si prenderanno la briga di controllare scopriranno che la porta di ingresso sarà socchiusa: all'interno, i giocatori vedranno tre membri dell'**Ordine di Morana** malmenare una quarta persona.

I tre Morana si rivelano essere dei Risvegliati, e questo potrebbe invitare i giocatori a valutare opzioni diverse dal combattimento. Nel caso decidano di aggredirli queste sono le loro statistiche:

RISVEGLIATO MORANA (X3)

SOCIALITÀ 1	INTELLETTO 4	FISICO 2
Commercio 2	Artigianato 2	Agilità 2
Empatia	Conoscenza 4	Distanza
Espressività	Istruzione	Furtività 2
Oratoria	Medicina	Mischia 1
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza 2
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cuoio +1	5	Spada corta +1
Disarmato 6	Mischia 7	A Distanza -
Categorie Doni: Illusione 3, Corpo 1		

Se i PG scelgono di combattere, nel caso alla fine dello scontro decidano di perquisire i cadaveri, troveranno qualche moneta e poco altro.

Se i PG scelgono di interrogare o comunque intimidire a sufficienza i Morana al punto di farli parlare, questi risponderanno che, non avendo abbastanza oro con cui pagare Verme, abbiano optato per la strada della violenza.

Verme, intanto, si trova disteso a faccia in giù. In caso ci sia un Personaggio esperto di medicina, potreste suggerire che sia lui a muovere il corpo. Verme avrà il viso gonfio e ferito, e sarà tanto più gentile con i Personaggi in base ai successi ottenuti con una prova di **Intelletto + Medicina**.

Messo a sedere, Verme riconoscerà l'Ordine dei Personaggi e offrirà loro da bere, come ringraziamento per avergli salvato la vita. Qualsiasi bevanda possano chiedere, verrà loro servita di una qualità molto pregiata. Di Verme non si conosce praticamente nulla. Non ha famiglia, specifiche passioni o vizi, ma sembra che gestisca un sacco di soldi e si tratti bene in casa sua.

“Ora parliamo di affari. Mi avete salvato la vita e vi siete meritati quest'informazione gratuita: voi siete solo l'ultimo degli Ordini a giungere da me. Agli altri ho già venduto ciò che state per pagare. A proposito, fanno cento monete d'oro”.

I Personaggi possono pagare, utilizzare uno dei loro Doni, oppure contrattare con Verme con qualsiasi mezzo a loro disposizione. Nonostante sia un osso duro, cederà sotto le giuste pressioni o parole.

“Affare fatto, ecco quello che conosco di questa faccenda. Il bambino si chiama Jef e vive in periferia. È figlio di una coppia, profughi di Sirin, e ha 10 anni. Tuttavia non si è risvegliato durante la caduta della città: il fatto è molto più recente, ma non ne cono-

sco la causa. La mamma, Vittoria, è una sarta che lavora a pochi chilometri da casa mia mentre il padre, Josef, fa lo scaricatore di porto nella vicina città di Kalu. Ma ci sono ottime possibilità che troverete quel buono a nulla a gettare soldi in scommesse, invece di lavorare onestamente per la sua famiglia”.

In aggiunta, Verme fornisce le indicazioni per raggiungere la casa della famiglia, la bottega e l'arena. Detto ciò, i Personaggi possono chiedergli altro oppure andarsene.

SECONDA SCENA

Se i Personaggi decidono di andare da Vittoria, rintracciano velocemente la sua bottega. Si tratta di un negozio modesto, e a un veloce colpo d'occhio si intuisce che non sia frequentato da gente altolocata.

All'interno trovano un membro del Cerchio mentre termina il suo colloquio con la donna. Alto, biondo e con gli inconfondibili occhi di un Risvegliato indossa una preziosa armatura e un mantello bianco. Sfoggerà il suo potere e la sua superiorità prendendosi gioco dei Personaggi e andandosene.

Nel caso i Personaggi volessero dargli una lezione, sarebbe bene ricordare loro che lo scontro aperto tra gli Ordini sia vietato, e che diverse leggi condannino l'utilizzo dei Doni per far del male a qualcuno. Inoltre, il vero scontro con lui dovrebbe avvenire più avanti nella storia, dunque nel caso i Personaggi decidessero di combatterlo, il Narratore potrebbe semplicemente far allontanare il Risvegliato, o comunque far sì che surclassi i PG.

Rimasto solo con Vittoria, il gruppo può presentarsi e provare in tutti i modi a convincerla che il futuro del figlio sia con gli Zorya.

Il Narratore dovrebbe lasciare grande libertà ai giocatori su questo punto, e permettergli di intavolare delle idee intelligenti. Vittoria è particolarmente sensibile quando si toccano argomenti che riguardano il futuro di Jef, il fatto che il Cerchio a Jarillo potrebbe essere colpevole della distruzione della città di Sirin avvenuta alcuni anni prima, e in merito al miglioramento del suo status sociale.

In caso i giocatori dovessero riuscire a spuntarla, Vittoria chiederà loro di raggiungerli nella sua casa per cena, dopo il tramonto, dove potranno convincere suo marito e discuterne davanti a un bel piatto di minestra.

Se invece i Personaggi decidono di andare alla ricerca di Josef, lo troveranno a scommettere nell'arena della città. Quando lo raggiungono, si accorgono che l'uomo sta litigando con un allibratore, ma non riescono a capire di cosa stiano parlando. Non appena si avvicinano, i due terminano di discutere e si separano, abbastanza furiosi l'uno con l'altro.

Se raggiungono l'allibratore e riescono a convincerlo a svelare loro il motivo della discussione, questo dirà loro che stava cercando di riscuotere un debito contratto da Josef tempo prima, e che quest'ultimo non è riuscito ancora a ripagare, in quanto sono mesi che non vince denaro alle scommesse. Ad un certo punto i Personaggi noteranno tre risvegliati Siebog avvicinarsi a Josef.

Se vengano lasciati agire, questi riempiranno Josef di denaro in cambio di qualche promessa sul bambino e poi svaniranno, per mai più ritornare, ma l'uomo a quel punto sarà avverso a qualsiasi trattativa con i PG.

Se i PG si confrontano verbalmente con i Siebog, questi ultimi li accuseranno di voler rendere il bambino uno schiavo degli umani, facendo ben sfoggio delle loro idee suprematiste. Non attaccheranno, tuttavia, se non provocati direttamente. **Se i PG dovessero decidere di attaccare**, queste sono le statistiche degli avversari:

RISVEGLIATO SIEBOG (X3)

SOCIALITÀ 3	INTELLETTO 2	FISICO 2
Commercio 2	Artigianato	Agilità 1
Empatia 2	Conoscenza 4	Distanza
Espressività 4	Istruzione	Furtività
Oratoria 3	Medicina	Mischia
Performance 1	Percezione 2	Sopravvivenza 1
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
-	5	Pugnale +1
Disarmato 3	Mischia 4	A Distanza -

Categorie Doni: Mente 3, Illusione 2

Se i PG decidono di parlare con Josef, egli si dimostrerà sensibile ad alcuni argomenti, principalmente quelli riguardanti il suo debito di gioco, quello della minaccia di svelare alla moglie il suo vizio con le scommesse, e la possibilità che, se cresciuto tra gli Zorya, suo figlio potrebbe diventare un eroe partecipando alla ricostruzione di Sirin. Anche lui, se convinto, proporrà al gruppo di andare a casa sua per cenare insieme e discuterne con la moglie.

Se i Personaggi decidono di non attendere il tramonto e recarsi direttamente a casa del bambino, non troveranno nulla di strano. Jef starà giocando al piano di sopra e non aprirà loro la porta fino a che non siano giunti i genitori. Facendo un tiro su **Intelletto + Sopravvivenza**, il gruppo potrà notare delle tracce intorno alla casa. Con un tiro di **Intelletto + Percezione** potranno invece notare dei Figli di Sirin appostati per tenere d'occhio la casa.

Attesa la sera, il gruppo vede tornare i genitori (prima la madre, qualche ora dopo il padre), e si potrà presentare a cena. Nel caso non lo abbiano già fatto precedentemente, possono sfruttare questa occasione per convincere l'altro genitore della bontà dell'offerta fatta. Noteranno che il piccolo Jef non sarà presente a cena insieme a loro: Vittoria spiegherà che il piccolo preferisca giocare e che lei stessa si occuperà della sua cena in seguito. I due genitori racconteranno anche che non erano presenti al momento del Risveglio del bambino, e che sono tornati a casa una sera e hanno notato il cambiamento nei suoi occhi e i Segni di Sangue sulle braccia.

Se i PG volessero vedere il bambino, lo troveranno al piano di sopra a giocare con una spada di legno. Possono anche parlargli ma non otterranno nulla di utile, se non una piccola dimostrazione del suo potere (è in grado di generare piccole scintille unendo due dita). Terminata la cena, i Personaggi possono uscire dall'abitazione.

Se Vittoria e Josef sono stati convinti, prometteranno che il giorno seguente, di buon mattino, porteranno il bambino alla sede dell'Ordine di Zorya. Se il gruppo decide di rimanere a fare la veglia alla casa tutta la notte e non si organizza per effettuare dei turni e riposare, negli scontri successivi dovrà avere un -1 a Fisico.

In ogni caso, a un certo punto i PG noteranno tre Figli di Sirin (1 Risvegliato e 2 umani comuni) avvicinarsi alla casa. Possono intercettarli o meno, ma sarebbe bene far notare loro che la famiglia potrebbe subire il fascino del patriottismo e farsi condizionare ancora in merito al destino del piccolo Jef.

Se il gruppo decide di fermare il trio e corromperlo, esso si mostrerà sensibile a un'offerta in denaro, oppure all'offerta di ricostruire la città di Sirin grazie alle merci e alle competenze come architetti e ingegneri degli Zorya, o ancora alla promessa di mandare un giorno il piccolo Jef alla Sirin ricostruita. Se il gruppo decide di combatterli, queste sono le loro statistiche:

RISVEGLIATO FIGLI DI SIRIN

SOCIALITÀ 1	INTELLETTO 2	FISICO 4
Commercio 2	Artigianato 2	Agilità 3
Empatia	Conoscenza 2	Distanza
Espressività 2	Istruzione	Furtività 2
Oratoria 1	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cotta di maglia +2	7	Spada corta +1
Disarmato 11	Mischia 12	A Distanza -
Categorie Doni: Realtà 2, Corpo 3		

TIRAPIEDI FIGLI DI SIRIN (X2)

SOCIALITÀ 2	INTELLETTO 2	FISICO 2
Commercio 2	Artigianato 2	Agilità 2
Empatia	Conoscenza 2	Distanza
Espressività 2	Istruzione	Furtività
Oratoria 1	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cotta di maglia +2	5	Spada corta +1
Disarmato 8	Mischia 9	A Distanza -

Dopo aver gestito i Figli di Sirin, finalmente i Personaggi possono riposare, e recarsi l'indomani verso la sede dell'Ordine Zorya insieme alla famiglia.

Il Narratore può scegliere di aggiungere qui un altro incontro, totalmente opzionale, con tre Siebog, Risvegliati ma non armati, che prenderanno da parte i Personaggi e faranno loro un'offerta. Il Narratore può scegliere di:

- Far proporre ai PG un prezzo per il quale il gruppo sia disposto a tradire gli Zorya ed entrare a far parte dei Siebog: questi ultimi possono pagare qualsiasi cifra;
- Far proporre ai Personaggi di stipulare un accordo: offriranno loro una cospicua somma di denaro nel caso il gruppo funga da infiltrato negli Zorya e tenga progressivamente aggiornati i Siebog sull'evoluzione dei poteri del bambino attraverso dei rapporti saltuari, alludendo al fatto che sia giusto che tutto il mondo possa trarre benefici dalle loro scoperte su questi Doni sconosciuti;

Se dovessero decidere di tradire gli Zorya e unirsi ai Siebog, i PG verranno scortati nella sede del nuovo Ordine insieme alla famiglia, dove saranno protetti per alcuni giorni per poi cambiare città.

Se dovessero accettare di fare da spia per i Siebog, il Narratore può continuare con l'avventura ed eventualmente basarne una futura sull'impiego da spie dei PG.

Se dovessero provare ad attaccare i Siebog o comunque non volessero accettare nessuna delle loro offerte, questi rifiuteranno lo scontro e si allontaneranno.

TERZA SCENA

Proseguendo, poi, verso la sede degli Zorya, sulla strada troveranno un membro del Cerchio con tre guardie al seguito. Se hanno fatto visita alla bottega di Vittoria il pomeriggio precedente, lo riconosceranno come il Risvegliato biondo incrociato lì.

Si chiama Gareth, e chiederà alla famiglia se abbia preso una decisione in merito al destino del piccolo Jef.

Scoprendo che i due abbiano scelto di affidare il bambino agli Zorya, mostrerà ai genitori e ai Personaggi un documento ufficiale che dichiara la sospetta infermità mentale di Vittoria e Josef.

"Il bambino viene con noi. Lo terremo al sicuro fino a quando non sarà fatta chiarezza sulla questione".

A questo punto, se i Personaggi decidono di investigare sul documento, il Narratore può richiederli di effettuare un tiro di **Intelletto + Conoscenza**: con 3 Successi noteranno che il politico che ha firmato il documento sia stato di recente coinvolto in uno scandalo sessuale. Gareth ne è a conoscenza e farà di tutto per negare.

Le Guardie cittadine potrebbero non sapere di questa cosa essendo di basso rango, ma i PG possono insinuare in loro il dubbio che Gareth stia mentendo con una prova di **Intelletto + Oratoria**.

Le Guardie sono oneste: se dovessero convincersi che i PG hanno ragione, si metteranno contro il Risvegliato, e questi sarà costretto a ritirarsi con la coda tra le gambe.

Se il gruppo dovesse scegliere invece di combatterli, queste sono le loro statistiche:

GARETH

SOCIALITÀ 3	INTELLETTO 2	FISICO 4
Commercio 2	Artigianato	Agilità 2
Empatia 2	Conoscenza 2	Distanza
Espressività 2	Istruzione 2	Furtività 2
Oratoria 2	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione	Sopravvivenza 2
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cotta di maglia +2	7	Spada lunga +2
Disarmato 10	Mischia 12	A Distanza -
Categorie Doni: Realtà 3, Corpo 3		

GUARDIA CITTADINA (X3)

SOCIALITÀ 2	INTELLETTO 1	FISICO 3
Commercio 2	Artigianato	Agilità 2
Empatia	Conoscenza 2	Distanza
Espressività 2	Istruzione	Furtività
Oratoria 1	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cotta di maglia +2	6	Spada corta +1
Disarmato 9	Mischia 10	A Distanza -

Dopo essersi sbarazzati di Gareth, i PG raggiungono finalmente la sede del loro Ordine.

EPILOGO

Raggiunta la sede degli Zorya, Jihn li accoglierà come eroi e chiederà un racconto completo della loro missione.

Saranno promossi a **Precettori dell'Ordine di Zorya**, riceveranno una ricompensa monetaria (abbastanza da portare la loro Ricchezza al livello 2) e otterranno ben 2 punti Reputazione verso il loro Ordine, venendo da quel giorno in avanti riconosciuti come "Coloro che hanno condotto il Domatore di Fulmini a Zorya".

Nome: _____

Campagna: _____

Personaggio: JAGODA

Personalità: _____

Background: _____

Ordine: ZORYA

FORTUNA **VOLONTÀ**

2 **3**

Uirtù

2

CORAGGIO

1 2 3 4 5

RESISTENZA

Condizioni ottimali 10 / 2

Normale 6 / 2

Ferito 3 / 2

Gravemente ferito 1 / 2

Moribondo/Morto -1

Max Dadi 12 / 12 / 11

Max Dadi 10 / 9

Max Dadi 8 / 5

Nessun lancio

Vitalità

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Max Vitalità 9

Penalità sui lanci



Caratteristiche

INTELLETO

FISCO

Corruzione

1

4

2

Abilità

Commercio

Empatia

Espressività

Oratoria

Performance

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Aglità

Distanza

Furtività

Mischia

Sopravvivenza

Combattimento

Disarmato

Mischia

Distanza

Doni

MENTE **3**

LETTURA DELLA MENTE

Lv. < 3 >

Lv. < >

Lv. < >

CORPO

Lv. < >

Lv. < >

Lv. < >

ILLUSIONE

Lv. < >

Lv. < >

Lv. < >

REALTÀ **1**

TELETRASPORTO

Lv. < 1 >

Lv. < >

Lv. < >

Nome: _____

Campagna: _____

Personaggio: LASOTA

Personalità: _____

Background: _____

Ordine: ZORYA

FORTUNA

2

VOLONTÀ

3

Virtù

3

CORAGGIO

2

CONDIZIONI OTTIMALI

10

1

2

NORMALE

6

1

2

FERITO

3

1

2

GRAVEMENTE FERITO

1

1

2

MORIBONDO/MORTO

-1

-2

-3

-4

RESISTENZA

12 / 12 / 11

10 / 9

8 / 5

Max Dadi

12 / 12 / 11

10 / 9

8 / 5

Nessun lancio

12 / 12 / 11

10 / 9

8 / 5

Reputazione _____

Ricchezza ☐

Oggetti _____

Caratteristiche

SOCIALITÀ

INTELLETO

FISICO

Corruzione

1

2

3

4

Abilità

Commercio

Empatia

Espressività

Oratoria

Performance

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Aglia

Distanza

Furtività

Mischia

Sopravvivenza

Disarmato

Mischia

Distanza

Doni

MENTE

CAOS MENTALE

CORPO

ARTIGLI D'OSSE

ILLUSIONE

REALTÀ

1

3

Lv. < 1 >

Lv. < 3 >

Lv. < 1 >

Lv. < 3 >

Lv. < 1 >

Lv. < 3 >

Lv. < 1 >

Lv. < 3 >

Lv. < 1 >

Lv. < 3 >

Nome: _____

Campagna: _____

Personaggio: MILUSA

Personalità: _____

Background: _____

Ordine: ZORYA

FORTUNA **VOLONTÀ**

2 **3**

Uirtù

1 2 3 4 5

CORAGGIO

1 2 3 4 5

RESISTENZA

Max Dadi 12 / 12 / 11

Max Dadi 10 / 9

Max Dadi 8 / 5

Nessun lancio

Vitalità

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Max Vitalità

Penalità sui lanci



Corruzione

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Max Vitalità

Penalità sui lanci

Caratteristiche

INTELLETO **FISICO**

3 **1**

Abilità

Commercio Empatia Espressività Oratoria Performance

Artigianato Conoscenza Istruzione Medicina Percezione

Agiilità Distanza Furtività Mischia Sopravvivenza

Combattimento

Disarmato Mischia Distanza

Fisico Armato

Agiilità Mischia Distanza

Arma

Doni

MENTE **3**

MENTE ASSERTIVA **3**

ILLUSIONE **1**

METAMORFOSI **1**

REALTÀ **1**

CORPO **1**

MENTE **3**

MENTE ASSERTIVA **3**

ILLUSIONE **1**

METAMORFOSI **1**

REALTÀ **1**

CORPO **1**

Nome: _____

Campagna: _____

Personaggio: **KALINA**

Personalità: _____

Background: _____

Ordine: **ZORYA**

FORTUNA **VOLONTÀ**

2 **3**

Uirtù

2

CORAGGIO

1 2 3 4 5

RESISTENZA

Condizioni ottimali **10** **2** **1** **8** **2** **1** **7** **2**

Normale **1** **6** **2** **1** **5** **2** **1** **4** **2**

Ferito **1** **3** **2** **1** **2** **2** **1** **0** **2**

Gravemente ferito **1** **1** **2** **1** **0** **2**

Moribondo/Morto **-1** **-2** **-3** **-4**

Vitalità

Max Dadi 12 / 12 / 11

Max Dadi 10 / 9

Max Dadi 8 / 5

Nessun lancio



INTELLETO **FISICO**

2 **3**

Corruzione

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Max Vitalità **9** **8** **7** **6** **5** **4** **3** **2** **1**

Penalità sui lanci

INTELLETO

FISICO

SOCIALITÀ

Caratteristiche

Reputazione

2

2

3

Abilità

Commercio **2**

Empatia

Espressività

Oratoria **2**

Performance

Artigianato

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Agricoltura

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Agricoltura

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Agricoltura

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Agricoltura

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Agricoltura

Conoscenza **2**

Istruzione

Medicina

Percezione **2**

Commercio

Empatia

Espressività

Oratoria

Performance

Artigianato

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza

Istruzione

Medicina

Percezione

Agricoltura

Conoscenza

Artigianato

Conoscenza