

NOME:

SOPRANNOOME PKMN:

IDENTITÀ: Eccentrica Recluta del Team Galassia

TEMA: Curiosità POKÉMON: Cyndaquil

PUNTI FABULA

Iniziali: 3



OTTENERE PUNTI FABULA

- ◆ +1 Punto Fabula quando appare in scena un **Boss**.
- ◆ +1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** in un Test.
- ◆ +2 Punti Fabula quando vieni ridotto a 0 Punti Salute e ti **arrendi**.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per **invocare la tua Identità, Tema o Pokémon** e ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non puoi farlo se il Test è un **fallimento critico**).
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per alterare la scena in maniera vantaggiosa (se intervieni su elementi introdotti o controllati da altri, ti serve il loro permesso). Eventuali conseguenze meccaniche sono decise dal Game Master.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8 e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PS raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PS dimezzata (arrotonda per difetto).
- ◆ **Immunità:** Perdita di PS annullata.

AZIONI

BORSELLO

Spendi Punti Borsello (PB) per estrarre dal borsello uno **strumento** e utilizzarlo.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche **coprire** un'altra creatura e impedire possa essere bersagliata da **mosse** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INTRALCIO

Esegui un Test con **LD 10** per infliggere uno **status**.

MOSSA RAPIDA

Esegui la tua **mossa rapida**, che non consuma PP.

MOSSA POTENTE

Esegui una delle tue **mosse potenti**, spendendo PP.

OBIETTIVO

Lavori su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test oppure il completamento di un Orologio.

STUDIO

Esami qualcosa con un Test di **[INT + INT]**.

Se è un Pokémon avversario:

10+: Rivela **PS massimi** e **PP massimi**.

13+: Rivela anche **Tipi, Affinità ai tipi di danno, Tratti, Caratteristiche, Difesa e Difesa Speciale**.

16+: Rivela anche **mossa rapida** e **mosse potenti**.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA ◆ **d10** LENTO FURENTE

INTUITO ◆ **d10** CONFUSO FURENTE

VIGORE ◆ **d6** DEBOLE AVVELENATO

VOLONTÀ ◆ **d6** SCOSSO AVVELENATO

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +1): **11**

DIF. SPECIALE (INTUITO +2): **12**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado di **Destrezza** influenzano la tua **Difesa**, e i cambiamenti di taglia di dado di **Intuito** influenzano la tua **Difesa Speciale**.

PS, PP E PUNTI BORSELLO

	MAX	ATTUALI
PS	40	
PP	40	
PB	8	

Vulnerabile

Acqua, roccia, terra.

Resistente

Acciaio, coleottero, erba, folletto, fuoco, ghiaccio.

Immune

Denaro

Iniziale: 320 ₺

STRUMENTI

Baccarancia (1 PB): Guarisce **20 PS**.

Baccamela (1 PB): Guarisce **20 PP**.

Baccapugna (2 PB): Guarisce **uno status** a scelta.

Pozione (3 PB): Guarisce **60 PS**.

MOSSA RAPIDA

Braciere: Precisione **[DES + DES]** contro **Difesa Speciale**; infligge **[TM + 8]** danni di tipo **[fuoco]**.

MOSSE POTENTI

Rotolamento (Offensiva; Precisione [DES + VIG] contro Difesa; Bersaglia Una creatura; Costo 5 PP): il bersaglio subisce **[TM + 10]** danni di tipo **[roccia]**.

Ruotafuoco (Offensiva; Precisione [DES + VIG] contro Difesa; Bersaglia Una creatura; Costo 10 PP): il bersaglio subisce **[TM + 15]** danni di tipo **[fuoco]** e lo status **debole**.

ABILITÀ

Intuizione Fulminea: quando ottieni un risultato di **13 o più** durante un Test per esaminare qualcosa (inclusa l'azione di **Studio**), puoi porre al Game Master **una domanda** relativa al bersaglio della tua indagine; puoi porre la domanda subito o tenerla per dopo. Il GM risponderà dicendo la verità e tu descriverai il tuo processo deduttivo.

Oggetto di Emergenza: una volta per conflitto, se hai **20 o meno PS attuali**, puoi eseguire un'azione gratuita di **Borsello** aggiuntiva durante il tuo turno (devi comunque spendere il costo in PB).

Pioggia di Pozioni: quando spendi Punti Borsello per creare e utilizzare una **pozione**, puoi scegliere di applicare i suoi effetti a due creature anziché una. Se lo fai, ciascuna creatura recupera soltanto **30 PS** anziché 60.

NOME:

SOPRANNOOME PKMN:

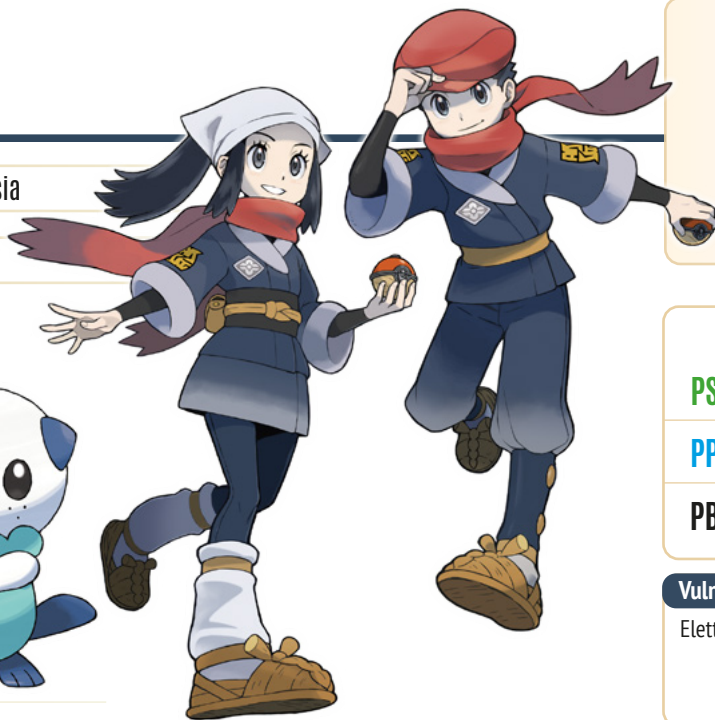
IDENTITÀ: Premurosa Recluta del Team Galassia

TEMA: Speranza

POKÉMON: Oshawott

PUNTI FABULA

Iniziali: 3



OTTENERE PUNTI FABULA

- ◆ +1 Punto Fabula quando appare in scena un **Boss**.
- ◆ +1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** in un Test.
- ◆ +2 Punti Fabula quando vieni ridotto a 0 Punti Salute e ti **arrendi**.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per **invocare la tua Identità, Tema o Pokémon** e ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non puoi farlo se il Test è un **fallimento critico**).
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per alterare la scena in maniera vantaggiosa (se intervieni su elementi introdotti o controllati da altri, ti serve il loro permesso). Eventuali conseguenze meccaniche sono decise dal Game Master.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8 e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PS raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PS dimezzata (arrotonda per difetto).
- ◆ **Immunità:** Perdita di PS annullata.

AZIONI

BORSELLO

Spendi Punti Borsello (PB) per estrarre dal borsello uno **strumento** e utilizzarlo.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche **coprire** un'altra creatura e impedire possa essere bersagliata da **mosse** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INTRALCIO

Esegui un Test con **LD 10** per infliggere uno **status**.

MOSSA RAPIDA

Esegui la tua **mossa rapida**, che non consuma PP.

MOSSA POTENTE

Esegui una delle tue **mosse potenti**, spendendo PP.

OBIETTIVO

Lavori su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test oppure il completamento di un Orologio.

STUDIO

Esami qualcosa con un Test di **[INT + INT]**.

Se è un Pokémon avversario:

10+: Rivela **PS massimi** e **PP massimi**.

13+: Rivela anche **Tipi, Affinità ai tipi di danno, Tratti, Caratteristiche, Difesa e Difesa Speciale**.

16+: Rivela anche **mossa rapida** e **mosse potenti**.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	◆ ds	<input type="checkbox"/> LENTO] FURENTE
INTUITO	◆ ds	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	◆ ds	<input type="checkbox"/> DEBOLE] AVVELENATO
VOLONTÀ	◆ ds	<input type="checkbox"/> SCOSSO	

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +2): **10**

DIF. SPECIALE (INTUITO +1): **9**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado di **Destrezza** influenzano la tua **Difesa**, e i cambiamenti di taglia di dado di **Intuito** influenzano la tua **Difesa Speciale**.

PS, PP E PUNTI BORSELLO

	MAX	ATTUALI
PS	55	
PP	50	
PB	6	

Vulnerabile

Elettro, erba.

Resistente

Acciaio, acqua, fuoco, ghiaccio.

Immune

Denaro

Iniziale: 270 ₺

STRUMENTI

Baccarancia (1 PB): Guarisce **20 PS**.

Baccamela (1 PB): Guarisce **20 PP**.

Baccapugna (2 PB): Guarisce **uno status** a scelta.

Pozione (3 PB): Guarisce **60 PS**.

MOSSA RAPIDA

Lacerazione: Precisione **[DES + VIG] +2** contro **Difesa**; infligge **[TM + 10]** danni di tipo **[normale]**.

MOSSE POTENTI

Danzaspada (Supporto; Bersaglia Te stesso; Costo 10 PP): fino al termine di questa scena, consideri il tuo **Vigore** come incrementato di una taglia di dado (utilizzi multipli di questa mossa **non sono cumulativi** con sé stessi).

Idropulsar (Offensiva; Precisione [INT + VOL] +1 contro **Difesa Speciale**; **Bersaglia** Una creatura; **Costo 10 PP**): il bersaglio subisce **[TM + 15]** danni di tipo **[acqua]** e lo status **confuso**.

ABILITÀ

Mi Fido di Te: dopo che un altro Personaggio Giocante in grado di sentirti effettua un Test, puoi spendere 1 Punto Fabula e invocare la sua **Identità, Tema o Pokémon** per dargli la possibilità di ritirare uno o entrambi i dadi di quel Test. Se accetta, allora quel personaggio recupera anche 5 PP.

Tempesta di Lame: quando attacchi con **Lacerazione**, puoi spendere 10 PP. Se lo fai, l'attacco può bersagliare fino a **due** creature contemporaneamente (effettui un singolo Test di Precisione e lo paragoni alla Difesa di ciascun bersaglio per determinare quali creature sono state colpite dall'attacco e quali no).

NOME:

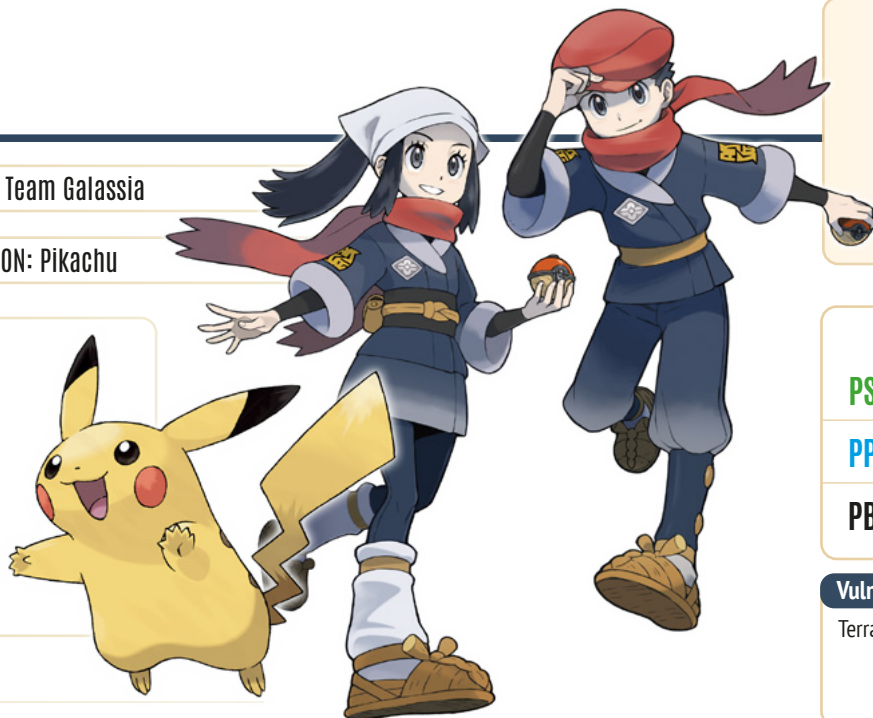
SOPRANNOOME PKMN:

IDENTITÀ: Audace Recluta del Team Galassia

TEMA: Ambizione POKÉMON: Pikachu

PUNTI FABULA

Iniziali: 3



OTTENERE PUNTI FABULA

- ◆ +1 Punto Fabula quando appare in scena un **Boss**.
- ◆ +1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** in un Test.
- ◆ +2 Punti Fabula quando vieni ridotto a 0 Punti Salute e ti **arrendi**.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per invocare la tua **Identità, Tema o Pokémon** e ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non puoi farlo se il Test è un **fallimento critico**).
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per alterare la scena in maniera vantaggiosa (se intervieni su elementi introdotti o controllati da altri, ti serve il loro permesso). Eventuali conseguenze meccaniche sono decise dal Game Master.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8 e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PS raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PS dimezzata (arrotonda per difetto).
- ◆ **Immunità:** Perdita di PS annullata.

AZIONI

BORSELLO

Spendi Punti Borsello (PB) per estrarre dal borsello uno **strumento** e utilizzarlo.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche **coprire** un'altra creatura e impedire possa essere bersagliata da **mosse** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INTRALCIO

Esegui un Test con **LD 10** per infliggere uno **status**.

MOSSA RAPIDA

Esegui la tua **mossa rapida**, che non consuma PP.

MOSSA POTENTE

Esegui una delle tue **mosse potenti**, spendendo PP.

OBBIETTIVO

Lavori su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test oppure il completamento di un Orologio.

STUDIO

Esami qualcosa con un Test di **[INT + INT]**.

Se è un Pokémon avversario:

10+: Rivela **PS massimi** e **PP massimi**.

13+: Rivela anche **Tipi, Affinità ai tipi di danno, Tratti, Caratteristiche, Difesa e Difesa Speciale**.

16+: Rivela anche **mossa rapida** e **mosse potenti**.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA ◆ **d10** LENTO FURENTE

INTUITO ◆ **d8** CONFUSO FURENTE

VIGORE ◆ **d6** DEBOLE AVVELENATO

VOLONTÀ ◆ **d8** SCOSSO AVVELENATO

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +1): **11**

DIF. SPECIALE (INTUITO +2): **10**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado di **Destrezza** influenzano la tua **Difesa**, e i cambiamenti di taglia di dado di **Intuito** influenzano la tua **Difesa Speciale**.

PS, PP E PUNTI BORSELLO

	MAX	ATTUALI
PS	40	
PP	50	
PB	8	

STRUMENTI

Baccarancia (1 PB): Guarisce **20 PS**.

Baccamela (1 PB): Guarisce **20 PP**.

Baccapugna (2 PB): Guarisce **uno status** a scelta.

Pozione (3 PB): Guarisce **60 PS**.

Vulnerabile

Terra.

Resistente

Acciaio, elettro, volante.

Immune

Denaro

Iniziale: 170 ₺

MOSSA RAPIDA

Attacco Rapido: Precisione [DES + INT] +1 contro **Difesa**; infligge **[TM + 6]** danni di tipo **[normale]**.

Regola Speciale: quando effettui l'azione di **Attacco** con **Attacco Rapido**, puoi decidere di eseguire **due attacchi** anziché uno. Se lo fai, considera il **TM** di ciascun attacco come se fosse pari a 0 quando calcoli il danno inflitto.

MOSSE POTENTI

Scintilla (Offensiva; Precisione [DES + VIG] contro **Difesa**; **Bersaglia** Fino a tre creature; **Costo 10 PP** per bersaglio): ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 15]** danni di tipo **[elettro]**.

Opportunità: infliggi lo status **lento** a ciascun bersaglio colpito.

Tuononda (Offensiva; Precisione [INT + VOL] contro **Difesa Speciale**; **Bersaglia** Una creatura; **Costo 5 PP**): il bersaglio subisce lo status **lento**.

ABILITÀ

Adrenalina: finché hai **20 o meno PS attuali**, tutte le tue **mosse** infliggono 4 danni addizionali.

Consiglio: quando esegui un **attacco doppio** con **Attacco Rapido** mentre sei sotto l'effetto di **Adrenalina**, entrambi gli attacchi vengono potenziati!

Alta Velocità: non appena ha inizio un conflitto, puoi spendere **20 PP**. Se lo fai, puoi eseguire un'azione di **Intralcio, Mossa Rapida** o **Obiettivo** prima che inizi il conflitto. Se l'azione include un Test, ottieni un bonus di **+1** a quel Test.

NOME:

SOPRANNOOME PKMN:

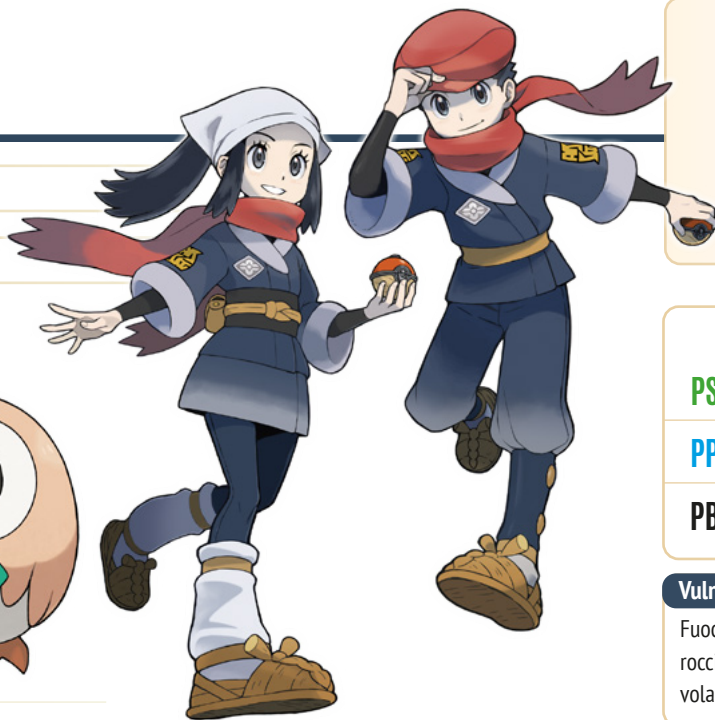
IDENTITÀ: Leale Recluta del Team Galassia

TEMA: Dovere

POKÉMON: Rowlet

PUNTI FABULA

Iniziali: 3



OTTENERE PUNTI FABULA

- ◆ +1 Punto Fabula quando appare in scena un **Boss**.
- ◆ +1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** in un Test.
- ◆ +2 Punti Fabula quando vieni ridotto a 0 Punti Salute e ti **arrendi**.

SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per invocare la tua **Identità, Tema o Pokémon** e ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non puoi farlo se il Test è un **fallimento critico**).
- ◆ **Spendi 1 Punto Fabula** per alterare la scena in maniera vantaggiosa (se intervieni su elementi introdotti o controllati da altri, ti serve il loro permesso). Eventuali conseguenze meccaniche sono decise dal Game Master.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano **1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8 e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PS raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PS dimezzata (arrotonda per difetto).
- ◆ **Immunità:** Perdita di PS annullata.

AZIONI

BORSELLO

Spendi Punti Borsello (PB) per estrarre dal borsello uno **strumento** e utilizzarlo.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche **coprire** un'altra creatura e impedire possa essere bersagliata da **mosse** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INTRALCIO

Esegui un Test con **LD 10** per infliggere uno **status**.

MOSSA RAPIDA

Esegui la tua **mossa rapida**, che non consuma PP.

MOSSA POTENTE

Esegui una delle tue **mosse potenti**, spendendo PP.

OBIETTIVO

Lavori su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test oppure il completamento di un Orologio.

STUDIO

Esami qualcosa con un Test di **[INT + INT]**.

Se è un Pokémon avversario:

10+: Rivela **PS massimi** e **PP massimi**.

13+: Rivela anche **Tipi, Affinità ai tipi di danno, Tratti, Caratteristiche, Difesa e Difesa Speciale**.

16+: Rivela anche **mossa rapida** e **mosse potenti**.

CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	◆ d6	<input type="checkbox"/> LENTO] FURENTE
INTUITO	◆ d8	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	◆ d10	<input type="checkbox"/> DEBOLE] AVVELENATO
VOLONTÀ	◆ d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO	

PS, PP E PUNTI BORSELLO

	MAX	ATTUALI
PS	65	
PP	50	
PB	6	

Vulnerabile

Fuoco, ghiaccio, roccia, veleno, volante.

Resistente

Acqua, lotta, erba.

Immune

Terra.

Denaro

Iniziale: 270 ₞

DIFESA

DIFESA (DESTREZZA +2): **8**

DIF. SPECIALE (INTUITO +1): **9**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado di **Destrezza** influenzano la tua **Difesa**, e i cambiamenti di taglia di dado di **Intuito** influenzano la tua **Difesa Speciale**.

STRUMENTI

Baccarancia (1 PB): Guarisce **20 PS**.

Baccamela (1 PB): Guarisce **20 PP**.

Baccapugna (2 PB): Guarisce **uno status** a scelta.

Pozione (3 PB): Guarisce **60 PS**.

MOSSA RAPIDA

Raffica: Precisione **[DES + VIG] +1** contro **Difesa Speciale**; infligge **[TM + 10]** danni di tipo **[volante]**.

MOSSE POTENTI

Fogliame (Offensiva; Precisione [DES + VIG] contro Difesa; Bersaglia Una creatura; **Costo 5 PP**): il bersaglio subisce **[TM + 10]** danni di tipo **[erba]**.

Trespole (Supporto; Bersaglia Te stesso; Costo 5 PP): recuperi **20** Punti Salute. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, le tue Affinità ai tipi di danno diventano: **Vulnerabile** ai tipi **[coleottero]**, **[fuoco]**, **[ghiaccio]**, **[veleno]**, **[volante]**; **Resistente** ai tipi **[acqua]**, **[elettro]**, **[erba]** e **[terra]**; **Immune** a nessun tipo.

ABILITÀ

Protezione: quando un'altra creatura è in **pericolo**, puoi prenderne il posto (eventuali Test, come un Test di Precisione, verranno effettuati contro di te; puoi dichiarare l'uso di questa abilità **prima o dopo** che tali Test sono stati effettuati). Se eri già coinvolto nel pericolo, lo subirai **due volte** (risolvi ciascuna istanza separatamente).

Puoi proteggere **una sola** creatura dal medesimo pericolo.

Se usi questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Spirito Indomabile: quando spendi uno o più Punti Fabula, ottieni un beneficio aggiuntivo, scegliendo un'opzione tra: recuperi **10** Punti Salute; **oppure** recuperi **10** Punti Potenza; **oppure** guarisci da un singolo status a tua scelta.