

Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

DANNO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Dolorante	Ferita	Critica		
STANCHEZZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ESAURIMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ESPERIENZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CAMERATISMO

Massimo 3 per persona. Invece di marcare la quarta, marca ESPERIENZA.

MOSSE

Scegline due

AGENTE DIVINO

★ Veneri una divinità che incarna uno dei seguenti concetti: guerra, caccia, legge, casa e focolare, commercio, viaggio, segreti, mari e fiumi, arte, costruzione, amore e sesso, celebrazione, morte e sogni.

Quando incontri qualcosa collegato al fulcro della tua divinità fai all'MC una domanda a riguardo, e l'MC ti risponderà onestamente: ottieni +1 PROSSIMO per agire in base alla risposta.

OFFICIANTE SACRA

★ Quando esegui un rituale religioso o spirituale marca ESPERIENZA e scegli se rimuovere un punto STANCHEZZA oppure ottenere un punto CAMERATISMO con una persona coinvolta nel rito.

SANO DIALOGO

★ Quando inizi un dibattito filosofico, morale o etico con una persona + Valore. Con SCEGLI 2. Con SCEGLI 1.

- ▶ Deve marcare STANCHEZZA o ESAURIMENTO, a sua scelta.
- ▶ Ottieni CAMERATISMO con quella persona.
- ▶ Rimuovi un punto di STANCHEZZA.
- ▶ Se ti dà ragione, segna ESPERIENZA.

Con Perdi la stima delle persone che ti circondano; marca STANCHEZZA o ESAURIMENTO.

PASTORE DELLE GENTI

★ Quando *Guardi le Spalle* + FORTUNA invece che + ADDESTRAMENTO.

NON SIAMO ABBASTANZA

★ Quando *Pronunci un Elogio Funebre* tratta un come un e un come un . Chiunque converta CAMERATISMO in ESPERIENZA o ESAURIMENTO ottiene 2 per CAMERATISMO invece di 1.

MOSSE DI ESAURIMENTO

Non ne hai all'inizio. Le prendi quando completi la traccia del ESAURIMENTO.

CONFESSORE

Quando una persona si *Confida* con te puoi marcare ESAURIMENTO per abbassare la tua STANCHEZZA o la sua STANCHEZZA di 2 (ma non entrambi).

OLTRE IL VELO

Quando guardi negli occhi di una persona morta da poco marca due ESAURIMENTO per CHIEDERE 2:

- ▶ Cosa stava facendo prima di morire?
- ▶ Chi e/o cosa l'ha uccisa?
- ▶ Quale è stata l'ultima cosa che ha visto?
- ▶ Quali sono stati i suoi ultimi pensieri?
- ▶ Quale segreto si è portata nella tomba?

ESTREMA UNZIONE

Quando una compagna muore in tua presenza puoi marcare ESAURIMENTO per guarire 1 LIVELLO DI DANNO, prendere +1 PROSSIMO e segnare ESPERIENZA. Se la sua morte in parte è colpa tua (sarà l'MC a decidere), marca un ulteriore ESAURIMENTO.

MIRAGOLO

Quando una compagna tira per *Subire Gravi Danni* o *Leccarsi le Ferite* puoi marcare ESAURIMENTO per cambiare un in un .

PUNTO DI ROTTURA

Alla fine il peso di questa guerra ha agguantato il tuo personaggio, che lascia il gioco. SCEGLI 1:

- ▶ Il tuo personaggio diserta la Guardia;
- ▶ si trasferisce in cerca di un pericolo maggiore;
- ▶ cade preda dell'OMBRA;
- ▶ trova la pace sulla punta di una lancia.