

Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

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

Tirare Soffrire Gravi Danni
Tirare Arrendersi alla Stanchezza

CAMERATISMO

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

Moves

Scegline due

RAIMENDATRICE

★ Quando curi le ferite di un altro personaggio +ASTUZIA. Se stai curando un PG, non tira per *Leccarsi le Ferite*. Con quel PG o PNG cancella 1 DANNO. Con SCEGLI 2. Con SCEGLI 1.

- Lo fai rapidamente e in maniera pulita.
- Non avrà bisogno di molto tempo a riposo per riprendersi.
- Marchi Cameratismo con la persona di cui ti sei presa cura.
- Una di voi abbassa la sua Stanchezza di 1 (scegli tu).

Se spendi 1 CAMERATISMO con chi è sotto le tue cure, aggiungi +2 al tiro (scegli dopo aver tirato).

Con cancella comunque il danno, ma qualcosa di non collegato alla cura va storto.

ENTRA NEL MIO SALOTTO:

★ Quando una persona viene da te con dei doni, delle richieste o ti chiede un favore SCEGLI 1:

- Perde 1 CAMERATISMO con te e tu marchi 1 CAMERATISMO con lei.
- Prendi +1 CONTINUATO contro di lei per il resto della scena.
- *Guarda Oltre* quel PG come con un .

RIFLESSI OSCURI

★ Quando *Lasci Entrare l'Ombra* o *Resisti all'Ombra* considera un come un e un come un .

MOTIVAZIONI NASCOSTE

★ Quando *interferisci nelle azioni di un personaggio* dopo che ha tirato +ASTUZIA. Con ottiene un -2 al suo tiro. Con ti esponi al fuoco, al pericolo o a una rappresaglia. Se spendi CAMERATISMO con quel personaggio, aggiungi +2 al tuo tiro.

LE MIGLIORI INTENZIONI

★ Quando *ti Confidi* in modo molto strano e criptico +FORTUNA invece che +VALORE.

MOSSE DI ESAURIMENTO

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

TOGGATA DALL'OMBRA

Marca ESAURIMENTO per appoggiare le mani su un'altra persona e cancellare il suo DANNO. Se riceve questa cura volontariamente, marca ESAURIMENTO. Se lo fa contro la propria volontà, marca STANCHEZZA (se si tratta di un PNG, l'MC farà una sua MOSSA).

SUSSURRI OSCURI

Quando *Guardi Oltre* un PG anche con un fallimento, marca ESAURIMENTO per chiedere a chi gioca quel personaggio quali sono la sua più grande paura e la sua vergogna più profonda.

POSSO SMETTERE QUANDO VOGLIO

Marca ESAURIMENTO per *Lasciare Entrare l'Ombra* o *Resistere all'Ombra* come se avessi tirato un .

TUTTO AGGROVIGLIATO

Quando un PG *si Confida* con te marca ESAURIMENTO per Scegliere 2 dalla stessa lista.

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.