

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.

MOSSE

Scegline due

FACCIA A FACCIA

★ Quando *Ti Sfoghi* affrontando una persona di fronte a un pubblico aggiungi queste opzioni alla lista:

- ▶ La metti in imbarazzo; abbassa la tua STANCHEZZA di 1 in più.
- ▶ La lasci vincere; rimuovi un punto di ESAURIMENTO.

ANIMO RIBELLE

★ Quando *Provochi* una persona sfidando le sue azioni o le sue parole $\diamond + \text{VALORE}$ invece che $\diamond + \text{FORTUNA}$.

GRIDO DI BATTAGLIA

★ Quando sei assegnata ad *Avanguardia* in una MISSIONE tutti gli altri PG ottengono +1 sul loro tiro MISSIONE.

CAVARSELA DA SOLA

★ Durante la *Mossa di Inizio Sessione* scegli le due MOSSE da evidenziare. Durante la *Mossa di Fine Sessione*, scegli anche chi pensi abbia beneficiato dalle tue abilità e guadagna CAMERATISMO con loro.

PAVONEGGIARSI

★ Quando ti vanti dei tuoi successi o delle tue abilità poco prima di *Confidarti* tratta un ● come un ○, e un ○ come un ○.

MOSSE DI ESAURIMENTO

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

LEGATA AL DITO

Marca ESAURIMENTO per *Provocare* come se avessi tirato ○. Puoi scegliere di farlo dopo aver tirato.

QUALCOSA PER QUI MORIRE

Marca ESAURIMENTO per far sì che un personaggio nella scena subisca DANNO al posto tuo. Se è un altro PG, marcherà ESPERIENZA.

MODELLO ESEMPLARE

Quando un altro PG fa un tiro con VALORE marca ESAURIMENTO per aggiungere anche il tuo VALORE al suo tiro.

PREDESTINATA

Quando fallisci un tiro puoi segnare ESAURIMENTO per considerare il prossimo tiro che farai nella scena come 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.