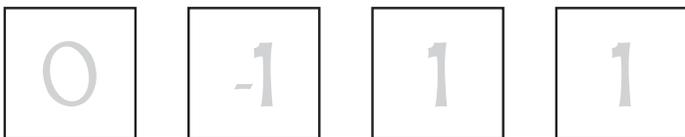




Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



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"/>				
ESPERIENZA	<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

FURIA CONTROLLATA

★ Quando ti *Arrendi alla Stanchezza* non aggiungere la tua *Stanchezza* al tiro. Quando *Ti Sfoghi* esercitandoti fisicamente +ADDESTRAMENTO invece che +.

VECCHIA ORSA TENACE

★ Quando *Subisci Gravi Danni* o ti *Lecchi le Ferite* puoi +ADDESTRAMENTO.

GUIDA ASSENNATA

★ Quando dai a un personaggio un ordine diretto e questo viene eseguito, quel personaggio marca ESPERIENZA. Quando una persona ti dà un buon consiglio e tu lo esegui, marca ESPERIENZA.

MAMMA ORSA

★ Quando una persona importante per te si sente minacciata o è in pericolo +VALORE Con ① arrivi sul posto in quel preciso momento, con 0 senza una spiegazione. Con 0 ottieni +1 CONTINUATO per il resto della scena. Con ● l'MC ti dirà quando arriverai, e non ti piacerà.

LA CALMA È LA VIRTÙ DEI FORTI

★ Quando suggerisci cautela a un personaggio che temi possa fare qualcosa di sciocco +VALORE. Con ① SCEGLIE 1 (il personaggio che potrebbe fare sciocchezze). Con 0 prendi +1 PROSSIMO con quel PG.

- ▶ Ti ascolta e lascia perdere
- ▶ Ti attacca
- ▶ Ti ignora e prende -2 Prossimo (0, se è un PNG, si fa male)

Con ● fa di testa sua. Perdi 1 CAMERATISMO con quel PG e marchi ESAURIMENTO.

## MOSSE DI ESAURIMENTO

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

VETERANA D'ELITE

Quando ti *Affidi al tuo Addestramento* marca ESAURIMENTO per considerare il tuo tiro un 0, anche dopo aver tirato.

INTIMIDIRE

Marca ESAURIMENTO per forzare un PNG a fare ciò che vuoi attraverso l'uso di minacce e prepotenza.

VERITÀ DOLOROSE

Marca ESAURIMENTO per strigliare qualcuno pubblicamente e cancellare la sua STANCHEZZA.

OGGIO AGUTO

Marca ESAURIMENTO per chiedere a chi gioca con te se il suo personaggio ti sta mentendo; deve risponderti onestamente e direttamente.

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.