

Scheda del momento

Non ti avvicini nemmeno a ottenere il *Successo* desiderato.

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

La *Conseguenza* avviene al suo massimo.

Stessi effetti del "2", e in più se metti "1" sulla *conseguenza* assegnando i dadi dopo il tiro iniziale, scegli se spendere una *Moneta* dal *Tratto Centrale* collegato al *Tratto* che hai usato, o se far scegliere alla *Guida* una nuova *Conseguenza*, che entra in gioco con un dado assegnato posizionato sul numero 3. Se scegli questa seconda opzione, il dado con il numero 1 sulla *Conseguenza* originale non può più essere modificato e quella *Conseguenza* avverrà. Se non hai più *Monete* da spendere dal *Tratto Centrale*, devi permettere alla *Guida* di aggiungere la nuova *Conseguenza*.

Eventuali "1" assegnati alla *conseguenza* in seguito tramite l'uso di *claim* o altro non hanno questo effetto, ma hanno comunque gli stessi effetti di un "2".

Non ottieni il *Successo* desiderato.

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

La *Conseguenza* avviene, e spendi una *Moneta* addizionale dal *Tratto* che stai usando (se ne hai da spendere, in caso contrario non spendi *Monete*).

Ci vai vicino, ma non ottieni il *Successo* desiderato.

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

La *Conseguenza* avviene, anche se poteva andare peggio.

Quando il *Momento* è risolto, piazza una *Moneta* nelle tue *Riserve*.

Ottieni il *Successo* desiderato

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

Eviti la *Conseguenza*.

Quando il *Momento* è risolto, piazza una *Moneta* nelle tue *Riserve*.

Ottieni il *Successo* desiderato e aggiungi una *Moneta* al *Tratto* che hai usato.

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

Eviti la *Conseguenza*.

Quando il *Momento* è risolto, piazza una *Moneta* nelle tue *Riserve*.

Il tuo *Successo* ha un esito inaspettatamente positivo. Stessi effetti del "5" e in più se metti "6" sul *successo* assegnando i dadi dopo il tiro iniziale, scegli se aggiungere una *Moneta* al *Tratto Centrale* collegato al *Tratto* che hai usato, o se aggiungere un nuovo *Successo*, che entra in gioco con un dado assegnato posizionato sul numero 4. Se scegli questa seconda opzione, il dado con il 6 sul *Successo* originale non può più essere modificato e otterrai quel *successo*.

Eventuali "6" assegnati al *successo* in seguito tramite l'uso di *claim* o altro non hanno questo effetto, ma hanno comunque gli stessi effetti di un "5".

SUCCESSI:



CONSEGUENZE:

Eviti completamente la *Conseguenza*.

Quando il *Momento* è risolto, piazza una *Moneta* nelle tue *Riserve*.

Annalise

Questa pagina è liberamente fotocopiabile per uso privato

versione PDF sul sito www.narrattiva.it

© Nathan D. Paoletta | Italian Edition: © 2009 ~ 2016 Shadow di Michele Gelli