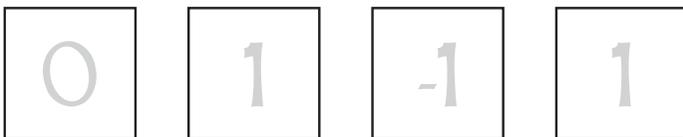


Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

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

MAGNETISMO ANIMALE

★ Quando tiri fuori il tuo fascino per **Provocare** un personaggio considera un ● come un ○. Quando lo fai con un PG e questo reagisce come speravi, SCEGLIE 2 invece di subire la provocazione:

- Marca CAMERATISMO con te,
- Marca ESPERIENZA,
- Rimuove un punto di STANCHEZZA.

METTERSI IN MOSTRA

★ Quando **Ti Sfoghi** cercando di impressionare o intrattenere altre persone scegli un'opzione in più, anche con un ●.

A CACCIA

★ Quando hai un momento di intimità fisica con una persona per la prima volta marchi CAMERATISMO con lei ed entrambe marcate ESPERIENZA.

ORATRICE APPASSIONATA

★ Quando parli senza paura di fronte a una folla di persone **+FORTUNA** Con ○ ti ascoltano senza interromperti e tengono in considerazione le tue parole. Con ○ le convinci a credere a una verità che proponi loro. Con ● la folla si rivolta prima che tu possa finire.

DI ISPIRAZIONE

★ Quando **Chiedi una Mano** ad altre persone se accettano di aiutarti, marcano ESPERIENZA.

FORTUNATA

★ Una volta per SESSIONE puoi evitare di segnare DANNO o prendere un ○ quando **Subisci Gravi Danni**.

MOSSE DI ESAURIMENTO

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

QUEGLI OGGI

Quando sei da sola con un'altra persona marca ESAURIMENTO per **Guardare Oltre** con lei come con un ○.

TIENITI STRETTA GLI AMICI

Marca ESAURIMENTO per recuperare un CAMERATISMO che hai appena speso.

STILE IN TUTTO

Quando **Chiedi una Mano** e la ottieni marca ESAURIMENTO per aggiungere 2 al tuo tiro per ogni CAMERATISMO speso invece di 1, ma solo se descrivi le tue azioni o quelle di chi ti sta aiutando in maniera epica o formidabile.

PORTAFORTUNA

Una volta per MISSIONE marca ESAURIMENTO per ignorare una COMPLICAZIONE che viene fuori.

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.