

PSI*RUN

- G** Prima Parola al Giocatore
- GM** Prima Parola al Master
- GG** Prima Parola agli altri Giocatori.

FERITE

Qualcuno si fa male?

6~5 **G** Il Fuggitivo non viene ferito.

4 **G** Il Fuggitivo è ferito. Il giocatore prende un Segnalino Ferita per il resto della scena.

3 **GM** Il Fuggitivo è ferito. Il giocatore prende un Segnalino Ferita per il resto della sessione.

2 **GM** Il Fuggitivo è ferito. Il giocatore prende un Segnalino Ferita per il resto del gioco.

1 **G** Il Fuggitivo sta morendo.

FLASHBACK

Il Fuggitivo ricorda qualcosa?

6 **G** Il Fuggitivo ha un ricordo che risponde a una delle domande.

5~4 **GG** Il Fuggitivo ha un ricordo che risponde a una delle domande.

1~3 **GM** Al Fuggitivo non riaffiora alcun ricordo.

OBBIETTIVO

Raggiungo il mio obiettivo?

6~4 **GM** Il Fuggitivo raggiunge il suo obiettivo.

3~1 **G** Il Fuggitivo fallisce il suo obiettivo.

POTERE

I miei poteri causano problemi?


5~6 **G** I poteri non causano problemi.


3~4 **GG** **Picco di potere!** Ci sono danni e feriti. La notizia raggiungere la stampa locale.

1~2 **GM** **Poteri scatenati!** Morti e distruzione. La notizia è abbastanza clamorosa da raggiungere la stampa nazionale.

STATUS

Prima di sistemare i tuoi dadi

 Tira un Dado in meno di quelli a cui avresti diritto.

 Scarta il più alto tra i Dadi che hai lanciato.

