



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

DANNO



Dolorante



Ferita



Critica

STANCHEZZA



LOGORAMENTO



ESPERIENZA



CAMERATISMO

Massimo 3 per persona. Invece di segnare la quarta, segna Esperienza.

MOVES

Scegline due

CAPOBRANCO

Quando fissi aggressivamente qualcuno, +VALORE. Con Scegli 1:

- Tirare il primo pugno e segnare ESPERIENZA;
- ritirarsi e segnare STANCHEZZA.

Con un Scegli 2. Con Scegli 1:

- Segna ESPERIENZA;
- ottieni CAMERATISMO con quella persona;
- abbassa la tua STANCHEZZA di 1;
- qualcuno arriva ad aiutarti.

Con fanno ciò che vogliono e tutti ti vedono per l'animale che sei.

FORZA NEL NUMERO

Quando hai *Bisogno di una Mano* e la ottieni, puoi spendere un CAMERATISMO per rendere un un invece di ottenere un +1.

NESSUN PONTE BRUCIATO

Quando ti scusi con qualcuno +ASTUZIA. Con accettano le tue scuse. Con Scegli 2. Con Scegli 1:

- Ottenete CAMERATISMO entrambi.
- Entrambi abbassate la vostra STANCHEZZA di 1.

Con fai tutto ciò che c'era di sbagliato da fare; cancella un CAMERATISMO con lei o, se non ne hai, segna STANCHEZZA.

LIBERA IL LUPO

Quando attacchi qualcuno +VALORE. Con li ferisci e scegli 1:

- Gli infiggi grande danno.
- Porti via qualcosa a loro.

Con ti ritrovi alle strette o subisci danno. Con entrambe le cose. Se spendi CAMERATISMO con loro, aggiungi +2 al tuo tiro (scegli prima di tirare).

IL BENE DEL BRANCO

Quando sei in missione, puoi spostare qualunque danno subito da un altro personaggio a te. Quando lo fai, ottieni CAMERATISMO con chiunque tu abbia protetto, ed entrambi segnate ESPERIENZA.

SCARICAMI DA WWW.NARRATIVA.IT

Edizione inglese: ©2017 Anna Kreider & Andrew Medeiros
Edizione italiana: © 2018 - 2020 Shadow di Michele Gelli.

mosse di logoramento

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

focata dall'ombra

Segna LOGORAMENTO per appoggiare le mani su qualcuno e fargli cancellare DANNO. Se ricevono questa cura volontariamente, segnano LOGORAMENTO. Se lo fanno contro la loro volontà, segnano STANCHEZZA (se si tratta di un PNG, l'MC farà una sua *Mossa*).

sussurri oscuri

Quando *Guardi Oltre qualcuno*, anche con segna LOGORAMENTO per chiedere al giocatore di quel personaggio quali sono la sua più grande paura e la sua vergogna più profonda.

posso smettere quando voglio

Segna LOGORAMENTO per *Lasciare Entrare l'Ombra* o *Resistere all'Ombra* come se avessi tirato un .

tutto aggrovigliato

Quando qualcuno si *Apri con te*, segna LOGORAMENTO per *Scegliere* 2 dalla stessa lista.

punto di rottura

Il peso di questa guerra ti ha finalmente agguantato, e il tuo personaggio 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.