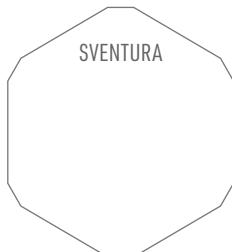


L'ONORE È SACRIFICO

Quando un alleato ESTRAE 1 o più ● puoi chiedergli di collocarne uno qui.

Descrivi come accorri in suo aiuto e fatti carico di una SVENTURA per proteggerlo dalle avversità.



LA COLPA È UN'OMBRA CHE OTTENEbra LO SGUARDO

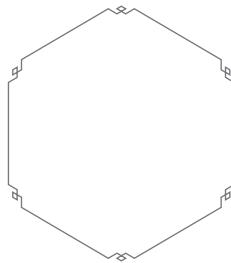
Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un O appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per rivelare se qualcuno è colpevole di un crimine. Scarta il O dalla LEZIONE, indica il soggetto e descrivi la colpa di cui lo accusi. Il NARRATORE ti rivelerà se è colpevole o innocente. Non otterrai prove della sua colpa, ma conoscerai la verità.

DISCIPLINA FERREA

Quando ESTRAI 1 ● puoi collocarlo su questa LEZIONE (Massimo 1).

Potrai scartalo se ESTRARRAI solamente O durante una PROVA, spendendo 1 O tra quelli che hai appena ESTRATTO.



AIUTA IL PROSSIMO TUO

Quando aiuti un alleato in una PROVA puoi aggiungere 1 O al suo SACCHETTO per ogni TRATTO che metti in gioco. Per ogni TRATTO con cui lo aiuti oltre al primo colloca 1 ● su questa LEZIONE.

Se il tuo alleato ESTRAE almeno 1 ● mentre affronta la PROVA, prendi tutti i ● che hai collocato su questa carta e spendili subito come se li avessi ESTRATTI durante una PROVA. Se il tuo alleato non ESTRAE nessun ●, scartali subito tutti.

I MOMENTI BUI HANNO BISOGNO DI SPERANZA

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un O appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento aggiungendolo al SACCHETTO di un altro GIOCATORE che sta affrontando una PROVA.

Il O aggiunto al SACCHETTO in questo modo non conta come un aiuto, quindi non è mai condizionato dalla CONFUSIONE e non ti espone ad alcun rischio.

FIDUCIA INCONDIZIONATA

Quando affronti una PROVA puoi aggiungere 1 O al SACCHETTO, se sei disposto a chiedere a un altro GIOCATORE di ESTRARRE al posto tuo.

Ovviamente sarà lui a scegliere quanti ○ ESTRARRE. Non puoi suggerire in nessun modo.

Una volta che avrà ESTRATTO, risolvì il resto della PROVA normalmente. Starà a te decidere come spendere i ○ ESTRATTI.

FIDUCIA INCONDIZIONATA

Quando affronti una PROVA puoi aggiungere 1 O al SACCHETTO, se sei disposto a chiedere a un altro GIOCATORE di ESTRARRE al posto tuo.

Ovviamente sarà lui a scegliere quanti ○ ESTRARRE. Non puoi suggerire in nessun modo.

Una volta che avrà ESTRATTO, risolvì il resto della PROVA normalmente. Starà a te decidere come spendere i ○ ESTRATTI.

LE IDEE NON HANNO PADRONI

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un O appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per raccontare come il tuo messaggio, viaggiando di bocca in bocca, ha convinto qualcun altro che indicherai.

Un soggetto che si oppone fermamente ai tuoi ideali potrebbe non essere del tutto persuaso, ma avrai scalfito le sue convinzioni.

LEGGENDA VIVENTE

Scegli una delle CICATRICI che ti segnano. Diventerà un simbolo per gli altri, alimentando le voci sul tuo conto.

Quando interagisci con chi conosce, anche per sentito dire, la storia di quella CICATRICE puoi metterla in gioco a tua scelta come una CICATRICE o come un TRATTO.

SE NON PUOI CONVINCERLI, CONFONDILI

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un **O** appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per rimuovere o abbassare definitivamente di 1 una SVENTURA che hai subito, senza che accada qualcosa nella STORIA che giustifichi il perché.

Se dovessero chiederti spiegazioni, inventati il motivo. E sì, puoi essere dannatamente sfacciato.

L'OCCASIONE FA L'UOMO LADRO

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un **O** appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per raccontare quale oggetto hai sottratto a un soggetto che hai incontrato in precedenza nel momento in cui vi siete avvicinati.

Ciò che racconti deve essere verosimile dato il contesto narrativo in cui è ambientata la STORIA.

IL DIAVOLO SI NASCONDE NEI DETtagli

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un **O** appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per ESTRARRE 1 **O** dal SACCHETTO di un alleato che sta per affrontare una PROVA, guardarla e decidere se rimetterlo nel SACCHETTO o scartarlo.

In ogni caso, non potrai mostrare a nessuno il **O** finché la PROVA non sarà conclusa.

OGNI ESPERIMENTO FALLITO È UN SUCCESSO

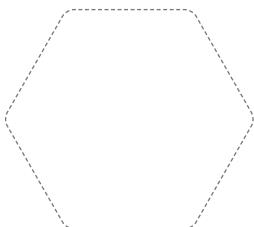
Quando ESTRAI almeno 1 **●** puoi posizionare qui 1 **●**, rimettere tutti i **O**, tranne quello che hai posato su questa LEZIONE, nel SACCHETTO e ESTRARRE una seconda volta. Se lo desideri, puoi ESTRARRE un numero diverso di **O**.

Dopo aver ESTRATTO, aggiungi alla tua mano il **●** che hai posato qui, spendi i **O** e racconta l'esito dell'azione normalmente.

SPECIALIZZARSI È UNA COSA DA INSETTI

Quando comincia la SESSIONE, segna su questa LEZIONE un'abilità temporanea a tua scelta.

Potrai metterla in gioco come uno dei tuoi TRATTI, ma dovrai cambiarla all'inizio di ogni SESSIONE.



SANGUE CHIAMA SANGUE

Quando ESTRAI 1 **●** collocalo qui e segna una SVENTURA.



Puoi aggravare in qualsiasi momento questa SVENTURA di 1 **●** per ignorare il PERICOLO di una PROVA effettuata contro chi ti ha inflitto la SVENTURA.

NESSUNO FUGGE PER SEMPRE

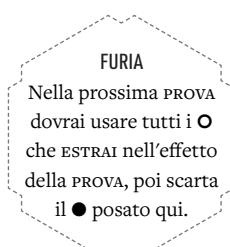
Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un **O** appena ESTRATTO (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per:

- Interrompere la fuga di qualcuno che puoi vedere
- Dirigerti verso qualcuno che puoi vedere e raggiungerlo. Chiunque si frapponga deve decidere se scansarsi o finire sbattuto a terra, ostacoli fragili vengono distrutti

SUBIRETE LA MIA IRA

Puoi posare qui 1 **●** che hai appena ESTRATTO e subire questa condizione:



Inoltre

Quando sei in FURIA aggiungi 1 **O** al SACCHETTO nelle PROVE in cui ti abbandoni all'ira.

CHI NON RISICA NON ROSICA

Puoi posare qui 1 ● che hai appena ESTRATTO e subire questa condizione:



Inoltre

Quando sei soggetto ad AVVENTATEZZA aggiungi 1 O al SACCHETTO subito dopo aver completato la prima ESTRAZIONE.

BISOGNA SAPER OSARE

Quando affronti una PROVA puoi ESTRARRE fino a 5 ○.

Inoltre, quando RISCHI devi arrivare a ESTRARRE 6 ○.

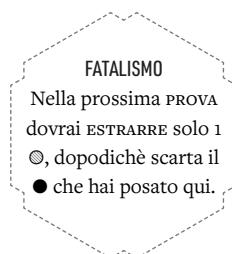
ULTIMA RISORSA

Quando non hai alcun TRATTO da mettere in gioco in una PROVA puoi aggiungere 1 O al SACCHETTO, appellandoti al tuo spirito di adattamento.

Questa LEZIONE non si applica quando puoi mettere in gioco almeno 1 TRATTO.

CONOSCO IL MIO DESTINO

Puoi posare qui 1 ● che hai appena ESTRATTO e subire questa condizione:



Inoltre

Quando sei soggetto a FATALISMO e ESTRAI 1 O, considera come se avessi ESTRATTO 2 O.

UN CORPO SANGUINA, UN'IDEA È IMMORTALE

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un O appena ESTRATTO (Massimo 1).

Potrai scartalo per ignorare per un TURNO una SVENTURA che ti affligge.

ABBRACCIA IL TUO FATO

Quando affronti una PROVA puoi ignorare 1 ● ESTRATTO, se sei disposto a chiedere al NARRATORE di ESTRARRE al posto tuo.

Sarà lui a scegliere quanti ○ ESTRARRE. Non puoi suggerire in nessun modo.

NESSUNO È INDIFFERENTE ALLA BELLEZZA

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un O appena ESTRATTO (Massimo 1).

Potrai scartarlo in seguito e indicare un soggetto a tua scelta: conosce la tua arte e, che lo voglia ammettere o meno, prova sincera ammirazione per le tue opere.

Lascia al NARRATORE la libertà di interpretare il soggetto come meglio crede: è possibile che sappia qualcosa che tu non sai.

ASSONANZA

Scegli due TRATTI adiacenti, che siano verbalmente correlati tra loro e uniscili con un segno di matita. Da questo momento in poi sono in assonanza.

Quando li metti entrambi in gioco in una PROVA potrai aggiungere 3 O invece di 2 O.

Quando ne metti in gioco solo uno dei due aggiungi 1 ○ invece di 1 O.

DISSONANZA

Scegli due TRATTI adiacenti, che non siano verbalmente correlati tra loro e uniscili con un segno di matita. Da questo momento in poi hai armonizzato la loro dissonanza.

Quando li metti entrambi in gioco in una PROVA ignori il pimo ● che ESTRAI.

Quando ne metti in gioco solo uno dei due aggiungi 1 ○ invece di 1 O.