

L'ONORE È SACRIFICIO

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

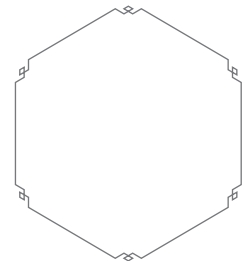
Quando affronti una **PROVA** puoi collocare qui un ○ appena **ESTRATTO** (Massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per rivelare se qualcuno è colpevole di un crimine. Scarta il ○ 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 ○ durante una **PROVA**, spendendo 1 ○ tra quelli che hai appena **ESTRATTO**.



AIUTA IL PROSSIMO TUO

Quando aiuti un alleato in una **PROVA** puoi aggiungere 1 ○ 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 ○ appena **ESTRATTO** (Massimo 1).

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

Il ○ 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 ○ 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**, risolvi il resto della **PROVA** normalmente. Starà a te decidere come spendere i ● **ESTRATTI**.

FIDUCIA INCONDIZIONATA

Quando affronti una **PROVA** puoi aggiungere 1 ○ 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**, risolvi 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 ○ 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 ○ 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 ○ appena ESTRATTO (Massimo 1).

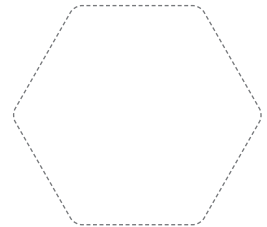
Spendilo in qualsiasi momento per raccontare quale oggetto hai sottratto a un soggetto che hai incontrato in precedenza nel momento in cui vi siete avvicinati.

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

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.



IL DIAVOLO SI NASCONDE NEI DETTAGLI

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

Spendilo in qualsiasi momento per ESTRARRE 1 ◎ dal SACCHETTO di un alleato che sta per affrontare una PROVA, guardarlo e decidere se rimmetterlo nel SACCHETTO o scartarlo.

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

OGNI ESPERIMENTO FALLITO È UN SUCCESSO

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

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

LA MENTE SOPRA IL CORPO

Quando sei CONFUSO, dopo aver inserito i ◎ nel SACCHETTO puoi guardare al suo interno per verificare come è composto prima di decidere quanto ESTRARRE.

SANGUE CHIAMA SANGUE

Quando ESTRAI 1 ● colloca 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 inferto la SVENTURA.

NESSUNO FUGGE PER SEMPRE

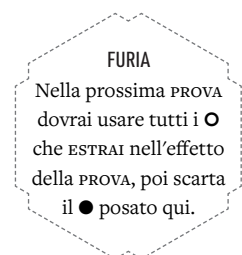
Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un ○ appena ESTRATTO (Massimo 1).

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 ○ 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:

AVVENTATEZZA

Nella prossima PROVA
dovrai RISCHIARE,
dopodichè scarta il ●
che hai posato qui.

Inoltre

Quando sei soggetto ad AVVENTATEZZA aggiungi 1 ○ 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 ○ 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:

FATALISMO

Nella prossima PROVA
dovrai ESTRARRE solo 1
●, dopodichè scarta il
● che hai posato qui.

Inoltre

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

UN CORPO SANGUINA, UN'IDEA È IMMORTALE

Quando affronti una PROVA puoi collocare qui un ○ 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 ○ 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 ○ invece di 2 ○.

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

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 ○.