

## Tratti

VIGORE   
 GRAZIA   
 RISOLUTEZZA   
 ACUME   
 PANACHE

## Abilità

ALLETTARE   
 A. D. GUERRA   
 ATLETICA   
 CAVALCARE   
 CONVINCERE   
 EMPATIA   
 ESIBIRSI   
 FURTO   
 INTIMIDIRE   
 ISTRUZIONE   
 MIRA   
 MISCHIA   
 NASCONDERSI   
 NAVIGAZIONE   
 NOTARE   
 RISSA

**Grado 3:** Lanciare di nuovo un singolo dado  
**Grado 4:** Somma di 15 = 2 Incrementi  
**Grado 5:** I 10 esplodono

# NAVIGAVIA

GIOCATORE \_\_\_\_\_

PERSONAGGIO \_\_\_\_\_

CONCETTO \_\_\_\_\_

NAZIONE \_\_\_\_\_

FEDE \_\_\_\_\_

RICCHEZZA \_\_\_\_\_

I II III IV V

### Areani

Virtù

Hubris

**Virtù:** 1 volta per Episodio senza costo di attivazione, attivazione in circostanze specifiche.  
**Hubris:** 1 volta per Sessione guadagnando 1 Punto Eroe. Il GM può suggerire l'attivazione, ma il Giocatore può rifiutare.

## Background



## Vantaggi

## Storie

TITOLO \_\_\_\_\_  
 SCOPO \_\_\_\_\_  
 RICOMPENSA \_\_\_\_\_  
 ATTO 1 \_\_\_\_\_



## Punti Eroe



1: +1 Dado Bonus a tutti i Rischi 2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus  
 3: Tutti i 10 esplodono 4: Inerme

