

Tratti

- VIGORE
- GRAZIA
- RISOLUTEZZA
- ACUME
- PANACHE

Abilita'

- 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

NAVIGAZIONE

GIOCATORE

PERSONAGGIO

CONCETTO

NAZIONE

FEDE

RICCHEZZA



Arcani

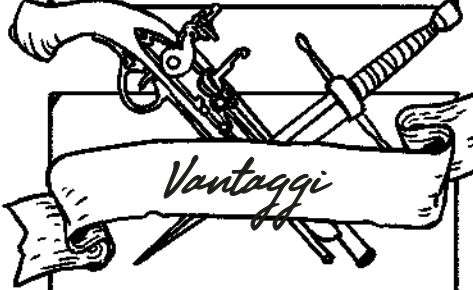


Virtù

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.

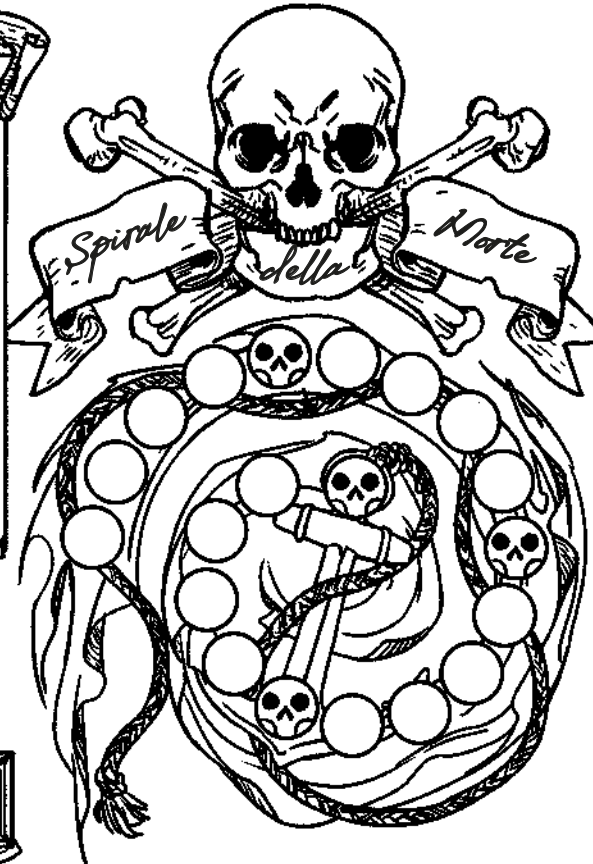
Background



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

