

Scheda
Giocatore
Mundus



Usi

Lancio

Il giocatore lancia un'altra volta i dadi per la Prova. Può comunque scegliere il risultato migliore fra quelli lanciati.

Trionfo

Il giocatore, se non ha ancora lanciato i dadi per la Prova, ottiene un Trionfo con lo scarto minore possibile.

Silenzio

I Virum non possono descrivere niente dello Spazio Vissuto nella situazione in corso.

Svolta

Mundus può inserire una Svolta nella Storia di Gioco senza doverla annunciare. Deve comunque rispettare Mood e Ambientazione della Storia Gioco.

Fuoriscena

La situazione in corso diventa immediatamente un Fuoriscena. I Virum escono dalla stanza, lasciano le schede a Mundus e tornano quando questi li chiama.

Risparmio

Bonus

Per qualsiasi prova debba compiere, il personaggio ottiene un bonus pari al numero di Corone Trofeo al proprio Ammontare per la Prova.

Dado

Ogni volta che lancia uno o più dadi per una Prova, il giocatore può rilanciare il dado col risultato più alto. Se lo fa, non può più contare il risultato precedente.

Luogo

Quando un luogo è di Rilievo, i Primari V non possono lasciarlo fino alla fine dell'avventura. Mundus descrive poi i risultati delle prove di orientamento.

Mutazione

Mundus può ridistribuire i punti dei Primari M o trasformarli in Secondari. Può migliorarli o peggiorarli di un massimo di punti pari alle Corone Trofeo per 2.

Natura

Mundus controlla le variabili fisico-naturali: secondo quanto deciso nella Preparazione, Mundus decide condizioni meteo, quantità di creature comparse ecc.