

Scheda
Giocatore
Viro



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.

Scoperta

Nel rispetto dei tre requisiti di Esplorazione nello Spazio Vissuto, il Primario V può trovare un oggetto cui non si possono aggiungere ulteriori dettagli.

Intruso

Il Viro prende il controllo di un Primario M all'interno di un Fuoriscena che riguarda l'avventura vissuta. Deve però rispettare obiettivi ed Etica.

Puro

Il Primario V ignora ogni malus fino alla risoluzione del problema in corso. Dal punto di vista narrativo però, il suo stato fisico e mentale non cambia.

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.

Spoiler

Ogni volta che viene compiuto un Fuoriscena, il Viro deve essere informato sugli accaduti (niente bugie). Eventualmente può assistervi, senza intervenire.

Dotazioni

Il Viro può spendere Gradi Maturazione anche nelle Dotazioni. Deve però giustificare, preferibilmente ruolando nella Storia di Gioco, come le ottiene.

Esperienza

Il Viro moltiplica per 2 i Gradi Maturazione ottenuti in ogni sessione di gioco dal Primario V che controlla.