

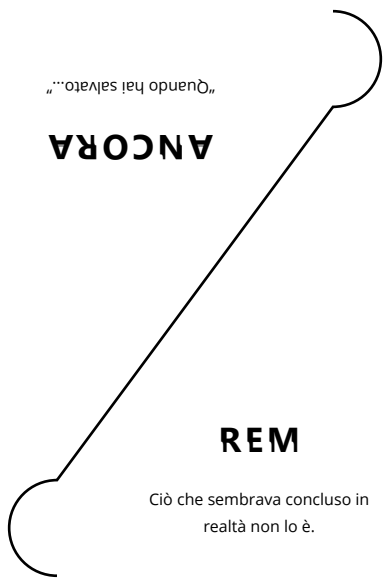
“Quando hai curato le ferite di...”

**ANCORA**

**REM**

L'azione produce un risultato inaspettato.

||



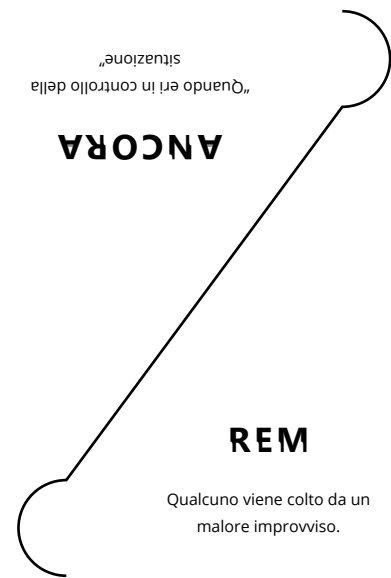
“Quando hai salvato...”

**ANCORA**

**REM**

Ciò che sembrava concluso in realtà non lo è.

||



“Quando eri in controllo della situazione”

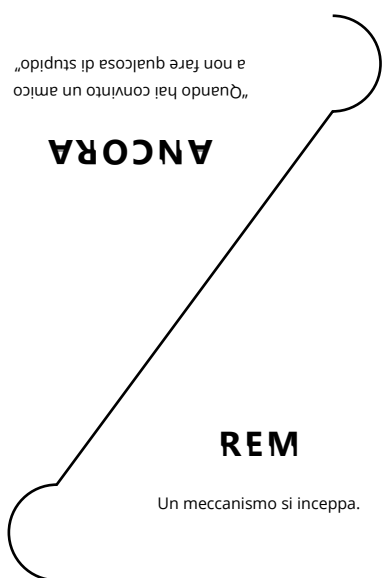
**ANCORA**

**REM**

Qualcuno viene colto da un malore improvviso.

— |

||



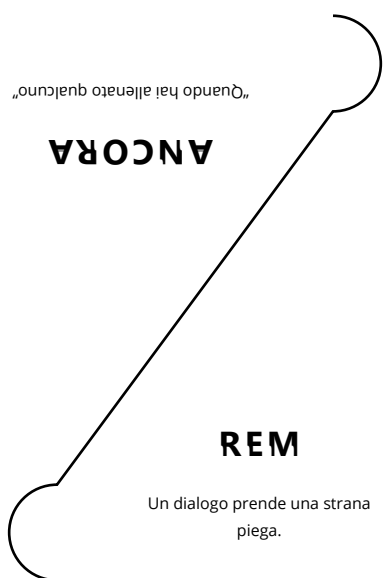
“Quando hai convinto un amico a non fare qualcosa di stupido”

**ANCORA**

**REM**

Un meccanismo si inceppa.

||



“Quando hai allenato qualcuno”

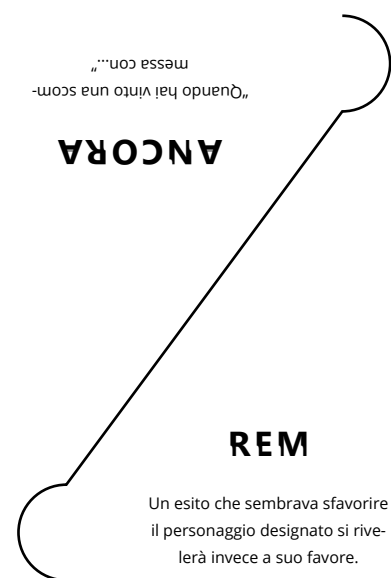
**ANCORA**

**REM**

Un dialogo prende una strana piega.

— |

||



“Quando hai vinto una scommessa con...”

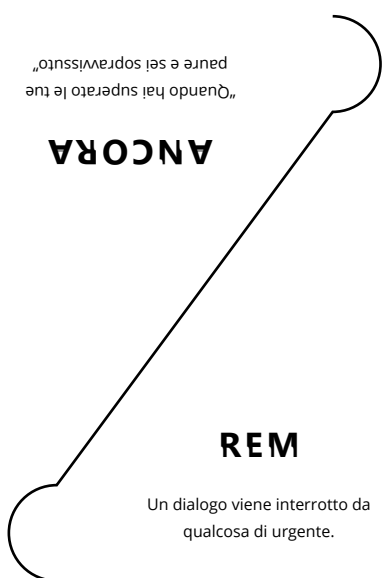
**ANCORA**

**REM**

Un esito che sembrava sfavorire il personaggio designato si rivelerà invece a suo favore.

— |

||



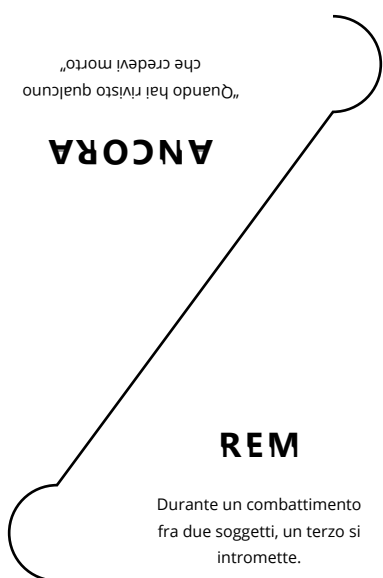
“Quando hai superato le tue paure e sei sopravvissuto”

**ANCORA**

**REM**

Un dialogo viene interrotto da qualcosa di urgente.

||



“Quando hai rivisto qualcuno che credevi morto”

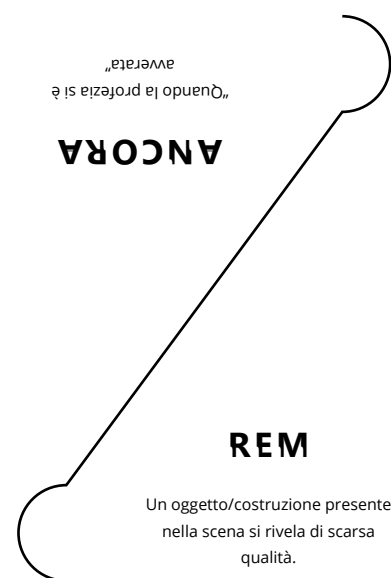
**ANCORA**

**REM**

Durante un combattimento fra due soggetti, un terzo si intromette.

— |

||



“Quando la profezia si è avverata”

**ANCORA**

**REM**

Un oggetto/costruzione presente nella scena si rivela di scarsa qualità.

— |

||

ANCORA

REM

Un oggetto/costruzione presente nella scena si rivela di qualità sovrappiù.

“Quando hai dovuto rivelare qualcosa di te che custodivi segretamente”

ANCORA

REM

Una promessa non viene mantenuta.

“Quando hai protetto qualcuno dalle prepotenze di...”

ANCORA

REM

Una promessa viene mantenuta.

“Quando hai dato il colpo di grazia a...”

ANCORA

REM

Un vecchio debito viene ripagato.

“Quando hai dimostrato quanto valevi davvero”

ANCORA

REM

L'astio esistente viene momentaneamente accantonato.

“Quando un imprevisto ti ha bloccato da qualche parte con qualcuno”

ANCORA

REM

Una persona si comporta in modo bizzarro.

“Quando ti sei perso ed hai ritrovato la strada”

ANCORA

REM

Qualcuno sfida l'autorità.

“Quando hai affrontato un viaggio speciale”

ANCORA

REM

Una minaccia esterna entra in gioco.

“Quando qualcuno ti ha rivelato un segreto”

ANCORA

REM

Un affare va per le lunghe.

“Quando hai fatto qualcosa per onore personale”

“Quando qualcuno ti ha regalato qualcosa”

**ANCORA**

**REM**

L'affare si conclude con il massimo vantaggio per il personaggio designato.

“Quando il tuo amante ti ha detto...”

**ANCORA**

**REM**

L'ispirazione permette al personaggio designato di risolvere un problema che normalmente non sarebbe in grado di affrontare.

“Quando ti sei vendicato di...”

**ANCORA**

**REM**

Qualcuno si produce in una prestazione atletica apparentemente impossibile.

“Quando hai combattuto al fianco di...”

**ANCORA**

**REM**

Tutto avviene molto più velocemente del previsto.

“Quando qualcuno è tornato da un lungo viaggio”

**ANCORA**

**REM**

Un errore grossolano passa inosservato.

“Quando qualcuno è nato in circostanze avverse”

**ANCORA**

**REM**

Uno dei personaggi in scena si sbilancia e cade.

“Quando hai visitato un amico gravemente malato”

**ANCORA**

**REM**

Un'arma scivola di mano o si inceppa.

“Quando hai deciso di fare chiarezza”

**ANCORA**

**REM**

Qualcuno colpisce un compagno per errore.

“Quando sei scampato da un destino ingrato”

**ANCORA**

**REM**

Uno dei personaggi in scena rimane profondamente colpito da quello che gli è appena stato detto.

“Quando hai reagito ad un torto”

**ANCORA**

**REM**

Uno dei personaggi in scena è talmente indeciso sul da farsi da mettersi in pericolo.

“Quando la responsabilità è passata a te”

**ANCORA**

**REM**

La paura di sbagliare porta al fallimento di un'azione che sembrava eseguita correttamente.

“Quando sei sopravvissuto ad un compromesso”

**ANCORA**

**REM**

C'è una perturbazione nel tessuto della realtà. Accade qualcosa di inspiegabile.

“Quando hai incontrato la tua famiglia”

**ANCORA**

**REM**

Facendo appello alla propria forza di volontà, il personaggio designato guadagna 3 punti Soma da distribuire a piacimento tra le sue Riserve nel rispetto dei tetti.

“Quando hai deciso di farti giustizia da solo”

**ANCORA**

**REM**

Facendo appello alla propria forza di volontà, il personaggio designato guadagna 5 punti Soma da distribuire a piacimento tra le sue Riserve nel rispetto dei tetti.

“Quando hai superato un trauma”

**ANCORA**

**REM**

Scarta questa carta, pescane una e giocala immediatamente.

“Quando hai imbrogliato la morte”

**ANCORA**

**REM**

Rovescia l'ordine di Iniziativa per il combattimento in corso.

“Quando ti sei rialzato”

**ANCORA**

**REM**

Usa la carta dopo aver rivelato la tua puntata in Soma. I punti spesi valgono doppio.

“Quando hai avuto un momento di lucidità totale”

**ANCORA**

**REM**

Annula uno Stunt non appena i punti Soma per la sua attivazione vengono spesi.

ANCORA

REM

Annula una Manovra.

“Quando sei stato l'unico a rimanere in piedi!”

ANCORA

REM

Impedisci l'uso di un Descrittore.

“Quando non ti sei piegato!”

ANCORA

REM

Gioca questa carta dopo un tiro di dadi. Metti da parte tutti i dadi con una faccia libera. La prossima volta che tiri, potrai sostituire ogni Fallimento con uno di questi dadi.

“Quando hai fatto succedere l'impossibile!”

ANCORA

REM

Usa la carta dopo aver ottenuto un Fallimento Critico. Ignora il risultato e ritira i dadi.

“Quando hai avuto ragione nonostante nessuno credesse in te!”

ANCORA

REM

Effettua un tiro di dadi con la metà dei dadi che avresti normalmente dovuto tirare. I dadi mancanti vanno considerati come Successi.

“Quando hai continuato nonostante le avversità!”

ANCORA

REM

Rimuovi 1 punto Stress dal tuo personaggio.

“Quando tutti ti davano per spacciato e...”

ANCORA

REM

Rimuovi 3 punti Stress dal tuo personaggio.

“Quando tutti ti hanno acclamato!”

ANCORA

REM

Una Lesione Superficiale guarisce istantaneamente.

“Quando hai ignorato il dolore!”

ANCORA

REM

Una Lesione Aggravata viene riassorbita entro l'ora.

“Quando hai spezzato le catene!”