

NOME DEL CLAN

MOTIVAZIONE

NEMICO

SVILUPPI

Una volta per sessione, i giocatori come gruppo possono spendere ⚡ pari al **doppio degli sviluppi del clan** per acquisire un nuovo sviluppo.

- Alchimisti:** ➕ a tiri per preparare pozioni, bevande o veleni.
- Domatori:** Quando il clan sconfigge una bestia o mostro senza ucciderlo, o ne causa la fuga, i giocatori come gruppo possono spendere ⚡ pari al **pericolo** della creatura. Se lo fanno, la creatura è catturata e può essere quindi addestrata dal clan.
- Cronisti:** Quando un personaggio giocatore *impara qualcosa di nuovo sul mondo*, guadagna 2⚡ invece di 1⚡ (è ancora una volta per sessione).
- Guerrieri:** Tutti i membri del clan sono addestrati al combattimento e possono **sempre** aiutare i personaggi giocatori durante la battaglia.
- Profeti:** Quando un personaggio giocatore **riposa**, tira un d6. Con un 6, il personaggio ha una visione enigmatica sul futuro.
- Razziatori:** ➕ a tiri per ferire, uccidere, usare la forza bruta o intimidire. ➖ a tiri di interazione sociale con individui al di fuori del clan.
- Riparatori:** ➕ a tiri per riparare oggetti.
- Uccisori:** Quando un personaggio giocatore *uccide una potente creatura*, guadagna 2⚡ invece di 1⚡ (è ancora una volta per sessione).

RISORSE

DIARIO DELLE AREE ESPLORATE

POPOLAZIONE

Membri del clan possono *aiutare* durante i tiri, **se** è in linea con il loro ruolo.

NOTE