



Eventi Epici

☠ 2d10 - Dito nella piaga. Doppio delle ferite senza tirare di nuovo il dFerita (no armi da fuoco).

☠ 2d10 - Altruista. Un compagno di ciurma recupera 2 ferite.

☠ 2d10 - Taglio chirurgico. 1dFerita Patadas + 1 ferita non evitabile.

☠ 3d10 - Sutura. Leghi il nemico. Per liberarsi deve usare 3PB altrimenti non agirà.

☠ 3d10 - Cura. Per questo round la tua ciurma può usare PB come fossero PS.

☠ 3d10 - Ferita controllata. L'attacco ferisce solo ottenendo 8 o più.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo Stress del Capitano di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

Abilità speciali

☠ S - I dPanacea hanno successo anche con 5.

☠ A - Tira di nuovo gli insuccessi dei dPanacea.

☠ S - I dPanacea esplodono anche con 9.

☠ A - Principiante! I PS evitano ferite imparabili.

☠ S - I successi sui dPanacea curano 2 ferite.

☠ L - Meno 2PS alla difficoltà di una prova per risolvere una menomazione.

Tratto speciale

Tratto speciale

Diario

Curare ferite: prova Panacea. Ogni successo cura 1 ferita. Non ricevi aiuto, ma puoi spendere Pd8. Utilizzabile 1 volta al giorno per ogni PG. Un PG può ricevere l'aiuto di un solo Segaossa al giorno. Ogni menomazione ha una difficoltà 3PS. Nella prova si riceve aiuto normalmente. Si possono utilizzare Pd8. Superata la prova il ferito deve riposare fino al recupero della quindicesima ferita per riprendere i sensi.