

13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Grammi di Storia

Benin il nano

*La memoria di un nano è scolpita sulla pietra*

Il giocatore che interpreta il nano spende una Scintilla di Memoria in meno per Smussare un ricordo

13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Grammi di Storia

Dieb l'elfo

Gli Elfi sono menti fini, freddi calcolatori e abili strateghi

Il giocatore che interpreta l'elfo ottiene una Scintilla di Memoria in più ad ogni Manche. Può incrementare il costo dell'Azione prima di usarla invece che dopo.

13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Grammi di Storia

Pagi l'halfling

*Un mezz'uomo ha sempre qualcosa di buono da raccontare*

Il giocatore che interpreta il mezz'uomo pesca due obiettivi alla prima manche. Alla fine di ogni manche sceglie qual è stato il suo obiettivo per questa manche e tiene l'altro come scelta possibile per la manche successiva.

13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Grammi di Storia

Duilar l'umano

*L'inventiva non manca all'uomo*

Il giocatore che interpreta l'uomo può anche introdurre un Personaggio/Luogo/Oggetto durante l'azione di Smussare un ricordo. Gli effetti sono gli stessi dell'azione Introduci un personaggio/luogo/oggetto nonostante il giocatore non formuli alcuna frase.