

NOMI

Lovac, Loeri, Taima, Reme, Lassec, Yeli, Russic, Milluc, Auky, Lephoc, Lati, Launo, Teaso, Raylic, Lovo.

PRESENTAZIONE

- ▶ Persona di genere fluido, Persona di genere non-binario, Donna cisgender, Donna transgender, Persona genderqueer
- ▶ Viso emaciato, viso sereno, viso severo, viso subdolo.
- ▶ Vestiti scuri, vestiti stranieri, vestiti impressionanti, vestiti ricamati.
- ▶ Tranquilla, affascinante, arrogante, esuberante.

EQUIPAGGIAMENTO

- ▶ Un simbolo del tuo Clan (descrivilo).
 - ▶ Lancia, spada, arco, scudo e armatura.
- Cosa rende il tuo equipaggiamento unico? SCEGLI 2:
- La tua spada risulta insolita in queste terre.
 - La tua lancia fu un dono del tuo Clan ed è stata marchiata in qualche modo.
 - Il tuo arco è stato creato da una persona amica che hai perso prima della guerra.
 - Il tuo scudo è semplice e affidabile; circolare, di legno e inciso.
 - La tua armatura è leggera e ti permette di muoverti piuttosto silenziosamente.

GRADO

Scegli il tuo grado tra *Recluta*, *Iniziatore*, *Guardiana* o *Caporale* (uno di voi, ma solo uno, può essere il *Caporale*):

- Recluta
 - Iniziatore
 - Guardiana
 - Caporale
-
- Sergente
 - Tenente Comandante
 - Comandante
 - Capitano di Guardia
 - Maresciallo di Campo

CLAN:

- Thason**
Pastori / Equestri
- Morsh**
Mercanti
- Sharn**
Cacciatori / Raccoglitori
- Charsa**
Minatori
- Toltho**
Artigiani / Fattori
- Royshan**
Guerrieri
- Dothas**
Mistici
- Richti**
Nomadi
- Theдон**
Costruttori / Muratori
- Molthas**
Popolo delle Montagne

AVANZAMENTI STANDARD

- +1 ASTUZIA.
 - +1 FORTUNA.
 - +1 ADDESTRAMENTO.
 - +1 ADDESTRAMENTO.
 - +1 VALORE.
 - Ottieni una nuova MOSSA.
 - Ottieni una nuova MOSSA.
 - Ottieni una MOSSA da un altro LIBRETTO.
 - Ottieni una MOSSA da un altro LIBRETTO.
 - Ottieni una promozione e +1 a una CARATTERISTICA.
 - Ottieni una promozione e +1 a una CARATTERISTICA.
- Ottieni una promozione e +1 a una CARATTERISTICA.
 - Cancelli una MOSSA DI ESAURIMENTO per prenderla nuovamente più tardi.
 - Ritira il tuo personaggio dal gioco.
 - Cambia LIBRETTO.

I LEGAMI CHE CI UNISCONO

Riempi la lista seguente con il nome degli altri PG in gioco. Ogni volta che aggiungi un nome, guadagni 1 CAMERATISMO con quella persona:

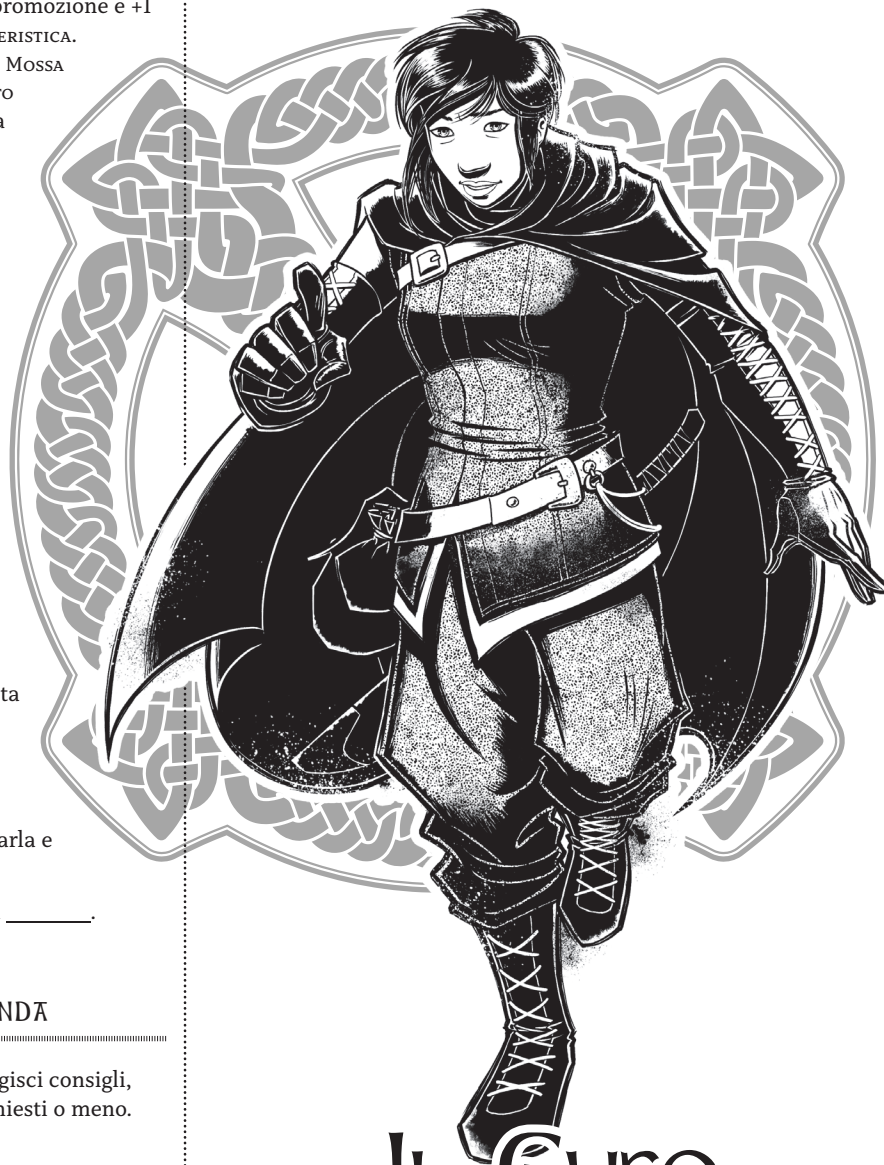
- ▶ _____ serve gli dèi fedelmente. Mi fido di lei incondizionatamente.
- ▶ L'alleanza tra il mio Clan e quello di _____ è stata distrutta dall'Ombra.
- ▶ _____ ha perso la via; solo io posso guidarla nuovamente sulla giusta strada.
- ▶ Ho visto _____ nei miei sogni prima di incontrarla e ho paura di dirglielo.
- ▶ Ho dei bei ricordi del tempo passato con il Clan di _____.

I TUOI PRINCIPI

- ▶ Fai in modo che i personaggi altrui siano fantastici e condividi con tempo sotto i riflettori.
- ▶ Tenete d'occhio la sicurezza emotiva del gruppo e siate gentili tra di voi.

LA TUA AGENDA

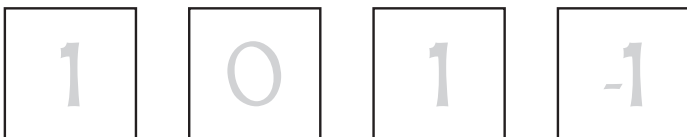
Sii astuta ed elargisci consigli, che ti vengano chiesti o meno.



IL GUFO

Ve l'avevo detto che sarebbe successo se non mi aveste ascoltata... Ahi! E questo per cos'era?!

Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

| | | | | | |
|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | | | | |
| DANNO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | |
| | Dolorante | Ferita | Critica | | |
| STANCHEZZA | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| ESAURIMENTO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ESPERIENZA | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

CAMERATISMO

Massimo 3 per persona. Invece di marcare la quarta, marca ESPERIENZA.

MOSSE

Scegline due

IL METODO NELLA MIA FOLLIA

★ Quando condividi un piano che hai elaborato per una MISSIONE, +ASTUZIA. ○ PRENDI 2 ●, PRENDI 1. Durante la MISSIONE, spendi le tue prese per fare una delle seguenti opzioni:

- Cambia ● di un'altra con un ○.
- Scegli chi sarà afflitto da una COMPLICAZIONE che è stata scelta.

● Il tuo piano ti si ritorce contro in qualche maniera. L'MC sceglierà una nuova COMPLICAZIONE per la MISSIONE.

IL METODO NELLA MIA FOLLIA

★ Quando sei in *Ricognizione* considera un ● come un ○, e un ○ come un ○.

TE L'AVEVO DETTO, IO

★ Quando dai un consiglio a una persona e questa ti ignora prendi -2 PROSSIMO. Più tardi, quando le ricorderai del consiglio che le avevi dato e che ha ignorato, SCEGLI 1:

- Ottieni CAMERATISMO con quel PG
- Abbassa la tua STANCHEZZA di 1

GIRARCI INTORNO

★ Quando *Ti Confidi* con un secondo fine, +ASTUZIA invece che +VALORE.

SGUARDO AFFILATO

★ Quando *Guardi Oltre* prendi +2 invece di +1 ai tiri mentre agisci in base alle risposte. ○ Fai una domanda addizionale.

MOSSE DI ESAURIMENTO

Non ne hai all'inizio. Le prendi quando completi la traccia del ESAURIMENTO.

FIGGANASO

Marca ESAURIMENTO per apparire in scena. In realtà eri nascosta lì da tutto il tempo ed hai sentito tutto ciò che è stato detto.

TRA LE GREPPE

Marca ESAURIMENTO per entrare in un qualche posto in cui non avresti motivo di trovarti. marca un secondo ESAURIMENTO per portare altre persone con te.

NON PUÒ FINIRE BENE

Marca ESAURIMENTO per chiedere all'MC se l'attuale piano d'azione è saggio o sciocco. Se è saggio e continuate, marca ESPERIENZA; se è sciocco e continuate, marca ESAURIMENTO.

SEMBRA DIVERTENTE

Marca ESAURIMENTO per usare una MOSSA da un altro LIBRETTO, escluse le MOSSE DI ESAURIMENTO.

PUNTO DI ROTTURA

Alla fine il peso di questa guerra ha agguantato il tuo personaggio, che lascia il gioco. SCEGLI 1:

- Il tuo personaggio diserta la Guardia;
- si trasferisce in cerca di un pericolo maggiore;
- cade preda dell'OMBRA;
- trova la pace sulla punta di una lancia.

