

NOMI

Lindi, Prunti, Reano, Lomo, Reudic, Rinic, Loisa, Eari, Teyka, Laya, Lophuc, Ruvac, Roivi, Paele, Marro.

PRESENTAZIONE

- ▶ Persona di genere fluido, Persona di genere non-binario, Donna cisgender, Donna transgender, Persona genderqueer
- ▶ Viso ben definito, viso rotondo, viso aperto, viso affamato.
- ▶ Vestiti larghi, vestiti comuni, vestiti pratici, vestiti grezzi.
- ▶ Arrogante, volubile, amichevole, arrabbiata.

EQUIPAGGIAMENTO

- ▶ Un simbolo del tuo Clan (descrivilo)
- ▶ Lancia, spada, arco, scudo e armatura.

Cosa rende il tuo equipaggiamento unico? *Scegli 2:*

- La tua spada è magica, ma le leggende narrano che è maledetta.
- La tua lancia è stata costruita con materiale proveniente dall'Albero della Vita.
- Il tuo arco è famoso, con un suo nome e una sua reputazione.
- Il tuo scudo è largo ed è fatto di duro metallo.
- La tua armatura è leggera e minacciosa.

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.
- 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 il nome di qualcuno, guadagni 1 Cameratismo con loro:

- ▶ _____ e io abbiamo una sorellanza sancita da un patto di sangue.
- ▶ Il mio Clan e quello di _____ sono alleati giurati.
- ▶ Voglio conoscere meglio _____, ma mi rende nervosa.
- ▶ Rispetto _____ come una vera guerriera.
- ▶ Le vie del Clan di _____ sono strane per me.

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 aggressiva e ferocemente leale.



LA LUPA

So che le cose si stanno facendo sempre più difficili, ma fidatevi di me, c'è un solo modo per superare tutto questo, ed è insieme!

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.

Moves

Scegline due

CAPOBRANCO

★ Quando fissi aggressivamente un personaggio + VALORE. Con SCEGLIE 1:

- Tirare il primo pugno e marcare ESPERIENZA.
- Ritirarsi e marcare STANCHEZZA.

Con SCEGLI 2, con SCEGLI 1.

- Marca ESPERIENZA.
- Marca CAMERATISMO con quella persona.
- Abbassa la tua STANCHEZZA di 1.
- Un'altra persona arriva ad aiutarti.

Con Fa ciò che vuole e la gente ti vede per l'animale che sei.

NESSUN PONTE BRUCIATO

★ Quando ti scusi con una persona + ASTUZIA

Con accetta le tue scuse. Con SCEGLI entrambe. Con SCEGLI 1.

- Ottenete Cameratismo a vicenda.
- Entrambe abbassate la vostra Stanchezza di 1.

Con lo fai nei modi più sbagliati possibile; cancella un CAMERATISMO con quel PG o, se non ne hai, marca STANCHEZZA.

LIBERA LA LUPA

★ Quando attacchi un personaggio + VALORE

Con lo ferisci e SCEGLI 1:

- Gli Inffiggi Gravi Danni.
- Gli porti via qualcosa.

Con ti ritrovi alle strette o subisci DANNO. Con entrambe le cose (ti ritrovi alle strette e subisci DANNO).

IL BENE DEL BRANCO

★ Quando sei in MISSIONE puoi spostare qualunque DANNO subito da un altro personaggio su di te. Quando lo fai, ottieni CAMERATISMO con chiunque tu abbia protetto, ed entrambe marcate ESPERIENZA.

FORTUNATA

★ Una volta per sessione puoi evitare di marcare DANNO o prendere un 0 quando *Subisci Gravi Danni*.

SUPERIORITÀ NUMERICA

★ Quando *Chiedi una Mano* e la ottieni puoi spendere un *Camera-tismo* per rendere un 6 un invece di ottenere un +1.

MOSSE DI ESAURIMENTO

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

SLANGIO SCONSIDERATO

Quando sei in una situazione pericolosa marca ESAURIMENTO e subisci DANNO per considerare un qualunque tiro come un

IMPARATO DALLA MIGLIORE

Quando prendi questa MOSSA prendi una MOSSA DI ESAURIMENTO da un altro LIBRETTO.

FLUTTARE LA PREDA

MARCA ESAURIMENTO per chiedere a chi gioca con te quali emozioni il tuo personaggio sta provando in quel momento: deve risponderti sinceramente.

PRESA AI FIANCHI

MARCA ESAURIMENTO per entrare in scena in una posizione avvantaggiata, con o senza una spiegazione.

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.

