

NOMI

Papho, Mossuc, Milla, Lauta, Ruumo, Tyla, Deshi, Dalu, Pilte, Loete, Daruc, Liasa, Pasac, Lanec, Ega, Pilta

PRESENTAZIONE

- ▶ Persona di genere fluido, Persona di genere non-binario, Donna cisgender, Donna transgender, Persona genderqueer
- ▶ Volto stirato, volto grinzoso, volto mozzafiato, volto inquietante.
- ▶ Vestiti naturali, vestiti bizzarri, vestiti laceri, vestiti fluenti.
- ▶ Distratta, compiaciuta, misteriosa, nefasta.

EQUIPAGGIAMENTO

- ▶ Un simbolo del tuo Clan (descrivilo).
- ▶ Un oggetto, segno o cicatrice che mostra il prezzo che hai pagato per parlare con gli spiriti (descrivilo).
- ▶ Lancia, spada, arco, scudo e armatura.

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

- La tua spada emette un ronzio in presenza dell'Ombra.
- La tua lancia è adornata con molti feticci e ninnoli.
- Il tuo arco è famoso per aver ucciso i Tre Re.
- Il tuo scudo è ricoperto di spine.
- Sulla tua armatura sono dipinti sigilli e rune.

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.
 - Cancella 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:

- ▶ Sono entrata in comunione con gli spiriti degli antichi antenati di _____.
- ▶ _____ sembra spaventata da me, e per una buona ragione.
- ▶ Sono quasi morta e _____ è rimasta al mio capezzale finché non mi sono ripresa.
- ▶ Ho condiviso il mio letto con _____ in passato.

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 enigmatica e mistica.



LA VOLPE

Il velo che ci separa dai morti è più sottile di quel che pensi. Prendi la mia mano, te lo mostrerò.

Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

	Tirare Soffrire Gravi Danni				
DANNO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tirare Arrendersi alla Stanchezza	
	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

CAMMINO SPIRITUALE

★ Quando hai tempo, tranquillità e la possibilità di ritirarti nella natura puoi scivolare via da questo mondo per camminare al fianco degli spiriti. SCEGLI 2:

- Puoi recidere temporaneamente il controllo dell'Ombra su una persona o un luogo.
- Riapparisci in un luogo differente rispetto a quello da cui sei partita.
- Puoi portare qualche anima consenziente con te.
- Puoi porre agli spiriti una domanda, e loro risponderanno onestamente.
- Ti lasci qualcosa dietro per mantenerlo al sicuro.

OCCHI NEL CIELO

★ Quando marchi la fronte di un animale (con la terra, il fango o il sangue) puoi vedere attraverso i suoi occhi, a qualunque distanza esso si trovi. Quando **Guardi Oltre** in questa maniera, +FORTUNA invece che +ASTUZIA, e considera un ● come un ○.

LETTURA DELLE OSSA

★ Quando esegui la divinazione sul destino di un'altra persona +FORTUNA. L'MC ti dirà qualcosa che quel personaggio dovrebbe sapere ma che ancora non sa.

Con un ○ se sarai onesta con lei a riguardo della tua divinazione, marchi 1 CAMERATISMO con lei; se le menti, ottieni +1 PROSSIMO contro di lei. Con un ● gli spiriti forzano la tua mano: dovrai dire tutta la verità su ciò che hai visto. Con un ● dirai la verità ma non sarai creduta: perdi 1 Cameratismo con quel personaggio e marca Esaurimento.

PROTEZIONE CONTRO IL MALE

★ Quando usi amuleti protettivi su un personaggio per **Guardargli le Spalle** in una MISSIONE, +FORTUNA invece che +ADDESTRAMENTO

MOSSE DI ESAURIMENTO

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

OGGIO MALIZIOSO

Quando hai accesso agli effetti personali di un'altra persona marca ESAURIMENTO per chiedere all'MC dove questa si trova, come si sente e il suo stato di salute; ti dovrà rispondere onestamente.

ALLERTA SOPRANNATURALE

Quando vieni colta alla sprovvista marca ESAURIMENTO per agire per prima e prendi +1 CONTINUATO per la scena.

SPIRITI PROTETTIVI

Quando subisci DANNO puoi invece marcare ESAURIMENTO.

MARCHIO OSCURO

Marca ESAURIMENTO per piazzare una maledizione su una persona che è con te e SCEGLI 2. Se invece marchi 2 ESAURIMENTO, lancia su di essa una maledizione mantenendoti a distanza o SCEGLI 4:

- Dura per molto tempo.
- È particolarmente potente.
- È evidente a chiunque stia guardando.
- Solo tu sai come rompere la maledizione.

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.