

## NOMI

Troecke, Maega, Lollec, Taerde, Teasa, Laema, Lito, Peyma, Deyne, Laynda, Risoc, Prea, Teema, Raefa, Mease, Teldy

## PRESENTAZIONE

- ▶ Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, Genderqueer.
- ▶ Viso spigoloso, viso stanco, viso ben definito, viso gentile.
- ▶ Vestiti sacerdotali, vestiti neri, vestiti rituali, vestiti scialbi.
- ▶ Devota, cauta, pensierosa, carismatica

## 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 fatta di ossa dure come la roccia.
- La tua lancia è una reliquia del tuo Clan molto conosciuta.
- Il tuo arco è di fattura straniera.
- Il tuo scudo apparteneva a un antico tiranno.
- La tua armatura è cerimoniale ed è stata creata con estrema maestria.

## RANGO

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

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

## CLAN:

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

## AVANZAMENTI STANDARD

- Prendi +1 ASTUZIA.
- Prendi +1 FORTUNA.
- Prendi +1 ADDESTRAMENTO.
- Prendi +1 ADDESTRAMENTO.
- Prendi +1 VALORE.
- Ottieni una nuova **Mossa**.
- Ottieni una nuova **Mossa**.
- Ottieni una nuova **Mossa** da un altro **Libretto**.
- Ottieni una nuova **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 Logoramento** per ottenerla 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

- ▶ \_\_\_\_\_ serve gli dèi fedelmente. La mia fiducia in lei è implicita.
- ▶ 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 delle belle memorie 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

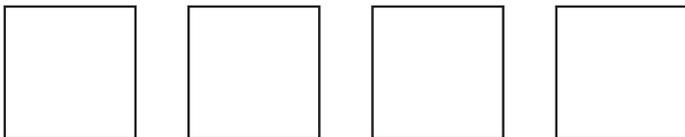
## LA TUA AGENDA

Sii poetica e saggia.



# IL CORVO

*Avere paura significa provare che siamo umani. Sormontare quella paura significa conoscere la mente degli dèi.*



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



### TRACCE

DANNO



Dolorante



Ferita



Critica

STANCHEZZA



LOGORAMENTO



ESPERIENZA



### CAMERATISMO

Massimo 3 per persona. Invece di segnare la quarta, segna Esperienza.

## MOSSE

Scegline due

### AGENTE DIVINO

Veneri una divinità che incarna uno dei seguenti concetti: guerra, caccia, legge, casa e focolare, commercio, viaggio, segreti, mari e fiumi, arte, costruzione, amore e sesso, celebrazione, morte e sogni.

Quando incontri qualcosa collegato al fulcro della tua divinità, chiedi all'MC una domanda a riguardo, e lei ti risponderà onestamente: ottieni +1 *Prossimo* per agire in base alla risposta.

### PASTORE DI TUTTO

Quando *Guardi le loro Spalle*, +FORTUNA invece che +ADDESTRAMENTO.

### SANO DISCORSO

Quando inizi un dibattito filosofico, morale o etico con qualcuno, +VALORE. Con ○ *Scegli 2*. Con ● *Scegli 1*.

- ▶ Devo segnare STANCHEZZA o LOGORAMENTO, a loro scelta.
- ▶ Ottieni CAMERATISMO con loro.
- ▶ Rimuovi un punto di STANCHEZZA.
- ▶ Se ti danno ragione, segnano ESPERIENZA.

Con ● perdi la stima delle persone che ti circondano; segna STANCHEZZA o LOGORAMENTO.

### SIAMO TROPPO POCHI

Quando *Fai un Elogio*, tratta un ● come un ○ e un ○ come un ○. Chiunque converta CAMERATISMO in ESPERIENZA o LOGORAMENTO ottiene 2 per CAMERATISMO invece di 1.

### OFFICIANTE SACRO:

Quando esegui un rituale religioso o spirituale (matrimonio, dare un nome, incoronazione, eccetera), segna ESPERIENZA e scegli se rimuovere un punto STANCHEZZA o ottenere un punto CAMERATISMO con qualcuno coinvolto nel rito.

## mosse di logoramento

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

### confessore

Segna LOGORAMENTO quando qualcuno si confida con te per abbassare la tua STANCHEZZA o la sua STANCHEZZA di 2. (Non entrambe)

### oltre il velo

Quando guardi negli occhi di qualcuno morto di recente, segna due LOGORAMENTO per *Chiedere 2*:

- ▶ Cosa stava facendo prima di morire?
- ▶ Chi e/o cosa lo ha ucciso?
- ▶ Quale è stata l'ultima cosa che ha visto?
- ▶ Quali sono stati i suoi ultimi pensieri?
- ▶ Quale segreto si è portato nella tomba?

### ultima benedizione

Segna LOGORAMENTO quando un compagno muore in tua presenza per guarire 1 DANNO, prendere +1 *Prossimo*, e segnare ESPERIENZA. Se la sua morte in parte è colpa tua (sarà l'MC a decidere), segna un ulteriore LOGORAMENTO.

### miracolo

Quando un compagno tira per *Soffrire grande Danno* o *Leccarsi le Ferite*, segna LOGORAMENTO per cambiare un ● in un ○.

### punto di rottura

Il peso di questa guerra ti ha finalmente agguantato, e il tuo personaggio 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.

SCARICAMI DA WWW.NARRATIVA.IT

Edizione inglese: ©2017 Anna Kreider & Andrew Medeiros  
Edizione italiana: © 2018 - 2020 Shadow di Michele Gelli.