

## 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:

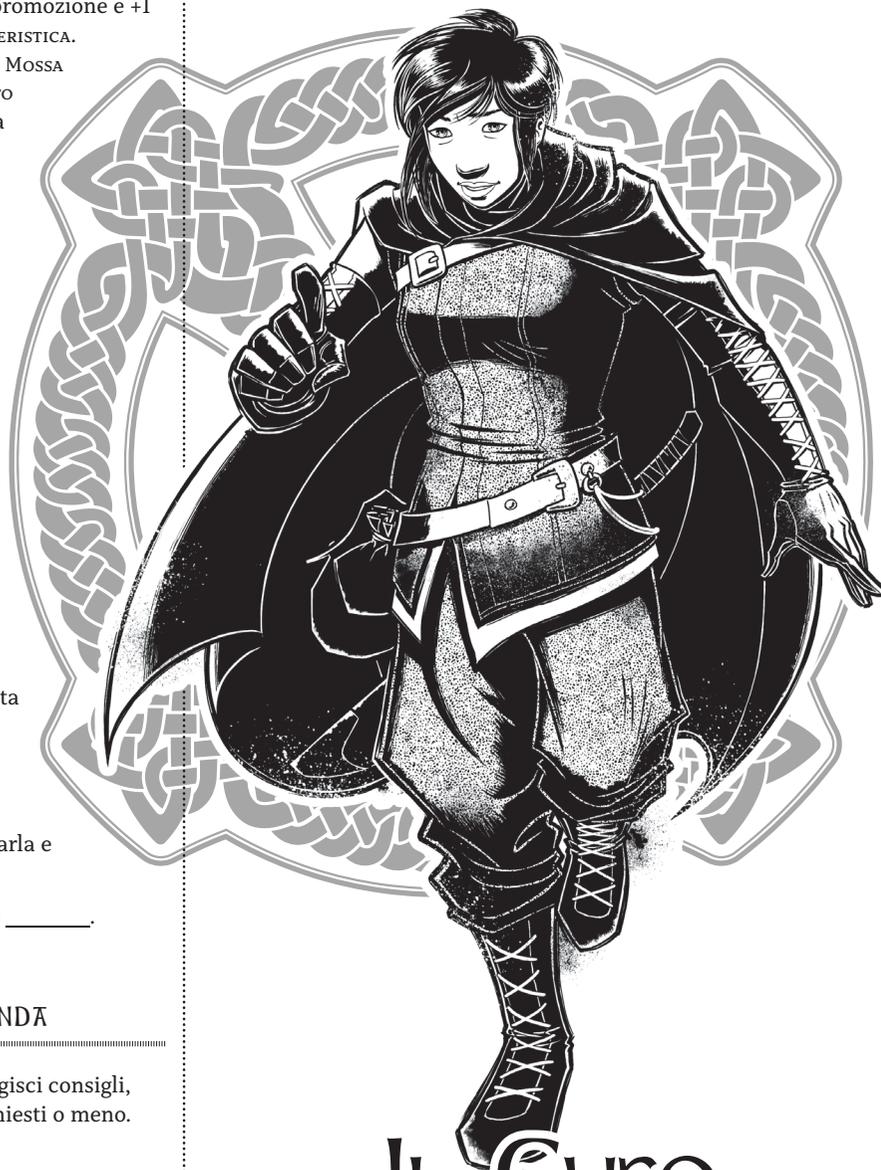
- ▶ \_\_\_\_\_ serve gli dèi fedelmente. Mi fido di lei incondizionatamente.
- ▶ L'alleanza tra il mio Clan e quello di \_\_\_\_\_ è stata distrutta dall'Ombra.
- ▶ \_\_\_\_\_ ha perso la via; solo io posso guidarla nuovamente sulla giusta strada.
- ▶ Ho visto \_\_\_\_\_ nei miei sogni prima di incontrarla 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... Ah! E questo per cos'era?!*

Aggiungi 1 a uno dei valori a tua scelta.



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



### TRACCE

|             |                                |                          |                                      |                          |
|-------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------------------|--------------------------|
|             | Tirare<br>Soffrire Gravi Danni |                          |                                      |                          |
| DANNO       | <input type="checkbox"/>       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>             |                          |
|             | Dolorante                      | Ferita                   | Critica                              |                          |
|             |                                |                          | Tirare<br>Arrendersi alla Stanchezza |                          |
| 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"/> |
| ESPERIENZA  | <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 continuato, marca ESPERIENZA; se è sciocco e continuato, 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.

