

NOMI

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

PRESENTAZIONE

- ▶ Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, 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 è straniera e risulta strana qui.
 - La tua lancia fu un dono dal tuo Clan ed è stata marchiata in qualche modo.
 - Il tuo arco è stato creato da un amico 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 quasi silenziosamente

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
- Toltho**
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:

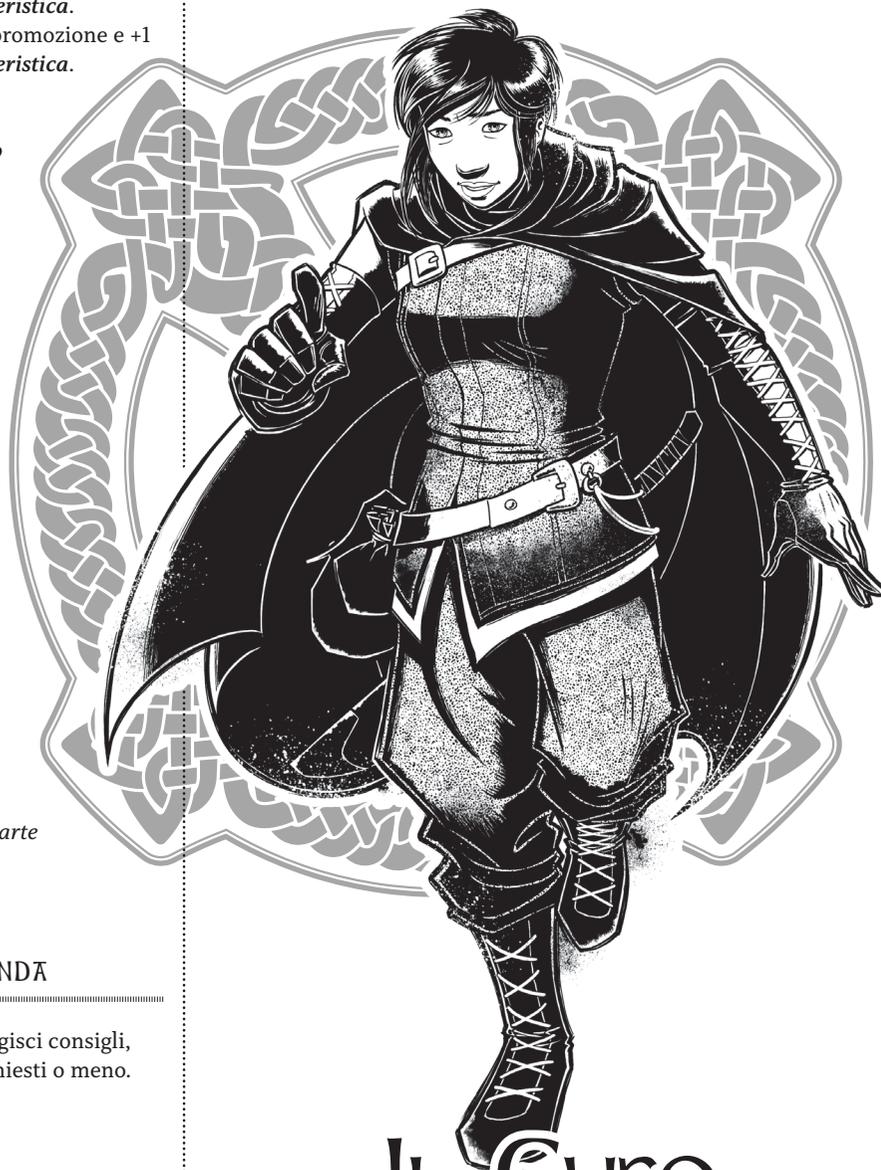
- ▶ *Gli anziani del mio Clan mi hanno proibito di avvicinarmi a _____.*
- ▶ *Tengo d'occhio _____ perché non mi fido di lei.*
- ▶ *_____ mi capisce come pochi altri riescono.*
- ▶ *_____ vive secondo un codice diverso dal mio, spero che non ci scontreremo.*
- ▶ *È arrivato il momento che il mio Clan metta da parte la faida 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

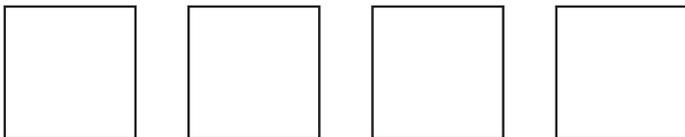
LA TUA AGENDA

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



IL GUFO

*Vi ho detto che sarebbe successo se non mi aveste ascoltata... ow!
E questo per cos'era?!*



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

VELOCE E SILENZIOSA

Quando sei *In ricognizione*, considera un ● come un ○, e un ○ come un ○.

IL METODO NELLA MIA FOLLIA

Quando confidi un piano che hai fatto per una missione, +ASTUZIA. Con ○ **Prendi 2**. Con ○ **Prendi 1**. Con ● il tuo piano ti si ritorce contro in qualche maniera. L'MC sceglierà 1 nuova **Complicazione** per la missione.

Durante la missione, spendi le tue *Prese* per fare una delle seguenti opzioni:

- Cambia il fallimento di qualcuno con un ○;
- scegli chi sarà afflitto da una **Complicazione** che è stata selezionata.

TE L'AVEVO DETTO

Quando dai un consiglio a qualcuno e loro ti ignorano, prendo -2 **Prossimo**. Più tardi, quando gli ricorderai del consiglio che gli avevi dato e che hanno ignorato, **Scegli 1**:

- Ottieni CAMERATISMO con loro.
- Abbassa la tua STANCHEZZA di 1.

SGUARDO AFFILATO

Quando **Guardi oltre**, prendi +2 invece di +1 ai tiri mentre agisci in base alle risposte. Con ○ chiedi una domanda addizionale.

GIOCANDO A LUNGO TERMINE

Quando **Ti apri con qualcuno** con altre motivazioni in mente, +ASTUZIA invece che +VALORE.

mosse di logoramento

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

ficcanaso

Segna LOGORAMENTO per apparire in scena. In realtà eri nascosta lì da tutto il tempo e hai sentito tutto ciò che è stato detto.

fra le crepe

Segna LOGORAMENTO per entrare in qualche posto in cui non avresti motivo di essere. Segna un secondo LOGORAMENTO per portare altre persone con te.

non finira' bene

Segna LOGORAMENTO per chiedere all'MC se l'attuale piano d'azione è saggio o sciocco. Se è saggio e continuate, segna ESPERIENZA; se è sciocco e continuate, segna LOGORAMENTO.

sembra divertente

Segna LOGORAMENTO per usare una **Mossa** da un altro **Libretto**, escluse le **Mosse di Logoramento**

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.