

NOMI

Reule, Roenti, Rystoc, Draile, Parda, Tordec, Lerti, Laluc, Reynda, Duba, Lufu, Paeka, Laustec, Dyfic, Tethi

PRESENTAZIONE

- Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, Genderqueer.
- Viso espressivo, viso bruciato, viso tetro, viso lungo.
- Vestiti sporchi, vestiti che celano, vestiti laceri, vestiti raffinati.
- Criptica, professionale, sulla difensiva, viscida

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 leggera e può essere nascosta facilmente.
- ☐ La testa della tua lancia è forgiata con metallo proveniente dalle stelle.
- ☐ Il tuo arco è una reliquia della tua gente.
- ☐ Il tuo scuo è una leggenda tra i Clan.
- ☐ La tua armatura è semplice ma sorprendentemente durevole

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:

- _____ non approverebbe mai i riti segreti del mio Clan.
- _____ non capirebbe mai quanto il mio Clan abbia sofferto.
- _____ ha un segreto che solo io conosco.
- Posso sempre contare sul fatto che _____ non perda la testa quando ci sono guai in vista.
- _____ mi deve un favore che ancora non mi ha ripagato

I TUOI PRINCIPI

- Fai in modo che i personaggi altrui siano fantastici e conditi con tempo sotto i riflettori
- Tenete d'occhio la sicurezza emotiva del gruppo e siate gentili tra di voi

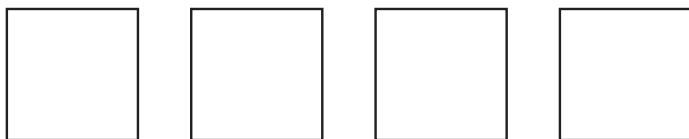
LA TUA AGENDA

Sii enigmatica e senza paura.



IL RAGNO

Resta immobile, capito? Non siamo sole qui, e se non riesco a ricucirti non ce la farai... Hai sentito anche tu quel rumore?



ASTUZIA



FORTUNA



ADDESTRAMENTO



VALORE



TRACCE

DANNO



Dolorante



Ferita



Critica

STANCHEZZA



LOGORAMENTO



ESPERIENZA



CAMERATISMO

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

MOVES

Sceglie due

☐ RAPPENDATRICE

Quando curi le ferite di un altro personaggio, +ASTUZIA (se stai curando un PG, non tira per *Leccarsi le Ferite*). Con  cancellano 1 DANNO. Con  Scegli 2. Con  Scegli 1:

- Lo fai rapidamente e in maniera pulita;
- non hanno bisogno di molto tempo a riposo per riprendersi;
- ottieni CAMERATISMO con la persona di cui ti sei presa cura;
- uno di voi diminuisce la sua STANCHEZZA di 1 (scegli tu).

Se spendi 1 CAMERATISMO con chi è sotto le tue cure, aggiungi +2 al tiro (scegli dopo aver tirato). Con  cancellano comunque il DANNO, ma qualcosa di non collegato alla cura va storto.

☐ ENTRA NEL MIO SALONE:

Quando qualcuno viene da te con dei doni, richieste, o ti chiede un favore, SCEGLI 1:

- Perdono 1 CAMERATISMO con te e tu ottieni 1 CAMERATISMO con loro;
- prendi +1 *Continuato* contro di loro per il resto della scena;
- guarda *Oltre loro* come se avessi tirato .

☐ RIFLESSI OSCURI

Quando *Lasci Entrare l'Ombra* o *Resisti all'Ombra* considera un  come un  e un  come un .

☐ MOTIVAZIONI NASCOSTE

Quando *interferisci nelle azioni di qualcuno* dopo che hanno tirato, +ASTUZIA. Con  ottengono un -2 al loro tiro. Con  ti esponi al fuoco, al pericolo, o a una rappresaglia. Se spendi CAMERATISMO con loro, aggiungi +2 al tuo tiro.

☐ LE MIGLIORI INTENZIONI

Quando ti *Apri con Qualcuno* essendo molto strana e criptica, +FORTUNA invece che +VALORE.

mosse di logoramento

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

☐ slancio sconsiderato

Quando sei in una situazione pericolosa, segna LOGORAMENTO e subisci DANNO per considerare un qualunque tiro come un .

☐ imparato dal migliore

Quando prendi questa *Mossa*, prendi una *Mossa di Logoramento* da un altro *Libretto*.

☐ scovarli

Segna LOGORAMENTO per chiedere a qualcuno quali emozioni il loro personaggio sta provando in quel momento: devono risponderti sinceramente.

☐ prendili ai lati

Segna LOGORAMENTO per arrivare in una scena in una posizione avvantaggiata, con o senza spiegazioni.

☐ 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.