

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 una di due spade gemelle; se non l'hai tu, chi brandisce la sua sorella?
- ☐ La tua lancia è corta e affilata come un rasoio, progettata per combattimenti ravvicinati.
- ☐ Il tuo arco è fatto di legno infrangibile.
- ☐ Il tuo scudo può essere assicurato tramite una cintura, permettendoti di combattere con due armi.
- ☐ La tua armatura è ingombrante e gloriosa.

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:

- _____ mi ha salvato la vita più di una volta.
- Ho visto _____ nel suo momento peggiore e me lo sono tenuta per me stessa.
- Il Clan di _____ ed il mio una volta erano lo stesso Clan, ma si sono divisi generazioni fa.
- Reputo _____ una rivale. Devo mantenere le mie abilità affilate per competere.
- _____ è destinata alla grandezza, fintanto che segue la mia guida

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

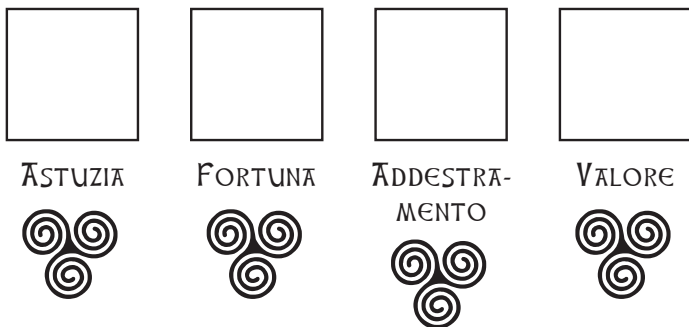
LA TUA AGENDA

Sii drammatica e gloriosa.



L'AQUILA

Questo giorno potrebbe essere l'ultimo, ma daremo a noi stesse una fine che sarà ricordata per sempre!



TRACCE

DANNO	☐	☐	☐		
	Dolorante	Ferita	Critica		
STANCHEZZA	☐	☐	☐	☐	
LOGORAMENTO	☐	☐	☐	☐	☐
ESPERIENZA	☐	☐	☐	☐	☐

CAMERATISMO

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

MOSSE

Scegline due

☐ UNA A UNA

Quando **Sbollisci** affrontando qualcuno di fronte a un pubblico, aggiungi queste opzioni alla lista:

- Li metti in imbarazzo; abbassa la tua STANCHEZZA di 1 in più;
- li lasci vincere; rimuovi un punto di LOGORAMENTO.

☐ RIBELLE:

Quando **Provochi qualcuno** sfidando le sue azioni o le sue parole, +VALORE invece che +FORTUNA.

☐ GRIDO DI BATTAGLIA

Quando sei assegnata a **Prendere il Punto** in una **Missione**, tutti gli altri ottengono +1 sul loro **tiro missione**.

☐ TE STESSA

Durante la **Mossa di Inizio sessione**, scegli le due **Mosse** da evidenziare. Durante la **Mossa di Fine sessione**, scegli anche chi pensi abbia beneficiato dalle tue abilità e guadagni CAMERATISMO con lei.

☐ COSTRUIRE UN PASSO ALLA VOLTA:

Quando ti vanti dei tuoi successi o delle tue abilità poco prima di **Aprirti con qualcuno**, tratta un ● come un ● e un ● come un ○.

mosse di logoramento

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

☐ legata al dito

Segna LOGORAMENTO per **Provocare una reazione** da qualcuno come se avessi tirato ○. Puoi scegliere di farlo dopo aver tirato.

☐ qualcosa per cui morire

Segna LOGORAMENTO per far sì che qualcuno nella scena subisca DANNO al posto tuo. Se è un altro PG, lui segna ESPERIENZA.

☐ d'esempio

Segna LOGORAMENTO quando un altro PG fa un tiro con VALORE per aggiungere anche il tuo VALORE al suo tiro.

☐ destinata a farlo

Quando fallisci un tiro, puoi segnare LOGORAMENTO per considerarlo il prossimo tiro che farai nella scena come 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.