Nomi

Trull, Otac, Locha, Mehic, Radec, Dralla, Erdo, Prithe, Troshic, Athoc, Lyshe, Proeshe, Rezi, Rethe, Leyma

Presentazione

- Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, Genderqueer.
- Volto forte, volto segnato dalle intemperie, volto emaciato, volto sfregiato.
- Vestiti comuni, vestiti consunti, vestiti rattoppati, vestiti sbiaditi.
- Arrogante, tranquilla, gentile, vivace

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 antica, passata di mano in mano attraverso le generazioni
- ▢ La testa della tua lancia è stata forgiata da un fabbro leggendario
- ▢ Il tuo arco è stato creato con il legno proveniente dal Bosco Benedetto
- ▢ Il tuo scudo è blasonato con il simbolo del tuo Clan.
- ▢ La tua armatura è una cotta di maglia finemente forgiata

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 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***.
- ▢ Cancella 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

- _____ e io veniamo dallo stesso Clan
- Ho difeso _____ da un insulto.
- _____ mi ha fatto un grande favore di recente
- Sono rimasta impressionata dalle abilità di _____
- Mi sono aperta con _____ riguardo delle tradizioni del mio Clan

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 iperprotettiva e coraggiosa.

L'Orsa

"Vieni dietro di me!
E occhio ai fianchi dannazione,
potrebbero cercare di circondarci!

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

☐ **Furia controllata**

Quando ti ***Arrendi alla fatica***, non aggiungere la tua Stanchezza al tiro. Quando ***Sbollisci*** esercitandoti fisicamente, +Addestramento invece che +Fortuna.

☐ **Tenace, vecchia orsa**

Quando ***Soffri grande danno*** o ti ***Lecchi le tue ferite***, puoi +Addestramento.

☐ **Comando sensibile**

Quando dai a qualcuno un ordine diretto e loro lo seguono, loro segnano Esperienza. Quando qualcuno ti dà un buon consiglio e tu lo segui, segna Esperienza

☐ **Mamma orsa**

Quando qualcuno di importante per te si sente minacciato o è in pericolo +Valore. Con ⓘ arrivi sul posto in quel preciso momento, con o senza spiegazioni. Con ○ ottieni ***+1 Continuato*** per il resto della scena. Con ● l'MC ti dirà quando arriverai, e non ti piacerà.

☐ **A nervi saldi prevali**

Quando suggerisci cautela a qualcuno che temi possa fare qualcosa di sciocco, +Addestramento. Con un ⓘ ***Scelgono 1***. Con un ○ prendi ***+1 Prossimo*** con loro.

- Ti ascoltano e lasciano perdere;
- ti attaccano.
- ti ignorano e prendono ***-2 Prossimo*** (o, se sono dei PNG, si fanno male).

Con un ● fanno come preferiscono. Perdi 1 Cameratismo con loro, e segna Logoramento.

mosse di logoramento

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

☐ **veterana d'elite**

Quando ti ***Affidi al tuo Addestramento***, segna Logoramento per considerare il tuo tiro ○, anche dopo aver tirato.

☐ **intimidatoria**

Segna Logoramento per forzare un PNG a fare ciò che vuoi attraverso l'uso di minacce e prepotenza.

☐ **verità dolorose**

Segna Logoramento per strigliare qualcuno pubblicamente e cancellare la sua Stanchezza.

☐ **occhio acuto**

Segna Logoramento per chiedere a qualcuno se il suo personaggio ti sta mentendo; lui deve risponderti onestamente e direttamente.

☐ **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.NARRATTIVA.IT
Edizione inglese: ©2017 Anna Kreider & Andrew Medeiros
Edizione italiana: © 2018 ~ 2020 Shadow di Michele Gelli.