

NOMI

Papho, Mossuc, Milla, Lautu, Ruumo, Tyla, Deshi, Dalu, Pilte, Loete, Daruc, Liasa, Pasac, Lanec, Ega, Pilta

PRESENTAZIONE

- Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, Genderqueer.
- Volto perfetto, volto magnifico, volto straordinario.
- Vestiti colorati, vestiti su misura, vestiti eleganti, vestiti immacolati.
- Arrogante, instabile, affascinante, gioviale

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 un'opera d'arte, magnifica e bellissima.
- ☐ La tua lancia è di fattura unica ed è famosa tra i membri del tuo Clan.
- ☐ Il tuo arco è stato benedetto dai Quattro.
- ☐ Il tuo scudo è spesso ed è stato costruito con legno e acciaio.
- ☐ La tua armatura è splendente e meravigliosa.

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:

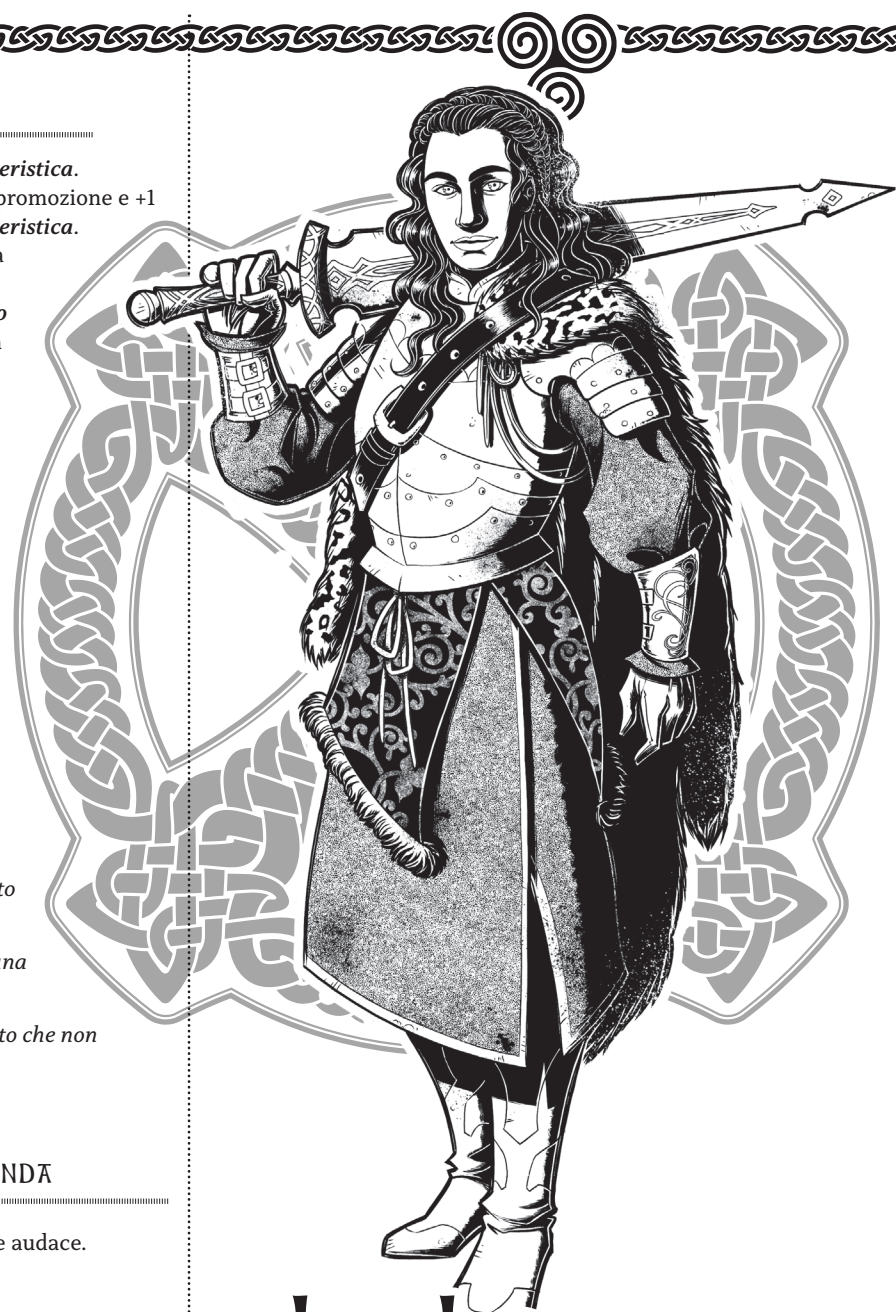
- Il mio Clan e quello di _____ sono nemici giurati.
- _____ ed io siamo unite in matrimonio.
- Il mio Clan e quello di _____ hanno combattuto fianco a fianco contro l'Ombra.
- So che _____ cadrà preda dell'Ombra, è solo una questione di tempo.
- _____ una volta mi ha salvato la vita, un debito che non vedo l'ora di ripagare

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

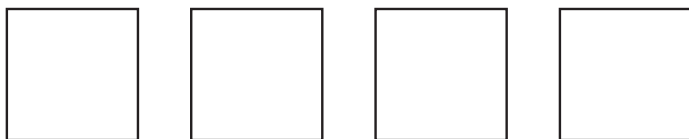
LA TUA AGENDA

Sii affascinante e audace.



LA LEONESSA

*Lascia che me ne occupi io.
Ci so fare con le persone.*



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

Sceglie due

☐ MAGNETISMO ANIMALE

Quando tiri fuori il tuo charm per *Provocare* qualcuno, considera un ● come un ○. Quando lo fai con un PG e lui ti dà la reazione che vuoi, *Sceglono* 2:

- Ottengono CAMERATISMO con te;
- segnano ESPERIENZA;
- rimuovono un punto di STANCHEZZA.

☐ METTERSI IN MOSTRA

Quando *Sbollisci* cercando di impressione o intrattenere gli altri, scegli un'opzione in più, anche con ●.

☐ A CACCIA

Quando hai un momento di intimità fisica con qualcuno con cui non l'hai mai avuta, guadagni CAMERATISMO con lei ed entrambe segna ESPERIENZA.

☐ ORATRICE APPASSIONATA

Quando parli senza paura di fronte a una folla di persone, +FORTUNA. Con un ○ ti ascoltano senza interromperti e tengono in considerazione le tue parole. Con un ○ li convinci a credere a una verità che metti innanzi a loro. Con un ● la folla prende una brutta piega prima che tu possa finire.

☐ DI ISPIRAZIONE

Quando *Necessiti di una mano* da qualcuno e accettano di aiutarti, segnano ESPERIENZA.

☐ FORTUNATA

Una volta per sessione puoi evitare di segnare DANNO o prendere un ○ quando *Soffri grande danno*.

mosse di logoramento

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

☐ quegli occhi

Quando sei da sola con qualcuno, segna LOGORAMENTO per *Guardare oltre con lui* come se avessi tirato un ○

☐ tieniti stretta gli amici

Segna LOGORAMENTO per mantenere un CAMERATISMO che hai appena speso.

☐ stile in tutto

Quando *Necessiti di una mano* e la ottieni, segna LOGORAMENTO per aggiungere 2 al tuo tiro per ogni CAMERATISMO speso invece di 1, ma solo se descrivi te stessa o loro in maniera epica o formidabile mentre agite.

☐ portafortuna

Una volta per missione, segna LOGORAMENTO per ignorare 1 *Complicazione* che viene fuori.

☐ 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.