

## NOMI

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

## PRESENTAZIONE

- ▶ Fluido, Non-binario, Donna cisgender, Donna trans, Genderqueer.
- ▶ Volto stirato, volto grinzoso, volto che risalta, volto inquietante.
- ▶ Vestiti naturali, vestiti strani, vestiti laceri, vestiti fluenti.
- ▶ Distratta, compiaciuta, misteriosa, nefasta.

## EQUIPAGGIAMENTO

- ▶ Un simbolo del tuo Clan (descrivilo).
- ▶ Un oggetto, segno o cicatrice che mostra il prezzo che hai pagato per parlare con gli spiriti (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:

- ▶ Sono entrata in comunione con gli spiriti degli antichi antenati di \_\_\_\_\_.
- ▶ \_\_\_\_\_ sembra spaventata da me, con una buona motivazione.
- ▶ Sono quasi morta e \_\_\_\_\_ si è seduta al mio fianco finché non mi sono ripresa.
- ▶ Ho condiviso il mio letto con \_\_\_\_\_ in passato.



## 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

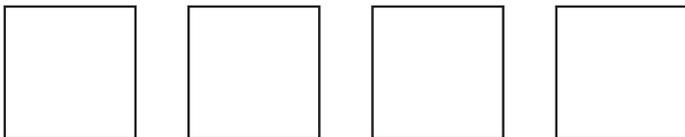
## LA TUA AGENDA

Sii enigmatica e mistica.



# LA VOLPE

*Il velo che ci separa dai morti è più sottile di quel che pensi. Prendimi per mano, te lo mostrerò.*



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

### CAMMINO DEGLI SPIRITI

Quando hai tempo, sicurezza, e la possibilità di ritirarti nella natura, puoi scivolare libera da questo mondo per camminare al fianco degli spiriti. *Scegli 2:*

- Puoi recidere temporaneamente il controllo dell'Ombra su una persona o un luogo;
- riapparire in un luogo differente rispetto a quello da cui il tuo cammino è iniziato;
- puoi portare qualche anima consenziente con te;
- puoi chiedere agli spiriti una domanda, e loro risponderanno onestamente;
- ti lasci qualcosa alle spalle per mantenerlo al sicuro.

### OCCHI NEL CIELO

Puoi marchiare la fronte di un animale (con la terra, il fango o il sangue) per vedere attraverso i suoi occhi, a qualunque distanza esso si trovi. Quando *Guardi oltre* in questa maniera,  $\diamondsuit+FORTUNA$  invece che  $\diamondsuit+ASTUZIA$ , e considera un  $\bullet$  come un  $\odot$ .

### LETTURA DELLE OSSA

Quando esegui la divinazione sul destino di qualcuno,  $\diamondsuit+FORTUNA$ . Con un  $\odot$  PMC ti dirà qualcosa che quel personaggio dovrebbe sapere ma che ancora non sa.

Con un  $\odot$  se sarai onesta con lui a riguardo della tua divinazione, ottieni 1 CAMERATISMO con lei; se le menti, ottieni *+1 Prossimo* contro di lei.

Con un  $\bullet$  gli spiriti forzano la tua mano: dovrai dirle tutta la verità a riguardo di ciò che hai visto.

Con un  $\bullet$  dirai la verità ma non ti crederanno: perdi 1 CAMERATISMO con quel personaggio e segna LOGORAMENTO.

### PROTEZIONE CONTRO IL MALE

Quando usi amuleti protettivi su qualcuno per *Guardargli le spalle* in una missione,  $\diamondsuit+FORTUNA$  invece che  $\diamondsuit+ADDESTRAMENTO$ .

## mosse di logoramento

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

### occhio maligno

Quando hai accesso a un pezzo delle proprietà personali di qualcuno, segna LOGORAMENTO per chiedere all'MC dove si trovano, come si sentono e il loro stato di salute; ti dovrà rispondere onestamente.

### allerta soprannaturale

Quando vieni colta alla sprovvista, segna LOGORAMENTO per agire prima di tutti e prendi *+1 Continuato* per la scena.

### spiriti protettivi

Quando subisci DANNO, puoi invece segnare LOGORAMENTO.

### marchio oscuro

Segna LOGORAMENTO per piazzare una maledizione su qualcuno in tua presenza e *Scegli 2*. Se invece segni 2 LOGORAMENTO, maledicili da distanza o *Scegli tutte e 4*:

- Dura per molto tempo;
- è particolarmente potente;
- è evidente a chiunque li guardi;
- solo tu sai come rompere la maledizione.

### 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.