

CLAUDIO PUSTORINO

VILEBORN

EMBRACE YOUR DARKNESS



QUICKSTART



VILEBORN

EMBRACE YOUR DARKNESS

TI DIAMO IL BENVENUTO IN VILEBORN!

Il gioco è attualmente in sviluppo e il tuo parere è fondamentale!
Unisciti alla community Discord di VILEBORN per darci la tua opinione
sul gioco, fare domande e trovare altre persone con cui giocare.

<https://bit.ly/vileborndiscord>

Iscriviti alla newsletter per ricevere tutti gli aggiornamenti sul gioco.

<https://horribleguild.com/newsletter>

LANCIO SU KICKSTARTER IL 7 NOVEMBRE

<https://bit.ly/vilebornks>



Indice dei contenuti

1	INTRODUZIONE - LA FINE E L'INIZIO	7
	<i>Il mondo di gioco in poche pagine</i>	
	Antefatto - Una tempesta perfetta	8
	Chi siete - Stirpevile	11
	Dove siete - Nell'oscurità	12
2	AVVENTURA - LEX UMBRÆ	16
	<i>Un'avventura con cui imparare a giocare</i>	
	Preparazione - <i>Ruoli e struttura dell'avventura</i>	18
	Prologo - <i>Come affrontare le PROVE</i>	30
	In Viaggio - <i>Stabilire i MOVENTI</i>	38
	<i>Affrontare l'oscurità, esplorare i RETAGGI OSCURI</i>	44
	Ordalia - <i>Affrontare una SFIDA</i>	52
	Sacramento - <i>Assumere reverie</i>	60
	Addestramento - <i>Stabilire i LEGAMI</i>	62
	Indagine - <i>Sperimentare ciò che avete appreso</i>	66
	In caccia - <i>Concludere l'avventura</i>	70
3	ANTEPRIMA - NEL GIOCO COMPLETO	76
	<i>Un'anteprima di ciò che troverai nel manuale</i>	
	Personaggi - Un percorso di formazione	78
	Storie - Uno sviluppo in tre atti	81
	Sfide - Temibili avversari	82

PRIMA DI COMINCIARE

INTRODUZIONE AL MANUALE

Benvenuti in Lex Umbrae, l'avventura introduttiva di VILEBORN. Dopo una breve introduzione al mondo di gioco, potrete lanciarvi in un'avventura che vi insegnerà a giocare passo dopo passo!

VILEBORN è un Gioco di Ruolo che ha il sapore graffiante e avventuroso di un romanzo fantasy di formazione. Giocandolo, vivrete le avventure di giovani eroi che affronteranno l'oscurità del mondo e impareranno a conoscere quella che alberga dentro di loro. VILEBORN è ideato per raccontare storie di formazione dell'eroe: il duro addestramento e il rapporto conflittuale con i vostri tutori, l'esplorazione del vostro RETAGGIO OSCURO e la paura per le PULSIONI che ne derivano, il cameratismo e i LEGAMI che solo avventure in un mondo pieno di pericoli possono forgiare.

COSA VI SERVE PER GIOCARE

- Per giocare dovete essere minimo in 3 e massimo in 5.
- Stampate le **schede personaggio** che trovate allegate a questo quickstart, o che potete scaricare dal sito **horribleguild.com**.
- Tenete a portata di mano qualcosa per prendere appunti come carta, gomma e matite, oppure dei dispositivi elettronici.
- Procuratevi alcuni **dadi poliedrici** o un'app tiradadi. L'ideale è averne 3 a 6 facce (d6), 3 a 8 facce (d8), 3 a 10 facce (d10) e 1 a 12 facce (d12).

Cos'è Vileborn?

È un gioco di ruolo

VILEBORN è un gioco in cui collaborate per raccontare una storia. Fa per voi se amate i GDR con regole intuitive e profonde. Nonostante le sue tinte dark, in VILEBORN non raccontate necessariamente un viaggio verso la corruzione, bensì storie in cui i personaggi esplorano i propri lati oscuri e scoprono, nel bene e nel male, chi sono veramente e cosa li rende unici.

È un gioco perché

Ci sono delle regole da seguire: sono poche e immediate. Vi capiterà di consultare schede che descrivono i personaggi che interpretate e di tirare dei dadi per verificare l'esito di azioni importanti per la storia.

È di ruolo perché

Giocando, vestite il ruolo dei protagonisti della storia. Vi mettete nei loro panni, prenderete decisioni per loro, sviluppate la loro psicologia, decidete i loro obiettivi e descrivete le loro azioni.

Fa per voi se

Vi piacciono i romanzi fantasy di formazione. Amate i GDR avventurosi e quelli focalizzati sull'interiorità dei personaggi. Volete raccontare una storia insieme, senza pretese e ansia da prestazione.



INTRODUZIONE

LA FINE E L'INIZIO

*"Hai detto di avermi consegnato all'Ordine per proteggermi.
Ammettilo: lo hai fatto perché avevi paura di me."*

- Antoine Lecourt, Stirpevile



ANTEFATTO

UNA TEMPESTA PERFETTA

Impero di Egas,

Anno 1498 del calendario della Redentrice.

A cinque anni dalla comparsa dell'oscurità nei cieli di Egas, l'Impero fronteggia una crisi senza precedenti. Fa sempre più freddo, il cibo scarseggia e gli oscuri sono ovunque. Vampiri, caduti, licantropi; ogni creatura affine al buio è strisciata fuori dal suo nascondiglio, pronta a rivendicare il proprio dominio sui giorni a stento illuminati dal sole velato.

Voi siete stirpevile, metà umani, metà oscuri. Eravate bambini quando il vostro retaggio corrotto si è manifestato, sconvolgendo la vostra vita e separandovi dai vostri affetti. La Chiesa Luminarista, guida spirituale dell'Impero, sta cavalcando un'onda di fervore moralista, istigando la società a perseguitarvi in nome della fede.

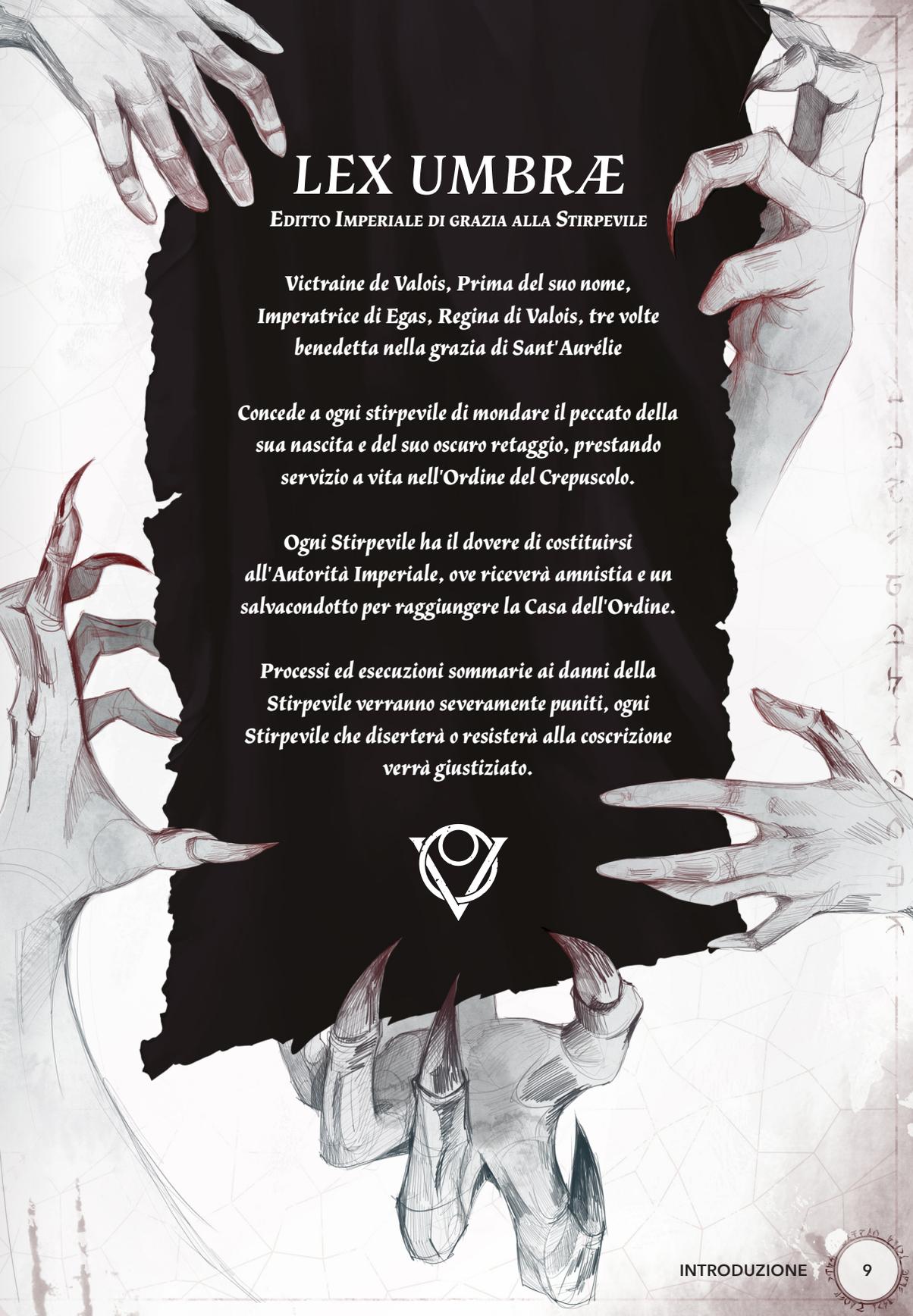
In cerca di un'arma nella guerra agli oscuri, l'Imperatrice di Egas ha sfidato i dettami della chiesa e ha emesso la Lex Umbræ: un ordine di coscrizione che pone ogni Stirpevile sotto l'autorità e la protezione dell'Ordine del Crepuscolo, un'antica confraternita votata alla protezione dell'Impero.

Siete le prime stirpivili mai reclutate nell'Ordine del Crepuscolo.

Siete al centro di una frattura nell'intesa tra Chiesa e Impero.

Siete in conflitto con la vostra natura, temuti e odiati.

Cosa farete dell'oscurità che alberga dentro di voi?



LEX UMBRÆ

EDITTO IMPERIALE DI GRAZIA ALLA STIRPEVILE

*Victraine de Valois, Prima del suo nome,
Imperatrice di Egas, Regina di Valois, tre volte
benedetta nella grazia di Sant'Aurèlie*

*Concede a ogni stirpevile di mondare il peccato della
sua nascita e del suo oscuro retaggio, prestando
servizio a vita nell'Ordine del Crepuscolo.*

*Ogni Stirpevile ha il dovere di costituirsi
all'Autorità Imperiale, ove riceverà amnistia e un
salvacondotto per raggiungere la Casa dell'Ordine.*

*Processi ed esecuzioni sommarie ai danni della
Stirpevile verranno severamente puniti, ogni
Stirpevile che deserterà o resisterà alla coscrizione
verrà giustiziato.*





CHI SIETE

STIRPEVILE

*Giovani adulti con un retaggio oscuro,
in un mondo che vi disprezza e ha bisogno di voi.*

CREATURE DI CONFINE

Il vostro retaggio si è risvegliato dopo l'arrivo dell'oscurità, conferendovi misteriosi poteri e travolgenti pulsioni. Ognuno di voi sente qualcosa di diverso: la sete di sangue, un'affinità al mondo degli spiriti, il richiamo della caccia, un legame con le ombre. In molti vogliono dirvi chi e cosa siete, ma nessuno sa realmente cosa vi abbia reso stirpivili; scoprirlo starà a voi.

ABBASTANZA GIOVANI, ABBASTANZA ADULTI

La vostra infanzia è finita quando avete visto il mondo andare in pezzi, assieme alle certezze dei vostri genitori. La vostra adolescenza è trascorsa osservando i bambini crescere senza memoria del mondo prima dell'arrivo dell'oscurità. Voi ricordate il passato, ma siete pronti a cambiare e adattarvi.

UN MALE NECESSARIO

L'Impero vi offre immunità in cambio del servizio a vita nell'Ordine del Crepuscolo, una confraternita che vanta una lunga storia di devozione alla Chiesa Luminarista e alla protezione dell'Impero. L'unica ragione di questa scelta è che siete considerati come un'arma vincente nella guerra agli oscuri.

Un mondo in rovina, famiglie in cui non vi sentite a casa, tutori intenzionati a plasmarvi, dei lati oscuri che vi tentano e vi spaventano. Ognuno di questi elementi è un utile aggancio per giocare il conflitto generazionale e raccontare un viaggio di crescita e scoperta interiore.

DOVE SIETE

NELL'OSCURITÀ

*Un mondo sconvolto da una crisi
che gli adulti attorno a voi non sanno come affrontare.*

L'OSCURITÀ SI ADDENSA NEL CIELO

All'inizio era una caligine appena accennata. I vostri genitori vi hanno rassicurato, dicendo che probabilmente si trattava di un fenomeno passeggero. Invece, ha continuato a crescere e fiaccare sempre di più la luce del sole. Se continuerà così, presto rimarrà solo buio.

L'OSCURITÀ CAMMINA TRA NOI

Li chiamano gli oscuri. Vampiri, licantropi, caduti: i figli dell'oscurità strisciano fuori dai loro nascondigli per rivendicare ciò che un tempo era il giorno. I primi esperimenti a scopo bellico con la polvere da sparo non basteranno a fermarli: questa guerra non può essere vinta con gli eserciti.

L'OSCURITÀ INQUINA I CUORI DELLE PERSONE

Alcune trovano rifugio nel moralismo della Chiesa Luminarista, altre si abbandonano a qualunque bassezza, pur di rimanere al sicuro: rubano, uccidono e confidano nei più recenti esperimenti d'illuminazione artificiale, ottenuta strappando l'ultimo bagliore di vita dagli occhi dei morenti.

L'ambientazione di VILEBORN è studiata affinché tutti i suoi elementi richiamino aspetti noti del mondo reale e del nostro folklore. Immergervi nell'ambientazione sarà semplice e immediato; potrete approfondirne gli aspetti che vi interessano di più, conoscerli e farli vostri mentre giocate.





I PILASTRI DI VILEBORN

Cambiamento, Conflitto e Avventura: questi tre pilastri sono il cuore pulsante di VILEBORN! Teneteli presenti e seguite le regole per godervi il meglio dell'esperienza che questo gioco può offrire!

CAMBIAMENTO

Il mondo è cambiato, che lo vogliate o meno. Plasmate lo con le vostre scelte! Il vostro retaggio oscuro si è risvegliato, abbiate il coraggio di esplorarlo! Gli equilibri del potere sono instabili, date loro una spinta!





CONFLITTO

Gli oscuri sono ovunque. L'Ordine del Crepuscolo, devoto alla Chiesa ma al servizio dell'Impero, è diviso da tensioni interne per aver reclutato stirpevile come voi. Il vostro retaggio oscuro vi tenta e vi spaventa. Mettete in gioco questi conflitti!

AVVENTURA

Realizzate imprese memorabili, affrontare minacce terribili e, infine, plasmate la vostra verità, sovvertendo i precetti che vi sono stati imposti. Stringete legami unici, superate i vostri limiti e scoprite chi siete veramente.

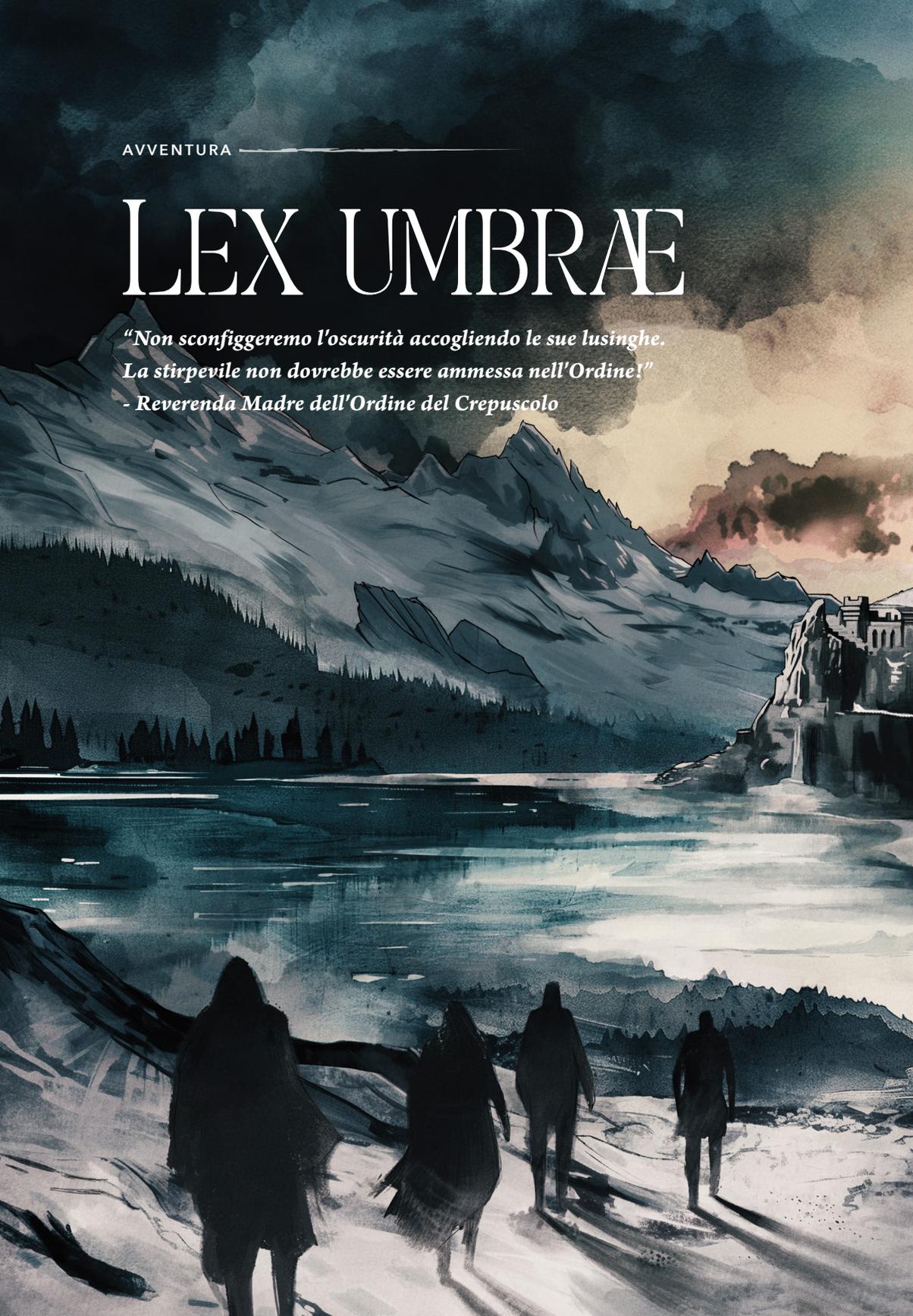
AVVENTURA

LEX UMBRAE

“Non sconfiggeremo l'oscurità accogliendo le sue lusinghe.

La stirpe vile non dovrebbe essere ammessa nell'Ordine!”

- Reverenda Madre dell'Ordine del Crepuscolo





SCEGLIETE IL VOSTRO RUOLO

*Una persona gioca l'Oscurità,
tutte le altre giocano una Stirpevile.*

SE GIOCHI L'OSCURITÀ

- Leggi tutti i contenuti di questo manuale prima di giocare.
- Leggi alcune sezioni di questo manuale ad alta voce.
- Interpreti tutti i personaggi incontrati dalle Stirpevile e ne evidenzi la personalità, i tratti distintivi e gli obiettivi.
- Dai vita al contesto che circonda la Stirpevile, arricchendo le descrizioni e le situazioni che trovi descritte nell'avventura.
- Supporti il gruppo e dai spazio a chi gioca con te.
- Metti ogni Stirpevile alla prova, per esaltare la sua importanza nella storia e stimolare le persone con cui giochi.

La versione completa di VILEBORN ti fornirà tutti gli strumenti per creare storie originali, situazioni uniche e personaggi memorabili. Per semplificare le cose, quest'avventura ha una struttura preimpostata, studiata per aiutarti a familiarizzare con il gioco passo dopo passo.

SE GIOCHI UNA STIRPEVILE

- Interpreti una delle quattro Stirpevile che trovi nelle prossime pagine: scegli quella che preferisci.
- Fai agire la tua Stirpevile, metti alla prova i suoi limiti ed esplori il suo RETAGGIO OSCURO.
- Personalizzi la tua Stirpevile aggiungendo dettagli sulla sua ORIGINE, la sua PERSONALITÀ, il suo ADDESTRAMENTO e i suoi MOVENTI.
- Collabori con il gruppo e lasci spazio a chi gioca con te.
- Ti godi i SUCCESSI e le COMPLICAZIONI a cui la tua Stirpevile va incontro, perché entrambi renderanno la storia interessante.

La versione completa di VILEBORN ti permetterà di creare Stirpivili uniche e perfettamente allineate ai tuoi gusti. Per semplificare le cose, questa avventura comprende le schede di quattro Stirpivili già pronte e ottimizzate per imparare a giocare un passo alla volta.

SELVAGGIA ROZZA FURENTE BESTIA LUNATICA



*"Tutta la banda la temeva! Era una selvaggia, rozza, furente bestia lunatica."
- Confessioni di Seraf, un fuorilegge*

CELARTIGLI

CELENE CERVANTES

“Impara a cacciare o preparati a fuggire.”

ORIGINE

Celene è cresciuta tra i fuorilegge. Ha un carattere forgiato nelle difficoltà e ha imparato a non mostrare debolezza. È disposta a tutto pur di proteggere la sua banda e tenere testa agli orrori del mondo spietato in cui è cresciuta.

RETAGGIO OSCURO

Celene è una Celartigli. Da quando l'oscurità è arrivata, resiste con fatica al richiamo della caccia nelle lunghe notti. Il suo olfatto si è affinato, il suo corpo si è fatto più resistente e la predatrice che si è risvegliata in lei brama costantemente nuove prede.

GIOCA CELENE SE...

- Vuoi difendere i tuoi compagni con le unghie e con i denti.
- Vuoi sfidare chi ti vede come nient'altro che un animale feroce.
- Vuoi lottare per non soccombere al richiamo della caccia.

RAPHAËL DE NORMANTE

“Tutto finisce nel sangue.”

ORIGINE

Raphaël è di nobili origini. Primogenito del Duca di Normante, ha imparato a far valere la sua autorità e a proteggersi da quella di un padre freddo e spietato. Il coraggio di Raphaël e il rapporto conflittuale con suo padre lo hanno spesso messo nei guai.

RETAGGIO OSCURO

Raphaël è un Cantasangue. Da quando l'oscurità è arrivata, l'odore del sangue umano lo inebria e lo attrae. È dotato di un magnetismo soprannaturale e ha la capacità di risvegliare la potenza insita nel proprio sangue, anche se questo mette a rischio il suo corpo umano.

GIOCA RAPHAËL SE...

- Vuoi far valere la tua voce e scatenare la furia che è in te.
- Vuoi avere a che fare con il privilegio e il fardello del tuo nome.
- Vuoi tenere testa alle oscure lusinghe della sete di sangue.

STUPIDO
VIZIATO
PARASSITA
SUCCHIASANGUE
SANGUE



*"Vi consegno il mio primogenito: uno stupido,
viziato parassita succhiasangue."*

-da una missiva del Duca di Normante



MONTEPRO
SANTO EG
GON
DAL
TEN

*"Un vero devoto... e un mostro
sacrilego corrotto dalle tenebre."
- dai diari di Madre Alène*



LUCIEN DEIACROIX

“Ogni ombra nasce dalla luce.”

ORIGINE

Lucien è cresciuto tra i ferventi. Il rigore di una vita dedicata alla fede e allo studio delle scritture sacre ha affinato la sua mente e rafforzato il suo carattere. Tra tutti i fedeli della Chiesa Luminarista, Lucien è il più improbabile e, di certo, il più temuto e disprezzato.

RETAGGIO OSCURO

Lucien è un Danzaombre. Per lui, l'ombra è una presenza viva con cui può comunicare, che può plasmare e di cui conosce il freddo glaciale e la fame divorante. Il terrore accompagna ogni passo di Lucien, sia quello che incute nel prossimo che quello che prova per se stesso.

GIOCA LUCIEN SE...

- Vuoi aiutare i tuoi compagni plasmando le ombre attorno a te.
- Vuoi giocare un personaggio diviso tra fede e ragione.
- Vuoi contrastare i sussurri delle ombre affamate di terrore.

THALIA SEULEFILLE

“La morte è una porta per un'altra vita.”

ORIGINE

Thalia è cresciuta orfana. Ha dovuto contare solo su se stessa per sopravvivere tra le strade di Arenbourg e ci è riuscita grazie al suo ingegno. Una vita di privazioni ha temprato il carattere di Thalia, rendendola molto più forte di quanto possa sembrare a prima vista.

RETAGGIO OSCURO

Thalia è una Camminaspiriti. Da quando l'oscurità è arrivata, il confine tra la vita e la morte per lei si è assottigliato. Può entrare in contatto con l'aldilà ed evocare spiriti nel mondo dei vivi, ma proprio per questo la vita per lei ha un valore relativo.

GIOCA THALIA SE...

- Vuoi scoprire le verità che gli spiriti dei defunti possono rivelare.
- Vuoi interpretare una persona che sa contare sulle sue forze.
- Vuoi cercare equilibrio tra il mondo dei vivi e l'aldilà.

MALETTA
IETTATRICE
MORTA
CHE
CAMMINA



"Sono felice che quella maledetta iettatrice sia sparita. Mi sembrava una morta che cammina."

Un abitante di Arenbourg

LEX UMBRAE

Un'avventura ideata per essere giocata in due sessioni.

PRIMA SESSIONE

Giocando questa sessione familiarizzate con le basi del gioco. Seguirete una narrazione ottimizzata per introdurre le regole passo dopo passo. Questa sessione, perfetta per una one shot introduttiva, comprende le prime quattro scene dell'avventura:

- **Prologo:** in cui imparate come affrontare le PROVE.
- **In Viaggio:** in cui personalizzate le Stirpivili e definite i loro MOVENTI.
- **Ordalia:** in cui fate uso dei vostri RETAGGI OSCURI e affrontate una SFIDA.
- **Sacramento:** in cui scoprite cos'è il reverie.

SECONDA SESSIONE

Questa sessione vi permette di sperimentare ciò che avete imparato nella sessione precedente e di approfondire alcune regole avanzate. È composta dalle ultime tre SCENE dell'avventura:

- **Addestramento:** in cui stringete LEGAMI.
- **Indagine:** in cui applicate ciò che avete imparato.
- **In Caccia:** in cui terminate questa avventura.

GIOCARE LEX UMBRAE

Lex Umbrae è pensata per spiegare e introdurre le regole un passo alla volta ma, se avete già una buona esperienza in fatto di giochi di ruolo e preferite uno stile di gioco molto fluido, potete leggere tutte le regole in anticipo e giocare l'avventura in modo più libero.

CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua **PERSONALITÀ**
- Paura**
Non puoi usare il tuo **ADDESTRAMENTO**
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi **MOVENTI**

FERITE

-
-
-

THALIA SEULEFILLE

"La morte è una porta per un'altra vita"

IMPETO **d6**

VOLONTÀ **d8**

ASCENDENTE **d6**

RAGIONE **d8**

PRECISIONE **d8**

SOTTERFUGIO **d6**

Furba

Distaccata



CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua **PERSONALITÀ**
- Paura**
Non puoi usare il tuo **ADDESTRAMENTO**
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi **MOVENTI**

FERITE

-
-
-

LUCIEN DELACROIX

"Ogni ombra nasce dalla luce"

IMPETO **d6**

VOLONTÀ **d10**

ASCENDENTE **d8**

RAGIONE **d8**

PRECISIONE **d6**

SOTTERFUGIO **d6**

Onesto

Veemente

Scritture sacre

Spaventare



ORIGINE
Sei cresciuto tra i ferverti. Puoi subire vergogna per ottenere un SUCCESSO di volontà

MOVENTI
Aspirazione
Segnala per guarire una FERITA

Dovere
Segnala per guarire una CONDIZIONE

RISORSE
Un ciandolo Luminarista
Quando interagisci con fedeli del Luminarismo hai +1 ai dadi

DONO
Ghiaccio nelle vene
La tua ombra divora le tue emozioni. Rimovi due CONDIZIONI e hai +1 a ragione fino alla fine della SCENA.

Adonia una freddezza assoluta ti invade. Non puoi usare i **MOVENTI** e questo **DONO** rimane segnato.

RETAGGIO OSCURO
Danzaombre
○○○
Segna il **RETAGGIO OSCURO** e affronta una **PROVA** che coinvolge l'Oscurità per esplorare i misteriosi poteri che ti concede. Il Dado Oscurità causa **COMPLICAZIONI** con 9+ al primo segno, 6+ al secondo e 3+ al terzo.
Esempi: Dai vita e consistenza alla tua ombra, esplora i non-luoghi celati nelle ombre, tosti le ombre attorno a te.

PULSIONE
Senti la brama di terrorizzare le persone.
Quando lo fai, rimuovi tutti i segni dal **RETAGGIO OSCURO** e dai **NONI**

DONO
Manto d'ombra
Ammantata di ombre un soggetto, nascondendolo alla vista finché non attira l'attenzione su di sé.
Tuttavia le ombre sono affamate. Tira 1d6, se il risultato è 1 il soggetto subisce una FERITA.

LA SCHEDA DELLA STIRPEVILE

Questa è un'anteprima delle schede che imparerete a usare nel corso dell'avventura. Attorno all'immagine della Stirpevile trovate i suoi **APPROCCI**, la sua **PERSONALITÀ** e il suo **ADDESTRAMENTO**. Sulla sinistra **CONDIZIONI** e **FERITE**; sulla destra **ORIGINE**, **MOVENTI** e **RISORSE**. In basso trovate il suo **RETAGGIO OSCURO**, i suoi **DONI** e la sua **PULSIONE**.

PROLOGO

Scoprite come si affronta una PROVA.

Oscurità, rivolgeti al gruppo e leggi ad alta voce o parafrasa:

La nostra storia comincia in un pomeriggio tetro: il cielo è un disastro illividito, oppresso dalle nubi nerastre dell'oscurità. Igritte, la Custode del Crepuscolo che vi ha reclutati meno di una settimana fa, appare preoccupata. "Dovremo accontentarci", dice, osservando la casa di caccia abbandonata che avete trovato nel bosco.

Vi stanno seguendo, ne siete certi: uomini e donne che odiano ciò che siete, fanatici mossi dal fervore della fede, il cui solo scopo è mondare Egas dalla vostra presenza. Sta facendo buio e avete poco tempo.

Ora chiedi a ogni Stirpeville di descriversi mentre scende dal carro di Igritte. Hai appena impostato una SCENA! Dopo aver ascoltato le risposte, leggi ad alta voce o parafrasa:

"Aiutatemi a mettere in sicurezza questo posto", vi ordina Igritte, tastando le pareti di legno marcio dell'edificio. "Cancellate le nostre tracce, rafforzate le difese, piazzate qualche trappola se necessario. Evitate di usare i vostri doni, potreste attirare l'oscurità e fare incazzare ancora di più gli stronzi che ci inseguono: preferisco dissuaderli che affrontarli direttamente."

Oscurità, chiedi a ogni Stirpeville cosa fa per eseguire l'ordine di Igritte. È giunto il momento di affrontare una PROVA!

PROVE

Le **PROVE** servono per verificare se una Stirpevile ha **SUCCESSO** nei suoi obiettivi e se, nel farlo, va incontro a delle **COMPLICAZIONI**.

Stirpevile, quando affronti una **PROVA**:

1

Descrivi come agisci e scegli l'**APPROCCIO** più indicato tra **impeto, volontà, ascendente, ragione, precisione e sotterfugio**.

“Cerco di creare una falsa pista che li allontani da noi, uso Sotterfugio!”

2

Tira da **1 a 3 dadi** della taglia dell'**APPROCCIO** che hai scelto. 1 dado di base dato dall'**APPROCCIO**, +1 dado se metti in gioco la tua **PERSONALITÀ**, +1 dado se metti in gioco il tuo **ADDESTRAMENTO**.



*“In Sotterfugio ho il d8, sono ‘Sagace’ quindi metto in gioco la mia **PERSONALITÀ** ma nessun **ADDESTRAMENTO**. Tiro 2d8!”*

3

Tieni il dado con il risultato più alto e paragonalo alla **DIFFICOLTÀ** scelta dall'**Oscurità** (4 facile, 5 normale, 6 difficile, 7 difficilissima).



*“Il risultato dei dadi è 2 e 5. Tengo il 5, che è uguale alla **DIFFICOLTÀ**.”*

4

Se il risultato è superiore alla **DIFFICOLTÀ**, raccontati un **SUCCESSO**.

Se è inferiore, l'**Oscurità** racconta una **COMPLICAZIONE**.

Se è uguale, raccontate entrambe.

“Creo una falsa pista, che si allontana verso il bosco.”

“Nel farlo, noti strani segni di artigiani: segna paura.”

1 Scegliere l'APPROCCIO

Stirpeville, nella tua scheda trovi sei APPROCCI, ognuno associato a un dado (d6, d8 o d10) che rappresenta la tua predisposizione in quell'APPROCCIO.

Quando affronti una PROVA, scegli l'APPROCCIO più coerente con l'azione che hai descritto.

- **Impeto:** imporsi in modo violento, dare il tutto per tutto
- **Volontà:** fare appello alla forza d'animo o spingersi oltre il limite
- **Ascendente:** ricorrere alle parole o alla capacità di persuasione
- **Ragione:** usare logica, conoscenze e analisi
- **Precisione:** agire con attenzione o in modo meticoloso
- **Sotterfugio:** aggirare le regole e giocare sporco

*Ad esempio, osservare un avversario per trovare il suo punto debole è una PROVA di **ragione**, stringere un accordo con una dignitaria conversando con lei è una PROVA di **ascendente**.*



2 PERSONALITÀ e ADDESTRAMENTO

Stirpevile, nella tua scheda, sotto agli APPROCCI, trovi alcune parole chiave. Quelle a sinistra descrivono la tua PERSONALITÀ, quelle a destra il tuo ADDESTRAMENTO.

- La PERSONALITÀ è descritta da aggettivi, come *Inquietante*, *Caparbia* o *Intuitiva*. Puoi mettere in gioco la PERSONALITÀ se almeno una delle parole che la descrive è correlata alla PROVA.
- L'ADDESTRAMENTO è descritto da verbi come *Spiare*, o da sostantivi come *Caccia*. Puoi mettere in gioco il vostro ADDESTRAMENTO se almeno una delle parole che lo descrive è correlata alla PROVA.

Durante una rissa vuoi sollevare il tuo avversario e sbatterlo contro il muro. Sei Sagace, Fredda e Inquietante. Nessuna di queste parole è correlata a ciò che stai facendo, quindi non metti in gioco la tua PERSONALITÀ.

Sei addestrata a Nasconderti, Cacciare e a fare Rissa. Rissa è correlato a ciò che stai facendo e quindi metti in gioco il tuo ADDESTRAMENTO.

Quando affronti una PROVA, sei tu a scegliere se una parola chiave è correlata o meno. Non avere paura di descrivere azioni allineate con la tua PERSONALITÀ e il tuo ADDESTRAMENTO ogni volta che puoi. Al contempo, non forzare la mano: tirare tanti dadi è meno importante che giocare in modo pertinente allo sviluppo della storia.

3 Stabilire la DIFFICOLTÀ

Oscurità, stabilisci la DIFFICOLTÀ di una PROVA in base a come viene descritta, al contesto in cui si svolge e agli eventuali suggerimenti che trovi sul manuale.

- 4 se è **facile**.
- 5 se è **normale**.
- 6 se è **difficile**.
- 7 se è **difficilissima**.

Aprire un lucchetto rudimentale è facile (4), scassinare la porta d'ingresso di una casa è normale (5), aprire una cassetta di sicurezza è difficile (6), forzare una cassaforte è difficilissimo (7).

Se ritieni che una PROVA sia **impossibile**, comunicalo senza remore: In questo modo la Stirpevile potrà adattare la narrazione e dichiarare un altro obiettivo.

4 Raccontare gli esiti

RACCONTARE UN SUCCESSO

Stirpevile, sei tu a raccontare i SUCCESSI. Può farlo in tre modi:

- **Descrivi come realizzi l'obiettivo** della PROVA.
- **Chiedi all'Oscurità di rivelarti un'informazione**: quest'opzione è particolarmente indicata se stai investigando.
- **Rimuovi una CONDIZIONE o una FERITA**, tua o di un'altra Stirpevile. Usa quest'opzione solo quando affronti PROVE con questa intenzione.

RACCONTARE UNA COMPLICAZIONE

Oscurità usa le **COMPLICAZIONI** per movimentare la narrazione, senza mai rendere vani i **SUCCESSI** ottenuti durante le **PROVE**. Puoi giocare una **COMPLICAZIONE** in tre modi:

- **Infliggi una CONDIZIONE** a scelta tra **rabbia**, **esaurimento**, **vergogna**, **paura** e **insicurezza**. Gli effetti delle **CONDIZIONI** sono sulle schede delle Stirpivili, sta a loro tenerne conto nel corso del gioco.
- **Infliggi una FERITA**. Una **FERITA** può rappresentare un trauma fisico, sociale o emotivo. Se una Stirpevile che ha già subito 3 **FERITE** ne subisce una quarta va **FUORI GIOCO** (vedremo cosa significa a pagina 53).
- **Movimenta la SCENA**, raccontando sviluppi indesiderati, colpi di scena o conseguenze a lungo termine. Quest'opzione non ha risvolti meccanici, ma è utile a evolvere la storia.

*Con il tuo **SUCCESSO**, sollevi il tuo avversario e lo sbatti con contro la parete. Senti le sue ossa scricchiolare e il fiato uscirti dai polmoni. Con una **COMPLICAZIONE**, l'**Oscurità** potrebbe infliggerti la **CONDIZIONE rabbia** a causa del furore della lotta, infliggerti una **FERITA** dopo un calcio ben assestato da parte del tuo avversario, oppure movimentare la **SCENA** facendo arrivare altri nemici.*

La **Stirpevile** ha l'ultima parola quando racconta i **SUCCESSI** e l'**Oscurità** ce l'ha quando racconta le **COMPLICAZIONI**, ma potete sempre aiutarvi. Quando raccontate gli esiti di una **PROVA**, chiedete supporto e accettate proposte dai vostri compagni di gioco ogni volta che lo desiderate.



Concludere la scena

Oscurità se almeno due Stirpivili hanno ottenuto un SUCCESSO nella PROVA precedente, il gruppo riuscirà a depistare i suoi inseguitori. Leggi ad alta voce o parafrasa:

Quando il buio avvolge la foresta, udite passi frettolosi poco lontano dalla casa di Caccia. "Quei bastardi ci hanno seminati", sussurra una voce adirata.

"Ehi, cos'è quello?" domanda qualcuno dalla distanza. Inizialmente pensate che vi abbiano scoperti, ma subito dopo sentite grida allarmate e, sbirciando tra le imposte inchiodate, vedete il gruppo darsi alla fuga.

L'aria si fa improvvisamente gelida, sibili sinistri si levano all'esterno. Gli oscuri sono qui, ma sono stati attirati lontano da voi e stanno tallonando i vostri inseguitori. Siete al sicuro, almeno per questa notte.

Altrimenti, il gruppo verrà trovato. Leggi o parafrasa:

Quando il buio avvolge la foresta, realizzate di aver lasciato troppe tracce: "Venite fuori, empi bastardi!" urla una voce "Oppure daremo fuoco a questa catapecchia".

All'improvviso, l'aria si fa gelida e sibili sinistri riecheggiano dall'esterno. "Oscuri! Scappate!" gridano gli inseguitori. Udite suoni umidi e rivoltanti, coperti dalle urla dei vostri inseguitori e dal nitrito del cavallo che avevate nascosto nel fienile.

Igritte digrigna i denti, con rabbia e senso di colpa nello sguardo, ma fa cenno di non intervenire: gli oscuri sono giunti e, sebbene voi siate al sicuro, hanno fatto scempio dei vostri inseguitori e del vostro cavallo.

Questo è un esempio di come l'esito delle PROVE può influenzare il corso della storia a breve, medio e lungo termine. Viaggiare con o senza un cavallo, inseguiti o meno, potrebbe portare la storia a svilupparsi in modi completamente diversi.



IN VIAGGIO

Delineate **PERSONALITÀ, ADDESTRAMENTO e MOVENTI.**

Oscurità, leggi ad alta voce o parafrasa:

Dopo la notte trascorsa nella baita, Igritte vi guida verso Mont Aurelie: la famosa città fortezza, dimora dell'Ordine del Crepuscolo. In sua compagnia attraversate pianure spoglie, boschi tetri e villaggi fatiscenti.

Mentre scrutate le ferite perenni che l'oscurità ha inferto a questi luoghi, i vostri pensieri si volgono al passato che vi state lasciando alle spalle. Ogni passo vi allontana da casa e dalla vita che avete vissuto fino a oggi.

Stirpeville, è il momento di scoprire qualcosa in più su di voi: definire le vostre **aspirazioni**, scoprire il vostro **dovere** e arricchire la vostra **PERSONALITÀ** e il vostro **ADDESTRAMENTO**.

INTERPRETARE IGRITTE

Igritte si comporta come una sorella maggiore, severa ma giusta

Per la maggior parte dei membri dell'Ordine, le stirpivili sono qualcosa da disprezzare, o da sfruttare nel migliore dei casi. Ma non per Igritte: è una Custode integerrima ma non puritana, dotata di un umorismo genuino e graffiante. Tratta i personaggi in modo corretto, privo di pregiudizi e mai condiscendente. È dispiaciuta del fatto che siano stati costretti ad arruolarsi, ma vede in loro un enorme potenziale e vuole aiutarli a svilupparlo.

Moventi

Stirpevile, l'**aspirazione** e il **dovere** sono **MOVENTI** che ti spingono a dare il meglio di te e ti aiutano a superare momenti difficili. Potrebbero essere compatibili tra loro, oppure divergere.

ASPIRAZIONE

L'**aspirazione** rappresenta un tuo obiettivo personale. Se è correlata alla situazione che stai affrontando, puoi metterla in gioco e segnalarla per guarire istantaneamente una **FERITA**.

La mia aspirazione è "Proteggere Amelie" e sto affrontando un Vampiro intenzionato a ucciderla. Segno la casella a fianco della mia ASPIRAZIONE, rimuovo una FERITA e racconto che, mentre rimetto in posizione la mia spalla lussata, sussurro "Non oggi, sanguisuga".

DOVERE

Il **dovere** rappresenta il compito che l'Ordine ti chiede di portare a termine. Se è correlato alla situazione che stai affrontando, puoi metterlo in gioco e segnalarlo per guarire istantaneamente una **CONDIZIONE**.

Il mio dovere è "Uccidere la Bestia di Arenbourg". Devo entrare nella sua tana, ma ho paura. Segno la casella a fianco del mio DOVERE, rimuovo la CONDIZIONE paura e mi addentro nella sua tana.

RIPRISTINARE L'UTILIZZO DI ASPIRAZIONE E DOVERE

In quest'avventura potete mettere in gioco la vostra **aspirazione** e il vostro **dovere** una sola volta, nel manuale completo scoprirete come ripristinare il loro utilizzo ed evolverle nel corso della storia.



Raphaël de Normante

Sei nato circondato dagli agi della vita di corte. Tuo padre ti ha rinnegato quando ha scoperto il tuo retaggio oscuro.

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dai DONI presenti sulla tua scheda.

Cosa ricordi della vita di corte?

Aggiungi alla tua PERSONALITÀ *Diplomatico, Astuto, Edonista* o inventane uno.

Aggiungi al tuo ADDESTRAMENTO *Storia, Tramare, Comando* o inventane uno.

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutato?

Se lo desideri, inventa e scrivi la tua **aspirazione**.

Scrivi il tuo attuale **dovere**: *Completare l'addestramento.*



Thalia Seulefille

Sei cresciuta tra le strade fangose di Arenbourg. La tua è stata una vita di rinunce ed espedienti.

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dai DONI presenti sulla tua scheda.

Cosa ti ha insegnato la vita per le strade della capitale?

Aggiungi alla tua PERSONALITÀ *Quieta, Spietata, Coriacea* o inventane uno.

Aggiungi all'ADDESTRAMENTO *Rubare, Nascondersi, Riparare* o inventane uno.

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutata?

Se lo desideri, inventa e scrivi la tua **aspirazione**.

Scrivi il tuo attuale **dovere**: *Completare l'addestramento.*

Lucien Delacroix

*Hai trascorso l'infanzia in un monastero Luminarista.
Hanno cercato di esorcizzare l'ombra che vive dentro di te.*



Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dai DONI presenti sulla tua scheda.

Quali aspetti ti sono rimasti impressi della vita in monastero?

Aggiungi alla tua PERSONALITÀ *Credente, Scettico, Altruista* o inventane uno.

Aggiungi al tuo ADDESTRAMENTO *Sopportare, Storia, Evangelizzare* o inventane uno.

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutato?

Se lo desideri, inventa e scrivi la tua **aspirazione**.

Scrivi il tuo attuale **dovere**: *Completare l'addestramento.*

Celene Cervantes

*Hai vissuto una vita di bracconaggio. Nelle giornate peggiori
faticavi a distinguere un cervo da un essere umano.*



Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dai DONI presenti sulla tua scheda.

Come hai vissuto la tua vita da fuorilegge?

Aggiungi alla tua PERSONALITÀ *Opportunista, Violenta, Onorevole* o inventane uno.

Aggiungi al tuo ADDESTRAMENTO *Trappole, Minacciare, Veleni* o inventane uno.

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutata?

Se lo desideri, inventa e scrivi la tua **aspirazione**.

Scrivi il tuo attuale **dovere**: *Completare l'addestramento.*

Narrare il viaggio

Stirpivili, ora che avete esplorato chi siete, descrivete brevemente come vi comportate durante il viaggio, quali sono i vostri atteggiamenti e modi di fare. Se lo desiderate, raccontate cosa avete scritto sulla vostra scheda.

Oscurità, dopo che ogni Stirpevile ha aggiornato la sua scheda e condiviso le informazioni che desidera, leggi ad alta voce o parafrasa:

Sotto un cielo gonfio di nubi nerastre, giungete finalmente a Mont Aurelie, la città-fortezza dell'Ordine del Crepuscolo. Arroccata nel mezzo di un lago ghiacciato, incombe su di voi come una promessa.

Igritte vi guida nelle strette strade della cittadella, mentre gli sguardi dei suoi abitanti e di altre reclute si posano su di voi: alcuni indagatori, altri curiosi e altri ancora velati di disprezzo.

Dopo aver risalito la cittadella, Igritte si ferma davanti all'imponente cattedrale dedicata a Sant'Aurélie. "Mi duole darvi brutte notizie.", dice con un sorriso mesto; "Vi meritate un pasto e del riposo, ma purtroppo non c'è tempo per questo: affronterete subito la vostra ordalia, in cui verrà deciso se avete la stoffa per entrare a far parte dell'Ordine del Crepuscolo."

Il suo sguardo si vela di senso di colpa, quando vi mormora "Se avete domande da farmi, fatele ora. Una volta entrati non potrò aiutarvi."

Oscurità, se le Stirpivili pongono domande, prendi spunto dalle informazioni che trovi nella pagina successiva per rispondere. Non sarà necessario elencare tutte queste nozioni, discutile solo se le Stirpivili si dimostrano curiose a riguardo.

TRE AUTORITÀ ASSISTERANNO ALLA PROVA

- **La Reverenda Madre**, guida spirituale dell'Ordine e pensa che ammettere stirpivili al suo interno sia un insulto alla fede.
- **Il Messo Imperiale**, inviato dall'Imperatrice per assicurarsi che ogni stirpevile venga addestrata in tempi brevi e con le migliori risorse.
- **Il Gran Maestro**, la più alta autorità presente nell'Ordine: è un veterano giusto e saggio, intenzionato a conciliare le divergenze tra Chiesa e Impero.

SIETE LE PRIME STIRPIVILI MAI RECLUTATE

Nessuna stirpevile ha mai affrontato questa prova prima. Dopo che la Lex Umbrae è stata emessa, Igritte si è offerta volontaria per trovare un gruppo di stirpivili da addestrare: ha grande fiducia nelle capacità dei personaggi e ritiene che, se addestrati nel modo giusto, potrebbero fare la differenza.

L'INIZIAZIONE SARÀ SANGUINOSA

A Igritte è proibito rivelare dettagli sulla prova, ma dirà ai personaggi di aspettarsi il peggio e dare tutto ciò che hanno.

Concludere la scena

Oscurità leggi ad alta voce o parafrasa:

Igritte vi getta uno sguardo obliquo; "I vostri retaggi oscuri sono le vostre armi più potenti.", vi dice "Fatene uso, poiché questa prova sarà spietata quanto gli oscuri che vi addestreremo a cacciare." Dopodiché, vi guida all'interno della Cattedrale.

Questo è un momento importante! Prima di giocare la prossima SCENA, è giunto il momento di scoprire cosa accade quando l'oscurità entra in gioco e come funzionano i vostri RETAGGI OSCURI.

L'OSCURITÀ

*Un elemento fondamentale del mondo di gioco
e dell'interiorità dei personaggi.*

Stirpivili, nel corso del gioco vi capiterà di entrare in contatto con l'Oscurità. Quando accadrà, sarete vivendo un momento importante, che vi permetterà di esplorare a fondo il tema del gioco e le sue sfaccettature.

Entrerete in contatto con l'Oscurità ogni volta che:

1. **Affrontate un oscuro**, un avversario temibile che rappresenta le terribili conseguenze che il potere corruttore dell'Oscurità può causare.
2. **Esplorate i vostri RETAGGI OSCURI**, per comprendere il loro potenziale, imparare a controllarli o realizzare imprese altrimenti impossibili.

In questi casi, l'Oscurità tirerà un dado speciale che renderà le cose più pericolose e interessanti. È l'unico d12 di tutto il gioco, e si chiama **dado oscurità**.

Nelle prossime pagine scoprirete le regole per giocare entrambe queste situazioni.



1 Affrontare un oscuro

Oscurità, ogni volta che una Stirpeville affronta una PROVA contro un oscuro, tira il **dado oscurità**.

Questo tiro si aggiunge al normale flusso della PROVA. La Stirpeville svolge la PROVA normalmente, mentre tu segui queste istruzioni:

1. **Lancia il dado oscurità** quando la Stirpeville lancia i suoi dadi.
2. **Verifica il risultato del dado oscurità** quando la Stirpeville verifica il risultato dei suoi dadi.
3. **Racconta l'esito del dado oscurità** in aggiunta al risultato ottenuto dalla Stirpeville.

LANCIARE IL DADO OSCURITÀ

Dichiara che per questa PROVA tirerai il dado oscurità, e tiralo nello stesso momento in cui la Stirpeville lancia i suoi dadi.

S: Uso impeto per trafiggere il lupo mannaro con la mia spada. In impeto ho il d8, inoltre ho l'ADDESTRAMENTO Schermidore. Tiro 2d8!

O: Perfetto. La DIFFICOLTÀ è 6, inoltre lui è un oscuro, quindi tirerò il d12.

VERIFICARE I RISULTATI

Ogni oscuro è descritto da una scheda dedicata che trovi nel manuale e che, tra le altre cose, elenca gli effetti che il dado oscurità genera a seconda del suo risultato. Leggi le schede degli oscuri per raccontare l'esito del dado oscurità.

S: Ho ottenuto 2 e 7, ho fatto un SUCCESSO!

O: Io invece ho fatto 6. Nella scheda di questo oscuro c'è scritto che con un risultato di 6 si attiva un effetto... comincia a tremare.

RACCONTARE GLI ESITI

SUCCESSI e COMPLICAZIONI vengono descritti come di consueto. In aggiunta, l'Oscurità racconta qualsiasi effetto generato dal dado oscurità.

S: Con il mio SUCCESSO, la mia lama di Argentacciaio apre una profonda ferita nel Licanthropo.

*O: Un misto tra un urlo e un ringhio esce dalla sua gola: tutti devono superare una PROVA **normale** (5) di **volontà** o segnare la CONDIZIONE **paura**.*

IMPROVVISARE I RISULTATI DEL DADO OSCURITÀ

Oscurità, se lo desideri puoi tirare il dado oscurità anche quando non c'è un oscuro in scena. Questi casi sono eccezioni, in cui decidi di improvvisare l'effetto del dado oscurità basandoti sulla tua sensibilità, senza indicazioni specifiche da parte del manuale. Quando lo fai, confronta il risultato del dado con una scala di intensità immaginaria:

- **Oscurità debole:** COMPLICAZIONE con un risultato di 9 o più.
- **Oscurità normale:** COMPLICAZIONE con un risultato di 6 o più.
- **Oscurità forte:** COMPLICAZIONE con un risultato di 3 o più.

Una COMPLICAZIONE causata dal dado oscurità va raccontata in aggiunta al normale risultato della PROVA.

*Una Stirpevile impugna una spada intrisa di energia oscura e viene assalita da memorie di violenza e affronta una PROVA **normale** (5) per resistere. Tiri il dado oscurità per enfatizzare il momento e decidi che l'oscurità sia debole (COMPLICAZIONE con 9 o più). La Stirpevile ottiene 6 (SUCCESSO); il dado oscurità ottiene 10 (COMPLICAZIONE). La Stirpevile riesce a zittire le memorie, ma subisce **paura**.*

2 *Esplorare un retaggio oscuro*

Stirpeville, il tuo RETAGGIO OSCURO rappresenta il legame con l'oscurità e si trova nella parte inferiore della tua scheda, sotto il ritratto del personaggio.

Il tuo RETAGGIO OSCURO non è una scienza esatta. Nessuno, neanche tu, conosce i reali limiti del tuo potere, neanche tu. Dovrai scoprirli esplorando il tuo potere e rischiando fallimenti e le loro conseguenze. Perché rischiare? Perché esplorare il tuo RETAGGIO OSCURO ti permetterà di compiere imprese impossibili per un normale essere umano e scoprire di più sulla tua vera natura.

COME ESPLORARE IL RETAGGIO OSCURO

Stirpeville, quando esplori il tuo RETAGGIO OSCURO:

1. **Segna una delle caselle** sotto al nome del RETAGGIO.
2. **Descrivi cosa cerchi di fare** ispirandoti ai suggerimenti del tuo RETAGGIO.
3. **Affronta una PROVA** per risvegliare il tuo RETAGGIO e realizzare quanto hai dichiarato.

AFFRONTARE LA PROVA PER ESPLORARE IL RETAGGIO

Come sempre, APPROCCIO e DIFFICOLTÀ della PROVA dipendono da come descrivi l'azione. Inoltre, l'Oscurità tira il dado oscurità.

Se il dado oscurità supera una certa soglia (9+ al primo segno, 6+ al secondo, 3+ al terzo), causa una COMPLICAZIONE. Tuttavia, il dado oscurità conta anche come uno dei dadi del tuo pool per determinare l'esito della PROVA.

Esplorare il tuo RETAGGIO OSCURO ti mette in contatto con l'oscurità dentro di te, portando sia rischi che vantaggi. In pratica, spera che il dado oscurità dia un risultato alto per aiutarti a superare la PROVA, ma non così alto da causare una COMPLICAZIONE aggiuntiva. Nella pagina a destra trovi un esempio dettagliato.

LANCIARE IL DADO OSCURITÀ

Oscurità, tira il dado oscurità ogni volta che una Stirpeville esplora il suo RETAGGIO OSCURO.

*S: Esploro il mio RETAGGIO OSCURO. Segno la prima casella e provo a plasmare le ombre per afferrare il mio nemico. Uso **volontà**, ho un d10 ma non ho tratti di **personalità o addestramento**. Tiro 1d10.*

*O: Ok. Sei in un luogo molto buio, sempre in ombra. La **DIFFICOLTÀ** è 4, e io tiro il d12.*

VERIFICARE I RISULTATI

Oscurità, il dado oscurità causa una **COMPLICAZIONE** con 9+ alla prima casella segnata, 6+ alla seconda e 3+ alla terza.

Stirpeville, considera il dado oscurità come uno dei dadi del tuo pool per superare la **PROVA**.

S: Ho ottenuto 3 che sfortuna. Quanto ha fatto il dado oscurità?

*O: Ha fatto 7. Sei al primo segno, quindi non causa una **COMPLICAZIONE**.*

*S: Ottimo! 7 è abbastanza per superare la **PROVA**. Ho fatto un **SUCCESSO**!*

RACCONTARE GLI ESITI

SUCCESSI e **COMPLICAZIONI** vengono descritti come di consueto. Questo tipo di prova, nel caso peggiore, può generare fino a due **COMPLICAZIONI**: una dai dadi della Stirpeville e una dal dado oscurità.

S: Sollevo le mani, le ombre attorno al mio nemico si animano e lo afferrano!

*O: Ti è andata bene! Se avessi fatto 9 o più, l'oscurità avrebbe generato una **COMPLICAZIONE**. Sarebbe stato interessante vedere alcune ombre sfuggire al tuo controllo e afferrare un tuo alleato!*



I doni

Stirpe vile, i DONI sono aspetti del tuo RETAGGIO OSCURO che hai già esplorato e imparato a padroneggiare. Ogni DONO ti garantisce un potere unico, che puoi attivare segnando la casella che si trova sotto al suo titolo.

Attivare un dono non richiede mai PROVE: ti basterà segnare la casella del DONO per attivare istantaneamente i suoi effetti (puoi farlo anche mentre stai affrontando una PROVA). Ogni DONO ha un effetto positivo e un piccolo effetto negativo, che lo rende interessante e sfaccettato.

Uno dei DONI di Raphaël è quello di poter sentire il battito cardiaco di un soggetto e dedurre se sta dicendo la verità. Tuttavia, concentrarsi sul sangue lo distrae: finché il DONO rimane segnato, Raphaël ha -1 a tutti i dadi nelle PROVE di precisione. Un piccolo prezzo da pagare per un vantaggio simile.

Le pulsioni

In fondo alla scheda trovi una PULSIONE: la spinta che senti crescere dentro di te quando segni delle caselle del tuo RETAGGIO OSCURO o dei tuoi DONI. Mano a mano che segni caselle, racconta di come senti crescere la tua PULSIONE: mettere in scena questo aspetto di te arricchirà molto la storia.

Quando cedi alla tua PULSIONE, elimini tutti i segni dal tuo RETAGGIO OSCURO e dai tuoi DONI. Cedere alla propria PULSIONE dovrebbe essere sempre un momento drammatico e di forte conflitto interiore.

Raphaël ha segnato tutte le caselle del suo RETAGGIO OSCURO e la casella di uno dei suoi DONI: la sete urla dentro di lui. Bere sangue umano placerebbe la sua PULSIONE, facendogli cancellare tutte le caselle, ma è disgustato dall'idea di cedere alla sete.

ORDALIA

Affrontate una SFIDA e usate il vostro RETAGGIO OSCURO.

Oscurità, rivolgeti al gruppo e leggi ad alta voce o parafrasa:

L'austera Cattedrale di Mont Aurelie è a stento illuminata dalla luce dei rosoni e delle candele, l'aria è carica di fumo d'incenso. Igritte è in disparte, mentre tre figure che trasudano autorità incombono su di voi.

Al centro, il Gran Maestro dell'Ordine vi osserva con fare pacato. Ha l'aria di un soldato veterano, saggio e austero. Le sue cicatrici suggeriscono un passato sanguinoso, la sua posizione dominante sottolinea che è la massima autorità qui presente.

Un gradino più in basso e alla sua destra, la Reverenda Madre dell'Ordine incombe, silenziosa come un segreto. È vestita di bianco e ha il volto coperto da una maschera d'oro, nella quale potete vedervi riflessi in modo inquietante e distorto. La sua postura trasuda severo giudizio.

Sul lato opposto, allo stesso livello della Reverenda Madre, il Messo Imperiale la osserva come una volpe. I suoi abiti da dignitario lo fanno apparire fuori luogo in questo contesto austero. Rappresenta l'autorità imperiale e la Lex Umbræ.

Oscurità racconta al gruppo che il Gran Maestro ringrazia ognuno di loro per essere lì dopo il lungo viaggio, e chiede loro di presentarsi. Mano a mano che ogni Stirpevile si presenta, fai intervenire la Reverenda Madre nella conversazione. La Reverenda Madre ritiene che la presenza della stirpevile all'interno dell'Ordine sia un insulto ai precetti del Luminarismo, che predica un totale rifiuto di ogni forma di oscurità.



Quando ne avrà l'occasione, la Reverenda Madre incalzerà le Stirpivili chiedendo loro come pensano di servire l'Ordine, dato che la loro stessa presenza è un insulto alle sue tradizioni. Ascolta le loro risposte e lascia che affrontino PROVE per far valere la loro opinione. Se lo ritieni interessante, fai intervenire il Messo Imperiale in loro difesa con qualche frase infelice, come ad esempio “Reverenda Madre, anche creature infime come queste possono servire uno scopo elevato!” dopodiché leggi:

Il Gran Maestro, spazientito, alza una mano: “Abbiamo parlato abbastanza, è giunto il momento che affrontiate la vostra iniziazione”. Il suo sguardo vi guida verso Igritte, che si erge davanti a voi, gli occhi freddi come l'acciaio della spada che impugna nelle sue mani.

Stirpivili, è giunto il momento di affrontare una SFIDA!

SFIDE

Oscurità, una SFIDA è una situazione che richiede più di un SUCCESSO per essere risolta. Le SFIDE servono a focalizzare l'attenzione su elementi importanti della storia.

Colpire un avversario con la propria arma richiede una PROVA, sconfiggerlo è una SFIDA. Scassinare una serratura richiede una PROVA, infiltrarsi in una fortezza è una SFIDA.

ANATOMIA DI UNA SFIDA

Ogni SFIDA è descritta in una scheda che contiene tutte le informazioni necessarie per narrare una situazione coinvolgente. La scheda di una SFIDA include:

- **Difficoltà suggerite per ogni APPROCCIO:** elencate sopra l'immagine della SFIDA. La Stirpevile affronta una prova con la DIFFICOLTÀ indicata quando sceglie quell'APPROCCIO.
- **Una lista di DEBOLEZZE e di RESISTENZE.** Sfruttare una DEBOLEZZA riduce la DIFFICOLTÀ di 1; affrontare una RESISTENZA aumenta la DIFFICOLTÀ di 1. La DIFFICOLTÀ di una PROVA ridotta o aumentata in questo modo può arrivare ad avere un valore inferiore a 4 o superiore a 7.
- **Caselle FERITA o PROGRESSO:** indicano quanti SUCCESSI servono per completare la SFIDA. Si parla di FERITE quando la SFIDA è un avversario da sconfiggere, di PROGRESSO quando la SFIDA è una situazione da risolvere.
- **Un elenco di indicazioni e suggerimenti** per raccontare la sfida.
- **Indicazioni su come leggere il risultato del dado oscurità**, se presente.

Nelle prossime pagine trovi la SFIDA che le Stirpivili dovranno affrontare in questa SCENA; a seguire troverai consigli e indicazioni per metterla in gioco.



IGRITTE

"Date tutto ciò che avete, non avrò pietà!"



RESISTENZA

RESISTENZA

Colpi bassi

RESISTENZA

Corpo a corpo

DEBOLEZZA

Argento

DEBOLEZZA

DEBOLEZZA

FERITE



Igritte affronterà le Stirpivili, come le è stato ordinato.

È un vero diavolo con la lama e combatte in modo freddo ed efficiente.

Quando si trasforma diventa molto più feroce, ma non perde mai il controllo.

EVENTI DELLA SFIDA

Quando Igritte subisce la 3° FERITA rivela la sua natura di Stirpevile e si trasforma in una creatura a metà tra una donna e una pantera. Affrontarla con **impeto** o **precisione** da adesso in poi è **difficilissimo** (7), inoltre, tira il dado oscurità in ogni PROVA effettuata contro di lei.

REGOLE UNICHE

Igritte può essere tenuta a bada fino al termine della prova, ma non può essere uccisa. Descrivi le FERITE inflitte ad Igritte di conseguenza.

COMPLICAZIONI

- Igritte ti colpisce con la sua lama o i suoi artigli, segna una FERITA.
- Vedi una luce omicida nello sguardo di Igritte, segna **paura**.
- Igritte ti incalza rapida come una serpe, segna **esaurimento**.
- Lo sguardo della Reverenda Madre pesa su di te, segna **vergogna**.
- Il messo imperiale applaude divertito, segna **rabbia**.

DADO OSCURITÀ

Tira il d12 per ogni PROVA contro la Revenant. Se ottieni 7+ inventa una COMPLICAZIONE a tuo piacimento o gioca una delle seguenti:

- 7+ Un suono a metà tra un grido e un ruggito esce dalla gola di Igritte, superate tutti una PROVA **normale** (5) di VOLONTÀ o segnate **paura**.
- 8+ Igritte ti scaglia con forza stupefacente contro un tuo compagno; sentite le vostre ossa scricchiolare, segnate entrambi una FERITA.
- 11+ Igritte ti stringe tra le fauci, segna una FERITA; inoltre, non puoi muoverti a meno che non superi una PROVA **difficile** (6) per liberarti.

Come narrare una SFIDA

Oscurità, di seguito trovi dei consigli su come narrare una SFIDA. Poniamo il caso che tu stia narrando una SFIDA in cui le Stirpivili stanno cercando di intrufolarsi in una fortezza nemica aggirando delle guardie.

Dai il via alla SFIDA invitando la Stirpevile ad agire.

L'ingresso è oltre il giardino, che brulica di guardie. A breve chiuderanno il cancello per la notte. Cosa fate?

Fai agire le Stirpivili a TURNO, assicurati che abbiano modo di affrontare una PROVA a testa prima di cominciare un nuovo TURNO.

Lucien, aspetta: avete agito tutti tranne Celene. Prima di raccontarmi cos'altro vuoi fare chiederai a Celene se vuole fare qualcosa.

Segna le caselle FERITA/PROGRESSO usali per raccontare quanto manca.

Segnando la terza casella di sei, racconti "La porta d'ingresso è in vista, ma ancora distante: siete più o meno a metà strada!"

Se la narrazione si ferma, rimettila in moto e richiedi una PROVA.

Siete fermi da troppo tempo, una guardia passa proprio di fianco a dove siete accucciati. Cosa fate per evitare che vi scopra?

Non rendere mai vani i SUCCESSI, costruisci sulle COMPLICAZIONI.

Hai stordito la guardia prima che desse l'allarme, hai guadagnato tempo. Tra qualche minuto i suoi compagni si chiederanno dov'è finita.

Ispirati alle DIFFICOLTÀ e alle COMPLICAZIONI suggerite, ma ricorda che hai sempre la libertà di inventare.

Sgattaiolare non visto tra i cespugli è normale (5), ma dato che poco fa avete distratto le guardie, ora è facile (4). Purtroppo hai ottenuto una COMPLICAZIONE: ti trovi in un vicolo cieco. Una guardia alle tue spalle, ancora ignara, chiude l'unica via di fuga disponibile. Segna paura.

Quando una SFIDA contiene indicazioni o regole, assicurati di sfruttarle.

Ti aiuteranno a rendere la SFIDA unica e memorabile.

Avete collezionato la terza COMPLICAZIONE, le guardie si insospettiscono; d'ora in poi ogni PROVA di sotterfugio è difficilissima (7).

Fuori gioco

Stirpeville, quando affronti SFIDE e situazioni pericolose potresti subire numerose FERITE o subire la stessa CONDIZIONE più volte.

- Se subisci una CONDIZIONE già segnata in precedenza, segna una FERITA al suo posto
- Se hai già subito tre FERITE e ne subisci un'altra, segna la quarta casella della sezione FERITE e vai FUORI GIOCO.

ANDARE FUORI GIOCO

Stirpeville, quando segni la quarta casella nella sezione FERITE, vai FUORI GIOCO. Quando sei FUORI GIOCO, perdi la possibilità di agire, affrontare PROVE e, più in generale, influire sulla SCENA.

In termini narrativi, essere FUORI GIOCO è qualcosa di grave, ma non definitivo, come perdere i sensi, venire cacciati fuori da una sala nobiliare o finire isolati dal resto del gruppo a causa di un crollo.

TORNARE IN GIOCO

Stirpeville, torni IN GIOCO quando la SCENA si conclude, oppure se un'altra Stirpeville ottiene un SUCCESSO per riportarti IN GIOCO.

Quando torni IN GIOCO, cancelli la casella FUORI GIOCO, ma conservi tutte le altre CONDIZIONI e FERITE che hai subito.

In VILEBORN non morirai a causa di un tiro di dadi sfortunato.

Nei romanzi di formazione, la morte di un personaggio è un momento determinante, che segna la storia in modo drammatico.

Nel manuale completo troverete tutte le indicazioni necessarie per sviluppare e chiudere il vostro arco narrativo.

SACRAMENTO

Imparate cos'è il reverie.

Oscurità, se le Stirpivili superano la SFIDA con Igritte, leggi ad alta voce o parafrasa:

Il Gran Maestro solleva una mano e dice "Può bastare". Igritte controlla subito la sua aggressività, si avvicina a lui e si inginocchia docilmente, nonostante la sua apparenza mostruosa.

Se invece almeno due Stirpivili sono FUORI GIOCO, leggi o parafrasa:

Il Gran Maestro solleva una mano e dice "Può bastare". Igritte interrompe subito la sua furia, allontanandosi da voi.

Dopodiché, leggi o parafrasa:

Il Gran Maestro prende in mano una pipa vistosamente decorata, carica lo stoppino e la accende. Dalla pipa si leva un fumo nerastro, la cui scia odora di ferro, erbe aromatiche e cioccolato.

La porge ad Igritte, che tira una profonda boccata. Incredibilmente, vedete la sua forma tornare umana e le sue ferite rimarginarsi a un ritmo innaturale.

Il Gran Maestro vi guarda e afferma "Questo è reverie, il sacramento più importante dei Custodi del Crepuscolo. Ci permette di guarire ogni male, e tiene a bada l'oscurità.", dopodiché, vi offre la pipa.

Assumere Reverie

Stirpivili, quando assumete reverie rimuovete istantaneamente tutti i segni dai vostri DONI e dal vostro RETAGGIO OSCURO; inoltre, guarite tutte le FERITE che avete subito.

Chiudere la scena

Oscurità, il Gran Maestro rivelerà alla stirpevile che la reverie è una miscela alchemica creata con ingredienti segreti, il più importante dei quali è il sangue degli oscuri. Una volta distillato, il reverie può essere ingerito, fumato, bevuto o iniettato. La sua efficacia è incredibile; da tempo, è il più prezioso sacramento dell'Ordine del Crepuscolo.

Il reverie è stato creato per guarire le orribili ferite che i Custodi subivano in battaglia ma, quando Igritte ha scoperto la sua natura di stirpevile, si è resa conto che assumerlo placava le sue pulsioni. Questa, per lei, è stata una rivelazione: vede il reverie come un mezzo per tenere a bada le sue pulsioni, mentre agisce per il bene dell'Impero e lo protegge.

Ma il reverie è davvero la risposta o è solo un palliativo? Quali sono i suoi effetti collaterali? A questa domanda risponderete in futuro.

Questo è un ottimo momento per chiudere la prima sessione di gioco! Avete familiarizzato con tutte le regole di base e tutti gli elementi chiave dell'ambientazione. Se lo desiderate, giocate le scene successive in una seconda sessione, in modo da sperimentare ciò che avete imparato finora ed esplorare più a fondo il sistema di gioco!



ADDESTRAMENTO

— *Scoprite qualcosa del vostro addestramento e stringete dei LEGAMI.* —

Oscurità, in questa SCENA d'interludio narrate con poche parole alcuni giorni di addestramento all'interno dell'Ordine. Leggi ad alta voce o parafrasa:

I giorni successivi alla vostra iniziazione sono talmente intensi da trascorrere in un soffio e talmente brutali da sembrarvi settimane. La vita che avete abbandonato sembra sempre più lontana, e questa nuova normalità è talmente intensa da assorbirvi completamente.

L'argomento ricorrente in ogni lezione sono gli oscuri: come difendersi da loro, cacciarli e ucciderli. Ben presto scoprite che per sconfiggerli non è sufficiente imparare a combattere. Per cacciare un Vampiro sapersi destreggiare a corte è importante quanto saper tirare di scherma.

Combattere un Licantropo richiede forza, ma anche una profonda conoscenza dei segreti della natura. Alchimia e spionaggio per gli intrighi dei Fatati, meditazione e preghiera per l'influenza delle Ombre, riti sacri e scongiuri per le questioni irrisolte dei Caduti.

La lista dei vostri doveri è impressionante. Interminabili sessioni di studio negli ambiti più disparati si alternano a sanguinosi allenamenti all'arma bianca.

Stirpivili, verso quale insegnamento provate la maggiore affinità? Aggiungete un nuovo tratto al vostro ADDESTRAMENTO.

Con sgomento, realizzate che le altre reclute dell'Ordine, quelle umane, considerano l'addestramento massacrante a cui venite sottoposti come un trattamento di favore.

Con il reverie, l'Ordine vi sottopone a ritmi che ucciderebbero persone normali. Questo utilizzo costante del sacramento è concesso solo a voi, forse perché l'Imperatrice ha ordinato di addestrarvi in fretta o forse perché l'Ordine vuole evitare che cediate alla vostre pulsioni: tutto questo genera invidia, piuttosto che empatia.

Durante le lezioni vi è severamente vietato usare i vostri doni e le reclute più grandi ne approfittano per farvi mangiare la polvere, accanendosi con durezza su di voi.

Il motivo ufficiale di questo divieto è che dovete apprendere ogni aspetto dell'addestramento di un Custode, ma sospettate ci sia sotto anche qualcos'altro. I vostri tutori, per quanto abili, si dimostrano pieni di preconcetti. Evidentemente vedono in voi gli stessi mostri che vi stanno insegnando a combattere.

Stirpivili, come vivete questa situazione? Aggiungete un nuovo tratto alla vostra PERSONALITÀ.

Concludere la scena

Oscurità, leggi ad alta voce o parafrasa:

Igritte è l'unica che dimostra di capirvi davvero. Non interferisce con le lezioni dei vostri tutori, ma segue ogni aspetto del vostro addestramento, vi consiglia e vi supporta.

Spende del tempo con voi dopo l'ultimo pasto di ogni giornata, insegnandovi come avere a che fare con la vostra natura e come esplorare i vostri retaggi oscuri. Ammette candidamente di non avere tutte le risposte di cui avete bisogno, ma è lieta di condividere ciò che sa.

Assieme a lei affinate le vostre capacità e imparate a lavorare insieme. Nel tempo, i vostri legami si consolidano e vi rendete conto che vi state trasformando in una squadra.

Stirpivili, le esperienze che vivrete nel corso delle vostre avventure vi porteranno a stringere dei LEGAMI. Nel manuale completo scoprirete che, oltre alle normali PROVE, è possibile interagire in molti altri modi: aiutarvi, competere, collaborare per un obiettivo comune e persino combattervi.

I vostri LEGAMI di **affinità** e **rivalità** vi daranno vantaggi quando interagite tra voi, dandovi un riscontro di come i vostri rapporti evolveranno nel tempo. In questo quickstart non indagheremo questo aspetto nel dettaglio, ma il manuale completo vi fornirà gli strumenti per farlo.

Per ora, limitatevi a descrivere se sentite **affinità** o **rivalità** nei confronti di un'altra Stirpevile e come vi comportate nei suoi confronti.



VILEBORN è un gioco ispirato ai romanzi di formazione dell'eroe: per questo motivo, il primo atto della vostra storia si svolge in un contesto scolastico.

Il manuale di gioco vi offrirà spunti, indicazioni e strumenti per giocare la vita nell'Ordine, i suoi conflitti e il duro addestramento.

Dopodiché, quando vorrete, potrete lanciarsi all'esplorazione del mondo di Egas, cacciando oscuri e indagando sulla misteriosa origine dell'oscurità.

INDAGINE

Mettete in pratica ciò che avete imparato finora.

La dura routine d'addestramento delle Stirpivili viene improvvisamente sconvolta da una singolare richiesta di Igritte. La Custode ha ragione di credere che Bastien Moreau, uno dei cadetti più promettenti dell'Ordine, abbia disertato; chiede quindi alla Stirpevile di scoprire dove si trova e di riportarlo a Mont Aurelie.

Bastien aveva ottenuto il permesso di assentarsi una sola notte per una battuta di caccia, ma dopo due giorni non è ancora tornato. Presto l'Ordine manderà qualcuno a cercarlo, e Igritte teme una feroce ripercussione qualora Bastien avesse cercato di abbandonare Mont Aurelie: pena per la diserzione è infatti la morte.

In quanto reclute, le stirpivili potrebbero condurre la loro indagine con discrezione e in via non ufficiale: trovare Bastien prima dell'Ordine potrebbe significare salvargli la vita.

Igritte fornirà una descrizione sommaria di Bastien: capelli rossi, una cicatrice su un occhio, una rondine tatuata sulla spalla e un carattere difficile che lo ha portato a frequentare un gruppo di cadetti poco raccomandabili. Interrogarli potrebbe rivelare informazioni utili.

Stirpivili è giunto il momento di indagare sulla scomparsa di Bastien!



Il segreto di Bastien

Oscurità, ciò che nessuno sa è che anche Bastien, proprio come i protagonisti della nostra storia, è una stirpevile. Il suo RETAGGIO OSCURO lo accomuna con fatati e folletti, è un **Tessisorte**.

Può influenzare i capricci della fortuna, creare piccole illusioni e addirittura trasformarsi per breve tempo in un animale di piccola taglia.

Bastien ha tenuto segreta la sua natura per tutta la sua vita, ma quando Igritte e le Stirpivili sono giunte a Mont Aurelie, per Bastien è stato troppo. Terrorizzato dalla prospettiva di venire scoperto, Bastien si è dato alla fuga.

Narrare l'indagine

Oscurità durante le indagini, semina piccoli indizi che possano suggerire alla Stirpevile i motivi che hanno portato Bastien a fuggire dall'Ordine.

Prendi spunto dai suggerimenti che trovi nelle prossime pagine, cogliendo gli spunti che preferisci. Per scoprire dove si trova Bastien servono dai 3 ai 5 SUCCESSI, modella la loro quantità rispetto al tempo che vuoi dedicare all'indagine.

RACCOGLIERE INDIZI

- **Le reclute amiche di Bastien**, se interrogate, proveranno a ostacolare l'indagine. Con le giuste pressioni, una recluta di nome Lisanne ammetterà di essersi finta malata su richiesta di Bastien, per lasciarlo solo durante la battuta di caccia. Interrogare direttamente gli amici di Bastien è **difficile** (6), ma origliare le loro conversazioni è **facile** (4).
- **I tutori sono infastiditi dall'indolenza di Bastien**, che si è sempre appoggiato al suo grande talento e a una fortuna sfacciata, limitando al minimo impegno e disciplina. Ottenere quest'informazione è **facile** (4).
- **Indagare nella stanza di Bastien** rivelerà ciò che resta di una nota scritta a mano, mezza bruciata nel focolare, simile a una mappa scarabocchiata. Trovare queste tracce è **normale** (5).
- **Il furiere di Mont Aurelie**, se interrogato sulle scorte concesse a Bastien per la battuta di caccia, ammetterà di avergli fornito del cibo in più su sua richiesta, in nome della simpatia che prova per il ragazzo. Convincere il furiere a confessare è **facile** (4).
- **I registri dell'Ordine** che riguardano Bastien citano Morsellet, un villaggio a due giorni di cammino da Mont Aurelie, dove Bastien ha vissuto per qualche tempo. Accedere ai registri per via ufficiale è **difficilissimo** (7), ma chiedere aiuto a Igritte lo rende **facile** (4).

LA SOLUZIONE DELL'ENIGMA

Oscurità quando le Stirpivili avranno raccolto abbastanza indizi, fai intervenire Lisanne. La giovane recluta è innamorata di Bastien ed è l'unica che sa della sua natura di stirpevile. Lisanne vuole proteggere Bastien a ogni costo e, avendo compreso che le stirpivili sono determinate a trovarlo, ha deciso di confessare e chiedere il loro aiuto.

Lisanne confesserà che Bastien è una Stirpevile e che si è diretto a Morsellet, intenzionato a trovare un passaggio per allontanarsi per sempre dall'Ordine. Chiederà alle stirpivili di raggiungere Bastien e farsi dare da lui qualcosa che possano riportare all'Ordine per dimostrare la sua morte: se loro sono condannate a restare nell'Ordine, Bastien può ancora vivere la sua vita.

Concludere la scena

Se le Stirpivili decideranno di aiutare Lisanne, riusciranno senza difficoltà a ottenere da Igritte l'autorizzazione per uscire da Mont Aurelie e andare a cercare Bastien. Starà a loro decidere cosa condividere con lei di ciò che hanno scoperto.

Se diranno ad Igritte tutto ciò che hanno scoperto, lei chiederà loro di raggiungere Morsellet per persuadere Bastien a ritornare, abbandonando un piano suicida. Se Bastien tornerà a Mont Aurelie e confesserà la sua natura di stirpevile, Igritte potrà avvalersi della Lex Umbrae per proteggerlo e addestrarlo, proprio come sta già facendo con il gruppo.

IN CACCIA

Affrontate un oscuro e concludete quest'avventura.

Oscurità, rivolgeti al gruppo e leggi ad alta voce o parafrasa:

Appena giunti a Morsellet, avete subito capito che qualcosa è andato per il verso sbagliato. Guidati dalle urla allarmate degli abitanti del villaggio, vi siete fatti strada verso il centro del paese, correndo per vicoli fangosi costeggiati da case di legno e ardesia.

Raggiunto il centro del paese, vi trovate di fronte a una scena da incubo: un albero ritorto al centro della piazza si muove in modo inquietante, come se respirasse. Al suo fianco, a qualche metro da terra, fluttua una giovane donna il cui corpo sembra essere stato mangiato dai corvi.

Il suo corpo è coperto di ferite, come se fosse stato vittima di un crudele linciaggio. Il suo collo è spezzato, ma questo non impedisce al suo volto di contorcersi in un ghigno malefico, né ai suoi occhi di emanare una gelida luce omicida.

Bastien vi dà le spalle, fronteggiandola. Prima che possiate intervenire, vedete la mano della donna fendere l'aria, e uno dei rami dell'albero contorcersi e scagliarsi verso uno degli abitanti del villaggio. Bastien si getta istintivamente in suo soccorso, riuscendo a salvarlo ma venendo colpito dal ramo con violenza tale da perdere i sensi.

Stirpivili state per affrontare il vostro primo oscuro.

Gli orrori di Morsellet

Nonostante alle persone piaccia pensare il contrario, è spesso la natura peggiore delle persone ad alimentare l'oscurità; questa cosa è vera soprattutto per i Caduti: spiriti tormentati da questioni irrisolte, torti subiti o debiti da saldare. Le Stirpivili stanno affrontando un Revenant: un Caduto tornato ad abitare il suo stesso cadavere per vendicarsi del suo carnefice.

Una giovane donna di nome Marielle è stata linciata e impiccata un giorno fa, dopo essere stata ingiustamente accusata di stregoneria e aver subito un processo sommario da parte dei suoi concittadini. Ad accusarla è stato il fratello che, per tornaconto personale, ha deciso di far leva sulla paura dei compaesani per toglierla di mezzo. Il suo corpo, rimasto appeso tutta la notte all'albero della piazza di Morsellet, è ora animato dallo spirito della giovane donna, che non avrà pace finché non avrà ucciso il fratello.

Oscurità, durante il loro addestramento le Stirpivili hanno imparato che un Revenant può essere eliminato distruggendo il corpo che lo abita, ma sanno anche che consumare la sua vendetta lo placherà istantaneamente.

Le Stirpivili sono libere di affrontare la Revenant; se lo faranno, non dare loro suggerimenti. Tuttavia, se decidessero di indagare la causa del suo ritorno e della sua rabbia, sviluppa questa linea narrativa durante la SFIDA. Il fratello della Revenant è presente nella piazza, nascosto dietro a una pila di legna accatastata per l'inverno. Comunicare con la Revenant richiede delle PROVE e potrebbe generare delle COMPLICAZIONI, al pari di combatterla. La sua rabbia è immensa, e la sua sete di vendetta si sfogherà su chiunque si trovi nei paraggi.

SFIDA / CADUTO

REVENANT

"Pagherete per ciò che mi avete fatto."

IMPETO

6

VOLONTÀ

7

ASCENDENTE

6

RAZIONE

5

PRECISIONE

6

SOTTERFUGIO

6



RESISTENZA

**Insensibile
al dolore**

RESISTENZA

**In cerca di
vendetta**

RESISTENZA

Sfrenata

FERITE



DEBOLEZZA

DEBOLEZZA

**Senso
di colpa**

DEBOLEZZA

Salnitro

EVENTI DELLA SFIDA

Quando la Revenant subisce la 2° FERITA diventa immateriale.

Interagire fisicamente con lei diventa **impossibile**, e solo i RETAGGI OSCURI che non influenzano il corpo fisico possono funzionare. Usare il Salnitro contro la Revenant la fa tornare materiale.

REGOLE UNICHE

Se la Revenant ottiene la sua vendetta, scompare all'istante.

COMPLICAZIONI

- Le mani spettrali della Revenant ti passano attraverso, segna una FERITA.
- Vivi un ricordo di qualcun altro, nel quale un cappio si stringe intorno al tuo collo; segna **paura**.
- La Revenant prosciuga parte della tua forza vitale, segna **esaurimento**.
- La Revenant urla disperata, come se stesse rivivendo il ricordo di quando è stata giustiziata sommariamente, segna **indecisione**.
- La Revenant si accanisce contro un abitante indifeso, segna **rabbia**.

DADO OSCURITÀ

Tira il d12 per ogni PROVA contro la Revenant. Se ottieni 6+ inventa una COMPLICAZIONE a tuo piacimento o gioca una delle seguenti:

- 6+ La Revenant evoca nella vostra testa le immagini del suo linciaggio. Superate una PROVA di **volontà** o subite **insicurezza**.
- 8+ La Revenant riversa il suo rancore nell'albero della piazza, i suoi rami si abbattono su di voi. Subite una FERITA.
- 11+ La Revenant vi fa sperimentare il dolore che ha provato quando è stata linciata; ferite orrende si aprono sulla vostra carne: subite tutti una FERITA. Inoltre, superate una PROVA di **volontà** o subite anche **paura**.

Concludere la scena

Oscurità, leggi ad alta voce o parafrasa:

Lo spettro della Strega di Morsellet si dissipa sotto i vostri occhi, lasciandovi di fronte a Bastien. Il ragazzo è cosciente, ma non è in condizione di muoversi: vi rendete conto che il suo destino è nelle vostre mani.

Bastien vi guarda di sottocchi, con lacrime di frustrazione che gli scendono dagli occhi. Nel suo sguardo potete vedere il dolore di una vita di scelte difficili, trascorsa alla ricerca del male minore.

Esclama a denti stretti: "Non lo capite? Ci manderanno al macello! All'Ordine non interessa di noi, a nessuno interessa di noi! Sanno di voi, ma non di me... lasciatemi andare, vi prego."

Stirpivili, Bastien è alla vostra mercé.

Siete di fronte a una scelta: riporterete Bastien all'Ordine o lo lascerete andare? Potreste addirittura decidere di fuggire insieme a lui. Prendete la vostra decisione e narrate insieme l'epilogo di questa avventura!

Per aiutarvi a raccontare la fine di questa storia, potete usare queste domande di supporto:

- Cosa pensate di ciò che Bastien ha appena detto?
- Quale opinione vi siete fatti dell'Ordine del Crepuscolo?
- Cosa pensate sia giusto fare?
- Cosa scegliete di fare?

Avete concluso

Lex Umbrae!

Questa avventura è giunta al termine, ma una ancora più grande è appena cominciata! Se lo desiderate, dedicate qualche momento a parlare della vostra esperienza.

Come avete trovato il gioco? Quali dei suoi aspetti vi hanno incuriosito di più?

Per sperimentare le regole passo dopo passo, avete giocato un'avventura molto guidata. Il gioco completo, invece, vi permetterà di raccontare la vostra storia, creare le vostre Stirpivili e farle evolvere.

Addestratevi nell'Ordine del Crepuscolo, imparate dai vostri tutori, fate tesoro di ciò che possono insegnarvi, ma siate anche pronti a mettere in dubbio il loro punto di vista.

Avventuratevi nel mondo di Egas, indagate la vera natura dell'oscurità e vivete un viaggio di crescita e scoperta.

Grazie per aver giocato a VILEBORN!

VILEBORN parla di mostri con lati umani, e persone con lati mostruosi. L'oscurità è un riflesso di chi siamo, ed Egas è un mondo con una morale sfumata e sfaccettata.

Le stirpivili sono l'immagine stessa del conflitto adolescenziale, delle sue tentazioni, dei suoi timori e della sua bellezza. La vostra avventura comincia ora!



ANTEPRIMA

NEL GIOCO COMPLETO



UN PERCORSO DI FORMAZIONE

Le **ORIGINI** e i **RETAGGI OSCURI** vi forniranno stimoli per creare Stirpivili sfaccettate, ricche di tematiche da esplorare, potenziale da esprimere e conflitti da risolvere.

ORIGINI

Le **ORIGINI parlano del vostro passato**. Ognuna di esse vi suggerisce qualcosa sulle vostre radici, vi regala modi unici di approcciare le difficoltà e vi da stimoli interessanti per sviluppare la vostra psicologia, intrecciandosi al vostro **RETAGGIO OSCURO**.

RETAGGI OSCURI

Ci sono sette RETAGGI OSCURI. Quattro li avete giocati, uno vi è stato anticipato, gli ultimi due li scoprirete più avanti. Ogni **RETAGGIO OSCURO** è qualcosa di più che una lista di poteri e capacità, ma un vero e proprio simbolo delle nostre pulsioni più oscure e un mezzo per esplorarle nel corso del gioco.

CRESCITA

Le **avventure di VILEBORN sono un viaggio di crescita**. Nel manuale completo, scoprirete come migliorare i vostri **APPROCCI**, come far evolvere **PERSONALITÀ** e **ADDESTRAMENTO** e, soprattutto, come esplorare il vostro **RETAGGIO OSCURO**, scoprire nuovi **DONI** e abbracciare l'oscurità.



UNO SVILUPPO IN TRE ATTI

Come in molti romanzi di formazione, VILEBORN si sviluppa in tre atti giocabili in un numero variabile di sessioni, a vostra scelta: nel primo atto raccontate il vostro addestramento, nel secondo rivendicate la vostra indipendenza e nel terzo concludete la storia.

L'ORDINE

Nel primo atto narrate la vostra formazione nell'Ordine del Crepuscolo.

Vivrete gli attriti con i vostri tutori, i legami e i conflitti con le altre reclute, imparerete come affrontare gli oscuri e metterete in discussione le regole che vi verranno imposte.

LA CACCIA

Il secondo atto vi porta ad esplorare il pericoloso mondo di Egas.

Che abbiate ricevuto la vostra investitura come Custodi o abbiate scelto di abbandonare l'Ordine, vi avventurerete in un mondo pieno di pericoli, combattendo contro la minaccia degli oscuri.

L'OSCURITÀ

Il terzo atto è la conclusione della storia. Chiuderete l'arco narrativo che avete sviluppato nei due atti precedenti e, se lo vorrete, scoprirete cosa ha causato la comparsa dell'oscurità e come provare a porvi rimedio. Ma soprattutto, concluderete il vostro arco di sviluppo personale.

TEMIBILI AVVERSARI

Le SFIDE che affronterete daranno un sapore unico alle vostre campagne di gioco. Ogni oscuro è un vero e proprio filone narrativo, che potete approfondire a vostro piacimento.

- **Vampiri:** Affrontate creature astute, spietate e raffinate. Sfidate un potere antico e terribile. Alternate avventure che coinvolgono corti, intrighi, politica, indagine e azione.
- **Licantropi:** Esplorate la dicotomia tra feralità e autocontrollo, avventuratevi nelle zone più selvagge di Egas. Raccontate storie drammatiche e sanguinose di cambiamento e trasformazione corporea.
- **Caduti:** Questioni irrisolte, anime tormentate e fenomeni paranormali. Affrontare i Caduti significa creare un ponte tra passato e presente, in cui il dolore di oggi è causa dei torti di ieri.
- **Fatati:** Patti stregati, disgrazie e malasorte nutrono il fuoco della superstizione. Quando i Fatati entrano in gioco, dovrete confrontarvi con patti indicibili, inganni maliziosi e con il prezzo dell'avidità umana.
- **Ombre:** Oscurità pura, viva e affamata di terrore, adatta ad esplorare la dimensione più orrificica del gioco. Le Ombre si addensano dove i sentimenti negativi sono più forti e li alimentano per nutrirsene.



CREDITS

IL TEAM

UN GIOCO DI CLAUDIO PUSTORINO

Game Design: Claudio Pustorino

Testi: Claudio Pustorino, Stefano Mancuso

Illustrazioni: Cecilia Gordigiani

Logo e icone: Fabio Frencl Jr

Layout: Claudio Pustorino

Traduzione: Camilla Zamboni

Direttore Editoriale: Federico Corbetta Caci

Playtesting:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Davide Amici, Alice Luidelli, Claudio Serena, Daniele Sarti, Federica "River" Morbio, Hyre Barbiero, Matteo Mantovanelli, Michele Massei, Giacomo Ienco, Samuele Vitaglione e Francesca Bacci, Mari, JohnPrest, Konisette, Marco Zannoni, Luca Zannoni, Damiano Ceroni, Tommaso Ortolani.



Horrible Games S.r.l.

Via California 3, 20144 Milano - Italy

VAT ID: IT09469990965

*©2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD, VILEBORN,
e i loro marchi sono trademarks di Horrible Games S.r.l.*

Quickstart versione 1.1 (9 Settembre 2024)

RAPHAËL DE NORMANTE

"Tutto finisce nel sangue"



CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua **PERSONALITÀ**
- Paura**
Non puoi usare il tuo **ADDESTRAMENTO**
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi **MOVENTI**

FERITE

-
-
-
- Fuori gioco**
Non puoi agire né affrontare **PROVE**

ORIGINE

Sei di nobili origini
Puoi subire rabbia per ottenere un **SUCCESSO** di ascendente

MOVENTI

Aspirazione

Segnala per guarire una **FERITA**

Dovere

Segnalo per guarire una **CONDIZIONE**

RISORSE

Un anello con il sigillo dei Normante
Quando dialoghi con militari e persone di alto rango hai +1 ai dadi



RETAGGIO OSCURO Cantasangue



DONO

A un battito dalla verità



Segna questo **DONO** per sentire il battito cardiaco di un soggetto. Per questa **SCENA** sai se sta dicendo la verità.

Tuttavia sei distratto dal suono del sangue che scorre. Hai -1 a **precisione** finché questo **DONO** rimane segnato.

DONO

Potenza del sangue



Segna questo **DONO** per diventare incredibilmente forte per un istante. Ottieni un **SUCCESSO** di **impeto**.

Tuttavia metti il tuo cuore sotto sforzo. Tira subito 1d6, se ottieni 1 subisci **esaurimento**.

Segna il **RETAGGIO OSCURO** e affronta una **PROVA** per esplorarlo. L'Oscurità lancerà 1d12 che causerà una **COMPLICAZIONE** con 9+ al primo segno, 6+ al secondo e 3+ al terzo, ma conterà anche nel tuo pool per farti ottenere un **SUCCESSO**!

Esempi: risveglia la potenza del tuo sangue, influenza le emozioni di chi ti circonda, controlla il fluire del sangue attorno a te.

PULSIONE

Senti la brama di bere sangue umano.
Quando lo fai, rimuovi tutti i segni dal **RETAGGIO OSCURO** e dai **DONI**

CANTASANGUE

RAPHAËL DE NORMANTE

*Sei cresciuto tra gli agi della vita di corte. Tuo padre
ti ha rinnegato quando ha scoperto il tuo retaggio oscuro.*

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dalla parte inferiore della tua scheda

Cosa ricordi della vita di corte?

- Aggiungi alla tua **PERSONALITÀ**
Diplomatico, Erudito, Edonista o inventane uno
- Aggiungi al tuo **ADDESTRAMENTO**
Duellare, Diplomazia, Comandare o inventane uno

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutato?

- Se lo desideri, inventa e segna la tua **aspirazione**
- Segna il tuo attuale **dovere**: *“Completare l'addestramento”*

*“Vi consegno il mio primogenito. Stupido,
viziato parassita succhiasangue.”*

- da una missiva del Duca di Normante



CELENE CERVANTES

"Impara a cacciare o preparati a fuggire"

IMPETO
d10

VOLONTÀ
d6

ASCENDENTE
d6

RAGIONE
d6

PRECISIONE
d8

SOTTERFUGIO
d8

CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua PERSONALITÀ
- Paura**
Non puoi usare il tuo ADDESTRAMENTO
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi MOVENTI

FERITE

-
-
-
- Fuori gioco**
Non puoi agire né affrontare PROVE

ORIGINE

Sei cresciuta tra i fuorilegge
Quando dovresti subire vergogna
tira 1d6, se ottieni 5+ non la subisci

MOVENTI

Aspirazione

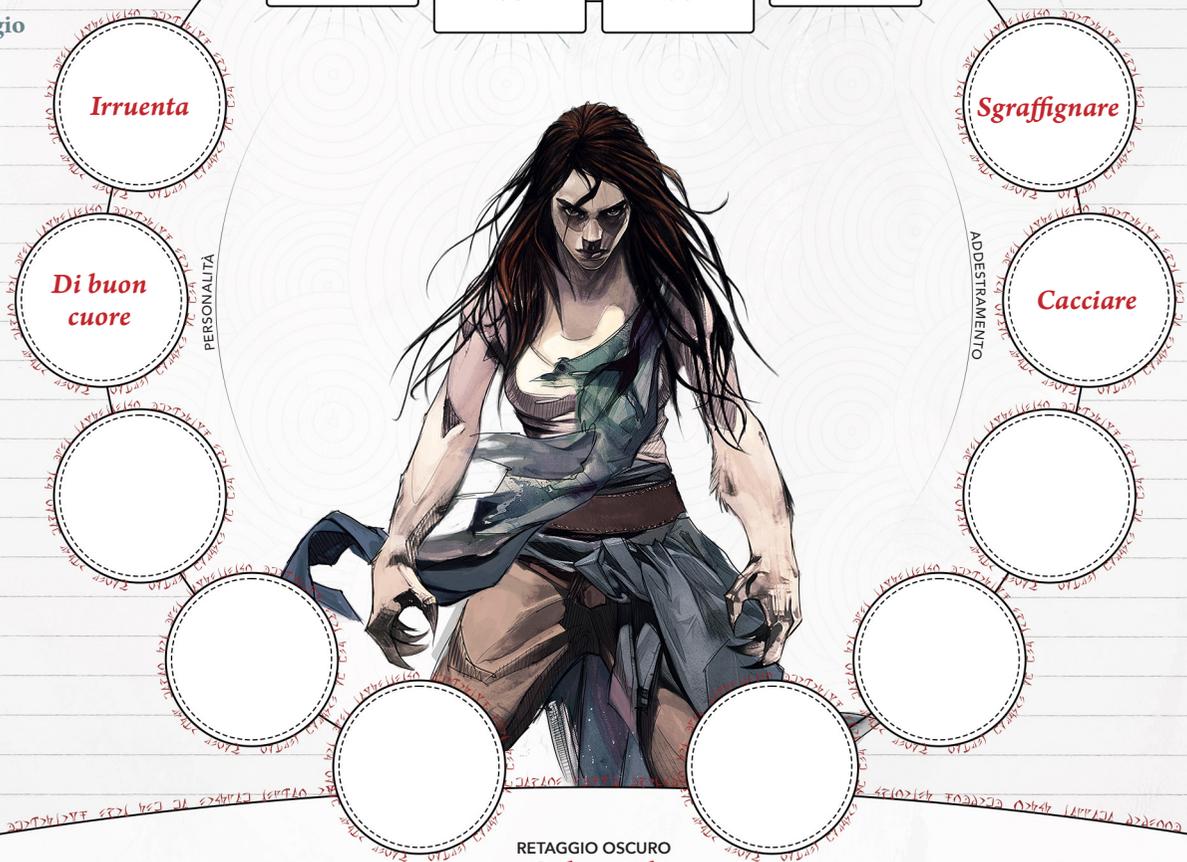
Segnala per guarire una FERITA

Dovere

Segnalo per guarire una CONDIZIONE

RISORSE

Un pugnale di Argentacciaio
Utile contro Licantropi e Celartigli



RETAGGIO OSCURO
Celartigli



DONO

Forma ferina

Ti spuntano zanne e artigli. Hai +1 ai dadi di **impeto** e sei immune agli effetti dell'**esaurimento** per questa SCENA.

Tuttavia rischi di farti sopraffare dal tuo istinto di caccia. Tira 1d6, se ottieni 1 subisci rabbia.

DONO

Senso del pericolo

Il tuo istinto ti dice se ci sono minacce nei paraggi: ottieni un indizio sulla loro natura e sai se sono Oscuri.

Tuttavia il tuo istinto di caccia si risveglia. Hai -1 a **ragione** finché questo DONO rimane segnato.

PULSIONE

Senti la brama di cacciare esseri umani.

Quando lo fai, rimuovi tutti i segni dal RETAGGIO OSCURO e dai DONI

SELVAGGIA

ROZZA

FURENTE

BESTIA

LUNATICA



"Tutta la banda la teme! È una selvaggia, rozza, furente bestia lunatica."

- Confessioni di Seráf, un fuorilegge

CELARTIGLI

CELENE CERVANTES

Hai vissuto una vita di bracconaggio. Nelle giornate peggiori faticavi a distinguere un cervo da un essere umano.

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dalla parte inferiore della tua scheda

Come hai vissuto la tua vita da fuorilegge?

- Aggiungi alla tua **PERSONALITÀ**
Opportunista, Violenta, Onorevole o inventane uno
- Aggiungi al tuo **ADDESTRAMENTO**
Trappole, Minacciare, Veleni o inventane uno

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutata?

- Se lo desideri, inventa e segna la tua **aspirazione**
- Segna il tuo attuale **dovere**: "Completare l'addestramento"

LUCIEN DELACROIX

"Ogni ombra nasce dalla luce"

IMPETO
d6

VOLONTÀ
d10

ASCENDENTE
d8

RAGIONE
d8

PRECISIONE
d6

SOTTERFUGIO
d6

Onesto

Veemente

Scritture sacre

Spaventare

PERSONALITÀ

ADDESTRAMENTO



CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua PERSONALITÀ
- Paura**
Non puoi usare il tuo ADDESTRAMENTO
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi MOVENTI

FERITE

-
-
-
- Fuori gioco**
Non puoi agire né affrontare PROVE

ORIGINE

Sei cresciuto tra i ferventi
Puoi subire vergogna per ottenere
un SUCCESSO di volontà

MOVENTI

Aspirazione

Segnala per guarire una FERITA

Dovere

Segnalo per guarire una CONDIZIONE

RISORSE

Un ciondolo Luminarista
Quando interagisci con fedeli
del Luminarismo hai +1 ai dadi

RETAGGIO OSCURO Danzaombre

○○○

DONO

Ghiaccio nelle vene

○

La tua ombra divora le tue emozioni.
Rimovi due CONDIZIONI e hai +1
a **ragione** fino alla fine della SCENA.

Tuttavia una freddezza assoluta ti
pervade. Non puoi usare i MOVENTI
finché questo DONO rimane segnato.

Segna il RETAGGIO OSCURO e affronta una PROVA per esplorarlo.
L'Oscurità lancerà 1d12 che causerà una COMPLICAZIONE con
9+ al primo segno, 6+ al secondo e 3+ al terzo, ma conterà
anche nel tuo pool per farti ottenere un SUCCESSO!

Esempi: dai vita e consistenza alla tua ombra, esplora i non-luoghi
celati nelle ombre, tessi le ombre attorno a te

PULSIONE

Senti la brama di terrorizzare le persone.
Quando lo fai, rimuovi tutti i segni dal RETAGGIO OSCURO e dai DONI

DONO

Manto d'ombra

○

Ammanta di ombre un soggetto,
nascondendolo alla vista finché
non attira l'attenzione su di sé.

Tuttavia le ombre sono affamate.
Tira 1d6, se il risultato è 1
il soggetto subisce una FERITA.



DANZAOMBRE

LUCIEN DEIACROIX

Sei cresciuto nel rigore di un monastero Luminarista.

Hanno cercato di esorcizzare l'ombra che vive dentro di te.

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dalla parte inferiore della tua scheda

Quali aspetti ti sono rimasti impressi della vita in monastero?

- Aggiungi alla tua **PERSONALITÀ**
Credente, Scettico, Altruista o inventane uno
- Aggiungi al tuo **ADDESTRAMENTO**
Sopportare, Storia, Evangelizzare o inventane uno

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutato?

- Se lo desideri, inventa e segna la tua **aspirazione**
- Segna il tuo attuale **dovere**: *“Completare l'addestramento”*

*“Un vero devoto... e un mostro
sacrilego corrotto dalla tenebra.”*

- dai diari di Madre Alène

THALIA SEULEFILLE

"La morte è una porta per un'altra vita"

IMPETO

d6

VOLONTÀ

d8

ASCENDENTE

d6

RAGIONE

d8

PRECISIONE

d8

SOTTERFUGIO

d8

Furba

Distaccata

PERSONALITÀ

Sgattaiolare

Colpire basso

ADDESTRAMENTO



CONDIZIONI

- Rabbia**
-1 ai dadi di ragione, precisione e sotterfugio
- Esaurimento**
-1 ai dadi di impeto, volontà e ascendente
- Vergogna**
Non puoi usare la tua PERSONALITÀ
- Paura**
Non puoi usare il tuo ADDESTRAMENTO
- Insicurezza**
Non puoi usare i tuoi MOVENTI

FERITE

-
-
-
- Fuori gioco**
Non puoi agire né affrontare PROVE

ORIGINE

Sei cresciuta orfana
Puoi subire PAURA per ottenere un SUCCESSO di SOTTERFUGIO

MOVENTI

Aspirazione

Segnala per guarire una FERITA

Dovere

Segnalo per guarire una CONDIZIONE

RISORSE

Un sacchetto di Salnitro
Utile contro i Caduti,
li obbliga a tornare materiali

RETAGGIO OSCURO

Camminaspiriti

○○○

DONO

Pallidi sussurri

Fai una domanda a uno spirito, sarà vincolato a risponderti sinceramente.

Tuttavia ti fai pallida e inquietante. Hai -1 ad **ascendente** finché questo dono rimane segnato.

Segna il RETAGGIO OSCURO e affronta una PROVA per esplorarlo. L'Oscurità lancerà 1d12 che causerà una COMPLICAZIONE con 9+ al primo segno, 6+ al secondo e 3+ al terzo, ma conterà anche nel tuo pool per farti ottenere un SUCCESSO!

Esempi: abbatti il confine tra il mondo dei vivi e l'aldilà, renditi immateriale per un attimo, entra in contatto con gli spiriti

PULSIONE

Senti la brama di obbedire alla volontà degli spiriti. Quando lo fai, rimuovi tutti i segni dal RETAGGIO OSCURO e dai DONI

DONO

Poltergeist

Materializza uno spirito che per 1 turno disturba o spinge di qualche metro un soggetto a tua scelta

Tuttavia ti esponi al tormento dello spirito che hai evocato. Tira 1d6, se ottieni 1 subisci **paura**.



CAMMINASPIRITI

THALIA SEULEFILLE

*Sei cresciuta tra le strade fangose della capitale.
La tua è stata una vita di rinunce ed espedienti.*

Come si è manifestato il tuo retaggio oscuro?

Per rispondere, prendi spunto dalla parte inferiore della tua scheda

Cosa ti ha insegnato la vita per le strade della capitale?

- Aggiungi alla tua **PERSONALITÀ**
Quieta, Spietata, Coriacea o inventane uno
- Aggiungi al tuo **ADDESTRAMENTO**
Rubare, Nascondersi, Riparare o inventane uno

Cosa ricordi di quando Igritte ti ha reclutata?

- Se lo desideri, inventa e segna la tua **aspirazione**
- Segna il tuo attuale **dovere**: *“Completare l'addestramento”*

“Sono felice che quella maledetta iettatrice sia sparita.

Mi sembrava una morta che cammina.”

- Un mercante della Capitale

OSCURITÀ

Riassunto delle regole e spunti per **COMPLICAZIONI**

Prove

Chiedi di affrontare una **PROVA** in situazioni incerte e interessanti. Scegli la **DIFFICOLTÀ** in base a ciò che viene descritto, a cosa sta accadendo in **SCENA** e ai suggerimenti del manuale.

- **Facile:** 4
- **Media:** 5
- **Difficile:** 6
- **Difficilissima:** 7
- **Impossibile:** non puoi ottenere un **SUCCESSO**

Se la **PROVA** genera una **COMPLICAZIONE** infliggi una **CONDIZIONE** o una **FERITA**.

CONDIZIONI

- **Rabbia**
- **Esaurimento**
- **Vergogna**
- **Paura**
- **Insicurezza**

FERITE

Descrivi una conseguenza fisica (spalla dolorante, costola incrinata, sanguinante, ecc) o sociale (ammonito, visto male, ricercato, ecc). Se non hai idee, indica semplicemente di segnare una **FERITA**.

Dado oscurità

Tira 1d12 quando l'oscurità è in **SCENA**. Segui i suggerimenti del manuale o, se stai improvvisando, racconta una **COMPLICAZIONE** con 9+ se l'oscurità è debole, con 6+ se è normale, 3+ se è forte.

Stirpevile

Tira il dado oscurità quando le Stirpivili affrontano una **PROVA** per esplorare i loro **RETAGGI OSCURI**



Raphaël de Normante
Cantasangue

Narra della sua sete di sangue e del prezzo che il suo corpo deve pagare per gestire la forza che scorre nelle sue vene. Ecco alcuni esempi:

- L'odore del sangue rischia di farti perdere il controllo, segna **vergogna/insicurezza**
- Il tuo corpo fatica a gestire la potenza del tuo sangue, segna **esaurimento/una FERITA**
- La sete di sangue risveglia i tuoi istinti primordiali, segna **rabbia**
- I tuoi canini si allungano visibilmente
- Gli specchi non riflettono più la tua immagine, almeno per ora
- Inventane uno



Celene Cervantes
Celartigli

Narra di come il suo istinto di caccia pretende di essere soddisfatto e dei dolorosi e incontrollati cambiamenti del suo corpo. Ecco alcuni esempi:

- La tua forma feroce si manifesta in modo incontrollato e doloroso, segna una **FERITA**
- Il tuo corpo è scosso da scatti involontari e animaleschi, segna **vergogna/esaurimento**
- Il tuo istinto predatorio ti fa salire il sangue alla testa, segna **rabbia**
- Spaventi involontariamente chi ti è vicino, segna **vergogna**
- Il tuo odore diventa più intenso, selvatico; come quello di un animale
- Inventane uno



Thalia Seulfille
Camminaspiriti

Narra della difficoltà di essere a metà tra due mondi e delle costanti ingerenze da parte degli spiriti dei defunti. Ecco alcuni esempi:

- Le memorie degli spiriti tormentati ti perseguitano, segna **esaurimento**
- Fatichi a distinguere il mondo fisico dall'aldilà, segna **insicurezza**
- Hai una visione delle violenze che gli spiriti hanno subito in vita, segna **paura**
- La rabbia degli spiriti diventa la tua, segna **rabbia**
- Stare a contatto con l'aldilà ti porta a dubitare del valore della vita
- Inventane uno



Lucien Delacroix
Danzaombre

Narra del freddo e della fame senza confini che si annidano nelle ombre, e di come pretendano soddisfazione. Ecco alcuni esempi:

- Le ombre ti sussurrano di fare cose indicibili, segna **paura**
- Uno strato di gelida brina si genera attorno a te, il freddo ti attanaglia, segna **esaurimento/una FERITA**
- L'ambiente circostante diventa improvvisamente buio
- Le ombre che manipoli sfuggono al tuo controllo e infliggono **paura** o una **FERITA** a un tuo alleato
- Diventi ipersensibile alla luce
- Inventane uno