



L'AMANTE SCONSIDERATA

*Un bivio tremendo  
m'appare di fronte:  
Onore o Amore?  
Che triste orizzonte!*



IL CAVALIERE ERRANTE

*Fra monti e foreste  
in cerca di sfide,  
galoppo io lesto.  
La sorte m'arride!*



IL CAVALIERE LEALE

*Dell'orfano lo scudo,  
del regno protettore,  
son serco del sovrano,  
del Mal castigatore.*



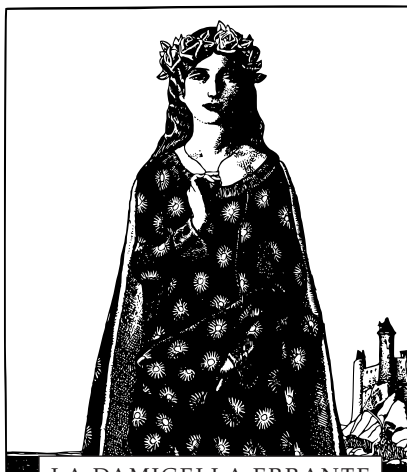
LA DAMA ASTUTA

*Io manco di spada  
o cumuli d'oro  
ma ho mente affilata:  
il più grande tesoro.*



LA DAMIGELLA CORTESE

*Di spade ed amori  
ho letto sin troppo!  
Un'anima affine  
mi cerco al galoppo.*



LA DAMIGELLA ERRANTE

*La patria ho lasciato  
e cinto le armi:  
guerriera io sono,  
chi osa sfidarmi?*



L'ENFANT PRODIGE

*Son prole del Maligno,  
benedetta dal Signore;  
pel mondo vo soligno  
in cerca del mio onore.*



LA FATA

*Temi il Popolo Piccolo  
del quale son figlia:  
è nostra l'Inghilterra,  
che ci rassomiglia.*

### LA DAMA ASTUTA

Qual è il tuo *nome*?

\*

Qual è il *luogo* ideale per carpire segreti?  
Chi vi si reca abitualmente?

In quale *luogo* hai fatto una promessa  
importante? Come mai non sei  
riuscita a mantenerla?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

La magia  
L'ospitalità

Il tedio  
La guerra  
La pretesa

### IL CAVALIERE LEALE

Qual è il tuo *nome*?

\*

*Dove* si tiene il torneo più famoso  
del regno? Qual è il premio?

Qual è il *luogo* dove la tua lealtà  
è stata messa a dura prova? Perché?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

L'amor cortese  
La fiducia

Il discredito  
Il rifiuto  
L'oscurità

### IL CAVALIERE ERRANTE

Qual è il tuo *nome*?

\*

Qual è il *luogo* dove si trova la tua  
famiglia? Perché sei lontano da loro?

Qual è il *luogo* più pericoloso per  
un cavaliere in queste lande? Perché?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

La cerca  
Il talamo

L'esilio  
La prigionia  
La viltà

### L'AMANTE SCONSIDERATA

Qual è il tuo *nome*?

\*

Qual è il *luogo* in cui tieni i tuoi convegni  
amorosi? Perché non è del tutto sicuro?

Da *dove* proviene la dama  
che oscura la tua fama?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

Il servizio  
L'adulazione

La ritrosia  
Il tradimento  
L'antagonismo

### LA FATA

Qual è il tuo *nome*?

\*

In quale *foresta* hai conosciuto  
la magia? Quale prezzo hai pagato  
per riuscire a dominarla?

*Dove* hai nascosto un oggetto importante  
per il regno? Quali insidie rendono  
difficile recuperarlo adesso?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

La fuga  
La magia

L'antagonismo  
L'asservimento  
L'incompetenza

### L'ENFANT PRODIGE

Qual è il tuo *nome*?

\*

Qual è il *luogo* dove tua madre ti ha  
concepito? Con quale entità o creatura?

Qual è il *luogo* che continua a comparire  
nei tuoi sogni? Cosa vi è di inquietante?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

La compagnia  
La memoria

La delusione  
Il giudizio  
La solitudine

### LA DAMIGELLA ERRANTE

Qual è il tuo *nome*?

\*

*Dove* hai imparato a usare la spada?  
Che ne è stato di chi ti ha insegnato?

*Dove* si trova la segreta in cui  
sei stata rinchiusa a tradimento?  
A chi hai giurato vendetta?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

Il valore  
La dignità

La bassezza  
La paura  
La solitudine

### LA DAMIGELLA CORTESE

Qual è il tuo *nome*?

\*

*Dove* hai incontrato il tuo primo amore?  
Perché ora rinneghi il suo nome?

Qual è il *rifugio* dove rimani da sola  
e leggi poesie? Cosa ti fanno sognare?

\*

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

\*

*Speme*

*Scoramento*

L'amor cortese  
La favella

L'indifferenza  
La villania  
La violenza



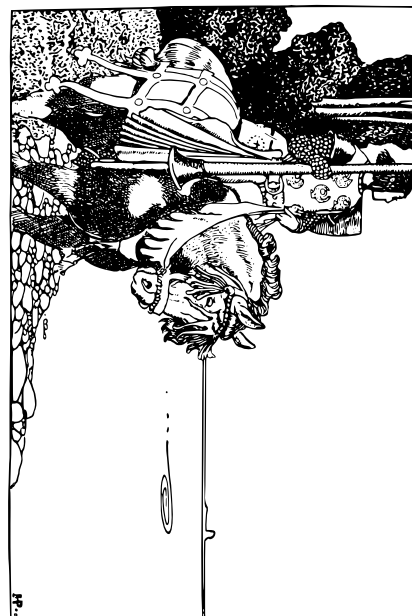
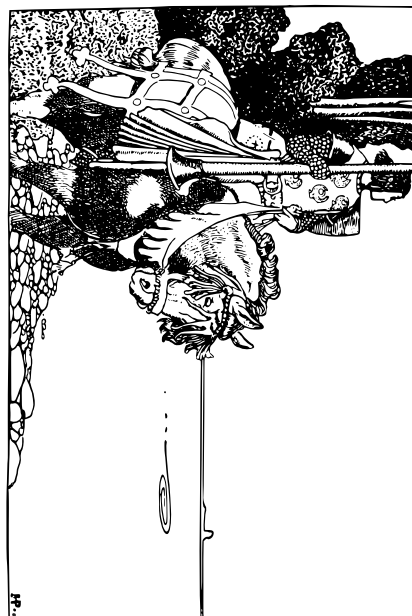
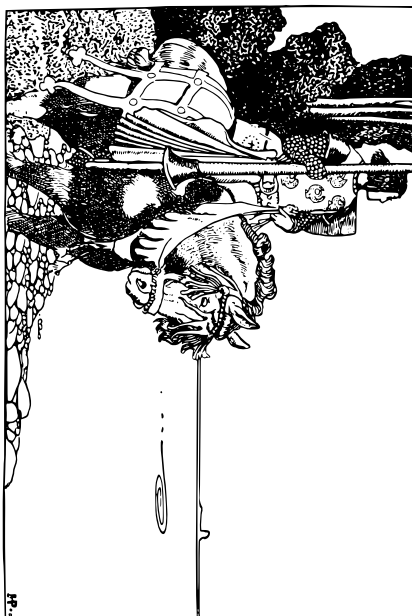
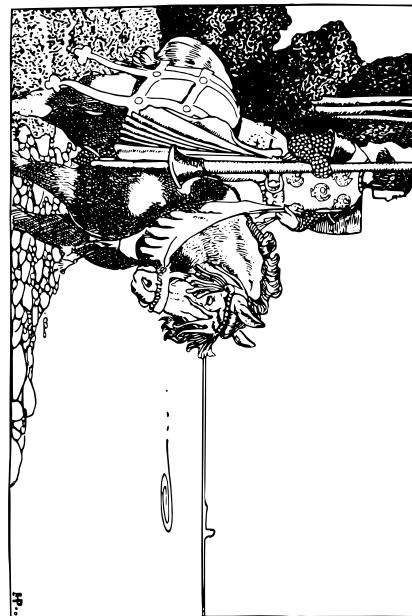
IL RE

*Iddio m'ha incoronato  
sul popolo governo;  
eppure affaticato,  
non reggo il mio fardello.*



IL VECCHIO SAGGIO

*Sapiente in ogni arte,  
maestro di consigli,  
m'insidia Tracotanza,  
maggiore dei perigli.*





Qualcosa di importante viene rubata  
a questo personaggio da qualcuno  
connesso all'elemento che controlli.



L'elemento che controlli interferisce  
con le intenzioni, i desideri o i bisogni  
di questo personaggio.



Qualcuno dal passato di questo  
personaggio appare improvvisamente  
in un'area della mappa, con una  
richiesta o una domanda.



Un'area della mappa è minacciata: un  
attacco dei nemici, un disastro naturale,  
un mutamento interno o cose simili.



Questo personaggio fa qualcosa di  
avventato che gli causa molti guai con  
l'elemento che controlli: una relazione  
sessuale imprudente, insulta un alleato,  
distrugge una proprietà.



Qualcuno di importante per il  
personaggio affronta terribili difficoltà  
causate dall'elemento che controlli:  
malattie mortali, bancarotta, dubbi  
di fede o cose del genere.



IL VECCHIO SAGGIO

Qual è il tuo *nome*?

★

Dove hai incontrato per la prima volta  
la magia? Quale potere alberga  
in quel luogo?

In quale *luogo* si riunisce il Consiglio?  
Su cosa delibera?

★

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

★

*Speme*

La tradizione  
La volontà

*Scoramento*

La hybris  
L'accidia  
L'oblio

IL RE

Qual è il tuo *nome*?

★

Quale *reame* confinante insidia il tuo?  
Perché siete in lotta?

Dov'è conservata la Stele del Re?  
Perché è necessaria alla Tradizione?

★

Qual è la tua *relazione diretta*?

Qual è la tua *relazione indiretta*?

★

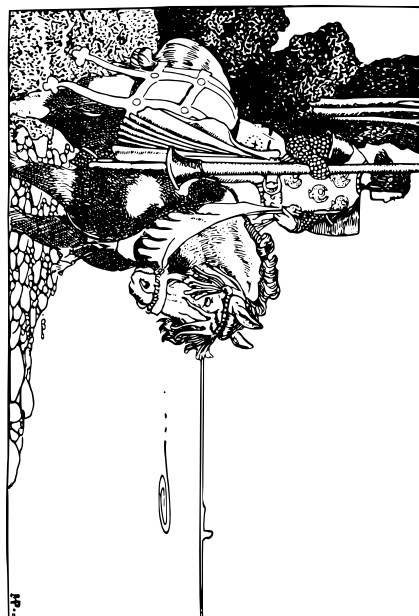
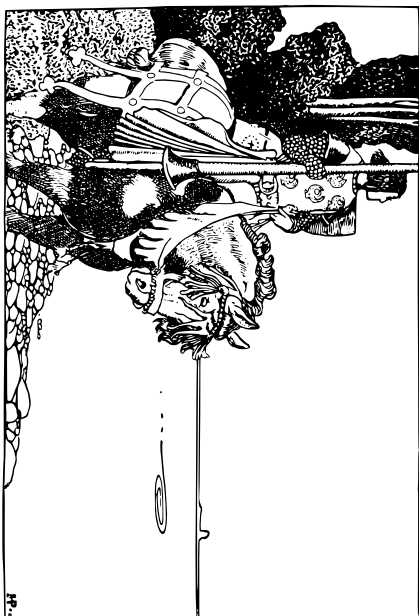
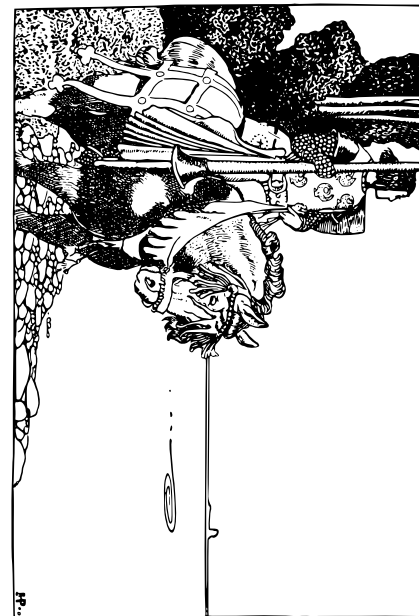
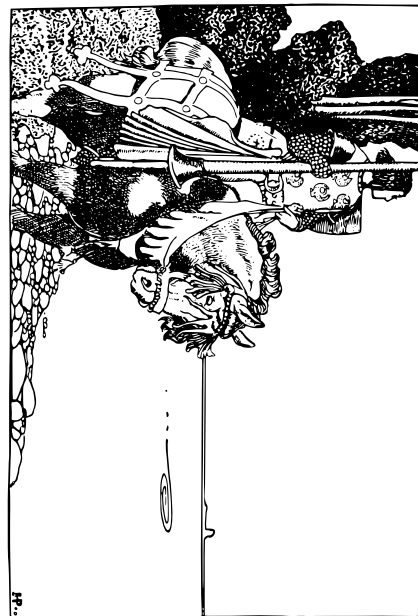
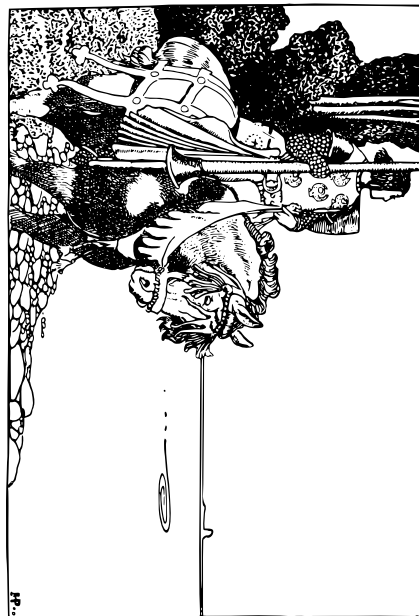
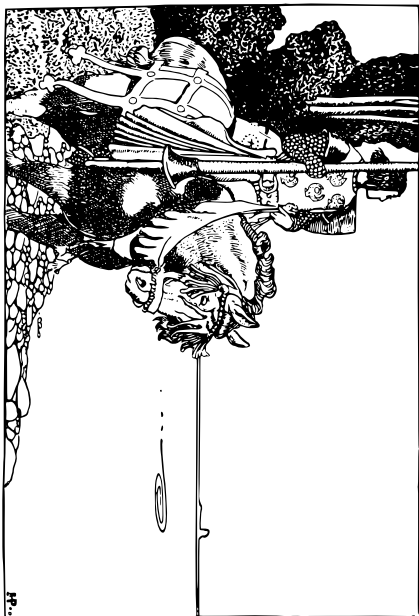
*Speme*

La lealtà  
La stirpe

*Scoramento*

Il complotto  
La rovina  
L'infedeltà





## Forse

*... ma se vuoi che sia fatto, deve farlo qualcuno più adatto di te al compito.*



## Forse

*... ma questa non è una cosa che puoi fare da solo. È necessario un aiuto.*



*L'elemento che controlli aiuta questo personaggio in maniera inaspettata e sorprendente. Ciò avrà senz'altro delle conseguenze.*



*Questo personaggio deve scendere a patti con l'elemento che controlli, padroneggiandolo, cooptandolo o accettando il controllo dell'elemento.*



*Questo personaggio si fa un nemico connesso all'elemento che controlli.*



*L'elemento che controlli pretende da te qualcosa che non sei in grado di dargli.*

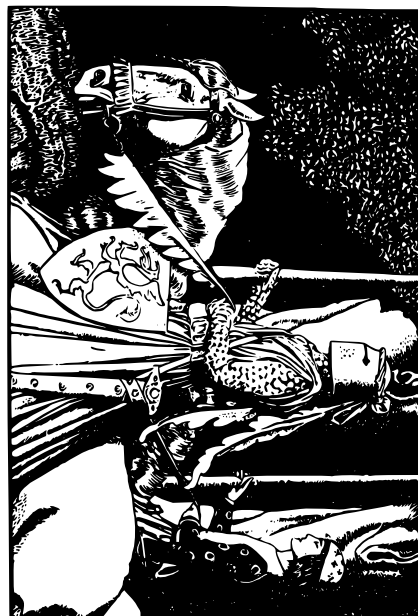


*Questo personaggio riceve un dono indesiderato e problematico da un'area della mappa.*



*L'elemento che controlli cambia lealtà, motivazione o direzione.*







*Sì, e*

*... qualcosa di completamente scollegato  
si risolve in un formidabile successo.*



*No, ma*

*... il tuo fallimento ha conseguenze  
positive inattese.*



*Sì, e*

*... ti sei procurato un amico,  
una ricompensa o una buona  
reputazione nel processo.*



*No, ma*

*... ti sei procurato un amico,  
un alleato o una reputazione  
nel processo.*



*No, e*

*... qualcuno o qualcosa che ti sta a  
cuore viene ferito, perduto o distrutto.*



*No, ma*

*... acquisisci informazioni o  
conoscenze che ti saranno  
utili in futuro.*



*No, e*

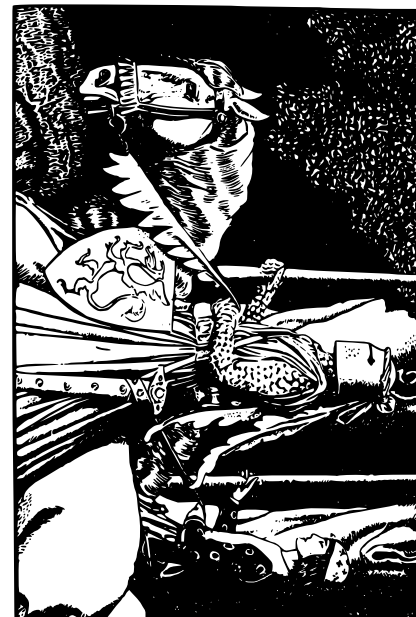
*... qualcosa di completamente  
scollegato va dannatamente storto.*



*No, ma*

*... il tuo fallimento aiuta qualcuno  
nell'avere successo.*





#### LE REGOLE IN BREVE

*Nel tuo turno:*

- devi impostare la scena;
- devi interpretare il tuo personaggio;
- puoi pescare una carta Fato (una volta sola a sessione);
- devi terminare la scena quando sei pronto.

*Nel turno degli altri:*

- puoi essere la *guida* o il *traviatore*;
- puoi creare o interpretare un personaggio secondario;
- puoi descrivere gli eventi e l'ambiente;
- puoi usare la tua autorità ed eventualmente porre il veto;
- puoi interpretare le carte Risoluzione e le carte Fato.

#### LE REGOLE IN BREVE

*Nel tuo turno:*

- devi impostare la scena;
- devi interpretare il tuo personaggio;
- puoi pescare una carta Fato (una volta sola a sessione);
- devi terminare la scena quando sei pronto.

*Nel turno degli altri:*

- puoi essere la *guida* o il *traviatore*;
- puoi creare o interpretare un personaggio secondario;
- puoi descrivere gli eventi e l'ambiente;
- puoi usare la tua autorità ed eventualmente porre il veto;
- puoi interpretare le carte Risoluzione e le carte Fato.

*Sì, ma*

*... per poter avere successo, devi sacrificare qualcosa che ti è cara.*



*Sì, ma*

*... il tuo successo danneggerà un amico, un alleato o una persona cara.*



*Sì, ma*

*... il tuo successo ha conseguenze pericolose e involontarie.*



*Sì, ma*

*... il tuo successo ti causerà gravi danni personali.*



*Sì, ma*

*... ti sei procurato un nuovo nemico, un debito o una cattiva reputazione nel processo.*



*Sì, ma*

*... qualcosa di completamente scollegato va dannatamente storto.*







#### FRASI RITUALI

##### *Aiuto*

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo.

##### *Entra nel dettaglio*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro.

##### *Ho bisogno di chiarire qualcosa*

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa.

##### *Mi piacerebbe un intermezzo*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo.



#### FRASI RITUALI

##### *Aiuto*

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo.

##### *Entra nel dettaglio*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro.

##### *Ho bisogno di chiarire qualcosa*

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa.

##### *Mi piacerebbe un intermezzo*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo.



#### FRASI RITUALI

##### *Aiuto*

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo.

##### *Entra nel dettaglio*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro.

##### *Ho bisogno di chiarire qualcosa*

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa.

##### *Mi piacerebbe un intermezzo*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo.

#### FRASI RITUALI

##### *Aiuto*

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo.

##### *Entra nel dettaglio*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro.

##### *Ho bisogno di chiarire qualcosa*

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa.

##### *Mi piacerebbe un intermezzo*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo.

#### FRASI RITUALI

##### *Aiuto*

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo.

##### *Entra nel dettaglio*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro.

##### *Ho bisogno di chiarire qualcosa*

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa.

##### *Mi piacerebbe un intermezzo*

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo.

*Non sarà così semplice*

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato.

*Più duro*

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto.

*Prova in un altro modo*

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando.



#### LE REGOLE IN BREVE

*Nel tuo turno:*

- devi impostare la scena;
- devi interpretare il tuo personaggio;
- puoi pescare una carta Fato (una volta sola a sessione);
- devi terminare la scena quando sei pronto.

*Nel turno degli altri:*

- puoi essere la guida o il traviatore;
- puoi creare o interpretare un personaggio secondario;
- puoi descrivere gli eventi e l'ambiente;
- puoi usare la tua autorità ed eventualmente porre il veto;
- puoi interpretare le carte Risoluzione e le carte Fato.

#### LE REGOLE IN BREVE

*Nel tuo turno:*

- devi impostare la scena;
- devi interpretare il tuo personaggio;
- puoi pescare una carta Fato (una volta sola a sessione);
- devi terminare la scena quando sei pronto.

*Nel turno degli altri:*

- puoi essere la guida o il traviatore;
- puoi creare o interpretare un personaggio secondario;
- puoi descrivere gli eventi e l'ambiente;
- puoi usare la tua autorità ed eventualmente porre il veto;
- puoi interpretare le carte Risoluzione e le carte Fato.

#### LE REGOLE IN BREVE

*Nel tuo turno:*

- devi impostare la scena;
- devi interpretare il tuo personaggio;
- puoi pescare una carta Fato (una volta sola a sessione);
- devi terminare la scena quando sei pronto.

*Nel turno degli altri:*

- puoi essere la guida o il traviatore;
- puoi creare o interpretare un personaggio secondario;
- puoi descrivere gli eventi e l'ambiente;
- puoi usare la tua autorità ed eventualmente porre il veto;
- puoi interpretare le carte Risoluzione e le carte Fato.

*Non sarà così semplice*

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato.

*Più duro*

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto.

*Prova in un altro modo*

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando.



*Non sarà così semplice*

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato.

*Più duro*

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto.

*Prova in un altro modo*

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando.



*Non sarà così semplice*

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato.

*Più duro*

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto.

*Prova in un altro modo*

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando.



*Non sarà così semplice*

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato.

*Più duro*

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto.

*Prova in un altro modo*

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando.





*Affidati allo scoramento*



*Affidati alla speme*





*Affidati allo scorporamento*



*Affidati alla speme*