

CREARE IL RECLAMATO

Ti aggiri per Golconda in cerca di qualcosa, chi sei? Da dove vieni? Quale sarà il tuo destino?

Per creare il tuo personaggio, scegli un descrittore per ogni categoria e poi spunta l'opzione che preferisci. Rispondi alle domande e compila il fronte della scheda.

PRIMA DOMANDA - DA DOVE VIENI

Descrivi il tuo ruolo nella città, hai un lavoro o vivi alla giornata? Hai amici o sei un'anima solitaria?

Otteni un contatto in città, una singola persona, un gruppo organizzato o altro a cui sei legato in qualche modo. Crea un **F** che lo rappresenti oppure sceglينه uno tra i seguenti se non hai ispirazione:

La gilda dei mercanti sulfurei - Le monache del voto silente - I Claudicanti - I Cercatori della verità - I Cacciatori di streghe - Klaus il solitario - Il ridente Folken - La bella Yaessika - I Guardiani dei morti - Voyd il collezionista - L'Antico - Il clan della mano rossa - Le Guardie del crepuscolo - Lo Spettro

SECONDA DOMANDA - LA TUA VOCAZIONE

Tratteggia cosa fai per vivere o chi eri prima di Golconda. Quali risorse puoi mettere in campo contro l'oscurità, oltre le strade della città dannata.

Crea un **F** che rappresenti il tipo di personaggio che ti piacerebbe interpretare. Oppure sceglينه uno tra i seguenti se non hai ispirazione:

Mercenario combattente - Stregone del sangue - Viaggiatore in cerca di segreti - Cacciatore di mostri - Sopravvissuto a un rito oscuro - Cavaliere consacrato alla vecchia fede dell'unico Dio - Navigato lupo di mare - Fascinosa concubina - Diplomatico in cerca di potere per il regno - Monaco asceta del lontano Est

TAVOLA DELLE SENTENZE

	LE MANI (1-2)	LA MENTE (3-4)	IL CUORE (5-6)
PAREGGIO	MORTE: tu e il tuo avversario ricevete 1 C .	MORTE: ricevi 1 C , guadagni 1 E .	MORTE: infliggi 1 C , scopri 1 I sul tuo avversario o l'ambiente in cui ti trovi.
PERICOLO: eviti il pericolo, ma L'Ego crea 1 I a tuo svantaggio.	PERICOLO: esiti e il pericolo rimane, ma l'Ego crea 1 I a tuo vantaggio.	PERICOLO: eviti il pericolo senza penalità.	PERICOLO: eviti il pericolo senza penalità.
DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, ma perdi tempo. L'Ego fa suonare un rintocco.	DOMINIO: non ottieni ciò che chiedi, il tuo interlocutore scopre 1 I su di te.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, ma perdi tempo. L'Ego fa suonare un rintocco.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, ma perdi tempo. L'Ego fa suonare un rintocco.
VITTORIA	MORTE: infliggi 1 C , L'Ego introduce 1 I a tuo vantaggio.	MORTE: la situazione rimane in stallo, l'Ego introduce 1 I a svantaggio di entrambi.	MORTE: subisci 1 C .
PERICOLO: eviti il pericolo senza penalità.	PERICOLO: eviti il pericolo senza penalità.	PERICOLO: eviti il pericolo, ma subisci 1 C .	PERICOLO: eviti il pericolo, ma subisci 1 C .
DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, se dai qualcosa in cambio.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi ma l'avversariotti strap-pa una promessa	DOMINIO: non ottieni ciò che chiedi, guadagni 1 E .	DOMINIO: non ottieni ciò che chiedi, guadagni 1 E .
SCONFITTA	MORTE: subisci 1 C .	MORTE: infliggi 2 C .	MORTE: tu e il tuo avversario ricevete 1 C .
PERICOLO: esiti e il pericolo rimane, guadagni 1 E .	PERICOLO: esiti e il pericolo senza penalità.	PERICOLO: eviti il pericolo senza penalità.	PERICOLO: eviti il pericolo, ma L'Ego crea una I a tuo svantaggio.
DOMINIO: la situazione entra in stallo, L'Ego introduce 1 I a svantaggio di entrambi.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi e ottieni 1 I sul tuo interlocutore.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, ma perdi tempo. L'Ego fa suonare un rintocco.	DOMINIO: ottieni ciò che chiedi, ma perdi tempo. L'Ego fa suonare un rintocco.

TERZA DOMANDA - I TUOI MEZZI PER COMBATTERE L'OSCURITÀ

Rendi chiaro in che modo affronti il pericolo e con quali mezzi ti fai strada nell'oscurità.

Crea un **F** che identifichi un particolare equipaggiamento, un oggetto arcano o una capacità che solo il tuo Reclamato possiede. Oppure sceglينه uno tra i seguenti se non hai ispirazione:

Armi consacrate - Libro sacro - Tomo di magia nera - Reliquia di un angelo caduto - Sacca degli esplosivi - Borsa alchemica - Canzoni dei giorni della luce - Occhi dell'anima - Sangue divino - Benedizione delle tre sorelle - Cappa del santo viaggiatore - Flauto d'oro - Pugnale di damasco - Stella del Vespro - Ampolla di lacrime di innocenti - Mano dell'albino - Polvere d'ossa - Denti del caduto - Lama della folgore - Fuoco acido - Lente degli spiriti

QUARTA DOMANDA - SCOPRI QUALE DIACONO TI HA RECLAMATO

La tua presenza a Golconda non è per caso, un Diacono ha intrecciato la sua essenza con la tua segnandoti per l'eternità.

Scegli un Diacono tra i seguenti:

L'imbalsamatore - La dama dei sogni - Colui che riposa nelle viscere - La madre gentile - La vergine insanguinata - Il tetro giudice - La porta del paradiso - Il penitente - Sorella dolore - Il pilastro - La mani del mondo - L'oscuro nell'abisso - Il figlio della bestia - Castigo - Lord della Polvere - Duca Bianco - Misericordia - Aspre catene

Poi, tratteggia un **F** che rappresenti un difetto del Reclamato e che in gioco possa metterlo in difficoltà. Oppure, scegli una delle seguenti ispirazioni:

Violento e sanguinario - Perseguitato da incubi di sangue - Visioni di morte - Infetto e logorato nella carne - Accecato dalla giustizia - Avido di potere - Senz'anima - Un debito da saldare - Vivo per un oscuro miracolo - Affamato di carne angelica - Perversioni degenerate - Servo fedele - Desiderio di Morte - Il dolce sapore delle menzogne - Occhi solo per te - Povero inutile omuncolo

ORA IL TUO RECLAMATO È PRONTO PER AFFRONTARE GOLCONDA, BUONA FORTUNA.

