



anderhome

Playkit gratuito per Wanderhome,
preparato da Jay Dragon.

Cosa contiene:

- Regole abbreviate e condensate per iniziare a giocare Wanderhome
- Sei Libretti: Agreste, Apolide, Birbante, Danzante, Liricista e Portalettere
- 36 Tratti Base
- 18 Nature
- Schede luogo e legame

Cosa *non* contiene:

- Il regolamento completo di Wanderhome
- Altri nove libretti (che troverete nel manuale): Ambulante, Custode, Errante, Esule, Folle, Insegnante, Luceguida, Prestaorecchio e Reduce
- Tratti Avanzati
- Nature Avanzate
- Schede delle Stagioni e dei Fenomeni
- Le incredibili illustrazioni create per Wanderhome

Il Viaggio

Introduzione ←

La strada ha una canzone tutta per sé. Se appoggiate l'orecchio al mio petto, la potete sentire. È sempre con me: vola e plana tra le cime delle montagne, dorme nei bassifondi, dove vivono piccole divinità dimenticate. Si aggroviglia tra i miei capelli, siede comoda nei miei stivali. Alcuni giorni, la canzone mi ruggisce fin dentro le ossa, più forte di qualsiasi tempesta; altri giorni diventa una lieve melodia, così tenue che quasi mi scordo della sua presenza. Ma è a quella canzone che mi aggrappo sempre: indosserò il mio mantello, prenderò il mio bastone da passeggio e metterò un piede davanti all'altro, ancora una volta. Mi fido di questa canzone. Mi fido della strada. Mi fido del fatto che, un giorno, arriverò in una cittadina, mi sdraierò sui suoi prati sapendo che era lì, proprio lì, che dovevo arrivare. La strada è un fiume che mi porta a casa.

Questo volume è l'inizio di un nuovo viaggio. Stiamo per partire per un mondo fatto di campi erbosi, santuari coperti di muschio, in cui i bombi si muovono in greggi, in cui i conigli stanno in prendisole e i gechi in bretelle, in cui i cieli stellati, così come i tramonti, sono i più belli che possiate immaginare. Stiamo per partire per un mondo in cui faremo amicizia con coleotteri grandi come case, in cui ci confronteremo con il Re della Montagna Fluttuante, ci innamoreremo tra le nuvole, volando a bordo di una mongolfiera, e avremo l'occasione di compiere questo viaggio assieme ad alcune delle persone più straordinarie che si possano desiderare. Dove andremo? Cosa vedremo? Lo scopriremo insieme. Verrete con me?



La Terra di Hæth ←

Non spetta a me raccontarvi l'intera storia della terra di Hæth. Dopotutto, che viaggio sarebbe se ve la raccontassi io, prima ancora di darvi la possibilità di mettervi le scarpe?

Mi limiterò a dire che, su questo luogo, ci sono molte leggende: pendono dalle labbra di ogni vecchio brontolone, si annidano in ogni fessura di ciascuna pietra, come sepolte. Ce n'è una che parla della Dea Bavosa e della Lama Celeste, usata per ucciderla. Vi dirò solo che ci sono storie sulle Saette Danzanti, sui loro corpi snodati, storie sul Dio del Vento Settentrionale e sull'unico topo coraggioso che ha osato opporvisi. E c'è una storia sulla grande morte, che tutti i draghi hanno temuto, e poi affrontato.

Tutte queste storie vivono, ancora oggi, nella terra di Hæth, ma non spetta a me raccontarle e, cosa assai più importante, ci sono cose che dovrete scoprire per vostro conto, attraverso i vostri viaggi. E sì, potrebbe essere questa la parte più importante di tutte.

Hæth è una terra **bellissima, sconfinata, dall'anima vibrante di vita**. È composta da piccole comunità, separate da vasti tratti di natura selvaggia; queste comunità sono connesse tra loro da sentieri sterrati, corsi d'acqua, ma possono anche essere raggiunte via mongolfiera, seppur più raramente. La bellezza vive nella terra di Hæth in mille forme diverse: ogni cosa, qui, può essere ammirata e apprezzata. Le divinità e gli spiriti sono ovunque: da quelle più piccole e dimenticate che si nascondono dietro le rocce e tra i flutti, ai demoni dalla testa di pesce che occupano i crocevia, fino alle più grandi divinità che presiedono il cielo.

Hæth è una terra popolata da **persone animaline**: da mercanti piccioni, musicisti scoiattoli, pescatori gechi e da almeno un barista rospo di tutto rispetto. A Hæth non si può presumere qualcosa sul conto di qualcuno basandosi sul suo aspetto. Chi mangia carne è gentile tanto quanto chi mangia frutta o verdura e anche il più piccolo topo può avere un cuor di leone. I membri delle famiglie di Hæth possono assomigliarsi, oppure, possono essere molto diversi tra loro (e, francamente, non è affar vostro indagare su dove comincino e dove finiscano i legami di sangue).

Hæth è popolata anche da **insetti domestici, selvatici, e da soma**. Dalle mandrie di bombi paffuti, ai coleotteri grandi come una casa, dagli insetti pattinatori che danzano sull'acqua, alle falene lunari che consegnano lettere da una torre all'altra; gli insetti e le persone animaline vivono tra loro in armonia. In questo libro troverete molti riferimenti a queste entomo-creature: anche se verrà sottolineato spesso quale sia il loro ruolo a Hæth e quale sia il loro aspetto, interpretate queste informazioni e usate la vostra immaginazione per colmare le lacune.

Hæth vanta una accogliente **cultura fondata sull'ospitalità**. Chiunque tra voi arriverà in una nuova città potrà sempre contare su un alloggio (anche dovesse trattarsi di dormire in un fienile con qualche mendicante) così come su cibo e acqua a sufficienza. Questa cultura così ospitale è fondata a sua volta sulla fiducia: se fate del male a chi vi porge la mano o vi scagliate contro i vostri ospiti, nessuna creatura si farà problemi a cacciarvi via. Al contrario, se sarete gentili e se i vostri cuori saranno colmi di buone intenzioni, le porte per voi saranno sempre aperte.

Ad Hæth incontreremo persone animaline **fondamentalmente buone**. Questo non sarà per forza vero per tutti i luoghi che visiterete nell'arco della vostra vita: tuttavia, ciascuna creatura sul vostro cammino potrebbe essere gentile e dovrete fidarvi. Chi fa eccezione alla regola sono i potenti: generali, signori, eroi, soldati, tutte quelle creature la cui anima è stata appesantita dal potere. Sebbene queste creature possano ancora essere buone, quella bontà è stata probabilmente avvelenata da numerose difficoltà. Per fortuna, persone di questo tipo, oggi, sono estremamente rare e la maggior parte di noi sa bene che è meglio tenersi a debita distanza da loro.

La terra di **Hæth ha conosciuto la guerra, ma ora è finita**. Qui, non c'è più violenza.



Strumenti di Viaggio ↵

Parleremo molto durante il nostro viaggio: e il nostro viaggio può realizzarsi solo attraverso la conversazione. Questa conversazione potrebbe essere su cosa vogliamo fare e su dove vogliamo andare. A volte, descriveremo i nostri personaggi, le loro azioni o il mondo tutt'attorno a loro.

È bene considerare queste conversazioni come un viaggio di per sé, un viaggio di cui non si conosce il futuro. Spesso, infatti, non sappiamo dove stiamo andando, ma a prescindere dalla destinazione, è fondamentale prendersi cura delle altre persone mentre ci incamminiamo. Di seguito, ho descritto alcuni strumenti base che possono aiutarci in merito.

Per favore: ricordate che tutti questi strumenti non sono degli strumenti per troncare una conversazione ma, anzi, sono strumenti che servono per farla proseguire in modo sano. Ogni volta che una persona al tavolo utilizza uno di questi strumenti, è fondamentale accettarne l'uso con empatia e grazia.

“Perché, invece, non proviamo a fare così?”

A volte, durante il viaggio, si raggiunge un impasse: continuare a percorrere una determinata strada vi metterà in pericolo o a disagio. Avete sempre il diritto e il potere di parlare e dire *“Perché, invece, non proviamo a fare così?”*, proponendo un percorso alternativo che vi permetta di superare quella situazione. In caso un'altra persona non volesse fare quanto proposto, possiamo provare a collaborare, capendo dove andare.

“Vogliamo fare così, allora?”

Quando si è in viaggio, è buona norma chiedere conferme prima di inoltrarsi in un territorio inesplorato. Se una persona chiede *“Vogliamo fare così, allora?”* significa che è interessata a proseguire, ad andare in qualche posto ma che, al contempo, intende avere l'approvazione delle altre persone sedute al tavolo. Se non volete andare da quella parte, avete il diritto di dirlo (magari proponendo un'alternativa) così che la conversazione converga altrove.

“Dove andiamo ora?”

Viaggiando insieme, potremmo perderci, smarrirci o bloccarci: succede. E quando capita, è facile sentire di non avere più una direzione, avere la sensazione che dobbiamo rimanere lì, in attesa, a gambe incrociate nel fango. Ogni volta che si verifica una situazione del genere, però, possiamo sempre dire *“Dove andiamo ora?”* e andare, in effetti, dove ci sembra meglio andare.

“E tu che ne pensi?”

Quando mi muovo in gruppo, tendo a muovermi un po' più lentamente e ho bisogno di più tempo di quanto ne abbia bisogno di solito. Durante quei momenti, così come dovrebbe accadere durante ogni viaggio, è bene guardarsi attorno, e individuare chi ha bisogno di un po' più tempo per concentrarsi, un po' più di spazio per esprimersi, e per respirare. Date sempre uno sguardo alle persone che sembrano parlare meno di voi e provate a coinvolgerle chiedendo loro *“E tu che ne pensi?”*.

“Aspetta un attimo”

Chiunque ha bisogno di fare delle pause. A volte succede di sentirne l'esigenza perché si è in viaggio da molto tempo, perché abbiamo sete e vogliamo bere un sorso d'acqua, perché vogliamo tornare indietro e dare un'altra occhiata a qualcosa incontrato in precedenza, o forse, a volte, perché è successo qualcosa che ci ha ferito e abbiamo bisogno di affrontarlo. Possiamo dire *“Aspetta un attimo”* per interrompere ciò che sta accadendo e passare a un altro argomento.

“No.”

Nessuna persona al tavolo potrà mai costringervi a fare qualcosa che non volete fare. Se qualche aspetto del viaggio non si adatta alle vostre esigenze, potete sempre cambiarlo. Certo, è importante rispettare il punto di vista delle altre persone ma è altrettanto importante che vi sentiate di avere voi il controllo sul vostro personaggio così come sul mondo che lo circonda. Voi avete piena autorità, come gruppo e come individui, di rifiutare ciò che non desiderate.

Allontanarsi

Tutti questi strumenti di viaggio presuppongono che il gioco sia sano e produttivo per tutte le persone al tavolo. Si parte dal presupposto che la conversazione sia sempre il metodo migliore per affrontare qualsiasi questione, e che sia il modo migliore per sciogliere eventuali problemi. Tuttavia, non sempre funziona. In caso vi sentiste di non voler proseguire oltre, è legittimo, e potete farlo: potete allontanarvi dal tavolo.

Altri Strumenti

Durante il nostro viaggio, ci sono altri strumenti che possiamo usare: tra questi la *X-Card*, lo *Script Change*, *Linee e Veli*, e la *Checklist* per la sicurezza al tavolo. Tra questi, alcuni si sovrappongono agli strumenti inclusi in *Wanderhome*; altri, invece, forniscono ulteriori indicazioni per aiutare tutte le persone al tavolo a sentirsi al sicuro. Possiamo usare gli strumenti che riteniamo più adatti a noi e al nostro tavolo.

Trovi gli strumenti qui citati alla pagina dedicata sul sito www.grumpybearstuff.com.



Primi Passi

Ci sono alcune cose che ci serviranno durante il viaggio. Avremo bisogno di questo libro, di copie cartacee o digitali di tutto il materiale che potrebbe servirvi, di cancelleria e di alcuni token. I token possono essere piccole pietre, gettoni, semi di girasole, o qualsiasi altra cosa sia piccola che disponibile in grande quantità. Vi consiglio anche di avere a portata di mano qualcosa da mangiare, qualcosa da bere, e di sedervi su sedie o poltrone comode; anche giocare con delle persone amiche può aiutarvi a dare il meglio; nessuno di questi elementi è però necessario per giocare.

Dopo aver introdotto la sessione e aver familiarizzato con Hæth, vorremo senz'altro prenderci un momento per parlare del tipo di viaggio che ci aspettiamo di intraprendere. Ecco alcune domande per iniziare la conversazione e per assicurarci che tutte le persone al tavolo siano allineate. Ricordatevi che potete sempre tornare a queste domande, o alla conversazione che ne è scaturita, in qualsiasi momento.

- ✦ Quanto tempo vogliamo che duri il viaggio? Abbiamo aspettative in merito?
- ✦ Vogliamo un viaggio bucolico e dal tono ottimista o preferiamo soffermarci di più sui temi della guarigione e del trauma?
- ✦ Vogliamo un viaggio più personale, incentrato su questioni o problemi comuni, o preferiamo un viaggio più intricato, alle prese con misteriose forze magiche?
- ✦ Vogliamo che una sola persona funga da guida, oppure preferiamo fare da guida a rotazione, o ancora che non ci sia nessuna guida?
- ✦ C'è altro che vogliamo far emergere durante il viaggio e a cui vogliamo prestare attenzione?

Quando avete finito, quando il momento è quello giusto, allora potrete scegliere un libretto e cominciare a creare il vostro personaggio. Nel farlo compirete delle scelte anche in merito ai suoi legami e affetti e creando il primo luogo. Per maggiori informazioni, seguite le istruzioni di ciascuna di queste sezioni.

E Ora Partiamo! ↵

Una volta che abbiamo delineato chi interpreteremo, qualche legame e affetto, e la nostra reciproca fiducia, abbiamo tutto quel che serve per cominciare a giocare. Per farlo, dobbiamo solo rispondere a qualche domanda, insieme.

Ogni volta che ci riuniremo, risponderemo sempre a queste domande prima di iniziare la nostra sessione:

- ✦ Che tipo di luogo abbiamo appena lasciato?
- ✦ Abbiamo l'impressione che il nostro viaggio sia stato lungo?
- ✦ C'è un qualche luogo che speriamo di raggiungere?

Infine, rimanendo in silenzio, ogni persona al tavolo dovrà chiedere a sé stessa, mentalmente:

- ✦ *Dov'è casa mia?*

E con questo, inizia il nostro viaggio.



Giocare anderhome

Dare una Voce al Mondo ↵

Ogni persona al tavolo è, in un modo o nell'altro, partecipe e responsabile della voce che diamo al mondo che attraversiamo. Chiunque può scegliere una natura o legame sul tavolo e cominciare a giocarla seguendone la scheda. Potete anche rimetterle sul tavolo o cederle in qualsiasi momento e, nel corso del viaggio, può capitare spesso che sia una sola persona a dare voce a una singola natura o a un singolo legame.

Dare Voce a un Legame

Quando impersonate un legame, trattatelo con rispetto e con empatia, proprio come fareste per qualsiasi altro personaggio. Solo perché i legami non hanno dei libretti, non significa che valgano di meno. Spesso può risultare difficile ricordarsene: tuttavia, si possono facilmente trovare strumenti per dare a quel legame un cuore. Personalmente, cerco sempre di trovare qualcosa che sia caratteristico, unico, qualcosa che quel legame ami molto, che lo appassioni, in modo che possa essere ancorato alla storia proprio da quell'amore. Per farlo, basatevi sempre sulle relazioni e i tratti di quel legame. Potete sempre pensare ai suoi tratti come al modo in cui quel legame si relaziona con il mondo circostante. Cercate di prendere appunti o di memorizzare nel modo che preferite tutto ciò che ritenete importante: come i suoi sogni o i suoi desideri.

Dare Voce ai Luoghi

Dare voce ai luoghi è come dare voce ai legami e agli affetti. La differenza fondamentale è quantitativa: un luogo contiene tre nature, ognuna delle quali esiste autonomamente ma anche in relazione alle altre. In qualsiasi momento, chiunque può giocare queste nature e mostrare la loro presenza nel mondo, sia in modo letterale che in modo metaforico.

Finché si gioca quella natura, si ha un dominio completo su quel luogo. Fate le cose che farebbe la natura che giocate, fate emergere problemi, descrivete il mondo durante il viaggio e fate domande al resto del tavolo. Quando non sapete cosa fare con una natura, consultate la scheda natura. Utilizzate gli strumenti della scheda per descrivere le peculiarità del luogo, per introdurre conflitti e tensione, e per dare token alle altre persone al tavolo.

Problemi di Ogni Genere

Non esiste luogo in cui non ci siano problemi. Quando si arriva in un luogo per la prima volta, è difficile sapere quali siano immediatamente; tuttavia, sono lì, possiamo scorgere sotto la superficie. I problemi si generano naturalmente, quando le nature e i legami si scontrano. Ma tenete a mente una cosa: voi siete in viaggio, arrivate da fuori e non è compito vostro risolvere i problemi di un luogo. Per quanto l'accoglienza sia garantita, tenete a mente che quel luogo non è casa vostra: la gente del posto sa meglio di voi come sistemare le cose, come risolvere i propri problemi e preoccupazioni. Il meglio che potete fare consiste nell'alleviare il loro dolore, affrontare sfide a breve termine, e fornire strumenti che, un giorno, potranno tornare loro utili. Ricordate: potrete abbandonare un luogo anche senza aver risolto i suoi problemi, anzi, probabilmente succederà.



Il Grande Arco dell'Anno

In *Wanderhome*, il grande arco dell'anno è fondamentale, specie per i nostri viaggi più lunghi. In genere, si inizia col mese di Pienaterra, nell'Anno della Ninfea. Ogni stagione dura due mesi e, alla fine di quel periodo, ciascuna si chiude con una festività che ne annuncia la fine. Durante una festività, si deve scegliere un nuovo avanzamento, un motivo che spingerà il personaggio verso nuove strade inesplorate ed entusiasmanti. Sebbene i viaggi più brevi difficilmente vedranno l'alternarsi delle stagioni, i viaggi che prevedono il passare dei mesi e delle stagioni, invece, dovrebbero tener traccia di questi mutamenti, usando una qualche forma di calendario. Ogni volta che viene a completarsi un ciclo delle stagioni, inizia un nuovo anno. Date a ogni nuovo anno un nome appropriato.

Le Cinque Stagioni

La prima luna piena che risplende sulla terra di Hæth segna l'inizio della stagione **Balzante**, la prima dell'anno. È composta da due mesi: *Pienaterra*, quando è tempo di smuovere la terra e piantare le nuove colture, e *Monzone*, quando le piogge sono abbondanti e costanti. La festività che conclude questo periodo viene chiamata Parata del Sole, ed è con questa festa che si segna l'inizio della nuova stagione, Radiante.

Radiante è una stagione composta da due mesi: *Campinfiore*, quando tutti i fiori e gli alberi sbocciano in un trionfo di colori e profumi, e da *Diavolmeriggio*, un mese ideale per riposarsi cercando di sfuggire al caldo torrido. Alla fine della Radiante, si festeggia il Giorno del Canto, con cui si celebra l'arrivo della nuova stagione, Soffiante.

Soffiante è una stagione più tranquilla, un momento di tregua. Questa stagione comincia con il mese di *Sciamosto*, il tradizionale momento in cui tutti gli insetti sembrano accoppiarsi: l'aria si riempie di brusii e ronzii, una vera e propria sinfonia! Soffiante prosegue con *Scaldocasa*, il mese più breve dell'anno, un mese in cui le notti si fanno fredde ma le giornate continuano a rimanere calde. L'ultimo giorno di Soffiante si festeggia la Danza della Luna, con cui si entra nella stagione Cadente.

Il primo mese della **Cadente** è *Frondefiamme*, quando tutti gli alberi diventano rossi e arancioni ed è consuetudine riscaldarsi raccogliendosi attorno a un bel falò. Dopo *Frondefiamme* si entra nel mese di *Graffiarami*, quando le foglie cadono dagli alberi e le piante sembrano artigli tesi verso il cielo. L'ultima stagione dell'anno è Gelante: il suo arrivo viene festeggiato con la Festa delle Candele.

Gelante comincia con il mese di *Piumineve*: tutto il mondo diventa tranquillo e silenzioso sotto la coltre bianca. Questo mese tenero e soffice è seguito da *Morsofreddo*, un mese in cui l'aria diventa gelida, quasi amara e poche persone animaline osano viaggiare da una città all'altra. L'ultima settimana di Gelante si festeggia il Capodanno.



Le Guide ↵

A volte, quando viaggiamo insieme, vogliamo vagabondare senza avere un'idea precisa di dove finiremo. A volte, invece, vogliamo avere una guida. Una guida è una persona al tavolo di gioco che ha accettato di non giocare un libretto e che ha il compito di gestire tutti i luoghi, i legami e il passare delle stagioni. Questa persona però non ha qualche autorità speciale o un qualche potere superiore con cui può dominare le regole o il testo di *Wanderhome*. Semplicemente, vuol dire che questa persona potrà fare tutte quelle cose che fanno i luoghi e i legami, e che potrà gestirne le voci e gli effetti che portano in gioco. Ci sono molti motivi per cui potreste volere o non volere una guida per il vostro viaggio e potete sempre cambiare idea, in qualunque momento.

Sistemarsi Per La Notte

Viaggiare continuamente vi stancherà parecchio. Oltre a fare delle pause come gruppo, è anche importante trovare qualche luogo naturale in cui far concludere la giornata ai vostri personaggi. A volte, vi troverete ancora per continuare il viaggio. A volte, invece, il viaggio terminerà qui per questo gruppo. In ogni caso, vorrete dare alla pausa un significato simile a una sorta di conclusione. Potreste voler guardare insieme il tramonto, o narrare insieme un epilogo, una conclusione per i personaggi. Una volta svolto questo passaggio, potete prendervi un momento per notare come stanno le altre persone al tavolo. Concedetevi un momento per spostare la conversazione dal viaggio al mondo reale.



ibretti

Ognuna delle persone al tavolo interpreterà qualcuno in viaggio attraverso la terra di Hæth. I vostri personaggi possono provenire da luoghi molto diversi tra loro e possono avere destinazioni differenti: tuttavia, sono personaggi accomunati dal viaggio che, insieme, stanno intraprendendo.

Per creare un personaggio, dobbiamo prima scegliere un libretto. Il libretto che sceglierete rappresenta un tipo specifico di persona che girovaga per la terra di Hæth. Il libretto che avete scelto è il vostro alter ego nel mondo di gioco e lo strumento principale che avete a disposizione per muovervi nella terra di Hæth.

Il libretto di gioco vi dirà di compiere alcune scelte circa il vostro personaggio. Una volta che avete deciso, ricordatevi di informare anche le altre persone al tavolo. Non abbiate paura di dedicarvi sin da subito a determinati concetti, non abbiate timore di chiedere pareri alle persone che vi accompagneranno durante questo viaggio, di sapere che ne pensano, non abbiate paura di seguire il vostro cuore nel modo più spontaneo possibile. Molte di queste scelte comporteranno affermazioni e negazioni (come “Scegli 2 in cui ti riconosci e 2 che cerchi di non essere.”) Queste scelte sono uno spazio per contemplare e interpretare le parole come meglio credete. E, anche se occasionalmente, vi imbatterete in opzioni che sottintendono concetti stereotipicamente propri di un genere, queste saranno un’occasione per abbracciare, rifiutare o ignorare la presenza di quel genere. I viaggi, intesi come spazi liminali e intricati, sono uno spazio di autoriflessione queer.

Una volta che le persone al tavolo si sentono soddisfatte delle proprie scelte, fate a turno ponendovi domande in merito alle scelte fatte per i vostri personaggi, sia a chi sta alla vostra destra che a chi sta alla vostra sinistra. Ovviamente, potete fare altre domande per approfondire i sentimenti di ciascun personaggio e capire come questi si legano tra loro.

Infine, prendetevi un momento per comprendere per bene le cose che il vostro personaggio può sempre fare. Durante il viaggio, dovrete attingere spesso a questa cassetta degli attrezzi, per cogliere i momenti salienti e per comunicare come il vostro personaggio esiste in relazione al mondo circostante. Non si tratta necessariamente di modi per risolvere i problemi o per intraprendere un’azione decisiva, né sono un elenco completo di tutto ciò che il personaggio può o non può fare. Si tratta, piuttosto, di gesti che indicano il tipo di persona che il vostro personaggio sarà.



Insieme per caso ←

Le storie tendono a coinvolgere gruppi di persone riunitesi a causa di un qualche motivo, che si sono messe in viaggio inseguendo uno scopo o un obiettivo. Tuttavia, la vita non va sempre così, né funziona così Wanderhome. In questo gioco, incontreremo spesso altre persone che casualmente percorrono la nostra stessa strada, e forse divideremo con loro una parte del nostro viaggio, prima di separarci. Ricordate: la vostra attenzione deve essere sempre diretta al viaggio, e non al luogo verso cui state andando. Non preoccupatevi troppo della ragione per cui state viaggiando assieme: se è importante, la risposta emergerà da sola, col tempo.



Token ←

C'è un ritmo nel modo in cui ci muoviamo per il mondo. A volte diamo alle altre persone tutto ciò che abbiamo da offrire, e in questo gesto troviamo la nostra forza. In questo gioco, il ritmo è rappresentato dai token, dei gettoni. Ogni volta che un personaggio compie un sacrificio personale, esce dalla propria zona di comfort, o presta attenzione al mondo che lo circonda, chi lo interpreta riceverà un token. Per alcune persone sarà più facile e naturale fare questo genere di cose; per altre, invece, sarà più difficile. Ma questo non importa: avremo comunque l'occasione di ricevere token, a prescindere.

Dopo aver ottenuto dei token, possiamo spenderli per plasmare il mondo. Queste azioni spingono verso una determinata situazione, o risolvono qualcosa di molto importante, qualcosa che altrimenti non si risolverebbe autonomamente. A volte ci troveremo a compiere queste azioni inavvertitamente, ma c'è un'importante differenza tra il "seguire una linea d'azione che, si spera, possa magari aiutare qualcuno" e lo spendere un token per dichiarare che "abbiamo preso posizione" in merito. C'è una grande forza in questa differenza, in questa verità fondamentale.

Ci sono altri modi per ottenere dei token, ma lo scoprirete più avanti.

Ottenete un Token ogni volta che ...

- ✦ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.
- ✦ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.
- ✦ Vi fermate per un momento per riposare un po'.
- ✦ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.
- ✦ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.
- ✦ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.
- ✦ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

- ✦ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.
- ✦ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.
- ✦ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.
- ✦ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.
- ✦ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.
- ✦ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.
- ✦ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.
- ✦ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.

Fallimento ←

Potreste aver notato che, in Wanderhome, non c'è neanche una frase che riguarda il fallimento. Questo non significa che non possiate fallire. Anzi, potete scegliere di fallire quando volete. Ma Wanderhome, come gioco, non è ossessionato dal fallimento. Spesso, nella vita reale, non falliamo. A volte, facciamo fatica a fare qualcosa, a volte qualcuno ci scavalca, a volte facciamo qualcosa che preferiremmo non fare, altre volte, invece, siamo noi ad arrenderci. Tuttavia, questi momenti non sono dei veri e propri fallimenti, non in senso peggiorativo. Sono piuttosto errori. Soffrire per la crudeltà altrui. Ascoltare il proprio corpo e la propria mente, accettandone i limiti naturali. Questo non significa essere un disastro, né che abbiate fallito. Il vostro viaggio continuerà, semplicemente, su un'altra strada.





Greggi di bombi paffuti ronzano per tutta la terra di Hæth, occuparsi di queste mandrie è un lavoro semplice e onesto. La vita scorre dentro di te. La cura che offri è illimitata, vigile e gentile.

Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Ariete
- ☉ Cane pastore
- ☉ Un Animale Guida
- ☉ Tartaruga
- ☉ Falco
- ☉ Un Animale Pacifico

Scegli 2 che oggi giorno ti rappresentano ancora e 2 che hai smesso di essere.

- ☉ Svelta
- ☉ Affidabile
- ☉ Paterna
- ☉ Impavida
- ☉ Concentrata
- ☉ Materna
- ☉ Tenace
- ☉ Rumorosa
- ☉ Giovane

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Camicia scozzese
- ☉ Sedia a rotelle
- ☉ abbottonata
- ☉ Pipa vecchio stile
- ☉ Bastone da pastore
- ☉ Stivali da escursione
- ☉ Fischietto per
- ☉ Camiciotto
- ☉ richiamare i bombi
- ☉ Toppe ovunque
- ☉ Mantello di lana
- ☉ Abito pratico e abbottonato
- ☉ Giacca imbottita
- ☉ Una frase superstiziosa

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

- ✂ Cosa hai fatto affinché ti affidassi il mio gregge?
- ✂ Cosa ho fatto per riportarti indietro quando in te lo smarrimento ha preso il sopravvento?
- ✂ Ritieni di essere parte della mia famiglia?
- ✂ Perché dovrei fidarmi meno di te?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

- ✂ Accarezzare un bombo sulla testa.
- ✂ Scrutare l'orizzonte.
- ✂ Fare una semplice osservazione che alla fine sarà corretta.
- ✂ Appoggiarti a qualcosa e concederti un momento di riposo.
- ✂ Dire: “Sono buoni, non ti fanno niente”.
- ✂ Chiedere: “Posso insegnarti qualcosa che qualcuno una volta mi ha insegnato?” Le altre persone ottengono un token se ti rispondono di sì e imparano quella cosa.

Strumenti di Viaggio:

- ✂ “Perché, invece, non proviamo a fare così?”
- ✂ “Vogliamo fare così, allora?”
- ✂ “Dove andiamo ora?”
- ✂ “E tu che ne pensi?”
- ✂ “Aspetta un attimo”
- ✂ “No.”
- ✂ Allontanarsi

Hai un gregge di bombi. Scegli fino a 5 insetti che puoi sempre distinguere da tutti gli altri esemplari.

- ☉ Il bombo più giovane, sempre per terra. È una bestiola *allegra* e/o *rumorosa*.
- ☉ Il bombo più vecchio, grigio e lento. È una bestiola *saggia* e /o ☿ *venerabile*.
- ☉ Il bombo più grazioso, che adora le carezze sulla testa. È una bestiola *amichevole* e/o *astuta*.
- ☉ Il bombo più bello, che vuole sempre essere al centro dell'attenzione. È una bestiola *drammatica* e/o ☿ *affascinata*.
- ☉ Il bombo più fortunato, che continua a sfuggire goffamente ai guai. È una bestiola *avventurosa* e/o ☿ *miracolosa*.
- ☉ Il bombo a due teste nato in una notte di luna piena. Entrambe le teste sono *fantasiose* e/o ☿ *stregonesche*.
- ☉ Il bombo più ansioso, che ha sempre bisogno di essere rassicurato. È una bestiola ≠ *perduta* e/o ≠ *nervosa*.
- ☉ Il bombo più grosso, a cui piace svolazzare attorno a te. È una bestiola *robusta* e/o ☿ *possente*.
- ☉ Il più piccolo della cucciolata, un bombo con una terribile ferita. È una bestiola ≠ *cauta* e/o ≠ *ferita*.
- ☉ La madre, che morirebbe per il suo bombo appena nato. È una bestiola *risoluta* e/o *premurosa*.
- ☉ Il capo guida, che conduce sempre la carica. È una bestiola *ambiziosa* e/o *sicura di sé*.
- ☉ Il bombo che non sembra avere alcun tratto particolare, ma che comunque è il tuo preferito. È una bestiola *calma* e/o *tranquilla*.

Scegli 1 che è sempre al tuo fianco e 1 che senti la necessità di dover lasciare andare. Racconta di queste cose al resto del tavolo.

- ☉ Un almanacco che diventa sempre più impreciso, un regalo del tuo allegro fratello.
- ☉ Una lunga cornamusa che ti ricorda tua madre.
- ☉ Il vecchio corno che, una volta, ti permetteva di richiamare i tuoi bombi e che ora ha bisogno d'essere riparato.
- ☉ Una bandana che mostra il tuo alto rango nella Gilda Agreste.
- ☉ Un fazzoletto della tua infanzia, un regalo del tuo primo bacio.
- ☉ Un'orchidea rinsecchita, pressata nel tuo diario, ultimo ricordo della ribellione.
- ☉ La tua avventurosa discendenza, una persona che ormai non è più piccola.

Ottenete un Token ogni volta che ...

- ✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.
- ✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.
- ✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.
- ✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.
- ✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.
- ✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.
- ✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

- ✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.
- ✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.

- ✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.
- ✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.
- ✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.
- ✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.
- ✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

- ☉ Trovi un bombo che credevi di aver perso.
- ☉ Ti affezioni a un nuovo piccolo bombo: dagli un nome e una personalità.
- ☉ Ti affezioni a un nuovo piccolo bombo: dagli un nome e una personalità.
- ☉ Riacquisti quel fulgore che avevi un tempo.
- ☉ Ottieni un token ogni volta che lasci le altre persone per passare un po' di tempo in solitaria col tuo gregge.
- ☉ Spendì un token per procurare o fornire miele, lana, polline e altri doni del tuo gregge.
- ☉ Sai sempre dove si trova ogni singolo bombo del tuo gregge.
- ☉ Prendi un libretto inutilizzato e aggiungi qualsiasi cosa di quel libretto al tuo.
- ☉ Per il tuo gregge è giunto il momento di ritornare a pascoli più familiari e per te è giunto quello di andare per la tua strada. Scegli quale bombo resterà col gregge. Prendi un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio.



Il mondo si è preso tutto da te, colpendoti brutalmente, lasciandoti col cuore ancora dolorante.
Alcune persone ti chiamano criminale, mostro. Ma tu sai chi sei.
La vita scorre dentro di te. La cura che offri è invisibile, cauta, inconcepibilmente profonda.

Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Opossum ☉ Serpente a sonagli ☉ Un Animale Frintoso
- ☉ Ratto ☉ Corvo imperiale ☉ Un Animale Furtivo

Scegli 2 con cui ti fai chiamare e 2 che dici fermamente di non essere.

- ☉ Bugiarda ☉ Mostruosa ☉ Eroica
- ☉ Truffaldina ☉ Sensuale ☉ Signora
- ☉ Ladra ☉ Traditrice ☉ Signor

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Mantello nero ☉ Cappello elegante
- ☉ Maschera terrificante e a falde larghe
- ☉ Steccatura avvolta da cappuccio che copre delle garze gli occhi
- ☉ Cintura appariscente ☉ Pacchetto di sigarette
- ☉ Sciarpa abbastanza grande da nasconderti ricompensa per la tua cattura
- ☉ Mazzo di carte da gioco ☉ Una parola rapida e
- ☉ Guanti senza dita un colpo secco

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

- ✂ Cosa devo fare ancora per guadagnarmi la tua fiducia?
- ✂ Come mai il nostro rapporto è partito con il piede sbagliato?
- ✂ Perché sei l'unica persona che reputo mia amica?
- ✂ Come mi hai aiutato, quando nessuno lo avrebbe fatto?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

- ✂ Essere dove non dovresti essere.
- ✂ Avere qualcosa che non dovresti avere.
- ✂ Borbottare qualcosa che non dovresti dire.
- ✂ Mentire.
- ✂ Dire: “Ho un brutto presentimento.”
- ✂ Chiedere: “Ti fidi di me?” Le altre persone ottengono un token se rispondono di sì.

Strumenti di Viaggio:

- ✂ “Perché, invece, non proviamo a fare così?”
- ✂ “Vogliamo fare così, allora?” ☉ “Aspetta un attimo”
- ✂ “Dove andiamo ora?” ☉ “No.”
- ✂ “E tu che ne pensi?” ☉ Allontanarsi

Scegli 2 crimini di cui tu accusano falsamente e 2 di cui sei effettivamente colpevole.

- ☉ Pesca di frodo ☉ Aver tradito le tradizioni
- ☉ Sconfinamento ☉ Aver tradito il tuo regno
- ☉ Schiamazzi notturni ☉ Aver tradito la causa
- ☉ Furto aggravato ☉ Aver tradito la tua famiglia
- ☉ Danno alla proprietà ☉ Aver tradito la persona tua complice
- ☉ Barare al gioco ☉ Alto tradimento
- ☉ Diffamazione o calunnia ☉ Omicidio di ufficiale comandante
- ☉ Falsa testimonianza ☉ Omicidio di guardia carceraria
- ☉ Adulterio ☉ Regicidio
- ☉ Resistenza alla leva ☉ Deicidio
- ☉ Furto di scorte ☉ Dracocidio
- ☉ Furto di bestiame
- ☉ Furto di... cuori
- ☉ Innamoramento con la persona sbagliata al momento sbagliato

Scegli 1 che porti con te e 1 che ti è stato rubato. Racconta di queste cose al resto del tavolo.

- ☉ Una bellissima collana che hai acquisito da una persona altolocata e ambiziosa.
- ☉ Un libro di incantesimi che hai preso da una megera ♀ stregonesca e che non riesci a leggere.
- ☉ La tua ombra, che si muove secondo una volontà tutta sua.
- ☉ Un altro nome, diverso dal tuo, che la persona tua complice ti ha dato.
- ☉ Una coperta lacera, un oggetto che conservi come ricordo dei tuoi genitori.
- ☉ Un'orchidea rosa, il simbolo di quando eri nella ribellione.
- ☉ Un segreto che non dovresti conoscere riguardante il Re della Montagna Fluttuante.

Ottenete un Token ogni volta che ...

- ✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.
- ✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.
- ✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.
- ✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.
- ✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.
- ✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.
- ✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

- ✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.
- ✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.

✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.

✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.

✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.

✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.

✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

☉ Diventi qualcosa che tutte le altre persone non pensavano che fossi.

☉ Diventi qualcosa che tutte le altre persone non pensavano che fossi.

☉ Rifiuti un modo in cui tutte le persone ti chiamano.

☉ Rifiuti un modo in cui tutte le persone ti chiamano.

☉ Ottieni un token ogni volta che hai a che fare con qualcuno o qualcosa del tuo passato.

☉ Spendì un token per provare che non stai mentendo su qualcosa.

☉ Puoi sempre dire la verità.

☉ Prendi un libretto inutilizzato e aggiungi qualsiasi cosa di quel libretto al tuo.

☉ Trovi un luogo a cui non interessa del tuo passato, ti fermi in questo luogo per vivere in pace. Prendi un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio.



Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Lontra ☉ Scimmia cappuccina ☉ Un Animale Carino
- ☉ Geco ☉ Micetto ☉ Un Animale Giovane

Scegli 2 che sei e 2 che ti rifiuti di essere.

- ☉ Cortese ☉ Tranquilla ☉ Spaventata
- ☉ Rispettosa ☉ Amichevole ☉ Un Bambino
- ☉ Adorabile ☉ Sveglia ☉ Una Bambina

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Jeans macchiati d'erba ☉ Fiori sempre in mano
- ☉ Berretto indossato ☉ Mantello marrone enorme
- con la visiera al contrario ☉ Bretelle
- ☉ Peluche ☉ Ocarina
- ☉ Fasciature ☉ Stivaloni
- ☉ Prendisole che ruota ☉ Un travolgente amore
- con te quando fai le piroette per la vita
- ☉ Legnetto per punzecchiare quel che trovi in giro

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

- ✂ Che ne pensi della mia decisione di nominarti mia nuova figura genitoriale?
- ✂ Cosa è andato storto l'ultima volta che ti ho messo nei guai?
- ✂ Che soprannome affettuoso mi hai dato?
- ✂ Che cosa faccio che ti dà davvero, sui nervi?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

- ✂ Distrarti.
- ✂ Dedicarti completamente a un nuovo interesse.
- ✂ Rivelare un segreto.
- ✂ Trovare un modo per tirarti fuori dai pasticci.
- ✂ Chiedere: “Vuoi passare un po' di tempo con me?” Le altre persone ottengono un token se ti rispondono di sì.
- ✂ Chiedere: “Vuoi vedere una cosa davvero forte?” Le altre persone ottengono un token se ti rispondono di sì.

Strumenti di Viaggio:

- ✂ “Perché, invece, non proviamo a fare così?”
- ✂ “Vogliamo fare così, allora?”
- ✂ “Dove andiamo ora?”
- ✂ “E tu che ne pensi?”
- ✂ “Aspetta un attimo”
- ✂ “No.”
- ✂ Allontanarsi

Corri! Grida! Gioca! Ruba! Ma soprattutto...Vivi!

La vita scorre dentro di te. La cura che offri è giovane, esuberante e ingenua.

Scegli 2 lezioni di vita che ti sono state insegnate e 2 che rigetti.

- ☉ Non puoi impedire al mondo di farti del male.
- ☉ La gentilezza è più forte di qualsiasi altra cosa.
- ☉ Verrà il giorno in cui dovrai imparare a difenderti.
- ☉ È meglio fare un regalo che riceverlo.
- ☉ I tuoi genitori ti hanno reso la persona che sei oggi.
- ☉ Il mondo è più grande di quanto si possa immaginare.
- ☉ Non ci si può fidare delle autorità.
- ☉ Tutte le storie non sono altro che bugie.
- ☉ Le figure eroiche non faranno altro che deluderti.
- ☉ Ogni cosa, un giorno, morirà.
- ☉ Anche questo avrà fine.

Scegli 1 che porti con te apertamente e 1 che porti con te segretamente. Racconta di queste cose al resto del tavolo.

- ☉ Una mantide del paradiso ≠ *nervosa*, l'ultima della sua specie.
- ☉ Una collana con un ciondolo contenente un'immagine della tua famiglia d'origine.
- ☉ Un flauto di pan, un simbolo del tuo retaggio culturale, della tua remota e dimenticata comunità.
- ☉ Una pergamena scritta in un codice che non sai leggere, che una delle ultime figure eroiche della ribellione ti ha stretto in mano.
- ☉ Nak, una piccola divinità ✧ *luminescente* che una volta dimorava al centro del più sacro reliquiario di tutta Hæth.
- ☉ La capacità di avere brevi visioni del futuro: tutte ruotano attorno a una misteriosa persona con un occhio completamente bianco.
- ☉ Dei sogni di una grande e sanguinosa guerra, dove c'entra sempre una potente figura eroica.
- ☉ L'Anello dei 99 Demoni Vendicativi, il più grande tesoro del Re della Montagna Fluttuante.
- ☉ La Lama Celeste, andata perduta dopo l'uccisione della Dea Bavosa, un'arma che mai useresti per fare del male ad anima viva.

Ottenete un Token ogni volta che ...

- ✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.
- ✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.
- ✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.
- ✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.
- ✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.
- ✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.
- ✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

- ✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.
- ✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.

✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.

✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.

✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.

✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.

✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

☉ Impari una nuova lezione, o ne rigetti una precedentemente appresa.

☉ Impari una nuova lezione, o ne rigetti una precedentemente appresa.

☉ Decidi di essere qualcosa che nessuno pensava che fossi.

☉ Ti rifiuti di essere qualcosa che, una volta, pensavi di essere.

☉ Ottieni un token ogni volta che impari qualcosa di nuovo.

☉ Spendì un token per chiedere: “Perché le cose non possono andare diversamente?”

☉ Puoi sempre chiedere: “Come hai fatto?”

☉ Puoi sempre fornire una diversa prospettiva sulle cose.

☉ Hai lasciato il mondo dell'infanzia per entrare in quello dell'età adulta. Trasferisci da questo libretto a un altro libretto, rimasto inutilizzato, tutto ciò che desideri e che per te ha senso trasferire.



Il tuo fuoco interiore è una melodia che hai nel cuore, non una voce nella testa. Il mondo non ti metterà a tacere. La vita scorre dentro di te. La cura che offri è intensa, esplicita, piena di luce.

Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Volpe ☉ Tamarino ☉ Un Animale Vivace
 - ☉ Airone ☉ Scinco ☉ Un Animale Fiducioso
- Scegli 2 che sei e 2 in cui vorresti riconoscerti molto di più.
- ☉ Generosa ☉ Carismatica
 - ☉ Ottimista ☉ Irrequieta ☉ Attraente
 - ☉ Onesta ☉ Precisa ☉ Bella
 - ☉ Speranzosa

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Abiti dai toni del tramonto ☉ Gioielli d'oro
- ☉ Pantaloni larghi e cascanti ☉ Sfolgorio negli occhi
- ☉ Bastone da escursione ☉ Maschera stilizzata
- ☉ Piedi avvolti da bendaggi ☉ Cesta piena di costumi
- ☉ Collana di grosse perline ☉ Panni in seta finemente decorata
- ☉ Sciarpa incredibilmente lunga
- ☉ Mantello coperto da funghi luminescenti

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

✂ Perché per me la nostra amicizia è la più importante?

✂ Perché non balli mai con me?

✂ Perché ho scelto di venire con te quando abbiamo lasciato casa?

✂ Quand'è stata l'ultima volta che abbiamo fatto nottata insieme, aspettando l'alba?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

✂ Ballare pigramente.

✂ Ridere e sorridere.

✂ Saltare in cima a qualcosa.

✂ Cantare per le persone attorno a te.

✂ Chiedere: "Ti va di ballare con me?"

✂ Chiedere: "Vuoi fare amicizia?" Le altre persone ottengono un token se rispondo di sì.

Strumenti di Viaggio:

✂ "Perché, invece, non proviamo a fare così?"

✂ "Vogliamo fare così, allora?"

✂ "Dove andiamo ora?"

✂ "E tu che ne pensi?"

✂ "Aspetta un attimo"

✂ "No."

✂ Allontanarsi

Scegli 2 lezioni di vita che ti sono state insegnate e 2 che rigetti.

- ☉ Una danza che si balla con le creature selvagge, per calmarle e rallegrarle.
- ☉ Una danza che si balla con le piccole divinità dimenticate, per ottenere fortuna e saggezza.
- ☉ Una danza che si balla assieme a un luogo ignoto, per ascoltarlo e farci amicizia.
- ☉ Una danza che si balla assieme a tutti i venti, per invitare il tempo a cambiare.
- ☉ Una danza che si balla con il cielo, per avere una prospettiva sul mondo sottostante.
- ☉ Una danza che si balla con il fuoco, per accendere la speranza e rinviare l'ispirazione.
- ☉ Una danza che si balla con le piante ancora sotto terra, per ispirarle a crescere.
- ☉ Una danza che si balla con l'acqua e le onde, per portare calma e tranquillità.
- ☉ Una danza che si balla con la più profonda oscurità, per colmare la distanza tra la vita e la morte.
- ☉ Una danza che si balla con ciò che è rotto e a pezzi, per ricordargli ciò che era e ciò che poteva essere.
- ☉ Una danza che si balla col tempo stesso, per insegnare una storia antica.
- ☉ Una danza che si balla con le amicizie, per celebrare la vita e tutto ciò che ci dona.

Scegli 1 che porti con te apertamente e 1 che porti con te segretamente. Racconta di queste cose al resto del tavolo.

☉ Un tamburello di ferro malconcio, forgiato da una tua allegra amicizia che ti manca terribilmente.

☉ Un tamburo da quattro soldi, l'hai rubato da una bancarella di una persona che ora è amareggiata e *è furiosa*.

☉ Una bellissima lira d'oro, simbolo della tua nobile nascita.

☉ Un flessibile flauto di canna, strappato al Dio del Vento Settentrionale in persona.

☉ Un'ocarina ricavata da una conchiglia, regalata da una giovanissima persona *fantasiosa*.

☉ Un canto di lavoro, la tradizione di una vita a cui non si vuole tornare.

☉ Una bella melodia fischiettata, l'ultima canzone che tua madre ha cantato per te.

Ottenete un Token ogni volta che ...

✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.

✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.

✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.

✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.

✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.

✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.

✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.

✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

☉ Impari un nuovo ballo dal tuo libretto.

☉ Impari un nuovo ballo dal tuo libretto.

☉ Inventi un nuovo ballo, lo impari e lo aggiungi al tuo libretto.

☉ Scopri che te la cavi egregiamente in qualcosa di cui non ti pensavi capace.

☉ Ottieni un token ogni volta che balli solo perché ami la danza.

☉ Spendì un token per chiedere di ballare a un'altra persona, soffiando nuova vita nel suo cuore, ricordandole chi è davvero.

☉ Puoi sempre chiedere "Qual è la tua canzone del cuore, quella che ti commuoverà sempre?"

☉ Prendi un libretto inutilizzato e aggiungi qualsiasi cosa di quel libretto al tuo.

☉ La strada ti chiama, verso un nuovo percorso, ti spinge in una nuova direzione, lontano dalle altre persone. Viaggerai in solitaria. Prendi un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio

✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.

✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.

✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.

✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.

✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.

✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.



Il canzonista La canzone del mondo è una poesia che può essere catturata con la carta e con l'inchiostro, se solo riuscissi a trovare le parole giuste. La vita scorre dentro di te. La cura che offri è eloquente, coscienziosa e occasionalmente ampollosa.

Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Porcospino ☉ Terrier ☉ Un Animale Appassionato
- ☉ Corvo ☉ Rospo ☉ Un Animale Meditabondo

Scegli 2 che le persone pensano tu sia sulla base dei tuoi scritti e 2 che sei veramente.

- ☉ Romantica ☉ Disinvolta ☉ Pretenziosa
- ☉ Incomprensibile ☉ Concisa ☉ Un Uomo
- ☉ Insistente ☉ Formale ☉ Una Donna

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Occhiali dalla montatura sottile ☉ Camicia abbottonata
- ☉ Gilet con un motivo a rombi ☉ Cartella malridotta
- ☉ Mani macchiate di inchiostro ☉ Berretto elegante
- ☉ Pratica gonna a fantasia tartan ☉ Mantello pieno di tasche
- ☉ Tasche piene di mozziconi
- ☉ Giacca di tweed con le spalline imbottite
- ☉ Bastone con una bella impugnatura
- ☉ Una citazione letteraria per ogni occorrenza

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

✂ Cosa mi ha insegnato il modo in cui racconti le storie?

✂ Qual è la cosa che preferisci dei miei scritti?

✂ Va bene il modo in cui scrivo di te?

✂ Perché devi continuamente spiegarmi come funziona il mondo?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

✂ Compatirti.

✂ Citare le tue fonti, nella speranza che possano essere d'aiuto.

✂ Buttare giù qualche appunto per fissare un momento che sembra importante per il tuo progetto.

✂ Fornire un'altra prospettiva che le altre persone non riescono a vedere.

✂ Chiedere: "Com'era qui prima?"

✂ Chiedere: "Puoi spiegarmi?" Le altre persone ottengono un token se si siedono e ti spiegano.

Strumenti di Viaggio:

✂ "Perché, invece, non proviamo a fare così?"

✂ "Vogliamo fare così, allora?"

✂ "Dove andiamo ora?"

✂ "E tu che ne pensi?"

✂ "Aspetta un attimo"

✂ "No."

✂ Allontanarsi

Stai scrivendo un romanzo, un'autobiografia, una tesi, una canzone, una raccolta di poesie, basata sul tuo viaggio. Scegli 1 di cui stai scrivendo, 1 che vi è metaforicamente correlato e 1 che è finito nel tuo progetto non intenzionalmente.

☉ Del viaggio di un'altra persona, di cui stai seguendo le orme.

☉ Del ricordo dei tuoi genitori, frammenti difficili da rimettere assieme.

☉ Delle piccole divinità dimenticate, che spero siano ricordate a dovere, un giorno.

☉ Delle ossa dei possenti draghi del passato, e di ciò che ne è stato di loro.

☉ Della comunità di cui ti senti parte, che un tempo si poteva trovare ovunque.

☉ Dei movimenti migratori delle falene e delle notizie che portano con sé.

☉ Di una stella cadente che ti fa visita in sogno, sempre un passo avanti a te.

☉ Dell'Ammaza-Dèi, che un tempo brandiva la Lama Celeste, e della rovina che lasciò dietro di sé.

☉ Della Dea Bavosa, la grande bestia le cui ossa sono sparpagliate per tutto il mondo.

☉ Di un luogo che non esiste ma che spero un giorno di vedere guardando tra le nuvole, e delle persone che sostengono di averlo visitato.

☉ Della ribellione e di cosa è successo a coloro che vi hanno aderito.

☉ Degli alberi, dei coleotteri, delle stelle e delle creature che vivono attorno a te.

☉ Delle stagioni e del modo in cui cambiano, cambiando anche te.

☉ Della vita di tutti i giorni delle persone che hanno scelto di viaggiare con te.

Scegli 1 da cui leggi costantemente e 1 che hai imparato a memoria. Racconta di questi testi al resto del tavolo.

☉ Una piccola guida piena di consigli di vita molto pratici, il regalo, prima che partissi, di una persona che aveva una libreria nel tuo luogo d'origine.

☉ Un romanzo tascabile che hai trovato sul ciglio della strada; pensi di continuo alla persona che l'ha scritto.

☉ Un romanzo fantastico, dalle pagine incredibilmente vissute, consumate dalla lettura, il regalo di tuo padre prima che se ne andasse.

☉ L'ultimo scritto della persona che ti ha fatto da mentore prima che morisse e in cui riflette proprio sulla sua vita.

☉ Un manoscritto ricco ma incompiuto scritto dalla tua più passionale amicizia e che pensi che rivoluzionerà tutto.

☉ La traduzione di una raccolta di poesie scritta in una lingua parlata dalla tua antica stirpe e che stai imparando da autodidatta.

☉ Il diario di tua madre, scritto nella sua minuscola calligrafia; tra le pagine, fiori secchi e pressati.

Ottenete un Token ogni volta che ...

✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.

✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.

✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.

✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.

✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.

✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.

✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.

✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

☉ Scegli un nuovo argomento dal libretto e integralo al tuo progetto.

☉ Inventi un nuovo argomento e integralo al tuo progetto.

☉ Taglia le parti superflue dal tuo progetto e rimuovi un argomento.

☉ Cambia il tuo stile di scrittura in modo netto, affinché rifletta accuratamente chi sei.

☉ Ottieni un token ogni volta che provi orgoglio per quanto hai scritto.

☉ Spendì un token per chiedere: "Ti piacerebbe leggere il mio progetto?" Le altre persone ottengono un token se si siedono e lo leggono.

☉ Puoi sempre chiedere: "Vi sta bene se ne scrivo?"

Prendi un libretto inutilizzato e aggiungi qualsiasi cosa di quel libretto al tuo.

☉ Riesci a portare a termine il tuo progetto e ti avvii, così, verso casa. Racconta al resto del tavolo cosa hai scritto per ciascun personaggio nella sezione delle dediche. Prendi un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio.

✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.

✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.

✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.

✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.

✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.

✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.



Portalettere

Scegli il tuo nome e i tuoi pronomi.

Scegli un animale.

- ☉ Pipistrello ☉ Piccione ☉ Un Animale Tenace
- ☉ Cavallo ☉ Coniglio ☉ Un Animale Caparbio

Scegli 2 che il tuo lavoro richiede tu sia e 2 che sei per davvero.

- ☉ Calma ☉ Formale ☉ Ottusa
- ☉ Fiduciosa ☉ Studiosa ☉ Forte
- ☉ Curiosa ☉ Allegra ☉ Graziosa

Scegli 3-4 opzioni per descrivere il tuo aspetto.

- ☉ Uniforme da portalettere usurata ☉ Papillon di fine fattura
- ☉ Piccoli occhiali da lettura ☉ Abito fuori contesto
- ☉ Borsa a tracolla piena di carte ☉ Lanterna scintillante
- ☉ Guanti macchiati d'inchiostro ☉ Tunica di tweed
- ☉ Mantello screziato del colore della corteccia
- ☉ Guanti quasi completamente logori
- ☉ Mappa locale delle Torri delle Falene
- ☉ La profonda sensazione di essere al di sopra delle proprie possibilità

Fai 1 domanda alla persona alla tua sinistra e 1 a quella alla tua destra.

- ✂ Cosa c'è nel mio lavoro che ti attrae così tanto?
- ✂ Quando ho capito che potevo fidarmi di te?
- ✂ Perché ho rischiato il mio lavoro e la mia carriera per aiutarti?
- ✂ Pensi che le falene siano belle come me?

Cosa puoi fare. Puoi sempre...

- ✂ Seguire le falene.
- ✂ Agitarti di continuo.
- ✂ Scrivere qualcosa su un foglio di carta.
- ✂ Dire in quale fase si trova la luna in questo momento.
- ✂ Chiedere: “Avete sentito le novità?”
- ✂ Dire: “Ho una lettera per te!” Le altre persone ottengono un token se accettano la lettera.

Strumenti di Viaggio:

- ✂ “Perché, invece, non proviamo a fare così?”
- ✂ “Vogliamo fare così, allora?”
- ✂ “Dove andiamo ora?”
- ✂ “E tu che ne pensi?”
- ✂ “Aspetta un attimo”
- ✂ “No.”
- ✂ Allontanarsi

Le falene portalettere viaggiano per tutta Hæth, portando notizie, lettere e scatoline. E tu girovaghi con loro, tenendole d'occhio e prendendoti cura delle loro torri. La vita scorre in te. La cura che offri è costante, immediata, e arriva in piccoli pacchetti.

Scegli 3 lettere o pacchetti che stai portando con te...

- ☉ Un invito regale da parte del Re della Montagna Fluttuante...
- ☉ Una lettera d'amore sigillata con la ceralacca...
- ☉ Una busta riempita con l'affetto di un intero villaggio...
- ☉ Una pergamena con scritte magiche e antiche...
- ☉ Un maglione fatto a mano...
- ☉ Un cestino pieno di caramelle fatte in casa...
- ☉ Una missiva scritta tra vecchie conoscenze...
- ☉ Una giovane persona animalina ≠ *perduta* che hai salvato da una brutta situazione...
- ☉ Un libro con informazioni illecite e pericolose tra le sue pagine...
- ☉ Una bottiglietta contenente una rara e importante medicina...
- ☉ Un pacchetto o una lettera di tua invenzione...

... e per ogni lettera o pacchetto, scegli la destinazione. Ogni volta che una lettera o un pacco arriva a destinazione, scegli un altro.

- ☉ ... per una megera bisbetica e ☙ *stregonesca* che vive nel profondo della Palude di Schifopantano.
- ☉ ... per un giovane e allegro coniglio che si è appena trasferito in una grande città.
- ☉ ... per una ghiandaia blu poetica con cui uscivi assieme un tempo.
- ☉ ... per uno stregone girovago e ☙ *miracoloso* in esilio.
- ☉ ... per una guardia ≠ *regale* della Fortezza di Piombo
- ☉ ... per una spia ≠ *furiosa* in una città distante.
- ☉ ... per la ☙ *venerabile* divinità che dimora nell'antica foresta.
- ☉ ... per la persona formale sindaca di un villaggio nascosto.
- ☉ ... per la persona ≠ *eroica* alla guida dell'ultimo avamposto della ribellione.
- ☉ ... per la persona calma che vive in una fattoria con la sua grande famiglia.
- ☉ ... per una persona di tua descrizione.

Ottenete un Token ogni volta che ...

- ✂ Vi mettete nei guai per aiutare un'altra persona.
- ✂ Regalate qualcosa, anche se vi è caro.
- ✂ Vi fermate per un momento per riposare un po'.
- ✂ Lasciate un'offerta a una delle piccole divinità dimenticate.
- ✂ Esprimete i vostri veri sentimenti su un argomento.
- ✂ Vi prendete un momento per crogiolarvi nella grandiosità del mondo e per descriverlo al resto del tavolo.
- ✂ Vi prendete un momento per osservare un piccolo istante di bellezza e per descriverlo al tavolo.

Spendete un Token per...

- ✂ Fornire una soluzione a un aspetto di un problema materiale o immediato.
- ✂ Alleviare il dolore di qualche altra persona animalina, anche solo per un momento.

Durante ciascuna festività stagionale, scegli 1 opzione che non hai ancora selezionato.

- ☉ Crei una nuova lettera o un nuovo pacchetto scegliendo dal tuo libretto.
- ☉ Crei una nuova lettera o un nuovo pacchetto scegliendo dal tuo libretto.
- ☉ Crei una nuova lettera o un nuovo pacchetto scegliendo dal tuo libretto.
- ☉ Rifiuti qualcosa che ci si aspettava che tu fossi.
- ☉ Ottieni un token ogni volta che ti prendi del tempo per assicurarti di sapere esattamente da che parte stai andando.
- ☉ Spendì un token per aver già pensato a come reagire a questa situazione.
- ☉ Puoi sempre chiedere: “Hai una lettera per me?”. Le altre persone ottengono un token se ne hanno una.
- ☉ Prendi un libretto inutilizzato e aggiungi qualsiasi cosa di quel libretto al tuo.
- ☉ Trovi una torre e decidi di fermarti per dare una mano, terminando il tuo viaggio.
- Prendi un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio.

- ✂ Proteggere un'altra persona dalle difficoltà del mondo.
- ✂ Offrire a un altro personaggio la possibilità di entrare in contatto con voi a livello personale.
- ✂ Trovare qualcosa che un'altra persona sta cercando, dandole la possibilità di cambiare radicalmente.
- ✂ Rivelare qualcosa di nascosto circa la persona di fronte a voi, chiedendole di cosa si tratta.
- ✂ Sapere qualcosa di importante sul luogo in cui vi trovate e per raccontarlo al tavolo.
- ✂ Ascoltare le sagge voci delle molte piccole divinità dimenticate, e per chiedere al resto del tavolo di riferire ciò che dicono.



Tratti

I Nostri Legami ↵

I nostri personaggi non sono le uniche persone ad Hæth. Incontrerete molte altre persone: potenti monarchi, ragazzini nervosi, gentili osti, fattori amichevoli, irascibili capitani e comandanti crudeli. Quando create il vostro personaggio, probabilmente, compirete delle scelte anche in merito ai suoi legami e affetti. Ogni volta che fate comparire qualcuno, scrivete qualche informazione sul suo conto. Non dovete scrivere molto: però, se incontrate qualcuno durante il vostro viaggio, dovrete prendervi qualche istante per capirci qualcosa di più.

Per ogni legame o affetto che avete, scrivete su un pezzo di carta:

- ✍ Il suo nome e i suoi pronomi
- ✍ Il suo aspetto animalino (o specie di insetto, o manifestazione divina, ecc...)
- ✍ Una relazione con un altro personaggio
- ✍ Un dettaglio (occupazione, un qualcosa di peculiare, un interesse, ecc...)
- ✍ Almeno due tratti, e ciò che permettono al legame di fare

Possiamo sempre scrivere di più o di meno di quanto qui proposto: ad ogni modo, questi cinque punti dovrebbero darci abbastanza informazioni. Se qualcuno vuole prendere un legame per dargli voce o per fargli fare delle cose, può farlo.

Tratti ↵

I vostri legami e affetti, dalle divinità più potenti al più piccolo topo di campagna, hanno dei tratti. I tratti sono descrizioni di quei personaggi, ma sono anche uno strumento con cui chi sta interpretando quel legame o quell'affetto può compiere scelte e dare loro vita. Man mano che compiamo delle scelte riguardanti i nostri personaggi, vi verranno spesso suggeriti tratti con cui descrivere i loro legami e affetti: li trovate scritti in *corsivo*. Nel caso dovrete scegliere in fretta dei tratti, ecco una tabella d66:

- | | | |
|---------------------|-------------------------|----------------------|
| 1. Tratti Artistici | 3. Tratti Fisici | 5. Tratti Personali |
| 1. Ingegnosa | 1. Avventurosa | 1. Allegra |
| 2. Drammatica | 2. Passionale | 2. Calma |
| 3. Fantasiata | 3. Risoluta | 3. Pensosa |
| 4. Poetica | 4. Robusta | 4. Sicura di sé |
| 5. ♀ Affascinante | 5. ♀ Possente | 5. ♀ Luminescente |
| 6. ♀ Miracolosa | 6. ♀ Selvatica | 6. ♀ Venerabile |
| 2. Tratti Concreti | 4. Tratti Intellettuali | 6. Tratti Sociali |
| 1. Guardinga | 1. Ambiziosa | 1. Amichevole |
| 2. Onesta | 2. Astuta | 2. Formale |
| 3. Saggia | 3. Colta | 3. Premurosa |
| 4. Tranquilla | 4. Curiosa | 4. Rumorosa |
| 5. ♀ Intrecciata | 5. ♀ Oracolare | 5. ♀ Dai molti volti |
| 6. ♀ Invisibile | 6. ♀ Stregonesca | 6. ♀ Empatica |

Gratti Artistici

Ingegnosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Inventare qualcosa di completamente nuovo.
- ☉ Proporre un approccio alternativo.
- ☉ Rivelare che un piano già avviato ha dato i suoi frutti.

Drammatica

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Organizzare un grande spettacolo, accentuando le proprie emozioni e il proprio istrionismo.
- ☉ Distrarre qualcuno con un'esibizione particolarmente talentuosa.
- ☉ Calcare la mano sulle emozioni in modo quasi estremo.

Fantasirosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Spiegare come si potrebbe fare meglio qualcosa.
- ☉ Dimenticarsi di qualcosa d'importante.
- ☉ Descrivere un oggetto di tutti i giorni in un modo inedito.

Poetica

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Esprimersi in senso metaforico.
- ☉ Comprendere il quadro generale di una situazione.
- ☉ Offrire suggerimenti su quello che le altre persone dovrebbero dire.

♣ Affascinante

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Abbagliare e stupire chiunque posi gli occhi su di lei.
- ☉ Rivelare ciò che nasconde sotto la superficie.
- ☉ Dire a qualcuno di guardarla. Se l'altra persona vuole distogliere lo sguardo, deve spendere un token

♣ Miracolosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Rendere possibile l'impossibile.
- ☉ Prendere per mano qualcuno e volare via.
- ☉ Offrirsi di esaudire il desiderio di qualcuno ma in un modo diverso da quanto richiesto. Se l'altra persona vuole rifiutare l'offerta, deve spendere un token

Gratti Concreti

Guardinga

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Indicare qualcosa che le altre persone si sono perse.
- ☉ Sorvegliare le uscite.
- ☉ Chiedere: “Cosa stai nascondendo?”

Onesta

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Spiegare il suo punto di vista.
- ☉ Mostrare la verità, anche se tutte le altre persone cercano di ignorarla.
- ☉ Chiedere: “Vuoi la mia opinione?”

Saggia

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Riflettere su ciò che qualcun altro ha detto.
- ☉ Proporre un altro percorso, diverso da quello suggerito da qualcun altro.
- ☉ Chiedere: “Cosa provi a riguardo?”

Tranquilla

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Battere sulla spalla di qualcuno.
- ☉ Fissare un'altra persona finché non arriva al punto.
- ☉ Chiedere, in modo non verbale: “Stai bene?”

♣ Intrecciata

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Mostrare come le cose sono tra loro connesse, anche in modi inaspettati.
- ☉ Prendersi il suo tempo e muoversi con cautela.
- ☉ Aiutare qualcuno chiedendo consiglio al mondo tutt'attorno. Se l'altra persona vuole sapere la risposta del mondo, deve spendere un token.

♣ Invisibile

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Essere sempre stata qui per tutto questo tempo.
- ☉ Superare persone che avrebbero dovuto notarla.
- ☉ Svanire. Se qualcuno intende trovarla nuovamente, deve spendere un token.

Gratti Fisici

Avventurosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Dire quale sarà la sua prossima tappa.
- ☉ Tuffarsi a capofitto nei guai.
- ☉ Far sì che le cose si risolvano in modo improbabile e a suo vantaggio.

Passionale

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Spiegare perché qualcosa è così importante per lei.
- ☉ Dire esattamente cosa le passa per la testa.
- ☉ Perdere le staffe e danneggiare qualcosa d'importante.

Risoluta

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Continuare a fare qualcosa quando altre persone si darebbero per vinte.
- ☉ Negare qualcosa anche quando è davanti ai propri occhi.
- ☉ Rifiutarsi di cedere anche se sotto pressione.

Robusta

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Supportare qualcuno in pericolo o che sta per crollare.
- ☉ Accantonare una preoccupazione.
- ☉ Esporsi per proteggere qualcun altro.

♣ Possente

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Caricarsi di un pesante fardello.
- ☉ Spostare ciò che è inamovibile.
- ☉ Ancorare qualcosa al suolo. Se qualcuno vuole spostare quel qualcosa, anche di pochissimo, deve spendere un token.

♣ Selvatica

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Invocare la natura selvaggia, e ascoltarne la risposta.
- ☉ Chiedere: “Cosa ti sta frenando?”
- ☉ Ringhiare e mordere. Se l'altra persona non vuole essere morsa, allora deve spendere un token.

Gratti Intellettuali

Ambiziosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Correre dei rischi calcolati.
- ☉ Spiegare com'è possibile che lei sia l'unica persona capace di gestire tutto questo.
- ☉ Chiedere: “Come miglioreresti le cose?”

Astuta

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Trovarsi in un posto in cui non dovrebbe essere.
- ☉ Raccontare una bugia convincente.
- ☉ Chiedere: “Qual'è il tuo vero scopo qui?”

Colta

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Fare riferimento a un testo che nessun'altra persona ha mai letto.
- ☉ Sapere qualcosa di utile che può essere applicato alla situazione.
- ☉ Chiedere: “Vuoi un consiglio?”

Curiosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Focalizzarsi su dettagli irrilevanti.
- ☉ Portare alla luce qualcosa.
- ☉ Chiedere: “Cos'è questo?”

♣ Oracolare

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Fare un vago riferimento a qualcosa che non è ancora successo.
- ☉ Dire: “Te l'avevo detto”.
- ☉ Dare a qualcuno una brutta lettura del suo futuro. Se l'altra persona vuole sfuggire alla premonizione, deve spendere un token.

♣ Stregonesca

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Ridere sonoramente.
- ☉ Mescolare strani ingredienti assieme per creare qualcosa di nuovo.
- ☉ Porre l'accento su un difetto di qualcuno, un qualcosa con cui quella persona non ha mai fatto i conti. Se il difetto corrisponde a verità, l'altra persona vienemaledetta. Se l'altra persona vuole liberarsi della maledizione, deve riconoscere il suo difetto.

Tratti Personali

Allegra

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Guardare al lato positivo delle cose.
- ☉ Fischiettare un allegro motivetto.
- ☉ Gettarsi in una situazione imbarazzante.

Calma

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Seguire la corrente.
- ☉ Ricordare alle altre persone di fare un passo indietro.
- ☉ Chiedere: “Ti va di parlarne?”

Pensosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Rompere le uova nel paniere a qualcuno.
- ☉ Osservare l'orizzonte borbottando tra sé e sé.
- ☉ Chiedere: “Cos'altro possiamo fare?”

Sicura di sé

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Lanciarsi nell'azione prima di chiunque altro.
- ☉ Buttarsi in una data situazione senza comprenderne i rischi.
- ☉ Dire: “Ho tutto sotto controllo”.

✧ Luminescente

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Scacciare l'oscurità con la propria luce.
- ☉ Fare strada.
- ☉ Chiedere, in modo non verbale: “Qual'è la verità su di te che non riveli a nessuno?” Se l'altra persona non vuole rispondere, deve spendere un token.

✧ Venerabile

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Offrire qualcosa che non si vedeva in giro da molto tempo.
- ☉ Mostrare com'erano le cose in tempi ben più cupi.
- ☉ Raccontare a una persona come finirà per compiere di nuovo gli stessi errori del passato. Se l'altra persona vuole dimostrare che non è vero, deve spendere un token.

Tratti Sociali

Amichevole

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Cominciare a chiacchierare con qualcun altro.
- ☉ Presentare qualcuno a una sua vecchia conoscenza.
- ☉ Affezionarsi a oggetti inanimati.

Formale

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Spiegare come si faceva un tempo.
- ☉ Giudicare qualcun altro per la sua inappropriatezza.
- ☉ Sforzarsi per ottenere qualcosa di nuovo.

Premurosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Proteggere qualcun altro dal mondo.
- ☉ Mettersi nei pasticci pur di aiutare qualcun altro.
- ☉ Chiedere: “Di cos'hai bisogno in questo momento?”

Rumorosa

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Trovare qualcosa di divertente anche nei compiti più tediosi.
- ☉ Elettrizzarsi eccessivamente.
- ☉ Sapere sempre dove si trova la festa migliore.

✧ Dai molti volti

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Cambiare radicalmente, e diventare qualcosa di nuovo.
- ☉ Rivelare di aver vissuto nei panni di un altro Legame per tutto questo tempo.
- ☉ Assomigliare in tutto e per tutto a un altro personaggio. Se qualcuno vuole trovare le differenze, deve spendere un token.

✧ Empatica

Scegli 1-2 che può sempre fare:

- ☉ Comunicare con qualcosa che, di solito, non parla.
- ☉ Esprimere un concetto in modo comprensibile per chiunque.
- ☉ Chiedere, in modo non verbale: “Cosa provi?” Se l'altra persona non vuole rispondere sinceramente, deve spendere un token.



Nature

Il Primo Luogo ↵

Inizieremo sempre il nostro viaggio arrivando in un nuovo luogo. Per crearlo, scegliete tre delle seguenti nature, oppure determinatele a caso. Ognuna di queste nature sarà per voi come il primo mattone di quel dato luogo

1. Domestiche

1. Fattoria
2. Giardino
3. Laboratorio
4. Mercato
5. Monastero
6. Torre

2. Verdeggianti

1. Campo
2. Collinetta
3. Laguna
4. Palude
5. Santuario
6. Valle

3. Liminali

1. Isola
2. Lago
3. Ponte
4. Porto
5. Strada
6. Taverna

Dopo aver scelto tre Nature, consultate le loro descrizioni, effettuando le dovute scelte. Parlatene: buttate giù idee in merito, mescolandole insieme. Queste Nature determinano l'aspetto e le sensazioni di un dato luogo. Potete interpretare queste Nature in modo letterale o metaforico, a vostro piacimento. Per esempio, il luogo da voi scelto potrebbe essere letteralmente una collinetta oppure, potrebbe essere metaforicamente una torre.

Una volta che avremo un'idea di com'è questo luogo, cercheremo di capire, parlando a turno, quale tipo di persone animaline abitano la zona. Questo non vuol dire che tutte le creature del luogo siano, per esempio, salamandre; significa solo che, se siamo di fretta, possiamo velocemente immaginare alcuni amici tritoni.

Dopodiché, la persona che ha parlato meno durante l'intero processo, avrà il compito di descrivere le forme che le piccole e dimenticate divinità locali assumono più di consueto.

Ultimo ma non ultimo, dovrete dare un nome a questo luogo.

Fattoria

Una *fattoria* è un luogo in cui le persone vivono vite ordinarie, di duro lavoro, radicate al ciclo delle coltivazioni, della terra, delle stagioni.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere la calma della vita quotidiana e terrena.
- ✍ Rivelare i sottili margini entro cui vivono le persone.
- ✍ Chiedere: “*Ehi, vuoi dare una mano?*”. Le persone che si danno da fare in qualunque modo ottengono un token

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Birbanti e persone allegre
- ☉ Campi coltivati a perdita d’occhio
- ☉ Mandrie pacifiche
- ☉ Armi ormai arrugginite
- ☉ Una dimora che una volta chiamavi casa
- ☉ Una fonte d’ispirazione in gioventù, ora dimenticata e *pensosa*
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Lo Spaventapasseri Che Se Ne Andò
- ☉ La Pioggia dei Cento Giorni
- ☉ La Ragazza Mela e i Suoi Amorevoli Genitori
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Giardino

Un *giardino* è un luogo dove tutte le persone godono dei suoi abbondanti doni che illuminano il mondo. *Quando arrivate in questo posto, decidete di cosa abbonda.*

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere l’abbondanza tutt’attorno a voi.
- ✍ Minacciare la salute, il buono stato e la vitalità dell’abbondanza.
- ✍ Chiedere: “*Di cosa hai bisogno più di ogni altra cosa in questo momento?*” Le persone che non possono trovare qui ciò di cui hanno davvero bisogno ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Alberi carichi di frutti
- ☉ Zucche incredibilmente grandi
- ☉ Farfalle dalle ali cangianti
- ☉ Siepi tagliate con cura
- ☉ Fontane di irrigazione
- ☉ Un’anima *amichevole*, che non conosce le difficoltà del mondo
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ La Fioritura Profetica del Pesco
- ☉ L’Antica Divinità nell’Albero Antico
- ☉ L’Ardente Donna del Mais
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Laboratorio

Un *laboratorio* è un luogo in cui vengono creati eleganti manufatti, tessuti e oggetti d’artigianato, in cui le persone mettono a frutto le loro abilità, infondendo nell’arte un soffio di vita

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere il processo della creazione.
- ✍ Mostrare il conflitto tra la domanda e l’offerta.
- ✍ Dare un token a chi lavora sodo per creare qualcosa.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Un telaio ronzante
- ☉ Un macchinario fumante
- ☉ Un canto di lavoro
- ☉ La filiera produttiva
- ☉ Una persona *astuta* troppo giovane per poter lavorare
- ☉ Una persona molto *fantasiosa* che ha creato artigianalmente il tesoro di qualcuno di voi
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ L’artigiana che si Fece Sposa
- ☉ La Dea e la Vasaia
- ☉ L’Arazzo Infinito
- ☉ Qualcos’altro di Vostra Invenzione

Mercato

Un *mercato* è un luogo in cui quasi tutto può essere comprato, venduto e barattato; un luogo in cui la gente da tutta Hæth fa scorte e provviste.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere cosa si può trovare qui.
- ✂ Rivelare le conseguenze del furto.
- ✂ Offrire a qualcuno ciò che desidera, a un prezzo ragionevole. Le persone che rifiutano l'offerta ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Bestiame meraviglioso
- ☉ Merci di altri paesi
- ☉ Moltitudini di valute in circolazione
- ☉ Antiche reliquie
- ☉ Profumi invitanti
- ☉ Un volto noto e *ingegnoso* dietro una bancarella
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Il Demone Anguilla e il Liutista
- ☉ Il Corvo e i Trentatré Furfanti
- ☉ Il Re Dorato e Come Smarri il Suo Cuore
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Monastero

Un *monastero* è un luogo in cui i membri di una comunità si riuniscono per imparare dal passato e per trovare le risposte a domande complesse che riguardano il mondo.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere il ritmo della vita quotidiana.
 - ✂ Mostrare la tensione dei conflitti generazionali.
 - ✂ Chiedere: “*Puoi aspettare per trovare le risposte che cerchi?*”.
- Le persone che decidono di aspettare ottengono un token.
Non potranno ottenere la risposta alla loro domanda.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Cottage dell'eremita
- ☉ Campane che rintoccano
- ☉ Orto di piante officinali
- ☉ Scriptorium pieno di manoscritti
- ☉ Catacombe sotterranee
- ☉ Una persona anziana e *saggia* che ti fa ripensare alla propria infanzia
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ La Generosa Mentore e il Suo Tradimento
- ☉ Il Guardiano e la Segreta Lezione che un Tempo Impartì
- ☉ L'Eremita di Alabastro
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Torre

Una *torre* è un luogo tanto alto da toccare il cielo, la sua cima sfiora le nuvole.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere qualcosa di piccolo e molto distante.
- ✂ Diffondere preoccupazione circa la sua stabilità strutturale.
- ✂ Confondere e disorientare qualcuno. Le persone disorientate ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Ingresso stretto e pericolante
- ☉ Scale serpeggianti che salgono verso la cima
- ☉ Trespoli per falene sulle travi del soffitto
- ☉ Poco spazio e tanto disordine
- ☉ Un'anima ≠ *addolorata*, responsabile del posto, che deve tenere tutto in ordine e in funzione
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ L'Osservatorio delle Saette Danzanti
- ☉ La Prima Torre delle Falene
- ☉ Il Fantasma che Girovaga per le Scale
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Campo

Un *campo* è un luogo su cui sdraiarsi per sentire la brezza scompigliare il pelo e per guardare il cielo.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere un bel posto per riposarsi.
- ✍ Mostrare qualcuno alla ricerca di qualcosa che è andato perduto.
- ✍ Chiedere: “*Possiamo guardare le nuvole insieme?*” Le persone che rispondono di sì ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Erba fruscante
- ☉ Torrente scrosciante
- ☉ Un albero solitario
- ☉ Piante ed erbe selvatiche
- ☉ Macigni ricoperti di muschio
- ☉ Un gregge e l'*amichevole* agreste al seguito
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ L'Amicizia Fortunata dell'Agreste
- ☉ Il Fantasma del Burrone
- ☉ La Danza della Dea dei Fiori
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Collinetta

Una *collinetta* è un luogo ai piedi di una più grande e incombente presenza.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere all'ombra di cosa siamo.
- ✍ Mostrare una minaccia poco più avanti.
- ✍ Chiedere: “*Cosa temi che ci sia lì avanti?*” Se le persone che rispondono hanno ragione ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Una valle protetta
- ☉ Strani cumuli di pietre
- ☉ Un profondo burrone
- ☉ Vestigia di una civiltà precedente
- ☉ Prove di una distante stranezza
- ☉ Una persona straniera e tranquilla più in alto
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ La Capra che Dormì per Cento Anni
- ☉ La Stella Caduta e la Storia Che Raccontò
- ☉ Il Tesoro Nascosto del Re Iena
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Laguna

Una *laguna* è un luogo di contemplazione, introspezione e riflessione.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere l'acqua e tutte le piccole creature che l'abitano.
- ✍ Peggiorare le cose a causa dell'indolenza delle persone.
- ✍ Chiedere: “*A cos'hai pensato ultimamente?*” Le persone che rivelano i propri pensieri ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Scogli ricoperti di alghe
- ☉ Una grotta nascosta
- ☉ Una magnifica cascata
- ☉ Un fiore raro e misterioso
- ☉ Un sentiero segnato
- ☉ Una creatura *guardinga* che si nasconde dal resto del mondo
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Il Dono della Lama Celeste
- ☉ L'Insegnante che Viveva Tra le Rocce
- ☉ La Cascata dei Cuori Infranti
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Palude

Una *palude* è un luogo in cui l'aria è densa quanto il fango.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere la pesantezza del mondo.
- ✂ Mostrare la tensione derivante dalla stagnazione.
- ✂ Impantanare qualcuno. Le persone che rimangono impantanate ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Melme e fango
- ☉ Un puzzo pungente
- ☉ Una fitta nebbia
- ☉ Vermi brulicanti
- ☉ La sensazione di sprofondare
- ☉ Uno spirito *astuto* e dispettoso che offre il suo aiuto
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Le Luci Ingannatrici Giù Nel Pantano
- ☉ La Palude Semovente
- ☉ La Megea Brontolona e la sua Magica Capanna
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Santuario

Un *santuario* è un luogo sacro, in cui gli esseri mortali e quelli immortali si incontrano.

Quando arrivate in questo luogo, decidete quali sono le regole da seguire durante la vostra permanenza.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere le divinità che vivono qui e i loro misteri.
- ✂ Offrire a qualcuno la possibilità di infrangere le regole di questo santuario per rendersi la vita più facile.
- ✂ Dare un token a chi rispetta le regole di questo luogo.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Un reliquiario ben tenuto
- ☉ Una maschera consumata
- ☉ Occhi guardinghi nelle tenebre
- ☉ Un miracolo inspiegabile
- ☉ Offerte dimenticate
- ☉ Una persona vecchia e robusta, officiante e prestaorecchio
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Gli Insegnamenti ✧ *miracolosi* del Vecchio Officiante
- ☉ Le Quindici Divinità Dormienti
- ☉ L'Ancella e il suo Demone Amante dalla Testa di Salmone
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Valle

Una *valle* è un luogo che brulica di vita, di creature e di insetti.

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere un mondo brulicante di vita.
- ✂ Mostrare il conflitto tra le creature selvagge.
- ✂ Introdurre un nuovo insetto. Le persone che lo trattano come loro pari ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Mantidi che friniscono
- ☉ Porcellini di terra diffidenti
- ☉ Grossi coleotteri
- ☉ Bruchi *guardinghi*
- ☉ Libellule in volo
- ☉ Una creatura incredibile e ✧ *selvatica* che nessuno aveva più visto nell'ultimo secolo
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Il Prato delle Saette Danzanti
- ☉ L'Ultima Farfalla Monarca
- ☉ Il Giorno in cui gli Alberi Camminarono
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione



Isola

Un'*isola* è un luogo tenuto segreto, separato dal resto della terra di Hæth.

Quando giungete in questo luogo, decidete cosa lo fa sembrare diverso da ciò che avete visto fino ad oggi.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere l'agio di un mondo isolato.
- ✍ Mostrare il conflitto causato dall'isolamento.
- ✍ Dare un token a chi rispetta le differenze insite in questo luogo.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☼ Un ingresso celato
- ☼ Un segreto proibito
- ☼ Una gemma nascosta
- ☼ Una divinità incombenente
- ☼ Una persona giovane e *curiosa* che non ha visto niente del mondo esterno
- ☼ Una persona al comando molto *formale* che ha paura del mondo esterno
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☼ La Grotta in cui le Tempeste Dormono
- ☼ Chi Sopravvisse a Queste Rive
- ☼ La Fede dell'Abito Bianco
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Lago

Un *lago* è una massa d'acqua che si estende per distanze incredibili.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Describe the comfort of an isolated world.
- ✍ Show conflict caused by isolation.
- ✍ Give someone a token when they respect this place's difference.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☼ Enormi onde vorticosse
- ☼ Spiagge sabbiose
- ☼ Relitti galleggianti
- ☼ Insetti pattinatori che corrono sulla sua superficie
- ☼ Scogli coperti di cirripedi
- ☼ Un vascello che non ci si aspettava di vedere
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☼ Il Kraken degli Abissi
- ☼ Il Salmone dei Tre Desideri
- ☼ L'Arroganza di Capitan Facocero
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Ponte

Un *ponte* è un passaggio da un luogo a un altro

Questo luogo può sempre:

- ✂ Descrivere la distanza da percorrere per arrivare dall'altra parte.
- ✂ Dare una spintarella.
- ✂ Offrire a qualcuno la via più breve. Le persone che non intraprendono la via più breve ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☼ Antica ingegneria
- ☼ Assi traballanti
- ☼ Un improvviso dislivello
- ☼ Un casello
- ☼ Acque scroscianti molto più in basso
- ☼ Una creatura ♀ *possente* che si nasconde qui sotto
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☼ Il Patto col Demone dalla Faccia di Spigola
- ☼ Il Sentiero Intagliato dal Re Gigante
- ☼ Il Crocevia della Volpe e del Rospo
- ☼ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Porto

Un *porto* è un passaggio che schiude il mondo dinanzi a voi.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere le navi e le loro destinazioni.
 - ✍ Mostrare i pericoli derivanti da uno stile di vita precario.
 - ✍ Chiedere: “*Posso portarti in un posto che non hai mai visto?*”
- Le persone che rispondono di sì ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Chiatte massicce
- ☉ Mongolfiere
- ☉ Moli e banchine
- ☉ Cavallette irrequiete
- ☉ Comandante megalomane
- ☉ Una persona *avventurosa* con cui si è fatto il giro del mondo
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Lo Spirito Senza Testa dei Moli
- ☉ La Barca Che Non Affondò
- ☉ La Nebbia dell'Est e i Guai Che Arreca
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Strada

Una *strada* è un luogo su cui si viaggia.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere qualcosa che passa oltre.
- ✍ Trattenere qualcuno dal raggiungere la sua meta.
- ✍ Spingere qualcuno ad andare avanti. Le persone che vengono così sospinte ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Segnavia lungo il cammino
- ☉ Rifiuti nei canali di scolo
- ☉ Vivace corso d'acqua
- ☉ Solchi nel terreno
- ☉ Una carovana *amichevole*
- ☉ Una vecchia conoscenza, *calma*, che va in un'altra direzione
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ Il Giorno in cui il Mastino Incontrò il Suo Doppio
- ☉ L'Opossum Nebbioso
- ☉ Il Trattato del Santuario al Crocevia
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Taverna

Una *taverna* è un luogo semplice e confortevole, un ottimo posto in cui sostare quando ci si sposta da una terra a un'altra.

Questo luogo può sempre:

- ✍ Descrivere una situazione confortevole.
- ✍ Seminare confusione tra le persone annebbiate.
- ✍ Offrire a qualcuno conforto e servizi a un costo. Le persone che rifiutano l'offerta ottengono un token.

Scegliete 2 elementi estetici:

- ☉ Letti caldi e asciutti in cui dormire
- ☉ Enorme camino con un grosso pentolone di stufato
- ☉ Barili e barili di idromele
- ☉ Grande sala piena di persone sfaccendate
- ☉ Una persona al bancone dall'identità segreta
- ☉ Un'affittacamere dai modi *allegri*, un tempo come una famiglia per qualcuno di voi
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione

Scegli 1 elemento folcloristico:

- ☉ La Notte che il Vecchio Re Bevve Qui
- ☉ Il Gatto con la Birra Magica
- ☉ Del Vecchio Vombato e della Bevuta con la Dea Bavosa
- ☉ Qualcos'altro di Vostra Invenzione