

Strega della Gravità

MAESTRA DI MALIE DELLA REGINA

La Strega della Gravità è nata a palazzo in quanto figlia della nutrice reale. C'erano pochi bambini nelle sale del Castello, perciò la Regina e la Strega sono cresciute come sorelle. Quando il suo talento per le malie si è manifestato, la Regina ha ingaggiato i migliori maestri per istruirla. Da allora ha sempre servito alla sua Corte.

NOME

Lucy • Sabriel • Agadja •
Mefite • Rose-in-Glade • Unwyn •
Kohu • Tobit • Gäoh • altro

ASPETTO

Febbrile • Scrupolosa • Stremata •
Elettrica • Contorta • Illuminata •
Appariscente • Ribelle • altro

RIEPILOGO PER LE SCENE

1. Scegliete insieme la prossima Tappa.
2. Se sei il Primattore, leggi l'introduzione alla Tappa, scegli il Fondale, rispondi alle Domande e barra il Disfacimento.
3. Gioca la Scena e barra fino a due Trattati sulla tua scheda del personaggio.
4. Quando qualcuno barra uno degli Indizi sull'Assassino, si può concludere la Scena.
5. Barra una casella sul tuo Sentiero.



CONCLUSIONE

- ◇ Maestra di Malie al servizio della nuova Regina di Sacràvia.
- ◇ Mistica itinerante e mentore alla ricerca di talenti da coltivare.
- ◇ Morta e sepolta, dopo aver dato anche l'anima per una malia troppo potente.
- ◇ Regina del Regname, la prima di una nuova dinastia.
- ◇ Ossessionata dalla ricerca dei confini del mondo, lungi dalla Città Solitaria.
- ◇ Divorata dalla vendetta, ha scambiato le proprie malie con poteri più oscuri.
- ◇ Qualcosa di diverso.

TRATTI

- ◆ Ama la Regina.
- ◆ Addestrata alla Malia della Gravità.
- ◆ Conosce un incantatore in ogni città e villaggio di Sacràvia.
- ◆ È un'acrobata esperta, con un pizzico di malia ad aiutarla.
- ◆ Il Mago Dorato Farzipal è suo rivale.
- ◆ Ha una pessima reputazione tra i contadini di Sacràvia.
- ◆ Sta prendendo lezioni di scherma dal Cavaliere dei Sussurri.
- ◆ Ha studiato molte creature della malia.
- ◆ Ha un grosso debito con Berthold, il Barone dei Briganti.
- ◆ Sa cucinare un pasto adatto al palato delle creature fatate.
- ◆ Adora collezionare souvenir quando si trova in viaggio.
- ◆ Si è assuefatta a potenti tossine e veleni, in modo da diventarne immune.
- ◆ È corteggiata dal Cacciatore di Pirati Trebinaldo di Monte Castello.
- ◆ Ha imparato a cucire dalla madre.
- ◆ Sa trovare e riconoscere qualunque oggetto sia stato toccato dalla malia.
- ◆ Perseguitata dalla Signora del Vespro per aver rubato un ninnolo dalla sua Corte Fatata.
- ◆ È segnata da una cicatrice d'infanzia che si è procurata difendendo la Regina.
- ◆ È ben introdotta nella nobiltà di Sacràvia e sa come annunciare qualcuno.
- ◆ È stata addestrata per un breve periodo dal Demiurgo, imparando un incantesimo proibito.
- ◆ Se ne intende di meccanismi: lucchetti, orologi, astringi e affini.



GRIMORIO

- ◆ Linguaggio: Tenendo in bocca una foglia benedetta, parla con gli animali.
- ◆ Inquisizione: Bussando a una porta con una biglia d'argento, mostra cosa si nasconde al di là della soglia.
- ◆ Buco nero: Sbriciolando un diamante, fa collassare una sfera grande come un palazzo in un altro diamante.
- ◆ Miraggio: Facendo passare la luce attraverso un vetro, usa la gravità per creare un'immagine illusoria.
- ◆ Calamità: Distruggendo un'opera d'arte, evoca un temibile alleato.
- ◆ Rammendo: Toccandoli con un ago, richiude ferite e aggiusta oggetti in frantumi. Almeno per un po'.

SCARSELLA

- ◆ Una sacchetta di erbe medicinali, ottime anche per uno stufato saporito.
- ◆ Un diario che racconta l'infanzia passata insieme alla Regina.
- ◆ L'ultimo respiro di un uomo morente, cristallizzato.
- ◆ Un medaglione che serba un segreto.
- ◆ Sei esche per animali, avvolte in una tela cerata.
- ◆ Inchiostro per tatuaggi e un fine ago d'argento.
- ◆ Guanti alla moda in pelle di lamia.
- ◆ Astragali da lanciare per scoprire il vero nome di uno spirito, se si ha abbastanza tempo per interpretarli.