

NOME DEL NANO

| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| Ori, mantello di ferro | Ginderlung, grossa cintura |
| Yabat, quercia guerriera | Giderlug, guardiano dell'ascia |
| Kirmeat, braccio dorato | Kutik, spaccaschiene |

INIZIARE IL GIOCO

Riempite tutti il bicchiere, e brindate (non bevete tutta la vostra birra!). Chi ha meno birra rimasta nel bicchiere, sceglie l'ambientazione della storia. Il secondo giocatore con meno birra, comincia a raccontare, vantandosi delle sue gesta. Usate questa tovaglietta per ispirare le vostre scelte.

ESEMPI DI AMBIENTAZIONE

durante una delle secolari migrazioni dei troll
preparando un'imboscata a una pattuglia di orchi
in fuga da una prigione dei goblin o altri mostri
in un qualche luogo troppo caldo
in una città di mercanti, elfi e mezzelfi
al rientro da una grossa battaglia

ESEMPI DI SCENE COME INIZIARE IL RACCONTO

proteggendo una creatura più debole
guidati da un comandante incompetente
al seguito di una guida umana, nei boschi
sul ponte di una nave umana, in preda alla nausea
trasportando un carico pesante
fronteggiando un nemico apparentemente invulnerabile
una maledizione che unisce o divide
dopo aver aperto la porta sbagliata
piante carnivore o soffocanti
un prigioniero importante da liberare



LA SFIDA

Quando vi state vantando delle vostre gesta, fatevi beffe di un altro nano. Discutete, litigate, esponete le vostre versioni della storia. Alzatevi, brindate e bevete chiudendo gli occhi. Chi ha meno birra nel bicchiere al termine della bevuta, ha vinto la sfida.

Chi ha vinto la sfida, ottiene una moneta per indicare la vittoria. Chi ha vinto la sfida racconta come si sono svolti effettivamente gli eventi. Chi è stato sfidato, prende quindi il controllo della storia e racconta un altro evento. A sua volta, sfiderà un altro nano gettando discredito su di esso. Se uno sfidante finisce il bicchiere di birra, ha vinto la sfida. Chi ha finito la birra, non può più sfidare altri, né essere sfidato. Se tocca a lui raccontare, passate al giocatore alla sua destra. Se entrambi gli sfidanti finiscono la birra, vince chi ha poggiato il bicchiere per primo. Quando un giocatore ha accumulato tre monete, terminate l'avventura.

ESEMPI DI SFIDE E INSULTI COME METTERE IN DIFFICOLTÀ' GLI ALTRI GIOCATORI

metteteli all'angolo, a terra, infliggete attacchi di nemici
mostrateli in difficoltà, spaventati, o sfiancati
metteteli in una situazione di disagio o poco familiare
mostrate il lato peggiore del loro carattere
privateli di armi, armature o equipaggiamento
mettete in ridicolo il loro valore o il loro clan

DITEGLI:

“sei più corto della barba di mio nonno”
“non sei un nano, sei un umano basso”
“figlio d'una nana di fosso”
“puzzi come le viscere d'un goblin”
“piuttosto mi taglio la barba”



