

---

## NOMI

Nello scegliere i nomi per i propri personaggi, i giocatori hanno completa libertà. Alcuni esempi sono forniti in basso, divisi per Libretto. In ogni caso, i giocatori possono tranquillamente scegliere un nome da un Libretto differente non in uso o ideare le loro varianti, fintantoché ciò non spogli il gioco del suo colore.

La lista dei nomi comprende esempi maschili (M) e femminili (F):

**Cerusico** (M): Abelard, Herod, Paeon, Simon, Michael, Nava, Samer / (F): Eustella, Flora, Lucia, Agnes, Abigail, Rachel, Hilda

**Cavallerizzo** (M): Acacius, Hadrian, Saul, Geoffrey, Samuel, Rafael, Maurice / (F): Daria, Iola, Undine, Jivete, Amaris, Sarah, Liecia

**Cacciatore** (M): Acteon, Gaius, Timeus, Gilbert, Essua, Saul, Gladwin / (F): Claudia, Itala, Pax, Richenda, Anika, Shari, Roesia

**Sacerdote** (M): Chelbo, Gale, Sechok, Milon, Elazar, Uri, Nasam, Sulam / (F): Beila, Yeintil, Elise, Saris, Nance, Chana

**Condottiero** (M): Albanus, Fulvius, Romanus, Ralf, Leon, Yakov, Osbert / (F): Calista, Jocasta, Silva, Rohese, Miriam, Xuna, Aldith

**Razziatore** (M): Alair, Fabius, Zeno, Richard, Isaac, Sean, Thomas / (F): Claricia, Isebella, Tasia, Athalia, Bethel, Talia, Anabel

**Esploratore** (M): Calix, Ernestus, Plato, Roger, Aiken, Uriel, Wimarc / (F): Agatha, Juturnia, Vita, Avice, Gilah, Orpah, Clarice

**Spadaccino** (M): Basilius, Nicon, Silvester, Hugh, Achim, Tobias, Ranulf / (F): Decima, Laelia, Pax, Emmot, Jael, Reba, Clotild

**Veterano** (M): Alexis, Tacitus, Pontus, Henry, Juda, Yousef, Leofwin / (F): Electra, Junia, Urania, Herleve, Lilith, Yaffa, Edith

**Stregone** (M): Dorus, Ennius, Paulus, Aymer, Eban, Efrain, Simeon, Ailwin / (F): Adelphia, Laetitia, Xanthe, Joan, Eden, Nediva, Gisela

---

## SEMBIANZE

Come per i nomi, le sembianze dei personaggi possono essere scelte liberamente tra le liste di esempi o personalizzate dai giocatori. Sembianze d'esempio:

**Genere:** uomo, donna, ambiguo, altro

**Viso:** gentile, forte, duro, nobile, sfigurato, carino, amichevole, pallido, serio, accigliato, triangolare, elegante

**Capelli:** lunghi, corti, scuri, biondi, grigi, bianchi, calvo, unti, barba sfatta, barba selvaggia, barba corta, barba lunga

**Occhi:** seri, gentili, premurosi, chiari, freddi, scuri, selvaggi, brillanti, spaventosi, penetranti, folli, nobili

**Corpo:** basso, alto, forte, massiccio, grasso, magro, magro, agile, robusto, sfregiato

**Vestiaro:** informale, sciatto, militare, comodo, funzionale, esotico, costoso, cupo, robusto, stravagante, tunica, mantello, cappello

---

## CARATTERISTICHE

Ogni Libretto ha una serie diversa di stringhe e un giocatore deve sceglierne una tra quelle disponibili per il suo Libretto. Non si può scegliere una stringa da un Libretto diverso dal proprio.

### Cerusico

- \* Freddezza +1; Acciaio -1; Fascino 0; Ombra +1; Cervello +2
- \* Freddezza +1; Acciaio 0; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +2
- \* Freddezza +2; Acciaio -1; Fascino 0; Ombra +1; Cervello +1
- \* Freddezza +2; Acciaio 0; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +1

### Cavallerizzo

- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino -1; Ombra 0; Cervello +1
- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino 0; Ombra +1; Cervello -1
- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino +1; Ombra 0; Cervello -1
- \* Freddezza 0; Acciaio +2; Fascino +1; Ombra 0; Cervello +1

### Cacciatore

- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino 0; Ombra +1; Cervello -1
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino -1; Ombra +0; Cervello +1
- \* Freddezza +2; Acciaio 0; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +1

### Sacerdote

- \* Freddezza 0; Acciaio -1; Fascino +2; Ombra +1; Cervello +1
- \* Freddezza -1; Acciaio 0; Fascino +2; Ombra +1; Cervello +1
- \* Freddezza -1; Acciaio 0; Fascino +1; Ombra +1; Cervello +2
- \* Freddezza 0; Acciaio -1; Fascino +1; Ombra +2; Cervello +1

### Condottiero

- \* Freddezza 0; Acciaio +1; Fascino +2; Ombra -1; Cervello +1
- \* Freddezza +1; Acciaio -1; Fascino +2; Ombra +1; Cervello 0
- \* Freddezza +1 Acciaio 0; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +2
- \* Freddezza 0; Acciaio +1; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +2

### Razziatore

- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino -1; Ombra 0; Cervello +1
- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0
- \* Freddezza 0; Acciaio +2; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +1
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino 0; Ombra -1; Cervello +1

### Esploratore

- \* Freddezza +1; Acciaio -1; Fascino 0; Ombra +2; Cervello +1
- \* Freddezza +1; Acciaio -1; Fascino +1; Ombra +2; Cervello 0
- \* Freddezza +2; Acciaio 0; Fascino -1; Ombra +1; Cervello +1
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino 0; Ombra +1; Cervello -1

### Spadaccino

- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0
- \* Freddezza 0; Acciaio +2; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +1
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino +1; Ombra -1; Cervello 0
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0

### Veterano

- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0
- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino 0; Ombra -1; Cervello +1
- \* Freddezza +1; Acciaio +2; Fascino +1; Ombra -1; Cervello 0
- \* Freddezza +2; Acciaio +1; Fascino -1; Ombra +1; Cervello 0

### Stregone

- \* Freddezza 0; Acciaio -1; Fascino +1; Ombra +1; Cervello +2
- \* Freddezza +1; Acciaio 0; Fascino +1; Ombra 0; Cervello +2
- \* Freddezza +1; Acciaio -1; Fascino 0; Ombra +1; Cervello +2
- \* Freddezza 0; Acciaio +1; Fascino +1; Ombra -1; Cervello +2

---

## ATTREZZATURA

Di base, tutti i personaggi ricevono quanto segue:

- \* +1 come punteggio di Equipaggiamento
- \* Due armi: ciascun personaggio sceglie tra quelle piccole, grandi o a distanza
- \* Un'armatura che vale 1 armatura (armatura leggera o scudo) o 1 punto di protezione da cumulare con altri punti di protezione

In aggiunta, ciascun personaggio può prendere due cose dalla lista dell'attrezzatura disponibile per il proprio specifico Libretto (non è consentito prendere due volte lo stesso oggetto).

### Cerusico, Cacciatore, Sacerdote, Esploratore e Stregone:

- \* +1 Equipaggiamento
- \* Un altro +1 Equipaggiamento
- \* 1 arma aggiuntiva
- \* 1 punto di protezione aggiuntivo (da solo o da cumulare con altri punti di protezione)

### Cavallerizzo, Condottiero, Razziatore, Spadaccino e Veterano:

- \* +1 Equipaggiamento
- \* 1 arma aggiuntiva
- \* 1 punto di protezione aggiuntivo
- \* Di nuovo 1 punto di protezione aggiuntivo

---

## SPIRITO

Nel proprio Libretto, ciascun giocatore troverà due inneschi accompagnati dalla dicitura “Prendi -1 a Spirito quando.”.

Come suggerisce il nome, quando uno di questi due eventi dovesse verificarsi, il personaggio prenderà -1 a Spirito e il GM sarà autorizzato a mettere il personaggio sotto pressione, magari con la Mossa Testa Il Tuo Spirito.

I giocatori non devono considerare questi inneschi come opzioni tra cui scegliere: il personaggio li ha obbligatoriamente entrambi.

### Cerusico

- \* Ignori un essere umano bisognoso di cura
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Cervello

### Cavallerizzo

- \* Il tuo cavallo muore o tu vieni disarcionato
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Acciaio

### Cacciatore

- \* Devi mollare una caccia o perdi la pista
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Freddezza

### Sacerdote

- \* Deludi il tuo Dio o Giuda o la tua fede
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Fascino

### Condottiero

- \* Accetti ordini dai tuoi pari o da individui di umili natali
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Fascino

### Razziatore

- \* Uno dei tuoi muore o viene lasciato in pericolo
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Acciaio

### Esploratore

- \* Dai via informazioni sul tuo conto o lasci trapelare un'emozione
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Ombra

### Spadaccino

- \* Rifiuti una sfida a combattere
- \* Fallisci con 6- un tiro con una qualsiasi Mossa Di Combattimento

### Veterano

- \* Lasci indietro un compagno in pericolo
- \* Fallisci con 6- un tiro con una qualsiasi Mossa Di Combattimento

### Stregone

- \* Fai sfoggio di stregoneria eccetto che con i membri del Pugno di Ferro o con i nemici
- \* Fallisci con 6- un qualsiasi tiro con Cervello

---

## BACKGROUND

Ogni giocatore definirà due elementi di Background per il proprio personaggio: essi dovrebbero contenere di partenza qualcosa su cui il GM potrà poi in seguito lavorare pur rimanendo comunque sufficientemente vaghi. In altre parole, è opportuno definire le peculiarità di tali elementi di Background, ma senza scendere troppo nei particolari. Ai giocatori dovrebbe essere consentito di rivelare altri di questi elementi con il prosieguo del gioco.

Per il GM, questi due elementi di Background servono per essere sfruttati e portati in gioco quando e come deciderà di farlo.

Quando prende una decisione su di essi, ciascun giocatore dovrebbe scegliere due opzioni dalla lista che segue:

- \* Un PNG (qualcuno con una certa influenza, buona o cattiva)
- \* Un altro personaggio (discutetene insieme, se necessario)
- \* Una questione urgente (qualcosa da affrontare presto)
- \* Il motivo che ha spinto a unirsi al Pugno di Ferro

In pratica, ogni giocatore dovrebbe definire i propri elementi di Background come qualcosa relativo a un PNG (creando tale PNG) o a un altro personaggio o a una questione urgente o a qualcosa che abbia a che fare con il perché ci si sia uniti al Pugno di Ferro.

### DEFINIRE GLI ELEMENTI DI BACKGROUND

Per aiutare i giocatori a prendere decisioni sui loro elementi di Background, e per fornire qualche materiale di ispirazione al GM per svolgere il suo ruolo di supporto in questo processo, si consideri quanto segue (le tre opzioni successive sono strumenti potenti per dare alla propria immaginazione una certa messa a fuoco e dei confini):

- \* Radici
- \* Un qualcosa di prezioso
- \* Una grave debolezza

Questo elenco non contiene nulla di obbligatorio. I giocatori possono definire i propri elementi di Background semplicemente facendo delle scelte tra le quattro presentate prima (qualcosa che abbia a che fare con un PNG, con un altro personaggio, con una questione urgente, con il perché ci si è uniti al Pugno di Ferro).

Quelle su menzionate (radici, un qualcosa di prezioso, una grave debolezza) possono aiutare a dar forma al Background di un personaggio: sono delle chiavi che, per il GM, dovrebbero essere abbastanza facili da inserire nella storia, e da far emergere nel racconto quando necessario, e hanno il potenziale di innescare gli interessi e le reazioni dei giocatori pur rimanendo relativamente semplici da maneggiare.

Se si dovesse aver bisogno di ispirazione per i personaggi, di seguito sono forniti esempi pensati includendo la suddivisione in radici, un qualcosa di prezioso e una grave debolezza.

#### Qualcosa relativo a un PNG:

- \* Radici: Un mentore, una guida spirituale, un debito morale con qualcuno, un amore, un forte legame familiare, congiunti, una tribù o un gruppo
- \* Un qualcosa di prezioso: un oggetto ricevuto, un dono costoso, un oggetto simbolico, una lettera di credito
- \* Una grave debolezza: un cacciatore di taglie, un avversario all'interno dei ranghi di una potente chiesa

#### Qualcosa relativo a un altro personaggio:

- \* Radici: un attimo condiviso in passato, una forte amicizia, un antico odio
- \* Un qualcosa di prezioso: qualcosa di rubato, un dono ricevuto, un'arma costosa
- \* Una grave debolezza: un amore segreto, un debito morale, un giuramento, un segreto svelato

#### Una qualche questione urgente:

- \* Radici: la fede sbagliata, un potente avversario, vendetta
- \* Un qualcosa di prezioso: una mappa importante, un oggetto sacro, una lama maledetta, un anello rubato
- \* Una grave debolezza: una dipendenza, una tentazione, una paura, un obbligo verso qualcosa o qualcuno

#### Motivi per unirsi al Pugno di Ferro:

- \* Radici: qualcuno da trovare, qualcuno da salvare, un cimelio
- \* Un qualcosa di prezioso: diventare ricco, accumulare del denaro per pagare il riscatto per qualcuno, ottenere un qualche titolo nobiliare
- \* Una grave debolezza: qualcosa da scoprire, qualcosa da guadagnare, riacquistare l'onore, riacquistare la fede, ottenere potere, ottenere un certo rango, ammazzarne il maggior numero possibile

### CAMBIARE BACKGROUND

Durante il corso del gioco, un giocatore ha il diritto di cambiare un elemento del Background del proprio personaggio: tale cambio non costa nulla, ma deve essere fatto o all'inizio o alla fine di una sessione oppure in un momento di pausa e dovrebbe essere qualcosa su cui il GM e il giocatore interessato possano discutere brevemente senza annoiare gli altri giocatori.

Ovviamente, il cambiamento deve essere distintamente giustificato nella fiction e non dovrebbe contraddire la storia stessa.

Il cambio di un elemento non è una scelta strategica per guadagnare più punti esperienza: deve essere conseguenza di un mutamento avvenuto nella fiction o della perdita di importanza di un dato elemento.

---

## APPUNTI