

# NOMI

Nello scegliere i nomi dei 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 proprie 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): Adelpia, Laetitia, Xanthe, Joan, Eden, Nediva, Gisela

# ASPETTI

Come per i nomi, gli aspetti dei personaggi possono essere scelti liberamente tra le liste di esempi o personalizzati dai giocatori.

Aspetti 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, unt, 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, agile, robusto, sfregiato

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

# CARATTERISTICHE

Ciascun Libretto ha una serie differente di stringhe disponibili e il giocatore deve prenderne una tra le quattro disponibili per il suo Libretto.

Al giocatore non è consentito selezionare una stringa associata a 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) oppure 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)

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

- +1 Equipaggiamento
- 1 arma aggiuntiva
- 1 punto di protezione aggiuntivo
- Un altro 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 delle 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

Ciascun giocatore definirà due elementi di Background per il proprio personaggio. Essi dovrebbero contenere di partenza qualcosa su cui il GM potrà 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 in basso:

- 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 buona sostanza, i giocatori dovrebbero definire ciascuno dei loro 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.

## UN AIUTO PER 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 il svolgere il suo ruolo di supporto in questo processo, si consideri quanto segue:

Queste tre opzioni sono strumenti potenti per dare alla tua immaginazione un certo focus e dei confini:

- Radici
- Un Qualcosa Di Prezioso
- Una Grave Debolezza

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

Quelle su menzionate (Radici, Un Qualcosa Di Prezioso, Una Grave Debolezza) possono aiutare a dare una forma al Background di un personaggio. Sono delle chiavi che, da GM, dovrebbero essere abbastanza facili da inserire nella storia e da far emergere nel racconto quando necessario. Hanno il potenziale di innescare gli interessi e le reazioni dei giocatori e dovrebbero essere abbastanza semplici da maneggiare.

Se si dovesse aver bisogno di ispirazione per i personaggi, sono di seguito forniti degli esempi che sono stati 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 qualcuno o qualcosa

### 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

Supporto per la creazione dei personaggi per *City of Judas* di  
Davide Pignedoli della *Daimon Games*.