

IL BAMBINO



Sei un'anima nuova in un nuovo paese, rappresenti il futuro in una terra piena di opportunità. Assumerai il ruolo dei tuoi antenati, e farai ciò che ci si aspetta da te, o plasmerai il tuo destino? Tutti ripongono le loro speranze e ambizioni in te... ma sei solo un bambino.

Per creare un Bambino, scegli un nome dall'elenco, quindi decidi il tuo aspetto, le statistiche, gli averi, le mosse e le relazioni.

NOME

ASPETTO

Scegli un descrittore da ciascuna lista o creane di nuovi:

Capelli: ispidi, ricci, rosso fuoco, ribelli, corvini, leggeri.

Viso: luminoso, rotondo, lentiginoso, spento, scuro, gentile.

Corpo: alto, esile, pieno, debole, famelico, nella media.

STATISTICHE

Scegli uno dei due set sottostanti e aumenta una statistica di 1 punto:

- +0 esperto, +1 giovane, +0 ruolo, -1 wyrd;
- -1 esperto, +1 giovane, +0 ruolo, +0 wyrd.

<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
Esperto	Giovane	Ruolo	Wyrd

AVERI

Vestiti caldi di lana.

Inoltre, scegli altri due averi tra:

- ☐ una coperta di pelliccia;
- ☐ una spada di legno (*braccio*);
- ☐ una bambola di paglia.

RELAZIONI

Sceglينه quattro e, per ciascuna, dichiara quale PG o PNG riguarda. All'inizio di ogni sessione, ottieni 1 legame con ogni personaggio nelle tue relazioni.

- ☐ ☐ _____ è mio padre.
- ☐ ☐ _____ è mia madre.
- ☐ ☐ _____ è il più spaventoso degli adulti.
- ☐ ☐ _____ è il mio fratello (o la mia sorella) preferito.
- ☐ ☐ Da grande voglio diventare come _____.
- ☐ ☐ _____ è il mio compagno di giochi preferito.
- ☐ ☐ _____ è il più stupido.

LEGAMI

MOSSE

Ottieni tutte le mosse base, ma non ottieni né le mosse maschili né le mosse femminili. Invece, scegli due mosse tra queste:

□ Giocare

Quando **giochi con gli altri bambini**, tira *+ruolo*.

♣ Con 10+ diventi il leader del gruppo: hai 3 prese.

♣ Con 7-9, fai parte del gruppo: hai 1 presa.

Spendi le tue prese, una per ciascun uso, per far sì che gli altri bambini facciano ciò che vuoi, fintanto che venga preso come un gioco.

Se gli altri bambini sono PG, non devono seguire i tuoi ordini ma, se lo fanno, guadagnano 1 *legame* con te.

□ Mondo crudele

Quando **fai il lavoro di un adulto**, scegli una mossa da un altro libretto e tira *+esperito*.

♣ Con 10+, ottieni un risultato 7-9.

♣ Con 7-9, puoi provare a ottenere la stessa cosa ma, se lo fai, conta come **sfi-dare la sorte**.

ETÀ ADULTA

Scegli un nuovo libretto per il tuo personaggio.

- Perdi tutte le mosse del Bambino.
- Ottieni le mosse del nuovo libretto e scegli se prendere il set di mosse base maschili o femminili.
- Mantieni tutto il resto, inclusi averi, statistiche e *relazioni*.

□ Piccolo e silenzioso

Quando **fai qualcosa di nascosto**, tira *+giovane*.

♣ Con 10+, nessuno ti nota.

♣ Con 7-9, lo porti a termine, ma qualcos'altro va storto.

□ Predestinato

All'inizio della sessione, tira *+wyrd*.

♣ Con 10+, hai 3 prese.

♣ Con 7-9, hai 1 presa.

Spendi le tue prese, una per ciascun uso, per prendere +1 *prossimo* a un tiro di **sfidare la sorte**.

□ Agnellino

Quando **mostri a un adulto che dipendi da lui o che sei vulnerabile**, ottieni 1 *legame* con lui.

Quando, nel corso del gioco, dovrai scegliere una nuova mossa, potrai scegliere anche questa:

□ Crescere velocemente

Aumenta di 1 punto una caratteristica a tua scelta, fino a un massimo di +3.

AVANZAMENTI

Quando ottieni un avanzamento, scegline uno dall'elenco in basso e cancellalo:

- scegli una nuova mossa dal tuo libretto;
- scegli una nuova mossa dal tuo libretto;
- scegli una nuova mossa dal tuo libretto;
- scegli un nuovo libretto e crea un nuovo personaggio come secondo PG.

*Quando **il tuo personaggio sopravvive a un inverno in Islanda**, puoi aggiungere una delle seguenti opzioni alla sua lista degli avanzamenti:*

- ☐ ottieni una *relazione* aggiuntiva;
- ☐ cambia il libretto del tuo personaggio;
- ☐ crea un nuovo personaggio da giocare;
- ☐ ritira questo personaggio dal gioco.

ANNOTAZIONI

Usa questo spazio per le relazioni e le mosse aggiuntive.