

IL MOSTRO



Sei... diverso. Marchiato fisicamente o socialmente come un reietto, non semplicemente un fuorilegge, formalmente escluso dalla comunità, ma qualcosa di completamente diverso. Alcuni potrebbero pensare che non sei umano del tutto, ma la verità della faccenda è tenuta nascosta a tutti, forse anche a te. In ogni caso, ai loro occhi non appari e agisci come gli uomini e le donne dovrebbero.

Per creare un Mostro, 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: non curati, rosso acceso, pazzi, arruffati;

Viso: selvaggio, folle, oscuro, segnato, losco;

Corpo: potente, bizzarro, disumano, avvizzito.

STATISTICHE

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

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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esperto	Giovane	Ruolo	Wyrd

AVERI

Vestiti bizzarri, pellicce logore, un coltello insanguinato (*contatto*).

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.

- ☐ ☐ _____ ha perso qualcosa a causa mia.
- ☐ ☐ _____ mi deve qualcosa.
- ☐ ☐ _____ mi ha aiutato.
- ☐ ☐ Un tempo _____ era mio amico.
- ☐ ☐ Ho dei piani per _____.
- ☐ ☐ _____ ha scatenato la mia ira.
- ☐ ☐ Considero _____ colpevole per ...

LEGAMI

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MOSSE

Ottieni tutte le mosse base e questa mossa:

Nemico

Quando **prendi qualcosa da qualcuno**, ottieni *1 legame* con quella persona.

Se sei un uomo, ottieni tutte le mosse maschili e anche questa mossa:

Senza onore

Le tue azioni non sono mai considerate onorevoli e, pertanto, **il tuo onore non può mai essere messo in discussione**.

Se sei una donna, ottieni tutte le mosse femminili e anche questa mossa:

Madre delle bestie

Ogni bambino che generi sarà sempre strano, malato o segnato in qualche modo. Prendi *+1* quando *seduci un uomo*.

Inoltre, scegli una mossa tra queste:

☐ Senza cuore

Non hai un cuore in cui guardare.

☐ Ficcanaso

Quando **spendi 1 legame per intralciare le azioni di qualcuno**, puoi scegliere di dargli *1 legame* con te. Se lo fai, prende *-2* invece del consueto *-1*.

☐ Molestatore notturno

Quando **sfidi la sorte nell'oscurità**, prendi *+1*.

☐ Vituperato

Quando **incontri una persona nuova**, puoi decidere in che modo l'hai ferita o offesa tramite qualcuno di morto, assente o perduto, e ottenere *1 legame* con essa.

☐ Maledetto

Quando **hai 1 legame con qualcuno e lo incontri in combattimento**, puoi spendere il tuo *legame* per fargli **subire danno grave** nel corso della battaglia.

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 una nuova mossa da un libretto del tuo stesso genere;
- scegli una nuova mossa da un libretto del genere opposto al tuo.

*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.