

Anatomia della Scheda del Personaggio

Questo materiale di gioco spiega in dettaglio le varie parti delle Schede del Personaggio. Inoltre, include i passaggi da seguire per la creazione del personaggio.

1. Nome

Questo elenco di nomi ti offre una serie di opzioni tra cui scegliere o da cui trarre ispirazione. Spunta la tua scelta.

2. Sopranname

Questo elenco di soprannomi ti offre una serie di opzioni tra cui scegliere o da cui trarre ispirazione. Un soprannome evidenzia ciò che distingue il tuo Confratello dagli altri. Può essere qualcosa che abbraccia spontaneamente oppure un'etichetta che altri gli hanno appiccicato. Può riflettere qualcosa di particolare sull'aspetto, il comportamento o la reputazione del Confratello, oppure può essere ironico, con un significato diverso da quello che ci si aspetta. Spunta la tua scelta.

3. Luogo di Nascita

Questo elenco di luoghi di nascita ti fornisce una serie di opzioni tra cui scegliere o da cui trarre ispirazione. Un luogo di nascita è un'indicazione delle diverse località da cui i Confratelli possono provenire. Sebbene l'Abbazia sia isolata e remota, come la maggior parte dei monasteri ospita una comunità cosmopolita proveniente da tutta la cristianità. Spunta la tua Scelta.

4. Competenza Monastica

Questo elenco di Competenze Monastiche ti offre una serie di opzioni tra cui scegliere o da cui trarre ispirazione. La competenza di un Confratello rappresenta la sua principale specializzazione e responsabilità come parte della sua comunità. Non ci sono due Confratelli che hanno la stessa competenza. Spunta la tua scelta.

[illegible]

5. Abilità

Usa il **Vigore** se l'azione del tuo Confratello si basa su forza, destrezza, resistenza, atleticità o fisicità pura.

Use il **Controllo** se l'azione del tuo Confratello richiede una mano ferma, una disposizione d'animo calma, una concentrazione intensa, o se sta cercando di evitare una reazione basata sulla paura.

Usa il **Raziocinio** se il tuo Confratello sta studiando libri, facendo ricerche su un problema, esaminando una scena del crimine, o sfruttando in qualsiasi modo le sue facoltà mentali.

Usa **Presenza** se il tuo Confratello sta cercando di affascinare, intimidire, o catturare l'immaginazione di qualcuno.

Usa **Comunita** se il tuo Confratello sta cercando di coinvolgere o influenzare un gruppo ampio di persone.

Quando crei un Confratello, aumenta un'Abilità di 1. Poi annota i modificatori delle Abilità.

6. Mosse dei Confratelli

Una particolare Mossa dei Confratelli può essere utilizzata solo se è scritta sulla scheda del personaggio. Queste Mosse hanno la funzione di differenziare tra loro i Confratelli.

7. Gioia nelle Piccole Cose

Durante la Preparazione, ogni Giocatore e Giocatrice ha la possibilità di aggiungere oggetti alla sua lista Gioia nelle Piccole Cose. Da questo momento in poi, gli oggetti potranno essere aggiunti solo in seguito al risultato di alcune Mosse o su indicazione del Cantore. Questa lista contiene oggetti interessanti e caratteristici che si possono trovare nella cella del tuo Confratello all'abbazia. Qualsiasi

oggetto che possa ragionevolmente trovarsi addosso al Confratello è a tua disposizione quando ne hai bisogno, ed è possibile utilizzarlo per ottenere un Vantaggio su un tiro di dado, spuntando la casella relativa. Un oggetto spuntato non può essere usato per ottenere un altro Vantaggio, ma può comunque essere aggiunto come elemento narrativo alle azioni del Confratello.

8. Condizioni

Ogni Confratello può subire effetti circostanziali negativi chiamati Condizioni. Se il Cantore decide che uno di questi tratti negativi temporanei ostacola il Confratello durante un'azione che richiederebbe un tiro di dado, effettua quel tiro con Svantaggio. È possibile avere fino a tre Condizioni per personaggio, nel caso subissi una quarta Condizione, spunta invece una Spina della Virtù o una Spina del Peccato a scelta del Cantore (vedi la sezione *Provvidenza* a pag. 115). Le Condizioni possono essere eliminate come risultato delle Mosse o quando indicato dal Cantore.

9 e 10. Spine

Durante il gioco, potrebbe esserti richiesto di spuntare una Spina. Quando ciò accade segui le istruzioni presenti nella sezione *Provvidenza* a pag 115. In linea di massima dovrai:

- × spuntare una Spina della Virtù o del Peccato in base alla situazione;
- × nel primo momento opportuno narrare un flashback rispondendo a una delle due domande proposte;
- × spuntare una Voce nel Giro di Voci e designare un altro Giocatore o Giocatrice per trascrivere una Diceria del Momento.

11. Tracciato dei Punti Esperienza (pE)

Le domande di questa sezione rappresentano i tuoi obiettivi di gioco per la sessione in corso. La prima domanda dell'elenco è sempre spuntata. All'inizio di ogni sessione di gioco, spunta altre due domande, per un totale di tre domande a cui dare risposta in ogni sessione.

12. Domande di fine Sessione

Le domande di questa sezione rappresentano i tuoi obiettivi di gioco per la sessione in corso. La prima domanda dell'elenco è sempre spuntata. All'inizio di ogni sessione di gioco, spunta altre due domande, per un totale di tre domande a cui dare risposta in ogni sessione.

13. Avanzamenti

Quando spunti un Avanzamento, segui le relative istruzioni. Quando tutti gli Avanzamenti sono stati spuntati, il Confratello non può più ottenere PE o spuntare altri Avanzamenti.