

# NOME

# ASPETTO

Nomi: Frost, Simon, Aokiji, Jack, Carter, Boreas, Astraeus, Whiterock, Ami, Artina, Elsa, Cirno, Maria, Idin, Aeolus, Venti, Letty, Anemoi

# SPECIE

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

■ DEBOLE (-1)

■ MALFERMO (-1)

■ MALATO (-1)

■ STORDITO (-1)

■ CONFUSO (-1)

■ SFREGIATO (-1)

FOR

DES

COS

INT

SAG

CAR

DANNI



ARMATURA



PF



I TUOI PF MASSIMI SONO 4+ COSTITUZIONE

# GUIDA

# MOSSE INIZIALI

Cosa ti spinge ad abbracciare il freddo di cui hai bisogno?

ISOLAMENTO

Abbandona un amico, appena conosciuto o di vecchia data.

SOLITUDINE

Impedisci a qualcuno di avvicinarsi a te, che sia fisicamente o sentimentalmente.

EMISSARIO DELL'INVERNO

Sopprimi quel che sarebbe comunque morto a breve.

# IL TOCCO DELL'INVERNO

Scegli qualsiasi razza, poi scegli in che modo il freddo ti ha abbracciato:

GHIACCIO

La tua pelle è come ghiaccio, fredda al tocco e dura come l'acciaio. Ottieni +1 Armatura mentre sei sotto l'effetto della mossa Congela. Quando riduci il danno subito usando il Gelo, l'attacco rimbalza sulla tua pelle indurita.

NEVE

Nelle tue vene scorre la neve. Non hai mai bisogno di spendere Gelo per far nevicare - nevica ovunque tu voglia che nevichi, persino al chiuso. Quando riduci il danno subito usando il Gelo, le tue ferite non sanguinano e non ti causano dolore.

VENTO

L'aria intorno a te subisce sempre il morso dell'inverno. Puoi Congelare chiunque entro portata vicina, invece che lunga. Quando riduci il danno subito usando il Gelo, una folata improvvisa devia l'attacco in un colpo di striscio.

# LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

\_\_\_\_\_ è semplicemente geloso della mia forza.

\_\_\_\_\_ è il mio migliore amico, che gli piaccia o meno.

\_\_\_\_\_ non ha idea di cosa sia veramente il freddo.

Occhi penetranti, Occhi vuoti, o Occhi freddi

Pelle ghiacciata, Capelli color neve, o Mani gelide

Vesti tese, Abito fluente, o Parka

Corpo scultoreo, Fisico rinsecchito, o Corpo segnato

## ARMATURA DICEMBRINA

Sei immune al morso del freddo e del vento e non hai mai bisogno di indossare abiti pesanti per trovarsi a tuo agio in un clima freddo.

Possiedi una caratteristica Gelo di valore pari alla tua Costituzione. Ogni volta subisci danno, puoi spendere un qualsiasi ammontare di Gelo per ridurre il danno della stessa quantità. Quando il Gelo scende a 0, riguadagni 1d6 Gelo ma subisci uno stesso ammontare di danni, subendo inoltre -1 continuato a COS finché non ti Accampi di nuovo. Quando ti Accampi, ripristina al suo valore massimo il Gelo.

## PAESAGGIO INVERNIALE

Ghiaccio e neve sono i tuoi giocattoli. Puoi spendere 2 Gelo ogni volta che vuoi per far sì che nevichi, a prescindere dalle attuali condizioni atmosferiche.

Quando vuoi modellare una scultura o creare una struttura di ghiaccio e neve (come un ponte, un castello, una scalinata, etc.), puoi farlo, ma richiede molto tempo e concentrazione, e hai bisogno che il terreno sia innevato per iniziare la modellazione.

## CONGELARE (COS)

Quando usi la magia del ghiaccio per congelare qualcuno a portata lunga, spendi 1 Gelo e tira +COS. \*Con un 7+, scegli uno. \*Con un 7-9, il congelamento è fuori controllo - qualcosa' altro si congela oltre al tuo bersaglio, il GM ti dirà cosa. Quando usi questa mossa per Congelare te stesso, non hai bisogno di tirare - ottieni automaticamente un 10.

- Le braccia del bersaglio si congelano. Egli non può afferrare nulla né utilizzare nulla che già tenga in mano. Un braccio congelato ha le etichette *corto* e +1 Armatura.
- Le gambe congelate del bersaglio si ancorano al terreno. Egli non può muoversi né venire spostato.
- Il corpo del bersaglio viene ricoperto di ghiaccio. Ottiene Armatura 3, ma viene rallentato: non può correre, saltare e i suoi movimenti risultano lenti e rigidi.

Tali effetti permangono finché il ghiaccio non si scioglie o si frantuma. Puoi spendere 2 Gelo per scongelare un bersaglio terminando ogni effetto che lo interessa. Non devi spendere Gelo per scongelare te stesso.

## CUORE DI GHIACCIO

Non ci sai fare con le persone. Anche nell'aiutare le persone a cui tieni, hai problemi a scendere in prima linea. Quando Aiuti un alleato, \*con un 7-9, le conseguenze coinvolgono la persona aiutata piuttosto che a te stesso.

# GELO:

# IL FIGLIO DELL'INVERNO

LIVELLO  
PE

# EQUIPAGGIAMENTO

CARICO MAX:

CARICO ATTUALE:

Il tuo Carico è 6+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1) e un coltello da sopravvivenza (*corta*, peso 1). Scegli uno:

- Un'armatura di pelle d'orso (*Armatura 1*, peso 1) e un'ascia (*media*, +1 danni, peso 2)
- La sommità isolata di una montagna tutta per te
- Un golem di ghiaccio o neve (+2 Lealtà, +3 Protezione, costo: conservarlo freddo)

## ULTIMO RESPIRO: SENZA CUORE

Il tocco dell'inverno non è per i deboli di cuore. Anzi, si potrebbe dire che sia una via che chiunque abbia un cuore non possa intraprendere. **Quando muori**, rivelò quello che i tuoi 'amici' hanno sempre sospettato: che tu fossi letteralmente un mostro senza cuore. Dicci quale altro giocatore possiede il tuo cuore - a chi l'hai donato? Perché egli non ne era a conoscenza? Porta i tuoi PF a 0. Non puoi più guarire né subire danni da qualsiasi fonte e, fintanto che il tuo cuore è al sicuro, ti mantieni in vita. **Quando il tuo cuore viene distrutto**, muori definitivamente.

## MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

### RILASSARSI

Quando pronunci un appropriato gioco di parole mentre infligli danni o **Congeli** qualcuno, infligi +1d4 danni. Se non avevi già pronunciato lo stesso gioco di parole nella sessione corrente, recuperi 1 Gelo.

### CELA, NON SENTIRE

Quando **Aiuti o Ostacoli** un altro PG, puoi cancellare un legame che avevi con lui per ottenere immediatamente un risultato di 10+.

### DILETTANTE DICEMBRINO

Ottieni una mossa non multiclasse da un qualsiasi libretto. Puoi scegliere unicamente una mossa correlata al ghiaccio, alla neve, al vento o alla morte.

### BUFERA DI DIAMANTI (Cos)

Quando rilasci un getto di ghiaccio e vento, spendi 1 Gelo, scegli un bersaglio a portata vicina, e tira +COS. \*Con un 7+, infligi il tuo danno con etichette possente e 2 perforante. \*Con un 7-9, il getto sfugge al tuo controllo - viene colpito qualcun'altro o spazza via qualcosa che non volevi, il GM ti dirà cosa accade.

### ASSIDERAMENTO

Quando **Congeli** qualcuno e tiri un 7+, puoi spendere 1 Gelo per infliggere il tuo danno al bersaglio.

### GHIACCIO VITALE

Ogni volta spendi 1 o più Gelo, curi 1 PF.

### BLOCCO DI GHIACCIO

Quando conferisci a qualcuno tutti e tre gli effetti di **Congelare**, questi viene interamente intrappolato nel ghiaccio. Chiunque sia rinchiuso in un blocco di ghiaccio non può né parlare né muoversi e, a meno che non ci sia qualche magia a sostenerlo, morirà a breve se non viene scongelato.

### CADUTA DI GHIACCIOLI

Puoi camminare sulla neve senza lasciare orme, e puoi saltare sui fiocchi di neve mentre cadono dal cielo.

### LASCIA CHE NEVICHI

Mentre **nevica**, puoi spendere 3 Gelo in qualsiasi momento per generare una bufera di neve - chiunque venga sorpreso all'aria aperta troverà un tempo decisamente ostile nei suoi confronti, e subirà il tuo danno ogni manciata di minuti se resterà esposto e non avrà a disposizione adeguata protezione.

### SOTTOZERO

Aggiungi la seguente opzione alla mossa *Difendere*:

- Conferisci all'attaccante o al difensore un effetto dalla lista delle opzioni della mossa *Congelare*.

### LEGGERE I VENTI

Con gli occhi dicembrini, una bufera diventa più facile da leggere rispetto a una giornata soleggiata. Quando **Discerni la Realtà** mentre ti trovi in condizioni atmosferiche avverse, tira +COS invece che +SAG.

### FRANTUMARE

Puoi spendere 1 Gelo per congelare un oggetto inanimato a distanza *lontana*. L'oggetto deve essere piccolo abbastanza da poter essere trasportato. Un oggetto congelato non può essere mosso e andrà in frantumi se subisce un colpo ben assestato.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

### UNA GELIDA NOTTE INVERNALE

Quando **Fai la guardia** mentre nevica, non tirare: non arriverà nessuno. Hai fatto in modo che la notte sia così fredda e inospitale che nessuno ha il coraggio di uscire all'aria aperta.

### INIZIATO DICEMBRINO

Richiede: *Dilettante Dicembrino*

Ottieni una mossa non multiclasse da un qualsiasi libretto. Puoi scegliere unicamente una mossa correlata al ghiaccio, alla neve, al vento o alla morte.

### GENERALE INVERNO

Puoi utilizzare il Gelo come riserva per la mossa *Difendere*.

### FACCIAMO UN PUPAZZO DI NEVE

Quando modelli una scultura usando la mossa *Paesaggio Invernale*, puoi spendere 2 Gelo per donargli la vita. Le marionetta così creata rimane in vita fintanto che non si scioglie o viene distrutta. Ha PF pari al tuo livello, infligge il tuo stesso danno, e ha un Istinto a tua scelta. Il GM ti dirà quali mosse avrà.

### IL VECCHIO DELLA MONTAGNA

Richiede: *Bufera di Diamanti*

Mentre **nevica**, puoi utilizzare la *Bufera di Diamanti* su chiunque tu riesca a vedere, a prescindere dalla distanza.

### PERMAFROST

Il ghiaccio che crei non si scioglie a meno che tu non voglia, o a meno che non venga esposto a qualcosa. Dicci cosa riesce a fondere il ghiaccio da te creato.

### GHIACCIO ISTANTANEO

Richiede: *Blocco di Ghiaccio*

Quando **Congeli** qualcuno e tiri un 12+, puoi spendere 2 Gelo per intrappolarlo immediatamente in un blocco di ghiaccio.

### CAMPIONE DELL'INVERNO

Quando **Congeli** te stesso, un braccio congelato diviene una lama di ghiaccio con le etichette *media* e 2 *perforante*, puoi muoverti anche se hai le gambe congelate e il congelamento del corpo non ti causa nessun rallentamento.

### IRA DELL'INVERNO

Richiede: *Frantumare*

Puoi *Frantumare* oggetti di qualsiasi taglia. Puoi anche *Frantumare* chiunque sia rinchiuso in un blocco di ghiaccio uccidendolo.