



Set-Up della Sessione di gioco

1. Overture

Il Narratore introduce l'ambientazione o le peculiarità specifiche dell'avventura, predispone i posti per i Giocatori e imposta uno screen per tutelare i propri appunti.

2. Scelta dei Regolamento

Concordemente, Narratore e Giocatori stabiliscono se usare il regolamento diceless Tradizionale oppure **incrementarlo** con il sistema di co-narrazione.



A seconda della scelta, il Narratore distribuisce le **Schede di Gioco** ancora da compilare (scaricate dalla pagina jarilanzoni.com/nil).

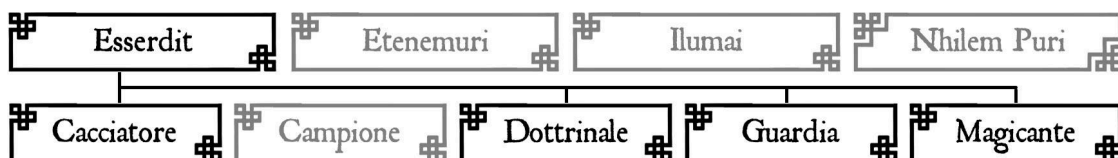
3. Creazione del Personaggio: Scelta di Natura o Clan

Ogni Giocatore sceglie il **Nome** del Personaggio e poi la sua **Natura**, ossia se si tratta di un essere umano mutato artificialmente, oppure ancora inalterato, ossia Natura "Nhilem Puri".

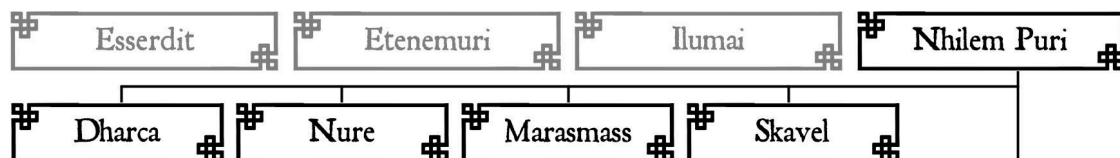


Se si è scelta una delle prime tre Nature se ne riportano le caratteristiche e i poteri nella Scheda di Gioco, inoltre a seconda della Natura si ha a disposizione una rosa di Professioni tra cui scegliere.

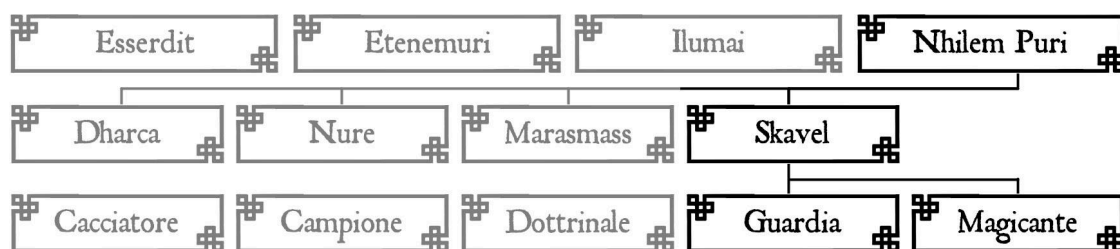
Nell'esempio a seguire, il Giocatore che crea un Personaggio di **Natura Esserdit**, può scegliere di interpretare una delle seguenti **Professioni**: **Cacciatore**, **Dottrinale**, **Guardia**, **Magicante**.



Un Personaggio di Natura **Nhilem Puri** può scegliere di essere membro di un **Clan**, un'enclave sociale con propri costumi e **Capacità** particolari che vanno riportate sulla Scheda di Gioco. La scelta del Clan è opzionale e il Personaggio Nhilem può passare alla successiva fase di creazione.



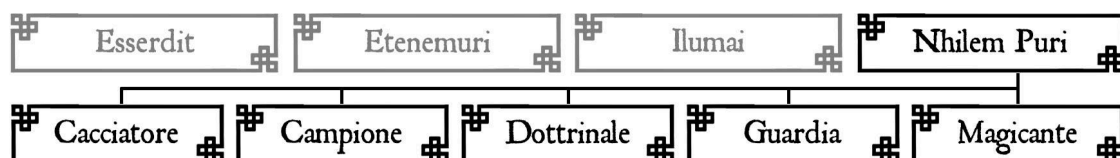
Ogni Clan permette l'accesso a un dato gruppo di Professioni. Nell'esempio a seguire, il Giocatore che crea un Personaggio del Clan **Skavel**, può scegliere di interpretare una delle seguenti Professioni: **Guardia**, **Magicante**.



4. Creazione del Personaggio: le Professioni

In questa fase il Giocatore stabilisce la **Professione** del Personaggio, connotazione fondamentale che definisce il quantitativo di **Punti Azione** e i **Livelli di Esperienza** con cui verranno eseguite le **Azioni di Gioco**, inoltre determina il miglioramento del Personaggio lungo le Sessioni di Gioco.

A seconda della Professione scelta, il Giocatore riporterà sulla Scheda di Gioco una serie di informazioni a essa connesse, come le **Tecniche di Combattimento**, le **Capacità** o i **Poteri della Presenza**.



5. Creazione del Personaggio: Personalizzazioni e Completamento

E' possibile customizzare il Personaggio con la scelta delle **Personalizzazioni**, una serie di vantaggi/svantaggi di tipo fisico, personale e sociale, che andranno a influenzare anche i Punti Azione del Personaggio. Il termine del processo di creazione si ottiene con l'acquisizione dell'Equipaggiamento, in particolare armi e corazze.

Dall'inizio della sessione di gioco è raccomandabile che sul tavolo siano a disposizione un paio di copie della **Pagina del Giocatore** (scaricabile sempre dalla pagina jarilanzoni.com/nil) in cui sono indicate le varie Azioni di Gioco disponibili e altre informazioni utili per rendere fluida la partita.