

L'UOMO



In Islanda c'è abbondanza di terra ed è libera. Quello che si fa qui è stabilirsi su quella terra. Come uomo libero, questo è tutto ciò intorno a cui ruota la tua vita. Le persone, gli uomini, che non sono qui per stabilirsi, che non sono qui per coltivare la terra, sono corpi estranei, eccezioni. In Islanda, tu sei semplicemente ciò che è un uomo.

Per creare un Uomo, 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:

Barba: trasandata, modesta, ben curata, lunga, folta, grigia;

Viso: stanco, sfregiato, gentile, cauto, spento, allegro;

Corpo: principesco, snello, paffuto, robusto, ricurvo, tarchiato.

STATISTICHE

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

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

Caldi vestiti di lana e un mantello di pelliccia, una *seax* (mano) o un'accetta (mano). Una manciata d'argento (3 argento). Una vecchia arma.

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 mia moglie.
- _____ è mio figlio (o figlia).
- _____ è il mio vicino.
- _____ è un vecchio amico.
- _____ non porterà altro che cattiva sorte.
- _____ è un mio parente più anziano.
- Desidero qualcosa che _____ possiede.

LEGAMI

MOSSE

Ottieni tutte le mosse base e tutte le mosse maschili.
Inoltre, ottieni queste tre mosse:

Lavoro da uomini

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

- ♣ Con 10+, prendi 3 lavoro.
- ♣ Con 7-9, scegli un'opzione dalla lista seguente:
 - prendi 1 lavoro;
 - prendi 3 lavoro, ma è stato particolarmente faticoso e conta come **accettare una sfida fisica**.
- ♣ Con 6-, una parte della tua fattoria è impoverita, sta andando in rovina, è danneggiata o diventa in qualche modo inutilizzabile finché non ti metti al lavoro per risolvere il problema.

Fattoria

Possiedi una casa e un po' di terra in cui vivi e lavori. Quando **rifornisci la tua casa**, spendi 1 cibo e 1 legno per:

- mantenere i suoi abitanti caldi e nutriti per una stagione;
- ricevere ospiti;
- dare un banchetto.

Inoltre, scegli due caratteristiche della terra adiacente:

- **Campi**: quando prepari il fieno in primavera, spendi 1 lavoro per raccogliere 1 fieno.
- **Palude**: quando scavi in cerca di torba o ferro della palude in estate, spendi 1 lavoro per raccogliere 1 legno o 1 metallo.
- **Acqua**: quando vai a pesca in primavera, spendi 1 lavoro per raccogliere 1 cibo.
- **Spiaggia**: quando setacci la costa in cerca di uccelli, foche o legname in estate, spendi 1 lavoro per raccogliere 1 legno o 1 cibo.

- **Terre selvagge**: quando vai a tagliare alberi e rami, spendi 1 lavoro per raccogliere 1 legno.

1 tessuto, 1 cibo, 1 fieno, 1 lavoro, 1 metallo o 1 legno valgono tutti pochi pezzi d'argento ciascuno (2 argento), se vuoi comprarli o venderli.

Allevamento

All'inizio del gioco, tira -1. Possiedi quel numero in capi di bestiame (bovini, capre e pecore).

In qualunque momento, da primavera ad autunno, **quando mungi o tosi i tuoi animali**, spendi 1 capo di bestiame e 1 lavoro per raccogliere 1 cibo o 1 tessuto.

In inverno, tira *+fieno* speso. Possiedi quel numero in capi di bestiame per l'anno successivo. Se hai capi di bestiame rimasti dall'anno precedente, puoi immediatamente raccogliere 1 cibo o 1 tessuto, ma prendi -1 al tiro.

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

□ Espansione

Se **vuoi aggiungere un'altra caratteristica della terra intorno alla tua fattoria o aggiungere più edifici o animali**, dillo all'MC. L'MC ti dirà di sì, ma aggiungerà anche due o più tra le cose che ti serviranno per ottenerlo:

- tempo;
- argento;
- lavoro;
- accordi;
- peggio.

Fucina

Hai una forgia e un laboratorio da fabbro vicino alla tua casa.

Quando **la usi per lavorarci a un progetto**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, puoi creare un attrezzo o un'arma: ti costerà *1 metallo* e *1 lavoro*.
- ♣ Con 7-9, come sopra e, in più, scegli un'opzione dalla lista seguente:
 - ti costa *+1 metallo*;
 - ti costa *+1 lavoro*;
 - è una versione più debole e scadente di ciò che volevi.

Schiavista

Possiedi alcuni schiavi (magari i loro nomi sono Caoimhe, Weylin e Shylah).

All'inizio della sessione, tira *+cibo* speso per loro.

- ♣ Con 10+, prendi *3 lavoro*.
- ♣ Con 7-9, prendi *1 lavoro*.
- ♣ Con 6-, l'MC sceglie per essi una o più condizioni dalla lista seguente:
 - esausti;
 - rivoltosi;
 - affamati;
 - malati.

Arare

Hai trasformato qualcuno dei tuoi campi in terra coltivabile.

Quando **ari e semini alla fine dell'inverno**, spendi *1 lavoro* per prendere *1 raccolto*.

Quando **mieti in autunno**, tira *+raccolto*.

- ♣ Con 10+, raccogli *3 cibo*.
- ♣ Con 7-9, raccogli *1 cibo*.

AVANZAMENTI

Quando ottieni un avanzamento, *sceglie 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 da un altro libretto maschile;
- scegli una nuova mossa da un altro libretto maschile;
- scegli una nuova mossa da un altro libretto maschile.

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.