

IL THRÆLL



Sei uno schiavo, obbligato alla servitù a causa di un debito o di una conquista in guerra. Puoi essere un norreno per cui l'unica opzione di sopravvivenza era divenire schiavo, oppure qualcuno da fuori che è stato catturato in una razzia. Potrai vedere nuovamente la libertà se ti impegni a pagare i tuoi debiti o a pagare il tuo prezzo al tuo proprietario, ma la strada per riuscirci è lunga e difficile.

Per creare un Thræll, 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: rasati, rossi, ricci, untì, stempia-
ti, neri;

Viso: pallido, sfregiato, onesto, addolora-
to, delicato, accigliato;

Corpo: in forma, attraente, malnutrito,
in crescita, furtivo, impressionante.

STATISTICHE

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

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

I vestiti che indossi.

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 il mio padrone.
- ☐ ☐ _____ è romanticamente importante per il mio padrone.
- ☐ ☐ _____ è un membro della famiglia più stretta del mio padrone.
- ☐ ☐ _____ è mio parente, anche se nessuno lo sa.
- ☐ ☐ _____ è un mio compagno di schiavitù.
- ☐ ☐ _____ mi tratta male.
- ☐ ☐ Sono oggetto dell'affetto di _____.

LEGAMI

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

MOSSE

Ottieni tutte le mosse base e scegli se ottenere le mosse maschili o quelle femminili. Inoltre, scegli due mosse tra queste:

□ Retaggio celtico

Non sei un norreno, ma sei stato portato qui dall'Eire o dalla Scozia.

Quando **condividi o riveli la tua ascendenza a qualcuno tramite un racconto, il linguaggio, i costumi o una canzone**, ottieni *1 legame* con quella persona.

□ Non fate caso a me

Quando **sei in presenza di persone libere**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, non ti vedono, proprio come se tu non ci fossi.
- ♣ Con 7-9, tentare di passare inosservato conta come **sfidare la sorte**.
- ♣ Con 6-, incroci la loro strada o attiri la loro attenzione in un modo sfortunato.

□ Volontà di ferro

Quando **sfidi gli ordini del tuo padrone**, tira *+giovane*.

- ♣ Con 10+, lui sceglie due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, ne sceglie una sola:
 - cancella *1 legame* con te;
 - ti dà *1 legame* con lui;
 - attenua le sue richieste.

□ Non sono un oggetto

Quando **agisci secondo i tuoi obiettivi personali**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, scegli tre opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, scegline due:
 - ottieni ciò che volevi;
 - ottieni fino a *2 legami* con qualcuno di coinvolto;
 - qualcuno di coinvolto cancella fino a *2 legami* che ha con te;
 - qualunque trasgressione passa inosservata.

□ Sfoggio di lealtà

Quando **esegui le richieste di qualcuno**, ottieni *1 legame* con lui e puoi dargli *1 legame* con te, se vuoi. Se ti metti in pericolo mentre lo fai, ottieni *1 legame* aggiuntivo.

□ Doti nascoste

Scegli due cose che stai nascondendo:

- un figlio;
- un'ascendenza nobile;
- un segreto potente;
- un oggetto prezioso;
- un'abilità di valore.

Non devi ancora definirle. Rivela e dettaglia una o più delle tue doti per:

- guadagnarti la giornata;
- usarle come leva o moneta di scambio;
- prenderti la rivincita su qualcuno;
- ottenere un miglior trattamento per te o qualcun altro.

□ Strani costumi

Scegli una mossa da qualsiasi altro libretto, anche se di genere diverso dal tuo.

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

*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.