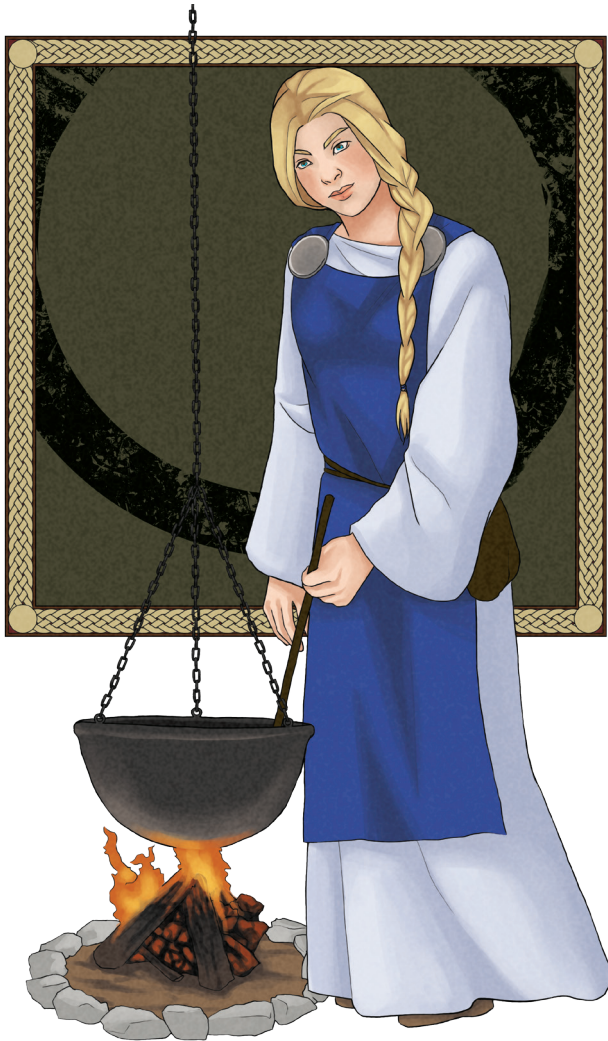


# LA DONNA



*Sei una delle donne libere d'Islanda, contadine, figlie, mogli, madri. Quando i tuoi vicini pensano a come sia una donna (o come dovrebbe essere), pensano a qualcuno come te. Magari hai scelto questa vita, magari è stata scelta per te. In entrambi i casi, tu sei lo standard a cui le altre donne sono paragonate.*

Per creare una Donna, 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:** fluenti, lucenti, rossi, elaborati, biondi, acconciati;

**Viso:** spigoloso, rotondo, malinconico, intelligente, gentile, stoico;

**Corpo:** ampio, formoso, affamato, esile, asciutto, delicato.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| Esperto  | Giovane  | Ruolo  | Wyrd   |

AVERI

Caldi vestiti di lana o ricchi vestiti di lino, un mantello, un kit da cucito o un piccolo coltello (*contatto*), un cofanetto con gioielli del valore di una manciata d'argento (3 argento).

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 promesso sposo.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ è mio fratello.
- ☐ ☐ Conosco dei pettegolezzi su \_\_\_\_\_. Si tratta di...
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ condivide il mio letto.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ ha offeso la mia famiglia.
- ☐ ☐ Mi fido completamente di \_\_\_\_\_.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ è mio figlio.

LEGAMI

|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

## MOSSE

Ottieni tutte le mosse base, tutte le mosse femminili e questa mossa:

### Governare la casa

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

- ♣ Con 10+, la casa è in ordine e metti da parte un pezzo d'argento (1 argento) in avanzo dalla gestione dell'inventario.
- ♣ Con 7-9, scegli un'opzione dalla lista seguente:
  - non ottieni l'argento in avanzo;
  - alla casa mancano (scegli un'opzione):
    - » bevande (latte o birra);
    - » cibo (carne o farina);
    - » un attrezzo (come un martello o delle forbici);
    - » tessuti (lana o lino).

Inoltre, scegli una mossa tra queste:

#### □ Scrigno di famiglia

Quando **gratti il fondo del tuo scrigno in un momento di terribile bisogno**, di' ciò che stai cercando e tira *+ruolo*.

- ♣ Con 10+, è lì.
- ♣ Con 7-9, c'è, ma c'è qualcosa che non va; chiedi all'MC cosa.

#### □ La famiglia prima di tutto

Quando **anteponi il benessere di un membro della tua famiglia al tuo**, ottieni 1 *legame* con lui.

#### □ Gentilezza

Quando **ti comporti in modo gentile e amichevole con qualcuno**, ottieni 1 *legame* con lui.

#### □ Occhio attento

Quando **squadri qualcuno**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, fagli due domande dalla lista sottostante.

- ♣ Con 7-9, fagliene una sola:
  - Il tuo personaggio sta nascondendo qualcosa?
  - Il tuo personaggio sta per agire onorevolmente riguardo a...?
  - Di cosa ha più visibilmente bisogno il tuo personaggio?
  - Posso confidare che il tuo personaggio non...?

#### □ La lupa

Quando **difendi dalla violenza qualcuno o qualcosa che ti è caro**, tira *+giovane*.

- ♣ Con 10+, scegli due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, scegliene una sola:
  - l'aggressore fa marcia indietro (se è un PG, sta a lui scegliere, ma ottieni 1 *legame* con lui se non lo fa);
  - l'aggressore **subisce danno grave**;
  - nessun altro **subisce danno grave**.

#### □ Mani esperte

Quando **fai o prepari qualcosa e vuoi che sia speciale**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, è bellissimo, piacevole o funzionale, secondo le tue intenzioni, e scegli due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, come sopra, ma scegliene una sola:
  - qualcuno ne desidera uno o più di uno;
  - non ti costa troppo realizzarlo;
  - durerà per molto tempo.

#### □ Testa dura

Quando **ti impunti su qualcosa**, tira *+giovane*.

- ♣ Con 10+, ottieni +1 *continuato* a tutte le azioni che fai nel perseguire quella cosa, finché non la ottieni o non diventa impossibile.
- ♣ Con 7-9, ottieni solo +1 *prossimo*.

## 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 dal tuo libretto;
- scegli una nuova mossa da un altro libretto femminile;
- scegli una nuova mossa da un altro libretto femminile.

*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.*