

LA SEIÐKONA



Maga, strega, veggente... le abilità e i poteri che la gente ti attribuisce sono sia uno strumento utile e potente per la comunità sia una pratica temuta e avversata. Puoi predire il futuro, aggiustare le ossa e influenzare gli esiti delle battaglie e dei litigi. Sta a te decidere in che modo userai questi poteri.

Per creare una Seiðkona, 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: umidi, radi, selvaggi, corvini, bianchi, raccolti;

Viso: pallido, bellissimo, devastato, sfigurato, maligno, cauto;

Corpo: ricurvo, sensuale, esile, ossuto, elfico, tarchiato.

STATISTICHE

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

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

<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
Esperto	Giovane	Ruolo	Wyrd

AVERI

Stracci laceri o una ricca veste, un mantello caldo, una bacchetta da tessitura (conocchia), nocche di pecora intagliate con simboli runici, un sacchetto di erbe, un pezzo d'argento (1 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.

- ☐ ☐ Ho previsto il futuro di _____. Ho previsto...
- ☐ ☐ _____ mi ha offeso.
- ☐ ☐ Condivido un segreto con _____.
- ☐ ☐ Ho condiviso il letto con _____.
- ☐ ☐ _____ mi teme.
- ☐ ☐ Ho un debole per _____.
- ☐ ☐ Sono legata al destino di _____.

LEGAMI

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

MOSSE

Ottieni tutte le mosse base e tutte le mosse femminili. Inoltre, scegli due mosse tra queste:

□ Figlia del destino

Quando **cerchi qualcosa che ti serve**, tira *+wyrd*.

- ♠ Con 10+, lo troverai o ti sarà portato.
- ♠ Con 7-9, verrà da te, ma a delle condizioni.

□ Maledizioni e veleni

Quando **qualcuno prova a ferirti o a farti del male in qualche modo**, tira *+wyrd*.

- ♠ Con 10+, ottieni entrambe le opzioni dalla lista sottostante.
- ♠ Con 7-9, scegline una sola:
 - deve **sfidare la sorte** mentre lo fa;
 - la prossima volta che **subisce danno grave**, non può scegliere l'opzione «migliorerà per conto suo».

□ Ostetrica

Quando **spendi legami per assistere una donna**, questa prende *+2 prossimo* al posto del consueto *+1*.

□ Tessitrice di pace

Quando **assisti a una scena di violenza**, tira *+wyrd*.

- ♠ Con 10+, scegli tre opzioni dalla lista sottostante.
- ♠ Con 7-9, scegline due:
 - verranno deposte le armi;
 - non verrà fatto altro male a nessuno;
 - non verrà fatto del male a te;
 - non saranno richiesti risarcimenti o restituzioni.

□ Rimedi segreti

Quando **curi qualcuno che in precedenza ha subito danno grave**, tira *+esperto*. Ignora l'esito del suo tiro originario e utilizza il tuo risultato come se fosse il suo, ma scegli tu le opzioni.

□ Völva

Quando **lanci le ossa intagliate con simboli runici per leggere il futuro**, tira *+wyrd*.

- ♠ Con 10+, fai all'MC una domanda dalla lista sottostante, mentre tu rispondi alle altre.
- ♠ Con 7-9, fai all'MC due domande, mentre le altre non avranno risposta.
 - Chi vedo?
 - In quali circostanze si trova?
 - Cosa gli sta accadendo?
- ♠ Con 6-, le ossa predicono una terribile disgrazia.

□ Tessitrice di incantesimi

Quando **qualcuno ti chiede di aiutarlo con la tua magia e tu sei d'accordo**, ottieni *3 legami* con lui. Puoi spendere quei *legami* per **assistere o intralciare** le sue azioni anche a distanza.

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.