

LO HÚSKARL



Sei un uomo libero, ma non possiedi terre. Invece, vivi come un servo libero, un uomo di casa, solitamente agisci come braccio destro di qualcuno e guardiano della casa per la famiglia o il padrone che servi.

Per creare uno Húskarl, 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: intrecciata, riccia, sporca, bruciata, grigia, corta;

Viso: crudele, calcolatore, stupido, orgoglioso, allegro, sfregiato;

Corpo: corpulento, asciutto, modesto, agile, enorme, snello.

STATISTICHE

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

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

Vestiti di lana e pelli animali, un corno da birra, una cotta di maglia più un set di armi a scelta tra:

- ☐ arco (*molto lontano*), lancia (*vicino, spaccamaglia*) e seax (*mano*);
- ☐ ascia danese (*braccio, spaccascudi*) e ascia da lancio (*lontano*);
- ☐ spada (*braccio, precisa*) e scudo.

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.

- ☐ ☐ Sono al servizio di _____.
- ☐ ☐ _____ mi ha offerto un tetto sulla testa.
- ☐ ☐ Ho combattuto al fianco di _____.
- ☐ ☐ _____ mi ha insultato.
- ☐ ☐ Non metterei mai un'arma in mano a _____.
- ☐ ☐ Desidero l'affetto di _____.
- ☐ ☐ Voglio qualcosa di _____.

LEGAMI

MOSSE

Otteni tutte le mosse base e tutte le mosse maschili. Inoltre, scegli due mosse tra queste:

□ Belligerante

Quando **partecipi a una battaglia**, invitato o no, prendi *1 legame* con qualcuno di presente, se entrambi ne uscite vivi.

□ Berserker

Quando **carichi il nemico senza preoccuparti della sicurezza personale, gridando e ululando**, tira *+giovane*.

- ♣ Con 10+, tutti indietreggiano come matti o **subiscono danno grave**.
- ♣ Con 7-9, come sopra, ma solo se scegli di andare avanti e **subire danno grave** tu stesso.

□ Spaccone

Quando **esalti la reputazione di qualcuno presente (incluso te stesso)**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, quella persona prende *+1 prossimo*, se agisce in base a ciò che hai detto, che sia vero o meno.
- ♣ Con 7-9, come sopra, ma tu stai **sfidando la sorte**.

□ Confidente

Quando **dici a qualcuno ciò che pensi, che te l'abbia chiesto o no**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, lui sceglie due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, ne sceglie una sola:
 - Lui cancella *1 legame* con te;
 - Tu ottieni *1 legame* con lui;
 - Lui fa ciò che vuoi.
- ♣ Con 6-, vieni zittito.

□ Nessuna pietà

Quando **qualcuno subisce danno grave a causa tua**, se tira 7+, può scegliere un'opzione in meno rispetto al solito.

□ Forza bruta

Aumenta *giovane* di 1 punto, fino a un massimo di +3.

□ Vichingo

Possiedi sia una piccola nave poco profonda, adatta alle razzie, sia un pugno di uomini disposti a seguirti in battaglia e salpare con te. Entrambe le cose avranno un costo, sia che tu debba mantenerli per conto tuo, per un pezzo d'argento (*1 argento*) a stagione, sia che qualcun altro paghi per loro, in cambio del tuo servizio.

Quando **in estate parti per fare razzie**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, la tua nave è al sicuro, il tuo equipaggio è stato pagato e soddisfatto, e tu hai merci del valore di una manciata d'argento (*3 argento*) da mostrare in giro; inoltre, scegli entrambe le opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, come sopra, ma scegli un'opzione sola:
 - riporti indietro altri beni per il valore di una manciata di argento (*3 argento*);
 - ritorni prima che arrivi l'inverno e non **sfidi la sorte** durante il viaggio.

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 dal tuo libretto;
- 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.

ANNOTAZIONI

Usa questo spazio per le relazioni e le mosse aggiuntive.