

MOSSE BASE

Sfidare la sorte

Quando **sfidi la sorte**, tira *+wyrð*.

- ♣ Con 10+, ce la fai.
- ♣ Con 7-9, ce la fai, ma le Norne guadagnano 1 *legame* con te e l'MC può spenderlo per conto loro in ogni momento.
- ♣ Con 6-, la sfortuna ti colpisce.

Sfidare la sorte significa fare qualcosa di eccezionalmente pericoloso, rischioso, proibito o fuori dalla tua portata.

Subire danno grave

Quando **subisci danno grave**, tira *+giovane*.

- ♣ Con 10+, scegli due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, sceglie una sola:
 - migliorerà per conto suo (altrimenti neccsiterai di assistenza);
 - non lascerà cicatrici permanenti (altrimenti **prendi una cicatrice**);
 - ti rende determinato (guadagna 2 *legami* con chiunque tu ritenga responsabile).
- ♣ Con 6-, la ferita è fatale, al di là di ogni aiuto, e l'MC ti dirà come e quando.

Un **danno grave** è qualunque cosa potenzialmente fatale per un essere umano, come le ferite da armi, traumi, ustioni serie, digiuno prolungato, malattie mortali, freddo estremo e simili.

Prendere una cicatrice

Quando **prendi una cicatrice**, scegli una delle seguenti:

- **menomato**: -1 *giovane*
- **confuso**: -1 *esperto*
- **cambiato**: -1 *ruolo*
- **dannato**: -1 *wyrð*

Puoi scegliere ogni **cicatrice** più di una volta, finché la tua caratteristica non raggiunge il minimo di -1.

Fare un regalo a qualcuno

Quando **fai un regalo a qualcuno**, ottieni 1 *legame* con lui.

Lascia che sia il destinatario a giudicare cosa è per lui un **regalo**. In genere dovrebbe essere qualcosa di valore e non dovrebbe essere barattato con qualcos'altro: uno scambio è uno scambio, non un **regalo** (sebbene tu possa donare e accettare doni in cambio). Doni senza valore, economici o derisori possono essere invece considerati **insulti** (pagina 32).

Guardare nel cuore di qualcuno

Quando **guardi nel cuore di qualcuno**, spendi i *legami* che hai con quel personaggio e fai al suo giocatore una domanda per ogni *legame* speso:

- il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- cosa il tuo personaggio vorrebbe che io facessi?
- cosa intende fare il tuo personaggio?
- cosa prova il tuo personaggio rispetto a questo?
- come posso far sì che il tuo personaggio...?

Per **guardare nel cuore di qualcuno**, devi essere in grado di riconoscere i segni, le espressioni, le parole o i gesti che possano darti l'informazione che cerchi.

Assistere o intralciare le azioni di qualcuno

Quando **assisti o intralci le azioni di qualcuno**, puoi spendere i tuoi *legami* con lui, dandogli un -1 o un +1 *prossimo* per ogni *legame* speso. Il giocatore che **assiste o intralcia** dovrebbe dire in che modo il proprio personaggio sta aiutando o intralciando le azioni dell'altra persona.

Iniziare una sessione

All'inizio di una sessione, puoi cambiare fino a due *relazioni* e, dopo, ottieni un *legame* con ognuna delle persone con cui hai una *relazione*.

Cambiare una relazione

Quando **cambi una relazione**, puoi scrivere un nuovo nome al posto di quello vecchio (per esempio scrivi «Non mi fido di Olaf» invece di «Non mi fido di Greta») oppure puoi cambiare la natura di una *relazione* (per esempio «Olaf è il mio più fidato alleato» invece di «Non mi fido di Olaf»). Questi cambiamenti possono essere basati sulle *relazioni* già presenti nel tuo libretto, o puoi crearne di nuove.

Quando **cambi una relazione** con qualcuno, non perdi i *legami* che avevi in precedenza con quella persona. L'unica corrispondenza tra *relazioni* e *legami* è che, se hai una *relazione* con qualcuno, all'inizio di ogni sessione, prenderai un *legame* con lui.

Se avevi una *relazione* segnata e, all'inizio della nuova sessione, decidi di cambiarla, mantieni comunque il segno sulla vecchia *relazione*, come se fosse ancora in gioco ai fini dell'*avanzamento*. In poche parole, i segni ottenuti in precedenza sulle *relazioni* non vanno mai cancellati fino a che non ne hai a sufficienza per ottenere un *avanzamento*.

Prendere di mira con una mossa

un personaggio col quale si ha una relazione

Quando **una delle tue mosse prende di mira un personaggio con cui hai una relazione**, segna quella *relazione*. Quando segni quattro *relazioni* diverse, cancella tutti i segni e scegli un *avanzamento* dal tuo libretto.

Questo vale anche quando hai una mossa che prevede un innesco «passivo» da parte di qualcuno con cui hai una *relazione*, per esempio quando egli **mette in discussione il tuo onore**: il tuo personaggio non ne sta direttamente prendendo di mira un altro ma, indubbiamente, la sua *relazione* è in gioco e, pertanto, va segnata.

Sopravvivere a un inverno in Islanda

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.

Ottenere una relazione aggiuntiva

Quando **ottieni una relazione aggiuntiva**, semplicemente sceglie una dal tuo libretto o creane una nuova. Può essere con un nuovo personaggio oppure con uno con cui hai già una *relazione*. Se hai due *relazioni* con la stessa persona, ottieni due *legami* con lei all'inizio della sessione.

L'unico modo per **ottenere una relazione aggiuntiva** è quando **il tuo personaggio sopravvive a un inverno in Islanda** e tu scegli di aggiungere l'opzione «ottieni una *relazione* aggiuntiva» alla sua lista degli *avanzamenti* e, in seguito, la scegli come *avanzamento*. Insomma, anche se hai scelto di aggiungere quell'opzione, per ottenere la *relazione* aggiuntiva dovrai poi sceglierla come *avanzamento*.

Cambiare il libretto del personaggio

Quando **cambi il libretto del tuo personaggio**, scegli un nuovo libretto dello stesso genere. Il tuo personaggio mantiene il suo aspetto, nome, possedimenti e mosse, e ottiene le mosse iniziali del nuovo libretto, così come una nuova posizione nella società. La transizione può avvenire fuori scena, tra le sessioni, o gradualmente, durante il gioco; in entrambi i casi descrivi come avviene.

Creare un nuovo personaggio da giocare

Quando **crei un nuovo personaggio da giocare**, semplicemente scegli un nuovo libretto, possibilmente non in gioco, e crea un nuovo personaggio proprio come faresti durante la prima sessione.

Ritirare un personaggio dal gioco

Quando **ritiri un personaggio dal gioco**, questo lascia l'Islanda definitivamente o muore di vecchiaia.

MOSSE FEMMINILI

Sedurre un uomo

Quando **seduci un uomo**, tira *+giovane*.

♣ Con 10+, hai 3 *prese* su di lui.

♣ Con 7-9, hai 1 *presa*.

Puoi spendere le tue *prese* in qualsiasi momento e dargli -1 *prossimo* a un tiro qualsiasi per ogni *presa* spesa.

Lui può spendere le tue *prese* per:

- rispondere sinceramente alle tue domande;
- darti doni pregiati;
- agire in tuo nome e a tuo vantaggio.

Le donne erano considerate creature astute e affascinanti e, oltre a ciò, le storie d'amore e l'innamoramento sono temi importanti in alcune saghe. Questa mossa è stata deliberatamente attribuita ai personaggi femminili, così che i personaggi maschili possano essere costretti ad agire in modo poco assennato.

Giacere con un uomo per concepire un bambino

Quando **giaci con un uomo per concepire un bambino**, ottieni un *legame* con lui e tira *+ruolo*.

♣ Con 10+, sei incinta.

♣ Con 7-9, come sopra, ma scegli un'opzione:

- è l'ultimo figlio che genererai;
- dovrai **subire danno grave** durante la gravidanza;
- il bambino nascerà strano, malato o segnato.

I legami familiari, l'eredità e i figli sono temi centrali nelle saghe. Questa mossa punta l'attenzione sulla caratteristica *ruolo* per sottolineare che generare figli è un ruolo imposto dalla società, e non un compito femminile fondamentale.

Alzare la voce per dire cose sensate

Quando **alzi la voce per dire cose sensate**, tira *+esperto*.

♣ Con 10+, hai 3 *prese*.

♣ Con 7-9, hai 1 *presa*.

Spendi le tue *prese* per dare ai presenti un consiglio su una linea d'azione favorevole, o un avvertimento contrario a una linea d'azione, per ciascuna *presa* spesa. Loro ottengono +1 *prossimo*, se seguiranno ciascuno dei tuoi consigli, o -1 *prossimo*, se faranno una qualsiasi delle cose contro cui li hai messi in guardia.

Le donne sono spesso fonte di saggezza nelle saghe. Questa mossa ti permette di pronunciarti e parlare assennatamente mentre gli uomini stanno litigando.

Istigare un uomo all'azione

Quando **istighi un uomo all'azione**, tira *+ruolo*.

♣ Con 10+, non ha altra scelta.

♣ Con 7-9, lo farà solo se gli prometti qualcosa in cambio.

Per i PG, è sempre una loro scelta, ma:

♣ Con 10+, offrigli entrambe le opzioni dalla lista sottostante.

♣ Con 7-9, offrigliene una sola:

- se lo fa, ottiene 1 *legame* con te;
- se rifiuta, **il suo onore viene messo in discussione**.

L'istigazione e la provocazione erano le armi più importanti delle donne a quei tempi: percepite come il sesso debole, potevano fare leva sul rigido senso dell'onore degli uomini e così agire attraverso di loro.

MOSSE MASCHILI

Soppesare una situazione complicata

Quando **soppesi una situazione complicata**, tira *+esperto*.

♣ Con 10+, fai all'MC due domande dalla lista sottostante.

♣ Con 7-9, fagliene una sola:

- come posso sfruttare al meglio questa situazione?
- quali insidie sono state preparate per me?
- qual è la via più onorevole per uscirne?
- qual è la posizione più sicura che posso assumere?

Quando agisci secondo una delle risposte dell'MC, prendi +1 *prossimo*. Sebbene il coraggio e l'audacia fossero molto lodate e glorificate, comportavano anche una morte prematura. Per la maggior parte, le persone conducevano vite molto più pragmatiche e comprendevano a pieno il valore di astuzia e cautela, che erano sempre in conflitto con ciò che era considerato onorevole.

Accettare una sfida fisica

Quando **accetti una sfida fisica**, tira *+giovane*.

♣ Con 10+, sei più veloce o forte di loro, quando conta, e vinci la sfida.

♣ Con 7-9, scegli due opzioni dalla lista seguente:

- non **sfidi la sorte** mentre lo fai;
- le tue azioni sono onorevoli e degne di ammirazione;
- vinci la sfida.

La prestanza fisica di un uomo aveva grande importanza, sia in mare, sia in battaglia, sia nei campi. Tuttavia, insieme ad essa c'era l'onere di affermarsi ed essere all'altezza delle aspettative altrui.

Insultare un altro uomo

Quando **insulti un altro uomo**, di' quali sono le sue mancanze e tira *+ruolo*.

♣ Con 10+, lui sceglie un'opzione dalla lista seguente:

- incassa l'insulto, confermando che è vero agli occhi di tutti;
- fa qualcosa per provare il contrario.

♣ Con 7-9, può invece scegliere una di queste opzioni:

- ti aggredisce subito;
- ti sfiderà a duello in seguito;
- esigerà delle scuse (rifiutargliele conta come **insulto** ulteriore).

♣ Con 6-, lui sceglie un'opzione dalla lista seguente:

- passi per stupido;
- ritorce l'**insulto** contro di te.

Se **insulti un PG**, è sempre una sua scelta come reagire, ma non rispondere all'insulto significa che **il suo onore è messo in discussione**. Attacchi non letali, in particolare quelli che infangano le vittime, contano come **insulti**. I personaggi maschili hanno solo questo modo per influenzare efficacemente il comportamento altrui, il che li rende incapaci di parlare onestamente o di esprimere i loro veri sentimenti l'uno con l'altro: uno stereotipo maschile persistente.

Avere il proprio onore in discussione

Quando **il tuo onore viene messo in discussione**, tira *+ruolo*.

♣ Con 10+, controbatti senza problemi.

♣ Con 7-9, la tua parola non basta, ma ti offriranno un modo per provarla.

♣ Con 6-, sei disonorato e trattato come tale.