

IL VIAGGIATORE



Sei un forestiero. Sebbene la gente sia obbligata dalle tradizioni di ospitalità ad accoglierti sotto il proprio tetto, in quanto straniero non sei necessariamente una persona fidata. In entrambi i casi, sei qui per una ragione, hai qualcosa da fare qui, qualcosa di cui solo tu sei al corrente. Porterai avanti la tua missione? E in che modo questa cambierà le vite di coloro che vivono qui?

Per creare un Viaggiatore, 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: rasata, crespa, rossa, non curata, modesta, sporca;

Viso: nascosto, giovane, teso, inespressivo, ossuto, dalla pelle scura;

Corpo: asciutto, muscoloso, magro, affamato, affaticato, ferito.

STATISTICHE

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

- +1 esperto, -1 giovane, +0 ruolo, +1 wyrd;
- +1 esperto, +0 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"/>
<i>Esperto</i>	<i>Giovane</i>	<i>Ruolo</i>	<i>Wyrd</i>

AVERI

Abiti da viaggio, un mantello logoro, un bastone da viaggio (*braccio*), un borsello vuoto, un coltello nascosto (*contatto*).

RELAZIONI

Durante la prima sessione, quando si stabiliscono i legami, di' agli altri giocatori che non possono nominarti tra le loro relazioni o guadagnare legami con te come di consueto.

Anche tu non puoi creare relazioni con loro come di consueto. Nel corso della prima sessione o, se necessario, anche di quelle seguenti, quando usi una mossa indirizzata a un altro personaggio per la prima volta, crea una relazione con lui, e segnala immediatamente ai fini degli avanzamenti. Quando hai creato e segnato quattro relazioni, ottieni il primo avanzamento, come di consueto, e, da quel momento, segui le normali regole.

[illegible]

LEGAMI

[illegible]

MOSSE

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

Segreto

Hai un segreto, che è la ragione per cui sei qui.

Quando **riveli la tua motivazione al momento opportuno**, prendi +1 continuato finché non si risolve la situazione.

Inoltre, scegli una mossa tra queste:

☐ Scaltro

Quando **riveli di esserti preparato da tempo a tutto ciò**, tira +esperto.

- ♣ Con 10+, sì, l'hai pianificato e tutti i dettagli sono in ordine.
- ♣ Con 7-9, l'hai pianificato, ma c'è un qualche intoppo, ritardo o conseguenza imprevista.
- ♣ Con 6-, il tuo piano va dannatamente storto.

☐ Travestimento

Quando **ti presenti sotto mentite spoglie**, tira +esperto.

- ♣ Con 10+, il tuo interlocutore sceglie due opzioni dalla lista sottostante.
- ♣ Con 7-9, ne sceglie una sola:
 - ti tratta come chiunque tu faccia finta di essere;
 - non vede attraverso il tuo travestimento.

☐ Straniero

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

☐ Gestur

Quando **qualcuno ti accoglie sotto il suo tetto**, tira +wyrd.

- ♣ Con 10+, ti tratta con tutti i riguardi.
- ♣ Con 7-9, ti riserva tutte le formalità, ma non ti tollererà a lungo.

Se è un PG, sta a lui decidere come trattarti, ma **il suo onore viene messo in discussione** se ti nega accoglienza.

☐ Proprietà di Odino

Quando **guardi oltre i confini del mondo per ottenere una risposta**, tira +wyrd.

- ♣ Con 10+, avrai un'impressione o una sensazione a riguardo.
- ♣ Con 7-9, come sopra, ma gli dèi ottengono 1 legame con te.

☐ Occhio di corvo

Quando **hai tempo per osservare qualcuno senza essere visto**, tira +wyrd.

- ♣ Con 10+, ottieni 3 legami con quella persona.
- ♣ Con 7-9, ottieni 1 legame.

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 maschile;
- 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.