

# IL ĠOÐI



*Sei uno dei gođar, un leader della comunità, qualcuno a cui le persone si rivolgono quando hanno bisogno di essere rappresentate; tuttavia non sei un nobile, il tuo titolo può essere venduto e le persone possono sempre rivolgere i propri interessi altrove. Il tuo titolo deriva dal mantenimento di uno dei templi costruiti dai primi coloni, e dal servire come uno dei leader religiosi. Queste funzioni ti hanno procurato benessere e rispetto, grazie alle tariffe che fai pagare e ai giudizi che emetti.*

Per creare un Goði, 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:** enorme, bianca, lunga, eccentrica, curata, nessuna;

**Viso:** cupo, duro, femminile, rosso, solenne, generoso;

**Corpo:** forte, vecchio, filiforme, ampio, rigido, leggero.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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, +1 ruolo, +0 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 ricchi e comodi, pellicce calde, un'armilla cerimoniale, una manciata d'argento (3 argento) nascosta.

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.

- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ ha un debito con me.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ è stato toccato dagli dèi.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ si è allontanato da me.
- ☐ ☐ Non mi fido di \_\_\_\_\_.
- ☐ ☐ Voglio che \_\_\_\_\_ sia parte della mia famiglia.
- ☐ ☐ Ripongo le mie ambizioni in \_\_\_\_\_.
- ☐ ☐ \_\_\_\_\_ è un alleato fidato.

LEGAMI

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

## MOSSE

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

### Tempio

Hai reclamato della terra consacrata, magari solo un boschetto di alberi o un piccolo campo con un palo sacro, o forse un piccolo edificio, il che ti ha permesso di fregiarti del titolo di *goði*, una posizione religiosa e giudiziaria. Puoi trasmettere questo titolo ai tuoi eredi o venderlo a un buon prezzo.

Quando **sei nel tuo tempio**, prendi *+1 continuato* contro ogni intruso, nemico o persona sgradita.

Inoltre, scegli una mossa tra queste:

#### □ Anziano

Quando **qualcuno viene da te per un consiglio e gli dai la risposta che cerca**, ottieni *1 legame* con quella persona che, a sua volta, guadagna *+1 prossimo* quando agisce secondo il tuo consiglio.

#### □ Seidr proibito

Ottieni una mossa a tua scelta tra quelle del ruolo o dei libretti femminili. Se la mossa ti fa tirare *+ruolo* tu, invece, tira *+wyrð*.

#### □ Hersir

Quando **invii messaggi ai membri dell'assemblea affinché si armino e si preparino alla battaglia**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, sono pronti e disponibili.
- ♣ Con 7-9, hanno dubbi e richieste, e vogliono prima riunirsi in consiglio.
- ♣ Con 6-, la tua leadership è messa in discussione e il sostegno viene a mancare.

#### □ Assemblea legale

Quando **ti viene chiesto di esprimere un giudizio su una disputa legale**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, la tua parola è considerata legge.
- ♣ Con 7-9, qualcuno chiede una concessione, un compromesso o una rettifica.

Metti il tuo giudizio per iscritto come precedente per casi futuri.

#### □ Signore del blót

Quando **raduni le persone per un sacrificio**, tira *+esperto*.

- ♣ Con 10+, si presentano e portano con sé un sacrificio del valore di una manciata d'argento (*3 argento*).
- ♣ Con 7-9, si presentano e portano un sacrificio pari a un pezzo d'argento (*1 argento*).

Per i PG è sempre una loro scelta, ma **il loro onore potrebbe essere messo in discussione** se non assistono alla cerimonia.

#### □ Armilla dei giuramenti

Quando **viene prestato un giuramento sotto alla tua armilla**, entrambe le parti guadagnano *1 legame* reciproco.

#### □ Riti

Puoi convertire i tuoi averi e quelli di altre persone in sacrificio. Prendi *sacrificio* pari al loro livello d'argento.

Quando **conduci un rito**, puoi spendere *sacrificio*, uno per ciascun uso, per:

- ottenere *1 legame* con gli dèi;
- dare agli dèi *1 legame* con te;
- farlo sparire e riempire i tuoi forzieri con un pari livello d'argento.

## 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.*