

ATL 7

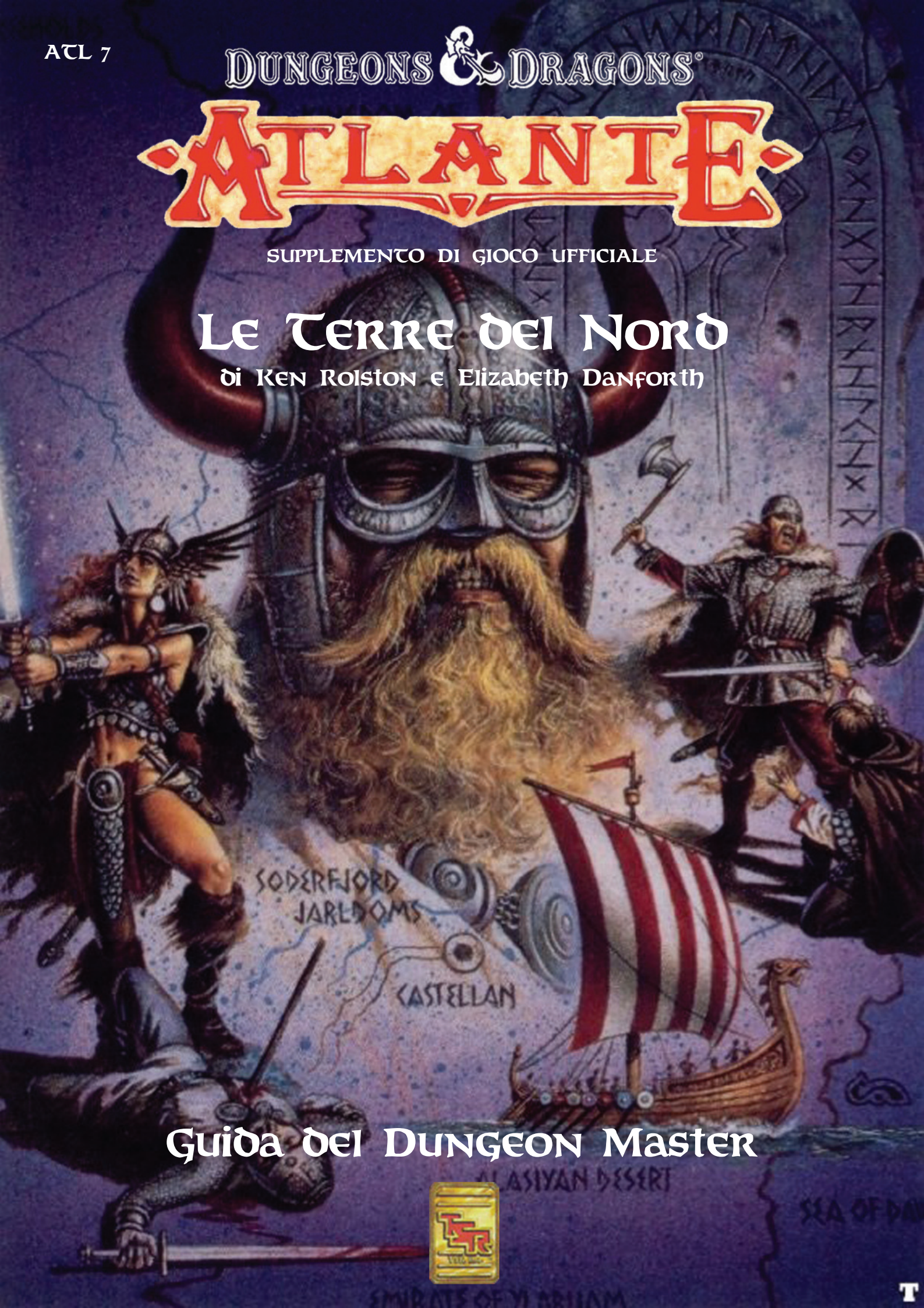
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Terre del Nord

di Ken Rolston e Elizabeth Danforth



Guida del DUNGEON Master



ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

LE TERRE DEL NORD

di Ken Rolston e Elizabeth Danforth

Guida del DUNGEON Master

Sommario

Guida del Dungeon Master

Introduzione	2
Storia delle Terre del Nord	3
Geografia delle Terre del Nord	4
Nazioni delle Terre del Nord	9
Ostaland	9
Vestland	14
Il Governo dei Protettorati di Soderfjord	18
Razze non Umane	24
La Corte di Cnute	33
Avventure	39
Le Caverne di Falun	39
La Difesa della Tenuta di Otkel	50
La Dimora Jarl	54
Impostare una Campagna nelle Terre del Nord	63
Adattare l'Atlante per le il Gioco AD&D® 2ª Edizione	68

Crediti

Progetto: Ken Rolston, Elizabeth Danforth

Editoria: Elizabeth Danforth

Gestore del prodotto: Bruce Heard

Coordinatori: Karen S. Boomgarden, Bruce Heard

Grafica di copertina: Clyde Caldwell

Grafica interna: Stephen Fabian

Progetto grafico: Stephanie Tabar

Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth

Tipografia: Kim Janke, e Betty Elmore

Playtester: Mike Doolittle, Dick Garner, Anna Harmaty, George Johnson, Paul Rini, Dave Stephend, Martin Wixted, Mark O'Green

Traduzione italiana: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Traduzione mappe, revisione e impaginazione: Stefano Mattioli

INTRODUZIONE

“Il Normanno è senza eguali nel coraggio e nella potenza delle armi. Nessuno può discutere la nostra gloria e il nostro onore, e nessuno resterà in piedi contro di noi in battaglia.”

Onund Tolundmire, Sacerdote di Odino

“Vedi, gli stranieri dicono che siamo solo dei barbari pirati... dei maniaci omicidi armati d'ascia che amano stare con gli amici, trangugiare galloni di idromele e ululare degli stupidi canti di battaglia. Be', io dico... che vadano a pulire il pesce!”

Dwalinn, il Nano

L'Atlante

Questo Atlante descrive le Terre del Nord nel Mondo Conosciuto del gioco di D&D® per utilizzarle nelle campagne di gioco di ruolo fantasy. Questa confezione è stata ideata soprattutto per giocatori di livello Base o Expert. In questa confezione ci sono le seguenti prelibatezze:

- una Guida del DM di 68 pagine, una descrizione solo per gli occhi del DM della storia, delle terre, delle persone, delle legende e dei mostri più disgustosi delle Terre del Nord, con suggerimenti e scenari per le avventure.
- una Guida del Giocatore di 35 pagine che offre una vista nell'ottica del giocatore di una campagna nelle Terre del Nord e contiene nuove regole, un nuovo sistema per creare personaggi delle Terre del Nord e un nuovo sistema di rune magiche.
- due mappe pieghevoli interamente a colori di 56 x 86 cm., una con una mappa delle Terre del Nord e le capitali delle nazione e l'altra con la disposizione di una sala Normanna.
- 4 cartoncini interne a colori, disegnate per essere ritagliate ed assemblate come edifici 3-D per la disposizione della sala di un jarl.

Questi Sono i Vichinghi o Cosa?

Certo, sono i Vichinghi. Li abbiamo adattati per un gioco fantasy come il D&D®, prendendo allegramente in prestito materiale dalla ricca tradizione storica e mitologica dei Vichinghi.

Ma questa non è un'ambientazione storica Vichinga—che non risulterebbe adatta per la maggior parte delle avventure.

Per prima cosa, è una cosa comune trovare molta magia nel gioco del D&D, mentre nella storia Vichinga i mortali non ne hanno vista molta. In secondo luogo, questo è un gioco di ruolo fantasy, non un gioco di ruolo storico.

Quindi vi forniamo un bel po' di atmosfera vichinga, ma non confondete queste informazioni con i Vichinghi storici o leggendari. Per coloro che gradiscono avere maggiori dettagli storici, vi abbiamo fornito più avanti una lista di riferimenti eccellenti da poter sfruttare. Utilizzatevi per aumentare il senso della realtà nel vostro gioco al livello che ritenete più adatto.

Come Utilizzare l'Atlante

Guida del Giocatore: leggete prima questo libro per una veloce panoramica della campagna secondo il punto di vista dei giocatori. I giocatori possono leggere la Guida loro dedicata senza alcuna restrizione.

La prima sezione, **Quello che Tutti Sanno** vi introduce agli elementi essenziali della geografia e della cultura delle Terre del Nord. La seconda sezione, **Creare un Personaggio Giocante Normanno**, vi fornisce regole, tabelle e note su come creare un personaggio simile ad un Vichingo. La terza sezione, **Chierici delle Terre del Nord**, descrive il ruolo speciale dei chierici nelle Terre del Nord e vi fornisce le regole per un nuovo sistema di magia clericale—le rune della potenza.

Guida del DM: questo è il riferimento per il DM sulle Terre del Nord.

La prima sezione, **Storia delle Terre del Nord**, delinea la storia e la geografia delle tre principali nazioni delle Terre del Nord nel mondo D&D®: Vestland, Ostland e i Protettorati di Soderfjord.

La seconda sezione, **Razze non Umane**, fornisce i dettagli sui nani, i giganti, gli gnoll e i troll. Introduce anche la nuova razza umanoide dei Modrigswerg—i nani corrotti.

La terza sezione fornisce nel dettaglio le avventure per le Terre del Nord. Riguarda le capitali delle nazioni ma anche gli scenari per avventure che possono avere luogo praticamente ovunque.

La sezione finale, **Note per la Campagna**, descrive come sviluppare la vostra personale campagna nelle Terre del Nord. Vengono qui descritti alcuni scenari utili per le avventure con i Normanni.

Tecnicamente, la Guida del DM dovrebbe essere letta solo dai DM. Se il DM ha intenzione di progettare da sé le avventure per questa ambientazione, o sviluppa solo una piccola parte delle idee per gli scenari qui suggeriti, i giocatori possono probabilmente leggere la Guida del DM senza rovinare la campagna. Giocatori concordate prima con il vostro DM ciò che potete leggere senza problemi. Se lui o lei ha intenzione di giocare uno qualunque degli scenari di questo libro, fatevi il favore e non rovinatevi la suspense andando a leggere le altre sezioni.

Materiali: le copertine interne sono stampate con i tetti e le mura di una varietà di edifici che si potrebbero incontrare in un'ambientazione delle Terre del Nord. Questi edifici di cartone sono pensati per essere ritagliati e incollati insieme in modo da avere una collezione di edifici 3-D in stile vichingo da usare durante una sessione di gioco o anche solo per divertirsi. Metteteli sulla mappa pieghevole della Sala dello Jarl per una partita. Ulteriori dettagli saranno forniti con gli scenari più avanti in questo libro.

Le Vostre Guide in Questo Viaggio

Quattro nativi delle Terre del Nord saranno i vostri narratori attraverso questo Atlante, sia nella Guida del DM che in quella del Giocatore. Esperti, grandi viaggiatori e con conoscenze importanti, questi quattro personaggi parlano con cognizione di causa ai DM circa quegli elementi della vita delle Terre del Nord ideali per il gioco. Sono anche le voci di PNG che parlano ai giocatori, introducendo i viaggiatori nativi o stranieri agli argomenti e ai luoghi di maggior interesse per un avventuriero. Qualche volta i loro punti di vista sono opinioni sconsiderate e qualche altra volta possono regalarvi una conoscenza della vita del Nord che nessuno straniero potrebbe immaginare.

Ogni personaggio rappresenta un elemento differente della cultura delle Terre del Nord.

• Helfdan Mezzotroll, il classico eroe—guerriero, raziatore, commerciante, capitano di mare e scapestrato. Helfdan è la nostra guida schietta nel mondo delle fattorie e dei villaggi, delle navi pirata e dei

muri di scudi, della fedeltà al clan e dell'amore per la guerra.

- Onund Tolundmire, sacerdote itinerante di Odino—scaldo, intrattenitore e moralista, lettore delle rune e studioso dei racconti degli uomini e degli dei, delle storie di questo mondo e del prossimo. Onund è la nostra guida per il scoprire il carattere nordico come presentato nelle storie che riguardano gli uomini, gli dei e i mostri delle Terre del Nord e per il ruolo del chierico all'interno di questa ambientazione.

- Saru la Serpe, il "mago bianco"—studioso e viaggiatore del mondo, appassionato di culture e razze antiche, collezionista e commerciante di artefatti rari. Saru è la nostra guida alla magia e ai misteri delle Terre del Nord, alle culture e ai tesori delle Razze Antiche e al ruolo del mago nelle Terre del Nord.

- Dwalinn il Nano—avventuriero, filosofo e cafone da osteria, abile guerriero, artigiano, bugiardo e cinico. Dwalinn sarà la nostra guida al lato oscuro degli insediamenti più grandi e alle pericolose terre di confine e maggiormente selvagge delle regioni collinari e montagnose delle Terre del Nord.

Ci saranno altre voci a cui presterete ascolto. Olaf il Taverniere, per esempio, darà voce alle centinaia di residenti di questa regione che non vogliono avere niente a che fare con le avventure o con gli avventurieri. Guarda con scetticismo la maggior parte dei racconti degli avventurieri, considerando il novanta per cento come fossero sogni ad occhi aperti o sterco di troll.

Dall'altro lato, la maggior parte della gente comune crede ciecamente negli dei e negli eroi. Più una leggenda è antica e ripetuta, e più loro la considereranno vera, non importa quanto sia inverosimile.

Man mano che imparerete a conoscere e ad amare questi PNG, vi renderete conto di quanto possano giocare un ruolo importante nella vostra campagna nelle Terre del Nord. Usateli come PNG informatori e come contatti nelle vostre avventure. I giocatori amano i personaggi familiari, che danno anche coerenza ad una campagna fungendo da elementi di transizione tra i vari scenari.

Lectture Suggestite

Informatevi. Da dove pensate che noi, creatori del gioco, abbiamo preso le nostre idee? Dalla storia e dai libri sulle antiche culture che abbiamo trovato—gratis!—nella biblioteca pubblica! Abbiamo preso tutto quello che abbiamo ritenuto utile a fornirvi avventure emozionanti, ma nessun libro di ambientazione, neanche questo, riuscirà a coprire tutto ciò che potreste inserire all'interno di una campagna eccezionale. Se questi argomenti vi interessano, e pensate vi possa piacere giocare altre sessioni in un'ambientazione in stile vichingo, sicuramente non sprechereste il vostro tempo facendo qualche lettura extra. Idee per belle sessioni saltano fuori dalle pagine di qualsiasi buon libro contenuto in biblioteca!

Abbiamo incluso anche il sistema di classificazione Decimale Dewey per i libri (ndt: un sistema usato nelle biblioteche americane), e lo riproponiamo in questo Atlante. Un consiglio pratico: andate a sfogliare negli scaffali dove si trovano questi numeri. La sezione 948 è particolarmente ricca di grandi libri illustrati con ottime immagini. Non evitate i libri per l'infanzia (quelli contrassegnati con una "J") solo perché sono nella sezione riservata ai bambini. Sono ben illustrati (di solito a colori), veloci da leggere e affascinanti—pieni di gente morta, ossa e tombe, armi, mostri, magia e altra roba ben fatta. Vi suona familiare? È esattamente quello che noi giocatori e ideatori del gioco siamo interessati a trovare!

Libri

I Vichinghi, di Michael Gibson. Serie di Documentari Wayland, 4. ed. - [Milano] : A. Vallardi, 1989 (J948.02). Di facile lettura, una buona introduzione ai Vichinghi.

I Vichinghi, di Robin Place, Ed. Lainate, Vallardi, [1984]. - 44 p. (trad. di Paola Signori). (J948.02). Come sopra, ma con più immagini e meno testo.

Crescere con i Vichinghi, di Amanda Purves (J948.02). Un'occhiata abbastanza generica ma veloce della vita di ogni giorno dei Vichinghi.

Il Guerriero Vichingo, di Martin Windrow. (J948.02). Grandi illustrazioni a colori.

Il Mondo dei Vichinghi, di Ole Klindt-Jensen e Svenolov Ehren. (948.031) Illustrazioni brillanti e segmenti narrativi ben fatti. Fornisce un senso reale del luogo. Il mio preferito.

I Normanni, di Thomas Froncek. Un libro Time-Life (913.031) Come al solito, molte

immagini e grandi disegni, compresa la ricostruzione ai giorni di oggi di un'antica fattoria, molti tesori e oggetti comuni, e i trattamenti dal gusto orribile riservati alle mummie dei sacrifici umani che hanno ritrovato nelle paludi Danesi.

I Vichinghi e le loro origini, di David Wilson. (914.8031) Leggibile, con alcune utili piantine degli edifici, fotografie aeree dei siti fortificati e così via.

Il Mondo Nordico, pubblicato da David Wilson. (948) Copre l'intera storia antica del Nord Europa, con simpatici assaggi sui Celti e sugli Slavi. Belle immagini.

Il Mondo Vichingo, di James Graham-Campbell. (948.02) Belle foto delle terre selvagge. Trattazione dettagliate sulle navi a vela. Ottimi diagrammi e foto dei tesori e dell'arte. Organizzato in blocchi leggibili.

Divinità ed Eroi della Mitologia Vichinga, di Brian Branston. (J293.13) Illustrazioni super a colori, testo drammatico. Racconta le divinità mitologiche e il loro mondo e dà un gran senso dell'eroe Vichingo attraverso queste figure mitiche.

La Saga di Hrolf Kraki e La Spada Spezzata, di Poul Anderson. Due opere di narrativa che descrivono il sapore di questo mondo Nordico meglio di tanti altri libri. Cercate di loro sotto la "A" di Anderson, di solito nella sezione della narrativa scientifica.

Altri Prodotti del gioco D&D®

Queste sono avventure fantasy ufficiali del gioco D&D® ambientate nelle Terre del Nord.

La Maledizione di Xanathon (X3), di Doug Niles. Un'avventura D&D® di livello Expert di 32 pagine, ambientata nelle montagne del Vestland.

Corona di Antica Gloria (X13), di Steven Bourne. Un'avventura D&D® di livello Expert/Companion di 63 pagine che ha a che fare con la dinastia dominante nel Vestland.

Ci sono anche altre fonti eccellenti e ben documentate. Datevi da fare nel trovarle.

*"Il mio nome è Yon Yohnson,
Io vengo dal Fiordo di Wisca,
Appartengo ad un'orda vichinga.
Quando faccio razzie,
la gente che derubo
mi chiede il mio nome e io dico..."*
(ripetuta all'infinito)

Canto da bevuta tradizionale degli uomini del nord

Storia delle Terre del Nord

Sebbene la storia moderna delle Terre del Nord riguardi gli umani, le civiltà dei giganti e dei goblinoidi vivono in queste regioni montuose e collinari da oltre ventisette secoli. Solo negli ultimi tre secoli la regione del Vestland è riuscita a mettere un freno alle incursioni dei troll e dei giganti. Nel Sodefjord invece, i clan di coboldi e gnoll delle colline saccheggiano ancora le fattorie di frontiera e minacciano le importanti rotte commerciali.

Il Ritiro dei Ghiacci: La disastrosa scomparsa della civiltà di Blackmoor ha causato lo spostamento dell'asse terrestre che ha variato gli schemi climatici del globo, portando i ghiacciai continentali a ritirarsi dalle regioni che oggi sono occupate dalle nazioni del Mondo Conosciuto. A quel tempo, le isole dell'Ostland e i bassipiani del Vestland e del Soderfjord erano sommersi dai mari.

Le Migrazioni degli Umanoidi: Dopo il 1710 PI, tre ondate migratorie spinsero fuori dalle lande gelide del settentrione gli antenati delle attuali popolazioni umanoidi. Essi migrarono lentamente sulle colline e sulle montagne da poco affiorate che costituiscono la moderna Casa di Roccia e le Terre del Nord.

La prima ondata portò gli gnoll delle colline - i cugini più primitivi e deboli delle razze umanoidi. Spinti fuori dalle terre settentrionali dai clan più aggressivi e meglio organizzati di troll e giganti, gli gnoll delle colline si insediarono ovunque negli altipiani della moderna Casa di Roccia e delle Terre del Nord. Non essendoci avversari più deboli o più stupidi, i clan degli gnoll delle colline iniziarono ben presto a combattersi l'un l'altro per assicurarsi le scarse risorse di questa terra aspra e nuova.

La seconda ondata migratoria vide l'arrivo delle varie sotto razze di troll: il comune troll delle radici (il troll base descritto nelle regole D&D ® Expert); il più misterioso troll delle foreste (un troll più grande, più longevo e meno intelligente); il troll delle rocce (una specie lenta, possente e insolitamente pacifica); e il troll gigante (che si suppone estinto in questa regione). I clan dei troll si insediarono principalmente nelle colline ad ovest del moderno Vestland.

Le leggende narrano che le razze dei troll siano tra i più antichi abitanti del

pianeta. A causa del loro stretto legame con la terra, circolano voci secondo cui i più sedentari troll delle foreste, delle rocce e quelli giganti abbiano l'abitudine di "andare in letargo"—diventando immobili e indistinguibili dal terreno o dalle rocce su cui si addormentano.

I giganti costituirono la terza ondata migratoria, composta soprattutto da clan di giganti delle colline e delle rocce, e in misura minore da rappresentanti delle altre razze giganti più conosciute, come i giganti del fuoco e quelli del gelo. Questi clan si insediarono principalmente nelle montagne orientali della Casa di Roccia. Sparuti clan di giganti vivono anche lungo i confini degli altipiani occidentali del Vestland e dei Protettorati, e sui Monti Hardanger confinanti col Soderfjord e con gli Emirati di Ylaruam.

In aggiunta a queste sotto razze di giganti più comuni, le montagne della Casa di Roccia e delle Terre del Nord danno rifugio anche a molti dei giganti più potenti, chiamati "grandi giganti". Queste creature possono raggiungere un'altezza superiore ai 6 metri e sono in possesso di poteri magici incredibili, come la capacità di cambiare forma, evocare incantesimi, ed usare rune magiche o potenti e antichi artefatti. Si dice persino che siano in grado di sfidare gli Immortali stessi in combattimento. Per fortuna, questi altezzosi giganti dimostrano poco interesse per gli affari degli uomini, e vengono incontrati solo dagli avventurieri più tenaci ed intrepidi.

I Primi Inseidiamenti Umani:

intorno al 2000 PI, le popolazioni della prima Età del Bronzo giunsero alle isole delle Terre del Nord e ai bassopiani della costa provenienti dalle regioni di quello che oggi è il Norwold. Essi portarono con sé le loro tradizioni culturali e tecniche agricole primitive, ma si dimostrarono abili uomini di mare e pescatori dotati. La maggior parte delle isole e dei bassipiani delle Terre del Nord sono ottimi terreni per l'agricoltura, anche se la terra è accidentata e poco fertile lungo la costa settentrionale, e ricoperta di foreste e di paludi nella parte più meridionale dell'entroterra e nelle isole più al largo.

La maggior parte delle comunità erano molto piccole, governate da un capotribù che veniva probabilmente scelto per la forza e per la sua abilità nel combattimento. La

maggior parte dei villaggi "comunicava" solo attraverso le scorrerie e i conflitti. Fin dall'inizio, un buon Normanno doveva essere abile tanto nelle armi quanto negli strumenti del suo mestiere. La sopravvivenza di ogni comunità dipendeva infatti dall'abilità in combattimento di ogni singolo membro.

Le Terre del Nord caddero sotto il dominio dell'Impero di Nithia intorno al 1000 PI. I nithiani stessi mostrarono uno scarso interesse per queste terre a causa del clima freddo e umido, ed evitarono di spingersi negli altipiani più selvaggi per non scontrarsi coi clan di gnoll e troll che le infestavano. Anche se vennero fondati alcuni piccoli avamposti commerciali lungo i fiordi e i fiumi, gli unici contatti che la maggior parte degli abitanti delle Terre del Nord aveva con l'impero avvenivano quando loro o i loro congiunti venivano presi come schiavi e deportati nella madrepatria di Nithia. Quando l'impero cadde nel 500 PI, le poche tracce della cultura nithiana nelle Terre del Nord svanirono nell'arco di un decennio.

Gli antichi normanni praticavano riti sciamanici e usavano le rune magiche norrene, ma furono i nithiani a portare in queste terre le prime conoscenze formali sull'arte della magia arcana, e questo resta la loro unica eredità degna di nota. Con la scomparsa dei nithiani, lo studio delle arti magiche nelle Terre del Nord subì un brusco arresto, e restò un'arte oscura e temuta per i dieci secoli successivi.

Le Civiltà Nanica: poche sono le informazioni relative agli anni iniziali trascorsi dai nani Modrigswerg nelle Terre del Nord. Conosciuti come "i nani corrotti" dai loro cugini della Casa di Roccia, le leggende dicono che questi nani furono cacciati dalla Casa di Roccia perché avevano rinnegato le antiche tradizioni dei clan e avevano iniziato a trafficare con negromanti e alchimisti. Considerata una stirpe maledetta, il loro nome è oggi sinonimo di follia e malvagità.

Più asociali dei nani della Casa di Roccia, i Modrigswerg preferiscono vivere in piccole unità familiari o in eremi isolati. Sono rinomati per la qualità dei loro lavori in pietra, dei loro gioielli ed eccellono nell'arte della metallurgia. La loro superba maestria artigianale si combina con le arti segrete della magia nanica per produrre

meravigliosi artefatti. Tuttavia, i nani corrotti sono considerati infidi e malevoli nel peggiore dei casi, avidi e menzogneri in generale, ritrosi e asociali nel migliore dei casi.

Come è tipico della civiltà nanica, i nani nordici sono estremamente conservatori nelle tradizioni e nelle abitudini, ma poco interessati a storie e racconti. Inoltre, i Modrigswerg non sono inclini a parlare del loro passato. Di conseguenza, si sa molto poco di questi semi-umani, e tracciare l'origine e l'ubicazione corrente degli artefatti leggendari potrebbe essere una sfida formidabile.

Si dice che i Modrigswerg siano particolarmente longevi, anche per i nani, sebbene la follia associata al loro clan conduca molti di loro all'autodistruzione. I clan e le famiglie rimangono di solito nelle stesse abitazioni per secoli. Non esiste alcun re o capo clan riconosciuto, e c'è pochissima comunicazione tra le varie casate sotterranee. Le famiglie e i piccoli clan possono vivere nel raggio di una decina di chilometri e non rivolgersi parola per centinaia di anni.

Le Terre del Nord sono anche la dimora di numerosi emigranti provenienti dalla Casa di Roccia, e costituiscono il due per cento del totale della popolazione delle Terre del Nord. La maggior parte di questi nani immigrati sono arrivati negli ultimi quattro secoli. Gli emigrati di Casa di Roccia vengono di solito considerati come nativi delle Terre del Nord, anche se ancora permane un forte pregiudizio contro i nani in molte comunità rurali e più conservatrici.

La Tragedia degli GNOMI delle Terre del Nord:

Sono pochi i resti dell'antica civiltà gnomica delle Terre del Nord. È possibile ritrovarne qualche traccia negli sterminati e labirintici tunnel che collegano le loro città sotterranee ora occupate dai coboldi. Inoltre, curiosi artefatti vengono ogni tanto rinvenuti sui cadaveri dei razziatori coboldi - artefatti di fattura antica e bizzarra tipica degli gnomi.

Apparentemente, gli gnomi arrivarono nelle Terre del Nord dalla catena montuosa di Altan Tepes intorno all'anno 2500 PI. Riuscirono a coesistere con successo con le altre razze umanoidi poiché i passaggi sotterranei che collegavano i loro complessi abitativi erano troppo piccoli per permettere agli gnoll e ai troll di entrarvi. Le relazioni

con i clan di Modrigswerg furono sempre distanti e formali, e in alcune occasioni decisamente ostili da parte dei nani, ma qualche scambio deve esserci stato, come viene evidenziato dalla presenza di una moltitudine di antichi artefatti gnomici nei tesori dei nani corrotti.

Nel 490 DI, alcuni clan di coboldi arrivarono nella regione dall'ovest, messi in fuga dagli eserciti della Casa di Roccia. Non essendo mai stata una razza numerosa, gli gnomi cominciarono a soffrire l'inferiorità numerica contro i più prolifici e bellicosi coboldi. Inoltre, agli gnomi mancava una considerevole tradizione militare. Nell'arco di poche decine di anni, i clan di coboldi più aggressivi e guerrafondai li sterminarono tutti ad eccezione di un piccolo numero di esuli che fuggirono prima della disfatta totale. Le fattorie sotterranee, i tunnel, le città e le miniere furono poi occupate dai conquistatori coboldi.

Per decenni, i coboldi sono rimasti nelle loro roccaforti sotterranee, eccezion fatta per qualche occasionale incursione militare. Le nazioni umane del Mondo Conosciuto danno poca importanza ai loro affari. Tuttavia, il recente incremento delle incursioni dei coboldi nelle regioni meridionali di Soderfjord potrebbe essere un chiaro segnale che tale situazione stia cambiando.

L'Ascesa dei Pirati dell'Ostland:

All'inizio del quinto secolo DI, un pugno di signori della guerra salì alla ribalta lungo le coste delle isole di Noslo e di Kalslo. Unendo le loro piccole comunità in clan più grandi attraverso la conquista, i matrimoni e la diplomazia, questi capi tribù barbari si combattevano l'un l'altro costantemente, ognuno cercando di estendere il suo controllo sulla regione. Questi capi clan svilupparono l'arte della guerra lampo via mare, ed estesero la pratica delle razzie per colpire obiettivi più distanti lungo le coste della moderna Ylaruam e del Norwold. Questi condottieri divennero gradualmente più potenti, più organizzati dal punto di vista militare e più ricchi.

Alla fine, un re si impose sugli altri. Dopo una serie di battaglie decisive, Cnute di Zealand venne dichiarato Re dell'Ostland nel 478 DI. La sua ascesa è dovuta anche alle grandi abilità diplomatiche di sua moglie, Gudrid, e agli stregoni stranieri assoldati da Gudrid e dai suoi consiglieri.

Cnute e Gudrid furono monarchi spietati ma efficaci, capaci di unire i rissosi clan normanni in un'unica nazione di guerrieri navigatori. I discendenti della loro dinastia ancora occupano i troni delle attuali Ostland e Vestland.

I Figli di Cnute: All'inizio del sesto secolo, i tre figli più giovani di Cnute—Eirik, Sven e Hrafn—condussero una serie di spedizioni per colonizzare la regione continentale oggi conosciuta come Vestland. I figli di Cnute costruirono degli insediamenti sulla costa orientale e più dentro l'entroterra, spingendosi a fondare Rhoona lungo il Fiume Vestfjord nel punto più ad ovest, e insediarono anche degli avamposti nell'entroterra collinare vicino a Landersfjord.

Con queste comunità come loro basi, i figli di Cnute consolidarono il governo di loro padre sulla regione dei bassipiani. Condussero anche delle incursioni nella regione collinare dell'entroterra contro i troll ed i giganti. Solo per questo i figli di Cnute furono ben accolti, spesso salutati dai clan locali più come protettori che come conquistatori.

Quando Cnute morì nel 526 DI, il governo dell'Ostland passò al figlio primogenito, Brand, che rimase un pupazzo nelle mani della Regina Gudrid fino alla morte di lei avvenuta nel 552. Brand e i suoi discendenti continuarono ad accrescere il loro potere attraverso le razzie e la pirateria, mentre i figli più giovani di Cnute rimasero sulla terraferma, guadagnandosi una reputazione per l'eroismo e le capacità di comando dimostrate affrontando le molteplici razzie degli umanoidi. Incoraggiarono lo sviluppo dell'artigianato e del commercio nelle città della terraferma sempre più in via di sviluppo, e protessero i proprietari terrieri dai troll e dai giganti e dalle incursioni dei pirati dell'Ostland.

Il Regno del Vestland: La casata reale di Cnute, anche se tecnicamente era la protettrice della regione del Vestland, trattò sempre il continente come un forziere pieno d'oro da saccheggiare per il guadagno dei nobili al potere. I monarchi ostlandesi si prendevano la ricchezza, dando molto poco in cambio.

Nel 604 DI, Ottar il Giusto si rifiutò di pagare il tributo sempre più gravoso

Storia delle Terre del Nord

richiesto da suo cugino, Re Finnbogi dell'Ostland. Ottar aveva parlato per tutti gli jarl del Vestland ed ogni jarl del continente si schierò al suo fianco, rifiutandosi di pagare il tributo. Il re dell'Ostland, indignato, mandò i suoi jarl contro i ribelli del Vestland, e la giovane nazione patì un decennio di incursioni punitive che seminarono il caos lungo la costa del Vestland.

L'opposizione diretta portò all'assedio di Norrvik da parte degli ostlandesi. Alla fine l'assedio fallì. Nel 614, le navi di Ottar dei suoi jarl alleati intrappolarono l'esercito assediante nella Battaglia di Bridenfjord. Il Re Finnbogi fu catturato e fu costretto a firmare un trattato che riconosceva la sovranità del nuovo Regno del Vestland. Ottar fu immediatamente incoronato primo Re del Vestland.

I Protettorati di Soderfjord:

Una terra povera fatta di paludi e di coste accidentate, infestata dagli gnoll, dai coboldi e dagli sciacalli dell'Ostland, con l'aggiunta del frequente malgoverno di molti jarl meschini: tutti questi fattori rendono Soderfjord la più debole ed arretrata delle nazioni nordiche. Gli jarl di Soderfjord sono sempre stati pronti a vendersi a vicenda al miglior offerente e riluttanti nel rischiare le loro risorse per proteggere un vicino. Di conseguenza, le colline e le montagne del Soderfjord sono terre selvagge e pericolose, di rado attraversate dagli uomini. Le carovane della Grande Strada dei Commerci possono fare affidamento solo sulla loro guardia personale per essere protette.

Nel 950 DI, gli jarl della regione si incontrarono al Concilio di Soderfjord dove, dopo molti battibecchi ed intrighi, fu fondata l'Alleanza Difensiva Nordhartar. Questo organismo include tutti gli jarl di Soderfjord e si riunisce ogni sei mesi per legiferare e discutere degli affari di stato.

La Lega ha stipulato dei trattati di reciproca difesa con Ylaruam e Vestland, sperando così di scoraggiare la politica della corte ostlandese, che chiude un occhio sulle razzie dei suoi clan ai danni di Soderfjord. In ogni caso, né l'Ylaruam né il Vestland vogliono rischiare una guerra contro l'Ostland, così le scorrerie continuano mentre la posizione ufficiale dell'Ostland è di negare educatamente di essere a conoscenza di tali incursioni.

I regni di Ylaruam e Vestland hanno inoltre concordato di aiutare il Soderfjord a rendere sicura la Grande Strada dei Commerci per il transito delle carovane. Vestland e Ylaruam contribuiscono a finanziare spedizioni di mercenari organizzate dall'Alleanza Nordhartar—spedizioni necessarie per pattugliare la rotta commerciale, per inseguire i razziatori sulle colline e sulle montagne e per individuare e distruggere le roccaforti degli gnoll e dei coboldi.

Note Storiche: Sia per questo che per gli altri Atlanti del D&D®, il presente è l'anno 1000 DI. *Corona di Antica Gloria (X13)*, un'avventura D&D® di livello Expert

ambientata nel Vestland, e ha luogo un secolo e mezzo dopo il periodo di tempo in cui è ambientato questo Atlante. Il Vestland è diventato progressivamente più moderno e feudale, come il Granducato di Karameikos. Il culto del pantheon nordico è diminuito tra le classi nobili e borghesi, ed è stato sostituito dalla crescente influenza del credo Ruthiniano, una religione legale e civilizzata. Le colline del Trollheim sono state pacificate e colonizzate. Con la rimozione della nazione dei troll che fungeva da stato cuscinetto, le relazioni tra Ethengar e Vestland sono diventate tese, e le scorrerie di confine da parte di entrambe le nazioni sono frequenti.

Cronistoria delle Terre del Nord

- 3000 PI:** La Grande Pioggia di Fuoco. La civiltà di Blackmoor viene cancellata; il pianeta si inclina sul suo asse, causando il ritiro dei ghiacci dal Mondo Conosciuto di D&D®.
- 2500 PI:** Gli gnomi e i nani entrano nella regione e si stabiliscono sulle colline e sulle montagne da dove si sono ritirati i ghiacciai.
- 2000 PI:** Primi insediamenti umani lungo le pianure costiere e le isole.
- 1700 PI:** Giganti, troll e gnoll arrivano dal sud nelle Terre del Nord in ondate migratorie successive.
- 1500 PI:** Piccole civiltà umane dell'Età del Bronzo nelle pianure ad est. Le civiltà più avanzate dei nani e degli gnomi coesistono con i primitivi clan di giganti nelle regioni montagnose ad ovest.
- 1000 PI:** Le civiltà umane vengono conquistate e schiavizzate dall'Impero Nithiano.
- 500 PI:** Crollo dell'Impero Nithiano. Le deboli civiltà tribali umane del continente sono alla mercé dei clan di giganti.
- 490 PI:** Clan di coboldi arrivano nelle regioni montuose da ovest. I coboldi sterminano gli gnomi e occupano il loro regno sotterraneo.
- 0 DI:** Il primo Imperatore di Thyatis viene incoronato.
- 400 DI:** I razziatori dell'Ostland si spingono fino a Thyatis al sud e nel Norwold al nord. Le tribù del continente sono vittime dei razziatori sulla costa e dei clan di giganti nell'entroterra.
- 478 DI:** L'Ostland viene unificato da Re Cnute l'Audace.
- 500 DI:** I figli di Cnute colonizzano il continente. Le incursioni di troll e giganti vengono scoraggiate da spedizioni punitive.
- 614 DI:** Ottar il Giusto sconfigge Re Finnbogi dell'Ostland nella Battaglia di Bridenfjord, nasce il Regno del Vestland. L'Ostland continua a razzare le coste meridionali del continente. Il Vestland si dedica al commercio con le colonie di Alphaia e Thyatis del Mondo Conosciuto di D&D®.
- 950 DI:** Durante il Concilio di Soderfjord viene fondata l'Alleanza Difensiva Nordhartar, creando i Protettorati di Soderfjord. I trattati con Vestland e Ylaruam aiutano il Soderfjord a mettere in sicurezza la Grande Strada dei Commerci che passa per Castellan e intimano all'Ostland di scoraggiare le razzie fatte da pirati ostlandesi lungo la costa. L'Ostland per tutta risposta si allea con l'Impero di Thyatis.
- 1000 DI:** Il Vestland è una nazione moderna ed un alleato commerciale forte e indipendente per le nazioni del Mondo Conosciuto. L'Ostland è un alleato potente e indipendente di Thyatis, aggressivo e belligerante, barbaro nella cultura e nelle pratiche religiose. Il Soderfjord è una debole alleanza di piccoli jarl feudatari, vittima dei clan di giganti e dei pirati dell'Ostland.
- 1150 DI:** La morte del Gran Re Maramet del Vestland e del suo unico erede getta la nazione in un tumulto politico. La Sorona, la corona incantata del Vestland, è ricercata dalle varie fazioni che sperano di reclamare il trono.
- 1200 DI:** Gli ambasciatori della Repubblica di Darokin e dei Nomadi del Deserto cercano l'alleanza delle nazioni del Nord in vista della Grande Guerra (vedi i moduli X4 e X5).

Geografia delle Terre del Nord

Il panorama delle Terre del Nord assomiglia ad un piano inclinato che dalle alte montagne a sud ovest scende giù fino alle basse coste a nord est e alle isole al largo. Il clima varia dall'aria fresca, umida e temperata dal mare lungo le coste, ad un freddo polare sulle cime più alte delle catene montuose a sud e ad ovest.

Circa un quarto del territorio è adatto alle coltivazioni, la maggior parte delle quali si trova nelle isole dell'Ostland e lungo le coste del continente, lungo i fiumi ed i fiordi. Un altro quarto del territorio è adatto solo per il pascolo, soprattutto nell'entroterra continentale e nelle colline pedemontane. La metà restante del territorio è una landa aspra e selvaggia assolutamente inadatta agli insediamenti umani. Le zone selvagge comprendono le accidentate regioni alpine, le foreste più intricate e le regioni paludose.

Le Montagne

I Monti Makkres della Casa di Roccia costituiscono il confine occidentale delle Terre del Nord. La dorsale di questa catena, che arriva con diverse cime a oltre 4.500 metri di altezza, rappresenta una formidabile barriera naturale che ostacola i contatti tra est e ovest, interrotta solo dalle valli di Vestfjord e Nordesfjord.

I Monti Hardanger formano l'aspro confine meridionale dei Protettorati di Soderfjord. Queste montagne di pietre arenarie e calcaree formano come un muro fatto da un crinale alto fino a 3.000 metri, con singole cime che arrivano a quasi 4.000 metri. Questo muro è interrotto ad ovest solo dal Passo di Jotunvalk, lungo la Grande Strada dei Commerci, dove per cinquanta chilometri le carovane attraversano una serie di passi e di aspre valli alpine alte 2.100 metri.

Il Clima: I Monti Makkres e Hardanger hanno un clima alpino: molto freddo in autunno, inverno e primavera, seguito da un'estate breve e temperata. Ci sono pesanti nevicate dall'inizio dell'autunno fino alla primavera inoltrata; anche in estate, durante le terribili tempeste di montagna, i viaggiatori subiscono la minaccia di una nevicata di 30 centimetri o anche più.

Il Terreno: Con le loro cime brulle, i vasti ghiacciai, i ripidi pendii e le valli rocciose le catene del Makkres e dell'Hardanger non sono adatte ad ospitare insediamenti umani. Il terreno accidentato e il clima rigido rendono qualsiasi viaggio in queste zone particolarmente difficile e pericoloso. Molte parti di questa regione sono costituite da rocce calcaree il cui sottosuolo è ricco di caverne naturali – terreno ideale per i nani, i coboldi, i giganti, i draghi e altre razze non umane intelligenti.

Si ritiene che le montagne nascondano grandi risorse minerarie. L'estrazione e il trasporto della ricchezza mineraria in un terreno così accidentato e poi soprattutto attraverso territori pieni di popolazioni non umane ostile, è costoso e pericoloso in modo quasi proibitivo.

La Popolazione: La popolazione umana è inferiore ad un abitante ogni 2,5 chilometri quadrati. Sparute famiglie vivono in isolati avamposti commerciali e stazioni di rifornimento situate lungo le principali rotte commerciali, e cacciatori ed avventurieri solitari sono soliti attraversare la landa selvaggia. La dimensione della popolazione non-umana è sconosciuta; le stime suggeriscono che ci siano 3-4 coboldi o più per chilometro quadrati in alcune regioni, con sporadici clan di giganti e nani ivi residenti.

La Regione Collinare

Le alte colline di Trollheim formano la metà occidentale del Vestland. Le cupole di nudo granito e le brughiere spazzate dal vento sorgono sopra le valli oscure e boschive di questa regione.

L'altopiano ricoperto d'erba e le colline boschive pedemontane dei Monti Makkres corrono da Rhoona nel nord ovest fino alla Valle di Castellan nel sud est, abbassandosi fino a trasformarsi nelle pianure boschive e nelle paludi dell'altopiano costiero.

I colli di Gnollheim corrono verso nord dalle colline pedemontane dei Monti Hardanger fino alla regione della Grande Palude nel Soderfjord e verso est fino alle spettacolari scogliere alte 1.500 metri della Scarpata di Ostfold lungo la costa.

Il Clima: La regione collinare delle Terre del Nord ha un clima freddo, temperato e umido, con degli inverni molto rigidi, una primavera ed un autunno con temperature che vanno dal freddo al moderatamente temperato, e delle estati calde. Le precipitazioni nel nord sono contenute; nell'ovest e nel sud le precipitazioni sono moderate, ma a volte si registrano pesanti nevicate in inverno e violente tempeste in estate. Le colline del Trollheim sono spazzate tutto l'anno da venti forti, il che crea delle alte brughiere senza alberi e delle fitte foreste nelle gole riparate.

Il Terreno: Nelle colline del Trollheim, il terreno è composto da pendii ripidi e affioramenti rocciosi che precipitano formando valli strette e boschive. Il manto erboso molle e umido e i bassi acquitrini rendono il viaggio in pianura difficoltoso. I viaggiatori umani sono costretti a tenersi sul terreno più alto che è brullo e quindi sono più facilmente avvistati dai punti di osservazione dei troll.

Le colline pedemontane dei Monti Makkres e Hardanger sono rocciose e inospitali, interrotte da gole a precipizio, vallate e scogliere. Alcune zone sono in parte adatte per l'allevamento delle pecore. Le civiltà non umane che vivono in maniera nomade come gli gnoll delle colline sono più adatte per questo tipo di terreno.

Vestland e Soderfjord incoraggiano gli insediamenti in questa regione attraverso la concessione di terre. Le terre adatte alla coltivazione e al pascolo sono limitate e le popolazioni non umane sono ostili e difendono in maniera vigorosa i loro diritti di precedenza.

La Popolazione: La popolazione umana è inferiore ad una persona ogni 2,5 chilometri quadrati, e gli insediamenti si concentrano lungo le valli dei fiumi e sulle terre che confinano con l'altopiano. La popolazione non umana non è quantificata; le stime indicano che ci sono meno di 2 troll per chilometro quadrato sulle colline di Trollheim e da 2 a 4 gnoll per chilometro quadrato nelle colline pedemontane di Hardanger, con sporadici clan di giganti e nani ivi residenti.

Geografia delle Terre del Nord

L'Altopiano Costiero

La metà orientale del Vestland, la costa settentrionale del Soderfjord e virtualmente tutte le isole dell'Ostland fanno parte di un ampio altopiano costiero. Le terre vanno dai 30 ai 90 metri sopra il livello del mare, scendendo bruscamente verso il mare e lungo le profonde vallate dei fiumi.

Eretto su una roccia durevole resistente all'erosione, questo altopiano offre un suolo tra il povero e l'inadatto per l'agricoltura. Le fattorie buone sono scarse, solitamente collocate solo nelle valli fluviali e nelle strisce strette lungo la costa. La terra è, in ogni caso, adatta per la pastorizia.

Il Clima: Il clima dell'altopiano è temperato e umido, con un inverno freddo, un autunno e una primavera mite e un'estate calda. Le precipitazioni sono consistenti tutto l'anno, soprattutto in inverno cade anche la neve.

Il Terreno: Questo altopiano roccioso e ondulato è ricoperto di sparute foreste, boscaglia e pianure erbose. Il novanta per cento della popolazione del Nord è concentrata nelle valli fluviali e sulle coste, dove l'agricoltura può essere sostenuta dalla pesca. Le città sono poche e piccole ad eccezione dei più grandi centri commerciali. La maggior parte delle persone vive in comunità di agricoltori o di pescatori.

La Popolazione: La popolazione umana varia da 2-4 persone per chilometro quadrato nelle foreste, a più di 8 persone per chilometro quadrato nelle valli dei grandi fiumi e vicino alle grandi città commerciali.

La Grande Palude

La Grande Palude si trova al centro dei Protettorati di Soderfjord, una regione selvaggia e per nulla ospitale.

Il Clima: La Palude ha un clima umido e temperato, con inverni freddi, un autunno ed una primavera moderati e delle estati tiepide. Le precipitazioni per tutto l'anno sono moderate, ed in inverno si trasformano in neve.

Il Terreno: Questa regione fatta di piccoli laghi, ruscelli, paludi boschive e isole sparse di terreno rialzato è soggetta a grandi inondazioni in primavera ed in estate. La terra non è utilizzabile per l'agricoltura. La fauna selvatica è abbondante e cacciare gli animali da pelliccia è un'occupazione comune. Viaggiare è abbastanza semplice in inverno grazie agli sci, quando i laghi e i ruscelli sono ghiacciati.

La Popolazione: La popolazione umana non supera le due persone per chilometro quadrato. La popolazione non umana è trascurabile, con qualche avvistamento occasionale di draghi rossi e neri.

I Fiumi

Le profonde vallate fluviali delle Terre del Nord si aprono un varco in ogni parte della regione. Le navi normanne dal basso pescaggio solcano questi fiumi fino al cuore dell'entroterra, rendendo così le vie d'acqua il principale canale di comunicazione e di viaggio nelle Terre del Nord.

Due fiumi—il fiume Vestfjord e il fiume Landersfjord—tagliano attraverso i Monti Makkres ad ovest, e arrivano lontano, nella regione dei Grandi Laghi della Casa di Roccia. Questi fiumi sono come ampie strade che arrivano fino al cuore della terraferma, facilmente navigabili fino a Rhoona sul Vestfjord e fino alla città di Landersfjord sul fiume che porta il suo stesso nome. Al di là di questi punti, i fiumi sono pieni di rapide e rocce e diventano sentieri infidi da percorrere. Le navi lunghe e le zattere con un capitano ed un equipaggio abbastanza coraggioso potrebbero riuscire a transitare attraverso la Gola di Vestfjord sia d'estate e che nel primissimo autunno.

Nel sud, alcuni grandi fiumi nascono dai ghiacciai del Monte Hardanger, dappriocipio come violenti cataratte sui monti e nella regione collinare, per poi diventare degli ampi fiumi serpeggianti che scorrono attraverso le pianure paludose del Soderfjord verso il mare.

Flora e Fauna

Vita Vegetale: La regione dell'altopiano nella sua parte selvaggia è un misto di foreste di conifere e latifoglie, alternate a sprazzi di prateria. La maggior parte di quest'area è ad oggi sfruttata come terreni coltivabili e pascoli. Le coltivazioni comprendono orzo, segale, avena e ortaggi a radice assortiti.

Nelle colline di Trollheim, le brughiere più alte sono coperte di erica bassa e resistente, mentre i frassini e i tassi dominano i boschi delle valli riparate.

Una parte della regione dell'altopiano e la maggior parte della regione collinare sono coperte da una foresta mista di conifere e latifoglie. Queste foreste vergini sono folte, interrotte solo da spessi banchi di sottobosco e basse zone paludose che ostacolano gli spostamenti.

I versanti delle Catene Makkres ed Hardanger sono coperti di foreste di conifere. Nella maggior parte dei luoghi il tappeto della foresta è privo di sottobosco, ma a volte è impossibile viaggiare a causa dei folti arbusti e di ammassi di tronchi d'albero abbattuti dal vento. Ad altezze più elevate, è possibile trovare solo una vegetazione alpina e sub-alpina disseminata sui monti.

Mammiferi: Le specie domestiche comprendono cavalli, bovini, pecore, capre, cani e gatti. Topi, cani randagi e cervi sono comuni vicino alle zone abitate; cinghiali, alci, orsi bruni, felini selvatici ed occasionali branchi di lupi possono trovarsi nei boschi misti. Nelle colline pedemontane meridionali, i clan nomadi di gnoll allevano pecore di montagna e grandi bisonti. Cervi, alci, lupi, orsi e leoni di montagna sono più numerosi nelle regioni montane.

Uccelli: Nelle regioni montane, i falchi sono animali domestici diffusi; le aquile selvatiche sono comuni nelle foreste di montagna.

Rettili: Gli unici grandi rettili delle Terre del Nord sono i draghetti montani—intravisti occasionalmente sui Monti Hardanger—e i draghi rossi e neri che sono stati talvolta avvistati nella Grande Palude.

Fauna Marina: Il kraken e i serpenti marini più grandi sono una minaccia occasionale quando si naviga nelle acque del Nord.

Nazioni delle Terre del Nord

I confini politici dell'Ostland, del Vestland e di Soderfjord come vengono raffigurati nelle mappe sono delle garbate finzioni. Più della metà delle colline ad ovest e a sud che sono reclamate dal Vestland e da Soderfjord non sono di fatto abitate dagli umani. Nella maggior parte dei casi, sono controllate saldamente dai vari clan non umani.

Né i vari distretti delle Terre del Nord sono "nazioni" nel senso moderno del termine. Solo l'Ostland ha un forte governo centrale, e questo viene mantenuto solo attraverso l'uso spietato della forza militare da parte del monarca, e le sue azioni vengono sostenute dalla potente classe sacerdotale. Il re del Vestland ha grande prestigio ed è un capo indiscusso negli affari militari, ma i jarl del Vestland conservano una consistente autorità all'interno dei loro stessi domini. L'unica forma di "governo centralizzato" a Soderfjord è l'Alleanza Difensiva di Nordhartar, che si incontra solo due settimane in un anno e trascorre la maggior parte di quel tempo discutendo su chi siede dove nel tavolo della conferenza.

Infine, qualsiasi resoconto onesto delle Terre del Nord deve tenere conto dell'importanza delle regioni occupate dalle civiltà non umane. Anche se gli umani controllano la parte commerciale, economica, relazionale e legata alla guerra delle Terre del Nord, come avviene comunemente in tutte le altre nazioni del Mondo Conosciuto del D&D, le civiltà non umane sono troppo importanti per poter essere trascurate. Singolarmente e sul loro stesso terreno, le razze più antiche si sono dimostrate più di una sfida per gli umani, contenendo l'espansione delle frontiere degli umani. Inoltre, la prospettiva di un esercito non umano ostile organizzato sotto la guida di un unico capo carismatico rappresenta una minaccia per tutte le nazioni del Mondo Conosciuto.

Ostland

GOVERNO: La tradizione culturale delle Terre del Nord è rimasta intatta in questa regione per tre millenni, da quando i primi colonizzatori umani arrivarono qui intorno al 2000 PI. Le civiltà della Prima Età del Bronzo si sono evolute negli originari Normanni per la prima volta nelle isole dell'Ostland. Per questa ragione l'Ostland è la più tradizionale delle civiltà Nordiche,

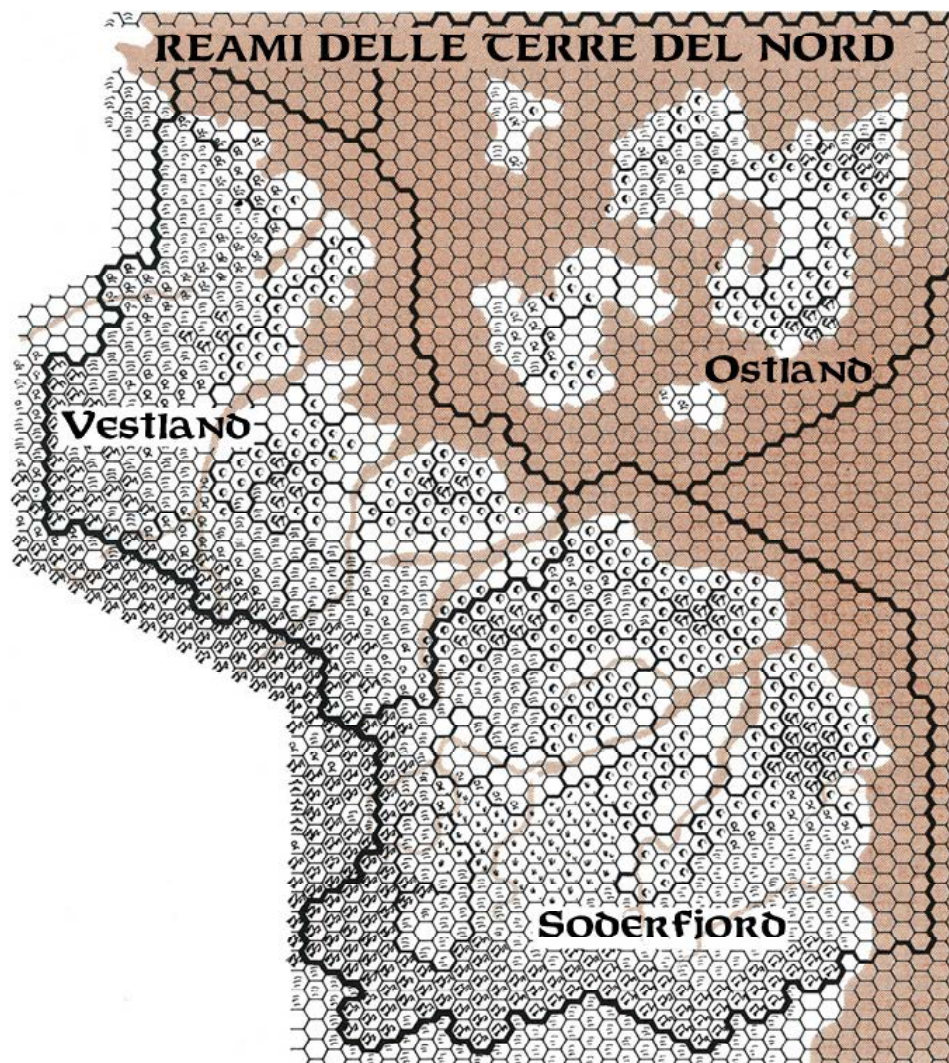
conservando molte delle migliori e peggiori caratteristiche dell'eredità barbara del Nord.

Continuità Culturale: Nella loro storia più antica, i clan dei Normanni che vivevano sulle isole dell'Ostland erano troppo primitivi e disorganizzati per rappresentare una minaccia per una nazione civilizzata, così i Nithiani hanno dimostrato uno scarso interesse per queste isole. Sul continente la storia era completamente differente: le civiltà locali sono state spopolate, demoralizzate e cancellate dalla conquista, dalla schiavizzazione e dalle malattie dell'Impero Nithiano. A differenza della gran parte del continente, le isole dell'Ostland offrono un terreno adatto per l'agricoltura; così, dal 500 PI al 500 DI, la civiltà Normanna rimase stabile e sana solo nelle isole al largo.

L'ascesa degli Zealandesi: Durante quei quindici secoli, i Normanni furono un assortimento indistinto di clan barbari. Ogni clan combatteva contro ogni altro clan, generalmente per sport e per saccheggio, e occasionalmente nelle guerre minori di conquista. Nessun capo clan dominò più di una frazione delle tribù del Nord allo stesso momento.

Poi, alla fine del quinto secolo DI, un potente clan di Zealand consolidò il potere attraverso una combinazione di forza in guerra e di astuzia nella diplomazia. Questo clan ha istituito il primo re dell'Ostland ampiamente riconosciuto, Cnute Petto d'Orso. Il potere di Cnute si è dimostrato abbastanza forte che la casa reale alla fine si è affermata come un clan all'interno di un clan—il clan reale di Cnute, all'interno del nobile ed onorevole clan di Zeaburg.

Cnute fu un potente guerriero e un generale competente, con una sicura padronanza delle tattiche militari sia di terra



Nazioni delle Terre del Nord

che di mare, che sfruttò l'abilità del suo popolo con le navi. Gudrid, la nuova regina dell'Ostland, era altrettanto scaltra come diplomatica e consigliera, almeno quanto suo marito era un guerriero. Hanno così stabilito il modello a supporto della loro dinastia e della loro patria.

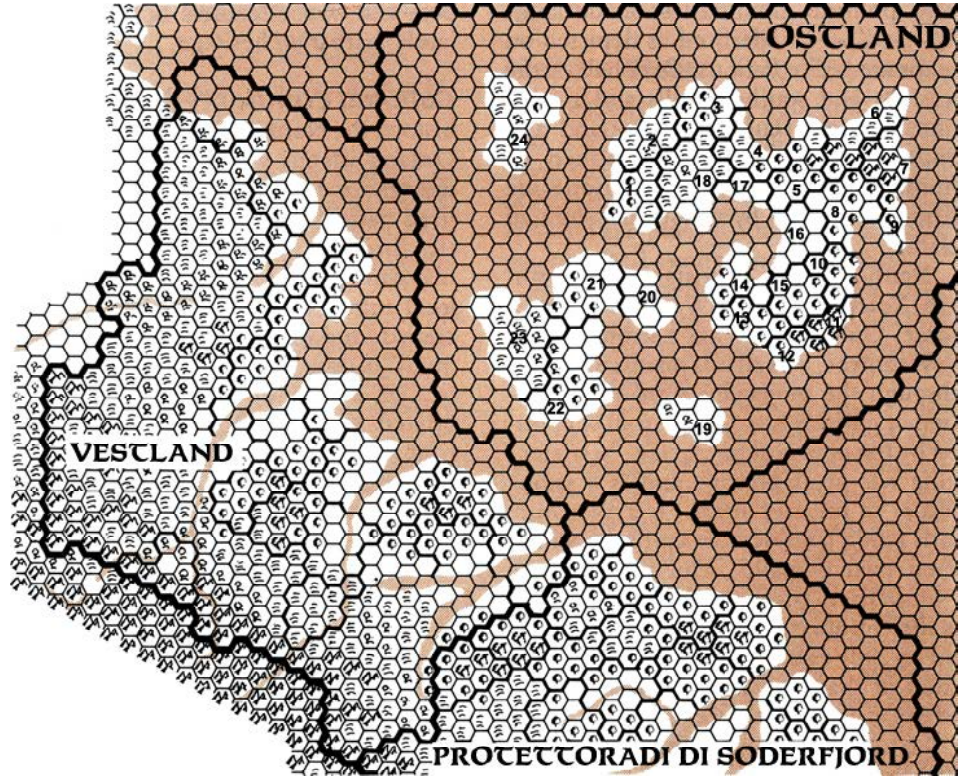
Il Segreto del Successo del Clan

di Cnute: I Cnute hanno sempre fatto affidamento su una forte leadership come base del loro potere. Nelle monarchie ereditarie, ciò può creare una prospettiva incerta. La prole reale può essere fatta da idioti o da deboli, o potrebbero sposarsi più in un'ottica romantica o lussuosa piuttosto che per un beneficio politico.

I Cnute hanno sfruttato la pratica dell'affidamento, piuttosto che affidarsi in via esclusiva alla successione per nascita. I migliori giovani nobili di tutti i clan dell'Ostland vengono invitati a vivere a Zeaburg nel Palazzo Reale, dove formano la Corte Reale e la Guardia Personale (conosciuta collettivamente come la "Casata Reale"). Da questo assembramento costruito manualmente, il governatore dell'Ostland sceglie alla fine il suo successore e lo adotta, anche se spesso avviene che sia uno dei figli naturali del re ad essere scelto. In ogni caso, l'erede viene considerato a tutti gli effetti "di sangue reale", come se lui o lei fosse realmente nato dal re e dalla regina.

La Corte di Cnute attrae inoltre molti avventurieri e giovani nobili con scarse prospettive di eredità. A coloro che si distinguono in qualche modo—nelle gare, per qualche gesta eroiche o attraverso una reputazione molto alta come scaldo—viene offerta occasionalmente l'ospitalità del Clan Reale. Una volta nella Corte Reale e nella Guardia Personale, le possibilità di una carriera personale e politica sono buone.

Il Re e la Regina: Dieci anni fa, gli allora governatori dell'Ostland, Re Hord Occhio-Scuro e la Regina Rhora Anlafsdottir, erano i tipici monarchi del Clan Cnute. Hord era nel fiore degli anni, un guerriero temibile, un veterano di molte avventure e scorrerie piratesche ed un generale di esperienza. Ha condotto molte delle sue bande armate come truppe alleate (sarebbe più appropriato dire come



"mercenari") dell'Impero di Thyatis nelle campagne del Norwold.

Ma Hord sperava di far salire il suo stesso figlio al trono—un percorso accettabile quando il ragazzo dimostra di esserne degno, ma non è certo una cosa che un monarca Cnute possa pianificare. In ogni caso, Rhora è morta durante il parto e il bambino è morto a sua volta, e l'interesse di Hord al governo è scemato.

Nella sua depressione, il potere politico di Hord ha iniziato a scivolare silenziosamente nelle mani dei potenti sacerdoti di Odino. Recentemente, una nuova giocatrice ha fatto il suo ingresso nello scacchiere politico: la nuova giovane moglie del re, la Regina Yrsa, la cui visione sembra promettere un cambiamento senza precedenti per Ostland, nel momento in cui riuscirà a consolidare il suo potere.

La Casata Reale: La Guardia Personale del re è una brigata composta da 900 uomini d'élite, comprensiva dei migliori nobili e guerrieri dell'Ostland. I Fratelli del Re, i venti uomini che svolgono la funzione di guardie d'onore del re, sono i migliori tra essi. Questi guerrieri sono spesso nella sala principale durante le feste reali, e godono della totale protezione del re. Questo li mette, praticamente parlando, al di sopra della legge.

Non sarete in grado di trovare nessun altro gruppo più arrogante o sprezzante di questi guerrieri in nessuna parte dell'Ostland. Il trenta per cento di questa forza è composta di femmine, prodi donne guerriere che hanno dimostrato il loro temperamento. Il re sogna di costituire le Valchirie, ad imitazione di Odino, Padre di tutti.

La Corte della Regina si vanta di avere i migliori scaldi, le fanciulle più belle, gli studiosi più avveduti e i cospiratori più abili di tutte le Terre del Nord. C'è un rimescolamento senza fine per acquisire una posizione quando i nobili e i cortigiani attenti cercano di conoscere e di avvicinarsi alla popolare giovane regina.

La Guardia del Corvo Reale:

Questi guerrieri e sacerdoti votati a Thor sono i compagni fissi del re. Questi uomini, conosciuti comunemente come berserker, si sottomettono ad una furia in combattimento indotta da un incantesimo.

I berserker sono solitamente dei bulli arroganti, lunatici ed imprevedibili, capaci di attaccar briga con chiunque non si umili di fronte al Guerriero Benedetto da Thor. Non corre buon sangue tra i Fratelli del Re e la Guardia del Corvo Reale. Ubriachezza, omicidi e faide di sangue a lungo termine sono cosa comune tra loro.

Nazioni delle Terre del Nord

Regno dell'Ostland: Domini e principali insediamenti

N° esagono	Dominio	Area in km ²	Popolazione	Insediamento principale/Popolazione
1.	Vestpont	360	6.000	Porto Swenson, 2.000
2.	Sumarland	375	3.000	
3.	Ringmark	330	3.500	
4.	Hammersholm	275	4.000	
5.	Noslosford	470	7.000	
6.	Vithesford	250	2.200	Baia Tempestosa, 500
7.	Thorholm	250	1.500	
8.	Aland	195	2.000	
9.	Varmgard	500	12.000	Zeafort, 7.000
10.	Haltimark	220	7.000	
11.	Havardholm	220	2.000	
12.	Suddmore	275	2.500	Suddpont, 1.000
13.	Steingard	390	2.400	
14.	Romaland	220	3.500	Shipton, 2.000
15.	Fallersholm	385	9.000	
16.	Zeamark	415	20.000	Zeaburg, 8.000
17.	Hedmark	275	2.100	
18.	Gotland	525	6.000	
19.	Osterlo	195	1.400	Rivasalata, 500
20.	Sognesholm	360	2.000	
21.	Ostmanland	610	8.000	Ostmanhaven, 3.000
22.	Kalsloviki	695	8.000	
23.	Oland	635	9.000	
24.	Kunslo	495	2.000	Sati, 500
	<i>Totale</i>	<i>8.920</i>	<i>126.100</i>	

Il Sacerdozio di Odino e Thor:

la fede in questi Immortali in Ostland è stabilita per legge e i sacerdoti esercitano molto potere. Il re ha come consigliere più stretto proprio l'alto sacerdote di Odino, Asgrim il Curvo, che ha a sua volta il suo staff di chierici di alto livello. Anche alla Regina Yrsa è stato assegnato un consigliere sacerdote, ma lei elude abilmente i suoi tentativi di controllarla. Ogni jarl capo di un clan ha un sacerdote per consigliarlo "sulle materie spirituali".

Le chiese di Odino e di Thor nell'Ostland hanno mantenuto molti dei rituali pagani brutali e oscuri delle tradizioni Normanne—rituali abbandonati da lungo tempo da chiunque altro. La tortura e anche il sacrificio umano vengono ancora praticate nell'Ostland. La disapprovazione degli stranieri ha costretto il governo e la gerarchia ecclesiastica a sconfessare la conoscenza di queste pratiche come fosse una questione di politica

La Politica dell'Ostland

Il re non ha messo alcuna restrizione ai suoi jarl rispetto alle scorrerie verso i paesi

stranieri. Qualche volta chiude pure un occhio alle scorrerie occasionali fatte per sport tra i domini dell'Ostland se la vittima non ha il favore della corte.

Viene incoraggiata l'esplorazione e la colonizzazione delle terre ad est e al nord. I governatori provvedono a finanziare le spedizioni nell'Isola dell'Alba, negli arcipelaghi meridionali e nel Norwold.

L'indifferenza dell'Ostland alla pirateria e alle scorrerie dei suoi clan, ha reso tesi i rapporti con virtualmente qualsiasi nazione del Nord. Vestland, Soderfjord, Ylaruam e Norwold sono tutte scontente dei pirati dell'Ostland che razziano le loro coste e poi fuggono nelle dimore sicure delle loro isole. In ogni caso, nessuna di queste nazioni vuole rischiare una guerra contro l'Ostland, una potente nazione di guerrieri con la migliore flotta del Nord. Inoltre, in risposta agli sforzi del Vestland e di Soderfjord di unire i loro interessi comuni contro l'Ostland, Re Hord ha sottoscritto un certo numero di trattati con Thyatis e si è alleato con l'imperatore nella sua guerra contro le colonie Alpatiane del Norwold.

La Società

Gli Jarl: sebbene ci siano molti clan ricchi e potenti nell'Ostland, il re conserva la sua autorità di prendersi i figli e le figlie migliori per la sua Casata Reale. L'autorità del Clan Cnute è assoluta.

All'interno di ogni singolo clan e di ogni singolo dominio, il principio dell'autorità assoluta del capo è universalmente riconosciuto: la parola di un jarl è legge. Mettere in discussione l'autorità comporterà probabilmente delle percosse, la schiavitù, il confisco delle proprietà o la morte, sebbene alcune recenti decisioni della Regina Yrsa abbiano moderato alcune delle peggiori brutalità.

Uomini liberi e thrall: Non c'è una tradizione democratica nell'Ostland. Gli uomini liberi sono di solito contadini e pescatori. Possiedono la loro terra e le loro barche in base alla tolleranza dello jarl; la loro ricchezza e la loro felicità è direttamente collegata alla qualità dei loro servizi per lo jarl.

La schiavitù nell'Ostland è legale e diffusa. Quelli che nascono thrall rimangono thrall. Un jarl può rendere schiavo qualsiasi uomo libero per qualsiasi offesa, e i prigionieri di guerra diventano thrall, distribuiti dallo jarl come qualunque bottino di guerra.

Note Geografiche

L'Isola di Noslo: Il terreno è fertile. Primavera, estate ed autunno sono miti. Nel rigido inverno, delle violente tempeste di mare mettono a rischio la navigazione, il bestiame e le case. La produzione di beni è in crescita sulla terraferma ed è arricchita da una grande varietà di pesci e da buoni porti da cui salpare. L'isola è densamente abitata e la maggior parte del terreno è coltivato ad eccezione di qualche palude sparsa. La popolazione è sparpagliata tra clan a misura di villaggio e insediamenti familiari. Nonostante la sua abbondante agricoltura, la cultura e le tecnologie dell'Isola di Noslo sono relativamente arretrate rispetto agli standard del Mondo Conosciuto.

Zeaburg: La capitale dell'Ostland è la sede della Corte di Cnute, attualmente governata dal Re Hard Occhio-Scuuro e dalla Regina Yrsa la Giovane. Lo stesso

Nazioni delle Terre del Nord

Palazzo Reale è circondato da venti sale dei clan, le residenze invernali dei Grandi Clan dell'Ostland. Gli ostaggi nobili (sia maschi che femmine) rimangono nella residenza per tutto l'anno (maggiori dettagli sulla Corte di Cnute iniziano da pag. 33).

All'incirca un quarto della popolazione della città è rappresentata dai soldati, dallo staff di supporto e da seguaci da campo che risiedono nelle caserme della Guardia Personale del Re. Inoltre, all'interno delle mura della caserma si trovano la Tesoreria Reale e i Granai Reali.

Un altro quarto della popolazione di Zeaburg è collegata alle residenze invernali della Corte del Gran Clan. Il resto della popolazione della città si raccoglie nei villaggi di contadini e pescatori.

Zeaburg è una capitale ricca ma alquanto arretrata. I ricchi sono molto ricchi, i poveri sono molto poveri, e la classe di mezzo dei mercanti e degli artigiani è quasi inesistente. I visitatori stranieri sono relegati nel palazzo dei forestieri a meno che non siano ospiti della famiglia reale. Il palazzo viene strettamente sorvegliato dalla Guardia Personale del re.

Zeafort: Circondato su tre lati da terreno paludoso, e sul terzo lato da una larga spiaggia dove sono attraccati i vascelli dell'esercito, Zeafort è collocata in maniera ideale per provvedere alla difesa e per permettere alle piccole imbarcazioni di mettere in atto rapide incursioni o campagne militari. Costruita nell'ultimo secolo dalla dinastia degli Cnute, Zeafort è una città fortificata dove sono di guarnigione le tre brigate dell'esercito permanente dell'Ostland.

Tre grandi fortificazioni, ognuna con sedici case comuni, sono la dimora delle tre brigate del Corvo, del Lupo e del Dragone. Annessa ad ogni fortezza c'è un'ulteriore parte—una piccola città fortificata a sé stante—dove vivono gli inservienti e gli addetti.

Le brigate del Corvo, del Lupo e del Dragone sono state coinvolte spesso nelle azioni militari in qualità di alleati dell'Impero Thyatiano nelle loro guerre contro Alphatia, per fare una campagna contro le colonie Alphatiane del Norwold e sull'Isola dell'Alba. Gli ufficiali e gli uomini di queste brigate sono dei veterani con un morale superiore e sono ferocemente fedeli al re.

Le seguenti informazioni di queste brigate sono riferite al Regolamento di Guerra (così come viene sviluppato dalle regole del D&D® *Set Companion*):

Nome dell'unità: Esercito dell'Ostland

Tipo di Unità: Divisione Regolare

Numero di Unità: 1

MV: 4, VB: 102

Organico: 882

Classe delle Truppe: Buona

Abilità Speciali: possono attraversare gli esagoni di oceano (non quelli dei laghi o dei fiumi) alla normale velocità di movimento e possono sbarcare su qualsiasi esagono di costa non occupato da un'unità nemica. Tutte le truppe sono berserker; non verificano mai il morale e falliscono sempre le verifiche di disciplina.

Comandante di Divisione: G9 (CB +1)

Vice Comandante di Divisione: G 8°

Eroi: 6 G15, 6 C8

Unità 1: 120 fanteria d'élite (G3), con spade e lance, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

L'Isola di Kalslo: La maggior parte dell'isola è circondata da una sottile fascia di terreno fertile interrotta da dei bei porti. Lungo la penisola occidentale, delle scogliere rocciose inospitali fronteggiano i marinai. L'interno dell'isola è un altipiano aspro e roccioso adatto solo a far pascolare le pecore.

I clan di Kalslo sono orgogliosi ed indipendenti, e guardati con attenzione dagli agenti della casata reale per trovare dei segnali di cospirazione o di tradimento.

I culti ufficiali di Odino e Thor ricevono qui meno onori di quello a Frey/Freyja. I sacerdoti gestiscono alcuni antichi monasteri nell'interno e lungo le tette scogliere occidentali. Le sacre tombe dei primi re dell'Ostland sono disseminate lungo queste scogliere. Le tombe sono difese dai monasteri, da guardie antiche e incantesimi e dagli spiriti dal sonno inquieto.

Ostmanhaven: Un agitato porto dedito alla pesca e al commercio, Ostmanhaven accoglie gli stranieri e gli avventurieri—a

differenza di quello che avviene nella maggior parte dei porti dell'Ostland.

La città bassa offre le stesse modeste baracche, le stesse squallide taverne, gli stessi magazzini e gli stessi mercati tipici di qualsiasi piccolo porto nel resto del mondo. I nativi hanno addestrato i topi giganti per tenere sotto controllo i roditori normali. I topi a due gambe della varietà umana rappresentano inoltre un grave problema di peste e agli stranieri viene suggerito di tenere sott'occhio le loro proprietà.

Nella città alta si trovano le sale del clan Ostman. Gli edifici sono di pietra di fattura nanica e sono situati in ottima posizione sulle colline per tenere sotto controllo la baia. Gli ostmaniani sono diventati ricchi grazie ai profitti della loro flotta mercantile. Gli ostmaniani arricchiscono i loro tesori grazie alla pirateria, e si dice che la prospera popolazione criminale della città bassa venga organizzata per comodità dei signori dell'Ostman.

Gli ostmaniani non sono mai stati coinvolti dalla paura e dal tradizionale disprezzo dei Normanni per la stregoneria. Tre capi clan sono loro stessi dei maghi, e alcuni dei potenziali eredi dell'attuale capo clan sono stati addestrati alla Scuola di Magia Uppsala di Norrvik.

Sempre in disaccordo con gli Cnute, diversi nobili ostmaniani sono stati dichiarati fuorilegge per tradimento. Due volte nell'ultimo secolo i clan dell'Ostman si sono ribellati alla dinastia dei Cnute; due volte le ribellioni sono state brutalmente ed efficacemente sopresse dai re Cnute.

Le Isole di Osterslo e Kunslo: In considerazione della non coltivabilità del territorio, gli abitanti di queste isole rocciose sopravvivono grazie al mare. La gente caccia le balene e i serpenti marini con piccole barche scoperte, e si dice che siano tra i migliori e più coraggiosi marinai delle Terre del Nord.

Gli estranei e i forestieri non sono i benvenuti; i clan di Osterslo e Kunslo limitano la loro ospitalità ai parenti e agli amici. Ai visitatori viene intimato di andarsene e vengono attaccati se non si attengono a quanto detto. Quando vengono minacciati con la forza, gli isolani rispondono con un'obbedienza scontrosa e non comunicativa.

Eventi Attuali

Le situazioni descritte di seguito sono finalizzate a suggerire delle possibili avventure al DM che desidera creare i suoi personali scenari basati sul Regno dell'Ostland.

Le Colonie dell'Isola dell'Alba:

Incoraggiato dai rappresentanti dell'Impero di Thyatis e nonostante le minacce del Consiglio di Alphatia, il Re Hord ha autorizzato l'insediamento di sette colonie nella costa nord-occidentale dell'Isola dell'Alba. Tre colonie sono già state fondate; le altre quattro sono in procinto di essere realizzate. Con i ritorni dell'oro e dell'argento di questa regione, la Casata di Cnute è ancora più impaziente di andare avanti con questo programma.

La vita nelle colonie è pericolosa ma piena di profitti. A parte la sfida considerevole che rappresentano la bizzarra fauna selvatica dell'Isola dell'Alba, il clima strano e le razze umanoidi ostili, ci si aspetta che i potenti agenti-maghi dell'Impero Alpatiano e i loro fedeli servitori si oppongano alla fondazione di queste colonie. Fortunatamente, la maggior parte delle energie di Alphatia in questo momento sono dirette altrove, ma questa situazione potrebbe cambiare in qualsiasi istante.

Nota per il DM: Questo è un assegno in bianco per i viaggi in mare e per le avventure più selvagge. Qualsiasi eccitante avventura che non si adatta alla vostra attuale campagna può essere ambientata in questo isolato continente insulare.

I Clan Contrari dell'Ostman:

Quasi tutte le fazioni nel Nord sono interessate al destino di questo piccolo clan. I nemici dell'Ostland vogliono accrescere la frizione che esiste tra la dinastia Cnute e gli ostmaniani, indebolendo complessivamente la nazione. Coloro che invece sostengono l'unità nazionale li vorrebbero vedere riconciliati con il monarca reggente oppure eliminati definitivamente.

Asgrim il Curvo ha consigliato al re di abolire i monasteri di Frey/Freyja su Kalslo e di confiscare le loro terre e le loro proprietà. Con i monasteri fuori gioco, Hord potrebbe autoproclamarsi protettore delle tombe degli antichi Re dell'Ostland—e

clandestinamente depredate quelle tombe dei tesori che nascondono.

Le spie di Yrsa la hanno informata di questo piano, a cui lei si oppone. Lei non può lavorare direttamente contro questa strategia, ma ha consigliato Hord di non intraprendere apertamente delle azioni che potrebbero dividere la nazione.

I monasteri sono stati informati del pericolo che stanno correndo, e hanno fatto richiesta di protezione ai patriarchi del loro culto. I monasteri hanno anche richiesto l'aiuto della nobiltà ostmaniana, che sono devoti seguaci di Frey/Freyja e i tradizionali difensori dei monasteri.

Alcuni degli jarl di Hord si sono offerti di rimuovere definitivamente i noiosi clan dell'Ostman in cambio dell'Isola di Kalslo come dominio per il loro clan. Yrsa lavora per evitare una guerra civile che metterebbe a repentaglio i programmi più promettenti come l'alleanza di Hord con Thyatis e il programma di colonizzazione. Lei ha anche messo in chiaro, attraverso i suoi agenti, che i jarl dell'Ostman avrebbero fatto meglio a fare terreno comune con il suo potere crescente piuttosto che ad iniziare una guerra interna che la casata reale è quasi sicuramente in grado di portare a termine.

Finora, Hord non ha dato risposta agli jarl che gli hanno proposto questa strategia, ma alcuni dei suoi consiglieri più anziani hanno segretamente incoraggiato questi jarl aggressivi a mettere il problema nelle loro stesse mani. Un Hord più giovane avrebbe riconosciuto gli sterminatori degli ostamiani come i loro legittimi successori, una volta che l'azione era stata messa in atto. L'Hord più anziano che siede ora sul trono è più capriccioso, e il potere crescente di Yrsa lascia alcuni consiglieri insicuri di come potrebbe andare a finire.

Infine, diverse volte nell'ultimo decennio gli ostmaniani hanno inviato i loro agenti al Re del Vestland e al Signore della Guerra dei Protettorati, offrendo loro di ribellarsi contro il re Cnute se il Vestland e i Protettorati avessero offerto il loro supporto diplomatico e militare. Il Vestland ha ripetutamente respinto queste richieste. Il signore della guerra dei Protettorati, Ragnar, ha proprio di recente accettato tale offerta, a patto di avere un piano realmente realizzabile e di un calendario preciso.

Un'avventura ambientata qui deve dare risposta a diverse domande: possono gli

ostmaniani fidarsi di Ragnar e del sostegno che ha promesso di dare, oppure li lascerà cuocere nel loro brodo? Possono sperare che anche il Vestland si aggiunga alla battaglia se dovesse vedere un'opportunità di punire l'Ostland? Oppure c'è spazio per intavolare una negoziazione con la giovane regina, di cui bisogna verificare la reale forza, barattando il loro supporto ora per la sua protezione in futuro?

Le brigate del Corvo, del Lupo e del Dragone, combinate con la Guardia Personale, formano un esercito di 3.600 uomini. Re Hord può inoltre chiamare dai cinque ai diecimila uomini tra i nobili, le guardie e i coscritti dai clan sottomessi. Contro una tale forza, gli ostmaniani non hanno alcuna possibilità, come risulta evidente anche dalla soppressione sanguinolenta delle loro precedenti rivolte.

Ma se alcune brigate fossero impegnate altrove a combattere per Thyatis, se Ragnar fornisse una o due brigate delle sue truppe, e se Hord Occhio-Scuro fosse preso di sorpresa, questo tipo di rivolta potrebbe funzionare. Con l'aiuto del Vestland, il successo potrebbe essere possibile.

Nota per il DM: Le trame e contro-trame degli ostmaniani, degli Cnute e dei loro seguaci possono fare da cornice ad un'intera campagna di intrighi politici, o essere inserite in singole avventure che ruotano intorno agli elementi minori di queste trame. Prendete in considerazione i seguenti episodi che possono costituire delle singole avventure o una parte di una campagna più grande:

- Un PG chierico, un devoto di Frey/Freyja, viene mandato sotto mentite spoglie ad Ostmanhaven per consegnare un pacco (una reliquia di culta ed un dispositivo magico) ad un determinato gruppo. Quell'individuo, scambiato per un ladro ed un pirata, è in realtà un accolito dei capi del clan dell'Ostman.
- Segnalati dagli uomini di Re Hord come possibili agenti degli ostmaniani, i PG vengono inseguiti ed attaccati nel momento in cui gli agenti di Re Hord provano a scoprire il ruolo dei PG nella cospirazione che sta prendendo piede.
- I PG vengono salvati o contattati dagli agenti di Ragnar, che vuole usarli come corrieri. Intervengono allora gli agenti di Yrsa, dipingendo Ragnar come uno

Nazioni delle Terre del Nord

straniero che mette il naso negli affari politici interni di un'altra nazione – e presentando Yrsa come la forza futura dell'Ostland, capace di rendere ricchi coloro che ora decidono di stare dalla sua parte.

- Avendo sentito dei piani di Hord di confiscare e depredate i monasteri e le antiche tombe, i PG vengono inviati per aiutare i sacerdoti di Frey/Freyja e per ottenere l'aiuto degli spiriti inquieti che fanno la guardia alle tombe degli antichi re del mare.

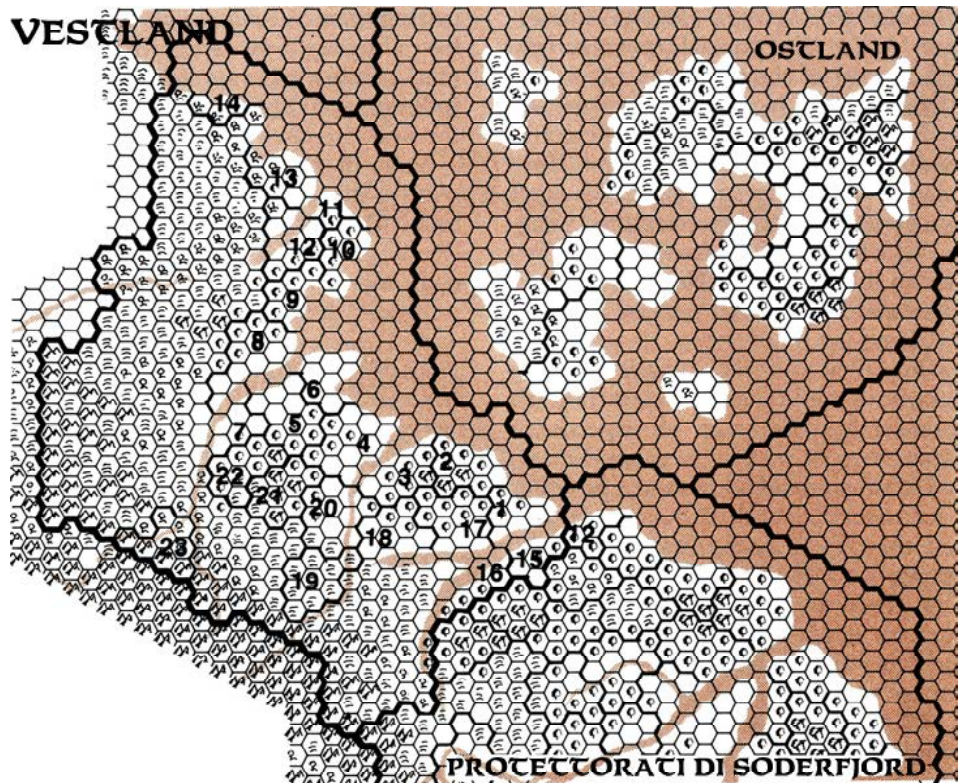
- Molto presto, gli agenti del Vestland, dell'Ostland, degli ostmaniani, della Regina Yrsa; di Thyatis, di Alphatia, dei vari culti e della Compagnia di Assicurazione Continentale iniziano a mettersi in fila nelle sale al di fuori delle stanze dei PG, attendendo il loro turno per complottare o per fare colpo sui sempre più disorientati PG. Le scelte che i PG faranno potrebbero di fatto cambiare il volto dell'Ostland per sempre!

Vestland

GOVERNO: Il Vestland è una monarchia moderna, con una forte aristocrazia feudale. Una borghesia sempre più influente sta facendo crescere l'economia cittadina ed un'a orgogliosa tradizione militare, basata su una milizia di guardie ben addestrate, difende la nazione.

Gli Antenati dell'Ostland: Sebbene qualche piccolo clan di barbari sopravvisse all'occupazione del Vestland da parte di Nithia, il continente era essenzialmente privo di insediamenti quando i colonialisti dell'Ostland arrivarono nel sesto secolo DI. I figli di Cnute e i loro seguaci trovarono un paese aspro con poca terra coltivabile, minacciato dalle tribù dei troll a nord e dalle scorrerie dei giganti ad ovest. Per decenni quegli Ostlandesi si unirono a quelle tribù locali per rendere sicure le loro frontiere dagli attacchi dei mostri.

Ottar il Giusto: per oltre un secolo le colonie del Vestland rimasero sotto il controllo dei re dell'Ostland. In ogni caso, le voraci richieste di tributi e l'indifferenza casuale alle richieste di aiuto contro i troll e i giganti alla fine hanno spinto gli jarl del Vestland a dichiarare la loro indipendenza.



Ottar il Giusto, un discendente di Eirik Cnute, condusse i vestlandesi alla rivolta. Le forze di Ottar—un gruppo eterogeneo di jarl e uomini liberi di frontiera—non potevano competere con le truppe dell'Ostland in uno scontro in campo aperto, ma in difesa delle loro case e delle loro famiglie i vestlandesi si dimostrarono davvero formidabili. Frustrato dalla strenua resistenza dei ribelli, il Re Finnbogi dell'Ostland ha lanciato un'invasione mal ideata. Con i rifornimenti tagliati dai pirati del Vestland, la campagna di Finnbogi era in una fase di stallo che poi si trasformò in un vero e proprio disastro alla Battaglia di Bridleford dove un'incurisione coraggiosa riuscì a fare prigionieri il re e molti dei suoi jarl alleati.

I discendenti di Re Ottar continuano a fare affidamento su una forte guardia nazionale che difenda la sicurezza del Vestland. Più precisamente, il Vestland viene considerato debole come capacità offensiva militare, ma la sua Guardia Nazionale è eccezionalmente efficace nel pattugliare i suoi confini e scoraggiare i pirati dell'Ostland e le loro scorrerie.

Inoltre, i re del Vestland della Casata di Ottar hanno perseguito delle politiche di governo e sociali che hanno reso il Vestland una potenza economica emergente del

Nord. Il sostentamento delle Gilde di artigiani e del commercio con gli stranieri hanno reso il Vestland molto ricco. Gli abitanti delle città sono felici e prosperosi tanto quanto lo sono gli altri nel resto del Mondo Conosciuto e molti artigiani, contadini e pescatori hanno beneficiato degli alti prezzi che i loro beni hanno acquisito nei mercati locali e stranieri. La società aperta del Vestland ha anche incoraggiato l'insediamento di colonizzatori stranieri (più specificatamente, dei nani di Casa di Roccia), arricchendo così la cultura e la tecnologia del Vestland.

Il Re e il Consiglio Reale: Il Re Harald Gudmundson è affiancato da un consiglio di figure di nomina reale che rappresentano i gruppi degli interessi più significativi della nazione: i nobili, le Gilde degli artigiani, i mercanti, i proprietari, il culto di Frey/Freyja e gli altri. Per mantenere la concordia e la cooperazione di un popolo tradizionalmente vigoroso nel difendere i propri diritti, il re deve stare molto attento quando sceglie i vari rappresentanti e deve essere prudente nel riconoscere gli interessi del Consiglio e il loro indirizzo sulle questioni politiche.

Questo è il modello pratico per molti governi cittadini del Vestland, dove il capo

Nazioni delle Terre del Nord

Regno del Vestland: Domini e principali insediamenti

N° esagono	Dominio	Area in Km ²	Popolazione	Insediamento principale/Popolazione
1.	Hostmore	165	3.000	Hostpork, 1000
2.	Valgard	305	3.000	
3.	Grosfold	415	7.000	
4.	Marsfjord	360	9.000	Dremmen, 2.500
5.	Sveamark	525	25.000	Norrvik, 9.000
6.	Fosterhead	195	5.000	
7.	Ranviki	275	6.000	Bergen, 2.000
8.	Falsterholm	385	7.000	Namsen, 1.000
9.	Fynmark	250	5.000	Sudorn, 1.500
10.	Jamtfjord	250	3.000	
11.	Namahed	165	4.000	Tromso, 2.000
12.	Verfjord	335	5.000	
13.	Skanicost	415	7.000	
14.	Norrland	125	5.000	Dovefell, 2.500 Torre Frontemare (X13)
15.	Hrutmark	250	2.000	
16.	Bornbank	235	3.500	Vanger, 1000
17.	Brandholm	555	4.000	
18.	Hennesdalir	470	6.000	Helega, 2.500
19.	Landersfjord	445	10.000	Landersfjord, 5.000
20.	Haverhold	500	12.000	Haverfjord, 4.000
21.	Uplands	500	7.000	
22.	Hallmark	445	7.000	
23.	Rhoona	500	12.000	Rhoona, 5.000
24.	Zone Selvagge	13.000+	1.000	
<i>Totale</i>		<i>21.065 +</i>	<i>161.000</i>	

della città viene scelto dal re o da uno jarl locale, ed un consiglio viene scelto per rappresentare gli interessi dei gruppi locali. Nelle zone rurali e di confine, il capo clan e i suoi jarl subordinati rappresentano l'autorità.

La Guardia Nazionale: La Guardia Nazionale è una sorta di forza di polizia ideata e fondata dal re, con tre responsabilità principali: proteggere le coste dai pirati; pattugliare i confini contro le incursioni dei mostri; e addestrare e far esercitare le milizie locali. Mal pagati, a corto di personale e dipendenti dalle comunità locali per il vitto e l'alloggio, il servizio nella Guardia Nazionale viene considerato come la giusta occupazione di ogni giovane vestlandese—e un'occasione per viaggiare e fare avventure.

La Politica del Vestland: Come detto in precedenza, gli artigiani ed il commercio (sia locale che straniero) vengono incoraggiati. La Casata di Ottar ha anche sostenuto lo studio della magia

classica. L'unica Scuola di Magia delle Terre del Nord è a Norrvik, ma il meccanismo base dell'apprendistato è comune un po' ovunque. I maghi sono comuni nelle piccole città. La stregoneria e le altre arti magiche più primitive vengono praticate soprattutto nelle terre di confine e nelle comunità rurali.

I re di Norrvik hanno per lungo tempo incoraggiato gli insediamenti nelle colline di Trollheim, ma solo di recente il Re Gudmundson è stato in grado di supportare delle spedizioni e di inviare delle guarnigioni di confine in quella zona. I troll si stanno organizzando in risposta, mettendo il Vestland sulla difensiva.

Riguardo alle sue relazioni con le altre nazioni, il Vestland mantiene delle relazioni cordiali sia politiche che commerciali con Soderfjord, Ylaruam, Ethengar e Casa di Roccia. Alcune fazioni sono a favore di un'alleanza con Soderfjord contro l'Ostland per scoraggiare le scorrerie dell'Ostland. Attualmente, il re preferisce evitare un conflitto aperto con l'Ostland.

La Società

Jarl: Nelle aree urbane, l'aristocrazia del Vestland ha garbatamente rinunciato alla sua posizione di potere a favore di una posizione di ricchezza e di onore. Nelle zone rurali e di frontiera, gli jarl continuano ad essere l'autorità indiscussa dei clan, anche se gli abusi di tale autorità siano insoliti.

Uomini liberi e thrall: I mercanti e gli artigiani liberi controllano una gran parte della ricchezza del Vestland, e quindi esercitano un'influenza considerevole. Le gilde degli artigiani e dei mercanti sono molto potenti nelle città. I contadini e i pescatori del Vestland sono molto orgogliosi ed indipendenti, rispettati ed onorati dai capi clan.

La schiavitù è illegale e immorale nel Vestland. I poveri che sono in città vivono una vita miserabile, come succede ovunque, ma i poveri che vivono nelle zone rurali vengono accuditi dalla loro comunità e dal culto di Frey/Freyja.

I nani nel Vestland: Molti giovani nani si sono impiantati nelle comunità del Vestland per offrire le loro abilità da artigiani. Le loro capacità sono molto richieste e quindi possono prosperare velocemente al di fuori del rigido sistema dei clan che esiste a Casa di Roccia.

In ogni caso, ci sono anche molti esiliati nei quartieri dei nani delle città più grandi, dove i delinquenti lavorano come manovali—quando intraprendono un lavoro regolare. Problemi legati al bere sono frequenti. Alcuni nani vengono assoldati come mercenari o come guardie del corpo, o finiscono nel giro della malavita. Tra gli ignoranti e i rozzi c'è molto pregiudizio nei confronti dei nani che vengono percepiti come avidi e ricchi, o come violenti e rozzi.

Note Geografiche

NORRVIK: La capitale del Vestland è la città più cosmopolita delle Terre del Nord. Una grande città moderna sulle sponde del Fiume Vestfjord, Norrvik ha dei forti centri commerciali e di artigiani, una grande e antica scuola di magia e un ampio quartiere dei nani.

Vestfjord: Questo ampio corso d'acqua conduce dall'oceano attraverso i Monti Makkres fino alla parte più interna di Casa di Roccia. Il fiume è navigabile per tutto l'anno da molti vascelli fino a Rhoona.

Nazioni delle Terre del Nord

Oltre Rhoona, il fiume è navigabile solo in estate e nel primo autunno, e poi solo da abili marinai o da occasionali navi lunghe.

La Grande Strada dei

Commerci: Questa strada collega i porti del Vestland e le rotte commerciali del sud con Casa di Roccia, Ethengar e con l'occidente. Nel Vestland, la strada viene attentamente pattugliata dalla Guardia Nazionale, ma non per questo è del tutto libera di banditi. Dei giganti possono occasionalmente essere incontrati lungo la strada ad ovest di Rhoona e vicino al confine con i Protettorati, ma negli altri casi la strada è piacevolmente priva del pericolo dei mostri.

Nelle zone abitate, ci sono numerose piccole osterie lungo la strada. Piccoli gruppi di viaggiatori sono spesso i benvenuti nelle abitazioni private, ma la gente del luogo è meno generosa riguardo all'ospitalità che in altre regioni delle Terre del Nord, a causa del pesante via vai che c'è lungo questa strada.

Nelle terre di confine e nelle zone selvagge delle colline ad ovest e nel sud, ci sono dei ricoveri per le carovane e per i viaggiatori. Questi ricoveri si trovano ad intervalli regolari lungo la strada e alcuni sono fortificati. Alcuni di questi ripari sono protetti dalle guarnigioni della Guardia Nazionale, ma la maggior parte sono vuoti. Molti ripari sono protetti dai santuari di culto, dove delle potenti rune protettive sono state iscritte per l'utilizzo da parte dei chierici itineranti.

Rhoona: Questa città indaffarata e sporca sulla Grande Strada dei Commerci rappresenta un importante porto per il commercio dei beni. Le carovane passano attraverso Rhoona per andare e venire da Casa di Roccia ed Ethengar nell'ovest, e lungo la strada verso le principali rotte commerciali dell'oceano ad est. Rhoona è anche un frequente punto di partenza per le spedizioni che cercano tesori nelle Montagne del Makkres.

Il capo del clan Rhoona si fa chiamare "duca" secondo la moda del sud e mantiene uno stile di vita eccessivo e cerimonioso in un palazzo costruito dai nani posto su una collina che sovrasta la città. Il palazzo è ancora solo parzialmente costruito, spesso ritardato a causa della situazione disastrosa

del tesoro del Duca, ma si dice che sia protetto da vari sistemi di trappole complesse ideate e costruite dai nani. La costruzione del palazzo continua in maniera sporadica.

La maggior parte della grande popolazione di nani che vive a Rhoona risiede nel bizzarro e squallido quartiere chiamato: "La Città Vecchia". La Città Vecchia ha più di venti taverne e i locali birrifici producono una qualità di birra chiara e scura superiore alla media. Nei giorni in cui i nani che lavorano al Palazzo Ducale vengono pagati la Città Vecchia brulica di allegri e forti spacca rocce che una potente sete di birra. La Città Vecchia vede più la parte delle risse dei nani ubriachi, e i banditi e i farabutti si radunano in maniera tanto fitta da sembrare il teschio di un gigante delle colline.

Il quartiere Ethengariano di Rhoona è popolato principalmente dai mercanti che fanno affari con i cavalli e con le capre, e dai nomadi che portano il loro bestiame a Rhoona per vendere e commerciare. Si dice che il quartiere Ethengariano sia un focolaio di complotti malvagi e di intrighi, con tutte le voci che si concentrano sul tempo con il culto di Cretia e sui suoi sacerdoti.

(La città di Rhoona è descritta nel dettaglio ne *La Maledizione di Xanathon (X3)*, un modulo di avventure Expert di D&D®).

Trollheim: Le alte brughiere di granito e le aspre vallate boschive del Trollheim sono state occupate dai troll per secoli. Negli ultimi tre decenni, Re Harald e il Consiglio Reale hanno incoraggiato gli insediamenti in questa zona, in base alle Disposizioni di Colonizzazione del Trollheim.

Le Disposizioni di Colonizzazione all'inizio sembravano essere una semplice procedura standard che chiunque avrebbe potuto seguire per sviluppare le terre selvagge. Il re e il Consiglio aveva iniziato conferendo una concessione sulla terra ad un imprenditore volenteroso, che avrebbe ottenuto il titolo di "duca" e avrebbe giurato fedeltà direttamente al re. Il nuovo duca avrebbe mandato sul luogo una spedizione militare per scacciare i troll lì residente e costruire, il prima possibile, un forte che fungeva anche da residenza del duca.

Sfortunatamente, i duca di solito non riuscivano ad occupare il terreno o ad inviare la guarnigione nel forte, e pochi sono stati coloro che hanno insistito o siano riusciti ad essere efficaci nello scacciare i troll dai loro nuovi domini. I coloni che si sono avventurati in queste regioni, ripulendo la terra per i loro allevamenti di pecore e per costruire degli insediamenti fortificati, spesso si sono ritrovati abbandonati di fronte alle incursioni dei troll.

Peggio ancora, dopo tre decenni di spietati stermini subito da parte degli umani, una piccola ma pericolosa minoranza di troll sta ora iniziando ad apprendere l'arte della guerra moderna contro i loro nemici umani. Gli insediamenti isolati vengono assaliti da incursori troll ben condotti. Prima che i vicini o le guarnigioni della Guardia Nazionale riescano a radunarsi per organizzare la difesa, gli incursori hanno distrutto l'insediamento e ucciso i suoi abitanti, per poi ritirarsi nella regione più interna dove riescono facilmente ad eludere i loro inseguitori.

Il disastroso fallimento delle Disposizioni di Colonizzazione del Trollheim è uno scandalo ed un imbarazzo per il re e per il Consiglio. I titoli ducali e le concessioni di terre sono stati rescissi e delle accuse di tradimento sono state mosse contro gli imprenditori più negligenti. La tesoreria reale è stata aperta per finanziare delle spedizioni per inseguire i predoni fino ai loro nascondigli. Unità della Guardia Nazionale sono state incaricate di occupare, ricostruire e fortificare gli ex possedimenti ducali.

Sudorn: Questa comunità marina è la città mercantile per l'intera costa del nord della Baia di Vestfjord. La guerra dei clan ha decimato la popolazione di questa regione nell'ottavo secolo DI e i vari risentimenti ancora surriscaldano la zona. Le faide sono frequenti, coinvolgendo anche i viaggiatori inconsapevoli che involontariamente sfiorano la sensibilità di un membro del clan permaloso.

Nelle colline del nord ovest ci sono le rovine di molti saloni dei clan e di monasteri. Dei santuari isolati nella regione, ormai caduti in rovina, nascondono delle rune poco familiari di origine sconosciuta. Le persone del posto credono che questi

Nazioni delle Terre del Nord

luoghi siano infestati, ed ognuno si offrirà di raccontare una storia al riguardo.

I troll, per lo più assenti da questa regione negli ultimi quattro secoli, sono stati visti più di frequente, che esploravano le terre vicino agli insediamenti di pianura più lontani. Ad oggi, nessuna scorreria si è ancora verificata, ma i contadini della zona sono nervosi e hanno richiesto un distaccamento della Guardia Nazionale in via precauzionale.

Tromso: Questa comunità si raduna intorno al potente clan dei Namahed, un clan che si vanta di avere in sé del sangue elfico. Il clan Namahed è governato da Eyvind il Bizzarro, sacerdote di Odino. Viene anche chiamato così per i suoi presunti poteri legati alla Vista, e per le crisi e le trance durante le quali riceve le sue visioni. La famiglia reggente ha una nuova sala del clan, costruita nella roccia dai nani, con dei tunnel che conducono giù verso le scogliere sopra la città.

Tromso è il maggiore deposito e il punto di allestimento per le spedizioni che fanno capo a Nordersfjord verso la regione dei troll.

Dovefell: Questo è un piccolo ma ricco villaggio di pescatori e di cacciatori di balene. Le colline al sud sono ricche di risorse minerali, ma il terreno duro e la minaccia dei troll impediscono lo sfruttamento delle risorse.

Haverfjord: Questa vivace città è un importante centro di commercio sulla Grande Strada dei Commerci. Il clima politico è delicato. Le recenti decisioni prese da Leif lo Scarno, il capo del clan di Haverhold, stanno facendo stranire Bifurr Mim (il rappresentante dei nani) il Consiglio cittadino e stanno agitando la ricchezza dei mercanti della città.

Leif ammira i valori conservatori degli ostlandesi e cerca dei legami più stretti con il clan Ostman dell'Isola di Noslo. Ha offerto sua figlia in sposa ad un giovane discendente di quel clan.

Ora Haverfjord sta sperimentando un'ondata di crimini, condotti da una rete criminale ben organizzata che è nata in questa città precedentemente sonnolenta. La gente del luogo collega questo alle relazioni sempre più crescenti tra il clan

Haverhold e il clan Ostman, e la popolazione sta premendo sul rappresentante dei nani e sul Consiglio per ricevere protezione, dal momento che il capo del clan non lo fa. I mercanti conoscono la losca reputazione dei clan dell'Ostman e vedo che le scorrerie dei pirati stanno aumentando sulle navi locali. Stanno iniziando a diventare riluttanti a far spostare i loro beni nell'area, ciò a svantaggio di tutti.

Vanger: Questa fangosa città mercantile serve la riva meridionale del Fiume Landersfjord. La sovranità di questa regione è oggetto di disputa tra il Vestland e i clan al confine nord dei Protettorati.

Ragnar l'Audace, il signore della guerra dei Protettorati, non desidera in questo momento alcun conflitto con il Vestland, ma i capi dei clan di Haltford, Boddergard e Hillgard bramano ai domini vicini di Hrutmark e Bornbank, e volontariamente ignorano l'autorità di Ragnar.

Questi capi clan sollevano continuamente problemi con il clan Bornbank, sperando di provocare una guerra di confine. Poi i clan chiederebbero l'aiuto delle truppe di Ragnar, confidenti nel fatto che il signore della guerra li aiuterebbe piuttosto che rischiare di perdere l'appoggio degli altri jarl di Soderfjord.

Landersfjord: Questa città di frontiera legata al commercio sulla Grande Strada dei Commerci è anche un porto dalle acque profonde sul fiume Landersfjord. Arnulf Burison, capo del clan Landersfjord, è anche il sindaco della città. Arnulf ha incoraggiato i ricchi mercanti e gli avventurieri a costruire dei ricchi manieri in città con la promessa di avere il lavoro e l'ingegneria dei nani a buon mercato, e costruire edifici in pietra e reso abbastanza semplice proprio dal porto con l'acqua profonda. Avendo una visione moderna sulla stregoneria, Arnulf a un certo numero di maghi addestrati al suo servizio, essendo egli stesso un famoso avventuriero e un uccisore di giganti.

Il sogno di Arnulf è di costruire una città che concorra con Norrvik per ricchezza ed eleganza. A questo fine, egli cerca di fondare una scuola di magia con una collezione di tomi e di artefatti per superare la biblioteca della Scuola Uppsala a Norrvik. Arnulf e un gruppo di ricchi sostenitori

(mercanti, avventurieri e sacerdoti dei templi) stanno acquistando dei notevoli libri di incantesimi, tomi, pergamene e oggetti magici ai prezzi migliori.

Alloggi e servizi in città se ne trovano in abbondanza, variabili sia per costo che per qualità. Le spedizioni sono abbondanti e qualcuno vi consiglierà le guide disponibili per le avventure nell'entroterra. Un servizio di messaggeria e di camera di compensazione delle spedizioni, allocato nella Sala del Consiglio, vi offrirà consigli e voci scelte per i cacciatori di tesori.

Eventi Attuali

Questi eventi sono finalizzati ad essere usati come schema su cui un DM può sviluppare le sue avventure nel Vestland.

Trollheim: Le terre destinate delle Disposizioni di Colonizzazione del Trollheim si trovano nella sezione orientale della regione collinare tra Dovefell a nord e Namsen a sud. Queste terre sono state mappate e colonizzate solo in parte, sebbene nell'ultimo decennio molti colonizzatori hanno abbandonato le loro fattorie o sono stati scacciati dagli attacchi dei troll. La regione collinare ad ovest di queste terre è in mano ai troll in maniera incontrastata, largamente inesplorata.

Guerrieri, maghi e altri avventurieri vengono ricercati per prestare servizio nella Guardia Nazionale. Le unità per la protezione di questa regione stanno per essere formate a Sudorn e a Tromso. A chi si arruola viene promesso un bonus economico sostanziale al momento dell'arruolamento e la concessione di una terra a Trollheim al momento del congedo. È anche possibile arruolarsi a breve termine in cambio solo di denaro.

Le unità mercenarie stanno per essere assoldate sulla base di una singola missione per fare operazioni e campagne in questa regione. I capitani interessati devono incontrarsi con Eyvind il Bizzarro a Tromso o con Rurik Sturlason a Sudorn—questi jarl coordinano l'intera campagna per conto del re. Eyvind e Rurik hanno a disposizione dei fondi reali per il pagamento e l'equipaggiamento delle unità mercenarie. Le missioni si sostanziano nell'esplorazione della frontiera e nell'inseguire i troll incursori fino alla regione interna.

Nazioni delle Terre del Nord

VANGER: Rotolf Kalfson del clan Bornbank ha messo in guardia Guthorm Ossa-Fragili del clan Boddergard di Soderfjord che qualsiasi ulteriore scorreria condotta dagli uomini dei Boddergard sarebbe stata considerata un atto di guerra. Rotolf ha giurato in un messaggio inviato a Guthorm, “se verrò di nuovo provocato, inseguirò i tuo cani codardi fino alla porta della tua Sala”.

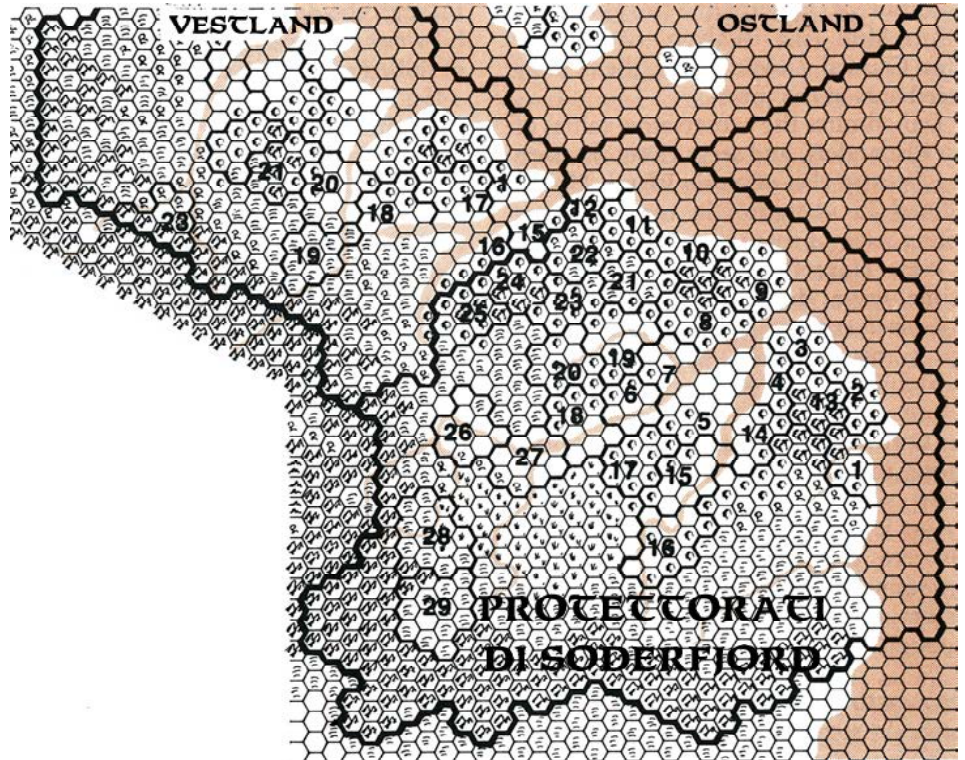
Rotolf sta assoldando dei mercenari ed accoglie gli uomini liberi al suo servizio come guerrieri del clan. Gli uomini accolti come guerrieri del clan sono ufficialmente adottati nel clan Bornback e acquisiscono il diritto alle obbligazioni e all'ospitalità nelle sue dimore. Delle voci dicono che Rotolf non sia schizzinoso nell'assoldare dei criminali, degli uomini senza clan o degli stranieri al servizio suo e del clan.

Landersfjord: Arnulf Burison ha offerto una ricompensa per il ritrovamento di due pali incantati, incisi con delle rune e decorati in oro e argento, presi dalla carcassa di una nave di un'antica tomba regale. I pali sono scomparsi dal Riposo di Oland, un monastero di Odino nelle colline ad ovest di Landersfjord, dove erano stati portati per motivi di studio. I pali erano secondo delle testimonianze sacre ad Odino e contenevano delle varianti di rune in precedenza sconosciute.

Il Governo dei Protettorati di Soderfjord

Per gli ultimi tre secoli la regione del Soderfjord è stata divisa in numerose “nazioni minori”, ognuna delle quali governata da un potente clan. Di volta in volta uno jarl invadeva e conquistava i territori vicini autoproclamandosi re, ma subito gli altri capi clan si alleavano e ponevano fine ai giorni di gloria del nuovo “re”. Poi i capi-clan alleati si combattevano fra loro per spartirsi i territori e, quando tutti erano stremati, tutto tornava come prima, o quasi: centinaia di morti in più e numerosi villaggi e fattorie bruciati e distrutti.

Tanto per cambiare a volte qualche jarl dell'Ostland sbarcava sulle coste del Soderfjord: uccideva un sacco di persone, bruciava villaggi e fattorie e si



autoproclamava re. Poi rubava e saccheggiava tutto ciò che poteva stare sulle sue barche e ritornava in Ostland, mentre gli jarl di Soderfjord stavano ancora discutendo su chi doveva schierare i propri uomini per contrastare l'invasione del nemico.

Dopo secoli di continue guerre di questo tipo, i nobili di Soderfjord realizzarono che l'unica speranza di sopravvivenza rimaneva nel trovare un qualche forma di collaborazione.

L'Alleanza Difensiva di

Nordhartar: Al Consiglio del Soderfjord del 950 DI, i rappresentanti dei più potenti clan della regione siglarono il Trattato dei Domini Alleati, formando l'Alleanza Difensiva di Nordhartar. Quelli che aderirono ed i loro discendenti, si impegnarono a rispondere alla convocazione del “Signore della Guerra” (nominato dal Gran Consiglio degli Jarl) in difesa delle terre dei firmatari che venissero attaccate. Negli ultimi cinquant'anni i discendenti dei firmatari si sono, tutto sommato, mantenuti fedeli all'Alleanza.

Il Signore della Guerra ha il grande potere di costringere alla cooperazione i clan quando si tratta di difendere il Soderfjord contro nemici esterni (come i

pirati dell'Ostland) o le minacce interne (come clan che non aderiscono all'Alleanza, mostri e banditi che minacciano le rotte commerciali). Il Signore della Guerra non ha altri poteri ufficiali.

Il Concilio, comprensivo di tutti gli jarl governanti del Soderfjord, si riunisce due volte l'anno per confermare o scegliere un nuovo Signore della Guerra e per discutere in materia di difesa nazionale. Il Concilio ha anche il potere di discutere e varare nuove leggi riguardanti il Soderfjord ed i suoi abitanti, ma non ha l'autorità di farle poi rispettare. Infatti gli jarl e i capi clan rimangono le uniche autorità riconosciute nei vari domini. Leggi e giustizia dipendono dal potere, dal carisma e dalla volontà dello jarl del luogo.

Le motivazioni dell'attuale Signore della Guerra, Ragnar l'Audace, sono sia ambiziose sia patriottiche. Egli si gode la ricchezza ed il potere della sua posizione, ma crede anche che i Protettorati debbano diventare una nazione moderna ed unificata, così da evitare di venire piano piano schiacciati da Ostland e Thyatis. Egli è anche deciso ad utilizzare tutti i mezzi—persuasione, diplomazia e pugno di ferro—per raggiungere il proprio obiettivo.

Le Brigate Libere: Create, organizzate e supervisionate dal Signore

Nazioni delle Terre del Nord

Protettorati di Soderfjord: Domini e Principali Insediamenti

N° esagono	Dominio	Area in Km ²	Popolazione	Insediamento principale/Popolazione
1.	Olvasfjord	415	5.000	Wilmik, 2.000
2.	Suddland	335	3.500	
3.	Hordamark	275	6000	
4.	Heddesfjord	220	8.000	
5.	Soderfjord	555	18.000	Soderfjord, 7.000
6.	Vithesfeld	335	8000	
7.	Bergholm	305	2.000	Dorna, 2.000
8.	Vastergard	525	9.000	
9.	Rogaviki	500	6.000	
10.	Vandermark	360	7.000	
11.	Haltford	195	6.000	Morden, 3.000
12.	Borkmark	140	2.500	
13.	Moderfeld	390	1.500	
14.	Oberbeck	275	2.500	
15.	Rurrland	610	2.000	
16.	Ozurfold	610	1.500	Cuorbiano, 750
17.	Gudholm	500	5.000	
18.	Hedden	500	5.000	Paludosa, 3.500
19.	Dealand	555	2.000	
20.	Hadmark	555	3.500	
21.	Highland	445	5.000	Altoforte, 2000
22.	Hillgard	445	4.000	
23.	Ranholm	445	2.500	
24.	Hodderland	445	2.500	
25.	Boddergard	500	3.000	Ranwood, 1.000
26.	Otterland	555	1.500	
27.	Gretmarsh	525	2.000	Sortfeld, 500
28.	Nordcastel	775	8.000	Valnevosa, 2.000
29.	Castellan	775	15.000	Castellan, 6.000
	Zone Selvagge	18.000+	3.000	
	Totale	31.065 +	160.500	

della Guerra, queste unità sono milizie libere organizzate. Ogni brigata è costituita da un gruppo di sub-unità organizzate sotto il controllo di un unico jarl. Alcune brigate, provenienti dagli insediamenti più grandi, ricevono un addestramento militare, ma la maggior parte non sono altro che contadini e uomini liberi della regione che lo jarl ha addestrato alla guerra. Diverbi politici fra le Brigate sono intensi e spesso distruttivi ma, grazie alle tradizioni dei popoli guerrieri delle terre del nord, le Brigate sono piuttosto efficienti sul campo di battaglia.

Politica dei Protettorati di

Soderfjord: Il popolo del Soderfjord onora ancora il principio democratico del *thing*, una tradizione degli uomini del Nord. Il *thing* è un'assemblea pubblica annuale o semestrale, dove tutti gli uomini liberi sono invitati ad esprimersi in merito a leggi o

politiche concernenti affari locali o nazionali. Nessuna legge può essere approvata senza il consenso unanime di tutti i presenti, e nessun provvedimento quindi può essere preso, eccetto nei casi di emergenza, per far rispettare tali leggi.

Il *thing* è una rispettabile forma di primitiva democrazia, ma è del tutto inadatta ad affrontare i problemi e gli affari di una nazione moderna. Quindi il Soderfjord rimane una nazione di lodevoli ed ammirabili principi, ma con un governo primitivo ed inefficace.

Ben poco inoltre viene fatto per incentivare gli affari interni, il commercio o l'industria, e le persone sono tradizionalmente indipendenti e autosufficienti per quanto riguarda l'artigianato e gli altri mestieri (incluso l'utilizzo della magia). Come per tutto il

resto, anche in questo campo lo jarl del luogo prende tutte le decisioni in merito.

Un esempio di cooperazione fra i clan è Sodervirk, una muraglia difensiva attualmente in costruzione nelle colline sudorientali, atta a proteggere gli abitanti di quelle colline dalle invasioni delle tribù di gnoll.

Data la mancanza cronica di fondi, la costruzione di Sodervirk è un incubo politico. I domini locali dovrebbero sobbarcarsi i costi, fornire la forza lavoro e i rifornimenti per i forti che devono essere costruiti ogni sette o otto chilometri di muro. Tuttavia pochi clan sono interessati ad avere il "privilegio" di partecipare a quest'impresa, e in pratica solo lo Jarl Vandrad Horikson di Ozurfold sta portando avanti concretamente il progetto.

Note per il DM: questo sarebbe un luogo difficile ma interessante da scegliere per concedere un Dominio a un PG nobile di livello Companion.

Il Soderfjord è famoso per essere lo "zerbino" delle Terre del Nord. Una nazione giovane, con un governo debole e una storia ricca di guerre intestine e politiche volte alla divisione interna, i Protettorati non possono fare granché per cambiare quest'impressione. Molti clan e jarl sono sotto l'influenza segreta di varie fazioni del Vestland, dell'Ostland e di altre nazioni—nazioni che trattano il Soderfjord con discreto scetticismo e sfiducia.

L'alleato più stretto dei Protettorati è il Vestland, e anche il vicino Ylaruam mantiene relazioni diplomatiche amichevoli per proteggere i suoi interessi commerciali. L'Ostland invece è apertamente ostile, e permette ai suoi clan di fare razzie impunemente sulle terre del Soderfjord senza alcun freno. Tuttavia, la corte di Cnute non ha finora manifestato alcuna intenzione a progettare l'invasione aperta e la conquista dei Protettorati.

Società

Jarl: La presenza molti potenti clan che cooperano fra loro e di jarl che governano come re piccoli territori, rende la politica complessa e aspra. Sanguinose faide e razzie illegali sono comuni, e molte dispute fra clan rimangono irrisolte per anni.

Uomini liberi e thrall: Gli uomini liberi godono di maggior rispetto qui che non in Vestland e Ostland. Gli uomini liberi onorano

Nazioni delle Terre del Nord

e rispettano l'autorità dei capi del clan cui appartengono, soprattutto quando sono coinvolti in dispute con clan rivali. Anche nei villaggi il clan è un forte legame sociale fra gli abitanti.

La schiavitù è illegale ed è disonorevole reclamare la proprietà di una persona. È comunque vero che alcuni potenti jarl si permettono di tenere i membri del proprio clan in un regime di semi schiavitù, attraverso l'intimidazione ottenuta tramite i loro sgherri e gli huscarli (uomini della loro guardia privata). Nonostante siano disprezzati dagli altri nobili, né il Signore della Guerra né gli altri jarl intervengono contro di loro, perché interferire negli affari interni di uno jarl è illegale, e quindi il trasgressore rischierebbe poi di dover affrontare da solo lo jarl ed i suoi guerrieri.

Note geografiche

Soderfjord: Questa disordinata e squallida città ha un eccellente porto fluviale e una cattiva reputazione. È protetta dal Forte Ragnar, un'isola fortificata posta di fronte al porto della città, che è il principale centro di commercio dei Protettorati.

Forte Ragnar è la residenza occasionale di Ragnar l'Audace, Signore della Guerra dei Protettorati e comandante della Brigata Ragnar, un'unità di 900 uomini stanziata nel forte. Il Consiglio di Soderfjord si riunisce due volte l'anno proprio in questo forte.

Alleanza Difensiva di

Nordhartar: Come Signore della Guerra dei Protettorati, Ragnar l'Audace ha anche il potere di comandare altre tre unità

di 900 uomini provenienti dai Grandi Clan di Soderfjord, come specificato nel Trattato dell'Alleanza Difensiva di Nordhartar. Queste unità sono obbligate a riunirsi presso i forti di Morden, Paludosa e Castellan entro tre giorni dal ricevimento della chiamata alle armi. Sfortunatamente solo il forte di Castellan è completo; la costruzione degli altri due è stata rimandata per mancanza di fondi. Inoltre problemi di comunicazione, trasporti e politiche interne rendono molto improbabile che le unità dell'Alleanza possano cooperare in una guerra per la difesa dei Protettorati, e ancora meno in caso di una guerra di conquista di nuovi territori.

Castellan: Castellan è una cittadina pulita, moderna e ben costruita, dominata da interessi economici e commerciali. Questi gruppi di interesse supportano Ragnar l'Audace, il Consiglio di Soderfjord e le idee nazionaliste che questi rappresentano, poiché hanno la convinzione che il futuro dei Protettorati debba portarli a diventare una nazione moderna basata soprattutto sul commercio.

Castellan assomiglia più ad una cittadina di montagna di Karameikos o Glantri piuttosto che ad un villaggio delle Terre del Nord. Il forte da poco costruito è un progetto nanico, con solide pareti di pietra disposte a quadrato, anziché la solita palizzata posta sopra ad un terrapieno tipica dei forti normanni. Pochi ricchi mercanti e la maggior parte dei nani del paese vivono in case di pietra, mentre il resto della popolazione vive in case di legno con tetti coperti di tegole (anziché coperti di paglia come nella maggior parte dei paesi del nord).

Nei costumi e nello stile di vita, i castellani sono più cosmopoliti della maggior parte dei normanni. I nani sono una larga minoranza, e facce yleri si vedono frequentemente. Il distretto delle carovane offre la possibilità di stringere accordi commerciali con chiunque e per questo numerose sono le gilde di mercanti di Ylaruam, Casa di Roccia e Vestland che hanno qui i loro uffici.

In aggiunta al regolare traffico di carovane provenienti dal Passo di Jotunvalk e dalla Grande Strada dei Commerci, Castellan ospita di buon grado anche avventurieri e cacciatori di tesori attratti dalle selvagge montagne Makkres e Hardanger. Si narra di un favoloso reame sotterraneo di gnomi, dove i cacciatori di artefatti magici possono trovare un vero e proprio tesoro da saccheggiare se sono disposti ad affrontare le selvagge tribù di coboldi che sorvegliano questi luoghi. Infine anche le montagne a nord ed a ovest di Castellan ospitano feroci giganti e i misteriosi Modrigswerg, due prospettive interessanti per coloro che sono in cerca di avventura e ricchezza.

Valnevosa: La Valnevosa è una vallata montana verdeggiante e fertile piena di eccellenti pascoli. La parte della Grande Strada dei Commerci che attraversa la valle è ben sorvegliata e sicura, anche se le montagne che si ergono a est ed ovest della valle sono i territori delle tribù di coboldi.

Passo di Jotunvalk: Soggetto a tempo variabile e troppo impervio per essere sorvegliato adeguatamente, costituisce il tratto (circa 80 km) più pericoloso della



Nazioni delle Terre del Nord

Grande Strada dei Commerci. Le carovane di solito assoldano altre guardie a Castellan o Cinsa-Men-Noo (Ylaruam) per assicurarsi un sicuro transito attraverso il passo. Giganti delle colline, coboldi, e banditi comuni sono fra le principali minacce "intelligenti" che si possono incontrare. Quando il cattivo tempo costringe le carovane ad accamparsi sul passo, feroci bestie predatrici di varia natura diventano una minaccia ben peggiore.

La Grande Strada dei

Commerci: Questa rotta commerciale terrestre è di vitale importanza ed è pattugliata nel Soderfjord da unità di mercenari create e supervisionate dal Signore della Guerra. Nonostante questo, banditi e razziatori umanoidi sono minacce costanti. Le pattuglie includono generalmente da 4-10 guerrieri e chierici di 1°-3° livello.

Nelle pianure e nelle zone abitate, queste guardie sono abbastanza efficaci nell'eliminare la minaccia dei banditi, ma nelle zone più selvagge come il Passo di Jotunvalk e la Grande Palude, le guardie sono incoraggiate ad evitare scontri diretti quando è possibile, e comunque gli è vietato inseguire banditi, razziatori o mostri lontano dalla strada percorsa dalle carovane. Il morale e l'addestramento di queste guardie è comunque inaffidabile, ed esse sono tristemente famose per avere in più di una occasione abbandonato i viaggiatori al loro destino quando attaccati da un nemico più numeroso o che facesse uso di magia.

La Grande Palude: Questa zona a sud di Paludosa è costituita da una vasta area di acquitrini scarsamente abitata, costellata di zone di terreno coltivabile molto fertile. Tuttavia, anche le migliori strade diventano impraticabili nella lunga stagione delle piogge primaverili, e gli abitanti scarseggiano.

I nativi dei villaggi nei dintorni raccontano storie di streghe, demoni e orribili mostri che si nascondono sotto la superficie delle scure acque paludose. La Strada della Palude è una stretta via che attraversa la palude; di giorno è considerata abbastanza sicura, ma di notte le cose cambiano. Ci sono solo quattro rifugi per la notte lungo la strada, a circa quindici

chilometri l'uno dall'altro, e tutti e quattro sono presidiati e fortificati. Accamparsi per la notte fuori da questi rifugi è considerato decisamente stupido.

Vedi **Viaggiare sulla Grande Strada dei Commerci** a pagina 65 per maggiori dettagli sulla rotta e i suoi pericoli.

Le Pianure Costiere: Le Pianure Costiere Superiori sono ampie distese erbose lungo la costa nord-orientale dei Protettorati, adatte ad ospitare fattorie e pascoli. Le Pianure Costiere Meridionali sono del tutto simili, ma leggermente più rocciose. I bassi dirupi che piombano a picco sul mare rendono difficoltoso per qualunque nave avvicinarsi, a meno di non sfruttare uno dei pochi punti di approdo situato in insenature e baie sparse lungo la costa. Dei punti di osservazione sorgono in prossimità di questi approdi, in modo che quando i razziatori sopraggiungono, la popolazione locale venga avvertita in anticipo e riesca a prepararsi a respingerli. Questo rende la zona meno soggetta alle incursioni di razziatori e pirati.

I clan di queste terre non sono molto ricchi, ma sono coraggiosi e belligeranti. Faide, rappresaglie e piccole guerre sono comuni, le genti sono ostili e tutt'altro che generose. Dopo secoli di guerre fra clan, queste persone si fidano solo dei propri parenti (membri dello stesso clan), sangue del proprio sangue, e ci sono ben poche possibilità che queste genti si riuniscano in nome di un qualche principio "astratto" in una singola nazione sotto il controllo di un potere centrale.

Ragnar ha incoraggiato Halfden Barbagrija di Haltford a riunire tutte le Pianure Superiori sotto il suo controllo, con la forza o con la diplomazia. Infatti nonostante Ragnar sia scettico sulla lealtà di Halfden, lo considera l'unico che possa riunire tutti i clan.

Ragnar stesso sta tentando di unire i clan delle Coste Meridionali sotto il suo controllo annettendo i loro territori a quelli del clan di Soderfjord. Soltanto il suo considerevole carisma e la sua abilità diplomatica (oltre al potere conferitogli dalla carica di Signore della Guerra che riveste) permette a Ragnar di avere una possibilità di riuscire ad unificare questi belligeranti clan.

I Fiumi Saltfjord e Otofjord:

Metà della popolazione dei Protettorati vive nelle fertili valli in prossimità di questi grandi fiumi. I capi clan di queste regioni sono grossomodo favorevoli a Ragnar, al Consiglio del Soderfjord ed ai principi dell'Alleanza Difensiva di Nordhartar.

I Clan dei Confini

Settentrionali: I clan di Haltford, Boddergard e Hillgard offrono scarso supporto e lealtà al Signore della Guerra ed al Consiglio del Soderfjord. Questi potenti clan infatti sentono di avere poco o nulla da guadagnare nell'allearsi con i clan delle Pianure Costiere Superiori e della Valnevosa. A Guthorm Ossa-fragili, lo scaltro ed opportunistico leader politico di questo gruppo di clan, non interessa trasformare i Protettorati in una nazione moderna. Le sue azioni politiche sono mirate a soddisfare le proprie ambizioni personali, fra le quali vi è anche quella di annettere i territori del clan dei Bornbank del Vestland.

I Monti Hardanger: Questa regione alpina straordinariamente ostile è completamente disabitata da popolazioni umane. Gli gnomi delle Terre del Nord hanno abitato per millenni le caverne sedimentarie naturali ed artificiali di queste montagne, nelle quali avevano costruito intere città sotterranee. Vennero però sterminati dalle invasioni delle tribù dei coboldi intorno al 490-300 PI.

Gli attuali occupanti di questi complessi sotterranei, i coboldi appunto, hanno scavato e recuperato numerosi degli artefatti e delle tecnologie lasciate dagli gnomi, raggiungendo un notevole livello di cultura per una tale razza di umanoidi. Per secoli ci sono stati ben pochi contatti fra gli umani delle Terre del Nord e i coboldi delle Hardanger, ma recenti sviluppi suggeriscono che la situazione stia lentamente cambiando.

Le Colline di Gnoilheim: Questo grande altopiano è segnato dai numerosi fiumiciattoli che lo percorrono che, scorrendo, hanno scavato numerose valli molto strette e percorse da forti venti. Le cime piatte delle colline si innalzano a circa 600-900 metri sul livello del mare, e sono coperte con prati erbosi misti a boschetti di

Nazioni delle Terre del Nord

pini e abeti. Dense foreste di conifere coprono i lati delle strette valli fino ai letti rocciosi percorsi dalle fredde e rapide acque dei fiumi.

Questa terra selvaggia è abitata dalle tribù nomadi degli gnoll delle colline, che durante l'estate tengono i loro greggi di capre di montagna nei pascoli alti, mentre d'inverno, quando la neve ricopre gli altipiani, portano i propri greggi nelle valli più basse a nord ed ad ovest della regione.

I rapporti fra le tribù di gnoll e gli umani dei villaggi della Valle di Cuorbiano non sono mai stati amichevoli. Attacchi al bestiame degli umani sono frequenti, e questo scatena spedizioni punitive verso i territori degli gnoll. La costruzione del Sodervirk lungo il confine del territorio dove abitano gli gnoll durante l'inverno ha portato ad un'aspra battaglia tra umani e gnoll per il controllo della zona.

Il Sodervirk, che non è stata ancora completata definitivamente, è una muraglia costruita con pietre e terra che si estende per circa cinquanta chilometri lungo il confine orientale della Valle di Cuorbiano, cioè la zona dove si spingono gli gnoll in inverno quando abbandonano i pascoli alti. Dei diciotto piccoli forti previsti, solo sei sono stati completati lungo la muraglia e già la gente si pone domande sull'effettiva utilità del Sodervirk contro gli gnoll, che preferiscono veloci razzie in villaggi poco protetti piuttosto che scontri diretti con forti pieni di soldati. Molti pensano addirittura che la muraglia abbia aumentato l'ostilità delle tribù di gnoll piuttosto che garantire la sicurezza degli abitanti dei villaggi della valle.

Il Crinale dell'Ostfold: Le colline di Gnollheim e i monti Hardanger incontrano l'oceano in una serie di spettacolari strapiombi di 100-150 metri di altezza che vanno dai confini dell'Ylaruam a sud, al fiume Pietroso a nord. Interrotte solo dalla profonda gola percorsa dal fiume Angesan, queste pareti a picco sul mare sono scalabili solo con l'aiuto della magia o da un'impareggiabile scalatore (ed anche per quest'ultimo sarebbe estremamente pericoloso). Una zona di questi strapiombi che si trova circa a cinquanta chilometri a sud della foce dell'Angesan ha una caratteristica particolare: la parete è ricoperta di geroglifici incisi su ampie zone

di questa roccia liscia e nera. Gli storici suppongono che queste iscrizioni possano rappresentare la storia di qualche antica civiltà ormai scomparsa. In effetti geroglifici descrivono la storia nithiana, e le pareti a strapiombo nascondono i sepolcri della media dinastia dell'Impero di Nithia. L'ingresso alle tombe è celato da opere di alta ingegneria e da potenti magie, anche se vari indizi per accedere ad esse si possono ricavare studiando questi geroglifici.

La chiave per decifrare questi geroglifici è andata perduta, e tutti i tentativi di decifrarli con la magia non hanno dato esito positivo. Una "Stele di Rosetta" per interpretare il significato di questi glifi si può trovare probabilmente fra le antiche rovine dell'impero di Nithia sparse lungo tutta la costa orientale del Brun, dalle isole di Ierendi all'attuale colonia alphantiana del Norwold.

Eventi Attuali

I DM intraprendenti dovrebbero utilizzare gli eventi dettagliati di seguito come schemi su cui costruire le loro avventure nei Protettorati di Soderfjord.

La Strega-Regina di Hel: La legenda più conosciuta della Grande Palude è quella della Maledizione di Carrah, la Strega-Regina, una serva sempiterna della Regina di Hel e maestra dei Sentieri della Morte.

Carrah maledisse le acque della palude nella notte del suo *fatato* MarshFire, con i suoi quattro servitori non morti che fungevano da rematori. Lei cerca dei volontari coraggiosi che percorrano i Sentieri della Morte con lei alla ricerca del suo marito perduto, Dunedhel. Dunedhel, un elfo, anche lui era al servizio della Regina di Hel, ma ha smarrito il Sentiero ed è diventato perso nel mondo esterno ghiacciato di Niflheim. Carrah offre il Dono della Conoscenza a chiunque la voglia aiutare.

Si dice che Carrah appaia a chiunque invochi il suo nome all'oscurità della luna mentre sta in piedi sulla Roccia Rossa, un punto di riferimento locale ben conosciuto, un cumulo di pietra arenaria rossa che sorge sopra la palude nelle colline pedemontane a sud della rotta delle carovane.

Gudrun Piede-di-capra, il quinto figlio di Hakon Asciansanguinata, un nobile del clan Hedden nella Guardia Personale di Ceowulf Dente-di-guerra, è scomparso. I suoi fratelli hanno ammesso di averlo deriso per la sua mancanza di coraggio. Per sfidarli, Gudrun li ha invitati ad unirsi a lui nel convocare Carrah all'oscurità della luna. I fratelli hanno pensato che Gudrun stesse scherzando, ma Gudrun era apparentemente serio. Ha preso le sue armi e la sua armatura ed è stato visto per l'ultima volta a sud di Acqua Stagnante mentre scendeva lungo la strada dentro la Grande Palude.

Gudrun è sempre sembrato un po' perso nel mondo *fatato* (particolarmente per la sua attrazione verso la stregoneria e la magia), ma suo padre era fedele, anche al suo ultimo figlio. Hakon ha inviato i quattro fratelli di Gudrun con una bella sgridata, e con l'ordine di trovare il loro fratello più piccolo e di riportarlo a casa. Hakon si fece beffe delle superstizioni comuni sulla Strega-Regina, ma i suoi quattro figli non hanno ancora fatto ritorno dopo due settimane e ora Hakon è profondamente spaventato.

Hakon e il suo signore Ceowulf hanno annunciato pubblicamente una ricompensa di 10.000 monete d'oro per chi ritroverà i suoi figli, vivi o morti, e privatamente si sono rivolti ai *godar* (sacerdoti) di Odino e di Thor per trovare dei campioni che avrebbero ritrovato i figli dispersi.

La Vallata di Valnevosa: Le recenti scorrerie da parte dei coboldi cavalca-lupi hanno spinto i capi clan locali e il Consiglio della Città di Castellan ad assoldare degli specialisti per inseguire questi razziatori fino alle loro tane, sterminarli o almeno colpirli in maniera tale da scoraggiare future razzie. Due squadre hanno già fallito il compito: una squadra ha fallito già nell'individuare i razziatori e l'altra squadra è scomparsa nelle colline ad est di Valnevosa.

I signori della Valnevosa hanno ora assoldato Vigfus il Rosso, un cruento criminale dalla pessima reputazione, per guidare un gruppo di cacciatori di coboldi. Spietato e irriverente, Vigfus è ciò nonostante considerato un inseguitore di talento ed un selvaggio combattente. "Io trovo gli uomini-cane perché io penso come un uomo-cane", spiega Vigfus. I più critici aggiungono che lui agisce e puzza

anche come un uomo-cane. Vigfus sta assoltando degli avventurieri per la sostanziosa su ogni bottino che venga ritrovato.

Di conseguenza, Vigfus porta al suo servizio per lo più avventurieri senza esperienza o disperati. Vignus non è molto preoccupato. *“Non importa. Gli uomini-cane sono dei fifoni, presi uno a uno. Bisogna solo conoscere gli uomini-cane, e nessuno li conosce come li conosco io”*.

Le Colline di Gnoilheim: Gli uomini hanno spesso speculato sulla provenienza degli ornamenti di argento fine di solito indossati dai capitani degli gnoll. Di recente un gruppo di avventurieri ha fatto ritorno da una spedizione lungo il Fiume Angesan nei Monti Hardanger, dove hanno trovato dei considerevoli depositi di argento. Questi avventurieri hanno segretamente avvicinato Ragnar l'Audace mostrandogli le loro prove, e gli hanno offerto una quota delle lavorazioni dei depositi in cambio dei fondi per una spedizione che avrebbe una prospettiva sicuramente maggiore e della protezione politica per la loro corporazione una volta che i lavori di miniera abbiano avuto inizio.

Sfortunatamente, uno dei membri della spedizione originaria è segretamente un devoto del culto di Loki, e ha rivelato la posizione del sito minerario ai suoi superiori di culto. Questa informazione è stata passata ai livelli più alti del culto, dove è iniziata la discussione sui piani per avanzare la rivendicazione al fine di arricchire il culto. Tre sono i piani attualmente in discussione:

- Infiltrare qualsiasi spedizione sostenuta da Ragnar con le piante di Loki;
- Inviare immediatamente una spedizione di Loki al deposito, là per lavorare l'argento in attesa di tendere un'imboscata a qualsiasi spedizione successiva; oppure
- Permettere ad una spedizione sostenuta da Ragnar di giungere al deposito, seguita nell'ombra da una squadra di Loki che aspetterà fino a quando la spedizione di Ragnar non abbia fatto il suo lavoro. I seguaci del culto dovrebbero poi eliminare il gruppo e rubare i frutti del loro lavoro.

Né il gruppo di Ragnar né quello di Loki sono ben informati sui pericoli locali nella regione dell'Angesan superiore—pericoli che comprendono una mostruosa fauna selvatica, delle tribù di gnoll e i coboldi i cui tunnel giungono nelle vicinanze dei depositi di argento.



Razze Non Umane



I Nani

“Nani? Ne abbiamo in abbondanza ovunque. Piccoli, sporchi pezzenti, ma abili col metallo e la pietra.

«Ora, non ho problemi con la maggior parte di loro—lavorano sodo e si guadagnano il pane come gente che teme il destino—ma alcuni sono fin troppo dediti all'alcol. E quando ne hanno bevuto troppo, possono essere davvero pericolosi e non si fanno scrupoli a spaccare in due un uomo con quelle grosse asce a cui sono così affezionati.

“Mo-dri-che...? Ah. I nani corrotti. Pfeh. Sono solo storie per i bambini, come fate e folletti. Vivono in cima alle montagne assieme ai giganti e fabbricano per loro lance magiche che potrebbero spaccare in due le montagne. Sicuro. Lascia che te lo dica, un mucchio di fesserie.”

Olaf il Taverniere

I nani sono la razza di non-umani più numerosa nelle Terre del Nord. Essi rappresentano una sostanziale minoranza della popolazione—dall'1% nelle regioni rurali e selvagge fino al 5% negli insediamenti più grandi.

In alcune zone delle Terre del Nord esiste un radicato pregiudizio sui nani. Nelle città più grandi i nani tendono a rimanere all'interno delle loro comunità, chiamate *gemeinschaft* dai nani, o ghetti secondo i normanni. Nei villaggi e in alcuni quartieri cittadini ci sono luoghi che possono rifiutarsi di servire i nani. Questo è particolarmente frequente nelle taverne, in cui i nani bevitori spesso portano violenza e distruzione.

I più numerosi e meglio conosciuti sono gli emigrati della Casa di Roccia, emigranti o discendenti di emigranti della Casa di Roccia che si sono stabiliti nelle Terre del Nord come artigiani, avventurieri, vagabondi o fannulloni.

Meno numerosi e molto meno conosciuti sono i Modrigswerg—i nani corrotti—un clan espulso dalla Casa di Roccia secoli addietro che si stabilì nelle remote regioni dei Monti Makkres e Hardanger.

Gli Emigrati della Casa di Roccia

I nani della Casa di Roccia orgogliosamente asseriscono che per secoli il loro governo ha spedito nani ad esplorare e colonizzare il Mondo Conosciuto. Quest'affermazione è fuorviante. Solo il 10% circa dei nani che

lascia la Casa di Roccia sono avventurieri finanziati. La maggioranza è costituita da giovani e ambiziosi nani alla ricerca di gloria (avventure), opportunità (giovani artigiani) oppure sono reietti (paria) allontanati dalla legge o da pressioni sociali.

Avventurieri: Nella Casa di Roccia non c'è scarsità di mostri, tesori o azioni pericolose da compiere; tuttavia molti nani cercano l'avventura nel mondo esterno. Qui essi hanno l'opportunità di collaborare con altre razze, e nutrono particolare interesse per quei soggetti abili con le tecnologie magiche.

Un giovane nano che rimane a Casa di Roccia a cercare avventura deve aspettarsi di seguire un lungo apprendistato guidato da nani più anziani, saggi e che operano con metodica cautela. Vista la lunga aspettativa di vita dei nani e la forza delle loro tradizioni e convenzioni sociali, i nani più anziani considerano questa la scelta più sensata. Per questo motivo solo nel mondo esterno fra le altre razze un giovane nano può essere accettato come un pari in un gruppo di avventurieri o mercenari.

Inoltre l'adolescenza dei nani è periodo difficile e penoso per i giovani e per i loro vecchi, e ancor di più da quando l'adolescenza nanica dura svariate decadi.

I Modrigswerg

I Modrigswerg sono un antico clan di nani esiliati dalla Casa di Roccia per aver ricercato conoscenze proibite e aver trafficato con i poteri oscuri. Solo gli gnomi sono loro pari come inventori, ma si dice che i Modrigswerg siano stati maledetti dalle Tenebre, condannati a patire per sempre il sospetto, la perfidia e la follia.

La Storia

Onund Tolundmire: *“Dubito che la storia dei Modrigswerg sia conosciuta in dettaglio da qualcuno oltre agli Immortali e ai più anziani maestri del sapere nanico. Questa storia l’ho messa assieme raccogliendo leggende e voci, e neanche Dwalinn potrebbe aggiungervi granché.*

“Secoli addietro un piccolo clan della Casa di Roccia chiamato Modrigswerg cospirò con gli elfi oscuri e con i servi del Padre dei Demoni—un oscuro culto di adoratori degli Immortali della Sfera dell’Entropia, identificato con svariate sette demoniache moderne, in base all’interlocutore e alle sue credenze. Questa cospirazione mirava ad ottenere il potere di vincolare la forza della vita e della magia in oggetti che avrebbero permesso di conquistare e regnare sul mondo. Una fantasia abbastanza comune, ma che avrebbe potuto essere realizzata da un’alleanza così blasfema.

“Gli elfi oscuri procurarono i segreti della vita e delle leggi che la dominano. I cultisti del Padre dei Demoni portarono i rituali per evocare e vincolare poteri superiori da altri mondi. I nani infine procurarono la conoscenza per lavorare i metalli e costruire meccanismi perfetti in cui imbrigliarli.

“L’alleanza fallì e varie sono le versioni a riguardo. Secondo alcune storie fu grazie all’interferenza degli Immortali. Secondo altre degli eroici nani presero d’assalto la cittadella dell’alleanza e ne uccisero i capi. Altre ipotesi infine credono che l’alleanza si autodistrusse a causa di intrighi e tradimenti interni.

“Il destino degli elfi oscuri e dei cultisti non ci riguarda ora. I Modrigswerg vennero giudicati dagli altri clan nanici per essere stati corrotti dalla malvagità. Gli anziani Modrigswerg vennero giustiziati per i loro crimini e l’intero clan fu Denunciato e Bandito, il nome del clan

Durante questo periodo chiamato Gioventù Inquieta i nani in vita di maturazione tendono ad essere aggressivi, violenti e ostili nei confronti dell’autorità. Essi soffrono la struttura rigida del clan e sono impazienti di vedere il mondo di cui hanno sentito parlare. Sognano luoghi in cui un nano può fare un sacco di soldi massacrando orchetti e goblin senza sprecare la sua vita come apprendista di un vecchio strambo.

Secondo la tradizione nanica arriva un momento in cui la Gioventù Inquieta deve andarsene di casa e intraprendere un viaggio per imparare il buonsenso—e per sfogare un po’ di energia giovanile. In questo modo si allontanano i giovani nani da casa durante gli anni più ribelli e distruttivi e una volta stanchi di errare per il mondo in cerca di avventura, possono apprezzare maggiormente la quiete e la sicurezza del focolare del clan quando ritornano a casa.

In origine i Giovani Inquieti andavano a portare scompiglio in altre comunità naniche. Con l’apertura del viaggio anche nel resto del Mondo Conosciuto, i giovani nani ora passano gli anni della propria giovinezza facendo a pezzi la cultura di qualcun altro—una soluzione gradita agli anziani. Anche i Giovani Inquieti (che preferiscono chiamarsi Giovani Ribelli) considerano accettabile questo compromesso.

Giovani artigiani: Un’altra importante classe di nani emigranti è quella dei giovani artigiani che lasciano la rigida struttura dell’apprendistato della cultura nani a per trovare la propria strada nel mondo umano, confidando che le loro abilità e le loro superiori capacità artigianali potranno portargli molto denaro. Infatti le arti naniche sono molto richieste in tutto il mondo: gioiellieri, armaioli e inventori nani solitamente possono dettare il prezzo che vogliono. Tuttavia, si paga un prezzo per ottenere questi soldi.

I segreti più importanti dei nani vengono insegnati solo a quelli che rimangono all’interno del clan e della struttura di apprendistato. Sebbene le arti naniche nel Mondo Conosciuto siano generalmente superiori a quelle delle altre razze e culture, i prodotti dei nani locali sono solitamente inferiori a quelli dei nani della Casa di Roccia. Infatti i migliori

prodotti nanici sono importati dalla Casa di Roccia. Ricchi e potenti patroni reclutano artigiani e ingegneri di Casa di Roccia per i più importanti scavi, tunnel e costruzioni, lasciando ad altri il compito di assumere gli esperti nani locali.

Reietti: ci sono anche nani non superano mai la fase della Gioventù Inquieta. Alcuni sono troppo esuberanti per tollerare i pesanti doveri della tradizione nanica. Altri vengono viziati e rovinati dalle loro ricche famiglie. Come in tutte le culture, alcuni diventano criminali a causa della propria natura o delle circostanze.

Nella Casa di Roccia la sentenza di Denuncia e Bando è un comune giudizio per crimini non-violenti o per trasgressori di famiglie benestanti. I nani non possono concepire nessuna pena maggiore di essere fisicamente ed emozionalmente esclusi da casa, clan e stirpe.

I trasgressori condannati vengono condotti sotto scorta al confine e allontanati con un equipaggiamento grosso modo equivalente a quello di un personaggio principiante di D&D®. L’Ethengar e l’Ylaruam sono generalmente ostili nei confronti degli stranieri, mentre paradossalmente il Vestland e il Soderfjord sono piuttosto tolleranti. Molti dei nani cacciati escono dalla Casa di Roccia sul confine col Vestland, lungo le rive dei fiumi Vestfjord o Landersfjord.

Infine i nani possono essere espulsi dal proprio clan per ragioni sociali come mancanza di rispetto per gli anziani o il rifiuto del matrimonio combinato dal capo clan. La vita di un nano senza clan a Casa di Roccia è molto difficile. Gli altri clan sono riluttanti nell’acceptare nani espulsi. Il clan Wyrwarf non è molto esigente, ma è una pillola amara da inghiottire per gli orgogliosi nani. Molti battono la strada verso il mondo esterno, dove la perdita dello status del clan è meno soffocante.

È questa classe di emigranti che porta cattiva fama ai nani delle Terre del Nord. Alcuni vivono facendosi assumere come lavoratori temporanei o guardie nei distretti mercantili o nelle carovane. Altri sopravvivono con mezzi meno onesti e qualcuno vive grazie alla carità ricevuta dalle comunità naniche. L’alcolismo è comune fra i reietti, che nei distretti cittadini più poveri hanno la reputazione di ubriaconi pubblici e criminali violenti.

Razze Non Umane

fu cancellato per sempre dagli annali della storia nanica. Fu dopo ciò che i Modrigswerg cominciarono ad essere chiamati i nani 'corrotti' o 'depravati'.

“Nessuna leggenda narra dell'esodo di questo clan bandito dalla Casa di Roccia. Tuttavia sappiamo grazie ad alcuni racconti dei giganti che gli esuli si spostarono nelle caverne e nei profondi tunnel situati al di sotto dei Monti Makkres e Hardanger.

“Poi i Modrigswerg vennero maledetti dalle tenebre. I dettagli sulla maledizione variano enormemente, ma i cambiamenti portati dalla Maledizione sono chiari.

“Primo, i nani corrotti divennero improvvisamente solitari e asociali. La maggior parte ora vive in solitudine o in minuscoli gruppi famigliari con grandi distanze a separare le case. Anche i membri della famiglia raramente comunicano tra loro. Gli stranieri, sia nani di altri clan che umani, non sono i benvenuti; essi vengono evitati se possibile, attirati in un agguato e uccisi se più conveniente.

“In secondo luogo i Modrigswerg sono tormentati da attacchi di pazzia e irrazionalità. Essi sono tutti perfidi e imprevedibili. Che ciò sia dovuto alla Maledizione, che sia un effetto secondario del loro isolamento sociale o un risultato del trafficare con poteri oscuri, è un argomento di congetture.”

Dwalinn: “Guarda amico, questa storia della maledizione non c'entra niente. Prova tu a sederti da solo, al buio, mangiando limacce e funghi per un paio di secoli, e vedi se ti rimane anche solo una parvenza di sanità mentale!”

Stile di vita

Molte delle informazioni sui nani corrotti sono qui riportate in termini teorici. Lo scopo è consentire al DM di sviluppare una propria aura di mistero attorno a questi strani esseri. Le possibilità che non sono contemplate di seguito possono essere passate ai PG come voci e falsi indizi.

Contatti con l'esterno: A causa della loro imprevedibilità e della loro ostilità verso i visitatori, i Modrigswerg vengono avvicinati da pochissime persone. Le razze giganti commerciano con loro per ottenere congegni arcani e potenti maghi li vogliono come ingegneri e artigiani per realizzare torri

e sotterranei. Arditi imprenditori inviano carichi di provviste in luoghi remoti tra le montagne in cui essi vengono pagati con oro e gemme. Gli avventurieri cercano i Modrigswerg per rubare il loro tesoro o per acquistare i manufatti che i nani corrotti accumulano nei loro tunnel segreti.

La ricchezza dei Nani Corrotti: i Modrigswerg sono artisti, abili lavoratori di argento e oro che essi ricavano dalle miniere molto al di sotto delle loro abitazioni. Essi tagliano abilmente le pietre preziose, in particolare diamanti e rubini, e li inseriscono nei loro gioielli e oggetti. Queste gemme vengono prese dalle loro miniere o anche procurate dai giganti e dagli Immortali come pagamento per il lavoro svolto, o come materiali grezzi per un progetto che vogliono realizzare.

Per quanto valore possano avere questi materiali grezzi, sono sicuramente di minor interesse rispetto ai favolosi e bizzarri manufatti che i Modrigswerg creano nelle loro officine sotterranee. Anche gli Immortali apprezzano le loro opere, in modo particolare gli Immortali della Sfera dell'Entropia, che generalmente hanno un ridotto interesse per l'arte o l'incanto, ma hanno un infinito appetito per gli strumenti di comando e distruzione.

I Modrigswerg costruiscono la lancia *Gunghir* per Odino, la lancia infallibile che non manca mai il bersaglio. Essi costruiscono *Skipblade*, la magica nave di Frey che è sempre in grado di trovare un vento favorevole e che si piega come un fazzoletto per poter esser messa in tasca. Essi per Frey costruirono anche il cinghiale dorato *Gullinbursti*, le cui setole scintillano per portare la luce, su cui Frey può cavalcare sul mare e nell'aria giorno e notte. Il famoso martello di Thor *Mjollnir*, che colpisce senza fallo, distrugge e ritorna nella sua mano, è opera dei Modrigswerg. Si dice che Sif, la moglie di Thor, porti capelli dorati realizzati dai Modrigswerg, un dono elargito come ricompensa per uno scherzo di Loki l'Imbroglione.

Ai seguaci mortali di questi Immortali delle Terre del Nord possono essere prestati questi magnifici oggetti quando si trovano impegnati in una grande impresa. Quindi questi oggetti possono entrare a far parte delle avventure di molti eroi delle Terre del Nord.

I Modrigswerg trattano anche con clienti meno illustri. Grandi maghi ed eroi, in particolare quelli che cercano il Sentiero dell'Immortalità, vanno dai Modrigswerg per acquistare arcani oggetti costruiti con abilità e fine ingegno. I nani corrotti richiedono pagamenti stravaganti per i loro servizi. Per esempio un *martello da guerra +5 del volo*, disponibile a Glantri per 25.000 monete d'oro, costerebbe 35.000 monete d'oro o più. Essi rifiutano tutte le richieste ad eccezione delle più difficili e di progetti unici (*“Un anello di protezione? Pfeh. Chiunque potrebbe farne uno...”*) Essi richiedono un grande compenso in parte perché rifiutano di lavorare con tutto ciò che non è materiale fine e prezioso, preso dal loro inventario oppure richiesto dal compratore come condizione per accettare il progetto.

I Modrigswerg sono anche maestri nell'ingegneria delle trappole. Tuttavia i Modrigswerg si considerano artisti, non semplici sterminatori, e preferiscono sempre i progetti più bizzarri, complicati e costosi rispetto a quelli semplici, efficienti e pratici. Anche per una semplice trappola a fossa, i nani corrotti installano pareti scorrevoli, contrappesi, porte false e trappole a molla. Le trappole da dungeon di illogica ma elegante complessità sono solitamente un progetto dei Modrigswerg. Solo i più ricchi fra i maghi malvagi e i signori oscuri possono permettersi i servizi dei nani corrotti. L'avversione dei Modrigswerg agli spostamenti fa lievitare i costi ad un livello ancor più esorbitante dei soliti lavori a domicilio.

Dwalinn il Nano: *“Non voglio contare quante volte mi sono trovato a penzolari legato per una caviglia, dopo aver seguito una pista, a causa di una qualche meraviglia meccanica. E troppe volte ho sentito un compagno dire, ‘Hey, Dwalinn—opera dei Modrigswerg!’”*

Usi e costumi: Come tutti i nani, i Modrigswerg sono estremamente tradizionalisti e conservatori. C'è un modo giusto di fare le cose—il loro modo—e nessun altro è accettabile. Da quando i Modrigswerg sono stati isolati dalla sorgente principale della cultura nanica, il loro linguaggio e i costumi appaiono arcaici ai nani moderni. Per esempio pochi

Modrigswerg parlano il Comune o qualsiasi altro linguaggio al di fuori di una forma arcaica di Nanico. Essi parlano inoltre i dialetti Gnomici, Goblin e Coboldi; quelli che trattano con i coboldi Hardanger possono avere una certa scorrevolezza nel parlare la lingua dei Coboldi.

Suggerimento per il DM: Parlare in italiano antico, il Volgare, per emulare l'antico dialetto nanico può aumentare il gusto del gioco.

Altri tratti e tradizioni naniche permangono anche nei Modrigswerg. La maggior parte indossa indumenti colorati e consuma grandi quantità di cibo preparato in modi diversi. Essi portano fieramente le loro armi, armature e cimeli ornamentali; le case hanno fini lavori di pietra e incisioni. I nani corrotti sono molto protettivi verso la proprietà privata, avidi di gemme, gioielli e ricchezze minerarie—tutto ciò per pura soddisfazione personale, dato che i visitatori sono una rarità.

I Modrigswerg onorano le tradizioni naniche in modi bizzarri ed eccentrici. Per esempio le incisioni e le iscrizioni runiche che decorano i tunnel dei Modrigswerg sono eccezionalmente particolareggiate e fantastiche, piene di curve e fiori decisamente non nanici. Inoltre i Modrigswerg indossano sempre ogni gioiello che posseggono: dozzine di ciondoli, braccialetti d'oro e argento e anelli ad ogni falange di ogni dito. Nondimeno, per quanto bizzarri o folli, la maggior parte dei comportamenti possono essere interpretati come un'esagerazione o perversione delle onorate tradizioni naniche.

Come la maggior parte dei nani, i nani marci non sono fini mangiatori. La maggior parte del loro cibo è acquistato in grande quantità dalle razze non-umane o da alleati umani di fiducia che si sono dimostrati capaci di mantenere il segreto. I nani corrotti si sono adattati all'irregolarità dei rifornimenti di cibo principalmente sviluppando una tecnologia di preservazione degli alimenti. Svareti alimenti vengono bolliti assieme in grandi tinozze, formando una sorta di stufato che viene poi sigillato in scatole di metallo. Questo cibo "in scatola" si dice che sia nutriente ma senza sapore.

I nani corrotti hanno anche preso dai coboldi la pratica di coltivare muffe e funghi



sotterranei e di allevare bestiame e creature sotterranee semi-addomesticate per avere carne fresca. Alcuni Modrigswerg congelano il cibo, impiegando arcane tecnologie di refrigerazione. Alcuni acquistano da incantatori oggetti per la conservazione o purificazione del cibo.

Il mondo sa poco delle abitudini personali dei Modrigswerg. Ad essi non piace incontrare i loro clienti di persona, indipendentemente dal fatto che siano giganti, maghi o avventurieri. Essi preferiscono operare attraverso agenti o attraverso messaggi in antiche rune naniche scolpite su lastre di roccia. Quando raramente vengono organizzati degli incontri, questi avvengono in luoghi sicuri,

lontani dalla casa del nano—in una caverna non usata o su un picco remoto.

I Modrigswerg sono, per loro stessa ammissione, lavoratori ossessivi. Essi non fanno distinzione fra lavoro su commissione, hobby e gioco, lanciandosi in ogni progetto con lo stesso ossessivo e acritico entusiasmo. Come tutte le Razze Antiche, essi hanno bisogno di dormire poco tempo e sono in grado di lavorare per giorni senza interruzioni.

I Modrigswerg soffrono di periodi di estrema depressione, spesso accompagnati da alcolismo e comportamenti autodistruttivi. La leggenda lega questo fatto alla Maledizione; la maggior parte dei nani la sente come una naturale

Razze Non Umane

conseguenza del perverso isolamento dei nani reietti dalla famiglia e dalla stirpe.

Come gli altri nani, i Modrigswerg dedicano molto spazio a memorizzare il proprio albero genealogico e le storie orali del clan, ma sono estremamente riluttanti a rivelarle agli estranei. Gli esperti nelle relazioni con i nani corrotti sostengono di aver guadagnato una limitata fiducia e rispetto dai Modrigswerg mostrandosi bene informati sui loro alberi genealogici e sulla cultura e storia antica dei nani. Quelli con poca memoria si sono guadagnati invece il loro disprezzo.

I Modrigswerg sono eccezionalmente longevi, anche per dei nani, sebbene il suicidio mieta molte vittime fra questi folli. I registri storici mostrano che alcuni individui hanno almeno quattrocento anni, ed altri narrano di aver visto personalmente eventi accaduti almeno sei secoli prima. Tuttavia sono estremamente rari gli incontri con giovani nani corrotti. Le storie collegano la loro infertilità alla Maledizione, ma potrebbe semplicemente essere che non vi siano testimonianze riguardanti i giovani a causa della sospettosità e dell'ossessione per la privacy dei Modrigswerg.

Culto degli Immortali: I nani corrotti naturalmente seguono la tradizione nanica che i chierici non si rivelino agli estranei, e questo mette in dubbio la reale esistenza di chierici tra di loro. I Modrigswerg non venerano Kagyar l'Artefice, Denwarf Padre dei Nani o qualsiasi altro Immortale o eroe tradizionale.

Esistono solo congetture circa l'Immortale servito dai Modrigswerg, se davvero ne esiste uno in particolare. Le leggende dicono che i Modrigswerg vennero cacciati da Casa di Roccia per aver adorato il Padre dei Demoni; si può supporre che alcuni mantengano ancora questo culto o uno simile. Un'altra considerazione è che i Modrigswerg sono conosciuti per il fatto di avere rapporti con i Signori dell'Entropia. Sebbene uno non abbia bisogno di adorare gli Immortali Entropici per rapportarsi con loro, la conoscenza dei loro rituali è necessaria per l'incolumità e giuramenti di lealtà vengono comunemente richiesti per i servizi con cui questi esseri contraccambiano. (Il DM può prendere ciò che meglio si adatta alla sua campagna.)

Commerci, Arti e Scienze —

In generale i nani corrotti hanno mantenuto le stesse capacità e tradizioni di quando vennero banditi. Essi sono esperti nella lavorazione dei metalli, oro, argento, nella creazione di armi e armature, sono ottimi intagliatori di gemme, scultori, incisori, ingegneri, minatori, geologi, conoscono la metallurgia e le discipline solitamente associate ai nani. Le loro pratiche sono tuttavia arcaiche e antiquate. Alcune pratiche architettoniche sotterranee dei coboldi sono state adottate anche dai nani. I nani corrotti ricevono anche occasionalmente antichi manufatti gnomici grazie al commercio con i coboldi e così vengono introdotte nuove applicazioni a principi conosciuti. A parte queste eccezioni, i Modrigswerg non sono famosi per essere originali né spontanei.

“Un nano non ha mai avuto un'idea originale. Come dice Anlaf il Poeta:

‘I nani sono teste di pietra:

‘Intensi concetti, ma vecchi come le colline,

‘Così sottili, arguti e pazzerelli.’

“Sono gli gnomi quelli che attuano folli idee. Non i nani. Ciò che di nuovo e ingegnoso viene fatto dai nani, proviene dai giganti e dai maghi che li hanno assunti. Troppe cattive idee in quelle teste, e i nani corrotti son fin troppo lieti di realizzarle per la giusta somma.”

Saru il Serpente

Arti magiche: Nonostante la loro mancanza di originalità, i nani hanno affinato due discipline non praticate da qualsiasi altra cultura nanica—i rituali vincola-vita degli elfi oscuri e le arti di evocazione associate ai Signori dell'Entropia. Queste due discipline, combinate con le convenzionali capacità dei nani, fanno sì che i Modrigswerg siano in grado di creare oggetti unici.

Rituali Vincola-vita degli Elfi Oscuri:

Questi rituali comprendono il sacrificio di una creatura vivente in modo da legare qualche elemento della sua essenza ad un oggetto inanimato o ad un altro essere vivente. Quando vengono applicati ad un oggetto incantato, l'essenza vitale conferisce a chi l'utilizza un potere o un'abilità speciale relativa all'essere

sacrificato per crearlo. Quando vengono applicati ad un'altra creatura vivente, l'essenza vitale può produrre l'effetto comunemente conosciuto come cambiamento di forma o può conferire i sensi e le abilità della creatura sacrificata.

“Ovviamente non è ciò che viene definita magia ‘bianca’ o ‘buona’. E nessuno obietterebbe se venissero uccisi un paio di galletti per incantare una spada, ma poi chi vorrebbe una spada con le abilità di un galletto?”

“Tre principi rendono queste pratiche deplorabili. Più intelligente e potente è la creatura sacrificata e più prezioso è l'artefatto. E maggiore è il numero di vite sacrificate, maggiore sarà il potere.

“Infine, più grande è l'artefatto e maggiore è il numero di vittime richieste per potenziarlo—un principio piuttosto angosciante, da quando i giganti sono diventati i principali acquirenti per queste creazioni!”

Saru il Serpente

Arti di evocazione: Gli incantesimi di evocazione, come *evoca elementali* ed *segugio invisibile*, implicano il trasporto di un essere da altro un piano di esistenza, generalmente per un periodo limitato e contro la volontà dell'essere evocato. Le arti di evocazione d'altro canto, prevedono la possibilità di contrattare o acquistare i servizi dell'essere evocato per un periodo limitato, con i termini di servizio e pagamento determinati in anticipo. L'essere evocato partecipa volontariamente all'accordo (fanno eccezione i livelli più alti di questa arte, dove i maestri impongono la loro volontà) e perciò deve essere convinto che l'esperienza sarà proficua o «divertente» in qualche modo.

Altri esseri planari con una breve durata della vita non sono disposti ad offrire periodi di servizio lunghi, rendendo assurde le spese per affrontare i rischi associati a queste evocazioni. Esseri planari come gli elementali, gli efreeti e i djinn a volte sono disposti a contrattare per un servizio a lungo termine, mentre i Signori dell'Entropia possono contrattare per offrire in cambio i loro servi, che hanno poca voce in capitolo.

Nota per il DM: I rituali vincola-vita sono abilità magiche limitate ai PNG, generalmente associate a malvagi farabutti.

I PG non avranno accesso a queste abilità, se non attraverso oggetti magici, e anche in tal caso i PG dovrebbero vederli come oggetti maledetti e malvagi, piuttosto che utili tesori.

Un DM deve comunque ricordare che la tradizione fantastica è piena di eroi ed eroine buoni che portano con sé potenti oggetti magici corrotti. Essi li acquisiscono unicamente per tenerli lontani dalle grinfie di personaggi malvagi o per usarli in circostanze disperate, quando il Male deve essere combattuto col Male (Frodo con l'Unico Anello, Morgana con Changeling e Elric con Stormbringer sono tre esempi letterari che balzano subito alla mente). I personaggi portano questi oggetti con riluttanza e li usano solo in caso di tremendo bisogno, temendo le conseguenze per l'uso di questi malvagi oggetti. Gli oggetti sotto descritti possono essere usati—giudiziosamente!—se viene mantenuto l'equilibrio del gioco.

Esempi di Opere dei Modrigrswerg

Micro-golem: Questi oggetti sono straordinariamente costosi dato che richiedono migliaia di parti in miniatura fatte a mano con una rara lega e assemblate con pazienza e scrupolosa attenzione. I golem seguono gli ordini del loro padrone e sono spesso usati da maghi e alchimisti come un paio di mani extra nel lavoro di precisione. Altri sono stati acquistati con il compito di operatori intelligenti di trappole complesse e sistemi di sicurezza.

L'anello dei nove Svartalven: Quest'anello venne creato dai maestri Brokk e Sindri come regalo di nozze per la moglie di un Antico Gigante. L'anello è d'oro massiccio, ha un diametro di 90 cm, è decorato con gemme e smaltato. Nell'anello sono confinate le forze vitali di nove saggi elfi oscuri.

L'anello è modellato in modo da sembrare un elfo oscuro che sta afferrando le sue dita dei piedi con le sue mani tese, incurvato all'indietro descrivendo un anello. Quando viene evocato per nome, lo spirito dell'elfo reagisce formando l'immagine del suo viso nell'oro. Gli occhi e la bocca del viso si muovono come se fossero vivi, ma il resto della figura rimane saldamente in forma di anello.

I nove saggi elfi oscuri sono ognuno maestro di una specifica arcana disciplina:

Harmacar: scienza delle spade intelligenti

Angalomë: opere di metallo stregate

Vanistar: arti magiche perdute

Eldalomë: storia degli elfi oscuri

Menelo: viaggio planare

Sindaya: Immortali minori della Sfera dell'Entropia

Lossemir: incantesimi ed incantamenti basati sul freddo

Mornanor: incantesimi ed incantamenti necromantici

Feasar: rituali vincola-vita

L'anello fu donato alla moglie del gigante nella speranza che ella volgesse il suo interesse verso queste discipline. La moglie non fu affatto impressionata e l'anello rimase dimenticato fra i suoi altri regali fino a che non venne rubato da un avventuroso ladro.

L'anello è ora in possesso di Re Hord Occhio-Scuro dell'Ostland che lo fece inserire in un tavolo che tiene nella sua tesoreria con numerose altre stranezze. Né il ladro originario, né Re Hord posseggono alcuna nozione circa la funzione dell'anello, ad eccezione del fatto che è magico. L'anello è inutilizzabile senza i nomi degli spiriti confinati nell'anello, anche se le sue funzioni vengono scoperte. Solo il gigante e sua moglie, e Brokk e Sindri che costruirono l'anello, conoscono questi nomi.

Nota per il DM: Un oggetto di questo potere e malvagità è più appropriato come punto focale di una ricerca epica o come soggetto di una ricerca per il Sentiero dell'Immortalità. È anche un esempio della serena indifferenza degli artigiani Modrigrswerg verso i ripugnanti processi relativi alla creazione dei loro oggetti, dato che per realizzare quest'artefatto sono stati sacrificati nove elfi oscuri.

La lancia ammazza giganti: Quando vengono scagliati, questi giavellotti di 90 cm si allungano fino a 6 metri e colpiscono senza possibilità d'errore l'occhio di un gigante.

La maggior parte dei Modrigrswerg si vanta di possedere uno o due di questi oggetti, ma di fatto ne esistono relativamente pochi, e la maggior parte appartiene agli Immortali del Pantheon delle

Terre del Nord. I Modrigrswerg asseriscono di possedere queste lance principalmente come deterrente verso la perfidia dei giganti loro clienti. Ma i nani corrotti saranno felici di vendere finte Lance Ammazza Giganti a prezzi favolosi (che sconto!) ad ingenui avventurieri.

Il labirinto enigmatico di Barnyard:

Quest'elaborato sistema di sicurezza/trappole/enigmi fu disegnato da un eccentrico Immortale della Sfera dell'Energia come prova per chi intraprende il Sentiero del Paragone. Il labirinto è una serie di passaggi e rompicapo fisici che possono essere gestiti unicamente attraverso l'intelligente uso di oggetti in grado di alterare la forma del soggetto disseminati nel labirinto. Questi oggetti permettono al ricercatore di trasformarsi in una varietà di piccole creature comuni come polli, rane, pesci, colibrì e serpenti. Ogni problema presentato dal labirinto può essere risolto attraverso l'uso di talenti peculiari di una differente specie animale. L'obiettivo del labirinto è trovare un oggetto magico che possa ritrasformare il soggetto nella sua forma originale e così uscire dal labirinto.

La dislocazione fisica di questo labirinto è un piccolo piano esterno. L'accesso è solitamente ad invito da parte dell'Immortale. Comunque i nani hanno creato anche un *cancello* permanente camuffato da cassa del tesoro—una cassa che i DM possono mettere nell'atrio di un dungeon, lasciato dove il precedente gruppo di avventurieri l'aveva aperto. Incontri con altri visitatori che sono rimasti imprigionati nel labirinto senza risolverne gli enigmi possono essere un'aggiunta spassosa allo scopo originale del labirinto.

Nota per il DM: Un'ultima parola su questi artefatti. Giocatori senza esperienza o dalla folle brama di potere possono essere attratti dai poteri di questi oggetti più che spaventati dagli effetti negativi della loro natura maligna. Idealmente il vostro gruppo di gioco non dovrebbe cadere in questa trappola, ma se anticipate questo tipo di responso, siate preparati a togliere questi artefatti dalla campagna. Qui sono riportati due modi di togliere oggetti magici potenti e malvagi agli eroi dal grilletto facile.

- Un brutto ceffo prende l'oggetto dal PG. Se Frodo non fosse stato accorto usando l'Anello, Sauron lo avrebbe trovato in un



attimo e questa sarebbe stata la fine di Frodo.

- Gli oggetti stessi potrebbero cercare un proprietario più appropriato. Gli oggetti intelligenti hanno la possibilità di ingannare

il loro possessore quando appare la prospettiva di un candidato migliore. “Oh, no, maestro, non c’è alcun pericolo qua sotto. Proprio no, però in compenso ho individuato un tesoro eccezionale!”

I Troll

Non si sa praticamente niente della storia dei troll nelle Terre del Nord. Sotto tortura i prigionieri troll non rivelano nulla: il fatto è che essi non mostrano alcun concetto di storia.

I giganti che arrivarono nelle Terre del Nord all’incirca nel 1600 PI trovarono i troll già presenti ed essi non furono entusiasti. I contatti registrati tra umani e troll sono datati al terzo secolo PI, quando primitive tribù barbare che scorrazzavano sulle colline di Trollheim vennero divorate. I contatti che seguirono furono a stento più gratificanti.

Cultura: A dispetto della loro leggendaria brama di carne umana, i troll in pratica mangiano di tutto. Apparentemente impiegano più tempo a digerire rocce e metallo rispetto ai cibi organici e non sono gradevoli ai palati dei troll. Sostanze vegetali, che siano verdure o arbusti, sono accettabili. Ma per un veloce spuntino, i troll trovano di loro gusto la carne umana. Questa dieta adattabile permette ai troll di vivere ovunque, sopra o sottoterra.

Le ferite e le malattie dei troll guariscono ad un’impressionante velocità. Quest’abilità rigenerativa rende anche le attività spensierate decisamente pericolose secondo gli standard umani. I troll più giovani non si fanno problemi a spezzare o staccare le gambe e le braccia ai loro compagni di giochi, e le vittime non mostrano desiderio di vendetta per questi trattamenti dato che le conseguenze non durano più di un giorno.

Come risultato i troll appaiono virtualmente senza paura. Anche se i troll sentono il dolore, questo è solamente sgradevole e non spaventoso. I troll che hanno sperimentato il fuoco o l’acido possono mostrare un’intensa paura di questi fenomeni dato che le ferite che procurano non guariscono. I troll non sembra che abbiano paura della magia, apparentemente perché sono troppo stupidi per capirne gli effetti.

I troll sono potenti e feroci ma anche guerrieri senza immaginazione. Essi hanno una nozione piuttosto vaga di come usare

degli utensili, sebbene grazie ai loro giochi imparino in fretta ad utilizzare armi improvvisate come rocce da scagliare e clave ricavate dai rami degli alberi.

A causa della loro eccezionale resistenza e dell’ancor più eccezionale stupidità, i troll si entusiasmano per quei giochi e sport decisamente semplici e maschi—qualsiasi cosa metta alla prova le loro ossa e i loro muscoli senza coinvolgere il cervello.

Si prenda ad esempio la carica all’albero. I troll corrono a testa bassa verso gli alberi più e più volte fino a quando i troll o gli alberi cadono. A volte lo scopo è essere l’ultimo troll a cadere, a volte l’abbattimento dell’albero. Dato che i troll generalmente dimenticano lo scopo del gioco molto prima che cada l’albero o il troll, il gioco rapidamente degenera in una confusione insensata, con troll ridenti che caricano qualsiasi cosa stia fermo abbastanza a lungo da essere colpito. Altri giochi come il Tuffo dalla Rupe, il Lancio della Tigre, il Calcio del Pollo sono egualmente stupidi e violenti e nessuno ad eccezione di un troll desidera essere coinvolto.

Sviluppi recenti nel Trollheim: Dato che le recenti campagne militari nel Trollheim continuano, le più giovani generazioni di troll stanno imparando a conoscere gli umani, e diventano più caute e ingegnose nei confronti dei loro avversari. Alcuni troll sono stati visti utilizzare una varietà di armi imitando i soldati umani. Altri hanno mostrato coraggio e ingenuità affrontando attacchi basati sul fuoco. Gli esperti avvertono che gli sforzi militari possono inavvertitamente produrre una stirpe di troll aggressiva e raziocinante—chiaramente una minaccia maggiore per le culture delle Terre del Nord rispetto ai troll meno evoluti normalmente incontrati.

Relazioni con gli Immortali: I troll non hanno idea di cosa possa essere un Immortale o cosa sia l’adorazione. Trovandosi di fronte un Immortale, un troll probabilmente tenterebbe di mangiarselo.

Relazioni con le altre razze umanoidi: Tutte le altre razze umanoidi sono una fonte di nutrimento. I giganti sono una fonte estremamente pericolosa di nutrimento.

Relazioni con gli umani: Gli umani sono una preziosa fonte di nutrimento. Agli umani piace il fuoco, che decisamente non piace ai troll. Se fosse loro concessa una scelta tra un umano con il fuoco e uno

senza, i troll attaccherebbero sempre l'umano senza il fuoco. I troll non collegano il fenomeno della luce con il fuoco e non vengono spaventati dalle luci magiche.

Opere e Tecnologia: La sola cosa che un troll conosce è come usare il naso. I troll sono stati visti utilizzare armi e scudi, ma non nel modo propriamente corretto. (Alcune interpretazioni sono sorprendenti.)

I troll hanno un campo d'attenzione molto limitato e così possono perdere e ritrovare un oggetto tenuto in mano molte volte nello spazio di pochi minuti. Così, anche se i troll collezionano oggetti nelle loro tane, essi non hanno alcun criterio per quanto riguarda la natura di ciò che collezionano né la loro utilità.

Un troll non sa il significato della domanda: "Dov'è il tuo tesoro?" Gli avventurieri che cercano il tesoro in una tana di troll, si accorgono che è più una questione di fortuna dato che i troll non possiedono il concetto umano di valore.

Magia: La rigenerazione e altre abilità di un troll sono naturali e non magiche. I troll non comprendono la magia, non la temono e neanche l'apprezzano. I maghi sono semplicemente umani senza l'irritante guscio di metallo a proteggerli.

Personalità Troll Famose

Charlie Due-Buoi: Charlie Due-Buoi è un troll addomesticato di proprietà di Hord Occhio-Scuro, Gran Re dell'Ostland. Charlie è spesso impiegato a servire il pasto del Re durante i ricevimenti—una tavola ricoperta di cibo sparso, casualmente preso con una sola mano. Egli intrattiene gli ospiti con giochetti e finti combattimenti. Charlie parla un passabile Comune, recita poesie e di dice che in aritmetica sia meglio del Re. Si è invaghito di Yrsa che lo tollera. Quando gli chiedono perché preferisca la civiltà e la servitù, Charlie osserva che egli mangia meglio qui che nel Trollheim e gli umani conoscono giochi più interessanti di quelli dei troll. Il Re ha ripetutamente impedito che Charlie si nutrisse di schiavi umani.

Gli Gnoll di Collina

Gli gnoll furono la prima razza umanoide a stabilirsi nelle Terre del Nord dopo che i ghiacci si ritirarono. I clan nomadi di gnoll sono sparsi tra le regioni più aspre in tutto il Mondo Conosciuto.

Gli gnoll sono militarmente meno pericolosi degli orchetti o dei coboldi. Sul loro terreno però, essi sono avversari accorti e caparbi, come possono testimoniare le guarnigioni di confine a Sodervirk.

Cultura: Gli gnoll sono nomadi allevatori di pecore di montagna e predatori guerrafondai verso le altre razze. La loro cultura è basata sulla violenza e se non riescono a trovare un altro nemico, gli gnoll cominciano a combattere tra loro. La ferocia in battaglia e l'assenza di scrupoli sono i tratti dominanti di questa razza. L'ordine sociale è determinato dalla forza: il più grosso e feroce domina tutto.

Gli gnoll raramente cooperano in gruppi più grandi del loro diretto clan. Anche in gruppi così piccoli gli scontri si verificano quando si tratta di scegliere i leader, le tattiche di battaglia, la divisione del bottino o per qualsiasi altro punto di dibattito.

La guerra tribale è infinita. In battaglia gli gnoll preferiscono fare prigionieri, che diventano poi schiavi del vincitore, senza offrire né dare alcuna tregua ai vinti. Le battaglie tra tribù sono brevi, spesso non decisive, con entrambe le parti che si ritirano quando l'adrenalina diminuisce o quando le dispute dividono i gruppi.

La forte struttura fisica dello gnoll, il suo innato equilibrio e la corporatura robusta gli conferisce un vantaggio quando si sposta sul terreno sconnesso. (Gli gnoll si muovono come la cavalleria sulle aree montagnose). Individualmente gli gnoll sono potenti quanto i troll, ma più numerosi e meglio organizzati—più degli umani, su terreni sconnessi. Ad essi non interessa il sottosuolo, così si alleano con i coboldi quando obiettivi comuni lo consentono. Con l'assistenza di consiglieri coboldi, nella regione del Grollheim pochi clan di gnoll stanno diventando progressivamente efficienti nell'uso delle tattiche militari. Questi clan sono stati visti utilizzare armi e armature superiori di stile nanico ottenute dai coboldi.

Rapporti con le altre razze umanoidi:

Meno resistenti al freddo dei giganti, gli gnoll evitano le quote alte ad eccezione del periodo estivo. Durante questa stagione i giganti delle colline e delle rocce razziano le loro mandrie per rubare le pecore e agli gnoll piace la sfida che costituisce la protezione dei loro greggi.

I coboldi dei Monti Hardanger hanno instaurato relazioni chiuse con un certo numero di clan dello Grollheim. Normalmente neutrali o ostili, gnoll e coboldi si sono messi assieme per il loro comune odio verso gli umani che stanno cercando di colonizzare le colline. La natura contenziosa di entrambe le razze rende fragile, ma comunque estremamente pericolosa, quest'alleanza.

Rapporti con gli umani: Gli umani sono considerati pericolosi ma anche prede eccitanti. Gli gnoll hanno un autentico rispetto per la magia umana e una predilezione per la loro carne. Gli gnoll non si fidano degli umani ma vogliono commerciare con loro per ottenere armi e armature di qualità, oggetti magici e alcool, per il quale gli gnoll hanno sviluppato una fissazione. Magia e corruzione possono permettere agli umani di ottenere la cooperazione degli gnoll, ammesso che la razzia e il saccheggio siano parte del compenso.

Culto degli Immortali: I clan di gnoll delle Terre del Nord adorano i Signori dell'Entropia. Molti clan adorano uno specifico Demone; per esempio il Clan Fiume Doppia-Roccia adora Ranivorus, un Demone Urlante. (Vedi la *Guida del DM del D&D® Set Immortals*, pag 30-32 per le descrizioni dei demoni.)

Come tutti gli Immortali, i demoni sottostanno alle legge immortale che gli impedisce di interferire direttamente con gli eventi del Primo Piano. Comunque gli Immortali dell'Entropia sono meno scrupolosi nella loro interpretazione di ciò che costituisce «un'interferenza diretta.» Artefatti demoniaci sono stati procurati a qualche seguace gnoll e occasionalmente un demone può immischiarsi negli affari degli gnoll, utilizzando abilità di camuffamento o magiche per celare la sua presenza a chi osserva.

Sebbene fra gli gnoll gli sciamani siano generalmente considerati individui deboli e disadattati, essi hanno un'influenza notevole dietro le quinte della scena politica del clan. Un capo deve avere il supporto degli sciamani o non può comandare la sua tribù.

Opere e tecnologia: I prodotti degli gnoll sono primitivi. I guerrieri indossano armature di cuoio miseramente assemblate e usano scudi grezzi, lance, clave, archi,

Razze Non Umane



fionde e altre armi semplici. Gli gnoll possono anche utilizzare armi e armature moderne ottenute col saccheggio o da mercanti senza scrupoli. Altrove i signori della guerra e i maghi hanno tentato di armare, addestrare e mandare sul campo armate gnoll alleate. Tutto ciò non è ancora successo nelle Terre del Nord.

Magia: Gli gnoll del Gnollheim non hanno wicca e temono gli esperti di magia e i loro incantesimi. Gli gnoll fanno riferimento ai loro sciamani per le cure e gli altri incantesimi clericali. Gli sciamani minori (Livelli 1-2) sono numerosi; la maggior parte dei gruppi razziatori sono accompagnati da uno o due sciamani.

PERSONALITÀ GNOLL FAMOSE —

Kaberu, capo del Clan Lupo di Montagna: La fama di Kaberu è cresciuta fino a divenire leggendaria nella regione di Cuorbianco. I suoi gruppi razziatori colpiscono velocemente nelle pianure a nord di Cuorbianco, tendendo imboscate a carovane mercantili e a mercanti fluviali lungo il Fiume Otofjord e saccheggiando gli insediamenti in tutta la Vallata di Otofjord. I presidi di confine vengono confusi dalla sua abilità di passare le mura di Sodervirk senza essere individuato e di

sfuggire alle pattuglie di confine inviate sulle colline all'inseguimento delle compagnie di guerra di Kaberu. Alcune voci dicono che Kaberu sfrutti un aiuto magico o divino. Le armi e le armature degli gnoll catturati sono di fattura thyatiana e suggeriscono un supporto straniero, ma i rappresentanti Thyatiani negano fermamente ogni contatto con i clan.

Suant, capo del Clan delle Rupi Nere: Il numeroso Clan delle Rupi Nere vive nella Vallata di Angesan sulle colline ai piedi delle Hardanger. Non ricevendo fastidi dai colonizzatori umani o da tribù di gnoll minori, il Clan delle Rupi Nere è relativamente pacifico sotto la guida dell'anziano Suant.

Comunque giovani guerrieri gnoll hanno sfidato il potere di comando di Suant, affermando che egli nega l'aiuto ai bellicosi clan settentrionali che resistono alle intrusioni degli umani.

Questi guerrieri più giovani, sotto il comando di Chela, un carismatico capo guerriero gnoll, si sono segretamente alleati con i coboldi dei monti Hardanger. In cambio della promessa di ottenere tesori magici e tecnologici rubati dalle caverne degli gnomi, Chela e i suoi seguaci hanno giurato di portare il Clan delle Rupi Nere in guerra contro gli insediati umani.

La Corte di Cnute dell'Ostland è abbastanza dettagliata, un'intelaiatura per una campagna nelle Terre del Nord, anche se brevi avventure sono perfettamente ragionevoli. Importanti informazioni sulla nazione dell'Ostland cominciano a pagina 9.

La prima parte di questa sezione descrive le persone importanti e gli eventi maggiori che si stanno verificando. La seconda sezione mostra i luoghi importanti della zona. Con questa modalità il DM può giocare una campagna intera.

La maggior parte dei nativi dell'Ostland considerano la Corte Reale a Zeaburg la più alta espressione di civiltà delle Terre del Nord. (Nella loro ottica gli abitanti del Vestland si sono allontanati dagli ideali dei normanni venendo corrotti dalle decadenti culture del sud.) Coloro che hanno viaggiato attraverso il Mondo Conosciuto di D&D® possono trovare l'auto-asserzione di superiorità della Corte Reale meno convincente.

Il governo fortemente centralizzato dell'Ostland ha il suo cuore all'interno del Palazzo Reale della barbarica metropoli di Zeaburg (attualmente una raccolta di case che circondano il Palazzo Reale e i Forti Inferiori). Re Hord Occhio-Scuro regna con spietata forza, la sua parola sostiene un vasto esercito regolare e il fedele supporto degli jarl e dei nobili dei clan minori dell'Ostland. Venti guardie scelte formano la sua guardia d'onore—guerrieri fieri e fanatici conosciuti in tutte le Terre del Nord come i Fratelli del Re.

Altre persone nel regno esercitano il proprio potere tramite un delicato equilibrio di intrighi politici e diplomazia. La chiesa di Odino, guidata dall'astuto Asgrim il Curvo, esercita una forte influenza e cerca di espandere il proprio potere. Ma forse la più sottovalutata figura di importanza diplomatica è la consorte di Hord Occhio-Scuro, la Regina Yrsa la Giovane. Il suo acume politico è pari solo all'intensità della sua risolutezza nel trascinare il suo arretrato regno nell'alveo del mondo civilizzato.

Personalità

Re Hord Occhio-Scuro

Gran Re dell'Ostland (G28, Fr 15, I 12, Sg 12, Ds 15, Co 18, Ca 17, AM Neutrale)
Tratti: Modesto 8, Pacato 5.

Re Hord Occhio-Scuro esibisce le umane virtù della gente guerriera alla leale ed entusiastica approvazione dei suoi sudditi. Sebbene negli ultimi vent'anni abbia regnato sulle isole con una forza mai mostrata dai suoi predecessori dalla salita al trono di Re Cnute stesso. Hord è un uomo motivato dal potere, dal controllo e trae notevole godimento da un buon combattimento. Purtroppo ad egli manca la visione del benessere pubblico e la prudenza nel governare; tutto ciò che lo avrebbe fatto diventare un autentico grande re-guerriero.

All'età di 51 anni, Re Hord non riesce più a far roteare un'ascia da battaglia con il vigore della sua giovinezza. Invece egli incoraggia la belligeranza di chi gli sta attorno. Egli alimenta le piccole dispute fra la Guardia del Corvo Reale e i Fratelli del Re e si gusta le loro competizioni. I turbolenti guerrieri rispondono con incondizionata lealtà e costante aria di superiorità.

I gusti di Re Hord diventano sempre più sanguinari di anno in anno. Se una volta come intrattenimento si accontentava di vedere una lince tormentare un topo di campagna, ora parla di condannare i criminali a fronteggiare i mostri catturati come il suo troll addomesticato Charlie Due-Buoi.

Hord è ormai annoiato dal dover prestare quotidianamente attenzione ai piccoli dettagli che richiede l'arte del governo ed invidia i giovani guerrieri e le soluzioni semplici e violente che usano per risolvere i problemi—anche se l'esperienza gli ha insegnato che la violenza sconsiderata non è una soluzione duratura. Il re ne ha fin sopra i capelli dei tediosi compiti di palazzo necessari per comprendere e dirigere gli affari di stato. Per questo è più propenso a dare ascolto a progetti rischiosi per arricchire in fretta il suo tesoro piuttosto che ad un tedioso consigliere che lo tormenta con qualche grave disputa di confine che richiede di essere sistemata. La sua crescente indifferenza sta creando un vuoto di potere che viene lentamente e silenziosamente riempito da qualcun altro.

La prematura scomparsa della prima moglie, Rhora Anlafsdottir, fu il primo duro colpo al suo amore per il governo della nazione. Hord e Rhora erano monarchi tradizionalisti del clan Cnute (la casata reale di Cnute è una famiglia del clan Zeaburg). Hord sperò che la loro unione producesse un figlio forte abbastanza da ascendere al trono dopo lui, ma Rhora morì senza dare alla luce figli. Hord si risposò, coltivando la stessa speranza di avere figli forti. Sebbene egli abbia allevato alcuni promettenti giovani nobili dentro la propria casa, finora ha rifiutato di nominarne uno suo erede. La successione al trono è ancora un argomento di discussione, anche se la Regina Yrsa avrebbe la posizione più solida sulla rivendicazione secondo la tradizione.

Nota per il DM: Re Hord detiene formalmente le insegne del potere. La maggior parte dei suoi sudditi e molti stranieri bene informati lo considerano ancora lo spietato e assoluto regnante dell'Ostland, anche se altri stanno dettando le politiche che guidano la nazione. Chi cerca l'aiuto di Zeaburg deve mantenere le apparenze onorando l'autorità di Re Hord, anche se in realtà deve ottenere il favore di altre figure influenti che agiscono all'ombra del trono.

Asgrim il Curvo

Alto sacerdote di Odino (C21, Fr 11, I 15, Sg 17, Ds 9, Co 12, Ca 15, AM Legale)
Tratti: Cauto 14, Riverente 16, Indulgente 3, Fiducioso 4, Dogmatico 18. Conosce le rune As, Algir e Tiwar. Possiede molti oggetti incisi con le rune.

Asgrim è un uomo molto ambizioso con la lungimiranza politica che al re manca. Una decade più giovane di Hord, Asgrim divenne amico del re all'inizio del suo regno. Egli è giovane per la posizione che occupa, ma ha molti fattori dalla sua parte. È un uomo discreto, la sua ambizione è ben mascherata e inoltre ha il favore della propria divinità, che lo ha elevato rapidamente attraverso i ranghi del suo culto. Egli rappresenta i tradizionalisti più puri, che ritengono le antiche usanze dei normanni il migliore stile di vita possibile, secondo cui ogni membro della società deve conoscere il suo posto e restarci.

Negli ultimi dieci anni Asgrim è stato il più stretto consigliere di Re Hord. Secondo la tradizione i re nordici guidano i loro

La Corte di Cnute

guerrieri sul campo e per questo Re Hord ha passato molte stagioni in guerra, lontano da casa. Durante la sua assenza Asgrim ha governato in sua vece sbrigando gli affari quotidiani del paese. Sotto l'egida di Asgrim, il potere della classe sacerdotale è cresciuto enormemente dal momento che l'alto sacerdote ha cominciato ad usare la sua rete di vassalli per rimanere sempre informato di ciò che accade e per dispensare una giustizia rapida in ogni parte dell'Ostland. Ogni volta che è tornato sul trono, Re Hord ha sempre approvato e ampliato a sua volta questa struttura.

Le politiche diplomatiche del culto di Odino combinate con la spietata applicazione dell'autorità militare di Hord, hanno creato una nazione unita e governata in modo molto efficiente. La società riflette le cose migliori e peggiori dovute ad un governo assolutistico e centralizzato: le classi sociali sono rigidamente inflessibili, l'espressione individuale e l'innovazione sono contrastate e il commercio onesto è difficoltoso e limitato; d'altro canto i crimini sono rari, le leggi sono sensate e affidabili (sebbene severe) e all'interno dei confini regna un discreto grado di pace.

Il soprannome di Asgrim deriva dalla sua schiena ingobbata e dall'obbedienza nei confronti del re—qualcuno dice addirittura spropositata. Asgrim disconosce qualsiasi ambizione personale, e afferma di agire "per il bene della nazione," o più semplicemente "per ordine del suo dio." È un individuo dogmatico, legato alla tradizione e anche piuttosto xenofobo. Il mondo che vorrebbe realizzare è tetro, oppressivo e impietoso, una teocrazia oligarchica con Asgrim stesso seduto sul trono dell'Ostland.

Nota per il DM: Asgrim gestisce un potere enorme interamente dietro le quinte. Egli è un Richelieu che manipola gli altri sapientemente, ma che non intraprende azioni che lo esporrebbero in prima persona. I suoi modi subdoli e l'aria furbesca instillano sempre qualche sospetto nella gente più schietta. Egli è più temuto che ammirato, in particolare fra i nobili e i capi della casata di Re Hord, che possono scorgere parte delle sue macchinazioni alle udienze e ai consigli reali.

Regina Yrsa la Giovane

Ultimamente soprannominata Yrsa l'Assennata (C8, Fr 13, I 16, Sg 18, Ds 11, Co 10, Ca 17, AM Neutrale) Tratti: Cauto 15, Pacato 12, Coraggioso 14, Energico 15, Dogmatico 5. Conosce la runa Mannar e possiede molti oggetti incisi con le rune.

La Regina Yrsa è la seconda moglie del re ed ha la metà dei suoi anni. Al momento del suo fidanzamento fu oggetto di burla e derisione: una giovane cosetta che sposava un vecchio caprone al preciso scopo di procreare eredi legittimi. Nei quattro anni che seguirono il matrimonio i lazzi svanirono pian piano. Yrsa è riuscita a ottenere a sorpresa il rispetto dalla maggior parte degli jarl e il genuino amore di molti sudditi. Dopo aver dato alla luce due figli a breve distanza l'uno dall'altro, Re Hord le fu improvvisamente devoto: ora a causa della sua intelligenza ed astuzia egli ascolta i suoi consigli in maniera particolarmente attenta.

La sua popolarità è indebolita solamente dalle sue saltuarie idee anticonvenzionali e dalla sua politica progressista. I fedeli tradizionalisti vedono in questi tratti un desiderio di rendere l'Ostland come le altre nazioni del mondo, abbandonando le tradizioni e la cultura che hanno fatto dei Territori del Nord ciò che sono, ma la maggior parte della popolazione vede le nuove possibilità che ella propone come un bene per tutti. L'intera situazione politica è in fermento e densa di intrighi.

Yrsa ama gli intrighi. La sua sorellastra, Gunnhild Svalasdottir, è la jarl di Suddmore, che è sempre stato un potente clan dell'Ostland. Gunnhild tenne Yrsa in ostaggio per un anno quando era adolescente, adducendo motivi di dubbia lealtà verso il clan, e mosse accuse di cospirazione contro Yrsa, che avrebbe complottato per scalzare Gunnhild dalla sua posizione.

Comunque, anche dal confino, Yrsa si organizzò in modo da mantenere i contatti coi propri alleati più influenti. Quando Gunnhild rese pubbliche le accuse di tradimento, Yrsa incominciò a muovere i primi passi per ripulire dal fango il suo nome. I resoconti sono discordanti rispetto gli eventi che seguirono all'accusa di tradimento, ma sta di fatto che con uno sbalorditivo e inatteso passo indietro, Gunnhild improvvisamente ritrattò le sue

accuse, liberò Yrsa e la ricoprì pubblicamente d'oro e di parole di scusa, eterno affetto e ammirazione. Gunnhild è stata una delle più determinate sostenitrici di Yrsa da quando la giovane donna è divenuta regina.

Le machiavelliche capacità di Yrsa proteggono lei e la sua visione dall'essere soverchiate dalle menti inferiori da cui è circondata. Yrsa da bambina viaggiò al di fuori delle Terre del Nord (per tenersi lontana da Gunnhild) e ora possiede una visione del governo aperta e tollerante con cui né Asgrim né suo marito possono competere. Ella sa che l'Ostland rischia di diventare un regno barbarico e arretrato se non modernizzerà le sue usanze. Allo stesso tempo però, Yrsa ha rispetto per la storia e le tradizioni e capisce il desiderio di molti di salvaguardare l'unicità dello stile di vita nordico.

La Regina Yrsa è attenta e accorta nel manovrare una fazione contro l'altra e raramente commette errori politici. Lei è istruita ed ha una notevole conoscenza dei rituali e degli insegnamenti della dottrina di Odino e quindi riunisce in un'unica figura il potere laico e quello religioso. Le sue conoscenze le hanno procurato il guardingo rispetto di Asgrim e dei suoi seguaci chierici, ma sua politica minaccia il potere dei sacerdoti e la mette in competizione diretta con Asgrim, che cerca di riunire il potere religioso e politico sotto la propria guida.

Yrsa esterna consigli e influenza giudiziosamente gli jarl, i quali possono apprezzare i suoi talenti e i suoi progetti di sviluppo; così si è guadagnata il loro appoggio. Ella agisce lentamente e pianifica a lungo termine. Il suo status di regina le permette di esercitare la sua influenza politica più apertamente di Asgrim. Può essere spietata tanto quanto l'Alto Sacerdote, ma manipola le sue pedine per spremere da loro il meglio per la nazione—una chiara differenza dai metodi scelti da Asgrim, che invece usa le debolezze delle sue vittime e la minaccia di un'incriminazione pubblica per piegarle alla sua volontà.

Yrsa è giovane e la sua volontà è forte. Se riuscirà a mettere a frutto i suoi progetti, la sua risoluzione di portare l'Ostland fuori dal suo barbarico passato e di indirizzarla sulla via delle nazioni moderne, può rendere

l'Ostland il cuore di una potenza ricca, produttiva e vigorosa a livello mondiale.

Nota per il DM: La Regina Yrsa percorre un po' i tempi o potrebbe essere semplicemente nata nella nazione sbagliata, ma la sua visione è degna di Carlo Magno o Elisabetta I. La sua stella si eleva mentre quella della chiesa inizia a declinare, ma deve usare tutto il suo intelletto e tutto il talento politico per assicurarsi di restare in equilibrio camminando verso il futuro sulla fune sottile a cui è appesa.

L'Ostland è una nazione in cui sono possibili grandi cambiamenti. La presenza di avventurieri tenaci e volenterosi (nativi o meno) può spostare il delicato equilibrio politico. Azioni relativamente minori di supporto alla politica di Yrsa o Asgrim possono avere risultati inimmaginabili. Lasciato indisturbato, il potere di Yrsa è libero di espandersi, a meno che non venga assassinata. La sua più grande sfida proviene da un gruppo reazionario di tradizionalisti che prediligono la religione vecchio stile di Asgrim piuttosto che gli svariati piani di riforma della regina. Yrsa può accettare il potere dei sacerdoti e comprenderlo sotto di sé, ma non è vero il contrario. Asgrim trova difficile averla intorno se mai riuscisse a prendere il potere, dato che Yrsa non accetterebbe mai di essere una figura senza potere. E anche se l'interesse di Re Hord verso il governo è diminuito, egli rimane ancora una figura determinante per la forza del suo apparato militare. In sua assenza le fazioni militari potrebbero adottare la soluzione di Alessandro il Grande col famoso nodo gordiano—se solo smettessero di combattere tra loro.

Il Palazzo Reale

1. La Grande Sala: La Grande Sala del Re incorpora molto di ciò che è tradizionale per le sale di consesso della gente del nord. Un camino delimitato da pietre occupa il centro della sala, che è costruita con legno di pino levigato e stuccato con fango e muschio. Il pavimento in terra battuta non si asciuga mai completamente, contribuendo al miasma di odori: muffe derivate dall'umidità, l'odore dei corpi sudati e gli aromi più gradevoli di legno fumigato, paglia fresca ed erba di pascolo. Solo i forestieri lo notano: per i locali questi sono gli odori tipici di una casa.



Attualmente il Salone viene stato usato solamente come sala dei banchetti, ma ogni pasto è un evento sociale animato. Gli incontri tipici nel salone includono nobili e avventurieri in cerca del permesso reale per una spedizione di colonizzazione nell'Isola dell'Alba, jarl che devono rispondere di accuse di tradimento; battibecchi tra i Fratelli del Re e i berserker della Guardia del Corvo. Charlie Due-Buoi, il troll domestico del re, è un altro possibile incontro: può portare cibo al re o lottare con cinque uomini alla volta o può recitare poesie solo per intrattenerlo.

I banchetti vengono serviti dai larghi ripiani disposti lungo le pareti dietro alla tavola del re (definita la grande tavola). L'ingresso alle cucine sul retro è stato allargato per consentire il passaggio a pieno carico di Charlie Due-Buoi.

La grande tavola accoglie fino a sette persone: il re, la regina e ospiti d'onore designati hanno sedie individuali, gli altri si siedono sulle panche. Le lunghe tavole su cavalletti che fiancheggiano il focolare accolgono venti persone ognuna, sedute sulle panche. I capi clan o i loro rappresentanti sono la compagnia usuale, ma il re occasionalmente irrita i Fratelli del Re e la Guardia del Corvo banchettando prima con un gruppo e poi con l'altro. Gli schiavi si muovono fra i tavoli e il focolare e quelli che non sono abbastanza agili possono inciampare in un tizzone provocando risate. Contro le mura più orientali c'è una panca per le guardie e i servitori. Questo posto è indesiderato poiché il muro si appoggia sulle latrine

esterne e l'isolamento del muro è inadeguato.

2. La Corte della Regina: La corte è divisa in due spaziose stanze. La stanza esterna più grande serve diverse funzioni: un'anticamera per quelli che stanno aspettando di essere ricevuti, una sala d'incontro per annunci e riunioni, e come sala d'intrattenimento. Le udienze formali hanno luogo nella sala più piccola interna. Tipici incontri includono saggi, maghi, scaldi e ciarlatani che cercano il favore o il patronato della Regina. Questi personaggi possono essere risorse inattese per i PG, oppure antagonisti inaspettati.

La corte della Regina è stata rinnovata recentemente (da qualche anno). Pannelli lignei ricoprono i muri interni e intricate incisioni adornano gli interni. La corte esterna ha un pavimento di pietre ad incastro ricoperte dal tradizionale manto di erba e paglia, ma il pavimento della stanza più interna è una delle innovazioni di Yrsa: un intonaco bianco maschera il fondo di ghiaia. Sebbene questa combinazione la renda incredibilmente fredda nei giorni più umidi, Yrsa trova che ciò incoraggi chi si presenta ad essere conciso nella discussione.

3. La Sala del Re: Gli alloggi privati del re sono mantenuti in modo tradizionale, anche se a Re Hord piacciono le comodità derivanti dalla copertura del pavimento e delle mura. L'ampia stanza esterna (A) è la stanza d'incontro privata del re, anche se è più spesso la stanza dei giochi o delle bevute.

La Corte di Cnute

Le stanze da letto del re (B) comprendono il letto che occasionalmente utilizza con la regina e i suoi bauli con gli effetti personali. Egli tiene una scrivania e una sedia contro il muro a ovest per le questioni di stato in cui rimane coinvolto, ma si affida molto di più ai rapporti verbali e alle opinioni di chi gli sta attorno. Le sue armi e la sua armatura sono appese al muro a sud.

4. La Sala della Regina: Le innovazioni della Corte della Regina sono state estese agli alloggi privati della regina. Pannelli di legno ricoprono i muri e i pavimenti e le stanze sono perciò calde e pulite. I tradizionalisti notano come la regina abbia un'ossessione innaturale per l'intimità: le sue stanze infatti sono separate dalle altre, secondo le usanze delle terre meridionali. Il focolare e il comignolo interno sono stati costruiti male da artigiani che, seppur volenterosi, erano estranei a questo modello. Le sue stanze sono spesso piene di fumo e quelli che condividono questa parte dell'edificio sono sovente colpiti dai raffreddori.

La stanza più esterna (A) è una sala d'aspetto e la regina spesso conduce affari semi-privati da questa anticamera. Solo i consiglieri fidati o chi viene accompagnato da questi può entrare in questa stanza. Le camere da letto di Yrsa (B) non sono elaborate, con una piccola camera per vestirsi in un lato. Le casse lungo i muri contengono i suoi averi personali: gioielli, vestiti e cosmetici.

Un'altra delle innovazioni della regina è il gabinetto interno (C) che scarica all'esterno. Le comodità sono ancora minime per gli standard dei luoghi più civilizzati.

Il muro superiore della stanza più a sud (D), una stanza da lavoro con solarium, può essere aperto per far entrare il sole nei giorni sereni. La regina e le sue dame lavorano nella metà occidentale della stanza filando, tessendo e facendo i lavori di cucito che competono alle donne di ogni cetto nella cultura normanna. Nell'altra parte della stanza, alcune mensole sovrastano un tavolo in cui la regina lavora, spesso nel cuore della notte, alle questioni di stato—legge i rapporti, progetta lavori pubblici e valuta i giudizi emessi.

Tre schiave condividono una piccola stanza (E). Due sono le servitrici personali

della regina e la terza è la cameriera dei principi.

I due principi infanti, Finn e Geir, vivono nella stanza dei bambini (F), dalla parte opposta degli alloggi della regina.

5. Alloggi dei Fratelli del Re: Venti guerrieri scelti dormono, mangiano e ripongono i loro averi qui, dove sono sorvegliati dai servitori. Sei dei guerrieri sono donne. Tutti vivono per il re e tutti considerano sé stessi al di sopra della legge. Il capitano del gruppo è al momento Beowulf Mano di Pietra.

6. Tempio di Odino: Una struttura elaborata tutta in legno di quercia, il tempio contiene un piccolo altare dedicato ad Odino. Le mura e i posti a sedere sono riccamente decorati e le più famose rune della potenza sono incise sulla roccia eretta dietro l'altare stesso, che contiene un busto del dio. Un set completo di tasselli runici di quercia è tenuto in una coppa d'argento accanto alla pietra.

Il retro dell'edificio è suddiviso in alloggi assegnati ad Asgrim e al suo seguito. L'Alto Sacerdote stesso passa molto del suo tempo lontano dal tempio, conferendo col re o con altre persone.

7. Zona dei Thrall: Capanne sgangherate, nessuna delle quali troppo pulita, e una cucina a cielo aperto riempiono quest'area. Gli schiavi della casata reale vivono qui. Charlie Due-Buoi, il troll domestico del re, ha un giaciglio vicino ad un muro, ma nessuno si mette a discutere con lui quando decide di dormire da qualche altra parte.

Il Forte Inferiore

8. Alloggi della Guardia Personale: Questa brigata d'élite di 900 uomini è guidata da Brand il Pavone, così soprannominato per il suo amore per gli abiti fini e per le decorazioni. Sono tutti estremamente leali al re.

9. Altare di Mjøltnir: Un altare dedicato a Thor, è anche l'alloggio dei berserker della Guardia del Corvo.

10. Granai: La Corte di Cnute mantiene granai riempiti dai tributi degli jarl dell'Ostland per precauzione, nel caso di stagioni con cattivi raccolti. Quest'edificio, che è il più vicino al Palazzo Reale, funge anche da sala del tesoro della casata reale. Sorvegliato dalla Guardia Personale del Re.

11-34. Le Casate del Clan: Ognuno dei clan regnanti dell'Ostland mantiene una Gran Dimora al di fuori del Palazzo Reale. Queste sono le residenze invernali di tutte le famiglie degli jarl regnanti. Gli ostaggi mantengono questa residenza tutto l'anno.

35. Il Palazzo dei Forestieri: Sia che siano speranzosi mercanti o ambasciatori stranieri, tutti i forestieri sono confinati in quest'area ad eccezione di quando sono accompagnati da nobili ostlandesi o da noti e fidati servitori di questi ultimi. Ai forestieri non è mai concesso di muoversi liberamente e indisturbati, e anche quando sono accompagnati possono essere sfidati da qualsiasi guerriero. Il distretto è supervisionato dalla Guardia.

La "città" generale conosciuta come Zeaburg è un ammasso caotico di residenze di uomini liberi: artigiani, contadini, pescatori e operai. Al molo vengono consegnati i tributi e le navi da guerra possono imbarcare guerrieri e provviste. Le torri di guardia sono gestite dalla Guardia Personale.

SUGGERIMENTI PER UNA Campagna

Per gestire una campagna efficace e a lungo respiro, i DM hanno bisogno di un vero *schema* per una campagna, un insieme di tecniche da usare come master che mescolino il piacere di gestire avventure a corto respiro inserite in una campagna più lunga che presenti temi e scenari di importanza significativa.

Le campagne con uno schema efficace hanno elementi comuni:

1. Personaggi ricorrenti, potenti e facilmente identificabili.

2. Una dimora come base per la campagna. Qui i personaggi si incontrano prima di imbarcarsi in un'avventura, e hanno un luogo sicuro a cui tornare per curarsi dopo le loro dure prove. (La "taverna" o il "palazzo del Duca" sono delle basi comuni in un'ambientazione fantasy).

3. Uno scenario standard con cui inizia e termina la routine e che collega i singoli scenari nella campagna di lungo respiro. (Per esempio, molti scenari di una campagna iniziano con un mago o un duca che convoca i personaggi per dare loro una missione; quando la missione è terminata, i personaggi tornano per ricevere la loro

ricompensa—o una ramanzina—dal loro patrono, che spiega loro che c'è ancora molto di più da fare).

4. Temi forti e background narrativi—questioni drammatiche ed eccitanti sul Bene e sul Male, sul giusto e sullo sbagliato, che danno un significato speciale alla vita e alle azioni dei personaggi.

In una campagna ambientata nell'Ostland, Re Hord, Asgrim e Yrsa sono i personaggi potenti distintivi e sempre ricorrenti. La Corte di Cnute diviene la base dei PG, dove ricevono le loro missioni da Hord, Asgrim e/o Yrsa, e dove ritornano per curarsi e per ricevere la loro ricompensa. La maggior parte degli scenari iniziano e finiscono nella Corte. E infine, il conflitto tra la volontà di Asgrim di ottenere il potere assoluto e la visione di Yrsa di creare una nazione moderna dove tutti gli interessi politici siano equamente rappresentati fornirà il background adeguato per la graduale ascesa dei PG nella lotta per il potere. I loro successi acquistano importanza, non solo in termini di ricchezza personale, ma nei termini di come loro riusciranno a proteggere meglio il popolo dell'Ostland dalle ambizioni di Asgrim, piuttosto che aiutare Yrsa a condurre l'Ostland fuori dalla sua barbarica giovinezza e verso una maturità civilizzata.

Schema per una Campagna nell'Ostland

Gli Ostlandesi ambiziosi e avventurosi (nuovi personaggi che iniziano una campagna nelle Terre del Nord) sono condotti alla Corte di Cnute da voci e avvertimenti diretti che annunciano che il re desidera patrocinare degli avventurieri. Dopo essere arrivati e aver fatto richiesta di udienza col re, i personaggi vengono invitati ad accettare l'ospitalità di Hord, in cambio di vari servigi che verranno indicati in una data successiva; questi servigi diventeranno le prime avventure nella campagna delle Terre del Nord. (Per degli esempi di avventure, vedere **Ostland, Eventi Attuali**, a pagina 13.)

In questa prima fase della campagna, i PG riceveranno per prima cosa una missione—e forse qualche utile aiuto, come un oggetto magico o un PNG esperto come accompagnamento—durante un'udienza con Re Hord. Poi i personaggi saranno interrogati da Asgrim e da Yrsa. In questa

fase, entrambi sono gentili e disponibili, offrendo la disponibilità di qualche piccolo oggetto clericale o la consulenza di un PNG, senza fare alcuna domanda ai personaggi.

Dopo che i PG hanno completato la loro missione, fanno ritorno da Re Hord—e da Asgrim e Yrsa—per ricevere la loro ricompensa per gli obiettivi raggiunti. Quindi tutte le avventure iniziano e finiscono con il DM che interpreta le tre personalità di Hord, Asgrim e Yrsa. Il DM inizia con l'assegnare la missione, garantire l'aiuto necessario e termina con il rapporto finale e con l'assegnazione delle ricompense (il pagamento e i punti esperienza per gli obiettivi raggiunti).

Nella seconda fase della campagna, quando i personaggi hanno raggiunto all'incirca il 4°-6° livello, il re può continuare ad inviare i PG in missione, ma gli obiettivi saranno di volta in volta più sottili e complessi. Per esempio, re Hord può inviare i PG ad Ostmanhaven per cercare le prove dei complotti contro la casa reale, o può mandare i PG ad investigare sulle voci che parlano del Vestland e Soderfjord che cospirano con gli Alphatiani per sostenere il clan Ostman in una rivolta contro il governo dei Cnute.

A questo punto Asgrim e Yrsa iniziano a fare delle richieste personali specifiche, e ad offrire delle ricompense più sostanziose. I PG dovrebbero iniziare a realizzare che i tre personaggi principali hanno degli interessi politici contrastanti.

Il Re vuole solo vivere una vita di guerre gloriose e di avventure sfruttando le imprese dei suoi fedeli sudditi. Hord offre ancora ai PG delle sfide eroiche, ma la sua sete di sangue lo fa apparire sempre più ripugnante.

Asgrim vuole consolidare il potere dell'Ostland sfruttando monarchi di paglia controllati da un uomo di stato illuminato—Asgrim stesso. L'Alto Sacerdote è sempre più generoso negli aiuti che concede ai personaggi, chiedendo in cambio niente di più che semplici favori—la consegna di messaggi, considerazioni speciali per gli amici di Odino, piccoli servizi per il culto. Allo stesso tempo, Asgrim allude sottilmente al fatto che Hord stia perdendo la sua presa sul governo dell'Ostland e che il culto di Odino, sotto la guida di Asgrim, sarebbe un reggente perfetto per proteggere il futuro dell'Ostland.

Yrsa vuole assicurarsi di governare l'Ostland dopo la morte di Hord, come reggente per i suoi figli o come promotrice di un figlio adottivo se questo dovesse rivelarsi necessario. Lei è meno motivata dal desiderio di potere personale, ma teme l'ossessione di Asgrim per il controllo assoluto. Lei, inoltre, offrirà un aiuto molto più generoso ai PG, ma farà loro anche delle richieste più impegnative. Ha timore nel lasciare che Asgrim e il culto di Odino diventino troppo forti, e le sue richieste includeranno il tenere sotto controllo Asgrim e i suoi servi. A volte, può chiedere che i PG lavorino segretamente per sventare direttamente i complotti di Asgrim.

In questa seconda fase della campagna, gli scenari sono ancora per la maggior parte uccidi-il-mostro-e-afferra-il-bottino, ma alcuni elementi politici minori iniziano a venire fuori nelle missioni assegnate da Hord. E mentre raccolgono evidenza del fatto che Asgrim e Yrsa stanno lottando per il controllo dell'Ostland mentre è in corso il decadimento di Re Hord, i PG realizzano che prima o poi dovranno scegliere da quale lato schierarsi in questo conflitto. La loro scelta potrebbe essere il fattore decisivo per determinare chi vince e chi perde.

Nell'ultima fase della campagna, i PG hanno raggiunto una certa notorietà e potrebbero essere in cerca di domini da governare. La mente di Re Hord lo sta abbandonando ed è chiaro che l'Ostland deve avere un nuovo sovrano. Sia Yrsa che Asgrim promettono ai PG di dare loro dei domini e delle posizioni di potere e di influenza in cambio del loro supporto nel conflitto. I PG vengono invischiati nel confronto sempre più diretto tra Yrsa e Asgrim: fornire aiuto diretto ad uno dei due significa dichiarare apertamente che l'altro è un nemico.

In questa fase, la maggior parte delle avventure dei PG possono avere delle implicazioni politiche. Anche un semplice scenario afferra-il-tesoro comporta che i PG esternino la propria fedeltà politica, dal momento che sia Asgrim che Yrsa chiederanno ognuno che il tesoro venga messo a loro disposizione, per permettere loro di "salvare l'Ostland dal disastro". Allo stesso tempo, una volta che i PG apertamente o segretamente dichiarano di appoggiare una delle parti, l'altra parte in

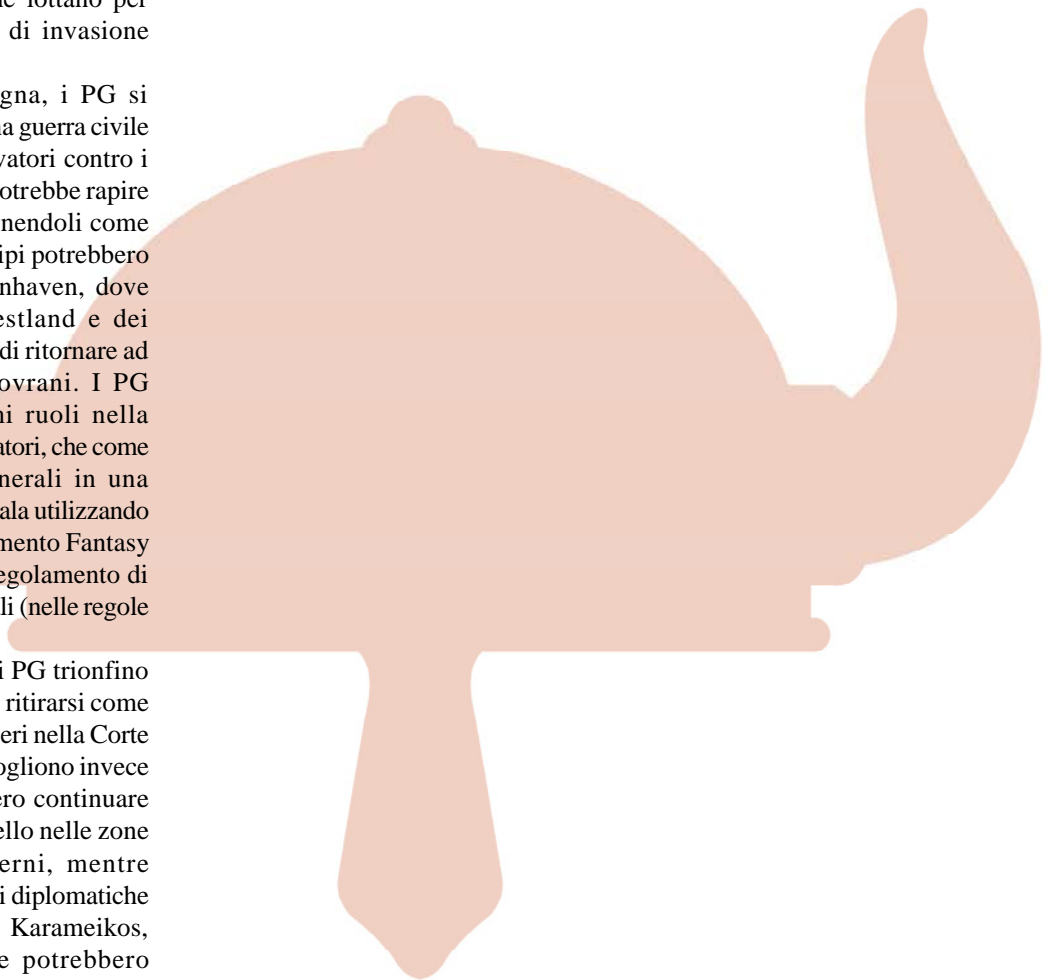
La Corte di Cnute

causa tramerà per distruggerli, e i PG potrebbero essere costretti a reagire per autodifesa.

Il primo evento cruciale in questa fase finale della campagna è la morte di Hord. Idealmente, i PG dovrebbero essere presenti all'evento. Per esempio, Hord potrebbe insistere in maniera insana per condurre personalmente un'invasione di Ostmanhaven, e rimanere ucciso nella sfida finale contro il capo del clan Ostman. L'invasione fallirebbe a causa della confusione delle fazioni che lottano per avere il potere, e la flotta di invasione farebbe ritorno ad Ostland.

All'apice della campagna, i PG si ritroverebbero coinvolti in una guerra civile tra Asgrim e Yrsa, i conservatori contro i progressisti. Forse Asgrim potrebbe rapire i giovani principi o Yrsa, tenendoli come ostaggi. Forse Yrsa e i principi potrebbero fuggire in esilio ad Ostmanhaven, dove cercano l'alleanza del Vestland e dei Protettorati che gli consenta di ritornare ad Ostland come legittimi sovrani. I PG possono giocare tantissimi ruoli nella guerra civile, sia come cospiratori, che come agenti ed eroi o come generali in una campagna militare su larga scala utilizzando il Supplemento di Combattimento Fantasy BATTLESYSTEM™ o il Regolamento di Guerra per le battaglie campali (nelle regole D&D® *Set Companion*).

Presumendo che Yrsa e i PG trionfino su Asgrim, i PG possono poi ritirarsi come nobili di alto rango e consiglieri nella Corte della Regina Yrsa. Se i PG vogliono invece rimanere in gioco, potrebbero continuare con delle imprese di alto livello nelle zone selvagge o nei piani esterni, mentre vengono coinvolti in missioni diplomatiche presso le corti dei nobili di Karameikos, Glantri o Thyatis, oppure potrebbero scegliere di passare ad una nuova ambientazione, come le colonie dell'Isola dell'Alba o le vaste lande selvagge a nord del Norwold, in cerca di avventure altrettanto impegnative.



Le Caverne di Falun

Le Caverne di Falun è un'avventura pronta per essere usata immediatamente. Utilizzate la mappa "Gnomica" delle Caverne di Falun a che si trova fra gli allegati per i giocatori come ausilio per i personaggi. La mappa di riferimento per il DM delle Caverne di Falun è stampata sulla copertina interna. Utilizzatela come riferimento e come schermo per il DM mentre giocate gli scenari delle Caverne di Falun.

Il DM può scegliere il luogo esatto delle Terre del Nord in cui collocare le Caverne, ma sarebbe meglio far partire i PG da Castellan o da Cuorbianco (entrambi a Soderfjord). Questa è un'ottima opportunità per i DM per utilizzare le pietre runiche erette per dare inizio all'avventura—un blocco esposto alle intemperie con incise notizie sull'antico villaggio degli gnomi ubicato sotto le vicine colline. Come alternativa più semplice, i PG potrebbero inseguire dei razziatori coboldi fino alle loro tane, con l'inseguimento che termina nelle Caverne di Falun.

Le Mappe

La disposizione delle Caverne di Falun si basa su una grotta reale—la "Jewel Cave" nel South Dakota (dichiarata monumento nazionale americano). La mappa delle Caverne di Falun rappresenta meno di un decimo della dimensione della mappa della Jewel Cave; immaginate anche una serie di caverne molto più vaste che si estendono a sud e ad ovest e che potrebbero essere ulteriormente sviluppate.

Le scritte sulla mappa dei giocatori sono in una scrittura runica illeggibile: è "Gnomico Antico". Colui che redatto la mappa ha utilizzato un *desiderio* per fare in modo che lo Gnomico Antico non potesse essere letto neanche con strumenti magici. Solo un altro *desiderio* può modificare questa condizione.

La mappa del DM ha le traduzioni dal Gnomico Antico. I giocatori più ingegnosi e che amano gli enigmi lessicali scopriranno che lo Gnomico Antico è un codice che si basa sulla correlazione delle lettere gnomiche alle lettere dell'alfabeto italiano (vedi la scheda sulla mappa del DM). I giocatori che riescono a decifrare il codice possono interamente tradurre le note in Gnomico Antico e ottenere delle preziose informazioni sulla caverna.

I giocatori possono avere un po' di problemi quando iniziano a decodificare le scritte in Gnomico. Per non alimentare la loro frustrazione, il DM potrebbe indicare dei punti logici da prendere in considerazione per decrittare il codice, come la scala, la rosa dei venti o anche il titolo della mappa. Questi indizi possono essere forniti direttamente oppure il DM può introdurre uno gnomo come esperto che non riesce a tradurre del tutto la mappa, ma potrebbe riconoscere alcune lettere o parole.

Alcuni giocatori odiano gli enigmi lessicali, e si rifiuteranno di tradurre la scrittura degli gnomi. Va bene. In questo caso, la traduzione completa sulla mappa del DM sarà solo a vostro uso e consumo, e i giocatori non sapranno cosa si perdono.

L'Antico Villaggio di Falun

La regione delle Caverne di Falun è stata abitata dalla civiltà degli gnomi delle Terre del Nord per secoli, prima che venisse conquistata e distrutta dalle invasioni dei coboldi nel 490 DI. Più di duemila gnomi una volta vivevano in pace in diversi villaggi sotterranei; pochi di loro sopravvissero dopo l'invasione. Da allora, una comunità di 200-300 coboldi abita nelle caverne di Falun.

L'Ingegneria degli Gnomi

Gli gnomi utilizzavano una complessa tecnologia di congegni alchemici per dissolvere il calcare. Lo plasmavano in una varietà di stampi e di forme, e modellavano le loro dimore facendo affidamento soprattutto a tubazioni, pilastri e ponteggi. Le fondamenta erano di pietra fusa con la malta o con forme di fibra rinforzata sintetizzata dalle risorse organiche della grotta come fanghi, gelatine, vermi e formiche.

Le dimore risultanti sembravano fatte di vetro fuso o di plastica colata su strutture bizzarre. Venivano decorate con tende di calci pietra e altre formazioni di calcite, e colorate con brillanti pigmenti minerali. Alcune sezioni sono ancora illuminate da antiche *luci perenni*, risalenti all'occupazione da parte degli gnomi. Alcune formazioni artificiali sono illuminate dall'interno da queste *luci perenni*, creando sottili sfumature e prismi di colore.

Ci sono due tipologie basilari di edifici degli gnomi: le ville e le sedi delle corporazioni.

Le ville sono un insieme di appartamenti che ospitavano dai 20 ai 100 gnomi. Ce ne sono di tre stili principali: alte pareti, con unità abitative scavate lungo le pareti fino al soffitto; cilindriche, con unità multiple raccolte all'interno di queste torri e disposte su vari livelli dal pavimento al soffitto, con le pareti esterne lasciate per decorazioni murali; e bassocomodi, singole unità raggruppate piuttosto basse comuni nelle caverne più piccole.

Le sedi delle corporazioni di artigiani erano delle fabbriche comuni, con laboratori e residenze per i membri della corporazione. Essere accettati all'interno di una corporazione di artigiani comportava il beneficio di avere la casa gratuita e altri privilegi esclusivi. Anche produrre dei beni di qualità era un'occupazione di prestigio tra gli gnomi e le corporazioni di Falun erano più elaborate e lussuose delle residenze ordinarie degli gnomi.

Gli antichi gnomi vivevano su vari livelli all'interno di ogni caverna, con edifici che si innalzavano fino al soffitto nelle varie sale sotterranee. I loro villaggi erano meraviglie simili a quelle di Rube Goldberg, con nastri trasportatori, carrelli, rampe a contrappesi ed ascensori. Tutti questi congegni sono ora abbandonati e sepolti da depositi di pietra calcarea, ma riescono ancora a suscitare stupore.

Le Caverne Agricole degli Gnomi

Originariamente illuminate da lampade di *luce perenne*, le alghe, i funghi e altri vegetali adattati alla vita in grotta crescevano in queste fattorie costituendo la maggior parte del nutrimento degli gnomi. Ora restano sparsi qua e là solo alcuni derivati delle piante originali. Nelle altre caverne restano le prove della rigogliosa flora sotterranea di un tempo, dove la calcite ha catturato e mineralizzato i resti deteriorati dei campi cresciuti in maniera selvaggia durante l'assenza dei loro fattori.

Molte zone sono ora sotto il controllo dei coboldi, che hanno aggiunto altre *luci perenni*. La luce tuttavia è di gran lunga inferiore rispetto all'illuminazione originale degli gnomi, e la flora attuale si limita a funghi e muffe.

AVVENTURE

Alla ricerca dei Manufatti

Gli gnomi utilizzavano la roccia calcarea (detta calci pietra nel loro dialetto) e le fibre organiche nello stesso modo in cui il mondo moderno utilizza il metallo e la plastica. Con questi materiali, gli gnomi costruivano una varietà sconcertante di congegni. Circa un quarto di questi congegni sono analoghi al tipo di oggetti che noi uomini del ventesimo secolo possiamo acquistare nei centri commerciali o dai cataloghi dei negozi. Il resto sono elaborazioni complesse di oggetti che uno potrebbe normalmente trovare utili, oppure disegni inutilmente complessi con un fine ed una funzione note solo al progettista originale.

I manufatti più utili sono stati depredati dai coboldi tanto tempo fa. Le reliquie del passato che rimangono sono spesso coperte da vari strati di calcite. I coboldi non hanno la capacità di estrarre i manufatti dai depositi, ma l'incantesimo dei maghi *trasforma roccia in fango* può servire allo scopo. Minatori esperti o aspiranti archeologi possono fisicamente estrarre gli oggetti con gli strumenti adatti, una bella dose di pazienza ed un tocco molto delicato.

Le aree dove si possono rinvenire i manufatti degli gnomi sono indicate sulla mappa del DM delle Caverne di Falun. Vedete pagina 44 per gli schemi dei manufatti che possono essere trovati nelle Caverne di Falun. Per congegni più elaborati, consultate il *AC11: Libro delle Invenzioni Meravigliose* (n.d.t.: *AC11: Book of Wondrous Inventions*), che offre una varietà di manufatti bizzarri che potrebbero trovarsi sepolti nei depositi di calcite vecchi di secoli. I DM possono anche creare da soli gli oggetti da far trovare ai PG.

Le Creature che una Volta

Erano Addomesticate

Gli gnomi allevavano le formiche come animali da tiro e da soma, e i muli come cavalcature. Pipistrelli, topi e furetti giganti venivano tenuti invece come animali domestici e da lavoro. Diverse creature delle caverne, come gli scarafaggi giganti, i topi e i vermi purpurei, venivano invece allevati come cibo. La maggior parte di queste specie ora scorrazza libera per le caverne, anche se alcune "mandrie" vengono ancora mantenute dai coboldi.

Cimiteri

I coboldi temono la vendetta degli spiriti dei loro predecessori defunti, che credono vegliano sopra le tombe realizzate dagli gnomi. Per questo i coboldi evitano i cimiteri gnomici. I tumuli e le catacombe vengono praticamente tenuti a distanza, e sono ormai ricoperti da roccia calcarea. Per tradizione, le proprietà degli gnomi venivano ereditate dal clan e dalla gilda, quindi i cadaveri erano sepolti senza alcun bene materiale di valore. I cimiteri sono quindi privi di bottino.

Gli gnomi non seppelliti morti durante l'invasione dei coboldi furono trattati con maggiore noncuranza e di fatto sono stati usati come cibo durante l'insediamento dai primi coboldi. Ogni tanto le antiche vestigia di qualche gnomo possono essere rinvenute in un luogo secondario, trascurato dai razziatori coboldi, ricoperte da depositi di calcite.

La Decodifica della Mappa

La seguente legenda elenca tutti i riferimenti sulla mappa, con una breve nota descrittiva. L'elenco è in ordine alfabetico per permettervi di trovare le voci in maniera facile e veloce.

- **Antichi tumuli:** Antichi cimiteri, risalenti alla preistoria degli gnomi. C'è molta calci pietra ovunque. Zona tabù per i coboldi.

- **Antico villaggio di Falun:** Le prime abitazioni degli gnomi nelle Caverne di Falun. Tutte le capanne sono di frammenti di calci pietra fissati con la malta. Queste capanne degli gnomi più antiche sono simili nel disegno alle prime abitazioni di roccia degli umani.

- **Campi dei vermi:** Gli gnomi usavano queste regioni basse per le colonie selvatiche di vermi. I vermi venivano cacciati per la loro carne, e la pelle dei vermi era particolarmente apprezzata dalla Gilda della Fibra.

- **Canalbianco:** Questo canale passa attraverso la zona del Parco Pescepietra. Ha straripato dai suoi argini, ricoprendo il suolo della caverna di acqua profonda dai quindici ai trenta centimetri. Camminare è molto insidioso.

- **Canalverde:** Questo canale portava l'acqua alle colonie di alghe della Fattoria Occidentale. La zona è ora coltivata con funghi e muffe.

- **Cancello di guardia:** Le guardie degli gnomi occupavano questa stanza sopra l'entrata principale. Le rampe conducono alla piattaforma di osservazione che sovrasta il passaggio sottostante. Questa stanza viene ora utilizzata dai coboldi come stazione di guardia per osservare il traffico che entra nelle caverne.

- **Cascate di cristallo:** Meravigliose terrazze, tende, cascate e piscine di roccia calcarea, fiocamente illuminate dalle antiche luci degli gnomi. I sentieri verso il Giardino Pescepietra e le Fattorie Occidentali sono ricoperti da masse di calci pietra, e sono molto pericolosi da utilizzare.

- **Centro ricreativo di Falun:** Il centro delle arti e dei divertimenti dell'insediamento degli gnomi. Un grande stadio con piccole stanze per le rappresentazioni ai livelli inferiori. Le rovine sono state depredate e vandalizzate. Questa zona viene ora utilizzata come fattoria per gli scarafaggi.

- **Collegio dei Fondatori:** Centro di educazione e di sapere degli gnomi. Le biblioteche e le collezioni sono state depredate o saccheggiate dai coboldi. Non rimane nulla di valore. Comunque le rovine sono ampie e complesse, e non vengono visitate dai coboldi da molto tempo—un buon nascondiglio per i PG.

- **Discarica:** Questa camera senza luce ha un soffitto alto poco più di un metro. Veniva usata dagli gnomi come discarica per i rifiuti. La spazzatura veniva periodicamente tolta e portata al di fuori delle caverne per lo smaltimento definitivo. I coboldi possono usare questa sala per aggirare i gruppi di PG invasori.

- **Emporio Pescepietra:** Centro per Fiere all'aperto in una caverna con un soffitto molto alto. Roccia calcarea presente in grandi quantità, scarsa illuminazione, difficoltà di accesso e poco visitata dai coboldi.

- **Fattoria delle melme:** Le passerelle che attraversano questa zona sono sospese sugli stagni dove venivano coltivate le gelatine di grotta, i protoplasmici e le melme per i loro componenti chimici. Un piccolo impianto di trasformazione si trova nelle rovine all'estremità meridionale della sala. Gli ex abitanti sono ora cresciuti liberamente, traendo energia uno dall'altro, e dagli scarafaggi e dalle formiche che si impantanano in quest'area. I coboldi evitano del tutto questa fattoria.

- **Fattoria occidentale:** In precedenza la fattoria principale per le alghe per la regione del Villaggio di Falun, i coboldi ci coltivano i funghi.

- **Fattoria della ruggine:** Una volta era un piccola fattoria di rugginofaghi, ora è una colonia selvatica. Rugginofaghi liberi vagano attraverso le caverne. Hanno imparato ad evitare i coboldi che li cacciano in cerca di cibo.

- **Generatore • :** Quest'area conteneva un generatore di energia sperimentale (magico) destinato a rimpiazzare l'illuminazione di *luce perenne* nelle caverne. Il progetto è stato abbandonato, ritenuto non sicuro. I coboldi che in passato hanno forzato la via d'ingresso sono stati abbrustoliti da fulmini magici. Sebbene i coboldi abbiano individuato in questa zona massicce quantità di magia, hanno saggiamente scelto di evitarla. Il generatore drena ancora energia elettrica dal Piano Etereo, e chiunque entri nella stanza viene colpito da un *fulmine magico* da 6d6 danni.

- **Gilda dell'Amicizia:** Una casa di cura molto grande per gli gnomi anziani e disabili. Gli gnomi sono conosciuti per il trattamento generoso che riservano agli anziani, ai malati e ai disabili, e il Villaggio di Falun era il sito della più grande Gilda dell'Amicizia nella regione. Ora rovinata, depredata e saccheggiata dai coboldi. In ogni caso, le rovine del Centro di Assistenza Sanitaria ancora contengono diverse cure clericali e manufatti medici non scoperti dai coboldi.

- **Gilda dei Congegni:** Questa gilda produceva una grande varietà di congegni, molti dei quali erano eccessivamente elaborati e complicati rispetto alla loro reale utilità e affidabilità. Per esempio, l'equivalente di un apriscatole aveva quindici diverse impostazioni, pesava cinque chili e richiedeva tre mani per funzionare. Ci sono migliaia di oggetti come questi abbandonati tra le rovine di questa gilda. Molti sono stati distrutti dagli sciacalli coboldi, frustrati per l'inutilità degli oggetti rinvenuti, e altri sono danneggiati dalla calci pietra e dalla ruggine.

- **Gilda della Fibra:** Questa gilda produceva tutti i prodotti in fibra usati per l'artigianato e per le costruzioni. Rovine. Depredate e abbandonate. Depositi di roccia calcarea di moderate dimensioni. I coboldi hanno usato le scorte di fibre



recuperate per le loro prime costruzioni nell'insediamento coboldo.

- **Gilda della Magia:** Le arti magiche erano considerate dagli gnomi un mestiere meno

prestigioso rispetto alla progettazione e creazione di marchingegni, e per questo motivo questa era una gilda molto modesta. Rovine coperte con discrete formazioni di

AVVENTURE

calci pietra. I coboldi hanno depredato la zona di qualunque oggetto fosse considerato magico.

- **Gilda dei Metallurghi:** Gli edifici sono stati preservati dalla distruzione e abitati dai guerrieri coboldi. Gruppi di lupi neri sono custoditi in recinti lungo le mura della caverna. Carne di scarafaggio viene portata più volte al giorno dalle fattorie nelle zone del Centro Ricreativo di Falun e della Gilda dei Servizi.

- **Gilda della Pietra:** Una volta era la dimora degli artigiani della calci pietra e degli ingegneri delle grotte. Gli edifici sono stati preservati e assegnati ai servi coboldi.

- **Gilda dei Servizi:** Questo complesso ospitava l'equivalente del servizio civile degli gnomi. Rovinato. Depredato e distrutto. Ora ospita una fattoria di scarafaggi dei coboldi.

- **Giardino Pescepietra:** Parco pubblico lungo il Laghetto Occidentale e il Canalbianco. Molti depositi di roccia calcarea. Il pavimento è inondato da un canale che ha tracimato oltre gli argini. Un santuario vicino è fortemente rovinato dalla calci pietra ma non è stato depredato.

- **Laghetto occidentale:** Uno splendido laghetto poco profondo sotto le Cascade di Cristallo nel Parco Pescepietra. Gli gnomi lo utilizzavano come pozzo dei desideri. Una piccola fortuna giace abbandonata nella calci pietra al di sotto della scura superficie di questo laghetto.

- **Le Volte:** Depositi per i materiali agricoli e manifatturieri. Depredati e devastati dai coboldi. Al di là di queste volte, le caverne selvatiche si estendono per chilometri. I coboldi non hanno mappato questa zona delle caverne e la evitano a causa della natura pericolosa che cresce nelle caverne.

- **Mattatoio:** Gli scarafaggi e i vermi venivano macellati, lavorati e confezionati come cibo, poi conservati in contenitori di fibra o di pietra. I macchinari e gli edifici sono rovinati. Sono stati depredati dai coboldi in maniera intensiva. Se ancora intatti, i contenitori rimanenti potrebbero avere carne commestibile ma dal gusto orribile.

- **Officina:** L'Officina è una struttura pubblica dove i comuni cittadini gnomi potevano portare i congegni malfunzionanti e lavorare per ripararli sfruttando gli attrezzi e i consigli forniti dai residenti più esperti. Gli gnomi spesso

perdevano interesse verso i congegni malfunzionanti, ma si rifiutavano di buttarli via. Molti sono stati accatastati e etichettati nei depositi e nei magazzini. I PG possono trovare innumerevoli congegni sfasciati e inutilizzabili sparpagliati qua e là dai coboldi spazientiti. Altri oggetti sono ricoperti da un sottile strato di calci pietra.

- **Parco Mikal:** Una caverna mantenuta come zona selvaggia dagli gnomi per praticare sport e divertirsi. I coboldi ora cacciano le creature delle caverne e raccolgono funghi in quest'area.

- **Parete scorrevole:** In origine, l'entrata delle Caverne di Falun era sigillata da porte meccaniche massicce e mimetizzate. Queste porte hanno fallito il loro compito, e sono state lasciate aperte dai coboldi. L'entrata è ora nascosta dalla crescita di una fitta foresta.

- **Pescepietra:** Appartamenti residenziali di stile cilindrico. Chiamati pescepietra per i muri di calci pietra brillantemente colorati e scolpiti a forma di pesci.

- **Pescepietra Superiore:** Appartamenti residenziali in bassicomodi. Rovinati. Presenza di roccia calcarea in modeste quantità.

- **Piccole Fiamme Blu:** Gli gnomi di Falun facevano affidamento sulle Piccole Fiamme Blu, un servizio di notizie e messaggi simile al Pony Express, per rimanere in contatto con i loro parenti. I collegamenti in superficie tra gli insediamenti erano spesso più pericolosi ma più diretti, utilizzati dagli gnomi solo per le urgenze.

- **Polizia • :** Le caserme della forza di sicurezza interna degli gnomi che fungeva anche come forza difensiva per pattugliare il mondo superiore a dorso di mulo. I compiti di polizia per ogni villaggio erano gestiti dalle guardie locali. La zona è stata depredata e distrutta dai coboldi. Scarsi depositi di roccia calcarea.

- **Quieto Riposo:** Appartamenti residenziali a bassocomodi. Rovinati. Depositi moderati di roccia calcarea.

- **Ranch delle formiche:** il bestiame veniva rinchiuso qui. Rovine. Le formiche ora vagano liberamente a nord e ad ovest.

- **Ranch inferiore delle formiche:** Scorte di cibo e di fibre erano originariamente immagazzinate qui, ma qualsiasi cosa utile è stata presa dai coboldi durante l'invasione. I livelli inferiori in questa direzione sono abitati da una vasta colonia

di formiche, le discendenti di quelle addomesticate dagli gnomi. Queste formiche sono numerose, territoriali ed ostili.

- **Ranch dei muli:** Gli gnomi allevavano i muli come cavalcature. Pochi muli sopravvivono nelle vicinanze, sebbene le loro ossa giacciono in questa zona sepolte sotto grandi colate di calci pietra.

- **Ranch degli scarafaggi:** Questa era una piccola azienda specializzata in carne di scarafaggio; gli altri ranch per gli scarafaggi erano di solito più grandi. Gli scarafaggi selvaggi vagano ora a nord, ad ovest e ad est; vengono cacciati dai coboldi come cibo.

- **Ranch dei vermi:** Gli gnomi allevavano i vermi per il cibo e per il materiale organico. Non rimane alcun verme. La zona è stata occupata dai coboldi nobili e dai servi.

- **Scuderia:** I muli per la polizia e per i berretti blu erano stallati qui. Depredata e distrutta. Non c'è calci pietra.

- **Sobborghi:** A nord est del Villaggio Berretto Rosso si trovano molti più villaggi residenziali e agricoli. Tutti sono stati depredati, devastati e abbandonati sotto una pesante colata di roccia calcarea.

- **Stagni delle melme:** Gli gnomi coltivavano le melme di grotta per le loro proprietà chimiche. Questi stagni ora contengono delle colonie selvatiche di melme. I coboldi evitano questa zona e si possono trovare molti manufatti in buone condizioni.

- **Strada del Vento:** Questo passaggio veniva poco usato dagli gnomi ed ha mantenuto le sembianze di una grotta grezza. I coboldi possono usare questo percorso per aggirare i PG invasori.

- **Trasformazione delle alghe:** Le fabbriche dove le alghe venivano aromatizzate, strutturate e confezionate dentro contenitori di fibra o di calci pietra per la distribuzione e lo stoccaggio. Tutto in rovina.

- **Via Brezza:** Una lunga sala con soffitti molto alti. Passerelle rovinare e fatiscenti e piattaforme di osservazione sopraelevate vengono scarsamente illuminate dalle luci degli gnomi che si stanno dissolvendo. I corsi inferiori sono illuminati dalle luci più recenti dei coboldi che vanno dal lato orientale del Viale fino all'insediamento dei coboldi. Si trovano qui le rovine del Collegio dei Fondatori.

- **Via dei Tumuli:** Una catacomba degli gnomi più recente, che era in uso quando gli invasori sono arrivati. Poca calcipietra. Zona tabù per i coboldi.

- **Viale Centrale:** La strada principale decorata in modo elaborato, con sculture di calcipietra e murales. Ci sono danni pesanti dovuti a smottamenti di roccia calcarea, ma i murales sono ancora impressionanti. Le luci sbiadite degli gnomi vengono sostituite dalle luci dei coboldi. Data la superficie lastricata che favorisce gli spostamenti, questo è un percorso preferenziale verso l'insediamento dei coboldi.

- **Villa Antica:** Appartamenti residenziali di bassocomodi costruite con antica calcipietra fissata con la malta. Depredate dai coboldi e poi abbandonate. C'è molta calcipietra.

- **Villa Arco:** Appartamenti residenziali in stile alte pareti, depredate dai coboldi e poi abbandonate. La maggior parte è ora coperta da roccia calcarea.

- **Villa Forcella:** Residenze di lusso in stile alte pareti. Rovinate, depredate e devastate. Depositi di roccia calcarea molto abbondanti. Molti tesori ancora giacciono ben protetti, e possono essere individuati solo con mezzi magici. Scavare richiederebbe una grande quantità di manodopera o di magia.

- **Villa Marmo:** Appartamenti residenziali di tipo cilindrico. Rovinati. Depositi di roccia calcarea abbondanti.

- **Villa Nuova:** Appartamenti residenziali dalle alti pareti. Rovinati. Depositi di roccia calcarea abbondano.

- **Villaggio Berretto Rosso:** Un piccolo villaggio residenziale e agricolo. Rovinato, depredato e distrutto. Depositi di roccia calcarea in grandi quantità.

- **Villaggio di Culay:** Un villaggio in rovina degli gnomi dodici chilometri ad est lungo un sentiero non illuminato e senza manutenzione. C'è un piccolo insediamento di coboldi a Culay, e questa strada viene occasionalmente percorsa da gruppi di guerrieri coboldi.

- **Villaggio di Falun:** Un grande insediamento gnomico della dimensione di una città, con le rovine di diverse gilde, edifici residenziali, una scuola, e un centro artistico. Ora è il luogo dell'insediamento principale dei coboldi nelle Caverne di Falun.

- **Villaggio della festa di Falun:** Bassicomodi agricoli e residenziali. Rovine. Parzialmente depredate dai coboldi. Depositi di roccia calcarea in minor quantità. La zona è evitata dai coboldi a causa di una colonia di formiche aggressiva e territoriale che vaga nelle vicinanze.

- **Vivaio dei topi:** Gli gnomi allevavano i topi come cibo, come animali domestici e come animali da tiro addestrati. Topi selvatici si trovano a profusione attraverso le caverne. Vengono cacciati dai coboldi e anche allevati per uso domestico.

- **Vivaio dei vermi:** Un progetto sperimentale di allevamento di vermi. Alcune specie peculiari di vermi possono essere trovate in quest'area, discendenti degli esperimenti degli gnomi.

- **Zona allagata A:** Un lungo passaggio che conduce verso le regioni inondate. Molto scivoloso, con crescita di alghe molto spesse.

- **Zona allagata B:** Questa regione è stata inondata proprio prima che gli gnomi venissero sterminati dai coboldi. Diverse abitazioni degli gnomi non sono state depredate e il flusso costante dell'acqua non ha permesso alla calcipietra di depositarsi. Nasconde un tesoro di manufatti gnomici in buone condizioni.

- **Zona di test • :** Queste zone erano destinate per testare i congegni e i dispositivi magici. Le sale ancora riportano i segni delle esplosioni e di altri disastri minori. Le stanze emanano ancora un'aura magica e sono evitate dai coboldi.

- **/Pericolo:** Questo simbolo viene messo bene in evidenza per indicare pericoli naturali o creati dagli gnomi.

- **Ø/Passaggio bloccato:** Questo simbolo indica che il passaggio è momentaneamente bloccato o in costruzione.

- **/Accesso limitato:** Solo gli gnomi autorizzati. Generalmente chiuso a chiave o protetto in qualche altro modo. Le zone marcate in questo modo sulla mappa potrebbero essere state visitate dai coboldi, ma gli scomparti integri che portano questo simbolo negli edifici gnomici in rovina potrebbero non essere stati saccheggianti.

Le Tabelle degli Artefatti

I manufatti contrassegnati in Gnomico Antico possono essere tradotti con *lettura dei linguaggi*. Due prezzi vengono indicati per ogni oggetto. Il primo è per la sua

vendita come fosse un'anticaglia strana in qualsiasi mercato cittadino. Il secondo è per la sua vendita ad un collezionista esperto, ad un saggio interessato o ad una scuola come il Collegio Uppsala di Norrvik. I DM possono incrementare o diminuire i prezzi, in base al prezzo percepito per oggetti simili in quella specifica campagna.

Se sono richiesti tempo e abilità per estrarre con successo un manufatto, fate una prova d'abilità in segreto per il PG che dirige l'estrazione. Poi chiedete al giocatore quanto tempo il suo personaggio ha intenzione di spendere per estrarre l'oggetto. Tirate quindi per determinare il tempo necessario per terminare l'estrazione con successo.

Se la prova di abilità fallisce, l'oggetto viene distrutto durante il processo di estrazione. Le circostanze dovrebbero indicarvi se è il caso di avvisare il giocatore fino a quando non è trascorso tutto il tempo necessario per l'estrazione. (Il personaggio potrebbe essere in grado di dire che l'oggetto è rovinato dopo averlo estratto per metà—o averne tirato fuori la metà!).

Se il PG spende più del tempo necessario e supera le prove di abilità, l'oggetto viene recuperato con successo.

Se il PG supera le prove di abilità ma passa meno del tempo necessario per fare l'estrazione in modo sicuro, riuscirà a recuperare l'oggetto, ma sarà stato danneggiato durante il processo di recupero. Sottraete il tempo speso dal tempo richiesto. Quel risultato sarà la percentuale di valore perduto. (Se un PG spende 2 ore a lavorare per ottenere qualcosa che ne richiedeva 20, l'oggetto perde il 18% del suo valore). Se il valore supera il 100%, l'oggetto è stato completamente distrutto.

I giocatori potrebbero dire che vogliono "prendere tutto il tempo necessario e metterci tutta l'attenzione necessaria". Ciò è ragionevole, assumendo il fatto che i PG non siano famosi per la loro goffaggine o per preferire le scorciatoie. Considerate che ci sarà comunque una possibilità che un oggetto delicato venga danneggiato in modo irreparabile, a prescindere dall'attenzione messa dalla persona nel lavoro di estrazione. I DM possono anche tenere i giocatori sulle spine facendo loro incontrare delle creature delle caverne mentre il gruppo è al lavoro. Ma

AVVENTURE

soprattutto, non fate che il gioco diventi una scocciatura. Queste tabelle vengono fornite per il vostro divertimento, non per far diventare noioso il gioco.

Quando i PG arrivano in una zona che sulla mappa del DM è contrassegnata dall'aver un manufatto, e loro si impegnano ad individuarlo, il DM deve decidere che tipo di oggetto viene in realtà trovato. Il DM dovrebbe tirare il dado con il corretto numero di lati per

Tabella per Recuperi Facili

(Una possibilità di scoperta pari al 20% per ogni ora di ricerca; per procedere al recupero non serve tempo né prova di abilità).

Qui si trovano oggetti piccoli non individuati dagli scavatori coboldi, e, per un raro caso di fortuna, non ricoperti dalla calci pietra.

1. Fischiotto per Topi: Utilizzato per attirare i topi domestici, ora può attirare solo topi selvatici (50% di possibilità di convocare topi giganti mentre si è nelle Caverne di Falun). 10 mo/500 mo.

2. Riflettore di Luce Perenne: A forma di torcia elettrica, materializza un cono di luce perenne lungo 36 metri che alla fine illumina un'area larga fino a 3 metri di diametro prima che la luce diventi troppo debole per vedere oltre. 300 mo/500 mo.

3. Dispositivo di misurazione tascabile: Metro a nastro e bilance, calibrate con rune in gnomico antico. 1 mo/500 mo.

4. Cubo di Fibra Vetrosa: Contiene sei ritratti di gnomi, illuminato dall'interno da una luce perenne. 10 mo/500 mo.

5. Flauto di Fibra Chiara: Costruito come i moderni flauti di metallo ma simile al vetro. Ci sono molti bottoni e molte leve. Richiede un restauro accurato prima che possa funzionare adeguatamente. 5 mo/500 mo.

6. Accendifuoco: Selce e acciaio in un congegno a forma di scatola, azionato a mano. 20 mo/50 mo.

7. Contenitore in fibra di Granuli di Erpapipa: Erba degli Halfling preparata per essere masticata; non è più buona. 0 mo/300 mo.

8. Contenitore in fibra di Incolla-tutto: Venti applicazioni. Salda qualsiasi materia ad un altro oggetto. 500 mo/2.000 mo.

Tabella per Recuperi Difficoltosi

(Dieci per cento di possibilità di scoperta; è richiesta l'abilità Minatore o simile e gli strumenti adatti. Effettuare con successo un'estrazione richiede 1d20 ore e comporta una prova d'abilità).

Questi oggetti sono ricoperti dalla calci pietra, ma sono semplici o resistenti abbastanza da poter sopportare l'estrazione.

1. Generatore di schiuma e due bombole: Congegno simile ad un estintore; spray di schiuma basata sulle fibre che si indurisce in pochi minuti in una sostanza rigida e dura come il legno. 1d10 utilizzi per bombola. 500 mo/1.500 mo.

2. Guanti di pelle di verme: Resistente al fuoco e all'acido, della misura degli gnomi. 350 mo/1.000 mo.

3. Fascio di fogli in fibra rilegati: Copia personale di fiabe gnomiche. Sciocchezze irrilevanti. 10 mo/1.000 mo.

4. Flipper Tascabile: Il gioco del flipper portatile, buone condizioni. 100 mo/500 mo.

5. Bobina di fune in fibra: Resistente più della corda, lunga 30 metri con diametro di 5 centimetri. 100 mo/500 mo.

6. Balestra Sportiva, a ripetizione: Balestra a 6 colpi costruita in fibra; non è possibile replicarne il disegno senza conoscere la tecnologia della fibra degli gnomi. 1.500 mo/1.500 mo.

Tabella per Recuperi Miracolosi

(Tre per cento di possibilità di scoperta; è richiesta l'abilità Minatore o simile e gli strumenti adatti. Effettuare con successo un'estrazione richiede 1d100 ore e comporta una prova d'abilità).

Questi oggetti sono così massicci, così complessi, o così sbalorditivi che gli scavatori coboldi li hanno semplicemente ignorati. Sono tutti facilmente danneggiabili.

1. Pressa per la stampa in miniatura: Ha caratteri mobili, con rune in Gnomico Antico, ovviamente. Pesa 180 chili e stampa solo su fogli di fibra. Non ci sono istruzioni. 100 mo (come rottamazione)/10.000 mo

2. Dispositivo del moto perpetuo: Una piattaforma girevole inserita in un mobile pieno di pendoli, contrappesi e

girandole; in perfette condizioni. Le istruzioni di circa duemila parole in gnomico sono sul retro del mobile. Come tutti i dispositivi di moto perpetuo, anche questo non fa nulla di utile per lungo tempo, e poi si ferma. Bisogna fare una verifica di Intelligenza con una penalità di -16 per comprenderne il funzionamento, anche in presenza delle istruzioni. 50 mo/2.000 mo.

3. Lampada di Lava: Un cilindro di fibra chiara simile al vetro, riempito di fluido viscoso e di gocce dense e rosse. Quando viene riscaldato ad una delle estremità, le gocce sfrecciano tutte intorno con disegni piacevoli. Non ci sono istruzioni. 50 mo/500 mo.

4. Bicicletta Pieghevole: Gli pneumatici a palloncino si sono deteriorati e l'intero meccanismo ha bisogno di essere oliato. Non ci sono istruzioni. 5 mo/2.000 mo.

5. Cronografo: Orologio da taschino. Le parti interne sono coperte di calci pietra e sono irrecuperabili, sebbene un *trasforma roccia in fango* potrebbe pulirlo. La quantità di riparazioni necessarie per farlo funzionare sono al di là delle capacità tecnologiche al momento disponibili—servirebbe la capacità di nano corrotto anche solo per fare un tentativo. Non ci sono istruzioni. 1 mo/5.000 mo.

6. Calcolatrice a mano: Animata a soffietto come una cornamusa, la sua sacca di fibra è in pessime condizioni. Le istruzioni sono parzialmente leggibili. 1 mo/1.000 mo.

decidere quale congegno è stato individuato.

Le Creature delle Caverne

I coboldi hanno imparato molto sulle piante domestiche e sulle abitudini degli animali sotterranei dagli gnomi, le loro vittime. Gli gnomi sono stati particolarmente intelligenti nel coltivare le melme, le muffe e altre forme inferiori di vita, e nello sviluppare i prodotti raccolti per diverse finalità. La maggior parte di questa tecnologia è perduta per i coboldi. Vasti labirinti di grotte e tunnel sono stati abbandonati alle colonie di queste creature che ora scorrazzano selvagge. Inoltre, molte di queste specie si sono mosse verso le rovine degli gnomi.

Amebe paglierine, protoplasmi neri: Coltivate dagli gnomi per l'artigianato e per le costruzioni. Ora appaiono in colonie selvatiche all'interno della caverna.

Boleti stridenti: Allevati dagli gnomi e dai coboldi come un sistema di allarme e come fonte di cibo.

Cubi gelatinosi: Il nome comune di questa creature deriva dalla varietà che generalmente si trova come sentinella nei corridoi costruiti dagli uomini. In un ambiente come quello delle grotte naturali, la melma appiccicosa (come la chiamano gli gnomi) assume diverse forme. Si nutre di qualsiasi sostanza organica—tipicamente le alghe negli stagni caldi—ma intrappola anche le altre creature sulla sua superficie appiccicosa. Le melme appiccicose sono comuni ovunque nella regione delle Caverne di Falun.

Fanghiglie verdi: Questa varietà di melma appiccicosa sale sulle pareti di roccia come un'ameba. Percepisce il calore in un raggio di 36 metri. Gli abitanti delle grotte la conoscono come la melma che si lascia cadere dai soffitti alti sulle vittime ignare. Gli gnomi e i coboldi la coltivano come fonte di cibo per gli animali domestici.

Formiche giganti: Allevate come animali da tiro dagli gnomi, le colonie selvatiche di queste creature governano la parte sud est delle Caverne di Falun. Occasionalmente attaccano gli insediamenti dei coboldi.

Furetti giganti: Allevati come segugi da caccia dagli gnomi, i furetti sono ora dei comuni predatori selvatici, nutrendosi di topi.

Sauri di grotta (come sauri giganti, D&D® *Set Base, Manuale del Dungeon Master*, pag. 41): Allevate come cibo sia dagli gnomi che dai coboldi.

Lupi Neri: Addestrati come cavalcature per i coboldi guerrieri e della classe nobiliare. Occasionalmente vengono incontrati come predatori selvatici.

Mastini infernali: Allevati esclusivamente come cavalcatura per l'alta classe nobiliare dei coboldi. Il capo del clan può possedere un gruppo da dieci a venti di queste bestie.

Melme vischiose: Una varietà di melma appiccicosa che secerne un acido che dissolve gli scheletri di calcite delle creature simili ai coralli che crescono a grappoli all'interno delle grotte. Coltivata dagli



Chra'gh

Pss'gh

gnomi per l'artigianato e per la costruzione, le colonie selvatiche possono essere incontrate dappertutto all'interno delle caverne.

Muli: Gli gnomi allevavano queste creature come cavalcature. Delle varietà allo stato brado appaiono ora nelle zone più remote del nord est, ma vengono catturati dai coboldi come scorte per i lupi e quindi sono poco comuni.

Pesci giganti: una varietà propria delle grotte che è cieca e fornisce il cibo per i coboldi.

Ragni giganti: Questi pericolosi predatori erano stato eliminati dagli gnomi, ma da allora sono tornati ad infestare gli insediamenti dei coboldi.

Rugginofagi: Allevati dagli gnomi per le loro proprietà chimiche, queste creature non aggressive ora vagano in lungo e in largo per le caverne, evitate dai coboldi.

Scarafaggi giganti: Allevati come cibo e per le fibre dagli gnomi, queste creature vagano libere nelle zone meridionali delle Caverne di Falun, e vengono cacciate dai coboldi come cibo.

Scorpioni giganti: Si trovano allo stato selvaggio nelle zone inferiori delle caverne.

Topi giganti: Come gli gnomi, anche i coboldi allevano i topi giganti come animali

da lavoro e come animali domestici. Abbondano anche i topi giganti selvatici.

Vermi purpurei: Abitano nelle caverne inferiori e vengono cacciati dai coboldi come cibo e per le loro pelli. I coboldi inducono i vermi a mangiare carogne che contengono muffe gialle e protoplasmi neri per ucciderli.

Vermi-iena, tafani predatori, pipistrelli, millepiedi giganti, ecc.: Queste ed altre specie vengono incontrate allo stato brado nelle Caverne di Falun.

La Razza dei Coboldi—

La storia dei coboldi è in larga parte sconosciuta. Diversi studiosi sostengono che i coboldi potrebbero essere una razza antica (semi-umana come gli elfi e i nani), una mutazione della razza dei giganti, oppure goblinoidi, o esseri non nativi del Primo Piano. Simili agli gnomi per dimensioni, caratteristiche e intelligenza, i coboldi sono diversi dagli gnomi, essendo prolifici, aggressivi e violenti, con una forte tradizione militare.

I coboldi sono creature tribali. Le piccole tribù sono guidate dai capi. I continui litigi tra le tribù, le scorrerie e le faide reciproche hanno impedito alle civiltà

AVVENTURE

primitive di coboldi di rappresentare una seria minaccia per gli umani civilizzati e per i semi-umani.

Periodicamente un grande comandante si fa largo tra i coboldi e riesce a riunire le tribù litigiose in una vera nazione. In questi frangenti la civiltà cobolda può diventare un elemento importante capace di influenzare anche la storia degli umani e dei semi-umani (si faccia riferimento alla **Leggenda di Colui Che Risplende**, a pag. 48).

Questi leggendari eroi coboldi, grazie all'aiuto divino degli Immortali della Sfera dell'Entropia, possono imporsi sui loro simili nel momento del bisogno, unificando i coboldi contro un nemico comune o conducendo una migrazione verso nuovi territori. La maggior parte delle leggende sugli eroi coboldi è incentrata sul ritrovamento di potenti artefatti di origine sconosciuta, come armi ed armature sacre, o doni ricevuti da estranei, o oggetti magici che risalgono a tempi dimenticati.

Questi periodi di unità tra i coboldi raramente durano più a lungo del loro capo. Quella per la successione è sempre una battaglia feroce e senza tregua, e l'impero dei coboldi si dissolve nel giro di pochi anni.

Cultura: I coboldi primitivi sono cacciatori e raccoglitori abituati all'habitat selvaggio delle caverne, vivendo con le creature selvagge di quell'ambiente (protoplasma neri, millepiedi giganti, ecc.). Ai livelli più sofisticati di civilizzazione, i coboldi si dedicano alle coltivazioni sotterranee (funghi e muffe) e addomesticano le piante da caverna e le forme di vita animale, vivendo nei villaggi nelle grotte come i nani e gli gnomi.

I coboldi non sono letterati—tutta la cultura viene tramandata oralmente—così la civiltà cobolda è piuttosto precaria. Alcuni coboldi sono diventati famosi per aver imparato altri linguaggi scritti e l'aritmetica di base.

I coboldi si considerano crudeli e spietati, qualità per nulla negative secondo loro. La loro particolare predilezione verso la guerra, l'omicidio e un regime di governo spietato e autoritario sono il risultato della pressione demografica e della tradizione guerriera, e di una religione che nobilita la spietatezza e il potere come segni di uno spirito illuminato.

I coboldi sono xenofobi e paranoici. La tradizione e l'esperienza ha insegnato loro che tutti gli stranieri vogliono sterminare la loro razza. I coboldi hanno una particolare antipatia per gli gnomi. Le ragioni di questo violento odio reciproco si perdono nella notte dei tempi. I coboldi colpiscono gli gnomi con un fervore irrazionale che può portarli all'autodistruzione, e sterminano tutti gli insediamenti degli gnomi ogniqualvolta sia loro possibile.

Relazioni con le altre razze umanoidi: I coboldi raramente cooperano con altri della loro stessa specie, figuriamoci con le altre razze umanoidi. Comunque i coboldi di Hardanger stanno attualmente stabilendo un'alleanza con alcune tribù di gnoll delle colline, fornendo loro armi e supporto tattico contro i coloni della Vallata di Cuorbianco.

Relazioni con gli umani: Gli umani sono considerati il Male. I coboldi temono e rispettano la magia umana. Non si fidano delle promesse degli umani. Gli umani delle pianure non spaventano i coboldi, che ritengono gli umani non possano competere con loro in ambienti sotterranei. Gli umani che visitano le montagne devono essere uccisi, o altri potrebbero arrivare. Le carovane vengono depredate per la refurtiva e per scoraggiare la colonizzazione.

Artigianato e tecnologia: Le tribù primitive usano armature di cuoio grezzo e scudi, preferiscono lancia e mazza come armi o usano le armi che sono riusciti a trafugare. Le tribù di coboldi civilizzate adottano le arti e l'intera gamma della tecnologia militare dei nani e degli gnomi.

La Struttura Sociale dei Coboldi

Tra i coboldi ci sono cinque classi sociali.

Nobili: Due o tre potenti famiglie sono la classe di governo di una tipica tribù cobolda. Si è membri per nascita, ma i coboldi di successo appartenenti alla classe dei guerrieri sono spesso i benvenuti nella classe dei nobili, creando una struttura di potere fragile e instabile in tempo di guerra. I nobili vengono addestrati come i migliori guerrieri. La prole nobile più debole può essere accolta nelle classi degli sciamani e dei wicca. I coboldi della classe dei servi e dei guerrieri obbediscono ai nobili pena la morte.

I nobili equivalgono ai "capitani". Vedi **Coboldi**, *Manuale del Dungeon Master* nel *Set Base* di D&D®, pag. 31.

Wicca: Nelle tribù primitive, i wicca sono maghi con poteri limitati. (Vedi il *Libro del DM* nel *Set Master* di D&D®, pag. 21). Nelle comunità di coboldi più evolute, i wicca possono imparare molti degli incantesimi conosciuti dagli umani e dai semi-umani, ed utilizzare oggetti come pozioni, pergamene e altri artefatti sofisticati. I wicca si impegnano anche nel recupero di congegni nanici e gnomici.

Sciamani: I coboldi venerano gli Immortali della Sfera dell'Entropia. Ogni tribù ha il suo patrono demoniaco. Gli sciamani hanno il controllo esclusivo dei benefici e degli obblighi legati al culto di questi demoni. Il prestigio e l'influenza di questa classe clericale aumenta e diminuisce con il mutare della generosità del patrono immortale.

Nota per il DM: Gli incantatori non umani hanno subito qualche cambiamento nelle regole Master (*Libro del DM* nel *Set Master* di D&D®, pag. 21). Questo può andare bene per gli umanoidi primitivi che rappresentano una minaccia di quart'ordine, ma le culture non umane più civilizzate possono essere più potenti e sofisticate.

Vi incoraggiamo a sviluppare i vostri personali incantatori non umani per le vostre campagne. L'aumento del peso della forza umanoide permette ad un DM di conservare le razze non umane nel ruolo di antagoniste anche quando i PG continueranno la loro inevitabile ascesa verso i livelli più alti e più potenti. Se ne avete la possibilità, usate l'Atlante degli Orchetti di Thar come esempio per sviluppare le razze umanoidi in maniera più efficace e completa.

Guerrieri: I coboldi delle Caverne di Falun, come molte tribù di coboldi degli Hardanger, vengono da un'orgogliosa tradizione di cavalca-lupi. Appena un giovane guerriero impara a camminare, gli viene insegnato a cavalcare e a maneggiare l'arco, la spada corta e la lancia. I guerrieri coboldi hanno un morale alto (Morale: 10) e abilità nella strategia e nella tattica. Quando vengono guidati da un nobile, sono ben organizzati ed efficienti nell'attacco. Senza i nobili alla guida, preferiscono tattiche mordi e fuggi. Anche

se i gruppi di guerra sono spesso accompagnati da wicca e sciamani a cavallo di lupi, la loro inferiore affinità con i lupi e la mancanza del prestigio proprio dei guerrieri impedisce a questi incantatori di essere davvero efficaci in battaglia, a meno che non siano sotto la guida in un nobile coboldo di levatura eccezionale.

I guerrieri equivalgono alle “guardie del corpo”. Vedi la voce **Coboldo**, nel *Manuale del Dungeon Master* nel *Set Base* di D&D®, pag. 31. Per le cavalcature dei guerrieri, vedi i lupi neri alla voce **Lupo**, nel *Manuale del Dungeon Master* nel *Set Base* di D&D®, pag. 37.

Servi: La maggior parte dei coboldi sono servi, individui che lavorano duramente per sopravvivere e per soddisfare i bisogni delle classi dei nobili e dei guerrieri. Tutti i servi sono addestrati militarmente, usano lancia e fionda, ma non gli è consentito di trasportare questi oggetti senza il permesso specifico di un nobile. Hanno un morale scarso (Morale: 6), a meno che non siano con le spalle al muro o stiano difendendo il loro covo (Morale: 8). Vedi la voce **Coboldi**, nel *Manuale del Dungeon Master* nel *Set Base* di D&D®, pag. 31.

L'Insegiamento dei Coboldi nelle Caverne di Falun

I coboldi delle Caverne di Falun vivono in tre zone principali.

1. Quaranta coboldi della classe dei guerrieri occupano le rovine dell'ex Gilda dei Metallurghi, con le loro cavalcature vicino. Piccoli, agili, e vestiti con le cotte di maglia di fattura gnomica, i coboldi guerrieri combattono con la lancia, la spada corta e la balestra.

Cavalca-lupo (40): CA 4, DV 1*, N° ATT. 1; F a seconda dell'arma, alcune avvelenate; MV 27 m (sulla cavalcatura: 45 m); TS G1; ML 8; T P; PX 19.

Lupo nero (40): CA 6; DV 4+1; N° ATT. 1 morso; F 2-8; MV 45 m; TS G2; ML 8; T nessuno; PX 125.

Ogni cavaliere trasporta tre quadrelli avvelenati, singolarmente impachettati e sigillati. Il veleno viene prodotto dalle secrezioni di melma (cubo gelatinoso) ed è efficace solo per cinque round dopo che viene esposto all'aria. Una vittima colpita dai quadrelli deve fare un Tiro Salvezza

contro Paralisi o restare paralizzata dopo 3d6 round. La paralisi è del tipo normale, dura 2-8 turni a meno che non sia curata magicamente.

2. La classe dei servi coboldi (160 individui) occupa le rovine degli gnomi e le capanne in stile coboldo costruita con la calcipietra liquida nelle vicinanze dell'ex Gilda della Pietra.

Coboldo servo (160): CA 7; DV 1/2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m; TS UC; ML 6/8; T P; PX 5.

I servi sono armati di lancia (1d6 -1 nel combattimento corpo a corpo per la scarsa forza, danno minimo = 1 punto) di fionda, armatura di cuoio e scudo. I servi attaccano solo se vengono attaccati o se sono sotto il comando di un nobile.

3. I quaranta coboldi delle classi dei nobili, dei wicca e degli sciamani occupano i livelli superiori dell'ex Ranch dei Vermì.

Capo clan e i figli (5): CA 4; DV 2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m (sulla cavalcatura 45 m); TS G2; ML 11; T P; PX 25.

Famiglia nobile (20): (come i Servi).

Guardia nobiliare (8): CA 4; DV 2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m (sulla cavalcatura 45 m); TS G2; ML 11; T P; PX 25.

Lupo nero (8): CA 6; DV 4+1; N° ATT. 1 morso; F 2-8; MV 45 m; TS G2; ML 8; T nessuno; PX 125.

Mastino infernale: n° di mostri 5; CA 4; DV 3**, N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1-6 o speciale; MV 36 m; TS G3; ML 9; T C; PX 65.

Coboldo sciamano (4 di 3° livello, 1 di 6° livello): CA 4; DV 3/6** (dado a 6 facce); N° ATT. 1; F 1-6 mazza; MV 27 m; TS C3/6; ML 10; T P; PX 100/725.

Coboldo wicca (1 di 3° livello, 1 di 5° livello): CA 9; DV 3/5* (dado a 4 facce); N° ATT. 1; F 1-3 pugnale; MV 27 m; TS M3/5; ML 6; T P; PX 75/400.

Ogni sciamano porta con sé un bastone benedetto dal patrono demoniaco del clan, Hircismus. Il bastone può essere usato per sfruttare *charme mostri* una volta al giorno come l'omonimo incantesimo, ma può

influenzare solo una creatura di 3 DV o inferiori. Gli sciamani ammaliano le creature delle caverne in base a quelle che si incontrano—formiche giganti, ragni giganti, tafani predatori, sauri giganti, scarafaggi giganti, vermeiena e così via—e le mandano contro i nemici del clan. Per attivare il bastone è necessario invocare Hircismus.

Le Tattiche Difensive dei Coboldi

Sebbene non si aspettino un'invasione da parte degli umani, i coboldi sono addestrati nell'arte della guerra e sono sempre pronti a difendere i loro territori da qualsiasi tipo di attacco. Di seguito si elencano alcune precauzioni di routine e alcune tattiche difensive per le Caverne di Falun.

Pattuglie di cinque coboldi cavalca-lupi perlustrano regolarmente la superficie in prossimità dell'entrata alle grotte, alla ricerca di intrusi. Integnano le scorte alimentari della comunità attraverso la caccia occasionale. Nelle giornate limpide, i coboldi salgono alle postazioni di alta montagna per tenere sotto osservazione qualsiasi gruppo che tenti di avvicinarsi dalle pianure.

Le pattuglie evitano di avvicinarsi direttamente all'entrata della caverna con la luce del giorno. Se gli inseguitori sono sospettosi, le pattuglie si recano ad un'apertura alternativa, che conduce nelle caverne selvagge a sei chilometri dall'entrata principale, confidando nella possibilità di far perdere l'orientamento agli inseguitori dentro i tunnel.

Due coboldi sentinella sono di guardia all'ingresso principale in ogni momento. Se vengono individuati degli intrusi, una delle sentinelle dà l'allarme ai guerrieri, mentre l'altra segue segretamente gli intrusi per annotare il loro percorso sfruttando i passaggi laterali. La milizia dei servi si distribuisce lungo il corridoio principale e custodisce gli altri ingressi al campo dei nobili. Le brigate di guerrieri vengono mandate fuori lungo il fianco per ingaggiare gli invasori e ritardare l'avanzata degli intrusi.

La strategia iniziale dei coboldi serve per negare agli invasori un accesso al corridoio principale. La linea del fronte è costituita da una milizia numerosa ma male addestrata di servi. Le migliori brigate di



guerrieri manovrano sui fianchi, mentre i nobili vengono tenuti come riserva per sfruttare il vantaggio tattico.

Una volta che gli invasori vengono impegnati su un fronte, i fiancheggiatori li aggirano per prenderli alle spalle e sui fianchi. Se necessario, i coboldi si ritireranno nell'insediamento e forzeranno gli invasori a farsi strada dentro di esso.

Il principio base della strategia sotterranea dei coboldi è di evitare grandi scontri e perdite numerose, sfruttando la migliore conoscenza del terreno di scontro a vantaggio dei coboldi. Lo spazio di ritirata di cui dispongono è quasi illimitato. Alcune zone della caverna sono note per essere pericolose per una ritirata (per esempio i coboldi evitano di ritirarsi nelle colonie di formiche), ma gli invasori che hanno scarsa familiarità con questi rischi non possono certo prevederli.

Le Tattiche delle Unità Speciali

1. Attaccare con armi da lancio da dietro una copertura all'estremità più stretta di un lungo passaggio. Forzare gli intrusi ad avvicinarsi subendo il tiro delle armi scagliate a distanza e poi ritirarsi.

2. Caricare, fare una breve mischia e poi ritirarsi attraverso un passaggio stretto troppo piccolo per la maggior parte degli invasori umani.

3. Attaccare e ritirarsi ripetutamente, portando gli invasori lontano dalla zona dell'insediamento, e lasciando i fianchi e le retrovie degli invasori scoperti per possibili attacchi.

4. Ritirarsi attraverso i laghetti e i passaggi subacquei (i coboldi hanno la pelle spessa e sono resistenti al freddo).

5. Attaccare le sorgenti luminose. Gli sciamani armati con bombe di *oscurità perenne* le lanciano sul pavimento della caverna. (L'incantesimo viene focalizzato su una roccia vicino al gruppo per farli inghiottire dall'oscurità. I PG dovrebbero metterci un bel po' di tempo a trovare la roccia giusta su un terreno pieno di rocce uguali tra loro!).

6. Dirigere bestie selvatiche contro gli invasori. Gli scarafaggi e le formiche giganti sono molto utili per questa attività.

Suggerimenti per lo Scenario delle Caverne di Falun

- **Caccia al tesoro:** Ai PG viene offerta la mappa dei giocatori ad un prezzo che non possono rifiutare. Dal momento che i manufatti degli gnomi si dice abbiano un grande valore, i profitti potrebbero essere favolosi. Il venditore invita i PG ad usare gli incantesimi per assicurarsi che la mappa sia genuina. Il venditore non ha colpa se le scritte gnomiche non sono di facile traduzione: resta comunque un affare.

- **Cacciatori di taglie:** Vigfus il Rosso, famoso cacciatore di uomini-cane, ha scovato i resti di antichi avventurieri gnomici congelati in una grotta ghiacciata in alta quota sugli Hardanger. Tra i loro averi ha trovato la mappa delle caverne di Falun. Vigfus assolda i PG per aiutarlo a scovare le caverne e ottenere la taglia sui coboldi offerta dal Consiglio Cittadino di Castellan.

- **Salvataggio:** Millen il Saggio, un saggio e studioso locale di primo piano, è partito per esplorare le rovine degli gnomi. Millen è ormai sparito da tre settimane. Una divinazione runica conferma che egli è ancora vivo. I suoi appunti indicano le Caverne di Falun come meta del suo viaggio. Tra gli appunti che ha lasciato alle sue spalle c'è una copia della mappa per i giocatori.

La Leggenda di Colui Che Risplende

“Colui che Risplende” e l'ascesa della Nazione Cobolda dell'Hardanger è un tema ovvio per una campagna nelle Terre del Nord. La base per questa campagna può essere costruita su diverse sessioni in cui la minaccia cobolda costituisce un importante fattore, come gli scenari brevi suggeriti sopra. Lo sviluppo completo della campagna sull'Ascesa dei Coboldi viene lasciato ai DM più volenterosi.

Un tema ricorrente nella tradizione orale dei coboldi è rappresentato dall'eroe ancestrale conosciuto come “Colui che Risplende”. Questo eroe leggendario indossa un'armatura di piastre lucente della taglia dei coboldi, con numerose proprietà magiche; la corazza secondo la leggenda è stata forgiata dai maestri coboldi dell'Età dell'Oro.

Questo eroe venne tradito da un amico all'apice delle sue imprese. L'eroe, mortalmente ferito, fu portato sottoterra dai suoi demoni servi, ma giurò di ritornare per aiutare il popolo coboldo in tempi di grande necessità. “Conservate le armi dei vostri antenati”, disse. “Il cane avrà il suo trionfo.”

L'antica armatura di piastre magiche dell'eroe è stata recuperata in una cripta sotterranea da un capitano coboldo, Psa'gh, che è alla ricerca del Sentiero dell'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. Prima di mettersi in viaggio, il compagno di Psa'gh, Thra'gh (un potente sciamano coboldo), aveva evocato un demone e gli aveva chiesto come avrebbero potuto vendicare al meglio le offese e le ingiurie inflitte alla razza dei coboldi dagli umani e dai semi-umani. Il demone ha indirizzato Psa'gh e Thra'gh all'armatura e ha detto loro che avrebbero conquistato il potere tra i coboldi e li avrebbero condotti alla vittoria contro i loro nemici.

Questo è successo quaranta anni fa. Durante questi decenni, Psa'gh e Thra'gh hanno davvero raggiunto il potere, radunando centinaia di piccoli clan coboldi sotto il loro comando. Ora hanno iniziato a muoversi contro il mondo esterno, progettando una guerra per vendicarsi degli antichi nemici dei coboldi. Iniziando con piccole scorrerie contro gli insediamenti delle Terre del Nord, Psa'gh spera di spingere gli eserciti degli umani verso un'insensata operazione militare su un terreno che sia favorevole ai coboldi.

Avendo acquisito una certa lungimiranza, dal momento che è stato benedetto con l'effetto della longevità dell'Armatura d'Argento, Psa'gh crede che riuscirà ad allargare il suo dominio alle pianure circostanti nel giro di venti anni o giù di lì. Sfortunatamente, Thra'gh non ha beneficiato dell'eterna giovinezza data dalla magia dell'Armatura d'Argento, e diventa sempre più impaziente man mano che invecchia. Sta diventando anche un po' geloso di Psa'gh, che si prende i meriti per tutte le vittorie. In questo scenario vi sono le basi per un possibile ripetersi degli eventi che hanno portato al tradimento ai danni del precedente eroe.

L'ascesa di Psa'gh spiega l'improvviso aumento dell'attività dei coboldi nelle Terre del Nord. Né Psa'gh né Thra'gh compaiono direttamente nello scenario delle Caverne di Falun, ma entrambi sono eroi nazionali e simboli dell'ascesa del potere dei coboldi. I racconti molteplici delle loro imprese eroiche sono sulla bocca dei coboldi di tutte le classi, e i giuramenti e i saluti più frequenti tra i coboldi delle Caverne di Falun sono proprio "Per i denti di Psa'gh", "Nel nome di Thra'gh", "La luce di Colui Che Risplende sia su di voi".

I Cartoncini (o, Lembo-A e Fessura-B)

Usare la Mappa Pieghevole e gli Edifici 3-D

Uno degli allegati contiene la mappa de **Il Villaggio dello Jarl e la Tenuta** che rappresenta una tipica proprietà delle Terre del Nord. In unione con gli edifici 3-D, questa ambientazione viene usata quando si giocano gli scenari **La Difesa della Tenuta di Oktel** e **La Dimora Jarl**. Può anche

essere adattata per essere utilizzata con avventure di produzione propria.

Altri quattro allegati a colori sono stampati con disegni che possono essere ritagliati ed incollati insieme per formare gli edifici 3-D della proprietà. Le indicazioni per l'assemblaggio dei componenti del villaggio sono stampate direttamente sul retro degli stessi allegati. Quando vengono assemblati, questi edifici dovrebbero essere collocati sulle planimetrie disegnate. Durante una partita, gli edifici 3-D possono essere utilizzati per nascondere i tavoli o le forme dei personaggi all'interno delle strutture. (I giocatori possono avere una terribile sorpresa quando scoprono cinquanta guerrieri armati nascosti in un piccolo capanno!).

La disposizione del villaggio e della tenuta utilizza una scala approssimativamente di 4 cm: 3 m. Questo grosso modo coincide con una scala di 15 mm. Le miniature di metallo di 25 mm possono essere utilizzate per indicare le posizioni durante gli scenari, ma le proporzioni saranno fuorvianti. Per dare un aspetto più accurato, utilizzate i segnalini ritagliabili forniti nelli quattro allegati a colori o utilizzate le miniature di metallo da 15 mm.

Chiave per le Planimetrie del Villaggio e della Tenuta

Le descrizioni che seguono si applicano ad entrambi gli scenari. I singoli scenari includono altri dettagli specifici delle loro ambientazioni.

Torione d'Ingresso: il primo piano del torrone d'ingresso è di dura terra compatta, che diventa molto fangosa in caso di pioggia. Il piano superiore è una piattaforma di assi circondata da una parete di assi alta fino al torace per fornire alle guardie copertura contro le armi a distanza.

Capanne: Le pareti delle capanne sono fatte di tavole o di canne e fango. Il tetto è fatto di paglia. Le panche per dormire sono delle piattaforme di legno sollevate di sessanta centimetri dal pavimento di dura terra compatta ricoperta da paglia. Le pellicce e le coperte di lana servono per poggiarsi su qualcosa di morbido e per dare calore. Una buca per il focolare riscalda la stanza. L'unico altro mobile è un rozzo tavolo a cavalletto con tre piccoli sgabelli di legno.

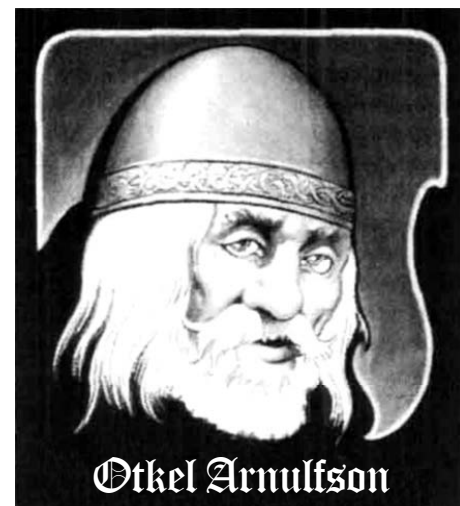
Case tribali normanne: Le pareti sono fatte di assi, il tetto di paglia. Due lunghe panche per dormire stanno una di fronte all'altra, con una fila di focolari al centro. Due file di pilastri in legno sostengono l'alto tetto. Al lato opposto delle porte c'è una piattaforma rialzata, il posto d'onore dove il padrone della dimora siede sul suo Alto Scranno, circondato dai parenti, dai seguaci fedeli e dagli ospiti speciali. Pannelli mobili possono essere collocati lungo la sala per dare al capo famiglia un po' di riservatezza per dei colloqui privati o per dormire.

Grande casa tribale: Questa è disponibile in due pezzi: la sala principale e gli alloggi privati.

La sala principale è simili alle case tribali più piccole, ma è presente anche un grande tavolo per il padrone della dimora e per i suoi favoriti.

Gli alloggi privati sono separati da una parete rispetto alla sala principale e il passaggio è separato da una tenda. Proprio all'interno del passaggio ci sono le panche per dormire dei servitori, delle guardie e degli altri seguaci stretti del capo della casata.

Attraverso una seconda tenda si accede agli alloggi privati del capo famiglia. La stanza è arredata con un grande e confortevole giaciglio di paglia coperto con pellicce e spesse coperte di lana. Il capo della casata tiene i suoi beni più preziosi in cassapanche e bauli nascosti lungo la parete.



AVVENTURE

La Difesa della Tenuta di Otkel

Riassunto dello Scenario

Un contadino e la sua famiglia devono fronteggiare la razzia da parte dei mostri. I PG e i contadini vicini si radunano per difendere la fattoria e per scacciare i razziatori.

L'Ambientazione

Nella copertina interna c'è una mappa generica della Vallata di Fjallesen, dove Otkel e i suoi vicini hanno costruito la loro dimora. Il DM può collocare questa vallata in qualsiasi delle nazioni del nord, ma metterla ai confini del Vestland o nei Protettorati è più appropriato.

Usate la mappa stampata per il terreno circostante o disegnate personalmente gli ambienti. Il layout della proprietà agricola stessa utilizza la mappa pieghevole e gli edifici di cartone in 3-D. Per questo scenario, essi sono caratterizzati come segue:

Grande casa tribale: Questa è la dimora della famiglia. La proprietà di frontiera così prosperosa ha reso Otkel Arnulfson un uomo ricco. Lui e sua moglie godono della stanza privata sul retro della dimora. I loro genitori anziani, i bambini piccoli, e i servi condividono la camera da letto esterna.

I figli più anziani di Otkel hanno di solito la gestione della grande sala. Al momento della raccolta, comunque, Otkel assolda qualche lavoratore in più, che dorme nella grande sala.

Case tribali normanne: Per questo scenario, utilizzatele come stalle per il bestiame e per conservare i viveri. Ignorate le panche per dormire e il piano rialzato presenti sulla mappa.

Il deposito a nord è utilizzato per immagazzinare il grano, il foraggio per gli animali e gli attrezzi agricoli. Il deposito a sud ha utilizzi differenti attraverso il ciclo delle stagioni. In estate il deposito è di solito vuoto. Durante la tarda primavera, le pecore vengono tosate qui. Nel tardo autunno, in inverno e agli inizi della primavera il bestiame trova riparo qui, ovini, bovini ed equini.

Otkel possiede quattro bei cavalli da corsa, e molte pecore e mucche. Ha anche sei buoi per l'aratura e per trainare i suoi due carri. I carri vengono usati in base alle necessità in giro per la fattoria, e per

trasportare il grano e gli ortaggi al mercato del villaggio vicino. Quando non vengono usati, i carri vengono chiusi nel deposito a sud.

Capanne e ripostigli: Due capanne vengono assegnate ai braccianti della fattoria. Se lo scenario è ambientato nell'Ostland, i braccianti sono thrall. Nel Vestland e nel Soderfjord i braccianti sono uomini liberi. Un'altra capanna viene utilizzata come casa per gli ospiti. Una capanna è stata trasformata in una sauna: tutti i membri della famiglia di Otkel (anche i cani) amano la sauna, che rappresenta l'unico modo per scacciare il gelo dell'inverno che penetra fin dentro le ossa. Due ripostigli fungono da riparo per i cani, e l'altro viene usato per accatastare la legna.

I Difensori della Tenuta di Otkel

Otkel Arnulfson: G3; *spadone* +2 (cimelio di famiglia), lancia, arco, *cotta di maglia* +1, scudo. Coraggioso 17, Dogmatico 15. Il capo della casata, Otkel, si avvicina ai cinquant'anni. Ha lavorato faticosamente per lunghi anni per far prosperare la sua proprietà terriera, e i suoi sforzi lo hanno reso un uomo benestante.

Bera Eyvindotter: donna saggia di 2° livello. (Vedi pag. 64 per i dettagli sulle donne sagge come classe di PNG.) Fiduciosa 5, Onesta 5. La moglie di Otkel, Bera, nasconde le sue conoscenze arcane, sapendo che i maghi sono visti con sospetto.

Arnulf Sorenson: G2; spada, lancia, cotta di maglia, scudo. Coraggioso 18, Cauto 3. Il vecchio padre di Otkel. Arnulf in gioventù è stato un lupo di mare. Ora ha più di 70 anni, sta diventando sempre più senile, ma sogna di morire combattendo.

Helga Sigvasdottir: Coraggiosa 7. Moglie di Arnulf. Lei sa che il marito non è più sveglio come un tempo, e ha paura per lui. È famosa in tutta la regione per la qualità dei suoi lavori tessili.

Aud Otkelsdottir: donna saggia di 1° livello, Fiduciosa 15. La più grande dei figli di Otkel (22 anni), Aud ha avuto il dono della Vista, come sua madre. Aud ha imparato tutto ciò che sua madre poteva insegnarle sull'uso della magia e anche lei tiene segreta questa sua abilità. Questo riserbo è uno dei motivi per cui non è ancora sposata, a dispetto della sua natura fiduciosa.

Erling Otkelson: G2; spada, giavellotto, lancia, cotta di maglia, scudo. Coraggioso 15. Il figlio maggiore di Otkel (18 anni) sogna di trascorrere la sua vita come un lupo di mare, avendo ascoltato i racconti di suo nonno. Ha accettato di aspettare fino al suo ventesimo compleanno prima di iniziare a viaggiare per mare.

Sigmund Otkelson: UC; spada, giavellotto, lancia, cotta di maglia, scudo. Coraggioso 11. A 15 anni, Sigmund non può comprendere i desideri selvaggi di suo fratello. Sigmund è un gran lavoratore innamorato della terra, soddisfatto della sua vita da contadino.

Helga Otkelsdottir: UC; lancia, scudo. Cauta 7. Gemella non identica di Thorunn, sia Elga che Thorunn sono delle tredicenni ancora impacciate.

Thorunn Otkelsdottir: G1; spada, arco, cotta di maglia, scudo. Devota 14. Thorunn prende molto seriamente la radice del suo nome, che deriva da Thor, e ha la stoffa della guerriera. Il figlio della sua vicina, Isliel Njalson, la corteggia; sperano di sposarsi il giorno in cui Thorunn raggiungerà la maggiore età.

Rolf Otkelson: UC -2; lancia. Coraggioso 13, Cauto 3. Rolf è precocemente brillante per i suoi 11 anni. Conosce ogni corso d'acqua e ogni angolo dei boschi della vallata.

Hlig, Gyda e Herdis Otkelsdottir: UC -2; nessun'arma. I bambini più piccoli della famiglia, con un'età compresa tra i 2 e gli 8 anni.

La Famiglia Steinthorson

Queste persone vivono nella Capanna n° 1:

Ljotolf Steinthorson: UC; arco, lancia, armatura di cuoio, scudo. Coraggioso 10, Leale 15. Bracciante. Un uomo forte e tranquillo sulla trentina, anonimo.

Thora Bjornsdottir: UC; nessun'arma. Coraggiosa 5. Bracciante. Thora lavora duramente, spesso badando ai bimbi più piccoli nella casa padronale.

I Figli degli Steinthorson: UC -2; nessun'arma. Quattro giovani sotto i 10 anni.

I Fratelli Knutson

Questi due braccianti vivono nella Capanna n° 2. Otkel è stato criticato a livello locale

per aver dato una possibilità a questi due, che hanno un'aria losca. In realtà sono gente semplice, che lavora duramente per un onesto pasto.

Knut Knutson: UC; lancia, scudo. Leale 12. Bracciante. Grosso come un toro, Knut sembra minaccioso ma poco intelligente. In entrambi i casi le apparenze sono errate.

Ivan Knutson: UC; lancia, scudo. Leale 8, Energico 6. Bracciante.

I Cani

I cani della famiglia vengono tenuti a dormire nei rispostigli n° 1 e 2. Comunque, quando non stanno lavorando, vagano liberamente per il loro territorio, esplorando le valli con Rolf o restando in casa accovacciati tra i piedi dei loro padroni.

I Segugi: Belmond, Bowler, Ritroso, Grancuore, Lupo, Anskar e Nebbia. Belmond è un vecchio segugio coraggioso, devoto a Otkel, e la sua cucciolata è altrettanto nobile. La famiglia usa questi cani per cacciare. Grancuore è attaccato in maniera speciale a Erling Otkelson, ma tutti rispondono a Otkel, sia i figli più anziani che le figlie. A comando, attaccano ferocemente e senza curarsi della propria sicurezza personale. L'incantesimo *parlare con gli animali* li renderebbe dei formidabili combattenti.

Segugio (2d6): CA 7; DV 2; N° ATT. 1; F 1-6; MV 36 m; TS G1; ML 12; T nessuno; PX 25.

I Cani da pastore: Ingolf, Hrefna, Nasoblu e Strega. Questi cani sono perspicaci e ubbidienti. Sono molto bravi nel radunare le pecore e scappano prudentemente alla vista di bestie pericolose. L'incantesimo *parlare con gli animali* li renderebbe degli ottimi esploratori.

Cane da pastore (2d6): CA 7; DV 1; N° ATT. 1; F 1-4; MV 54 m; TS G3; ML 7; T nessuno; PX 20.

Nel Nord, i vicini fanno affidamento sull'aiuto reciproco nei momenti di difficoltà. I vicini seguenti accorreranno in aiuto della Tenuta di Otkel se verranno avvisati.

La Tenuta di Njal

Njal Ottarson: G2; lancia +1, spada, cotta di maglia, scudo. Cauto 14. Capo della sua proprietà, Njal è più giovane di Otkel, ma per il resto molto simile a lui per atteggiamento.

Isleif Njalson: G1; ascia, giavellotto, cotta di maglia, scudo. Leale 15, Coraggioso 12. Il figlio maggiore di Njal, è il fidanzato di Thorunn Otkelsdottir e accorrerebbe subito per proteggere lei e i suoi parenti.

Eystein Eldgrim: G3; arco, spada. Cauto 16, Onesto 12. Eystein lavora per Njal ma è segretamente un fuorilegge.

La Tenuta di Skamkel

Gilli Skamkelson: G1; lancia, spada, armatura di cuoio, scudo. Cauto 7. Secondo figlio di Skamkel. Skamkel stesso non può combattere a causa della sua gamba destra paralizzata.

Hord il Rancoroso: UC; arco e lancia. Fiducioso 6, Clemente 5. Bracciante di Skamkel, Hord si risente per ogni ordine che riceve, ma fa del suo meglio in ogni caso.

La Tenuta di Hoskuld

Hoskuld Hemmingson: G1; arco, lancia, armatura di cuoio, scudo. Pacifico 14, Generoso 16. Capo della sua famiglia.

Gudrun Erlendson: UC; lancia, armatura di cuoio, scudo. Coraggioso 12. Bracciante.

La Tenuta di Lodin

Brynhild Hrodnysdottir: G2; spada, lancia, giavellotto, cotta di maglia, scudo. Coraggiosa 14. Energica 18. Sorella maggiore di Lodin (per adozione), Brynhild è una combattente che ha prestato servizio nella guardia del suo jarl.

Haldis Halflietson: UC; lancia e giavellotto. Cauto 15. Fiducioso 7. Bracciante e servitore della famiglia.

I Mostri Razziatori

Utilizzate uno dei tre gruppi elencati di seguito o tracciate voi stessi il vostro gruppo di razziatori. I troll sono i più forti da fronteggiare in uno scontro individuale, ma sono stupidi, troppo sicuri di sé, e relativamente pochi come numero. Gli gnoll non hanno abilità magiche, ma sono più numerosi, prudenti ed intelligenti. I coboldi sono i più pericolosi perché sono numerosi, ben organizzati e supportati dalla magia.

La Banda dei Troll di Pelleliscia

I troll si trovano in largo numero solo nel Vestland nordoccidentale. Se viene utilizzato il gruppo di razziatori troll, la Tenuta di Otkel deve essere collocata in un dominio di confine vicino alle colline del Trollheim.

Questi giovani razziatori troll stanno svolgendo una missione per vendicarsi. Mesi fa, una spedizione finanziata dallo stato è passata attraverso le brughiere dove risiedono i troll, distruggendo tre villaggi e portando via diverse teste di troll come trofei.

Pelleliscia, colui che guida la banda, vuole vendicare l'assassinio di suo fratello. Ha promesso di portarsi via cinque teste in cambio della testa di suo fratello e gli altri membri della banda hanno fatto dei giuramenti simili.

I troll hanno due semplici obiettivi: uccidere un sacco di umani e distruggere quanti più insediamenti umani possibili. Il motivo della vendetta, rinforzato dai solenni giuramenti, li rende più audaci rispetto ai troll tipici. Non hanno intenzione di farsi scoraggiare dagli agricoltori locali. I troll non sono interessati ai tesori o agli oggetti magici, ma sono interessati a pecore e bovini. I troll possono andare avanti per diversi giorni con un singolo pasto, ma quel singolo pasto deve essere un banchetto.

Questi troll non hanno mai affrontato degli avventurieri esperti, e possono restare intimiditi da tattiche avvedute, dall'uso abile del fuoco e dell'acido o dalla magia basata sul fuoco. La morte di un troll aumenterà il loro desiderio di vendetta. Una morte ulteriore porterà i troll a demoralizzarsi. Dopo la morte del quarto troll, fate un controllo del Morale per vedere quale troll decide di averne avuto abbastanza.

AVVENTURE

Troll (Sysop, Gambalunga, Mak-Ditz, Ongous, Pertgart, Spiccabaldo, Adiposo, Rejigger, Testa di Quercia): CA 4; DV 6+3*; N° ATT. 2 artigli, 1 morso; F 1-6/1-6/1-10; MV 36 m; TS G6; ML 12 (10 se feriti dal fuoco o dall'acido); T D; PX 650.

Abilità Speciali: rigenerano i danni al terzo round dopo essere stati feriti; rigenerano 3 punti ferita per round. I danni da fuoco e acido non vengono rigenerati.

Pelleliscia: capo della banda di troll. Uguale a quanto descritto sopra, solo che ha il massimo dei punti ferita e il morale è sempre di 12, indipendentemente dalle ferite.

I Predoni Gnoll di Shadrak —

I predoni gnoll sono più numerosi e intelligenti dei troll, ma mancano della resistenza dei troll. Se vengono utilizzati i predoni gnoll, la Tenuta di Otkel dovrebbe essere collocata in un dominio di confine con le colline del Gnohlheim nel sud-est del Soderfjord.

Gli Gnoll Peloscuro razziano le fattorie di frontiera per diverse ragioni. Primo, rubano le pecore e le mandrie che poi rivendono a contrabbandieri umani senza scrupoli. Secondo, rubano gli averi degli umani per usarli o per rivenderli. Terzo, apprezzano molto le armi e gli oggetti magici e non hanno altro modo per ottenerli. Quarto, i guerrieri gnoll ottengono gloria e prestigio sconfiggendo gli avversari in battaglia, e gli umani sono considerati avversari particolarmente temibili.

Questa banda di una quarantina di gnoll è guidata da Shadrak, un anziano ed esperto predone. Shadrak, con due compagni, ha esplorato la Tenuta di Otkel l'anno precedente e ha notato che anche una banda numerosa potrebbe avvicinarsi con il favore delle tenebre senza essere scoperta. Shadrak ha anche notato che i vicini non potrebbero essere richiamati troppo velocemente.

Il piano di Shadrak è di avvicinarsi di soppiatto con il favore della notte, sorprendere gli abitanti, massacrarli e andarsene prima dell'alba. Anche se dovesse fallire nel sorprendere la famiglia, sente di poterli sopraffare e saccheggiare la tenuta in meno di 24 ore.

Shadrak ha pianificato di inviare tre gruppi di gnoll per introdursi di soppiatto nella fattoria. Un gruppo servirà a sopraffare qualsiasi sentinella e ad aprire il cancello. Il gruppo successivo servirà a trovare e uccidere i cavalli. Gli gnoll infatti temono fortemente gli umani a cavallo, che possono combattere ed inseguire gli gnoll in maniera davvero efficace. L'ultimo gruppo servirà per sigillare le porte delle case tribali mentre appiccano il fuoco sui tetti. Il tetto incendiato sarà il segnale per il resto degli gnoll di prendere d'assalto le mura.

Se il piano a sorpresa di Shadrak fallisce, proverà a fregare i difensori per farli venire fuori ed attaccarli. Se anche in questo non ha successo, intende appiccare il fuoco sui tetti di paglia con le frecce incendiarie la notte successiva, e poi, nel caos generale, prendere d'assalto le mura.

I PG possono rovinare i piani di Shadrak trovandosi alla fattoria quando Shadrak attaccherà o potevano essere sulle tracce di Shadrak fin dall'inizio. Possono anche essere in visita ad una tenuta vicina ed essere chiamati in aiuto per difendere la tenuta di Otkel.

Gli gnoll di Shadrak sono divisi in quattro bande di guerrieri, ognuna guidata da un Valoroso o da Shadrak stesso. Per tutto il tempo in cui il capo combatterà con la banda, la banda combatte come se avesse il morale del capo.

Gnoll (36): CA 5; DV 2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m; TS G2; ML 8; T P; PX 20.

Gnoll valoroso (3): CA 3; DV 2+2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m; TS G3; ML 10; T Q; PX 30.

Shadrak, capo degli gnoll: CA 5; DV 3; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m; TS G3; ML 11; T R; PX 20.

Gli gnoll fanno affidamento sulla lancia nel corpo a corpo, ma la loro arma preferita è l'arco. La pelle dura degli gnoll conferisce loro una CA naturale di 7 senza armatura e in più indossano un'armatura di cuoio. Ottengono anche un +1 ai danni per la loro forza superiore. Il bonus ai danni vale solo nel combattimento in mischia.

I Razziatori Coboldi

Guerriglieri

Questa operazione militare attentamente pianificata ha lo scopo di far arrivare nella vallata una grande forza di difesa. Dopo aver massacrato una tenuta e terrorizzato le altre, i coboldi si aspettano l'invio di una milizia o di una forza di mercenari nella vallata per dar loro la caccia.

Quindici coboldi a piedi inscenano quello che sembra essere un attacco miseramente organizzato alla tenuta di Otkel. Otkel invia qualcuno a chiamare aiuto.

Dieci cavalieri sui lupi neri si trovano in agguato lungo la strada vicino alla tenuta di Hoskuld e tendono un'imboscata ai vicini che vanno a dar manforte ad Otkel. I coboldi possono scacciarli e sterminarli senza grande fatica. Poi i dieci cavalca-lupi procedono verso la tenuta di Hoskuld e poi verso quella di Lodin, terrorizzando gli umani e attaccando bersagli prestabiliti. Quando hanno terminato con la tenuta di Lodin, o se minacciati da una forza più numerosa di loro, cavalcano a nord verso le colline. (Se i PG vengono coinvolti nella difesa delle proprietà di Hoskuld o di Lodin, improvvisate il layout della proprietà utilizzando il modello della tenuta di Otkel).

Nel frattempo, l'assedio della Tenuta di Otkel inizia sul serio. Per prima cosa, i tetti di paglia vengono incendiati con le frecce infuocate. Ogni notte, i coboldi provano diversi attacchi o intrusioni di soppiatto nella tenuta. I coboldi cavalca-lupi inseguono e combattono chiunque provi a fuggire. Verso la fine della razzia alla tenuta di Otkel, i coboldi avranno ricevuto notizie dai cavalca-lupi. In base ai rapporti ricevuti, i coboldi continueranno ad attaccare altre proprietà, o si ritireranno nelle colline, se minacciati dall'arrivo di un esercito.

La fanteria dei coboldi e la cavalleria sui lupi sono truppe disciplinate e ben organizzate. I coboldi sanno che per loro può essere fatale uno scontro uno contro uno con i guerrieri umani. Per questo i coboldi fanno affidamento sulle imboscate e sulle schermaglie mordi-e-fuggi. Preferiscono utilizzare le balestre per mantenere le distanze. Cercano di scegliere l'individuo più debole, distraendo gli altri con delle finte e con le armi da lancio. I coboldi sono pazienti e metodici ed eseguono gli ordini in maniera efficace.

Ogni unità combattente ha dieci coboldi, inclusi un mago ed un chierico che danno sostegno con la loro magia. Una tattica usata di frequente è di concentrare gli attacchi magici su un'unica vittima, mentre gli altri vengono distratti. I cavalca-lupo evitano le mischie, preferendo colpire e scappare. Ma se si presenta l'opportunità di circondare un gruppo più piccolo, la cavalleria carica. I singoli poi smontano e si buttano nella mischia. I lupi neri combattono nella mischia a fianco dei loro cavalieri.

Il capitano di questa operazione è scaltro. Se scopre che il suo esercito sta fronteggiando degli avventurieri veterani particolarmente abili nella magia, si ritirerà sulle colline, sacrificando un'unità come esca se necessario, per permettere alla forza principale di scappare.

Cavalca-Lupo: I guerrieri coboldi vanno in giro protetti da armature di maglia di fattura gnomica. Combattono con lancia, spada corta e balestra. Ogni cavaliere porta con sé tre dardi avvelenati, singolarmente impacchettati e sigillati. Il veleno viene prodotto dalle secrezioni di melma (cubo gelatinoso) ed è efficace solo per cinque round dopo che viene esposto all'aria. Una vittima colpita dai quadrelli deve fare un Tiro Salvezza contro Paralisi o restare paralizzata dopo 3d6 round. La paralisi è del tipo normale, dura 2-8 turni a meno che non sia curata magicamente.

Cavalca-lupo (2): CA 4, DV 1*, N° ATT. 1; F a seconda dell'arma, alcune avvelenate; MV 27 m (sulla cavalcatura: 45 m); TS G1; ML 8; T P; PX 19.

Lupo nero (20): CA 6; DV 4+1; N° ATT. 1 morso; Fanno 2-8; MV 45 m; TS G2; ML 8; T nessuno; PX 125.

Incantatori: questa categoria include sia gli sciamani che i maghi.

Coboldo sciamano (2): un chierico di 2° livello per ogni unità di dieci coboldi; CA 4; DV 1; N° ATT. 1; F 1-6 mazza; MV 27 m; TS C2; ML 8; T P; PX 25.

Ogni sciamano porta con sé un bastone benedetto dal demone patrono del clan, Hircismus. Il bastone può essere usato per lanciare *charme mostri* una volta al giorno come per l'omonimo incantesimo, a parte il

fatto che influenza solo una creatura con 3 DV o inferiori. Per attivare il bastone è necessario invocare Hircismus.

Coboldo wicca (2): un wicca di 2° livello assegnato ad ogni unità di dieci coboldi; CA 9; DV 2*; N° ATT. 1; F 1-3 pugnale; MV 27 m; TS M2; ML 6; T P; PX 35.

Lupo nero (4): CA 6; DV 4+1; N° ATT. 1 morso; F 2-8; MV 45 m; TS G2; ML 8; T nessuno; PX 125.

Gruppo di comando: Questo gruppo include i nobili e i comandanti.

Capo dei nobili: CA 4; DV 2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m (sulla cavalcatura 45 m); TS G2; ML 11; T P; PX 25. Equipaggiato come i guerrieri, ma senza balestra.

Guardia nobiliare (2): CA 4; DV 2; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 m (sulla cavalcatura 45 m); TS G2; ML 11; T P; PX 25. Equipaggiati come i guerrieri, ma senza balestra.

Lupo nero (2): CA 6; DV 4+1; N° ATT. 1 morso; F 2-8; MV 45 m; TS G2; ML 8; T nessuno; PX 125.

Mastino infernale: CA 4; DV 3***; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1-6 o speciale; MV 36 m; TS G3; ML 9; T C; PX 65.

Allestire lo Scenario

I PG possono essere introdotti in questo scenario in uno dei diversi modi riportati di seguito.

- Viaggiando attraverso le colline verso qualche altra destinazione, i PG accettano l'ospitalità di una fattoria nella Vallata di Fjallesen. Quindi i PG potrebbero trovarsi alla Tenuta di Otkel quando vengono scoperti i razziatori, o potrebbero trovarsi in qualche proprietà limitrofa quando un ragazzo arriva correndo a perdifiato e urla, "ITroll! ITroll! Alla fattoria! Correte!". Le regole dell'ospitalità obbligano che gli ospitati aiutino il loro ospite.

- Mentre viaggiano attraverso la valle, i PG notano del fumo nero che viene da un avvallamento tra le colline. Grazie ad una verifica dell'abilità Conoscenza della Natura o Conoscenza del Territorio possono capire che solo una casa in fiamme potrebbe causare quel tipo di fumo. Gli avventurieri legali dovrebbero sentirsi obbligati ad investigare.

- IPG sono stati assoldati da uno jarl come mercenari, in cerca di fuorilegge e di mostri. I PG finiscono sulle tracce di un grosso gruppo di creature. Le prove di abilità rivelano che le creature sono sul piede di guerra. I PG seguono così i razziatori che stanno per attaccare la Tenuta di Otkel.

Tattiche e Risorse

Otkel è coraggioso ma ingenuo. Insisterà nel portare avanti la sua linea difensiva fintanto che la sua tattica sembrerà essere efficace. Otkel ha la tipica diffidenza ed ignoranza nei confronti della magia propria dei Normanni, e non ha alcun dono per l'improvvisazione per valorizzare le risorse a sua disposizione. Aud potrebbe essere in grado di persuadere Otkel a seguire il consiglio dei PG, dando loro un'opportunità. La tattica di Otkel è semplice:

1. Inviare qualcuno alle altre fattorie per chiedere aiuto. I figli e le figlie più giovani vengono spediti via a dorso di cavallo.

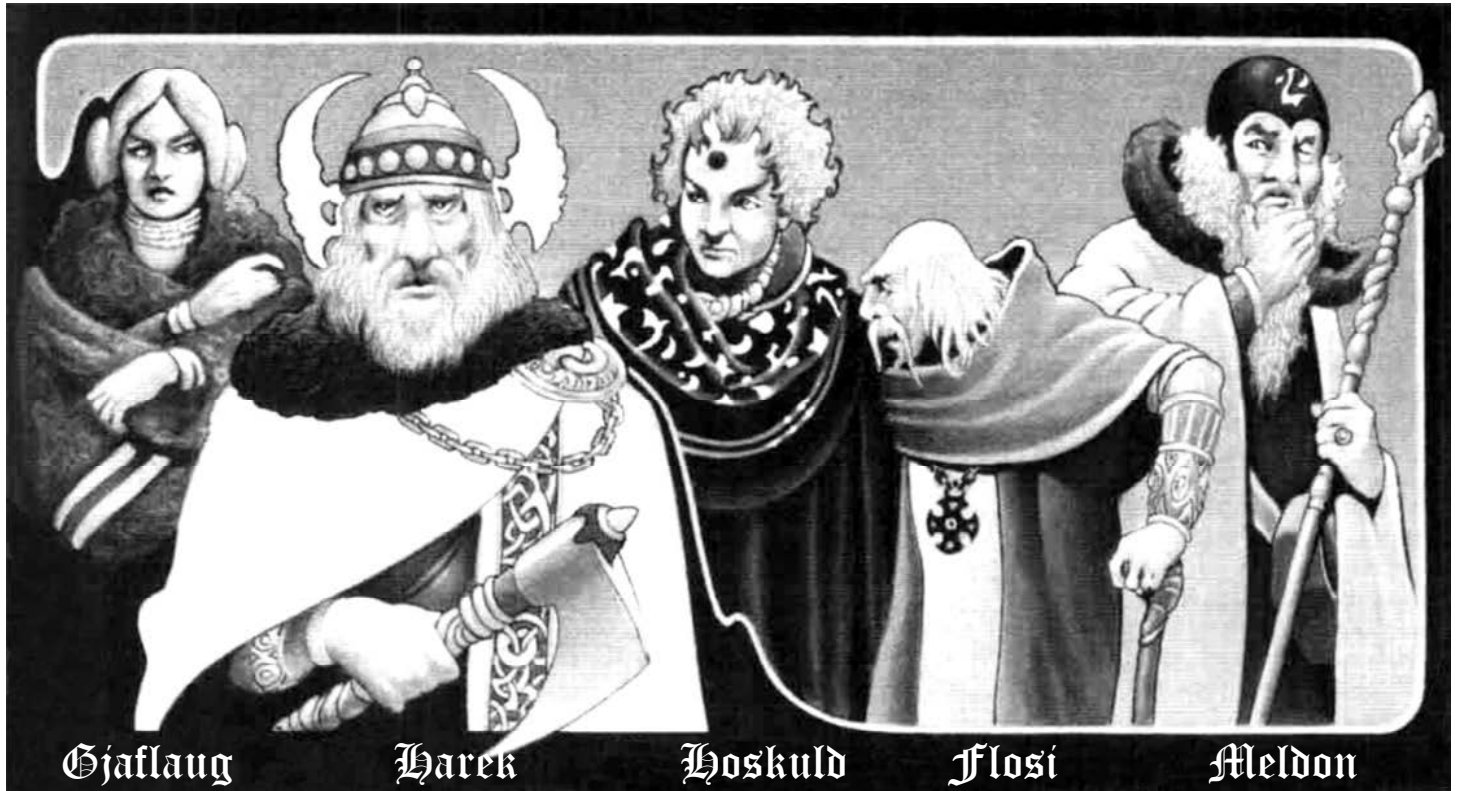
2. Radunare il bestiame nelle stalle. Il bestiame è la ricchezza, e Otkel non lo perderà senza combattere.

3. Organizzare un gruppo di esploratori per dare una buona occhiata agli avversari. Otkel, suo padre Arnulf, il suo figlio maggiore Erling ed uno dei braccianti vanno ad spiare la forza nemica. Possono incappare in un agguato o in un combattimento. Troppo coraggiosi per ritirarsi, potrebbero avere almeno una vittima.

4. Difendere le mura della proprietà. Se i vicini sono arrivati, viene improvvisata una difesa con i combattenti distribuiti intorno alle mura armati con giavellotti, archi e lance. Se i rinforzi non sono disponibili, è poco probabile che si riesca ad organizzare una difesa con qualche possibilità di successo, a meno che i PG non sorvegliano le mura con la magia.

5. Se scacciati dalle mura, ci si ritira nella grande casa tribale e si prosegue la difesa da lì. Se i razziatori sono troll, non c'è pericolo di attacchi con il fuoco, ma se sono gnoll o coboldi, la grande casa sarà probabilmente incendiata.

I PG possono apportare deviazioni o proporre tecniche più efficaci a questa linea tattica estremamente sequenziale.



1. *Fuoco, acido e acciaio:* Otkel non ha mai combattuto contro i troll prima d'ora e non conosce i loro punti deboli. Trova difficile immaginare che combattere con una torcia accesa sia più efficace rispetto ad utilizzare il cimelio di famiglia, uno spadone magico.

2. *I Cani:* Dei chierici con l'incantesimo *parlare con gli animali* possono utilizzare i cani più veloci come esploratori e combattenti contro gli invasori. I cani più coraggiosi possono allontanare alcuni razziatori o distrarre i loro attacchi.

3. *Aud e Bera:* I PG possono scoprire le rune incise sui pilastri della famiglia e collegarli con Aud e Bera. In alternativa, quando i PG dimostreranno il loro uso della magia, le sagge donne possono rivelare i loro poteri ai PG ed offrirsi di aiutarli. Altrimenti, Aud e Bera proveranno a fare quello che possono agendo in segreto. Nessuna delle due ha esperienza come avventuriera o come guerriera, quindi possono dare uno scarso contributo rispetto alla tattica programmata.

4. *Magia:* Questa è la più grande risorsa dei PG. I razziatori sono solitamente poveri di magia. La gente del luogo conosce poco la magia e le abilità magiche dei PG saranno un valido supporto per aiutarli a gestire i razziatori.

Infine, un consiglio a basso costo per il DM che può aumentare il divertimento: comprate una confezione di animali da cortile in un negozio di giocattoli e lasciateli "scorrazzare" nel fienile o al di fuori della proprietà. I giocatori se ne usciranno subito con qualche pessima idea sull'utilizzare il bestiame come truppa d'assalto, e Otkel urlerà loro di essere dei sanguinari assassini se i razziatori ruberanno o uccideranno quelli che per lui sono dei veri e propri tesori.

La Dimora Jarl

Riassunto dello Scenario

I PG fanno visita ad un famoso jarl anziano per scoprire la ragione delle sue bizzarre decisioni. Se lo jarl è caduto sotto l'influenza di qualche potere malvagio, i PG devono cercarlo e affrontarlo.

"Era un grande jarl, con tutte le virtù proprie di un Normanno. Ora i suoi vicini parlano apertamente della sua disgrazia. Ha bandito i suoi due figli maggiori, e si appoggia in modo morboso all'ultimo—un piccolo verme strisciante, a detta di tutti, e uno stregone vestito di seta, dicono..."

"Eh-ehm..." Saru si schiarì la gola.

"Eh? Oh, non volevo offenderti, amico mio." "Helfdan agitò la sua zampa carnosa in segno di diniego. "Non tutti i maghi sono in combutta con i demoni della morte della Regina di Hel—o almeno così mi avete detto."

"Quando l'ho visto l'ultima volta, tre anni fa, Harek il Navigatore era uno jarl venerabile e rispettato," osservò Onund con calma "Onorato capo del clan Vastergard, e imponente anche nella sua età avanzata. È dura immaginare che sia diventato pazzo."

"Beh io non vedo l'ora di incontrare questi berserker che ha preso come guardie del corpo," disse Dwalinn, "E scommetto che non sono neanche locali."

L'Ambientazione

Vastergard si trova nei Protettorati di Soderfjord. La sede del clan di Rollag si trova nel cuore dei fertili terreni da coltura del dominio di Vastergard. Diverse strade portano alla casa tribale del clan, passando attraverso piccoli villaggi di agricoltori nel Bergholm e villaggi di pescatori lungo la costa.

La Gran Dimora stessa occupa una bassa collina che domina un modesto villaggio di agricoltori di 500 abitanti. Per il

layout della Grande Sala e degli edifici associati, utilizzate la mappa pieghevole e gli edifici di cartone 3-D, con gli edifici che possono essere usati come descritti di seguito.

La Gran Dimora è la residenza dello jarl, Harek il Navigatore, di sua moglie, suo figlio più giovane, i suoi servi (incluso Flosi la Volpe) e i berserker.

Una Casa tribale è destinata come residenza della Guardia Personale di Harek, i nobili guerrieri del clan Vastergard che servono e proteggono lo jarl e la sua proprietà.

L'altra casa tribale è la residenza della famiglia di Kalf il Duellante, il fratello più giovane di Harek, e vicecapo al servizio dello jarl. I servi più abili e privilegiati della famiglia dello jarl vivono qui e gli ospiti d'onore vengono alloggiati in questo edificio.

Delle capanne, quella più distante dal cancello è l'abitazione di due famiglie di braccianti. L'altra capanna è la casa per gli ospiti di rango e reputazione inferiore. Il deposito tra queste capanne custodisce la legna e gli attrezzi.

Una delle capanne più vicine al cancello ospita la famiglia dello stalliere del clan. Il deposito più vicino alla capanna dello stalliere è la stalla del clan, dove sono tenuti due dei cavalli favoriti dallo jarl. I cavalli della famiglia di Kalf, dei berserker, della Guardia Personale e degli altri abitanti benestanti della proprietà trovano dimora in una stalla più grande nel villaggio sottostante. L'altra capanna più vicina al cancello è il Santuario di Thor, e la dimora dei due sacerdoti di Thor che servono Harek.

PERSONAGGI

Gli abitanti della Gran Dimora

Harek il Navigatore: G12; Devoto 17, Dogmatico 20, Pacifico 3, Fiducioso 5. I suoi averi comprendono diversi cimeli dei Vastergard: due *giavellotti* +3, il Martello della Giustizia (un *martello* +2 con l'abilità di respingere gli incantesimi come l'anello), e il Valdahelm, l'Elmo della Signoria (vedi sotto).

Non particolarmente famoso per la sua saggezza o capacità di giudizio, è diventato comunque un buon governante. È duro e tenace, capace di fare pianificare e di organizzarsi anche nelle situazioni peggiori. La sua testa dura, la sua fiducia in se stesso

e i suoi quarant'anni come leader di successo ispirano fiducia e lealtà.

In ogni caso, le sue azioni recenti hanno macchiato la sua reputazione di governante assennato. Ha messo fuori legge e bandito i suoi onorati figli maggiori, ha trasformato il suo figlio più giovane Hoskuld nel favorito, e ha preferito i berserker rispetto ai guerrieri più anziani e rispettati della sua Guardia Personale. Ciò nonostante, i sottili effetti dell'influenza magica di Flosi la Volpe su Harek non hanno ancora condizionato la complessiva prosperità del clan.

Gjaflaug Hjaltisdottir: donna saggia di 2° livello. (Vedi la trattazione delle donne sagge come una classe di PNG a pag. 63) Generosa 7, Onesta 5. Gjaflaug tiene segreti i suoi poteri magici. Solo Flosi e Hoskuld sanno delle sue abilità, sebbene sua figlia Erika abbia dei sospetti. L'unica prova fisica della sua arte è nella collezione di pietre runiche che usa con l'incantesimo *interpretare le rune*. Le pietre sono nascoste dietro una panca vicina al suo letto nella camera da letto privata di Harek.

Gjaflaug è la seconda moglie di Harek e Hoskuld è l'unico figlio maschio avuto da Harek. Gjaflaug spera di portare Hoskuld al potere e sta tramando con Flosi per screditare i due figli maggiori di Harek, Atli ed Hogni, nati dalla sua prima moglie. Gjaflaug non ha mai mostrato niente di più di un interesse passeggero per sua figlia Erika, e crede che lei sia fedele ma noiosa.

Hoskuld Harekson: C4; pubblicamente afferma di essere un seguace di Odino, segretamente è un seguace della Regina di Hel. Energico 5, Devoto 4, Onesto 2. Hoskuld si acconcia come un mago scuro e un negromante, ma essendo interamente autodidatta, sembra più un mago campagnolo.

Hoskuld è stato introdotto al culto di Hel da un sacerdote del 9° livello membro di tale culto che ha pensato che un seguace di sangue blu avrebbe potuto rappresentare un vantaggio politico per il futuro. Hoskuld veste sempre con abiti neri come un negromante, ma chiunque nella Sala di Harek sa che le sue abilità e i suoi incantesimi sono di natura sacerdotale.

Nota per il DM: Le abilità di Hoskuld e i suoi collegamenti con il culto di Hel sono solo degli elementi minori di questo scenario. Usatele come false piste per distogliere l'attenzione da Flosi e dalla malia su Harek, se i PG si dimostrano così

creduloni. La principale funzione di Hoskuld è quella di complemento e di figura di facciata per le macchinazioni di Flosi.

Erika: UC; figlia di Harek e di Gjaflaug. Energica 6. Erika è una ragazzina di dodici anni semplice e tranquilla. È una sognatrice, che passa le ore in giochi immaginari con le sue bambole. Il suo unico amico è Skapti lo Scaldo, che passa del tempo con lei raccontandole le storie delle divinità e degli eroi. Erika ha un'immaginazione ultrasviluppata e un forte senso del drammatico. È incline all'esagerazione e alle fantasie più stravaganti, ma può anche diventare un'utile informatrice e un'alleata per i PG.

Lei è sempre presente nei raduni formali della famiglia e nelle udienze ufficiali del clan, perché è previsto che lo sia, ma sta nelle retrovie con i servi ed evita di attirare l'attenzione. Non ha alcun interesse nelle attività dei suoi vecchi, e vuole solo essere lasciata sola.

Comunque, è una ragazza intelligente e una buona osservatrice. Sospetta che suo fratello stia cospirando in segreto per qualche ragione. Lo ha seguito sgattaiolare via nei campi nelle notti senza luna per incontrare altri associati al suo culto, sebbene lei non abbia idea di dove cavalchino dopo i loro incontri.

Erika sospetta che sua madre pratici l'arte delle rune, dal momento che l'ha vista in segreto consultare le sue pietre runiche. C'è ben poco all'interno della famiglia che lei non abbia visto—ma lei attribuisce poca importanza a ciascuna di queste cose.

Flosi la Volpe: C9; sacerdote di Loki che si camuffa da servitore anziano e consigliere di Harek. Fiducioso 4, Onesto 2. Flosi è giunto al servizio di Harek solo cinque anni fa, ma è diventato il consigliere più fidato dello jarl. Ha ottenuto il suo soprannome da Harek proprio perché è un consigliere scaltro.

Flosi ha superato i trentacinque anni, è pelato, con i baffi grigi e zoppica lentamente e dolorosamente tanto che deve utilizzare un bastone per camminare. Tuttavia, la sua zoppia è finta e, quando non viene visto, si muove con agilità.

Sebbene Flosi cospiri con Hoskuld, non sono mai stati visti parlare insieme. Un topo domestico trasporta i messaggi tra di loro, come viene descritto nel paragrafo **Scoprire il ruolo di Flosi**.

AVVENTURE

Jarrett Weldon: M3; mago di corte e saggio consigliere. Leale 8, Modesto 5. Jarrett è un mago presuntuoso, appariscente e inconcludente. È un vero uomo di spettacolo, che usa l'incantesimo *creazione spettrale* e l'anello di *resistenza al fuoco* con buoni risultati. Nelle funzioni ufficiali gli piace stare dentro al focolare e parlare con un incomprensibile linguaggio taumaturgico per stupire gli uomini del clan e gli ospiti lì riuniti.

Jarrett ha un kit da viaggio ben rifinito che porta con sé dappertutto. All'interno del kit ci sono oltre venti fiale per pozioni, ognuna etichettata come pozione magica (per esempio *della riduzione*, *della chiaroveggenza*, *del controllo dei giganti*, ecc.). Solo due sono in realtà vere e proprie pozioni—*guarigione* e *controllo delle piante*. Il resto sono veleni.

La gente del luogo pensa che Jarrett sia un grande mago, con l'eccezione di Flosi, che sa che è un pagliaccio. Essi sono così intimoriti da Jarrett che non vogliono toccare nessuno dei suoi averi, e continuano a correre voci sui suoi "occhi maligni" e sulla sua "maestria delle cose del mondo invisibile". Jarrett si rifiuterà in maniera sdegnata di collaborare con i PG a meno che essi non lo minaccino di smascherare la sua cialtroneria. In questo caso egli potrà o collaborare con i PG o sparire nel mezzo della notte.

Einar Bjornson: C8; sacerdote di Thor. Onesto 15, Fiducioso 15, Leale 17. Conosce le rune *raidu* e *tiwar*. Einar porta con sé Fabbricatiuni, un *martello +1*, con il manico inciso con le rune *tiwar* e *as*. Il martello è un cimelio religioso del godar al servizio della dinastia dei Vastergard, con le rune incise da un sacerdote di Thor morto da lungo tempo. L'entrata alla residenza di Einar e al santuario domestico di Thor sono protette dalla runa *raidu* e la pietra runica del santuario (dedicata a Thor) è marchiata con la runa *sowelu*, anch'essa incisa da uno dei predecessori di Einar.

Einar è giovane e zelante, completamente dedito a Thor, e confida nel fatto che gli Immortali sono dalla parte del Potere della Legge, rappresentato anche dal suo signore Harek. Essendo nominalmente il capo dei berserker di Harek, i DM dovrebbero pensare ad Einar come ad un tenente inesperto messo al comando di una squadra di veterani fatti e finiti. I berserker sono formalmente gentili ed obbedienti, in

maniera particolare quando seguono le ferventi invocazioni di Einar a Thor, ma si fanno sempre gli affari loro. Quando Einar non è a portata di orecchio, lo deridono.

Non è mai capitato ad Einar di pensare che le cose non siano esattamente quello che sembrano. Mai. I PG che provino a spiegare ad Einar i complotti più sottili sprecheranno il loro tempo. Egli sostiene i guardiani della verità e della giustizia accettati da tutti: Harek, Hoskuld e Thor. Einar si fiderà dei PG che sono seguaci di Thor e non si fiderà degli altri, in particolare dei maghi, dei ladri e dei nani.

I Berserker

Pensate a questi personaggi come a dei surfisti cattivi in un film da spiaggia per liceali—con lame al posto delle tavole. Questi tipi fanno i prepotenti con chiunque sembri capace di difendersi da solo. Non sono codardi, anzi amano prendersela con qualcuno che è grande il doppio di loro giusto per mettersi in mostra. Riempiono allegramente di insulti i maghi, i sacerdoti degli altri culti, i nani, gli halfling e gli elfi, con un umorismo becero da spogliatoio. Sono veramente fedeli solo a tre concetti: la fratellanza tra guerrieri, Thor e fare baldoria. Per addestrarsi e in occasione di apparizioni pubbliche indossano armature di maglia e portano scudi ed armi—il che significa che sono quasi sempre pronti all'azione.

Lodin: G10. Possiede la spada magica Rubavita, una *spada +2*, *risucchio di energia vitale* (*Manuale delle Regole Expert D&D*[®], p. 64). Un uomo anziano, più silenzioso degli altri. Beve molto; è soggetto a sfoghi di rabbia improvvisi. Un fuorilegge, di lui si dice che abbia accidentalmente ucciso suo figlio con la spada.

Mord: G9; *spada +1*; *scudo +2*. Capopopolo e umorista. Adora manovrare gli altri spingendoli a combattere in nome dell'onore e di altri pretesti che trova divertenti.

Knut Ammazparenti: G8; Pacifico 2, Clemente 2; *martello +1*. Fanaticamente dedito al suo signore e a Thor, Knut è praticamente un maniaco omicida. Il suo signore sa bene che la reputazione violenta di Knut è meritata e ritiene che coloro che lo stuzzicano meritino ciò a cui vanno incontro.

Thorgest il Guercio: G6; Devoto 18, Coraggioso 18, Leale 18. Thorgest è un

fanatico squilibrato, totalmente devoto ad Odino. Tutti sanno che si è strappato l'occhio come segno della sua devozione. Se gli viene mostrato un segno di Odino (il comando di un sacerdote di Odino, la profezia di una donna saggia, o un PG persuasivo) Thorgest agisce all'istante e senza preoccuparsi della sua sicurezza. Thorgest è l'unico seguace di Odino tra i berserker, ma è talmente zelante che gli altri non gli rinfacciano la sua affiliazione al culto.

"L'Uncino": G5. Ha perso la sua mano sinistra in combattimento. Al suo posto porta un pugno di legno con una protuberanza a forma di uncino d'acciaio. Combatte con l'uncino (danni come un pugnale, secondo attacco, -2 al tiro per colpire) e con una spada nell'altra mano.

Horsa: C4; *mazza +1*. Tranquillo e abbastanza brillante. Più anziano di Einar, Horsa ha fatto una faticosa gavetta per ottenere il suo rango. Si vede come il capo ideale dei berserker, quindi sta solo aspettando che Einar faccia qualche errore grave.

Ofeig: G4. Molto ottuso, ride sempre due minuti dopo.

Bersi: C3; Clemente 1. Bersi ha un senso dell'umorismo eccezionalmente crudele. Svolge tutte le osservanze previste nei confronti di Thor, ma è in realtà un seguace di Loki e usa gli incantesimi nella forma inversa quando è sicuro che non possano risalire a lui. Flosi non sa che Bersi è un seguace di Loki, e viceversa.

Finn: C3. Questo personaggio è un animale da feste. Ha una decisa predilezione per il cibo e per le bevande, e di tanto in tanto si lascia andare ad un urlo agghiacciante che lui chiama il suo "grido di guerra". Gli altri berserker si divertono e lo applaudono sempre dopo questo rumore prodigioso.

Sven: G2; Fiducioso 14. Il più basso nella gerarchia. Giovane e desideroso di dimostrare il suo valore ai compagni, Sven viene spesso spintonato per il divertimento generale.

La Guardia Personale

La Guardia resta fedele personalmente ad Harek, nonostante siano amareggiati dal fatto che i berserker siano diventati i compagni più stretti dello jarl e che essi ora siano seduti con tutti gli onori alla destra di Harek. Non amano Hoskuld e considerano



Atli o Hogni molto più degni di essere i successori di Harek.

I membri della Guardia hanno una certa diffidenza verso Flosi e Jarrett, perché li sospettano di aver messo lo zampino nelle accuse affettate di tradimento che hanno portato Atli ed Hogni ad essere banditi. In ogni caso, credono che Einar sia stato l'agente principale della cospirazione che ha portato alla rimozione di Atli e Hogni, dal momento che Einar e i berserker sono entrati nelle grazie di Harek da quando egli ha messo fuori legge i suoi figli maggiori. Ritengono che la prova sia evidente: Einar e i berserker hanno avuto un profitto da questa storia, quindi devono esserci Einar e i berserker alla base di questo complotto. Se il loro ragionamento viene messo in dubbio, appare chiaro che questi uomini hanno un metro di giudizio molto semplice e ingenuo. Non riescono a capire che Einar non possiede la sottigliezza necessaria a questo tipo di cospirazione.

Brand, Thorgils e Skamkel sanno dove sono Atli e Hogni e Brand rimane in contatto con Hogni attraverso dei messaggi segreti che portano i sacerdoti del culto di Frey. Questi uomini sono riluttanti a condividere quello che sanno, perché sarebbe una prova di slealtà nei confronti dello jarl. Solo se i

PG riescono a guadagnarsi la fiducia di Brand gli altri saranno disposti a parlare apertamente con loro.

Un tempo una forza imponente, la Guardia Personale di Harek ha perso smalto e capacità dopo la messa al bando di Atli e Hogni. Alcuni nobili guerrieri hanno accampato scuse per assentarsi dalla Dimora di Harek, e i loro posti sono stati presi da giovani arrampicatori sociali ignari dello stato di indebolimento del clan Vastergard. Brand, Thorgils e Skamkel sono gli unici rimasti dai giorni di gloria della vecchia Guardia. Loro fanno quello che possono con i nuovi membri, ma i nuovi venuti non sono di prima scelta e sono privi della caratura morale necessaria in un'unità di questo livello.

Brand Cuore d'Orso: G11; *spada +1*, +2 *contro incantatori*. Seguace di Frey. Capo della Guardia, rispettato e onorato.

Thorgils: G8; *lancia +1*; Fiducioso 5. Seguace di Frey. Senza alcuna ragione, sospetta che i PG stiano cospirando con Einar per accusare la Guardia Personale di tradimento.

Skamkel il Peloso: G5; Ottimo arciere (Ds 18); *frece +2*. Seguace di Frey.

Thrain: G3; *scudo +1*. Seguace di Odino.

Hakon Becco di Falco: G3. Seguace di Frey.

Seamund: G3. Seguace di Odino.

Olaf: G2. Seguace di Thor.

Kalf: G1. Seguace di Thor.

Arnor: G1. Seguace di Thor.

PERSONAGGI SECONDARI

Kalf il Duellante: G12 ma combatte come un G2 a causa della sua età avanzata; Dogmatico 18, Modesto 2. Il Duellante è il malfermo fratello più giovane nonché consigliere dello jarl. Kalf sinceramente ma stupidamente consiglia di rifiutare qualsiasi nuova idea o richiesta di aiuto che non provenga da un membro del clan. Per persuaderlo altrimenti, i PG devono dimostrargli che è in errore senza metterlo in imbarazzo davanti al suo jarl e ai parenti. Quando vede la verità, la accetta, a meno che non sia accecato dall'orgoglio ferito.

Skapti lo Scaldo: C2; Apertura Mentale 15, Cauto 5. Skapti è un giovane scaldo viaggiatore, alla ricerca di qualche saga eroica da abbellire con la sua poesia. È in cerca di antiche storie dimenticate incise sulle pietre runiche, e segue gli eroi che riesce a trovare sperando di assistere ad

AVVENTURE

un'impresa eroica. È ospite nella dimora di Harek, e passa il tempo ingrassando mentre decide dove andare in cerca della prossima avventura.

Skapti ha trovato alcune persone interessanti qui, ma non necessariamente coloro che si aspettano le sue attenzioni. C'è la Vecchia Nera, con le sue storie sinistre; Erika, con la sua immaginazione surreale; e Lodin il Berserker, i cui cupi stati d'animo e le sfuriate sembrano a Skapti così romanticamente tragici.

I PG, ovviamente, rappresenteranno per Skapti una garanzia per un'avventura, e quindi si attaccherà a loro come una sanguisuga. I PG non possono sbarazzarsi di lui facilmente, e lo scaldo è così curioso ed avventato che li metterà nei guai sicuramente.

La Vecchia Nera (Sigrid Halldorsdottir): Donna saggia di 4° livello. Leale 2, Onesta 18. La Vecchia Nera è una donna anziana sporca e trasandata, con occhi penetranti e lineamenti duri. È stata al servizio di Harek per decenni e lui la mantiene nella sua dimora come una sorta di portafortuna. Harek ripone poca fiducia nella sua lettura delle pietre runiche, ma la rispetta per la sua conoscenza dei poteri oscuri e delle leggende locali.

La Vecchia resta nascosta nelle ombre, pronta a servire la volontà del suo padrone. È esperta di veleni, rune e leggende nordiche, e ha il potere di trasformare qualsiasi esagerata spacconeria in una maledizione che perseguiterà il soggetto fino a quando questi non realizzerà in qualche modo le sue affermazioni.

Flosi ha fatto riferimento a dei possibili interessi reciproci, ma lei ha finto di rimanere indifferente. La Vecchia si interessa solo di se stessa, e si venderà al miglior offerente. Se i PG si rivolgono a lei per delle informazioni o per un aiuto, lo pagheranno a caro prezzo. Se si mostrano disattenti e permettono a Flosi di ottenere l'aiuto della Vecchia Nera, Flosi farà buon uso della conoscenza dei veleni e delle abilità magiche della donna.

Servi, Braccianti e altri Residenti: UC. Gli altri PNG minori di questo scenario si dividono in due gruppi, nessuno dei quali può essere di qualche aiuto per i PG.

Ci sono quelli che sono troppo ottusi o compiacenti per accorgersi del graduale declino della fortuna e della reputazione del loro signore e del suo clan. Non vedono di

buon occhio l'intromissione dei PG negli affari del clan. Arrabbiati ed indignati, non presteranno ascolto a nessuna chiacchiera riguardante il tradimento ed il complotto, e riporteranno subito questi discorsi ad Harek, Hoskuld, Einar o Flosi.

Il secondo gruppo è così scoraggiato e timoroso che evita qualsiasi conflitto con lo jarl e i suoi seguaci prediletti. Eviteranno i PG ogni volta che possono. Se messi con le spalle al muro in un colloquio privato, faranno ostinatamente i finti tonti, convinti che i PG siano delle spie.

La Trama

Valdahelm è un elmo magico placcato in argento e decorato con oro e gemme. Quando viene indossato dal legittimo sovrano del clan Vastergard, la parola di comando "freafast" aumenterà automaticamente il Carisma di chi lo indossa a 18.

Flosi la Volpe ha fatto in modo, con l'aiuto di un artigiano Modrigswerg, di manomettere l'elmo. Ora, in aggiunta al suo effetto originario, chi lo indossa (Harek) lancia su se stesso un incantesimo *charme* quando pronuncia la parola di comando. Dal momento che chi lo usa lancia l'incantesimo su se stesso, Harek non può fare alcun tiro salvezza e non viene attivato il potere del suo Martello della Giustizia di respingere incantesimi.

La persona sotto l'effetto dello *charme* viene controllata dal possessore di un amuleto magico a forma di una semplice fibbia di cintura, al momento di proprietà di Flosi la Volpe. Solo tre persone all'interno della proprietà sanno che il Valdahelm è stato manomesso: Flosi, Gjaflaug e Hoskuld.

Harek invoca il potere magico del Valdahelm almeno una volta al giorno durante il pasto serale, e in tutte le altre occasioni in cui desidera impressionare coloro che si trovano intorno a lui. Harek nella sua vecchiaia sta diventando sempre più paranoico e diffidente, e sente sempre più la necessità di invocare l'autorità dell'elmo per certificare la sua signoria. Flosi incoraggia questa paranoia di Harek, fingendo nel frattempo di essere una persona ingenua e degna di fiducia. Un esempio dei suoi soliti discorsi è: "Mio signore, come mai trattate il capitano della vostra Guardia Personale come se non

aveste fiducia nei vostri nobili guerrieri? Potrebbero forse cospirare contro il loro legittimo signore? Sono sicuro di no. Certo, non dimostrano alcun affetto per Hoskuld e parlano bene di coloro che voi avete bandito—ma sono leali, e credo che seguano la vostra volontà, o mi sbaglio?"

Allestire lo Scenario

La Dimora Jarl è uno scenario con complicate indagini investigative, con molti PNG guidati da motivazioni complesse, e una trama ricca di distrazioni e false piste.

I giocatori che amano cimentarsi con l'azione si divertiranno di più in questo scenario se voi li guiderete attraverso la sequenza di eventi suggerita di seguito. I giocatori che amano di più il gioco di ruolo e il lavoro investigativo, d'altro canto, potrebbero essere più felici se non li guidate passo passo. Potrebbero preferire di essere gettati nel mezzo della storia ed essere lasciati liberi di trovare la loro personale strada attraverso le storie e le finzioni dei PNG, scoprendo la trama centrale dietro al complotto per conto loro.

Introduzione allo Scenario

Al gruppo dei PG viene chiesto di fare visita alla Gran Dimora di Vastergard e di scoprire quale influenza sta minando lo status e l'onore del clan Vastergard e del suo signore. Ci sono diversi individui o organizzazioni che potrebbero richiedere o comandare un tale servizio:

- Ragnar l'Audace, il Signore della Guerra dei Protettorati, è preoccupato dall'indebolimento di un sostenitore ed un alleato così importante. Offre al gruppo una bella somma per agire come suoi agenti.
- I sacerdoti di Odino o di Frey/Freyja del dominio sono preoccupati per i loro seguaci. Chiedono i servizi di uno o più dei loro seguaci tra i PG per andare ad investigare.
- Brand Cuore d'Orso, amico o parente della famiglia di un PG, ha mandato un messaggio richiedendo l'aiuto per il legame del clan, della famiglia o dell'amicizia.
- I PG incontrano i fuorilegge Atli o Hogni, e viene promessa loro ricchezza e una posizione di prestigio se libereranno Harek da qualunque influenza malvagia sia riuscita a far rivoltare un padre contro i suoi figli.

BENVENUTI NELLA DIMORA DELLO

Jarl: I PG vanno alla dimora di Harek. Possono andare direttamente alla casa tribale o decidere prima di parlare con gli abitanti del villaggio e con i sacerdoti locali. Si presentano ad Harek, viene dato loro il benvenuto e gli viene offerta l'ospitalità come da usanza. Ogni PG riceve un grado di onori diverso in base alla sua reputazione e alla sua classe (ai guerrieri famosi viene dato ampio riconoscimento e gli viene offerto uno spazio per dormire nella Dimora di Kalf; i maghi, i nani e simili vengono trattati freddamente e viene offerto loro uno spazio per dormire nella capanna degli ospiti).

Ognuno dei PNG principali viene presentato ai PG per nome e anche i PG sono incoraggiati a presentarsi alla famiglia dello jarl. I berserker si prodigheranno in qualche spacconeria contenuta e composta e cercheranno di adescare i PG. Poi i PG vengono congedati, viene consentito loro libero accesso nella casa tribale e viene richiesta la loro presenza ad una festa in loro onore che si svolgerà quella sera.

La Festa dello Jarl: La festa si tiene nella Grande Sala. I berserker ed Einar si siedono alla destra di Harek. Hoskuld, Gjaflaug, Kalf, Skapti lo Scaldo e Flosi si siedono alla sinistra di Harek. La Guardia Personale è seduta sulla sinistra, oltre i membri della famiglia, e i PG sono seduti sulla destra, dopo i berserker. I PG che bevono in maniera contenuta vengono derisi dai berserker, e quelli che bevono forte devono fare una prova di Costituzione. Se falliscono, ricevono una penalità di -3 alla Destrezza.

Skapti suggerisce una sfida di spacconerie, per la delizia di tutti i presenti. Harek chiede che la Guardia Personale, i berserker e i PG partecipino alla sfida. Ad Hoskuld viene concesso l'onore di fare da giudice alla sfida.

Il DM dovrebbe creare un'alternanza tra i tre gruppi, iniziando con i personaggi che hanno i livelli più bassi. La Guardia Personale è sottomessa e poco ispirata nel suo racconto, un indizio del suo scarso morale. I berserker sono sfrenati e sarcastici nelle loro spaccionate, prendendo di mira i maghi, i ladri, i nani o altre classi di PG di basso rango nelle loro battute sarcastiche. (Per esempio, Finn si vanta di una volta in

cui ha messo le bardature da cavallo a sei nani, poi ha attraversato un ruscello a cavallo delle loro schiene: "Oh, è stato terribilmente pericoloso! Per il Martello di Thor, quelle piccole teste calve sono scivolose quando sono bagnate!").

A prescindere dalla qualità della prova dei PG, Hoskuld sceglierà uno dei berserker come vincitore, ed il suo gruppo si scatena: applausi e schiamazzi, lancio di panche e di asce, ingurgitando boccali su boccali di birra. Durante questi festeggiamenti sconclusionati, uno dei berserker "accidentalmente" colpisce un PG, preferibilmente uno dei personaggi più deboli come un mago o un ladro. Il danno procurato non sarà sicuramente letale, ma se i PG sono deboli, i berserker faranno qualcosa tipo sputare, dare uno spintone o una pacca violenta (qualcosa che richieda una risposta senza accendere una faida).

Che cosa fanno i PG?

- Se i PG colpiscono a loro volta i berserker, scoppia un parapiglia generale tra i berserker e i PG. La Guardia Personale non si fa coinvolgere. Dopo 1d6+4 round di combattimento, Harek (che si stava ovviamente divertendo molto) ordina di cessare la baruffa. I berserker obbediscono, ma se pensano di poterla fare franca, tireranno un ultimo colpo basso ai PG, fingendosi poi innocenti.

Harek chiede con sguardo severo chi ha iniziato la lotta. Il berserker che aveva colpito il PG indica in maniera innocente la sua vittima e dice: "Lui. È stato lui". A prescindere dalle proteste dei PG, Harek ordina che i PG siano presi in custodia dai berserker e che siano tenuti prigionieri per il resto della loro permanenza.

- Se i PG non colpiscono a loro volta i berserker, ma denunciano la scorrettezza e chiedono un duello, Harek acconsente allegramente. Il duello si combatte secondo l'usanza dell'*holmgang*, senza armatura, senza magia, solo armi in mano e fino alla prima ferita. Il duello procede normalmente. In ogni caso, dopo che il primo sangue viene versato, il berserker sferra un altro colpo basso—di nuovo, per danneggiare, preferibilmente per umiliare ma non per uccidere. Poi lascia cadere la sua arma, mostra le sue mani vuote e fa l'aria da innocente. La Guardia Personale fischia con disprezzo, i berserker ridono in maniera sguaiaata per il colpo a tradimento, e Harek

appare severo ma divertito. Il berserker che ha recato l'offesa viene espulso dalla sala con una bella lavata di testa da parte di Harek, ma gli altri berserker si siedono intorno facendo dei sorrisetti e ridacchiando verso i PG.

- Se i PG non fanno niente in risposta all'essere stati provocati, i berserker alla fine diventano più calmi e si fanno l'occholino a vicenda, confidenti nel fatto di aver trovato un gruppo di codardi con cui potersi divertire.

Alla fine la festa ha termine. I PG vanno ai posti letto che sono stati loro assegnati. I berserker li seguono e gli urlano alcuni insulti a scelta, poi tornano nella Grande Sala e vanno a dormire.

La Caccia: Il giorno dopo Harek propone una piccola battuta di caccia con i suoi ospiti. Harek, Flosi, Hoskuld, Kalf, Einar, Horsa, Brand, Stemkel ed i PG sono invitati ad unirsi alla caccia. È costume che per questo sport vengano indossate solo armature di cuoio e scudo (se necessario prestati dall'anfitrione) e le uniche armi ammesse sono i pugnali e le lance. Lord Harek indossa la sua cotta di maglia, su consiglio di Flosi e per rispetto della sua età. L'utilizzo della magia in un tale tipo di caccia viene considerato un comportamento antisportivo, ma viene tollerato nel caso in cui serva a prevenire delle ferite serie ai partecipanti.

Stemkel è il capo dei segugi. I cani stanano in poco tempo un branco di cinghiali.

<p>Cinghiale (6): CA 7; DV 3; N. ATT. 1 zanna; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G2°; ML 9; T nessuno; PX 35).</p>
--

Harek, Hoskuld e gli altri uomini dello jarl smontano per affrontare la carica dei cinghiali. (Qualunque personaggio con l'abilità Cavalcare sa che è vile rischiare di far rimanere ferito il proprio cavallo durante la caccia). Durante il combattimento che ne segue, Flosi usa *blocca persona* contro quattro PG che sono nel mezzo della mischia e minacciati dai cinghiali. Solo un PG che non sia nella mischia e che stia appositamente fermo a guardare Flosi può accorgersi del fatto che ha usato l'incantesimo. E anche così, non ci sarà comunque alcuna prova.

AVVENTURE

Qualcuno (un PG o un PNG) avverte che un incantesimo ostile è stato usato contro il gruppo. Il gruppo si raduna per proteggere lo jarl, che è sinceramente preoccupato. Harek invoca Valdahelm, gridando “Riunitevi a me!”. Lo jarl invia Brand e Stemkel nella foresta per cercare tracce degli assalitori, dichiara terminata la caccia e ritorna alla Gran Dimora.

Harek poi convoca ogni PG e PNG individualmente, e li interroga su cosa hanno visto e cosa pensano che possa essere successo. In seguito, dice: “Mi devo ritirare per ponderare su quanto accaduto. Raddoppiate le guardie al cancello e sulle mura. Nessuno può lasciare o entrare nelle mura della proprietà senza il mio permesso. Per favore, unitevi di nuovo a me per la cena di questa sera.”

La Gara di Bevute: A cena Harek è di pessimo umore, e tutti parlano a mezza bocca. Infine, nel tentativo di risollevarlo l'umore, Einar propone di fare una gara di bevute. Harek sembra allietato da questa prospettiva e invita i PG a partecipare. Harek invita anche Hoskuld, Skapti, i berserker e la Guardia Personale e annuncia in maniera ardimentosa che anche lui parteciperà alla gara.

Dopo ogni giro di birra trangugiata, fate una prova di Costituzione per tutti i partecipanti. Coloro che la superano restano in piedi. Riducete la loro Costituzione di un punto e ripetete il giro. L'ultimo uomo che resta in piedi è il vincitore e riceve un piatto d'oro dal tesoro di Harek, premiato dallo jarl che viene tenuto in piedi da Flosi e Kalf con un discorso un po' confuso. Harek poi crolla a dormire sul tavolo.

Le regole di cortesia prevedono che nessuno possa lasciare la tavola senza il permesso dell'anfitrione, quindi tutti dormono sulla tavola quella notte. Nessuno dei PNG prova ad alzarsi. Se i PG provano a lasciare la stanza, i berserker si svegliano ubriachi e indignati per l'offesa verso il loro signore e minacciano: “Sedetevi o noi vi... noi vi... *RUTTO*... strapperemo le braccia”. I PG dovrebbero capire che, anche se i berserker non possono mettere in pratica la loro minaccia in questo momento, proveranno a farlo più tardi.

La Sfida di Holmgang: Quanto i PG si svegliano, ci sono un sacco di borbottii e di confusione dal momento che tutti gli eroi con i postumi della sbornia (sia PG che PNG) si scontrano l'uno con l'altro provocandosi qualche livido.

Improvvisamente, Knut Ammazzaparenti, che non riesce a trovare il suo *martello +1*, sceglie un PG e sostiene che sia stato lui a rubargli l'arma (in realtà, è stato Flosi la sera precedente a prendere l'arma ed a nascondersela). Harek immediatamente chiede a Knut di fornire le prove della sua accusa. Knut storce la bocca e chiede un processo per combattimento per stabilire la verità. Einar offre di usare un incantesimo di *rivela bugie*, ma Knut testardamente insiste per un processo per combattimento, sostenendo che il PG potrebbe essere protetto dalla magia dei suoi amici in grado di usare gli incantesimi.

Harek concorda con rammarico che, in base all'usanza, Knut ha titolo per richiedere il processo per combattimento. Brand ricorda ad Harek che in questi casi l'accusato può nominare un campione che combatta al suo posto. Harek acconsente e dichiara che il duello si svolgerà come un *holmgang*, da combattere con armi contundenti “fino a quando uno dei due non riesca più a proseguire”. (Ciò si verifica in caso di perdita dei sensi o di morte. Solo la metà di ogni danno è permanente; quando la vittima arriva a zero punti ferita o meno, perde i sensi. Vedi maggiori dettagli sull'*holmgang* nella *Guida del Giocatore* a pag. 9).

Se il PG vince, al berserker viene imposto di chiedere scusa al PG. Se vince il berserker, al PG viene imposto di restituire l'oggetto rubato o di pagare un prezzo equivalente a compensazione. Se il PG perde, allora Brand si offrirà di pagare il compenso per l'arma perduta, disgustato dal comportamento del berserker e vergognandosi dell'ospitalità offerta dalla sala del suo signore. Brand e il resto della Guardia Personale poi si dileguano in fretta. Harek, vergognandosi, chiede perdono ai PG e si scusa, rifugiandosi nei suoi appartamenti privati.

Scoprire il Ruolo di Flosi: I PG possono aver già portato avanti alcune indagini che rivelano il potere che Flosi

esercita su Harek. In ogni caso, se i PG non hanno scoperto alcun indizio in questo tempo che permetta loro di agire contro il malvagio sacerdote, probabilmente si sentiranno frustrati. Di seguito ci sono tre modi con cui i PNG possono aiutare i PG a trovare la strada per agire:

1. La Vecchia Nera ha deciso di smascherare Flosi prima che lui porti il clan alla distruzione completa. Ha quindi deciso di utilizzare i PG come sue pedine. Se i PG hanno successo nello smascherare Flosi per il malvagio che è, il suo posto nella Dimora di Harek è ancora una volta al sicuro. Ma se i PG falliscono e Flosi si sbarazza della loro minaccia, la parte recitata dalla Vecchia Nera non verrà rivelata, lasciandole la possibilità di appianare la sua posizione con Flosi.

La Vecchia Nera lascia i seguenti indizi anonimi, scritti con le rune, in un luogo dove un PG chierico possa trovarli: “*Individua il magico—l'elmo o lo jarl? Individua il magico—la cintura di Flosi*”.

2. Jarrett sgattaiola fino ad un PG mago o chierico e insinua che sa qualcosa che merita un paio di oggetti magici. Se i PG vengono con due oggetti magici di qualsiasi tipo come pagamento, Jarrett svela che ha esaminato Flosi con un incantesimo di *ESP* e ha scoperto che Flosi sta usando un incantesimo di *charme* su Harek. “Che io sia dannato se riesco a capire come quella mezza calzetta sia riuscito a fare una cosa del genere. Di sicuro non è un mago. Inoltre, anche se lo fosse, l'incantesimo di *charme* non sarebbe particolarmente utile. Un grande eroe dalla volontà di ferro come Harek non si sarebbe sottomesso così facilmente alla sua influenza”. Quindi tocca ai PG scoprire l'effetto di *charme* che viene dal Valdahelm e l'amuleto di controllo sulla cintura di Flosi.

3. Skapti lo Scaldo va dai PG e racconta loro alcune cose che ha sentito da Erika:

“Guarda, Erika è solo una bambina con una fervida immaginazione, ma è piuttosto sveglia. Mi ha detto che suo fratello Hoskuld è sgattaiolato fuori nelle notti senza luna per incontrare delle persone nella foresta e poi sparire. Lei pensa anche che Flosi sia un mago. Lo ha visto parlare con quel topo addestrato che ha suo fratello”.

Se ulteriormente interrogato, Skapti menziona il fatto che anche Hoskuld parla con quel topo addomesticato, sebbene sia ad Erika che a Skapti questa sembri una cosa

molto inusuale... “Dopotutto, Hoskuld è un chierico e i chierici sanno parlare con gli animali in qualunque momento, no?”.

In realtà, è attraverso questo topo addomesticato che Flosi comunica con Hoskuld sulle questioni che concernono la cospirazione per controllare Harek e governare il clan Vastergard. Dal momento che Hoskuld e Flosi non sono mai stati visti insieme, nessuno potrebbe mai sospettare che loro siano i cospiratori.

Interrogare questo topo rivelerebbe tutti i dettagli del complotto (dal punto di vista di un topo): come l'elmo magico dello jarl sia stato manomesso, e come Flosi abbia promesso ad Hoskuld di diventare il prossimo jarl in cambio della sua collaborazione. Ovviamente, riuscire ad organizzare l'interrogatorio del topo non è una questione semplice, dal momento che questo vive nelle stanze private della Dimora di Harek, dove solo i membri della famiglia, i servi e i consiglieri di fiducia come Flosi vengono ammessi. Una possibilità è quella di ottenere la collaborazione di Erika, che è più che disposta di rapire il topo e consegnarlo ai PG.

Il Gran Finale: Le circostanze dovrebbero ora aver raggiunto il punto dove i personaggi sono davvero pronti per fare giustizia. L'ambientazione ideale per questo confronto acceso è una festa serale nella Dimora di Harek.

Dopo tutti i problemi recenti, ognuno è al limite, ma nessuno può rifiutare la richiesta del signore di unirsi a lui per la cena. Harek inizia invocando il potere del suo elmo per aumentare il suo Carisma, per poi scusarsi con i suoi ospiti e con i suoi seguaci per gli eventi sfortunati che si sono verificati negli ultimi giorni. Si prende la responsabilità di quanto accaduto, come signore e come anfitrione. Harek implora tutti di abbandonare i loro rancori e di onorare l'ospitalità della sua tavola parlando in maniera composta e festeggiando in maniera gradevole.

Ma prima che Harek si levi l'elmo, Flosi si alza in piedi, ringrazia il suo signore, e inizia a parlare in un tono di voce tranquillo:

“Anzi, gli eventi degli ultimi giorni sono stati incresciosi—e tanto più per la sofferenza e il pericolo inusitato che ha minacciato voi, il vostro clan e i vostri parenti. Accolgo volentieri l'opportunità di rimettere le cose a posto, particolarmente

per...” (la voce di Flosi cambia da un tono confidenziale ad un tono di comando, e indica nettamente i PG) “...rivelare gli agenti che hanno minacciato voi e i membri del clan Vastergard! Ecco, questi sono i furfanti venuti come assassini e spie! Prendeteli!”.

Tutto va fuori controllo. Sotto l'influsso dello *charme* di Flosi, Harek salta in piedi come un burattino e ordina ai suoi uomini di prendere i PG. Einar—confuso, ma leale ed obbediente—immediatamente scaglia i suoi berserker e i suoi incantesimi nella mischia. Hoskuld inizia a indirizzare un po' di incantesimi verso i PG, essendo stato avvisato da Flosi del conflitto imminente.

Dall'altro lato, Brand e la Guardia, insieme con qualsiasi PNG amichevole verso i PG, nel primo round esiteranno, sorpresi. I PG stessi saranno probabilmente sorpresi nel primo round, ma in quel round devono fronteggiare solamente un incantesimo scagliato da Hoskuld.

Nei round successivi, Brand, la Guardia Personale e ogni altri PNG amichevole verso i PG accorrono in loro aiuto. Brand e la Guardia Personale hanno atteso per mesi uno scontro con i berserker; attaccano subito Einar e i suoi uomini. I PG sono abbastanza liberi di scegliere i loro obiettivi, e Flosi, Hoskuld e Harek sono dei logici avversari. In ogni caso, i PG dovrebbero capire subito che la Guardia Personale verrà sovrastata dai berserker sia a causa degli incantesimi di cui dispone Einar che per il livello superiore dei PNG berserker. I guardiani avranno quindi bisogno dell'aiuto dei PG o non avranno alcuna possibilità.

Skapti rimarrà neutrale, proteggendo Erika, a meno che non sia diventato amico dei PG. Kalf, la Vecchia Nera e Gjaflaug proveranno a ritirarsi negli appartamenti privati di Harek. Erika potrebbe essere una spettatrice eccitata o, se è diventata amica dei PG, giocherà qualche scherzo a Flosi o ad Hoskuld, facendogli perdere alcuni round di azione. Jarrett starà alla larga e penserà a proteggere se stesso, a meno che non abbia fatto in precedenza un accordo con i PG.

Se un PG riesce a raggiungere Harek, rimuovere il Valdahelm e dissolvere l'incantesimo di *charme* o rimpiazzarlo con un altro *charme*, Harek realizzerà di essere stato ingannato. Ordinerà a tutti di interrompere i combattimenti. Einar obbedirà e affronterà qualsiasi berserker che

si rifiuterà di obbedire. Se i PG riescono, in poche brevi parole, a dire ad Harek che Hoskuld e Flosi sono i responsabili, egli ordinerà ad Einar e ai berserker di prendere invece Hoskuld e Flosi—una vittoria facile e veloce per i Bravi Ragazzi. La prolissità comporterà lunghe discussioni e accuse reciproche da parte di tutti.

D'altro canto, una battaglia feroce dei PG e dei loro amici contro Harek, Hoskuld, Flosi, Einar e i berserker non dovrebbe durare a lungo. Se le cose iniziano a girare contro Flosi, egli inizierà a fuggire, dirigendosi verso il capanno dove due dei cavalli favoriti dello jarl riposano. Hoskuld è troppo indolente e inetto per scappare. Einar e i suoi ragazzi combatteranno fino alla morte sotto il comando del loro signore. Se ad Einar viene dimostrato che il suo signore è stato incantato, Einar utilizzerà le sue abilità e i suoi incantesimi per fermare il combattimento e pianificare la sua prossima mossa.

Se i PG non riescono a sconfiggere Harek, Flosi, Hoskuld e i loro amici, i PG e la Guardia Personale potranno essere o uccisi o catturati. I personaggi e i PNG catturati vengono giudicati colpevoli di tradimento, privati dei loro averi (come compensazione per tutti i danni e le offese arrecate al clan Vastergard) e banditi dal dominio. Harek concede loro un vantaggio di un'ora a piedi, poi invia i suoi berserker contro i fuorilegge disarmati per ucciderli.

Riepilogo: I PG hanno bisogno di guadagnare abbastanza tempo per insinuare dei dubbi nella mente di Einar. Einar è fondamentalmente un bravo ragazzo e sveglio abbastanza per realizzare che una combutta tra Flosi ed Hoskuld spiegherebbe il modo peculiare con cui Atli e Hogni sono stati messi fuorilegge e banditi. Einar non si sente obbligato a seguire gli ordini di un signore ammalato e manipolato.

Una volta che i dubbi sono stati insinuati, Einar tiene i suoi uomini sotto controllo. I berserker e la Guardia Personale sono profondamente coinvolti dai loro rancori personali, ma entrambi i gruppi sono fedeli al loro signore e al loro comandante. Inoltre, come tutti i Normanni, sono a disagio con la magia e profondamente turbati all'idea che il loro signore possa essere la marionetta di un incantatore.

AVVENTURE

Una volta che le cose sono sotto controllo, Flosi e Hoskuld sono condannati. Appena capisce di essere stato scoperto, Flosi prova a scappare a dorso di cavallo, cosa che dei PG all'erta dovrebbero essere in grado di prevenire. Hoskuld non è furbo e continua a combattere fino a quando non viene ucciso o disarmato.

Quando Harek viene liberato dal controllo magico di Flosi, ordina immediatamente di prendere prigionieri Hoskuld e Flosi, e invita i PG e in PNG a spiegargli la situazione. Dopo che gli viene illustrato tutto il complotto, Harek cancella immediatamente la sentenza che aveva messo fuorilegge Atli ed Hogni. Poi priva Flosi e Hoskuld dei loro beni e li dichiara fuorilegge. Harek concede loro un vantaggio di un'ora a piedi, poi invia i suoi berserker contro i fuorilegge. I PG vengono invitati ad unirsi alla caccia.

SUGGERIMENTI PER LA MESSINSCENA

Qui ci sono una serie di strategie che i PG possono mettere in campo per investigare sui misteri che si celano dietro il declino del clan Vastergard e le risposte che il DM può dare.

1. Tecniche investigative Fantasy: In aggiunta alle tecniche di investigazione abituali come interrogare le persone informate dei fatti, perquisire le dimore dei sospetti alla ricerca di prove fisiche e pedinare i sospetti, i personaggi fantasy hanno gli incantesimi a loro disposizione, e i PNG avversari hanno i loro contro-incantesimi. Due incantesimi—*ESP* e *chiaroveggenza*—sono particolarmente utili. Un inseguitore *invisibile* e *silenzioso* può apprendere molte cose mentre osserva un sospetto.

È estremamente scortese usare incantesimi senza il permesso di un ospite o del soggetto, specialmente nelle Terre del Nord dove i maghi sono disprezzati. Qualsiasi personaggio che venga scoperto a utilizzare un incantesimo può essere sfidato a duello per riparare all'offesa e messo agli arresti domiciliari. Con discrezione e buon senso, i PG dovrebbero essere in grado di sfruttare i loro incantesimi senza dare nell'occhio o quando gli altri sono distratti. I risultati:

- Flosi è effettivamente assorbito nel suo falso ruolo come consigliere attempato e benintenzionato dello jarl. I suoi pensieri

superficiali, se letti con *ESP*, non riveleranno di solito nulla che contraddica questa immagine. In ogni caso, quando crede di non essere visto, abbandona l'abito del consigliere e ritorna alla sua vera personalità; usare *ESP* in questi momenti potrebbe rivelare una parte dei suoi piani.

- Hoskuld è meno disciplinato, ma anche meno interessato a controllare suo padre e preferisce concentrarsi per potenziare le sue abilità come seguace di Hel. Un *ESP* lanciato su Hoskuld intercetterà probabilmente i suoi pensieri relativi ai piani con i seguaci di Hel (generalmente cavalcare nei dintorni e scavare per trafugare i cadaveri dai cimiteri) piuttosto che sulla cospirazione con Flosi.

- Un *ESP* su Harek non rivelerà niente di più di quello che ci si aspetta da uno jarl: un cauto sospetto sui suoi ospiti non familiari, e la preoccupazione per la sua famiglia e il suo clan. Comunque, i pensieri di Harek rivelano uno schema: si preoccupa costantemente di quale potrebbe essere l'opinione di Flosi su ogni argomento che gli viene in mente. Questa potrebbe non essere una cosa strana, dal momento che Flosi è un consigliere fidato, ma un mago che sia in cerca di prove dell'alterazione della mente di Harek potrebbe avere basi sufficienti per sospettare di Flosi.

L'incantesimo *individuazione del male* fornisce ai PG delle informazioni potenzialmente fuorvianti. Harek, per esempio, viene sempre individuato come malvagio—che è vero, dal momento che ha intenzioni ostili verso i PG. Ciò in realtà è dovuto all'effetto della malia del Valdahelm e del consiglio di Flosi, e non costituisce una prova che Harek sia effettivamente malvagio. Inoltre, l'unico altro PNG che inizialmente viene individuato come malvagio è Hoskuld, che è cattivo ed è troppo indolente per nascondere. Come lo scenario va avanti, ed Einar e i suoi berserker si mettono ad ostacolare i PG, anche loro saranno individuati come malvagi. L'attitudine degli altri PNG nei confronti dei PG può diventare ostile in base alle azioni dei PG. Flosi pone molta attenzione a non rivelare alcuna ostilità verso i PG, eccetto che durante la caccia, quando sta complottando di sferrare un colpo ai PG, e nell'ultimo atto dello scenario una volta che ha deciso che essi sono una minaccia da eliminare.

Nota per il DM: L'interpretazione dell'incantesimo *individuazione del male* nella vostra campagna può essere differente dall'interpretazione data sopra. Se è così, i PG possono utilizzare l'incantesimo in un modo più semplice per identificare i loro avversari.

2. Cercare PNG Alleati: Questa è una saggia idea. I PNG amichevoli possono aiutare nelle investigazioni e stare al fianco dei PG nello scontro finale.

Alcuni PNG, come Einar e i berserker, sono dogmaticamente fedeli ad Harek e i suoi seguaci e automaticamente sospettosi verso gli stranieri. Non saranno molto disposti a prestare ascolto ai PG. Inoltre, anche se i berserker sono tecnicamente neutrali, si comportano sempre da bulli e hanno lo stesso spirito degli orchetti, il che non fa di loro dei buoni alleati.

I PNG come Jarret e la Vecchia Nera sono esclusivamente concentrati su se stessi. A meno che i PG non offrano loro delle ragguardevoli ricompense, è poco realistico che diventino degli alleati.

Alcuni PNG, come Skapti, Erika, Brand e gli altri, sono naturalmente inclini ad aiutare i PG. Possono credere alle buone intenzioni dei PG, e ascolteranno le prove sul fatto che il loro signore è in pericolo.

3. Attacchi Segreti: Questa è una pessima idea. Uccidere un membro della famiglia, a meno che non sia un incidente o l'esito di un legale duello, significa violare l'ospitalità dello jarl. È diritto dello jarl giudicare, non dei PG. Anche se i PG scoprono il complotto e liberano Harek dall'incanto, lo jarl è obbligato dalla tradizione a bandire gli assassini dalla sua terra.

4. Andare in cerca di Atli e Hogni: Atli ha nascosto la sua identità e si è fatto assoldare come membro dell'equipaggio da un pirata di Ostman. La nave sta attualmente operando a largo della costa dell'Ostland. È quindi improbabile che Atli possa essere raggiunto dai PG.

Hogni sta vivendo sotto falso nome a Norrvik. È in contatto con Brand attraverso i messaggi scambiati attraverso i sacerdoti itineranti di Frey. I PG possono viaggiare fino a Norrvik per procurarsi l'aiuto di Hogni, ma lui si rifiuterà di essere coinvolto, a meno che i PG non abbiano delle solide prove del fatto che suo padre è stato plagiato con la magia. Hogni già presumeva che suo padre fosse stato

influenzato dai suoi consiglieri, un problema abbastanza comune nelle famiglie degli jarl, e sente che non c'è niente che lui possa legalmente fare per impedirlo.

Se i PG ottengono l'aiuto di Hogni, egli tornerà alla Dimora di Harek solo se i PG possono fornirgli un travestimento davvero efficace; Hogni è stato bandito e ritornare senza un permesso vuol dire andare incontro a morte sicura.

Scenari Alternativi

L'intera ambientazione e i PNG dello scenario la Dimora dello Jarl sono facilmente adattabili per altre avventure ideate da voi. Le situazioni e i personaggi possono aver bisogno di essere modificati per adattarsi agli scenari giocati in precedenza.

Impostare una Campagna nelle Terre del Nord

L'Ospitalità del Focolare

Il luogo tradizionale da cui far partire la maggior parte delle avventure è la taverna. Nelle Terre del Nord, iniziare da una taverna è possibile nelle città e negli insediamenti più grandi—in qualsiasi luogo in cui normalmente i viaggiatori trovano riparo e cibo in un insediamento commerciale.

Nelle comunità più piccole, nelle remote regioni di confine, o nell'Ostland legato alla tradizione, dai viaggiatori ci si aspetta che dimorino e mangino con la gente del luogo. Allo straniero deve essere mostrata cortesia e ospitalità: questa è una caratteristica profondamente radicata nella cultura nordica.

In cambio, ci si aspetta che l'ospite sia gentile e rispettoso. È consuetudine offrire un pagamento, in denaro o in servizi (un lavoro o un baratto), per il cibo e l'alloggio che vengono forniti. In molti casi, l'offerta viene rifiutata. D'altro canto, se l'ospite si rende conto che chi dà ospitalità è in ristrettezze economiche, si ritiene appropriato essere abbastanza generosi.

Una parte importante del rituale di cortesia è la condivisione di notizie e pettegolezzi. La gente nei piccoli insediamenti o nelle regioni più remote riceve poco in termini di notizie, e le attende avidamente dai viaggiatori. Allo stesso tempo, l'anfitrione è tenuto a fare la sua

parte e dare agli ospiti quante più informazioni sulle abitudini del posto.

Questa peculiarità culturale garantisce al DM un modo eccellente per offrire ai giocatori spunti per un'avventura, suggerimenti e indizi importanti per lo scenario, o anche informazioni generali sulla gente del posto, sui luoghi, sugli oggetti e sulle leggende. In questo modo, l'anfitrione, la sua famiglia, i servi e i braccianti diventano degli informatori proprio come un oste e la sua clientela sono informatori in un'ambientazione tradizionale in taverna.

La Distribuzione della Popolazione in Termini di Gioco

La descrizione che segue fornisce la distribuzione dei vari tipi di personaggi in termini percentuali all'interno di una popolazione tipo delle Terre del Nord. Le tipologie di personaggi che non sono avventurieri vengono brevemente descritti in termini di abilità nel combattimento in caso di bisogno. Questa informazione è utile per stabilire le risorse di un villaggio o quella di un'intera regione in caso di autodifesa quando la zona è attaccata dai predoni, dagli invasori o dai mostri.

Chierici, Maghi, Ladri, Semi-umani ed altri Avventurieri: 1%

Di varie classi e livelli. Solo una parte di questo numero rappresenta gli avventurieri attivi in un dato momento.

Nani non avventurieri: 2%

Nano 1°: armi assortite, 30% cotta di maglia e scudo. Quasi tutti i nani sono armati. Molti nani che non hanno preso in considerazione la carriera militare o l'avventura tengono con molta cura le armi e le armature di famiglia tramandate come cimeli.

Veterani d'Élite: 2%

Guerriero 11°-36°: jarl, guardie personali, eroi, avventurieri. Qualsiasi tipo di armi ed armature; 100% armi ed armature magiche, ecc. Tranne rare eccezioni, tutti i clan sono governati da abili guerrieri di 11° livello o più alti. I capi clan più potenti possono avere alcuni di questi veterani come parenti stretti o come guardie personali.

Veterani armati: 10%

Guerriero 3°-10°: guerrieri a tempo pieno, soldati e avventurieri. Armi assortite, cotta di maglia e scudo; 10% con armi incantate, o armature o scudi o altri attrezzi.

Non più del 20% sono ingaggiati come combattenti in un dato momento. Molti sono giovani nobili, guerrieri in pensione o anziani, e avventurieri che si sono trasformati in manovali, contadini, artigiani e mercanti.

Armati e addestrati: 15%

Guerriero o Ladro 1°-2°: uomini e donne, da adolescenti a persone di mezz'età, con armi, armatura, addestramento ed esperienza. Armi di vario genere, scudo, 90% armatura di cuoio, 10% cotta di maglia. Questa categoria comprende le reclute militari, i giovani nobili e le guardie, così come gli abitanti della città abituati a vivere per strada e i colonizzatori di frontiera che hanno fatto esperienza con i razziatori ed i mostri.

Armati ma senza esperienza: 10%

UC: uomini e donne, da adolescenti a persone di mezz'età, età che possiedono armi ma non hanno alcun addestramento o esperienza nel combattimento. 90% lancia e scudo; 10% arco. Un numero consistente di uomini liberi possiede armi ma non ha alcun addestramento o esperienza nel loro utilizzo.

Abili ma non combattenti: 20%

UC: uomini e donne, da adolescenti a persone di mezz'età; sani, ma senza armi ed armature. Molti di loro sono donne che non hanno alcun interesse nella guerra. Gli altri sono troppo poveri per possedere un'arma o è proibito loro di avere delle armi personali (i thrall nell'Ostland non possono avere armi).

Inabili al combattimento: 40%

UC: -2 per colpire. I bambini, gli anziani, i malati e altre persone inabili.

Scelta del Clan per i PG

Quando creano i personaggi delle Terre del Nord secondo le procedure indicate nel Manuale del Giocatore, i giocatori vengono invitati a consultarsi con il DM prima di scegliere il loro clan di appartenenza. Di seguito si elencano alcuni fattori da prendere in considerazione prima di fare la vostra scelta.

Alternativa n° 1: Tutti i PG sono dello stesso clan, scelto dal DM. Questa soluzione ha il vantaggio di dare ai PG una ragione per stare insieme e cooperare: la fedeltà al clan. Questo significa anche che se utilizzate come motivi di base di uno scenario le richieste o gli ordini da parte del

AVVENTURE

capo clan, tutti i membri del gruppo saranno costretti ad accettare la missione stabilita.

Alternativa n° 2: I PG vengono da clan diversi, ma il DM limita o di fatto sceglie da quali clan. Il modo più semplice per fare questo è restringere la scelta dei PG ai clan provenienti dalla medesima regione o dalla stessa nazione.

Qui ci sono alcune considerazioni da fare. Per prima cosa, avrete notato che molti clan del Soderfjord hanno diversi intrighi politici e conflitti interni ai clan. Se avete pianificato di svilupparli durante la vostra campagna, sarebbe imprudente avere personaggi provenienti da clan nemici nello stesso gruppo.

Secondo, il Soderfjord e il Vestland hanno delle società più aperte e abbondanza di luoghi selvaggi, e sono quindi ambientazioni migliori per le campagne di basso e medio livello.

Infine, alcuni clan hanno dei ruoli specifici nel background della campagna—per esempio, il clan Ostman dell'Isola di Kalslo è definito come un clan di pirati e di ribelli che si oppone al potente clan che governa l'Ostland. Pianificate in anticipo, e considerate che il clan che avete intenzione di sviluppare (e come lo volete sviluppare) è un elemento importante per la storia generale della campagna.

Alternativa n° 3: I PG scelgono il loro clan di appartenenza senza la guida del DM. Questo potrebbe comportare battibecchi frequenti all'interno del gruppo e problemi per lo scenario quando l'appartenenza ad un clan gioca un ruolo fondamentale nell'avventura. Se i PG trascorreranno la maggior parte della loro avventura nei luoghi selvaggi, nei dungeon o al di fuori delle Terre del Nord, questo non rappresenterà un problema.

Le Donne Sagge (Streghe) —

Questa classe di PNG di esperte di magia è unica nelle culture delle Terre del Nord. Le donne sagge hanno le abilità generali Leggere delle Rune e Mentire e possono usare gli incantesimi sotto riportati. Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco possono essere invertiti.

Incantesimi di Primo Livello

Individuazione del male: incantesimo di 1° livello dei maghi (B41).

Individuazione del magico: incantesimo di 1° livello dei maghi (B39).

Interpretare le rune: incantesimo di 2° livello dei chierici (come descritto nella Guida del Giocatore, pag 30).

Luce magica *: incantesimo di 1° livello dei chierici (B26). Conoscono anche la versione invertita al primo livello.

Protezione dal male: incantesimo di 1° livello dei maghi (B40).

Incantesimi di Secondo Livello

Charme animali: L'effetto di quest'incantesimo è identico all'incantesimo *charme* (B39), ma può essere influenzato qualsiasi animale normale. Gli animali possono fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti.

ESP: incantesimo di 2° livello dei maghi (B41).

Scaccia maledizioni *: incantesimo di 3° livello dei chierici (X7). Conoscono anche la versione invertita al secondo livello.

Vedere l'invisibile: incantesimo di 2° livello dei maghi (B41).

Ventriloquo: incantesimo di 1° livello dei maghi (B41).

Incantesimi di Terzo Livello

Charme: incantesimo di 1° livello dei maghi (B39).

Chiaroveggenza: : incantesimo di 3° livello dei maghi (X12).

Creazione spettrale: incantesimo di 2° livello dei maghi (B41).

Sonno: incantesimo di 1° livello dei maghi (B40).

Volare: incantesimo di 3° livello dei maghi (X12).

Incantesimi di Quarto Livello

Autometamorfosi: incantesimo di 4° livello dei maghi (X14).

Charme mostri: incantesimo di 4° livello dei maghi (X13).

Dissolvi magia: incantesimo di 3° livello dei maghi (X12).

Individuare oggetti: incantesimo di 3° livello dei chierici (X7).

Incantesimi di Quinto Livello

Giara magica: incantesimo di 5° livello dei maghi (X16).

Metamorfosi: incantesimo di 4° livello dei maghi (X14).

Metamorfosi vegetale di massa: incantesimo di 4° livello dei maghi (X14).

Passa pareti: incantesimo di 5° livello dei maghi (X16).

Incantesimi di Sesto Livello

Barriera anti-magia: incantesimo di 6° livello dei maghi (X16).

Evocazione degli elementali: incantesimo di 5° livello dei maghi (X15).

Incantesimo della morte: incantesimo di 6° livello dei maghi (X17).

Incantesimo del ritorno: incantesimo di 6° livello dei chierici (X10).

Le Rune Magiche —

Rune personali: In rare occasioni, i PG possono ricevere una runa personale unica dal loro Patrono Immortale. Di solito questo è appropriato solo se siete in procinto di mettere seriamente alla prova quel personaggio. Per esempio, se avete intenzione di incoraggiare un PG a svolgere una missione difficile e a lungo termine che lui o lei potrebbero giustamente rifiutare, quello potrebbe essere il momento di procurarsi una runa. La runa dovrebbe avere degli effetti magici relativamente significativi che compensino per la maggior parte il mal di pancia del PG per quella missione.

Prevenire l'abuso delle Rune: I DM dovranno considerare con molta attenzione il possibile uso improprio delle rune inventate. Proprio come con altri artefatti o incantesimi, prendetevi il tempo per cercare scappatoie nella descrizione dei poteri prima di consegnare la runa ad un giocatore. Il DM potrebbe anche voler introdurre gradualmente nuovi poteri alle rune già in dotazione. Applicate le medesime accortezze. Notate che molti dei poteri delle rune sono già disponibili come incantesimi di un tipo o di un altro. Questo suggerisce che i poteri di un incantesimo ad oggi non adattato potrebbero rappresentare un buon punto di partenza per trovare idee per dei nuovi poteri delle rune.

Se pensate che i giocatori possano presumibilmente abusare delle rune, stabilite un precedente che comporti un'alterazione cosmica nella funzione di una runa all'interno della campagna, solo nel caso in cui il potere di una runa rischi di sbilanciare il gioco. Per esempio, inventate un mito di come una certa runa una volta

donasse un potere meraviglioso, ma qualche imbecille abusò del suo potere, così Odino alterò la runa per sempre, ed essa non ha mai più funzionato.

Aiuti visivi: Le rune erano largamente utilizzate dai Vichinghi reali per identificare i loro averi personali e per l'arricchimento magico che loro credevano le rune potessero offrire.

Degli ausili visivi possono aumentare il divertimento nel gioco. I giocatori possono disegnare i loro oggetti incisi con le rune sulle loro schede per una facile consultazione. Gli oggetti che di solito vengono marcati con le rune sono le armi, le armature e gli scudi, le frecce e le pietre da fionda, gli amuleti, le navi, ecc.

Il DM può disegnare su dei fogli gli oggetti in cui i personaggi potrebbero imbattersi nelle loro spedizioni e nelle loro avventure, e poi tirare fuori il foglio quando i PG effettivamente trovano l'oggetto.

Prevenire l'abuso nell'Uso delle Abilità Generali

I giocatori oppressi di solito cercano di inventarsi un modo di applicare le regole per rendere la vita del loro personaggio più sicura e gratificante. Potrebbero quindi provare a spremere il sistema delle Abilità Generali introdotto nella Guida del Giocatore oltre a quelli che sono i suoi limiti designati. I suggerimenti che seguono vi offrono delle modalità per scoraggiare tale tipo di abuso:

- Assegnate i bonus e le penalità per le prove d'abilità in base alla difficoltà di un determinato compito. Molte attività all'interno di un'abilità descritta potrebbero essere più o meno difficili di quanto venga indicato dal punteggio di caratteristica del personaggio.

- Scoraggiate l'utilizzo stupido o abusivo delle prove di abilità penalizzando il personaggio se il suo giocatore sta andando oltre i limiti del buonsenso. "Certo. Alfgeir può utilizzare la sua abilità di Muscoli per sollevare quel cavallo. Ovviamente, se fallisci il tiro, la tua ernia insegnerà ai tuoi amici tutto ciò che c'è da sapere sul colore delle tue interiora. Bene, nessun problema: tira quei dadi".

- Normalmente un personaggio ha una possibilità di superare una prova di abilità. A vostra scelta, una seconda possibilità può essere concessa se cambiano le circostanze, o se il personaggio recupera

nuove risorse. Al contrario, all'utilizzo ripetuto di un'abilità può anche essere assegnata una penalità, dal momento che quell'abilità ha già fallito nel precedente tentativo.

Usare i Tratti della Personalità

Ricordate che i PG non sono obbligati ad utilizzare i tratti di personalità. Anche se lo fanno, il DM non dovrebbe mai forzare un giocatore in modo che egli sia costretto a gestire il personaggio in una modalità che lui ritiene inappropriata.

Per i PNG, non è necessario definire in anticipo l'intera selezione dei punteggi dei tratti della personalità per ogni PNG che create. Ogniqualvolta incontrate una situazione dove un tratto di personalità possa influenzare le azioni di un PNG, consultate lo **Schema dei Tratti della Personalità** a pagina 12 della Guida del Giocatore e tirate per quel tratto in quel momento. Registrare quel tratto della personalità per gli sviluppi futuri che dovessero coinvolgere il personaggio.

I PNG principali potrebbero aver bisogno di vedersi assegnati semplicemente alcuni tratti, perché possano riflettere la personalità di cui il DM ha bisogno in quel preciso istante e in quel preciso luogo. In ogni caso, una volta che vengono determinati (a prescindere dal metodo), i tratti non dovrebbero cambiare.

Non è necessario lanciare il dado per verificare un tratto in modo da immaginare come si potrebbe comportare un PNG, soprattutto nelle situazioni ordinarie. Una volta che conoscete i punteggi dei tratti dei PNG, avete una guida affidabile per le risposte tipiche che darà il PNG.

Viaggiare sulla Grande Strada dei Commerci

I giocatori vorranno sapere quante carovane e viaggiatori percorrono la grande strada. Quali tipi di carovane e di viaggiatori sono più comuni? Cosa trasportano e quanto vale il carico? Quali sono i pedaggi? Come sono i ripari lungo la strada?

Traffico: Nei tratti più trafficati della strada (come il tratto tra Soderfjord e Castellan) il DM può ritenere che si possano incontrare ovunque da dieci a venti gruppi privati e carovane durante un

giorno di viaggio. Nei rifugi lungo la strada della Grande Palude, le aree di sosta fortificate saranno il luogo di incontro per coloro che passano in numero simile durante le fredde stagioni secche.

Carovane: Tre diversi livelli di carovane vengono descritte di seguito in base al valore del loro carico—modesta, imponente o favolosa. (Vedi il *Manuale delle Regole Expert D&D*® a pag. 25 per il costo, l'equipaggiamento e le abilità della fanteria pesante, la fanteria leggera, la cavalleria pesante, gli arcieri a cavalli e la bassa manovalanza).

1. Modesta (valore 2d4 x 100 mo): un piccolo carro di buoi o di animali da soma, guidati da un G1 o N1 di fanteria pesante, con 1d4 manovali e 1d4 fanti pesanti. I carichi tipici per questa categoria sono pelli e cuoio, lana grezza, tessuto di panno e attrezzi.

2. Imponente (valore 1d8 x 300 mo): diversi carri di buoi o di carri con cavalli da tiro. Guidati da un G2 di cavalleria pesante, 2d6 manovali, 1d4+4 cavalieri pesanti o arcieri a cavallo. I carichi comprendono pellicce, liquori, gioielli, ambra, metallo commerciale, attrezzi, armi ed armature.

3. Favolosa (valore 1d6 x 1.000 mo): un carro trainato da cavalli, guidato da un G4° o N4° di cavalleria pesante, accompagnato da un C4 e 2 G2 di cavalleria pesante, 1d6 manovali, 2d4 cavalleria pesante, 2d4 arcieri a cavallo. I carichi sono di metalli preziosi, componenti alchemici, specialità gastronomiche, beni importati, libri rari e pergamene.

Gruppi privati: Ci sono tre tipi principali di gruppi privati che viaggiano sulla Grande Strada dei Commerci: avventurieri, corrieri e coloro che viaggiano per affari personali (uomini liberi o nobili). Le persone ricche ed importanti saranno anche accompagnate dai servitori.

1. Uomini liberi e Nobili: di varie classi e livelli, ma principalmente umani comuni con un'armatura di cuoio ed un'arma.

2. Avventurieri: di varie classi e livelli.

3. Corrieri: 1-4 cavalieri pesanti o arcieri a cavallo di qualsiasi classe, massimo dell'8° livello. I corrieri trasportano piccoli e importanti pacchetti di valore variabile (1d100 x 20 mo). Gli oggetti spaziano da dispacci personali, d'affari o clericali o consegne speciali di oggetti dal valore variabile, inclusi gioielli, oggetti magici e altri tesori.

AVVENTURE

I corrieri spesso mettono in mostra quanto sono duri rendendo evidenti le loro armi magiche e altri segni di alto rango per scoraggiare i malintenzionati che li spiano. Ovviamente, anche i corrieri di livello più basso provano a sembrare dei duri.

I pacchetti molto preziosi vengono sempre trasportati da persone capaci di usare incantesimi (i chierici per i dispacci di culto, i maghi per le missive personali o d'affari). Gli incantatori usano gli incantesimi senza indugio e senza risparmiarsi quando vengono attaccati. (I banditi e i predoni raramente incappano negli incantatori e devono verificare il loro morale ogni volta che hanno a che fare con la magia).

I rifugi lungo la Grande Strada dei Commerci sono delle aree di sosta fortificate su spiazzali ripuliti, con una palizzata di legno, una torre sul cancello e una grande casa comune. Dei capanni proteggono i cavalli, i buoi e i veicoli. Sono gestiti da 10 fanti pesanti, 20 fanti leggeri, 5 arcieri a cavallo (esploratori e corrieri), 10 manovali.

Pedaggi: Il pedaggio per viaggiare sulla Strada della Palude è di 10 mo a carro e 1 mo a persona. Il pagamento per il rifugio è di 10 mo a carro, 5 mo per le cavalcature o gli animali da tiro, 5 ma a persona.

I Nove Mondi dei Reami Immortali

Questa sezione descrive il modo in cui il pantheon storico (la mitologia normanna) può essere adattato al Mondo Conosciuto del D&D®. Questa panoramica introduce la mitologia nordica direttamente nelle civiltà delle Terre del Nord, e speriamo che possa servire come ispirazione ai DM ambiziosi per giocare delle campagne di alto livello. La trattazione è suggestiva piuttosto che esaustiva, quindi modificate ed elaborate ciò che ritenete più vicino ai vostri scopi. A pagina 3 di questa guida si riporta una lista di riferimenti bibliografici sulla storia e sulla mitologia norrena che potete utilizzare andando a cercare i relativi libri nella vostra biblioteca pubblica.

L'Atlante delle Terre del Nord è stato ideato per avventure di livello Base ed Expert. I personaggi a questi livelli non hanno niente a che fare con i reami degli dei, se non casualmente, ma ci sono circostanze per le quali uno può aver necessità di introdurre nel gioco questi

luoghi. Se ancora non lo avete fatto, leggete la sezione **Chierici dei Reami Nordici** che inizia a pagina 27 della Guida del Giocatore prima di continuare.

ASGARD: Questo Piano Esterno è la dimora degli *Aesir*, una delle due principali famiglie degli Immortali Nordici. Le divinità più importanti di Asgard sono Odino, Thor e Loki. Ad Asgard c'è la grande dimora di Odino, il Valhalla, dove dimorano i servi e i guardiani di Odino, comprese le celebri Valchirie (magiche donne guerriero con i poteri di *volare* e *viaggiare tra i piani*, tra le varie abilità).

Queste Valchirie vengono nel Primo Piano per recuperare gli spiriti degli eroici guerrieri Normanni caduti in battaglia. Questi spiriti eroici vengono portati al Valhalla. Di giorno gli eroi competono contro un altro in battaglia; di notte, i morti risuscitano e tutti partecipano alle celebrazioni nel Palazzo di Odino.

L'unico accesso ad Asgard è attraverso un Piano Esterno chiamato il Ponte Arcobaleno, una terza dimensione (vedi il *Manuale del DM* del D&D® *Set Immortals*, pagina 10) dove la magia non funziona. Il Ponte Arcobaleno è sorvegliato da Heimdal, uno degli *Aesir*, e nessun mortale o Immortale può entrare ad Asgard senza il suo permesso. I mortali del D&D® non hanno alcun motivo che consenta loro di giungere ad Asgard senza essere stati invitati, sebbene una missione eroica ad Asgard per ottenere l'aiuto di un eroe del Valhalla possa essere una possibile avventura di alto livello.

Vanahaim: Questo Piano Esterno è la dimora dei *Vanir*, l'altra importante famiglia della mitologia nordica, rappresentata principalmente da Frey e Freyja. I seguaci di Frey e Freyja potrebbero venire qui per presentare una richiesta a questi Immortali in nome dei loro devoti.

Muspelheim: Questo Piano Esterno è la dimora dei giganti del fuoco, i nemici delle divinità nordiche. Surt, la sentinella e il primo tra i giganti del fuoco, condurrà l'esercito contro gli *Aesir* e i *Vanir* nella battaglia finale, il Ragnarok. Muspelheim potrebbe rappresentare l'ambientazione ideale per le avventure di alto livello. Immaginate il Piano della Terra e del Fuoco che si incontrano in un oceano di fuoco, vapore e rocce rotolanti, popolato dai

giganti del fuoco, esseri incredibilmente potenti e sgradevoli.

Niflheim: Questo Piano Esterno, dimora dei giganti del ghiaccio, è un deserto di ghiaccio, neve e nebbia gelata. Il fiume Vergelmir, il Calderone Ribollente, forma una schiuma nera e velenosa simile a scorie che è la sorgente di tutta la vita. Altri fiumi irruenti e ghiacciai—con dei nomi tipo Tempestoso, Orrendo, o Ribollente—scorrono attraverso la terra desolata di ghiaccio e roccia. Il tempo è ugualmente ripugnante: torrenti di pioggia, grandine e bufere di neve.

Al di sotto della superficie di questo paradiso per le vacanze si trova il Reame di Hel, gli inferi dove abitano le Anime Dannate. La strada per l'Hel scende a zig zag attraverso delle nere scogliere a picco, sferzate da venti violenti e ghiacciati provenienti dalle regioni inferiori. Gnipahellir (la Cava del Dirupo) è l'entrata stessa all'Hel, protetta dal mastino gigante con il busto insanguinato di nome Garmr.

Nell'Hel ci sono le ombre degli uomini, dei giganti e degli dei: le Anime Dannate. Queste ombre sono ancora "vive", ma la loro esistenza è quella di uno zombi o di un morto che cammina. Abitano sull'isola di Naastrand (il Lido dei Cadaveri) in una grande camera di tortura, un vasto recinto di innumerevoli serpenti intrecciati, il cui veleno bruciante gocciola su quelli che sono al suo interno.

La Regina degli Inferi, Hel, vive qui. Una metà del suo viso è lucida e vivace, l'altra metà è livida e morta. Lei vive con i suoi servitori, Senilità la governante e Stupidità il thrall.

Sul Fiume Spaventoso (un torrente fatto di spade, coltelli e pugnali) veleggia l'enorme nave da guerra chiamata Naglfar (Nailfarer), un vascello costruito con le unghie non tagliate dei morti. Alla fine dei tempi questo vascello trasporterà le Anime Dannate e la Regina di Hel alla grande battaglia finale, il Ragnarok. Il capitano del Nailfarer sarà il più grande peccatore e spergiuo di tutti i tempi—Loki l'Imbroglione.

Nota per il DM: questa può essere un'ambientazione perfetta per un'impresa eroica: i PG devono cercare la Regina di Hel per convincerla a rilasciare una delle Anime Perdute (un ex eroe o un membro del gruppo). In alternativa, i PG possono

effettuare il viaggio per interrogare uno di coloro che sono confinati qui.

Per prima cosa i PG devono attraversare il terreno mortale di Niflheim, affrontando gli incontri con troll e gnoll, oltre ai possenti giganti del ghiaccio. Dopo essere scesi lungo il sentiero stretto che porta all'Hel, devono sconfiggere o essere più furbi di Gamr.

Una volta giunti nel Reame di Hel, i PG devono penetrare attraverso il muro di serpenti e trovare la loro strada fino alla Corte di Hel, giungendo lì per convincerla con lusinghe o con dei doni. Infine, potrebbero aver bisogno di rubare Nailfarer, o uscire di soppiatto lungo il Fiume Spaventoso grazie ad una zattera improvvisata.

Alfheim: Questo Piano Esterno è la dimora degli Elfi Alti. Un certo numero di *portali* permanenti che conducono in questo piano sono dislocati nelle foreste dell'Alfheim, una nazione del Mondo Conosciuto a sudovest delle Terre del Nord. Gli Elfi Alti, antenati degli elfi del Primo Piano, sono una razza longeva e altamente magica. Possiedono una cultura antica e civilizzata, con una raffinata predilezione per la musica, la danza, la poesia, la magia ed altre arti superiori.

Svartalfheim: Questo Piano Esterno è la dimora degli Elfi Scuri, antichi nemici degli Elfi Alti e antenati degli Elfi Scuri del Mondo Conosciuto. È un reame malvagio, e la conoscenza di qualsiasi portale esistente viene attentamente tenuta nascosta dagli Elfi Scuri.

Jotunheim: Questo Piano Esterno è stato concesso ai giganti, come accordo di pace che concluse una lunga disputa tra i giganti e gli Immortali. È abitato da vari tipi di giganti, insieme ad un discreto numero di altri esseri.

Svergheim: Questo piano è la dimora ancestrale dei nani. L'esatta ubicazione di questo piano e di qualsiasi *portale* che permette l'accesso ad esso sono segreti nascosti nelle antiche leggende naniche e conosciute solo da una manciata di venerabili maestri.

Midgard: Questo è un Piano Esterno che contiene un mondo con un clima ed una geografia simile alla nostra Scandinavia. Millenni fa, gli Immortali stabilirono qui un

mondo normanno ideale, popolato dai discendenti del Primo Piano che avevano avuto cancellata la memoria della loro precedente esistenza. La vita di queste genti segue più pedissequamente le legende e la storia della civiltà Vichinga, così come viene raccontata nei poemi epici e nei miti eroici. Questo è un luogo ideale dove inviare qualsiasi personaggio del D&D® che desideri vivere un'avventura in una vera ambientazione Vichinga.

YGGDRASILL, il Frassino del

MONDO: Questo Piano Esterno è costituito da uno stupendo frassino grande quanto diversi sistemi solari. Lungo i rami e le radici di questo albero gigante ci sono dei portali che consentono l'accesso ai Nove Mondi dei Reami Immortali.

Tra gli altri esseri che vivono su questo albero ci sono il drago alato Nithog l'Azzannatore, e la sua nidiata di serpenti: il Masticatore, il Sepolcro e l'Accoltellatore. Questi esseri strappano costantemente i rami e le radici dell'albero. Un'antica aquila gigante, saggia ma scontrosa, abita nelle fronde più alte, e lo scoiattolo Dente Veloce trasporta dei messaggi di insulti avanti e indietro tra l'aquila e il drago.

Questo è il grande albero a cui fu appeso Odino per il collo per sette giorni, oscillando sopra l'abisso. Da quest'albero egli ritornò con le rune, un dono di conoscenza e di saggezza che donò all'intera Umanità.

Adattare l'Atlante al Gioco AD&D 2ª Edizione

Le nazioni degli Atlanti possono ora essere inserite in altre campagne in altri mondi, come viene descritto nel set per campagne nel FORGOTTEN REALMS®, o nel MONDO DI GREYHAWK®. Quando vengono adattate per essere utilizzate nel gioco AD&D®, gli Atlanti offrono dei background eccezionalmente dettagliati ed insoliti, dei personaggi caratteristici e delle notevoli risorse per le avventure da aggiungere alla vostra campagna in corso nel mondo AD&D.

Per i DM che intendono adattare il materiale presente in questo Atlante in una campagna del mondo AD&D, le note che seguono potrebbero essere molto utili. Quando adattate le vostre avventure del D&D Base tenete in mente che i personaggi dell'AD&D sono più difficili da gestire ai livelli bassi, mentre i personaggi del D&D Base sono in grado di procurare molti più danni ai livelli intermedi e alti. Inoltre, i maghi dell'AD&D hanno accesso a liste di incantesimi più lunghe; possono quindi essere più potenti e versatili delle loro controparti nel gioco D&D agli stessi livelli di esperienza.

Il D&D base è stato ideato per gestire livelli molto alti di gioco, fino ad un massimo di 36. È preferibile che manteniate gli stessi livelli di esperienza in entrambe le versioni del gioco, fino al 10° livello. Dopodiché, partite dal presupposto che ogni due livelli del D&D base equivalgono ad un livello di esperienza nell'AD&D, arrotondati per eccesso. Usando tale conversione, un mago del 36° livello risulterebbe essere un Arcimago del 23° livello nella versione AD&D.

L'accesso dalle Terre del Nord ad altri mondi è possibile attraverso Yggdrasil, il Frassino del Mondo (vedi pag. 67), un Piano Esterno con diversi portali su altri mondi. Gli avventurieri possono raggiungere Yggdrasil attraverso l'utilizzo dell'incantesimo clericale *viaggiare* (nel gioco D&D) o l'incantesimo per cambiare piano o cancello (nel gioco AD&D) o attraverso l'uso di un artefatto che abbia poteri simili. Tali artefatti possono essere rinvenuti come tesori sacri al culto di qualsiasi dei vari culti Normanni e possono essere anche trovati nelle pile di tesori dei Modrigswerg.

Da Yggdrasil, gli avventurieri possono andare nel Mare del Ghiaccio Semovente, entrare nelle lande dei Normanni di Moonshae (entrambi delle regole di FORGOTTEN REALMS®) o verso i Barbari della Neve (Regno di Schnai) delle regole del MONDO DI GREYHAWK®, o in qualsiasi cultura Nordica nell'ambientazione della vostra campagna AD&D.

Cambi Tecnici ed Equivalenze—

Le differenze tecniche tra la versione base del D&D e l'Advanced sono relativamente insignificanti, ma per coloro che non hanno familiarità con il D&D base, diamo qui una serie di dettagli che necessitano di una chiarificazione. Gli argomenti appaiono in ordine alfabetico per renderne più facile la consultazione:

Allineamenti: i personaggi del D&D base hanno a loro disposizione solo tre allineamenti: *Legale*, *Neutrale* o *Caotico*. Nell'AD&D, attribuire gli allineamenti *Buono*, *Cattivo* o *Neutrale* dipende di volta in volta dal contesto.

Classi: nel D&D base, elfi, nani e halfling sono di fatto delle classi di personaggi. Gli elfi della versione base corrispondono nella versione AD&D ad un elfo guerriero/mago. I nani e gli halfling della versione base sono invece guerrieri. Ai livelli più alti della versione Base, i personaggi semi-umani utilizzano le *Classi d'attacco*, che sono abilità finalizzate a combattere meglio. Ignora questa regola nella versione AD&D. Per le classi umane (guerrieri, maghi, ladri e chierici) non cambia nulla.

Domini: i domini sono terre sotto il controllo di un personaggio, come le baronie nella versione AD&D. I Signori di queste terre riscuotono le tasse dai loro abitanti e usufruiscono delle risorse naturali e dei servizi presenti sul territorio. La popolazione di un dominio, nel D&D, cresce ad una media del 15% -5d10 persone al mese. Con una densità di 50 abitanti per miglio quadrato, la crescita avviene al ritmo di 1d5% -5d10 persone. Per la tassazione, utilizzate le regole della versione AD&D.

Equipaggiamento: la terminologia usata nella versione base del D&D è molto simile a quella utilizzata nell'AD&D. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione della CA sono leggermente differenti; quando siete in dubbio, utilizzate le statistiche della versione AD&D.

Esperienza: anche se l'esperienza totale accumulata dai personaggi è diversa nelle due versioni di gioco, di fatto non ha un effetto sostanziale sul gioco. Chiunque capisce la differenza tra un mago di 1° livello ed uno stregone di 15°... speriamo!

Incantesimi: alcuni incantesimi della versione base del D&D hanno nomi leggermente differenti nella versione AD&D. Modificate il numero di incantesimi memorizzabili dalla lista degli incantatori, per allinearli alle regole della versione AD&D. I maghi della versione AD&D hanno a disposizione molti incantesimi che non sono disponibili nella versione D&D. Adattate le strategie basate sugli incantesimi dei PNG per avvantaggiarvi degli incantesimi della versione AD&D.

Ingombro: vedi la sezione Monete

Immortali: gli Immortali sono equivalenti alle divinità della versione AD&D. Gli Immortali

sono spesso dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello e hanno completato una ricerca eroica di qualche tipo.

Maestria nelle armi: ignora le indicazioni per la maestria nelle armi della versione D&D e rimpiazzale con l'equivalente sistema della versione AD&D.

Monete (mo): l'abbreviazione *mo* sta a significare moneta d'oro e determina il valore del denaro in tutte e due le versioni. In D&D è anche un'unità di misura di peso; in AD&D il peso è invece misurato in kg. Ai fini della conversione 1 mo in D&D equivale a 0,05 kg (50 grammi) in AD&D.

Morale: Ogniqualvolta i PNG o i mostri incorrono in qualche difficoltà, soprattutto durante il combattimento, esiste la possibilità che possano arrendersi o fuggire. Utilizzate il sistema di reazione/fedeltà della versione AD&D. Ai fini di conversione considera che il punteggio del Morale in D&D ha è un valore di 1-12, mentre in AD&D è 1-20.

Mostri: alcuni mostri della versione D&D non esistono nella versione AD&D. Rimpiazzateli semplicemente con un'altra creatura appropriata o adattate le creature del gioco D&D usando una creatura simile dell'AD&D come modello. Possono capitare a volte differenze nelle statistiche e nelle abilità tra i due sistemi; quando siete in dubbio verificate il *Manuale dei Mostri* della versione AD&D.

Movimento: le misure del movimento nella versione D&D sono date in metri per turno e poi, tra parentesi, in metri per round. Nella versione D&D, 36 metri per turno equivalgono a un Fattore Movimento 12 nella versione AD&D.

Raggio d'azione: non ci sono differenze, tutte le distanze sono in metri. Usa le gittate indicate in AD&D per le distanze dei proiettili e il lancio di incantesimi.

Regolamento di Guerra: Questo sistema di combattimento di massa della versione D&D non ha equivalenti nella versione AD&D. "VB" sta per Valore di Battaglia e viene usato solo per il sistema del Regolamento di Guerra. Sugeriamo di utilizzare il supplemento BATTLESYSTEM™ che gestisce i combattimenti di massa per entrambi i sistemi.

Round: round e turni sono utilizzati nello stesso modo in entrambe le versioni. Il D&D base non usa i segmenti. Un round nella versione base equivale 10 secondi; un turno a 60 round. Per semplicità, conviene utilizzare le regole equivalenti della versione AD&D, senza procedere ad alcuna conversione.

Guida del DUNGEON Master

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Terre del Nord

di Ken Rolston e Elizabeth Danforth

Benvenuto nella Terra dei Vichinghi, scopri i Jarl berserker di Soderfjord, i vichinghi del Vestland e i temibili drakkar dell'Ostland. *Le Terre del Nord* è un complemento unico per la tua collezione di Atlanti, fornendo dettagliati background di queste tre nazioni, la loro gente e molte avventure.

L'Atlante comprende:

- Una guida separata per giocatori e DM - 36 pagine in totale!
- Una mappa a colori del territorio.
- Un villaggio di vichinghi completo in 3D.
- 32 pagine di eccitanti avventure nelle Terre del Nord.
- Nuova Magia Runica per il gioco D&D®.
- Portali per la ambientazione campagna di FORGOTTEN REALMS™.