

ATL 7

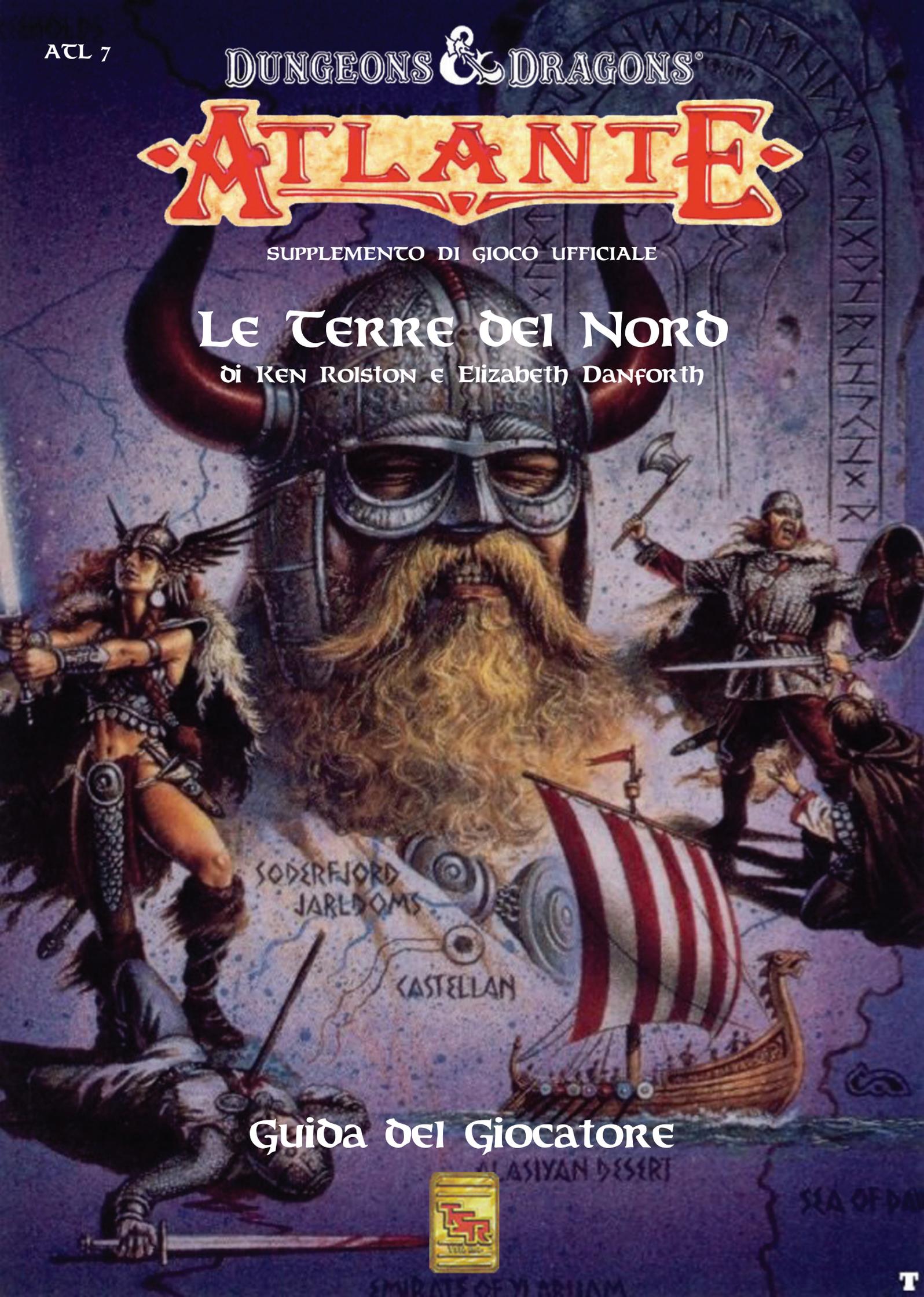
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Terre del Nord

di Ken Rolston e Elizabeth Danforth



Guida del Giocatore



ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

LE TERRE DEL NORD

di Ken Rolston e Elizabeth Danforth

Guida del Giocatore

Sommario

Guida del Giocatore

Quello Che Tutti Sanno	2
La Società delle Terre del Nord	5
Creare un Personaggio Giocante Normanno	11
Chierici nei Reami Nordici	27
Le 24 Rune della Potenza di Odino	32
Mappa per i Giocatori delle Caverne di Falun	36

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

Quello Che Tutti Sanno...

Sul Regno dell'Ostland—

dalle parole di Onund Tolundmire, sacerdote di Odino, maestro di rune e scaldo, nativo dell'Ostland.

La Gente: “Noi siamo una grande nazione, fiorente, potente e fiera. Il nostro popolo è sempre stato maestro nelle scorrerie e nell'arte della guerra. È una cosa naturale trovare una spada nella mano di un contadino tanto quanto trovarci un aratro. Il nostro re viene da una discendenza di grandi re-guerrieri, e i suoi jarl e i loro uomini sono senza pari per coraggio e maestria con le armi. La nostra nazione è benedetta da Odino e da Thor. Nessuno può mettere in discussione la nostra gloria e il nostro onore e nessuno riuscirà a contrapporsi a noi in battaglia.

“Gli altri ci chiamano violenti e brutali e condannano il nostro diritto di razzare e fare schiavi di coloro che muovono guerra contro di noi. Queste illazioni sono solo i gracidii vigliacchi dei deboli. Nessuno può conquistare il potere o la gloria senza la forza ed una volontà di ferro.

“Altri ci chiamano barbari primitivi e disprezzano il nostro rispetto per le antiche usanze. Per questo nutriamo dubbi sul fatto che gli uomini “civilizzati” conoscano il vero significato della parola onore. Noi non aspiriamo a diventare grassi mercanti o scribacchini di quart'ordine.”

La Terra: “Il vento soffia senza tregua, e solo la presenza di basse colline e qualche bosco riesce a smorzare la sua forza. In inverno, la furia delle tempeste oceaniche è terribile da sostenere. Le altre nostre stagioni sono moderate, le stagioni delle messi sono lunghe e la terra è fertile e generosa. L'isola principale è completamente abitata. La gente di solito vive in grandi villaggi e negli insediamenti dei clan, vicini ai loro parenti, e la maggior parte della terra è ben coltivata. Le altre isole sono più selvagge e scarsamente popolate.”

Zeaburg: “La nostra capitale è stata edificata sull'antico insediamento di un clan, accoglie la Corte del Gran Re Hord Occhio-Scuuro e gli alloggi invernali per le venti Grande Casate dell'Ostland. Zeaburg non si presenta come le vostre città di pietra scura—assomiglia più ad un insieme di villaggi accoglienti disposti vicini. Al centro si trova il Palazzo Reale di Hord, una grande fortezza nonché centro di cultura e di

ospitalità per la gente dell'Ostland. Dato che i visitatori stranieri di solito tendono a creare disturbo, essi devono rimanere nel Quartiere degli Stranieri.”

Le altre Città: “La fortezza di Zeafort ospita le due brigate dell'esercito permanente del Re Hord. Ostmanhaven è una città dedita alla pesca ed al commercio, forse più moderna e, ritengo, anche più corrotta delle altre città dell'Ostland. Thorir il Facoltoso, jarl di Ostmanhaven, rappresenta un pessimo esempio.”

Come diventare Ricco e Famoso: “Mettiti al servizio di uno dei grandi jarl o, meglio ancora, mettiti al servizio del re stesso. Naviga con i razzatori. Le truppe del re sono impegnate a combattere nelle schermaglie locali tra Alphatia e Thyatis, e c'è sempre gloria da ottenere. Unisciti ad una spedizione per colonizzare l'Isola dell'Alba o spingiti verso lidi ancora più lontani.”

Consigli Pratici: “Non metterti in cerca di taverne o di locande—non ce ne sono. In Ostland o sei uno di famiglia, anche solo un ospite, o sei un nemico. Dal momento che è il cuore della nazione, Zeaburg tratta gli stranieri in un modo leggermente differente, ma chiedi ospitalità in qualsiasi altro luogo dell'isola e non ti sarà negata. Tratta il tuo ospite in maniera onesta e generosa e sarai trattato bene a tua volta.

“Nell'Ostland noi non deridiamo gli Immortali o le antiche tradizioni e consigliamo a tutti i viaggiatori di rispettare queste usanze, sia esso un normanno o un nano, un guerriero o un chierico devoto ad un altro dio. Gli Ostlandesi sono un popolo fiero e giusto e non accettiamo mancanze di rispetto alla fede e alle credenze dei nostri padri.”

Sul Regno del Vestland

secondo il parere di Dwalinn il Nano, avventuriero, filosofo e cafone da osteria, nativo del Vestland.

La Gente: “Nel bene e nel male, il Vestland è quella che noi chiamiamo una ‘nazione moderna’. Nelle città lungo la costa, la maggior parte degli edifici sono di pietra—lavoro dei nani, per lo più—e la gente non ti guarda stupita come se fossi un principe se gli fai vedere una moneta d'argento.

“Ovviamente, su al nord nelle colline e ad ovest oltre le montagne le cose sono un

po' meno civilizzate. La gente tende ad attenersi di più alle vecchie usanze, si vantano con orgoglio delle loro piccole capanne di fango e si immaginano come guerrieri vecchio stile ed eroi delle saghe. Un vero manipolo di zotici.”

La Terra: “Io preferisco le aspre colline lungo il confine di sud ovest—una regione bella e selvaggia. Ma dobbiamo dire qualcosa anche sui fiordi del Vestland, con le loro fertili fattorie in pianura ed i ripidi fianchi della valle che portano al pianoro roccioso. C'è qualche eccellente terreno agricolo lungo la costa, mi hanno detto, ma l'entroterra è buono solo per le pecore. I colli di Trollheim—be', hanno il loro fascino, ritengo—, le punte rocciose di granito nudo, gli acquitrini umidi. Anche se non sono luoghi dove fare un giro turistico.”

Norrvik: “Una vera città devota ad Odino, affacciata in alto sulle scogliere sopra il fiume. Il quartiere della Piazza del Mercato è il posto adatto per voi, se andate in giro a sperperare i vostri soldi. Io preferisco il Quartiere del Collegio. Brava gente, tranquilla e poi ci sono quegli incantevoli e inutili studenti. Studenti? Come ama vantarsi la gente del posto, qui studiano all'unica scuola di magia delle Terre del Nord. Beh, il Porto è un'altra cosa: sporco, dozzinale, ma mai noioso. Mi tengo lontano dalla Cittadella Nanica—non ho bei ricordi della mia infanzia passata là. È un luogo duro, non certo felice.”

Le altre città: “Rhoona è indaffarata, sporca, una città di frontiera piena di nani, mercanti, avventurieri e cacciatori di giganti. Una città difficile, ma con un gran giro di soldi e piena di emozioni. Landersfjord? Grande, e diventerà ancora più grande, giusto sulla Grande Strada dei Commerci, con navi che vanno ad est e a ovest. Piena di lavoro grazie alle carovane e alle spedizioni.”

Come diventare Ricco e Famoso: “Caccia i giganti e i loro simili. Unisciti ad una banda di mercenari e vai combattere le Guerre di Confine con i Troll o cavalca le strade con la Guardia Nazionale. Unisciti ai cercatori di tesori per trovare gli artefatti perduti dei nani corrotti. La paga per fare la guardia ad una carovana è abbastanza buona, ma devi sudarti ogni singolo pezzo di rame.”

Consigli Pratici: “Stai attento a quelli che odiano i nani—ogni piccolo borgo di frontiera ha i suoi bigotti rabbiosi. Non credere a quelle facili cavolate che il Concilio diffonde sulla pace e la prosperità nelle colonie di Trollheim; le cose vanno male lassù, e non mi sbaglio. E quei giganti delle colline sono grossi e non così stupidi come le storie raccontano. Non diventare presuntuoso!”

Sui Protettorati di Soderfjord

dal racconto di Helfdan MezzoTroll, guerriero e scapestrato, nativo dei Protettorati.

La Gente: “Già, i Protettorati sono un po’ indietro, penso. Non troverai gente più amichevole dei nostri contadini e dei nostri compagni, ma la povera gente non ha molta pace, con i clan che stanno sempre a bisticciare tra di loro e con gli sgherri che gli jarl assoldano come loro guardie. Ogni minuscolo capotribù pensa di essere il Gran Re e signoreggia sul suo popolo anche se vivono tutti in capanne di fango, dal capotribù in giù. Certo, alcune tenute dei clan sono migliori delle altre, ma non è un piacere viaggiare attraverso quei possedimenti. Vi offrono la loro ospitalità, ma vi ritroverete a mangiare la loro sporcizia ringraziandoli pure per questa, e loro pensano anche di avervi fatto un favore.

“E i guerrieri? Beh, siamo rumorosi e un po’ avventati, ma non siamo affatto male in battaglia. Il problema è che ogni uomo pensa a se stesso. Nessuno può dire a qualcun altro che cosa fare. Non mi meraviglio che gli Ostlandesi ci prendano in giro considerandoci delle nullità.

“Per quanto mi riguarda, io preferisco la frontiera. Non ci sono grandi protettorati o clan là fuori, solo gente di frontiera dalla testa dura, i cacciatori, gli esperti di trappole, gli avventurieri. Certo è dura, ma un uomo lì viene apprezzato per il suo valore, non per il nome di suo padre o del suo clan.”

La Terra: “Ci sono terre coltivabili lungo la costa e lungo il Saltfjord e l’Otofjord. Ho sentito anche che ci sono delle ottime coltivazioni nella Valnevosa a nord di Castellan. L’entroterra invece è tutto un altopiano roccioso. Un contadino non farebbe certo fortuna là, crescono solo

erbacce, e solo quando trovano spazio tra le rocce e i massi. La Grande Palude? Umida e selvaggia, dicono, ma ottima per cacciare. Le colline ai piedi dei Monti Makkres ad ovest sono abbastanza brulle, ma c’è qualche problema con gli umanoidi laggiù. I Colli di Gnollheim—be’, in questi giorni rappresentano un grosso problema. Una regione difficile e frequentata dalle bande armate degli Gnoll. Infine, ci sono i Monti Hardanger a sud. Non c’è niente a parte picchi rocciosi, ghiacciai e coboldi.”

Capo Soderfjord: “Comparata a Norrvik, è una città piuttosto misera e fangosa, anche se penso che sia vivace al punto giusto. Mercanti e commercianti provenienti da ogni dove abbondano. Puoi sempre trovare quello che cerchi, e anche un sacco di roba che non cercavi, ma non è davvero un bel posto. Ragnar è il signore della guerra che governa qui, e la sua fortezza sul fiume è un qualcosa da vedere, davvero maestosa e impressionante.”

Le altre città: “Castellan è una graziosa cittadina, per la maggior parte fatta di pietra. È un importante centro di commercio e ci sono un sacco di stranieri—elfi, yleri, nani e via così. Ci sono anche un sacco di guide, se avete in mente di fare escursioni nei boschi là intorno.”

Come diventare Ricco e Famoso: “Fatti assoldare come mercenario da un jarl—oppure pesta i suoi sgherri e derubali. Puoi fare delle scorrerie con i pirati, come fanno gli Ostlandesi, trovando un capitano—chiedi in giro. Oppure comprati la tua personale nave vichinga e diventa tu il capitano. Fare la guardia alle carovane è un’attività ben pagata, e ti tiene lontano dagli sgherri dei vari clan. Oh, ci sono montagne di tesori nelle Hardanger, così dicono, giù in quei vecchi buchi degli gnomi, ma in questi buchi si nascondono anche un sacco di faccedicane. Ragnar ha parecchio oro da dare a chi gli protegge i confini e le carovane dalle scorrerie degli umanoidi. Troverai un sacco di lavoro di questo genere, sia da jarl che da mercanti, giù a Sodervirk—quel muro sul confine di Gnollheim.”

Consigli pratici: “Stai alla larga dalle faide tra clan, a meno che tu non voglia fare soldi con il vincitore. Non mettere alla prova la tua fortuna con i capi clan o con i loro sgherri. Gli Jarl sono la legge nel Soderfjord. Se non gli piaci, possono staccare di netto

Quello Che Tutti Sanno...

la tua testa, ed è due volte più facile se non sei protetto dai tuoi familiari di qualche altro clan. Non ti fidare della gente ricca o potente—tu per loro sei e sarai sempre solo una pedina.”

L’Opinione di uno Straniero sulle Terre del Nord

da parte di Saru il Serpente, stregone e studioso, cittadino itinerante dell’intero Mondo Conosciuto.

Confronto tra le Tre Nazioni: “L’Ostland è aggrappata alle tradizioni, mentre il Vestland si sforza di essere una nazione moderna. Il Soderfjord si trova da qualche parte nel mezzo. Molta gente nei Protettorati abbraccia saldamente i valori nordici, ma alcuni piccoli gruppi influenti—in modo particolare la classe dei mercanti nelle città in crescita—vede il Soderfjord come una nazione moderna dedita al commercio, come il Vestland. I loro soldi hanno comprato influenza e potere politico, quindi anche i tradizionalisti non possono più ignorarli.

“L’Ostland ha una cultura barbarica, che pone l’accento sulle virtù guerriere, dove un capo deve difendere la sua autorità attraverso la forza delle sue armi. Il Vestland è una nazione più moderna, dove l’autorità della legge, piuttosto che la forza delle armi, protegge i suoi cittadini.

“Il Soderfjord è una giovane nazione in transizione tra le antiche abitudini barbare dell’Ostland e una cultura più moderna come quella del Vestland. A Soderfjord più è grande la città, più sono moderni i valori di riferimento. Al contrario, più remota è la località, più tradizionale e barbarica sarà la gente.

“Anche nel turbolento clima politico attuale di Soderfjord si riesce a notare il potere crescente del loro Signore della Guerra, Ragnar. Ogni anno che passa si dimostra sempre più in grado di unificare i Protettorati in un’unica nazione, nello stile del Vestland. Sfortunatamente, ci sono tante altre nazioni—Ostland, Ylaruam, Ethengar e Thyatis—che preferiscono mantenere l’attuale caos politico che regna sui Protettorati.”

Le Prospettive per gli Avventurieri: “In generale, guarda ai confini e alle lande selvagge. Il Vestland e i Protettorati stanno

Quello Che Tutti Sanno...

cercando di espandersi nelle colline e nelle montagne selvagge che circondano la nazione a nord, ad ovest e a sud. Le razze umanoidi e giganti devono essere tenute sotto controllo se non addirittura sradicate, e si può guadagnare anche un ricco bottino.

“In Ostland non sono rimaste terre selvagge. Sono infatti alla ricerca di nuove terre attraverso l’oceano verso sud-est sull’Isola dell’Alba. Poiché l’Ostland sta rafforzando i suoi legami con Thyatis, forse riuscirà ad espandersi anche verso nord, nel Norwold.”

Le prospettive per i Paladini del Bene:
“Chi vuol fare del bene troverà molto lavoro a Soderfjord, dove la gente comune resta coinvolta nelle faide tra i nobili dei clan. I nemici del Caos possono combattere con le nazioni dei troll a nord, contro i giganti ad ovest e contro il crescente esercito dei coboldi nei Monti Hardanger.

“Un problema per gli eroi più riflessivi: le culture violente e bellicose delle Terre del Nord hanno condizionato un popolo che accetta la forza brutta come lo strumento normale di comando. Gli eroi che provengono da culture più pacifiche devono stare ben attenti prima di decidere se un’azione sia ‘malvagia’ o ‘caotica’.”

Comparazione tra i Valori Nordici Tradizionali e le Idee delle Civiltà Moderne —

Helfdan e Saru esaminano le differenze

Helfdan: “Questi imbrattafogli e damerini, perché i vestlandesi li sopportano? Io stavo in piedi sulla mia nave nel Porto di Dremmen e questa mezza calzetta con abiti stravaganti spunta fuori, come fosse un pugno nello stomaco! Mi fa: “Dogana e Immigrazione. Dov’è la tua lista di carico?” Ho preso la sua mano rosea e insignificante, ho conficcato la punta della penna nel suo palmo e ho detto a quel piccolo nanerottolo che cosa avrebbe potuto fare con la lista di carico se mai l’avesse trovata...”

Saru: “...e, infatti, penso che il nostro amico Helfdan avrebbe ucciso quel poveretto se non fossimo intervenuti. Vedi, Helfdan e gli altri campioni delle antiche virtù nordiche credono che un uomo non abbia alcuna autorità fino a quando non

possa sostenerla con i suoi pugni. E il fatto che i funzionari governativi del Vestland tendano a fare domande a tutti i guerrieri... be’, questo porta spesso ad incomprensioni che risultano fatali.

“Nel Vestland, un funzionario governativo si sente al sicuro dalle minacce fisiche grazie alla forza della legge e della Guardia Nazionale. Helfdan ha avuto qualche problema là, ho paura, e abbiamo dovuto lisciare qualche piuma arruffata.”

Helfdan: “Stupidaggini. La multa si è abbassata dopo che ho finito di ruggire in faccia all’impiastro.”

Saru: “Invece nel Soderfjord un ufficiale locale non ha bisogno di essere un guerriero per riscuotere le tasse del jarl, ma chi è saggio si fa accompagnare da una banda di mercenari dall’aspetto piuttosto persuasivo. Nell’Ostland ogni cosa è una questione personale. Il re stesso, viaggiando con la sua Guardia Personale, va dai suoi jarl per riscuotere le tasse. E, a loro volta, gli jarl vanno di persona dai loro cittadini a raccogliere i tributi. Nell’Ostland un uomo non fa richieste che non può personalmente sostenere con la forza, e non è considerato sbagliato picchiare qualcuno per il suo comportamento insolente.”



La Società delle Terre del Nord

Il Temperamento

Nordico

dal racconto di Saru il Serpente

“Come appare un Normanno?”, mi chiedi.

“Beh, per prima cosa un Normanno è leale—leale verso la sua famiglia, verso il suo clan e verso i suoi amici. Un uomo che onora questi legami e i loro doveri viene rispettato da tutti. Un uomo che volta le spalle alla sua famiglia, al suo clan e ai suoi amici è una canaglia. Un uomo che permette agli altri di parlare male della sua famiglia, del suo clan o dei suoi amici è un codardo.

“Gli abitanti delle Terre del Nord danno valore all’ospitalità e alla generosità. Le tradizioni che riguardano il dovere di accoglienza sono dettagliate e ben consolidate nelle Terre del Nord: accogliere, dare riparo e proteggere gli ospiti. L’ospite ha il reciproco obbligo di onorare e difendere il padrone di casa, senza fermarsi a riflettere se ciò sia giusto o sbagliato. La ricchezza in se stessa non è una virtù. Un uomo che ha ottenuto la sua ricchezza grazie alla sua avidità non viene rispettato e non merita alcuna fiducia, il che spiega la diffidenza e il disprezzo dei Normanni per i mercanti.

“Tutti gli abitanti delle Terre del Nord onorano il coraggio e disprezzano gli uomini con una volontà debole. Non si tratta solo del coraggio dimostrato in battaglia, sebbene sia il più importante e il più facile da comprendere per la maggior parte di loro. Si tratta anche del coraggio di affrontare le difficoltà e le avversità, di accettare il proprio destino come assegnato dagli Immortali, e di rimanere lieti e contenti anche nei momenti di grande sofferenza o di privazione. È una cosa disonorevole lamentarsi della propria cattiva sorte o lagnarsi di fronte a sfide impossibili.

“Infatti, gli abitanti del Nord apprezzano molto le battute e gli scherzi quando la prospettiva diventa desolante. Posso ancora sentire Helfdan mentre scherzava quando eravamo soverchiati in numero di dieci ad uno. “Che noia!” disse “speravo di trovare qualcosa di più emozionante. Odio l’idea di dover allagare questo splendido pavimento con il loro sangue, ma non penso che vogliano solo giocare ad acchiapparella con noi!”

“Il perdono non è considerato una virtù nel Nord. Il Normanno è lento a dimenticare un insulto o un’offesa, specialmente quando l’offesa colpisce un amico, la famiglia o un membro del clan. I normanni considerano la ricerca di una vendetta crudele e spietata semplicemente come il metodo più efficace per fare in modo che ognuno si comporti correttamente o sia pronto ad affrontarne le conseguenze. Dall’altro lato, la legge e la tradizione prevedono che la vendetta sia abbandonata se viene pagato un guidrigildo—il guidrigildo è un accordo reciproco su un pagamento fatto a compensazione di un’offesa.

“Il Normanno preferisce le azioni impulsive rispetto alle scelte ponderate, e diventa subito impaziente di fronte alle lunghe discussioni. Alcuni dicono che è così perché il Normanno crede che il suo destino sia già stato scritto dagli Immortali. Altri dicono che i Normanni sono gente feroce e bellicosa, ossessionata dal coraggio piuttosto che dalla riflessione. Altri dicono che i Normanni sono lucidi e pronti all’improvvisazione nell’affrontare il pericolo. C’è una considerevole parte di verità in ognuno di questi punti di vista.

“Non mi sembra che il Normanno medio sia particolarmente rispettoso o riverente verso gli Immortali. Ci sono molti tradizionalisti, ovviamente, soprattutto nell’Ostland e nei luoghi più remoti delle altre terre. E i chierici, ovviamente, sono molto riverenti. Ma il Normanno “moderno” civilizzato pensa poco agli dei e a come compiacerli. Alcuni guerrieri, soprattutto i berserker, sembra che servano i loro Immortali in maniera molto energica, ma in verità penso che cerchino più il divertimento che provano nella battaglia piuttosto che il consenso degli stessi Immortali. In città poi non è un gran problema rinnegare gli dei—un uomo senza dei non ottiene particolare rispetto ma non è neanche disprezzato.

“I Normanni comunque non sono quella che chiamerei gente onesta. Sono fedeli alla loro parola, questo sì: se fanno un giuramento sentono l’assoluto dovere di rispettarlo. D’altro canto, saper fare discorsi furbi e ingannevoli viene considerato perfettamente accettabile, e il fuorviare omettendo di dire qualcosa o depistando

l’interlocutore non viene considerato sbagliato o disonesto.

“Tuttavia, quando un abitante del Nord dà la sua parola, puoi fidarti di lui. In caso contrario, l’ascoltatore dovrebbe essere sospettoso e richiedere una prova nelle circostanze dubbie.

“Veniamo alle spaconate: essere spaconati non è considerata una colpa. Una certa dose di esagerazione è accettabile, soprattutto se migliora la storia. La spaconaggine inutile e il tributarsi onori mai ottenuti invece, è considerato un comportamento stupido ed un’occasione utile per impartire una lezione di buone maniere.”

Lo Stile di Vita nelle Terre del Nord

dal racconto di Onund Tolundmire

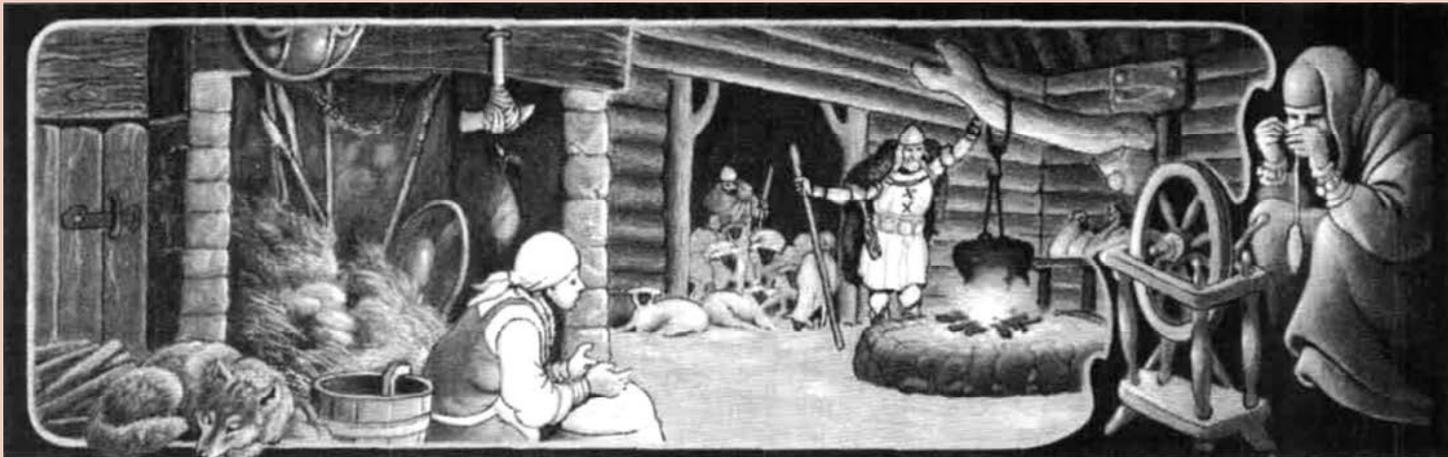
“La maggior parte dei Normanni sono contadini e allevatori. Nei terreni agricoli fertili e pianeggianti, la gente si riunisce in piccoli villaggi. Negli altipiani e sui confini vivono in fattorie isolate, spesso fortificate contro gli attacchi degli umanoidi e le razzie dei clan. La gente comune coltiva il grano e i vegetali, spesso in quantità sufficiente per poterli anche vendere o scambiare ai mercati locali. Allevano il bestiame per la carne, il latte e la lana.

“I nobili e le guardie del clan vivono in grandi capanne di legno lunghe dai 12 ai 30 metri. I contadini liberi e gli artigiani vivono in case e capanne più piccole. Scavano sotto il livello del terreno per livellare i loro pavimenti. Ciò fornisce loro delle fondamenta profonde per le mura e li aiuta a proteggere i fattori e i loro animali quando il tempo è gelido.

“Le mura sono fatte con i tronchi, le tavole, la paglia e il fango, e gli alti tetti di paglia vengono puntellati con dei tronchi spessi di legno. I camini bruciano per il calore e per cucinare. La famiglia e i suoi ospiti dormono avvolti in calde pellicce sulle panche lungo le mura e non chiusi in stanze separate come fanno nel sud.

“Il Normanno conta solo sulle proprie forze e sa fare molte cose in campi diversi. Il contadino può impugnare la spada o lavorare in una fucina con la stessa facilità con cui manovra l’aratro o tosa le sue pecore. Anche la gente tranquilla delle città

La Società delle Terre del Nord



è molto meno indifesa della maggior parte della gente civilizzata, essendo stati addestrati ad imbracciare uno scudo o a maneggiare una lancia.

“Nelle estati calde e nelle primavere e negli autunni freschi il Normanno si diverte a lavorare duramente all’aperto e si svaga a cacciare o ad addestrarsi con le armi nel tempo libero. Negli inverni rigidi e violenti, porta il suo bestiame in casa sua per proteggerlo ma anche per scaldarsi. In quei mesi così rigidi a malapena si muove da casa, ibernandosi come il grande orso che aspetta la primavera.

“La vita nei grandi insediamenti non è molto diversa, anche se molti più uomini si specializzano nell’artigianato, e i mercanti e i commercianti comprano i loro prodotti e li rivendono ovunque nelle Terre del Nord. Solo nelle città tipo Norrvik o le grandi città del Vestland la gente vive davvero nelle case di pietra lungo strade pavimentate con ciottoli secondo la moda del sud. Qui i nobili e la borghesia arricchita si atteggiano alla maniera dei duchi decadenti di Karamaikos e di Thyatis, rinnegando le usanze più severe ma oneste dei loro antenati.

“I Normanni sono celebri navigatori e costruttori di barche e le loro navi lunghe toccano tutte le coste del Mondo Conosciuto. Viaggiatori, colonizzatori ed avventurieri, i Normanni commerciano senza paura in tutte le parti del mondo. Qualcuno ci chiama pirati—forse con una parte di verità, ma in verità non sono forse i mercanti dei pirati in fondo al cuore? L’unica differenza è se raccolgono la loro ricchezza con una spada o con una tagliente lingua mentitrice!”

Le Classi Sociali del Nord

dal racconto di Saru il Serpente

“Gli *Jarl* rappresentano la classe nobile delle Terre del Nord. Queste famiglie aristocratiche sono coloro che, in via ereditaria, governano i clan. Il capoclan è di solito l’adulto più famoso della famiglia più potente all’interno del clan e i capi delle altre famiglie formano il suo corpo di guardia, l’equivalente del cavaliere feudale di un casato. Quando il capoclan diventa vecchio e debole, di solito cede la sua corona o viene deposto, e il suo figlio più idoneo o un parente stretto, maschio o femmina—non necessariamente il figlio più vecchio—viene scelto come nuovo governante. Dal momento che gli *jarl* spesso ereditano grandi tesori trasmessi per molte generazioni, e ricevono la parte del bottino più consistente in guerra o nelle scorrerie, molte famiglie nobili sono decisamente ricche.

“I *Karl* sono gli uomini liberi delle Terre del Nord. I *karl* si dividono di solito in due sottoclassi, gli uomini liberi comuni e i mercanti borghesi.

“La larga maggioranza dei cittadini delle Terre del Nord sono uomini liberi comuni, dal contadino all’artigiano al cittadino. Gli uomini liberi normanni sono relativamente benestanti rispetto agli altri uomini liberi sparsi nel mondo. Devono fedeltà ai loro capiclan, ma sono proprietari della loro terra, delle loro case, del loro bestiame e possono decidere da soli i propri mezzi di sostentamento.

“I mercanti della borghesia sono relativamente pochi e spesso piuttosto ricchi. Nell’Ostland non esiste una classe

del genere, mentre il potere e l’influenza di questa classe sta crescendo velocemente nel Vestland, sensibilmente molto meno nei Protettorati.

“Il *Thrall* è letteralmente uno schiavo, proprietà del suo padrone, costretto a seguire la sua volontà. Solo nell’Ostland la schiavitù è ancora legale. I prigionieri di guerra o delle scorrerie diventano i *thrall* dei loro conquistatori, oppure un *jarl* può condannare un uomo libero alla schiavitù per vari reati. Sebbene teoricamente illegale nei Protettorati, molti clan ancora praticano la schiavitù o sue forme equivalenti. Anche se la schiavitù viene solitamente disprezzata dagli stranieri, bisogna dire che gli schiavi sono di rado trattati severamente, e di solito vengono lasciati liberi alla morte del loro padrone come premio per un servizio fedele. Nei miei viaggi ho visto molti presunti uomini liberi in tutto il Mondo Conosciuto che vivono vite molto più miserabili della maggior parte dei *thrall* normanni.

“In aggiunta alle tre classi sociali degli *jarl*, dei *karl* e dei *thrall*, ci sono un certo numero di ulteriori regole sociali specifiche della cultura normanna.

“Lo *Scaldo* è un misto di studioso, poeta, intrattenitore e moralista. Questi studiosi della storia e delle leggende viaggiano per il paese accettando l’ospitalità di un focolare per un po’ e, in cambio, intrattengono, educano e informano i loro anfitrioni su ciò che accade al di fuori della loro regione. Spesso gli *scaldi* sanno leggere le rune o sono abili nella magia runica. La tradizione proibisce di ritenersi offesi dalle parole di uno *scaldo*—loro godono di una libertà di parola negata agli altri. A meno di non essere attaccati, non si deve mai sollevare un’arma

contro uno di loro, anche se molti scaldi sono loro stessi esperti di armi.

“Le *Streghe* e le sagge donne praticano l’antica magia nera dei progenitori dei normanni. In generale i loro poteri sono molto modesti, circoscritti soprattutto alla predizione del futuro e alla bassa stregoneria. Di tanto in tanto ne potrai incrociare qualcuna più abile nelle fatture, nelle maledizioni, nelle illusioni e nel mutare forma.

“I normanni hanno poco rispetto e poca fiducia nei Maghi. È come se ci vedessero nella stessa luce con cui guardano i mercanti o i legulei: subdoli, posseduti da uno spirito maligno e pericolosi, ma pavidi e dal collo fragile in battaglia. Le magie dei sacerdoti sono considerate onorevoli e virtuose, ma tutto ciò che riguarda la magia arcana è vile e antisportivo. Suppongo che queste idee sciocche e primitive siano parzialmente radicate nella paura, nella soggezione e nella diffidenza dei normanni verso la magia arcana e la stregoneria. Inoltre, non mi sorprende che un abitante del Nord preferisca lo spirito di un chierico, che brandisce la mazza e porta lo scudo, alle raffinate e sottili arti della taumaturgia e dell’incanto. Immagino che se un mago indossasse la sua corazza di maglia, si gettasse a capofitto in battaglia con il suo urlo di guerra e con la sua ascia sollevata bene in alto, si adatterebbe meglio ai gusti dei normanni. Non vedrai molti elfi nelle Terre del Nord, ma penso che la loro tradizione magica e le capacità marziali di cui dispongono si adatterebbero al gusto degli abitanti del Nord.

“Ognuno dei culti principali del pantheon nordico—Odino, Thor, Frey e Freyja—ha i suoi sacerdoti chiamati *godar*. I *godar* sono solitamente di tre tipi. I *godar di casata* sono collegati alla casata del capoclan, oppure al capo prescelto di qualsiasi tipo di comunità locale. I *godar* servono e consigliano i governanti e provvedono alle necessità spirituale della gente del luogo. I *godar monastici* vivono in gruppi di solito in disparte rispetto alle altre comunità, spesso dove si trova un santuario speciale o una località sacra per il loro culto. I *godar itineranti* sono sacerdoti che viaggiano da una comunità all’altra per portare il proprio credo nelle regioni più remote e anche per servire come

agenti o come difensori degli interessi del proprio culto.

“In aggiunta alla guardia personale—cioè i nobili che supportano il capoclan—molti governanti hanno qualcosa che chiamano *Hird*, un gruppo di guerrieri liberi di umili origini che sono servitori fedeli dello jarl. In principio, l’*Hird* era semplicemente una forza di riserva addestrata per il clan. Oggi, l’*Hird* è diventata un’armata permanente di guerrieri professionisti al servizio del capoclan. Abbastanza spesso, lo jarl che servono dà all’*Hird* un nome specifico, come ha fatto il Re Hord dell’Ostland che ha dato al suo *Hird* il nome di Guardia Corvina.”

Il Lignaggio e l’Ordine Sociale

dal racconto di Saru il Serpente

“In cima all’ordine sociale c’è il Gran Re. Nei tempi antichi c’erano molti re e molti piccoli regni. In Ostland, ancora ci si riferisce qualche volta ai capiclan e ai loro possedimenti come a re e regni, sebbene il titolo di jarl sia diventato comune nelle occasioni meno formali.

“Comunque, dai tempi di Re Cnute Petto-d’orso, l’Ostland è governato da un Gran Re, un re tra i re. Anche il Vestland ha un Gran Re, anch’egli un discendente di Cnute, ma lui condivide il suo potere con il Consiglio Reale, risultando essere più una figura di facciata che un vero monarca assoluto.

“Il Soderfjord ha molti capi che si atteggiavano a farsi chiamare ‘Gran Re’, ma nessuno di loro ha il potere per imporre la sua richiesta. Ragnar l’Audace, il signore della guerra di quelle terre, esercita oggi alcuni dei poteri di un Gran Re, sebbene penso che sia improbabile che possa ufficialmente assegnarsi tale titolo nel corso della nostra vita.

“I normanni si percepiscono come un popolo, non come cittadini di una particolare nazione, almeno non nel senso che gli si dà nelle terre meridionali. I vestlandesi sono l’eccezione a questo proposito, ma tutti coloro che vivono nelle terre di confine si considerano per prima cosa uomini di un clan e solo dopo come vestlandesi. Gli ostlandesi ragionano in termini del loro obbligo personale nei

confronti di chi li governa, piuttosto che nei confronti della loro ‘nazione’. I Protettorati si sono unificati come un’unica nazione da troppo poco tempo per poter aver sviluppato alcun tipo di identità, e la situazione politica è troppo instabile per potersi aspettare dei cambiamenti nel prossimo futuro. La gente dei Protettorati ancora ragiona secondo la vecchia catena di comando: si può combattere contro il proprio fratello, ma i fratelli si uniscono per combattere i cugini, che metteranno da parte le loro argomentazioni per combattere insieme contro le altre famiglie, che a loro volta si uniranno insieme per combattere contro un clan diverso.

“La fedeltà al clan e al capoclan è un altro elemento importante nel senso di identità sociale di un normanno, a volte difficile da comprendere per uno straniero. Il normanno deve fedeltà al capoclan e in cambio si aspetta protezione e rispetto. Nelle situazioni migliori la relazione che si instaura tra gli uomini del clan e il capoclan è di tipo personale e quindi generosa; nei casi peggiori, è arbitraria e autocratica. Si dovrebbe difendere il clan e la sua reputazione come una questione di onore personale.

“La fedeltà alla famiglia e al suo patriarca o alla sua matriarca è anche un potente obbligo. Quando le richieste di clan e famiglia sono differenti, ne escono faide intense e dalla tragica fine. L’obbligo tradizionale nei confronti della famiglia è il più forte, sebbene gli obiettivi pratici di potere e di ambizione vengono più spesso assecondati dal servire il clan.

“Alcuni individui delle Terre del Nord sono senza clan: possono essere nati in paesi stranieri, aver rinunciato ai legami con il clan per essere liberi da obblighi insostenibili, oppure possono essere diventati dei fuorilegge a causa di offese molto serie. Le persone senza clan vengono viste con sospetto e sfiducia. Coloro che desiderano cambiare il loro status di senza clan, o che vogliono cambiare la loro fedeltà ad un clan, avranno qualche piccolo problema a farlo. I matrimoni tra clan sono abbastanza comuni, anche combinati.

“L’attaccamento alla famiglia è una cosa profonda nelle Terre del Nord. È previsto che gli abitanti delle Terre del Nord rispettino e obbediscano al capo della loro famiglia, e proteggano e aiutino in maniera

La Società delle Terre del Nord

generosa i loro fratelli e i consanguinei. Si dovrebbe sempre stare dalla parte della propria famiglia, spesso senza analizzare le circostanze per decidere se è una cosa giusta o sbagliata. Come con il clan, l'adozione in una famiglia è una cosa comune. La pratica dell'affidamento—mandare uno dei propri bambini perché venga cresciuto da un parente stretto o da un amico—è un altro metodo per rafforzare la famiglia e i legami sociali.

“Anche l'amicizia è una cosa sacra tra i Normanni. È un grande crimine abbandonare o tradire un amico. Il rituale della fratellanza di sangue, dove ci si infliggono insieme delle piccole ferite cerimoniali che si uniscono ad un giuramento solenne, elevano l'amicizia verso lo status di legame familiare.”

Il Codice del Guerriero

dal racconto di *Helfdan Mezzo-Troll*

“Credo che ci sia un pizzico di eroe leggendario in tutti noi del Nord. Saru dice che dipende da tutte quelle storie che ci raccontano i nostri genitori e gli scaldi—storie sugli dei, sui giganti e sugli eroi con le lance magiche, e sulla Battaglia Finale di Ragnarok, quando tutti gli onesti normanni staranno al fianco di Padre Odino per difendere il Ponte del Cielo contro i giganti e la Regina di Hel.

“Beh, suppongo che in parte sia vero. Ma un normanno deve sapere come proteggersi, che sia la guardia di uno jarl o un semplice contadino. Con tutti quei mostri pericolosi e quei banditi, è una cosa saggia imparare a maneggiare la lancia e lo scudo. E noi iniziamo a farlo molto presto.

“Quando avevo quattordici anni, sono stato nominato guardia personale di Askold Ubbison, il capoclan di Varmgard, un grande jarl.

“Guardia personale? Beh, credo che sia come essere un cavaliere di un duca o forse di un principe di quelle nazioni del sud tipo Karameikos.

“Ho fatto questo giuramento, un giuramento di scudo, davanti al mio jarl e ai miei fratelli di scudo. I guerrieri del Nord fanno un giuramento simile a questo quando si uniscono in una causa comune. Questo è un buon motto da seguire nella vita—anche secondo i canoni dei piccoli nani furbastri come Dwalinn...”

“Onora il tuo signore, e vendica ogni offesa da lui subito.

Onora la tua parola e il tuo giuramento.

Onora il tuo amico e compagno guerriero, e non abbandonarlo a sé stesso.

Onora l'ospitalità del tuo anfitrione, e non interromperne la pace.

Onora lo straniero, dagli rifugio e protezione.

Onora il tuo nome e non avere false pretese su di esso.

Sii impavido.

Alla fine, spera nella morte in battaglia, con la tua arma in pugno, e i corpi dei tuoi nemici accatastati sotto di te.”

“Certo, sono andato per scorrerie quando ero piccolo. È un buon modo per diventare ricco e farsi una reputazione. Non ho mai ferito una donna o un bambino e non ho mai bruciato case—be’, eccetto una volta in cui ce la siamo presa con alcuni pirati che erano venuti a bruciare le nostre case. Ho ucciso uomini, questo è vero. Ma non sono mai stato io ad iniziare una battaglia—e non ho mai ammazzato qualcuno che era inerme a terra, come fanno i berserker quando entrano nella loro folle furia.

“Ora non partecipo più alle scorrerie. Ho un sacco di avventure e di campagne contro i troll e gli gnoll e non mi mancano le scorrerie. Sono quasi d'accordo con Saru: le cose stanno diventando troppo civilizzate qui intorno per lasciare che le scorrerie vecchio stile continuino. Comunque non si fermeranno facilmente, almeno non fino a quando Hord Occhio-Scuro continuerà a fomentare i suoi jarl quando partono per andare a far bottino.

“Per un guerriero le Terre del Nord sono piene di lavoro. Adesso i re normanni hanno le loro personali armate. Ho sentito che le brigate di Hord Occhio-Scuro offrono un sacco di lavoro e una buona paga, anche se io non gradirei più di tanto essere considerato un mercenario thyatiano, come Dwalinn sostiene che siano le armate dell'Ostland. E c'è la possibilità di fare le guardie alle carovane o i cavalieri di confine nelle terre di confine—e oggi è quello il lavoro per me. È pieno di cose minacciose

là fuori, e di poveri coloni che hanno bisogno di un guerriero onesto che li protegga. E c'è sempre gente a caccia di tesori che ha bisogno di un braccio muscoloso e di una mente acuta che li guidino verso i nascondigli delle bestie feroci.”

La Legge nelle Terre del Nord

dal racconto di *Onund Tolundmire*

“I Normanni ritengono che una volta che le circostanze di un caso siano state chiarite, un giusto giudizio risulterà ovvio ad ogni persona sana di mente. Il diritto e dovere di giudicare appartiene al capo della comunità, sia esso il re, lo jarl, il capo villaggio o il capitano di una nave vichinga. Sebbene sia un diritto del capo giudicare, è anche una sua responsabilità dare ascolto a tutti i testimoni degli interessati e soppesare i pareri dei consiglieri saggi riconosciuti da tutti—i chierici, gli anziani e le donne sagge della comunità, il più delle volte. I normanni non credono nelle leggi scritte e disprezzano l'idea “civilizzata” di legge e avvocati, che ritengono essere degli schemi elaborati e inventati dai mercanti e dai codardi per imbrogliare e abusare degli uomini onesti.

“Quando un uomo viene accusato di un crimine, la notizia dell'udienza si diffonde attraverso la comunità e l'accusato viene portato davanti al capo della comunità. Alla ricerca della verità, i Corvi di Odino—sacerdoti di Odino addestrati in maniera specifica—vengono convocati per lanciare l'incantesimo *rivela bugie* sia sull'accusato che sui testimoni.

“Ogni comunità ha un suolo consacrato ad Odino chiamato il Luogo del Giudizio. Qui c'è un piccolo santuario dedicato ad Odino, spesso segnato con delle rune per l'utilizzo dei Corvi di Odino. Queste rune hanno dei poteri magici che aiutano ad assicurare la pace durante il processo.

“Il capo valuta le prove, poi ascolta i consigli e le raccomandazioni per il giudizio. Poi si ritira per considerare il caso, di solito per non più di un'ora, ma a volte anche per giorni o per settimane. Poi il capo ritorna e pronuncia la sua sentenza.

“A causa del temperamento nordico particolarmente vendicativo, la sentenza più

comune incoraggia la parte lesa a esigere la sua vendetta sul malfattore. Né il giudice né la comunità deve necessariamente garantire alcun aiuto per far rispettare la sentenza, sebbene sia una cosa comune per il giudice e per gli uomini onesti della comunità stare dalla parte della vittima.

“Dal momento che la vendetta può avere effetti dirompenti sulla comunità, i normanni hanno sviluppato il concetto di guidrigildo—un compenso in denaro a fronte di un’ingiuria. Essenzialmente, alla vittima viene offerta una somma in denaro per far cadere la sua vendetta contro il colpevole.

“Le compensazioni appropriate per i vari tipi di ingiurie o di crimini sono stabilite dalla tradizione, sebbene in casi estremi il giudice possa richiedere una compensazione esageratamente grade o piccola, in base alle circostanze. Per esempio, il guidrigildo per l’omicidio di un uomo libero è di solito di 500 monete d’oro; per una ferita seria o che crea un grave impedimento il guidrigildo potrebbe essere di 250 mo. Nel caso in cui venga assassinato un nobile, potrebbero essere richieste 10.000 mo, e per l’uccisione di un re vengono chieste 500.000 mo.

“In molti casi, lo jarl di chi viene accusato può pagare la metà del guidrigildo; allo stesso tempo, uno jarl può chiedere alla vittima la metà del guidrigildo che le spetta. Quando infatti è chiaro che le parti potrebbero non essere in grado di portare a buon fine la richiesta di compensazione in denaro senza la forza armata dei loro jarl, un tale accomodamento acquista senso.

“Nei casi di crimini particolarmente spregevoli—l’uccisione di un re, il tradimento del proprio signore, l’omicidio di un chierico o cose simili—un uomo può essere messo fuori legge. Il termine comune per indicare un fuorilegge è ‘pecora nera’ o ‘uomo senza nome’. Un fuorilegge viene bandito da una regione—generalmente dal territorio del clan, ma in alcuni casi anche da un gruppo di domini o anche da una nazione—e gli viene proibito qualsiasi ritorno, anche da morto. L’accusa di tradimento è un’arma potente messa nelle mani di uno jarl, e molti uomini sono stati banditi dalle loro comunità per un crimine non più grande dell’essere caduti in disgrazia presso il loro signore.”

Le Tradizioni del Nord

dal racconto di Dwalinn il Nano

“Beh, non credereste mai ad alcune delle pratiche pittoresche che vengono raccontate dai viaggiatori... e non ci crederei neanche io. Vi parlerò di quello che ho visto con i miei stessi occhi o imparato attraverso qualche mia triste esperienza.

“Per esempio, la sepoltura di un re o di qualche potente jarl. Il nobile ha come bara una quercia scavata, piena di lane e pellicce molto belle, e tirano su un tumulo di terra sopra di lui. Tagliano le gole degli schiavi e gettano i loro corpi nelle paludi, a cui fanno seguire dei barili pieni di tesori. Ora questo io non l’ho visto, ma le sagge donne che me l’hanno raccontato non avrebbero potuto mentire, viste le circostanze.

“Ho visto uno jarl bruciato in una nave vichinga costruita apposta per essere la sua pira funeraria. Ho visto sua moglie marciare dritta dentro il fuoco e sedersi sui cuscini in fiamme proprio vicina al suo signore morto. E questa vecchia strega, una saggia donna, o come le chiamano loro gli “Angeli della Morte”, girava intorno alla pira, farfugliando cose senza senso e agitando con la mano una bacchetta coperta di rune. Dicono che gli antichi re sono sepolti o bruciati in cripte profonde, con centinaia di guerrieri morti messi a guardia delle loro tombe come morti viventi. Molto pittoresco, eh?

“Un’altra cosa—gli ostaggi. Tra i normanni è usanza comune prendere ostaggi. Loro credono che tenere in ostaggio tuo fratello o tua sorella o un tuo caro amico impedisca a te di fare qualcosa contro di loro per paura che loro uccidano gli ostaggi. E questo sembra funzionare, il più delle volte, sebbene qualche volta gli ostaggi vengano uccisi a sangue freddo e allora la vendetta è terribile da vedere.

“Ospitalità. Gli stranieri lo trovano difficile da credere, ma il normanno non esita a chiedere ad un gruppo di avventurieri di condividere il focolare ed il pane. E una volta il mio anfitrione—un uomo che non avevo mai visto prima—ha persino imbracciato le armi contro un gruppo di sgherri che mi aveva inseguito fino alla sua porta. In parte ciò è dovuto all’intrepido coraggio dell’uomo libero e alla fiducia nelle sue armi. Ma in parte colui che viola la

santità del focolare e dell’ospitalità rischia una terribile vendetta. A dire il vero, le cose non sono così belle giù a Soderfjord, con tutti i clan in conflitto e la baraonda politica...

“Le faide familiari tra normanni sono un affare serio. Non finirci mai immischiato. Una volta sono capitato con un uomo che dopo ho scoperto essere inseguito da tre fratelli che volevano la sua testa per un affronto alla loro sorella. Il mio compagno giurava di essere innocente, ma questi fratelli ci hanno dato la caccia per tutto il Vestland, tendendoci un’imboscata un paio di volte a settimana, fino a quando siamo stati fortunati e li abbiamo uccisi. Per fortuna erano stupidi, perché vi assicuro che erano abbastanza insistenti.

“I normanni hanno anche una simpatica tradizione per quanto riguarda i duelli—è chiamata ‘*holmgang*’. Quello che succede è che le due parti che si sono offese a vicenda mettono per terra un panno lungo circa 4,5 metri di lato, poi conficcano i pali ai quattro angoli e legano una corda intorno all’area. Poi i due uomini si affrontano all’interno di questo spazio e chi dei due tocca le corde o mette un piede fuori dall’area è un codardo.

“Ho visto che questo duello funziona in due modi. Il primo è il ‘combattimento al primo sangue’—il primo uomo che sanguina sul panno è il perdente. L’altro è modo ‘combattiamo fino a quando uno dei due non possa più continuare’. I due combattono fino a quando uno dei due non diventi incosciente o venga immobilizzato in qualche modo, di solito solo con un sacerdote che verifichi la correttezza del duello. Nessuna magia, nessuna arma magica, solo guerrieri e armi comuni.

“I normanni amano le gare di spacconeria. Sembra che la loro fissazione sui giuramenti scompaia quando iniziano a raccontare storie. Nessuno se la prende a male se esageri in maniera evidente le tue avventure e i tuoi successi, soprattutto quando ci si ritrova intorno al focolare o mentre trangugi birra dalla botte. Non amano essere ingannati, ma si può comprendere dal loro atteggiamento se si aspettano la verità nuda e cruda oppure qualche travolgente azione epica.

“E bere? Guarda, io sono un nano, e i nani non sono dei fannulloni quando si tratta di bere, ma quando io di solito sono

La Società delle Terre del Nord

ubriaco fradicio tu vedi quei burloni grandi e grossi dei nordici che stanno ancora saltellando di qua e di là con due boccali per ogni mano. È segno di carattere essere l'ultimo uomo a cadere ubriaco ad una festa o in una gara di bevute. Io non mi lamento, no... ma loro sono molto meglio di me. Stai lontano da quella roba che chiamano idromele. È miele fermentato ed è dolce tanto quanto può esserlo. Ne puoi bere un bidone intero e non si è mai avuto notizia di qualcuno che ci sia morto, ma il mal di testa la mattina dopo? Neanche un *cura ferite gravi* riuscirebbe a fartelo passare!”



CREARE UN PERSONAGGIO GIOCANTE NORMANNO

La Creazione del Personaggio

Prima di creare un personaggio delle Terre del Nord, leggete per intero il Manuale del Giocatore. La conoscenza di alcune regole speciali e delle abilità che vengono descritte può influenzare le vostre scelte nella creazione del personaggio. Fate in modo di consultarvi con il vostro DM. Lui potrebbe voler usare il sistema più semplice di creazione del personaggio descritto nel *Manuale del Giocatore* del *D&D Set Base*.

Utilizzate il processo seguente per creare un personaggio iniziale delle Terre del Nord. Anche i DM possono utilizzare questo processo per creare dei PNG completi.

Scegliere la Razza del personaggio: né gli elfi né gli halfling sono personaggi comuni nelle Terre del Nord. Verificate con il vostro DM: lui potrebbe chiedervi di giocare solo con personaggi umani o con i nani.

Fase 1: Creare il Personaggio di Base

Seguite le procedure descritte nel *Manuale del Giocatore* del *D&D Base* "Come 'costruire' un nuovo personaggio", alle pag. 48-52. Scegliete il vostro allineamento,

come richiede la sezione 9, ma aspettate a scegliere il vostro nome fino a quando non raggiungete la Fase 7 descritta di seguito. (Le fasi dalla 2 alla 6 vi daranno un'idea su come apparirà il vostro personaggio, e questo vi aiuterà a scegliere un nome appropriato).

Fase 2 (opzionale): Determinare i Tratti della Personalità

Seguite la procedura descritta di seguito nella sezione **Tratti della Personalità**.

Fase 3: Determinare la Nazionalità, il Clan e il Territorio di Appartenenza

Consultatevi con il vostro DM. Potrebbe essere lui ad assegnarvi la nazionalità, il clan e il territorio di appartenenza, oppure potrebbe permettervi di sceglierli. Se vi permette di sceglierli, consultate le tabelle a pag. 16-17.

Fase 4: Determinare il Background e le Abilità Iniziali

Per determinare le esperienze e le abilità acquisite dal vostro personaggio prima di diventare un avventuriero, utilizzate la **Tabella del Background**. Se il vostro personaggio ha un bonus di Intelligenza, selezionate le vostre abilità iniziali come

bonus. Registrate sulla scheda il background del vostro personaggio e le sue abilità iniziali.

Fase 5: Determinare la Classe Sociale e lo Status Familiare

Utilizzate la **Tabella della Classe Sociale** e la **Tabella dello Status Familiare** a pag. 24. Registrate sulla scheda la vostra Classe Sociale e il vostro Status Familiare. Prendete nota dei doni ricevuti per la vostra Maggiore Età e annotate i bonus o le penalità al Carisma tra parentesi vicino al vostro punteggio di Carisma.

Fase 6 (opzionale): Determinare Esperienze Significative del Passato

Utilizzate le quattro tabelle alle pag. 23-25 per scoprire dei dettagli biografici importanti che possono influire sulle abilità o sul patrimonio del vostro personaggio. Alcuni di questi dettagli possono influire alcune caratteristiche determinate nelle fasi precedenti; modificatele secondo le esigenze.

Fase 7: Scegliere il Nome

Scegliete un nome per il vostro personaggio. Guardate la lista dei nomi suggeriti e le relative note a pag. 26.

Tratti della Personalità (Opzionale)

I tratti della personalità rappresentano un modo per definire l'individualità di un personaggio ed aiutano a decidere come un personaggio si comporterebbe in determinate situazioni. L'utilizzo di questi punteggi di personalità è opzionale e non dovrebbero essere usati per limitare le azioni dei personaggi.

Un giocatore semplicemente sceglie i punteggi di personalità iniziali del suo personaggio al 1° livello nel momento in cui lo crea. Il DM può invece tirare il dado per determinare i tratti della personalità di un PNG oppure può assegnarglieli a suo piacimento.

Quando un PNG si trova in una situazione in cui i suoi tratti della personalità possono influire sulle sue azioni, il DM può fare una verifica dei punteggi di personalità

per decidere come il PNG si comporterà. Nel momento in cui si fa la verifica della personalità, il DM tira un dado a venti facce. Se il risultato è uguale al punteggio di personalità o è più basso, allora le azioni del PNG vengono fortemente influenzate da quel tratto di personalità. Se il risultato è maggiore del punteggio di personalità, le azioni del PNG vengono ancora più fortemente influenzate dall'opposto di quel tratto di personalità.

Alcune volte due o più tratti possono influenzare una decisione. In quel caso, le verifiche sulle personalità vengono fatte per ogni tratto di rilievo, e la verifica di successo con il punteggio più alto determinerà quale tratto influenzerà maggiormente le azioni del PNG.

Per un giocatore, i tratti della personalità rappresentano una sintesi di facile riferimento della personalità del personaggio. Potete usare le verifiche della

personalità per farvi aiutare nel decidere come il vostro personaggio si comporterà nelle situazioni più confuse o enigmatiche, sebbene tali verifiche dovrebbero essere utilizzate con cautela. *I tratti della personalità sono facoltativi per i PG e servono solo come promemoria delle caratteristiche distintive.* I tratti della personalità non vengono utilizzati che il DM possa applicare per forzare i giocatori a far agire i propri personaggi in un modo diverso dal comportamento che hanno scelto di avere.

Vedi la lista dei tratti nello schema a pagina 12. Accanto ad ogni tratto della personalità c'è una riga vuota dove il punteggio di quel tratto viene registrato. Tra parentesi alla destra del punteggio del tratto c'è il tratto opposto di personalità; tale tratto opposto determina le azioni di un personaggio quando *fallisce* una verifica di personalità.

CREARE UN PERSONAGGIO GIOCANTE NORMANNO

Schema dei Tratti della Personalità Tratti Iniziali in base all'Allineamento

Legale: 12 + d6
Neutrale: 6 + d6
Caotico: 2d6

Tratti

Cauto _____ (Avventato)
Modesto _____ (Orgoglioso)
Pacifico _____ (Violento)
Generoso _____ (Avaro)
Coraggioso _____ (Timoroso)
Devoto _____ (Ateo)
Clemente _____ (Vendicativo)
Energico _____ (Pigro)
Sincero _____ (Falso)
Fiducioso _____ (Diffidente)
Leale _____ (Inaffidabile)
Dogmatico _____ (Aperto di Mente)

Modificatori dovuti alla nazionalità

Karameikos: nessuna modifica

Ylaruam: +2 Devoto, -1 Modesto, -1 Clemente, +1 Dogmatico

Glantri: -3 Devoto, -2 Dogmatico

Ierendi: +2 Fiducioso, -2 Energico, +1 Generoso

Casa di Roccia: vedi sotto, alla voce Nani

Alfheim: vedi sotto, alla voce Elfi

Terre del Nord: +2 Leale, -1 Clemente, +1 Coraggioso, -1 Cauto

Modificatori dovuti alla classe del personaggio

Guerrieri: +3 Coraggioso, -3 Cauto

Chierici: +3 Devoto, +2 Dogmatico, +1 Leale

Maghi: -2 Coraggioso, +2 Cauto, -2 Fiducioso

Ladri: -2 Sincero, +2 Cauto, -2 Fiducioso

Nani: -2 Fiducioso, +2 Dogmatico, -2 Generoso

Elfi: +2 Sincero, -2 Modesto, +2 Cauto

Halfling: +2 Pacifico, -2 Cauto, +2 Energico

Modificatori legati al culto di un Immortale

Odino: -1 Pacifico, +1 Coraggioso

Thor: -6 Pacifico, +3 Coraggioso, -3 Cauto

Frey/Freyja: +1 Leale, +2 Pacifico

Loki: -3 Sincero, -3 Dogmatico

Esempio n° 1: Buri il Macellaio e Ari Senza-Spirito sono due viscidi PNG. Si infilano in un passaggio laterale e vengono sorpresi da due PG guerrieri ed un PG mago. Il Tratto Coraggioso di Buri è 18. Quello di Ari è 7. Dal momento che vengono sorpresi, il DM verifica il Coraggio di entrambi i PNG.

Buri ottiene un 14 con il tiro del dado e supera la verifica. “Chi ha paura di un mezzo mago mingherlino e dei suoi compagni pelle e ossa?” sogghigna con tono di scherno.

Ari ottiene 9 con il tiro del dado e fallisce la prova. Le sue azioni vengono influenzate dal tratto opposto a quello del Coraggioso—il Timoroso. Si ricorda dell'ultima volta che è stato arrostito da un mezzo mago mingherlino. “Uh-uh-uh-YAH!!!”, ed Ari batte in ritirata in maniera scomposta.

Esempio n° 2: Onund Tolundmire, un personaggio giocante, sta camminando su un sentiero quando incontra una vecchia rugosa seduta nella sua capanna mentre rimasta qualcosa in un calderone. La megera invita Onund a condividere una scodella di zuppa con lei.

Onund è normalmente un'anima fiduciosa (Fiducioso 13), ma è anche sospettoso verso i doni offerti dagli stranieri (Cauto 15). Il giocatore di Onund non è sicuro di cosa farebbe Onund in una situazione così complicata, così decide di verificare entrambi i tratti della personalità per vedere se Onund accetterà o meno l'offerta della vecchia.

Il giocatore tira il dado. Onund supera la sua prova su Fiducioso con un 5 e poi supera la verifica su Cauto con un 11. Dal momento che entrambe le verifiche hanno avuto esito positivo, il punteggio più alto ha maggiore influenza. Onund sbircia attento nel calderone, e in maniera cauta ma educata rifiuta l'offerta della megera.

Scegliere i Punteggi di Personalità per i PG—

Per ogni tratto della personalità, scegliete un numero da 1 a 20 per rappresentare quanto fortemente il personaggio venga influenzato da quel tratto della personalità.

Per esempio, se il vostro personaggio è un combattente, dovrebbe probabilmente essere abbastanza Coraggioso. È quindi una scelta coerente dare al tratto Coraggioso un punteggio di almeno 10, se non addirittura il massimo di 20. Un mago,

dall'altro lato, potrebbe pensare che in fondo non è così vergognoso essere molto più Cauti che Coraggiosi, e così potrebbe avere un punteggio di Cauto compreso tra 10 e 20 e un punteggio di Coraggioso non più alto di 10.

Un punteggio di personalità di 15 o più indica un tratto veramente forte della personalità. Al contrario, un punteggio di personalità di 5 o meno equivale ad una forte manifestazione del tratto opposto. Considerate che le caratteristiche vengono sempre nominate nella loro forma positiva—Pacifico, Sincero o Clemente—anche se il personaggio ha un punteggio basso in quella qualità, il che implica che i comportamenti opposti rappresentano una valutazione più pittoresca della persona—Violento, Falso o Vendicativo.

I personaggi con dei punteggi di personalità molto alti o molto bassi svilupperanno una reputazione basata proprio su questi tratti molto forti. Come diventeranno più famosi e affermati, saranno riconosciuti da tutti probabilmente proprio attraverso quei punteggi di personalità molto alti o molto bassi (vedi il paragrafo “Reputazione” a pagina 14 per maggiori dettagli).

Se il giocatore preferisce, può utilizzare il Sistema Casuale per i Punteggi di Personalità per PNG (di seguito) per determinare la personalità del suo personaggio. In questo caso, il giocatore ha un controllo minore sui punteggi che il personaggio avrà. Comunque, se usati con cautela, i giocatori esperti troveranno una sfida gratificante giocare un personaggio con una personalità insolita che da soli non avrebbero mai scelto.

Punteggi Casuali di Personalità per PNG—

I DM possono seguire la procedura descritta di seguito per stabilire i punteggi di personalità di un personaggio con l'aiuto dei dadi e della casualità. Il DM non è obbligato ad utilizzare questa tabella per determinare i punteggi dei PNG; può sempre assegnare o modificare i punteggi di personalità iniziali di un PNG a seconda delle necessità dello scenario. Comunque, una volta che i tratti di un PNG vengono fissati, non è opportuno apportare grandi cambiamenti senza una spiegazione o una giustificazione.

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Esaminate i modificatori indicati nello Schema dei Tratti della Personalità per comprendere come l'allineamento, la nazionalità, la classe di un personaggio e la consacrazione ad un Immortale possano influire sulla personalità di un personaggio. Leggi la Descrizione dei singoli Tratti prima di continuare in modo da poter comprendere che tipo di comportamento ogni tratto comporta.

1. Scegliete l'allineamento. I personaggi di ogni allineamento stabiliscono i loro tratti di personalità in maniera differente, come indicato nello schema a sinistra. L'allineamento deve essere deciso prima di continuare.

2. Per ogni tratto tirate il dado come viene indicato per determinarne il punteggio secondo ogni allineamento. Tirate per ogni tratto separatamente. I Legali tirando 1d6 e aggiungono 12 punti. I Neutrali tirano 1d6 e aggiungono 6 punti. I Caotici tirano 2d6. Registrate i punteggi a matita; continuerete a modificarli nelle fasi successive. Considerate che i Legali hanno di solito punteggi alti, i Neutrali hanno punteggi più bassi e i Caotici hanno i punteggi più variabili, ma sono generalmente più bassi sia dei Legali che dei Neutrali.

3. Applicate i modificatori dovuti alla Nazionalità, alla Classe del Personaggio e ai Consacrati ad un Immortale. Certe nazioni, culture ed Immortali favoriscono alcuni tratti rispetto ad altri ed ogni classe ha i suoi tratti più indicati. Modificate i punteggi della personalità secondo quanto indicato nello schema.

4. Distribuite dei punti aggiuntivi per raggiungere l'idea che avete sulla personalità del vostro personaggio (questa fase è facoltativa, per i PG esperti che usano il sistema casuale per assegnare i punteggi). Potete aggiungere fino a sei punti totali per ogni tratto. Potete anche aggiungere meno di sei punti, se lo desiderate, oppure potete non fare alcuna modifica.

Descrizione dei Tratti di Personalità

I tratti della personalità descritti qui sono messi nello stesso ordine in cui si trovano nello Schema dei Tratti della Personalità. La caratteristica e il suo opposto vengono trattati insieme.

Cauto (Avventato)

I personaggi Cauti preferiscono ponderare bene le cose e discuterne, prima di agire. Sono riluttanti a compiere gesti impulsivi, anche quando è necessario andare di fretta. Sono più felici se vengono pianificati nel dettaglio dei piani di riserva e delle vie di fuga.

I personaggi Avventati fanno la prima cosa che gli viene in mente. Potrebbero pensare che agire velocemente dia qualche vantaggio o che siano bravi ad improvvisare una volta che hanno ottenuto l'iniziativa. Un'altra spiegazione è che possano essere semplicemente incapaci di controllare i loro impulsi.

Modesto (Orgoglioso)

I personaggi Modesti sono umili, che tendono a sminuire i loro talenti e le loro capacità. Non si offendono facilmente quando gli altri li criticano e li deridono, e riescono a passare sopra agli scherni e alle battute.

I personaggi Orgogliosi hanno uno scarso senso dell'umorismo quando riguarda loro stessi, i loro principi e le loro convinzioni. È facile che vendichino un insulto, reale o immaginario, e che si sentano costretti ad accettare una sfida, anche quando partono da una situazione di evidente svantaggio.

Pacifico (Violento)

I Pacifici preferiscono una vita normale ed ordinaria, piuttosto che una vita fatta di conflitti. Quando possibile, provano a risolvere le discussioni attraverso la negoziazione e, quando vengono minacciati da nemici violenti, provano ad eliminare la minaccia con il minor rischio di ferite per se stessi e per gli altri. Dall'altro lato, una personalità pacifica non ha bisogno di evitare categoricamente la violenza in sé. Capisce bene che può essere l'unico mezzo di difesa contro degli avversari violenti. Un personaggio pacifico proverà semplicemente a percorrere altre strade come prima cosa.

Un personaggio violento si diverte a combattere per il solo gusto di combattere. Pensa che la negoziazione sia un mezzo di soluzione indegno e da codardi, e disprezza coloro che si rifiutano di usare la violenza. Nei dungeon ostili o nei luoghi selvaggi, o in tempo di guerra, i personaggi violenti

possono diventare degli eroi. Nelle regioni civilizzate, tali persone sono un pericolo sicuro per la società.

Generoso (Avaro)

I personaggi generosi donano senza limiti il loro tempo e la loro ricchezza agli amici, alla famiglia, agli uomini del clan, e sono anche generosi, pur se in maniera più prudente, verso gli stranieri. Rispettano scrupolosamente la legge dell'ospitalità, estendendo la loro protezione agli ospiti o alle vittime della sfortuna o del male.

I personaggi avari non amano condividere il loro tempo o la loro ricchezza con gli altri, e sono sempre impazienti di incrementare i loro possedimenti. Un persona di tal tipo viene disprezzata dai Normanni, ma, allo stesso tempo, i Normanni rispettano un uomo ricco, e l'unica via di diventare ricco è di gestire con parsimonia gli averi che possiedi.

Coraggioso (Timoroso)

I personaggi Coraggiosi non esitano ad affrontare il pericolo—anche quando potrebbe essere più saggio girargli attorno o evitarlo. Talvolta è difficile distinguere tra il coraggio e la stupidità.

I personaggi Timorosi preferiscono sempre tirarsi fuori dalle situazioni di pericolo, lasciandosi andare di tanto in tanto ad una corsa a perdifiato. Un comportamento timoroso può concretizzarsi in una questione di accortezza, una stima molto sensibile sugli imprevisti e qualche volta è semplicemente una crisi di nervi.

Devoto (Ateo)

I personaggi Devoti onorano e temono gli Immortali e i loro servitori sul Primo Piano Materiale. Osservano fedelmente i riti e le restrizioni legati al culto degli Immortali, e danno un grande peso al parere dei sacerdoti e degli uomini santi. La loro fede li rende forti e qualche volta testardi o insensati nel seguire i principi del loro culto.

I personaggi Atei possono rifiutarsi di onorare gli immortali per principio, oppure possono essere semplicemente incuranti o superficiali nell'osservare i principi religiosi. Anche un personaggio Devoto può qualche volta dubitare della saggezza di un immortale e dei suoi servitori o può venire a compromessi con i suoi principi

Creare un Personaggio Giocante Normanno

nelle situazioni ambigue o difficili.

Clemente (Vendicativo)

I personaggi Clementi hanno capito che nessuno è perfetto e che le persone a volte agiscono superficialmente o in maniera sconsiderata senza per questo essere malvagie. I personaggi Clementi capiscono anche che gli altri possono non condividere la loro posizione e sono benevoli verso gli ignoranti e quelli senza istruzione.

I personaggi Vendicativi sono convinti che l'unico modo per estirpare i comportamenti sbagliati sia di punirli brutalmente. Trattano un delinquente con durezza, ritenendo che poi lui esiterà maggiormente prima di commettere di nuovo qualche reato. Anche le persone normalmente Clementi possono qualche volta essere vendicative, specialmente quando viene coinvolta la fedeltà o un principio importante—oppure quando la persona è particolarmente di cattivo umore.

Energico (Pigro)

I personaggi Energetici sono sempre ansiosi di fare qualcosa, anche se è la cosa sbagliata. Considerano la pigrizia come il male supremo, e considerano una virtù in sé il lavorare per il gusto di lavorare, se non c'è nessun'altra ragione.

I personaggi Pigrini non riescono a sopportare tutto il trambusto che gli gira intorno. La fretta è un danno, dicono. Escogitano delle scuse anche molto elaborate per evitare gli incarichi che sono troppo pigrini per realizzare. Anche le persone energiche sono a volte stanchi e stupefatti, rifiutandosi di muovere—proprio perché sono di solito così energici, ritengono di avere il diritto di rilassarsi, di tanto in tanto.

Sincero (Falso)

I personaggi Sinceri tendono a dire sempre la verità, anche quando farebbero meglio a starsi zitti. Possono diventare dolosamente sinceri e possono rivelare in maniera sconsiderata informazioni che avrebbero dovuto tenere segrete. Dall'altro lato, potete genericamente credere in tutto quello che dicono.

I personaggi Falsi sembra che in realtà si divertano a dire le bugie. Qualche volta questi personaggi mistificano la verità per ottenere un vantaggio sugli altri. Altri personaggi dicono falsità o incredibili

esagerazioni sono per essere divertenti o per darsi maggiore importanza. Un personaggio che fallisce la sua prova di essere Sincero non deve dire necessariamente una bugia. Molto spesso, semplicemente non riesce a dire la verità tutta intera o si rifiuta di dire nulla.

Fiducioso (Diffidente)

I personaggi Fiduciosi si percepiscono come persone affidabili e si aspettano che anche gli altri lo siano. Tendono ad accettare gli altri sulla loro parola e possono essere ingannati dalle persone false e disoneste.

I personaggi Diffidenti possono essere diffidenti perché a loro volta sono subdoli, oppure perché hanno imparato ad esserlo dopo delle esperienze dolorose. In alcune occasioni anche le persone molto fiduciose possono dubitare della fiducia riposta in altri, forse sulla base dell'istinto anche se vago, o quando si ricordano dei consigli di altri conoscenti.

Leale (Inaffidabile)

Le persone Leali onorano l'amicizia, i giuramenti e tutti gli obblighi personali, familiari e sociali. Le persone Inaffidabili possono essere costantemente autocentrate e non curanti degli altri, o possono sperare di ottenere un vantaggio grazie al tradimento. Quando le persone normalmente leali agiscono in maniera inaffidabile, può essere un errore isolato dovuto ad una dimenticanza, ad una disattenzione o ad una avventatezza.

Dogmatico (Aperto di Mente)

I personaggi Dogmatici tendono ad applicare la legge alla lettera, indipendentemente dalle circostanze attenuanti. La legge e la tradizione sono sacre, ed essere in disaccordo con i loro principi è un male. Spesso sottolineano la giustizia piuttosto che la pietà e hanno la reputazione di essere cocciuti e moralmente arroganti.

Nella migliore delle ipotesi, i personaggi aperti di mente possono considerare entrambi i lati di un problema e non sono vincolati dai paraocchi delle abitudini e delle tradizioni. Nella peggiore delle ipotesi, sono completamente arbitrari e imprevedibili, e non onorano alcun principio a parte i loro stessi capricci.

Nota per il DM: per tutte le loro virtù, i personaggi Legali difficilmente potranno essere di mentalità aperta. Infatti, la loro chiusura mentale spesso impedisce loro di apprezzare differenti punti di vista, e li rende antipatici laddove avrebbero potuto essere più comprensivi e compassionevoli. Dall'altro lato, essere aperti mentalmente non è sempre una virtù. Essere aperti mentalmente sulla tortura o sullo sterminio di massa difficilmente può essere considerata una cosa degna di lode, per esempio.

La Reputazione

Gli avventurieri nelle Terre del Nord sono come le celebrità dello sport nel nostro moderno ventesimo secolo. Più un personaggio diviene esperto e più la gente lo riconoscerà e ciò che conoscono di più sarà proprio la sua storia e la sua vita personale.

Un PG o un PNG avventuriero può essere riconosciuto da un altro personaggio. Chiunque riconosca un personaggio sarà al corrente della sua reputazione—ossia quei tratti del personaggio che sono eccezionalmente alti o bassi.

Riconoscere un Avventuriero

Gli scaldi hanno una possibilità di riconoscere un PG o un PNG avventuriero pari al 10% moltiplicato per il livello del personaggio. Quindi, uno scaldo ha una possibilità del 20% di riconoscere un personaggio del 2° livello, ed una probabilità del 100% per riconoscere i personaggi dal 10° livello in su.

Gli uomini normali e gli avventurieri senza l'abilità Scaldo hanno il 5% di possibilità per livello di riconoscere un altro avventuriero. Considerate le Classi d'Attacco pari ai livelli per calcolare la possibilità di riconoscere un avventuriero non umano.

Conoscere la Reputazione di un Avventuriero

Quando un personaggio viene riconosciuto, i suoi tratti maggiormente distintivi sono automaticamente noti. Ogni punteggio con 16 o più o con un punteggio di 5 o meno, viene identificato da colui che riconosce il personaggio come "alto" o

Creare un Personaggio Giocante Normanno

“basso”. Il punteggio esatto del tratto non è ovviamente noto. Questi tratti “alti” e “bassi” costituiscono appunto la reputazione del personaggio.

Esempio: Bjarni Palpebra-Calante, un guerriero di 4° livello, fa due passi nelle Taverna del Tordo Schiacciato e si guarda intorno. Vede un nano calvo, un po' sovrappeso, accasciato sopra un tavolo in un angolo, da dove russa in maniera discontinua.

Giocatore di Bjarni: “Dimmi un po', conosco quel tipo?”

DM: “C'è abbastanza buio, e la sua testa è crollata sulle sue braccia. Vuoi andare avanti per dare un'occhiata più da vicino?”

Giocatore di Bjarni: “Certo, vado a dargli un colpetto con le dita sulla schiena fino a quando non alza lo sguardo verso di me”.

DM: “Uh, dammi un secondo...” (Bjarni non è uno scaldo, questo è certo, ma il tipo che russa sul tavolo è Dwalinn, un nano con una Classe d'Attacco E. Iniziando con i 12 livelli di Dwalinn ognuno valorizzato al 5% (60%), cui si aggiunge un 25% di possibilità dovuta alle Classi d'Attacco dalla A alla E, Bjarni ha un 85% di possibilità di riconoscere Dwalinn). “Ok, tira i dadi percentuali”.

Giocatore di Bjarni: (tira un 43) “Lo riconosco?”

DM: “Direi di sì. Quello è Dwalinn il Nano, un famoso avventuriero”.

Giocatore di Bjarni: “E vai! Qual è la sua reputazione?”

DM: (dando un'occhiata ai tratti di Dwalinn) “Be', direi che ama combattere (Pacifico 4), è abbastanza impulsivo (Cauto 5) e non sembra avere molto rispetto per gli Immortali (Devoto 3). (Aggiungendo un po' di colore). E hai sentito dire che non ama essere disturbato mentre sta dormendo”.

Giocatore di Bjarni: “Oh. Dimmi, ho lasciato la porta aperta alle mie spalle?”.

Determinare la Nazionalità, il Clan e il Territorio di Appartenenza

I territori vengono solitamente individuati in base al nome del clan che li governa; quindi, il territorio di appartenenza del Clan Olvasford è conosciuto come “Olvasford”.

La Grande Sala del capo clan in carica è collocata nella città o nel villaggio indicato sullo schema dei clan stampato nella pagina seguente (la Sala Grande del clan di Olvasford si trova nella città di Wilmik). Ci possono essere uno o più territori sotto il dominio di un unico clan. Se il clan di un personaggio controlla più di un territorio, allora uno di questi deve essere scelto come territorio di nascita.

Obblighi verso il Clan

1. *I membri del clan devono avere il permesso per viaggiare o per accettare un lavoro al di fuori dei territori del clan.* I PG devono andare alla Grande Sala del clan e chiedere di persona l'autorizzazione al capo clan o ad un suo subordinato. Tale autorizzazione è di solito automatica per i PG avventurieri. Tuttavia, un DM può decidere di trattenere i PG all'interno di un territorio per ragioni legate allo svolgimento della campagna.

2. *I membri del clan devono rispondere alla chiamata alle armi da parte del loro capo clan.* Quando un avventuriero sente che il suo clan è in difficoltà ci si aspetta che molli tutto e corra in suo aiuto, anche se deve viaggiare per distanze molto lunghe e deve abbandonare delle preziose opportunità.

3. *Obbedire al Capo Clan.* Normalmente, quando un personaggio è lontano dal suo territorio di appartenenza non avrà nulla a che fare con questi ordini. In ogni caso, un'intera avventura potrebbe basarsi sulla reazione di un personaggio ad un ordine ingiusto.

4. *Proteggere la reputazione del clan.* Ci si aspetta che i PG portino gloria al loro clan, per renderlo orgoglioso. Ci si aspetta anche che difendano il clan. Un fallimento sulla verifica del tratto Modesto può portare un personaggio a combattere per vendicare gli insulti verso il buon nome del clan.

Vantaggi dal Clan

1. *Un membro del clan ha sempre diritto all'ospitalità in nome del clan da parte di un altro membro del clan, compreso il cibo, il riparo e le armi.*

2. *Un membro del clan può aspettarsi l'aiuto e la protezione degli altri membri del clan per le imprese onorevoli e meritevoli.* Questo non significa che un membro del clan sia obbligato a mollare

tutto per aiutarlo, indipendentemente dai propri interessi—a meno che il personaggio non abbia l'autorità di un jarl. La difesa di un clan nel suo complesso, in ogni caso, è un obbligo molto forte.

3. *Un membro del clan ha familiarità con la sua terra, con il clima e con la gente del suo clan e del suo territorio di appartenenza.* Un membro del clan conosce il suo territorio di appartenenza molto bene. Ha familiarità con le leggende locali e sa dove andare per i migliori posti letto, le migliori informazioni e gli aiuti più forti. Per le informazioni più difficili o meglio celate, il DM può prevedere una prova di Intelligenza.

Ottenere un Possedimento (Regole del DM, D&D® Companion)

Si può ottenere un possedimento in due modi: concludere con successo una sfida ad un capo clan, o colonizzare un possedimento libero.

Sfidare un Capo Clan

Questo processo equivale ad ottenere un possedimento per conquista (vedi il *Libro del DM* del *D&D Set Companion*, pagina 4). Di solito un possedimento deve essere conquistato grazie agli eserciti. I Re del Vestland e dell'Ostland già controllano eserciti sufficientemente potenti per impedire ad un PG di sollevare una forza che potrebbe minacciare la loro sicurezza. Soderfjord, d'altro canto, è male organizzata e incapace di evitare le piccole guerre interne che si traducono in frequenti cambi di mano dei possedimenti.

Un PG può anche sfidare il capo del suo stesso clan per il comando. Il personaggio deve essere di livello del titolo e deve sconfiggere l'attuale capo (o il suo campione) in un combattimento singolo. Un giocatore che vuole che il suo personaggio sfidi il capo del suo clan dovrebbe informare di ciò il suo DM. Il DM quindi predisporrà l'avversario e deciderà i termini della sfida; questi sono i diritti di un capo clan che venga sfidato per il comando del clan.

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Colonizzare

Le zone indicate come “selvagge” sulla mappa grande possono essere colonizzate con l'autorizzazione di chi governa la nazione o del corpo dirigente. Una terra di confine o un possedimento selvaggio possono essere colonizzate con la licenza del Re del Vestland o del Concilio di Soderfjord. Non ci sono possibilità per colonizzare l'Ostland, ma il DM può permettere a chi è in cerca di terra di iniziare una colonia o espanderne una già esistente sull'Isola dell'Alba, con il sostegno del Re dell'Ostland.

Qualsiasi territorio su cui non ci siano ancora insediamenti nelle Terre del Nord tende ad essere un terreno poco adatto alla colonizzazione umana o magari già occupato da razze non-umane potenti ed ostili.

Background e Abilità Iniziali

Abilità Iniziali: tutti i personaggi normanni all'inizio (1° livello) conoscono quattro abilità: due relative alla classe di

appartenenza e due relative al loro background. Queste abilità vengono determinate con la **Tabella del Background** che si trova nella prossima pagina. Leggete la tabella per avere le direttive per determinare le quattro abilità iniziali del vostro personaggio.

Abilità Aggiuntive: un personaggio principiante può conoscere più abilità se è particolarmente intelligente, esattamente come un personaggio conosce più lingue se è intelligente. Se ha un'Intelligenza di 13-15, conosce un'abilità aggiuntiva (per un totale di cinque). Se possiede un'intelligenza di 16-17, conosce due abilità aggiuntive (per un totale di sei). Se ha un'intelligenza di 18, conosce tre abilità aggiuntive (per un totale di sette). Queste abilità vengono scelte tra quelle descritte nelle prossime pagine.

Considerate che la Fase Sei opzionale nella creazione di un personaggio Normanno può influenzare il punteggio di Intelligenza o altri punteggi di abilità, e di conseguenza fa cambiare quante e quali abilità sono ottenute. Alcuni elementi della Fase Sei dipendono dalle fasi precedenti,

quindi bisogna solo lavorare con la matita e tenersi pronti a fare degli aggiustamenti, nel caso in cui utilizzate tale fase.

Come vengono utilizzate le

Abilità: ogni abilità si basa su uno dei punteggi delle caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione o Carisma).

Durante una sessione di gioco il DM può decidere che una delle abilità del personaggio possa aiutarlo in una situazione di gioco. Anche un giocatore potrebbe chiedere al DM di considerare se l'abilità del suo personaggio possa essere applicabile in quello specifico caso, ma alla fine la decisione spetta sempre al DM.

Se il DM decide che l'utilizzo dell'abilità del personaggio è appropriata alla situazione, viene chiesto al giocatore di lanciare un dado a venti facce verso l'attuale punteggio della caratteristica su cui l'abilità si basa. Se il tiro è uguale o inferiore al punteggio dell'abilità, l'abilità è stata utilizzata con successo.

Clan e Domini dell'Ostland

Molti vlan detengono più di un solo dominio fra quelli indicati nella mappa. Nessun dominio dell'Ostland è senza sbocco sul mare.

Nome del Clan	Capo Clan	Gran Palazzo	Dominio
Vestpont	Anlaf Geirmundson	Porto Swenson	Vestpont
Sumarland	Gest l'Uncino	Lenvik	Sumarland
Ringmark	Herjolk Eirikson	Fjallasen	Ringmark
Hammersholm	Sigrid Halldorson	Marmary	Hammersholm
Noslosford	Geirstain Thorgelson	Leirbotn	Noslosford
Vithesford	Ragmar Solmundson	Baia Tempesta	Vithesford, Thorholm
Vwarmgard	Askold Ubbison	Zeafort	Varmgard, Aland
Haltimark	Sigvaldi Thorirson	Anbkarson	Haltimark
Havardholm	Bodvar Dogleg	Kroken	Havardholm
Suddmore	Gunnhild Svalasdottir	Suddpont	Suddmore
Romaland	Hygelac il Dubbio	Shipton	Romaland, Steingard
Fallersholm	Karlsefni Gatson	Kirkedahl	Fallersholm
Zeamark	Re Hord Occhio-Scuro	Zeaburg	Zeamark, Hedmark
Gotland	Mord l'Avaro	Bergford	Gotland
Osterlo	Starkad il Cacciatore	Rivasalata	Osterlo
Sognesholm	Rollo il Crudele	Osknes	Sognesholm
Ostmanland	Thorir il Benestante	Ostmanhaven	Ostmanland
Kalsloviki	Rognvald il Nero	Galten	Kalsloviki
Oland	Ottar il Nuotatore	Abisko	Oland
Kunslo	Hakon Halfdenson	Sati	Kunslo

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Clan e Domini del Vestland

Molti vlan detengono più di un solo dominio fra quelli indicati nella mappa.

I domini con un asterisco (*) non hanno sbocco sul mare.

Nome del Clan	Capo Clan	Gran Palazzo	Dominio
Hostmore	Askold Steinson	Hostpork	Hostmore
Valgard	Aslak Illugison	Laisvall	Valgard
Grosfold	Eiril Rhorvaldson	Halmstad	Grosfold
Marsfjord	Runolf il Damerino	Dremmen	Marfjord
Sveamarl	Re Harald Gudmundson	Norrvik	Sveamark
Fosterhead	Alfgeir Vagnson	Valjok	Fosterholm
Ranviki	Gorm il Buffone	Bergen	Ranviki
Falsterholm	Thrain Helgason	Namsen	Falsterholm
Fynmark	Rurik Sturlason	Sudorn	Fynmark
Namahed	Eyvind il Bizzarro	Tromso	Namahed, Verfjord, Jamtfjord
Skanicost	Horsi Ulfson	Grebbestad	Skanicost
Norrland	Skapti lo Skald	Doverfell	Norrland
Bornbank	Rotolf Kalfson	Vanget	Bornbank, Hrutmark
Brandholm	Erlund il Faceto	Kyskmoen	Brandholm
Hennesdalir	Vandrad il Possente	Helaga	Vetfjord
Landerfjord	Arnulf Burison	Landerfjord	Landerfjord
Haverhold	Leif lo Scarno	Haverfjord	Haverhold
Uplands	Bersi Ascia Bipenne	Hedal	Uplands*
Hallmark	Herrigar Piede d'Albero	Linghed	Hallmaek*
Rhoona	Gudwulf l'Aureo	Rhoona	Rhoona

Clan e Domini di Soderfjord

Molti vlan detengono più di un solo dominio fra quelli indicati nella mappa.

I domini con un asterisco (*) non hanno sbocco sul mare.

Il Capo Clan indicato con † è il condottiero di guerra degli Jarlati di Soderfjord.

Nome del Clan	Capo Clan	Gran Palazzo	Dominio
Olvasford	Sokki Sturlson	Wilmik	Olvasford
Suddland	Ulf Kolson	Labbas	Suddland, Moderfeld*
Heddesfjord	Gudrid Thorsdottir	Harby	Heddersfjord, Hordamark
Siderfjord	Ragnar l'Audace†	Soderfjord	Soderfjord
Vithesfeld	Thorkell Gydason	Lerum	Vithesfeld
Bergholm	Floki il Grasso	Dorna	Bergholm
Vastergard	Harek il Navigatore	Rollag	Vastergard
Vandermark	Knute il Bianco	Treungen	Vandermark, Rogaviki
Haltford	Halfden Barbagrija	Morden	Haltford, Borkmark
Oberbeck	Vigfus Ketilson	Gargnas	Oberback
Ozurfold	Vandrad Horikson	Cuorbianco	Ozurfold, Rurrland*
Hedden	Ceowulf Dente di Guerra	Backwater	Hedden, Gudholm*
Hadmark	Helgi Ammazza-Cavalli	Aurskog	Hadmark, Dealand*
Highland	Ketil Sparpaglia-Teschi	Altoforte	Highland*
Hillgard	Steinthor Gambae a Spillo	Maula	Hillgard*
Ranholm	Ottar Heathcock	Kassler	Ranholm*
Boddergard	Guthorm Ossa-Fragili	Ranwood	Boddergard*, Hodderland*
Gretmarsh	Thorbjorn Rorikson	Sortfeld	Gretmarsh, Otterland*
Castelnord	Rollo Harekson	Valnevosa	Castelnord*
Castellan	Solvi Manodura	Castellan	Castellan*

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Linee Guida per l'Utilizzo delle Abilità

- Nella maggior parte dei casi, le abilità non possono essere utilizzate contro gli altri personaggi. Alcune abilità, in particolare quelle basate sul Carisma, possono essere utilizzate solo contro i PNG.
- Un tiro di 20 corrisponde sempre ad un fallimento. Più alto è il successo del tiro (a patto che *sia* di successo!), più efficacemente l'abilità viene utilizzata. Più difficile è la sfida, più modesti saranno i vantaggi di un tiro di successo.
- Un tiro di 1 *non equivale* automaticamente ad un successo. Quando si affronta una sfida veramente difficile, il DM può assegnare delle penalità al tiro del dado che rispecchi l'incremento di difficoltà della sfida. Se la sfida è *eccezionalmente* difficile, il DM può decidere che prima che il dado venga lanciato, sebbene lo sforzo sia remotamente possibile, è comunque altamente improbabile. In tal caso, il DM potrebbe chiedere al giocatore di tirare due volte un 1 per riuscire nell'impresa. Se il giocatore riesce a tirare due volte consecutive un 1, può essere il caso che ha mandato un'ispirazione divina!
- Il DM può decidere che l'utilizzo delle abilità nelle cose semplici sia automatico, o possa far acquisire un bonus sul tiro del dado.
- Il DM determina la quantità di tempo necessaria per utilizzare con successo un'abilità. Costruire una piccola barca può richiedere alcuni giorni di tempo, mentre identificare un curioso artefatto può richiedere solo qualche secondo.
- Il DM determina le condizioni che regolano l'utilizzo con successo di un'abilità. Può decidere che l'utilizzo con successo dell'abilità Tempo Atmosferico in Mare consenta di prevedere l'arrivo di una tempesta, o può decidere che al personaggio viene solo permesso di affrontare la tempesta nel momento in cui ne verrà colpito, a seconda delle circostanze.
- La decisione del DM è decisiva. Se, come giocatori, ritenete che una decisione presa sia stata irragionevole, discutetene con il DM dopo la partita, con la speranza di evitare ulteriori incomprensioni in futuro.

Sviluppare le Abilità: Se lo desiderate, il punteggio dell'abilità di un giocatore può essere incrementato al di sopra del punteggio della caratteristica su cui l'abilità stessa si basa. Per sviluppare il punteggio di un'abilità, è necessario nel momento in cui viene data la possibilità di scegliere un'abilità, rinunciare ad una scelta e destinare tale opzione all'incremento di un punto di una delle altre abilità.

Tale tipo di sviluppo dell'abilità viene indicata sulla scheda del personaggio aggiungendo un bonus dopo il nome dell'abilità (per esempio. Gioielliere +1, Conoscenza della Natura +2, ecc.). Sviluppare le abilità aumenta la possibilità di avere successo nel relativo tiro di verifica. Gli altri benefici garantiti da quell'abilità non vengono influenzati da tale bonus. Queste sono scelte permanenti; non potete rimescolare i punteggi delle abilità dopo che il personaggio ha iniziato l'avventura.

Imparare Abilità Aggiuntive:

Con il passare del tempo, il vostro personaggio può ottenere sempre più abilità o sviluppare quelle già possedute.

Tutti i personaggi ottengono la possibilità di scegliere una nuova abilità ogni 4 livelli di esperienza. Quindi ottengono le loro prime abilità al 1° livello, quindi una nuova abilità al 5° livello, un'altra al 9° livello, un'altra al 13° livello e così via.

Ogni nuova possibilità di ottenere un'abilità può essere utilizzata per acquisire una nuova abilità o per sviluppare un'abilità già posseduta secondo le modalità sopra descritte.

NUMERO Massimo di Abilità

CONOSCIUTE

In base al Livello del Personaggio e alla sua Classe d'Attacco

1° Livello: 7 abilità

5° Livello: 8 abilità

9° Livello: 9 abilità

13° Livello/Classe d'Attacco C: 10 abilità

17° Livello/Classe d'Attacco E: 11 abilità

21° Livello/Classe d'Attacco G: 12 abilità

25° Livello/Classe d'Attacco I: 13 abilità

29° Livello/Classe d'Attacco K: 14 abilità

33° Livello/Classe d'Attacco M: 15 abilità

Le Abilità e la Scheda del

PERSONAGGIO: Registrate le vostre abilità sulla scheda del vostro personaggio in questo modo: trovate uno spazio vuoto sulla scheda; scrivete "Numero di Abilità _____", lasciando dello spazio sotto. Registra sulla linea il numero di abilità che può scegliere il vostro personaggio all'inizio.

Sotto ciò, annotate le abilità del vostro personaggio. Registrate il nome dell'abilità, l'abbreviazione della caratteristica su cui si basa l'abilità, ogni modificatore permanente che avete ottenuto per quella abilità devolvendo ad essa delle opzioni di scelta, e l'attuale tiro di abilità che dovete fare per quella abilità.

Esempio: Erik la Prugna, un chierico vestlandese dal viso arcigno (Fr 12, In 14, Sg 16, Co 13, Ds 9, Ca 7) sta dando inizio alla sua carriera da avventuriero. La sua Intelligenza di 14 gli fa ottenere un'abilità aggiuntiva. Dopo che avrà determinato le sue abilità sulla Tabella del Background e avrà scelto la sua abilità aggiuntiva, la sua scheda apparirà in questo modo:

Numero di Abilità: 5

Leggere le Rune (In): 14

Onorare Odino (Sg): 16

Individuare gli Inganni (Sg): 16

Scaldo (In): 14

Culture Non-Umane (In): 14

Tabella del Background

Ogni personaggio delle Terre del Nord inizia con una precedente occupazione, due abilità relative a tale occupazione e due abilità relative alla classe del personaggio. Le abilità relative alla classe riflettono le prime tendenze personali del personaggio e i suoi interessi; le abilità relative al background riflettono l'addestramento ricevuto da varie persone e le esperienze accumulate nella crescita del personaggio. Per utilizzare questa tabella, iniziate dalla lettera "A" e applicate solo quelle condizioni che sono relative al vostro personaggio.

- A. Se il personaggio è un GUERRIERO, un ELFO o un NANO:
le due abilità relative alla Classe sono *Istinto di Combattimento* e *Intimidire*.
- B. Se il personaggio è un LADRO o un HALFLING:
le due abilità relative alla Classe sono *Sorpresa* e *Scappare*.
- C. Abilità di background per personaggi GUERRIERO, ELFO, NANO, LADRO o HALFLING:
Tirate 2d4 per determinare l'addestramento ricevuto nel background. Se il personaggio appartiene ad un clan che vive sulla costa o lungo un fiume, allora sottraete -1 al tiro del dado. Se appartiene ad un clan che non ha sbocco sul mare, allora aggiungete un +1 al tiro del dado. Una volta che avete determinato il background, scegliete le due abilità da quel background.
1. Marinaio: *Marinaio, Navigazione, Costruire Barche, Tempo Atmosferico in mare*
 2. Artigiano: *Carpenteria, Fabbro, Fabbriante di Archi, Conciatore, Vasaio, Riparatore, Gioielliere*
 - 3-4. Contadino/Madriano: *Conoscenza della Natura, Resistenza, Attività all'aria aperta, Equitazione*
 - 5-6. Servitore/Thrall: *Lavori domestici, Ingannare*
 7. Manovale: *Muscolatura, Resistenza*
 8. Mercante/Commerciante: *Conoscere il prezzo di mercato, Persuadere, Ingannare, Fiducia, Equitazione*
 9. Cacciatore: *Cacciare, Conoscenza della Natura, Resistenza, Attività all'aria aperta, Equitazione*
- D. Se il personaggio è un CHIERICO:
le due abilità relative alla Classe sono *Leggere le Rune* e *Onorare l'Immortale*.
- E. Abilità di background per un CHIERICO:
Scegliete a quale Immortale essere devoti e scegliete due abilità che rendano onore a quell'Immortale. Il DM può decidere che i PG non possano essere sacerdoti di Loki, dal momento che essi sono spesso dei rabbiosi caotici profondamente disprezzati da quasi tutti gli abitanti del Nord.
1. Sacerdote di Odino (Legale o Neutrale): *Percepire Inganni, Persuadere, Scaldo*
 2. Sacerdote di Thor (Legale o Neutrale): *Istinto di Combattimento, Intimidire, Scaldo*
 3. Sacerdote di Frey/Freyja (Legale o Neutrale): *Conoscenza della Natura, Fiducia, Scaldo*
 4. Sacerdote di Loki (solo Caotico): *Ingannare, Percepire Inganni, Scaldo*
- F. Se il personaggio è un MAGO:
le due abilità relative alla Classe sono *Leggere/Scrivere una lingua* e *Storia Antica*.
- G. Abilità di background per un MAGO:
Tirate 1d6 per determinare l'addestramento ricevuto nel background e scegliete due abilità.
- 1-5. Apprendista Privato: *Leggere le Rune* e *Scaldo*
 6. Diplomato alla Scuola di Magia: *Geografia dei Piani, Culture Non-Umane, Ingegneria Magica, Alchimia, Magie Alternative, Magia Clericale*

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Note alla Tabella del Background

Abilità legate alla Classe del Personaggio

I giovani guerrieri imparano ad essere molto aggressivi in battaglia. Impareranno anche ad intimidire l'avversario, il che permetterà loro di evitare spargimenti di sangue senza passare per codardi.

Un ladro Normanno vuole evitare la violenza. Coltiverà il furto e lo sgattaiolare piuttosto che le abilità di combattimento.

Coloro che sono chiamati ad essere Chierici normanni vengono istruiti dai sacerdoti locali sui principi del loro culto e i relativi riti.

Oltre al normale lancio degli incantesimi, i maghi imparano a leggere per fare le ricerche e la storia generale delle Terre del Nord.

Abilità legate al background

Marinaio, Contadino/Mandriano: duro lavoro fisico e le relative abilità.

Artigiano: rappresenta un apprendistato di base nel mestiere prescelto.

Manovale, Servo/Thrall: rappresenta il lavoro fisico e/o servile. Anche i personaggi delle classi sociali più alte possono avere un tale tipo di background dovuto agli obblighi del clan o ad una disgrazia familiare. La manodopera non è considerata una vocazione rispettabile nel Nord.

Mercante, Commerciante: di solito lavorare per un mercante o un commerciante d'esperienza a salario molto basso. Potrebbe includere la vendita nei mercati dei villaggi e il viaggiare con le carovane.

Cacciatore: tutte le occupazioni in cui uno deve vivere grazie a quello che trova nelle regioni selvagge.

Sacerdote di Odino: generalmente consiglieri importanti nel clan, apprezzati per il loro pensiero acuto e per le abilità diplomatiche.

Sacerdote di Thor: generalmente sono cappellani guerrieri, che condividono le abitazioni e lo stile di vita dei guerrieri.

Sacerdote di Frey/Freyja: sono considerati i guardiani e i consiglieri dell'uomo comune e i protettori dei poveri e dei deboli; conducono una vita umile.

Sacerdote di Loki: il culto di Loki molto raramente è pubblico. Molti sacerdoti si travestono da vagabondi o da mercenari.

Apprendistato/Scuola di Magia: la maggior parte dei maghi impara l'arte della magia attraverso l'apprendistato presso un mago più esperto. Una piccola parte viene ammessa alla Scuola di Norrvik. I candidati più poveri ricevono delle borse di studio o si guadagnano da vivere con dei lavori part-time.

Descrizione delle Abilità

A seguire trovate le abilità particolarmente adatte o utili in una campagna ambientata nelle Terre del Nord, elencate in base alla caratteristica del personaggio su cui si basano. Questa non è una lista completa di tutte le possibili abilità. Potete suggerire altre abilità al vostro DM e lui potrebbe avere altre abilità tra cui farvi scegliere.

Non lasciatevi sfuggire la possibilità di inserire abilità sostanzialmente inutili ma divertenti. Le abilità possono essere utili ai personaggi per risolvere i problemi all'interno di una sessione di gioco, ma un'abilità non deve essere utile per essere desiderabile—può essere semplicemente divertente. Non esitate a chiedere al vostro DM di inserire un'abilità che potrebbe anche non essere molto utile, ma che richiama perfettamente a pennello la personalità che avevate immaginato per il vostro personaggio.

Abilità di Forza

Intimidire: l'abilità di costringere gli altri a fare ciò che volete che facciano. Un utilizzo coronato da successo comporta che i PNG a cui solitamente non piace qualcosa, tipo il combattimento (la maggior parte delle persone normali) vengono costretti a farlo secondo le loro possibilità.

Questa abilità opera al meglio sui civili e sui non-combattenti. PNG avventurieri o comunque combattenti (guardie, delinquenti, buttafuori, ecc.) possono ignorare un utilizzo di successo dell'abilità se riescono in una verifica del tratto di personalità Modesto o Coraggioso.

Muscolatura: conoscenza ed esperienza nel sollevare pesi e svolgere lavori di fatica. Il PG sa come dirigere gli schiavi o i lavoratori in modo da ottimizzare il loro lavoro, e comprende concetti semplici come cunei, carrucole o leve. Il personaggio acquisisce un bonus di +2 per compiti difficili come piegare sbarre o sfondare porte e pareti.

Abilità di Intelligenza

Alchimia: l'abilità di riconoscere ed identificare comuni sostanze alchimistiche e pozioni.

Attività all'aria aperta: si ha esperienza e conoscenza dei viaggi nelle terre selvagge, dell'accamparsi e delle tecniche di sopravvivenza.

Conoscenza della Natura: conoscenza delle piante comuni e della vita degli animali di un territorio familiare, sia domestico che selvatico. Questo include la conoscenza delle piante commestibili e velenose, erbe curative, o segnali di un pericolo innaturale come una foresta insolitamente quieta, l'assenza di vita normale delle piante, comportamenti atipici degli animali, ecc.

L'uso di questa abilità nel territorio proprio del personaggio riceve un bonus di +2. L'uso di questa abilità in un luogo sconosciuto ma simile dà una penalità da -2 a -4. Per esempio, un cacciatore che viene dalle colline pedemontane dei Monti Hardanger potrebbe subire una penalità di -2 nelle lande del Vestland del nord o una penalità di -4 sulle montagne di Casa di Roccia. Un nativo delle Terre del Nord si presume che possieda almeno una conoscenza per sentito dire delle piante e degli animali di tutte le Terre del Nord.

Conoscenza del Territorio: La conoscenza delle condizioni della terra, dell'acqua e dell'ambiente di una regione. Questa include la conoscenza dei più sicuri o veloci percorsi di viaggio, dei tunnel locali e delle vie fluviali e delle condizioni ambientali pericolose.

L'uso di questa abilità nel territorio proprio del personaggio riceve un bonus di +2. L'uso di questa abilità in un luogo sconosciuto ma simile dà una penalità da -2 a -4. Un nativo delle Terre del Nord si presume che possieda almeno una conoscenza per sentito dire della terra, dell'acqua e del tempo atmosferico di tutte le Terre del Nord.

Conoscenza del Valore di Mercato: un personaggio con questa abilità automaticamente conosce il valore di mercato dei beni comuni, compresi gli oggetti standard per l'equipaggiamento previsti nel D&D®. Una verifica riuscita dell'abilità permette di stimare approssimativamente il valore dei beni speciali tipo gli oggetti magici e i tesori.

Costruire Barche: l'abilità di costruire imbarcazioni e navi e di mantenerle in buono stato. L'utilizzo di questa abilità presume di avere a disposizione un'adeguata quantità di tempo e l'accesso agli strumenti e ai materiali adatti. Altrimenti, è possibile avere delle penalità o il DM potrebbe addirittura definirne impossibile la realizzazione.

CREARE UN PERSONAGGIO GIOCANTE NORMANNO

Culture Non-Umane: conoscenza generale di tutte le razze non-umane delle Terre del Nord. Include una conoscenza incompleta delle tradizioni non-umane, dei metodi di guerra, delle abilità con la magia e un vocabolario molto basilare (circa 20-30 parole non comuni).

Leggere le Rune: l'abilità di leggere le rune sacre delle Terre del Nord. Un uso riuscito di tale abilità consente di leggere letteralmente il messaggio. Comprendere il significato sacro o più profondo delle rune richiede l'uso separato dell'incantesimo per interpretare le rune. Attivare una Runa delle Potenze richiede l'utilizzo dell'incantesimo *benedizione* (vedi pag. 30).

Geografia dei Piani: conoscenza generale dei Piani Primario, Interni, Esterni, Astrale ed Etereo come descritti nel *Libro del Giocatore* del D&D *Set Companion*. Comprende la conoscenza delle tecniche per viaggiare tra i Piani e gli abitanti comuni dei Piani meglio conosciuti.

Ingegneria Magica: la capacità di riconoscere i principi di base di alcuni congegni magici poco familiari. In ciò non è incluso un addestramento pratico per il disegno o la fabbricazione di artefatti magici. Include invece il riconoscimento dei più comuni oggetti magici.

Leggere e scrivere una lingua: fluentemente in una lingua comune del Mondo Conosciuto. La lingua scelta deve essere presa da un'altra nazione del gioco D&D® o può essere selezionata dalle "Lista delle lingue comuni" nel *Manuale del Dungeon Master* del D&D *Set Base* a pagina 21.

Magia Alternative: l'abilità dà un conoscenza di base di quegli effetti magici non direttamente collegati con i normali incantesimi, in particolare le abilità speciali dei mostri più conosciuti del Piano Primario ed Extraplanari e degli Immortali.

Magia Clericale: l'abilità di riconoscere ed identificare gli effetti magici associati agli incantesimi dei chierici e alle altre abilità magiche. A scelta del DM, può essere ammesso l'utilizzo occasionale di oggetti clericali da parte del mago, ma ciò è universalmente riconosciuto come estremamente pericoloso – un tiro sbagliato di abilità può comportare la distruzione dell'oggetto e di chi lo ha utilizzato.

Marinaio: l'abilità consente l'uso di piccole barche e chiatte o di lavorare come

membro dell'equipaggio nelle navi più grandi. Include anche l'abilità di pesca. I compiti semplici sono eseguiti automaticamente con questa abilità; verificate solamente le situazioni pericolose o insolite.

Navigazione: l'abilità di pilotare una barca o nave ad una destinazione sconosciuta o in circostanze sfavorevoli (nebbia, tempeste, notte, ecc.). L'uso di questa abilità presuppone il possesso di un sestante o di un lettore del cielo, di mappe e di altri aiuti per la navigazione. In caso contrario, può essere imposta dal DM una penalità da -4 a -8.

Scaldo: conoscenza dei versi tradizionali che riguardano le leggende, le tradizioni e le figure eroiche delle Terre del Nord e la capacità di rappresentare i racconti davanti ad un pubblico. Più è alto il tiro di successo (purché sia di successo), più bella sarà la rappresentazione. Per creare dei versi originali che glorifichino le gesta degli eroi moderni, vengono fatte delle verifiche con una penalità di -4.

Storia Antica: la conoscenza particolareggiata della storia e della preistoria delle Terre del Nord. È prevista anche una conoscenza generale della storia delle altre nazioni del D&D® e delle razze non-umane.

Tempo Atmosferico in Mare: l'abilità di prevedere le condizioni del mare e del tempo atmosferico—per acquisirne un vantaggio o per evitarne i pericoli. Un utilizzo riuscito dell'abilità potrebbe aumentare la velocità di un vascello, per esempio, o mettere in guardia rispetto ad una tempesta imminente.

Timoniere/Capitano: l'abilità di occuparsi di grandi navi e saper dirigere un equipaggio competente. Ciò non include il risolversi delle minacce all'autorità del capitano, o un ammutinamento, per esempio, che possono essere decisi da una verifica sul Carisma o con l'uso di un'altra abilità adatta (Intimidire, Persuasione, Ingannare e così via).

Abilità di Saggezza

Onorare (uno specifico Immortale): l'abilità di onorare correttamente un Immortale per ottenere il suo favore e il suo aiuto. Questo include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi all'Immortale in questione.

Questa abilità consente ai chierici di ottenere gli incantesimi clericali. L'utilizzo di questa abilità da parte di un chierico ottiene automaticamente il successo nelle situazioni di routine. Se il chierico ha compiuto degli atti che hanno recato dispiacere all'Immortale, può essere chiamato a fare una verifica dell'abilità. Un fallimento potrebbe voler dire che il chierico non riceve uno o più dei suoi incantesimi, o che viene colpito da qualche altra penalità, come l'essere temporaneamente maledetto.

L'uso di questa abilità da parte di personaggi non-chierici solitamente comporta solo la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali. Comunque, ogni personaggio, chierico e non chierico, può utilizzare questa abilità per richiedere "l'intervento divino". Il personaggio deve sacrificare in maniera permanente 1d10 punti ferita per richiedere l'immediato utilizzo, per una volta sola, di qualsiasi incantesimo clericale, a prescindere dal livello. Se il tiro di abilità ha successo, i punti ferita vengono persi, anche se l'Immortale respinge la richiesta del personaggio. Un personaggio con meno di 10 punti ferita in questo modo rischia di uccidersi.

Percepire inganni: la capacità di riconoscere i trucchi o i comportamenti fasulli in un PNG. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire, né rivela l'esatta natura dell'inganno. Diversamente dall'incantesimo *scopri bugie*, questa abilità segnala al personaggio solamente di diffidare del PNG che sta tentando di ingannarlo. Il personaggio non scoprirà con quest'abilità se le asserzioni sono vere o false. Una verifica riuscita di questa abilità indica semplicemente che l'oratore sta tentando intenzionalmente di ingannare il personaggio.

Abilità di Costituzione

Resistenza: la capacità di compiere un'azione per periodi lunghi di tempo, e sopportare la fatica fisica. Il PG può correre due volte più a lungo del normale—40 round, 10 minuti—senza spossarsi (vedi il paragrafo sul Movimento, *Manuale del Giocatore* del D&D *Set Base*, pagina 56). Il PG si muove come se appartenesse ad una classe di ingombro inferiore a quella del suo

Creare un Personaggio Giocante Normanno

ingombro attuale (vedi la Tabella delle Percentuali dell'ingombro nel movimento, *Manuale del Giocatore* del D&D *Set Base*, pagina 30), e riceve un bonus del +2 sulle abilità basate sulla Costituzione che riguardano la resistenza agli effetti del tempo atmosferico sfavorevole o la resistenza alla fatica dovuta a periodi prolungati di sforzo fisico.

Abilità di Destrezza

Artigiano: l'abilità di fare e riparare oggetti unita alla vostra capacità e l'abilità di stabilire il valore di quegli oggetti. L'abilità di artigiano comprende Carpentiere, Fabbro, Fabbriante d'archi, Conciatore, Vasaio, Riparatore, Gioielliere e così via.

I DM possono decidere di far basare la capacità di Artigiano sull'Intelligenza piuttosto che sulla Destrezza, soprattutto se la lavorazione raggiunge dei livelli artistici. In questo caso tali abilità sono state incluse tra le abilità che si basano sulla Destrezza perché l'abilità manuale, la pazienza e la praticità sono elementi importanti nell'apprendere le basi di ogni mestiere. Il DM può decidere di utilizzare entrambe le forme nella medesima campagna, dove un artigiano che si basa sull'Intelligenza realizzerà i lavori più belli mentre l'artigiano che si basa sulla Destrezza realizzerà i beni più solidi e maggiormente utilizzabili.

Cacciare: l'abilità di localizzare, seguire e cacciare piccola e grande selvaggina con l'arco. L'utilizzo riuscito dell'abilità fornisce un +1 per colpire con un arco quando ci si trova all'esterno. È essenzialmente inutile all'interno di un edificio, una grotta o un dungeon.

Questa abilità si focalizza più sull'aspetto del "cacciare" che sull'"arco" e non influenza l'utilizzo in combattimento di altre armi da lancio.

Equitazione: Conoscenza delle cure di base e dell'alimentazione dei cavalli, e l'abilità di controllare un cavallo in circostanze difficili. Il PG può riconoscere facilmente un brocco, ma comprare una sella appropriata per un prezzo ragionevole richiede un controllo minimo di abilità, come lo stesso tentare il sellaggio. Ad esempio, più persone possono stare su una sella quando il cavallo si muove lentamente, ma starci durante un galoppo o un combattimento è tutta un'altra storia. Usare

un'arma, un incantesimo, o un'abilità mentre si è in groppa, richiede una verifica su quest'abilità, con penalità che aumentano con le difficoltà.

Istinto di Combattimento: la reazione di attaccare in maniera impulsiva primo fra tutti per ottenere il vantaggio nel combattimento. L'utilizzo riuscito dell'abilità da un +1 all'iniziativa al primo round di un combattimento.

Lavori Domestici: conoscenza dei mestieri domestici di base che forniscono un riparo, del cibo e dei vestiti per una famiglia. Include il cucinare, la filatura, la tessitura, il cucito, il calzolaio, la pulizia della casa ecc.

Sorpresa: l'abilità di saltare addosso ad una vittima ignara. Può essere utilizzata per attaccare (per esempio, per assaltare qualcuno alle spalle) o per evitare un conflitto (ad esempio, per sgattaiolare dalle mani dell'uomo che ti ha afferrato svuotandogli le tasche). L'utilizzo riuscito dell'abilità da un +1 alla Sorpresa.

Scappare: l'abilità di eludere gli inseguitori. Questa abilità riflette la capacità di fuggire dai pericoli. Un uso appropriato aggiunge 3 metri per round al normale movimento del personaggio per 10 round, dando all'inseguito la possibilità di nascondersi o di far perdere le proprie tracce. Inoltre, se la situazione lo consente, un tiro di abilità può permettere al personaggio di sparire dietro un angolo, nascondersi fra la folla, o compiere simili azioni per depistare eventuali inseguitori.

Abilità di Carisma

Comando: l'abilità di fare appello ad un pubblico per eseguire specifiche azioni. Un uso di successo dell'abilità permette al personaggio di fare appello ad uno dei tratti della Personalità (Coraggioso, Leale, Energico, ecc.) di un PNG che lo sta ascoltando—il successo significa che il personaggio riesce ad ottenere l'attenzione di chi lo ascolta, non che è riuscito a convincerlo.

Per incoraggiare in realtà l'azione desiderata, il personaggio decide con il DM a quale tratto farà appello, in base alle circostanze. Ad esempio, se il personaggio sta provando a convincere chi lo ascolta ad attaccare un drago, può appellarsi ad un tratto di Coraggioso che immagina alto o ad un basso tratto di Generoso

(presumendo che ci sia in ballo un tesoro). Il giocatore quindi realizza un breve discorso per il suo personaggio, facendo appello a quel tratto. Poi il DM tira i dadi per verificare il tratto del PNG. Se il discorso del giocatore è davvero valido, il DM dovrebbe aggiungere dei bonus al tiro di verifica. Se la verifica è coronata da successo, il PNG agirà come richiesto dal personaggio. Se invece fallisce, il PNG non farà quello che gli è stato chiesto.

Se il PNG in ascolto è ostile o ha delle ragioni per non dare credito a colui che parla, il DM può aggiungere delle penalità da -1 a -8 al controllo. In via alternativa, il DM può chiedere che venga fatto un'opposta verifica di Carisma o può richiedere che venga verificata l'abilità di Comando verso il Tratto Fiducioso o Leale del PNG, se ciò risulta appropriato.

Diplomazia: l'abilità di ottenere la fiducia di un PNG attraverso una combinazione di cortesia, intraprendenza, rispetto delle tradizioni, conoscenza della natura umana e semiumana e comportamento onorevole. Un uso riuscito di questa abilità fa in modo che un PNG consideri il personaggio degno di fiducia almeno fino a quando non venga provato in maniera evidente il contrario.

In situazioni di routine, è sufficiente un uso riuscito di questa abilità. Ciò riguarda situazioni del tipo una visita durante la notte ad una locanda sulla strada, cercare cibo e protezione in una fattoria, ecc.

In circostanze pericolose o minacciose, o se il PNG ascoltatore è ostile o ha già delle ragioni per dubitare della parola del personaggio, il DM può assegnare penalità al controllo. Il DM deve esaminare la situazione, e può richiedere un tiro di confronto sul Carisma tra il PG ed il PNG oppure può richiedere un confronto tra l'abilità Diplomazia e il Tratto Fiducioso del PNG, o qualsiasi altro tratto appropriato.

Ingannare: l'abilità di persuadere un ascoltatore della verità e della sincerità di ciò che si è detto, nonostante il fatto che l'oratore stia mentendo tra i denti, è bugiardo, o entrambe le cose. Una verifica riuscita di questa abilità fa credere vera ad un PNG un'asserzione falsa o gli fa accettare un'asserzione ingannevole come onesta e sincera.

Chi parla non ha bisogno in realtà di mentire per ingannare chi ascolta. Per

esempio, l'affermazione "Veniamo in pace" può essere letteralmente vera, nel senso che colui che parla non ha ancora ucciso nessuno. Ciò può essere ingannevole nel senso che chi parla è allegramente disponibile a macellare chiunque pur di raggiungere il suo obiettivo.

Persuasione: l'abilità di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità. Questa abilità non può essere usata per ingannare un ascoltatore; l'oratore deve sempre credere che quella che dice è la verità. Un uso riuscito di questa abilità comporta che chi ascolta è convinto nella verità di ciò che l'oratore gli sta dicendo. Non significa che chi ascolta sia d'accordo sulle azioni da compiere che gli vengono proposte.

Se il PNG è ostile, o in qualche modo dubita della buona fede del personaggio, il DM può assegnare al tiro penalità variabili da -1 a -8. In via alternativa, il DM può chiedere che venga fatto un'opposta verifica di Carisma o può richiedere che venga verificata l'abilità di Persuasione verso il Tratto Fiducioso del PNG.

Esperienze Significative del Passato

Le tabelle opzionali delle prossime due pagine indicano gli eventi significativi che sono capitati al vostro personaggio delle Terre del Nord prima che egli rinunciassi alla posizione sostanzialmente sicura ma limitata di "Uomo Normale" per abbracciare l'eccitante vita dell'avventuriero di D&D®.

Queste tabelle servono solo per essere usate nella creazione di un personaggio! Una volta che il personaggio ha iniziato a guadagnare esperienza grazie alla vita da avventuriero, non occorre più usare queste tabelle.

Non fate passare un personaggio attraverso queste tabelle più di una volta, e in caso vogliate utilizzare queste tabelle, allora dovrete usarle tutte. Alcune tabelle possono portare dei vantaggi, altre possono portare degli svantaggi. Non potete ottenere un vantaggio se non siete disposti a rischiare di perdere qualcosa.

L'utilizzo di queste tabelle è soggetto all'approvazione del vostro DM. Lui potrebbe preferire che giochiate dei personaggi standard così come vengono indicati nel *Set Base* delle regole D&D, o che giochiate dei PG delle Terre del Nord senza alcuna ulteriore variazione.

Prima di decidere di utilizzare queste tabelle, dategli un'occhiata attentamente. Anche se le esperienze possono far crescere il vostro personaggio, altre potrebbero danneggiarlo o indebolirlo. La vita non è sempre gentile. C'è un elemento di rischio nell'usare queste tabelle, il che è una delle ragioni per cui sono opzionali.

Procedura per le Esperienze Significative del passato

1. Tirate prima sulla **Tabella Afflizioni e Disgrazie** a pag. 24 (prima le brutte notizie). Variate le diverse caratteristiche in base ai modificatori indicati.

2. Poi tirate sulla **Tabella delle Esperienze Significative**, sulla **Tabella di Formazione del Carattere** e sulla **Tabella di Esperienza nel Combattimento** a pagina 25. Leggete attentamente tutte le note e seguite le istruzioni da applicare al vostro personaggio. Registrate qualsiasi variazione alle caratteristiche, ai tratti di personalità, alle abilità o alla ricchezza.

Quando avrete fatto tutto questo,

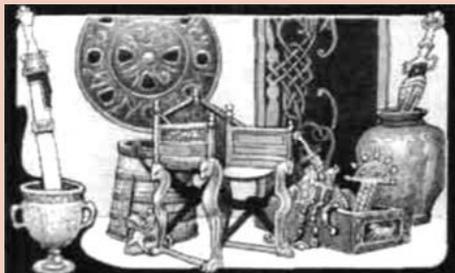
potreste avere una lista di annotazioni simile alla seguente:

Età 17: Buona Salute
Insegnante Generoso, +1
Costituzione, ottiene +1 all'abilità Resistenza
Azione da Vedetta in una piccola incursione, +1 al Coraggio
Determinato al Cambiamento, lavora duramente sulla pratica con le armi, +1 a Energico

3. L'ultimo passo consiste nel disegnare una storia che si sposi perfettamente con questi dettagli. Aggiungete quello che avete imparato sulle Terre del Nord in questo manuale del giocatore per riempire il background. Create una breve biografia per il tempo in cui il vostro personaggio ha accumulato esperienza prima di darsi alle avventure e prendetene nota sul retro della scheda del vostro personaggio o in un foglio a parte.

Per il personaggio indicato nell'esempio soprastante, potreste inventare una storia tipo questa:

A 17 anni, Rolf è andato a vivere con lo zio a Namahed per lavorare nel suo allevamento di pecore. Il lavoro duro e la vita all'aria aperta lo hanno temprato e gli hanno fatto perdere l'abitudine di dormire fino a tardi. Dei pirati Ostlandesi hanno attaccato i possedimenti del vicino quell'estate, e Rolf e suo zio lo hanno aiutato a scacciare gli incursori. Rolf ha partecipato solo in minima parte al combattimento, ma sarà più preparato se i pirati torneranno il prossimo anno. Rolf aveva considerato l'idea di prendere parte ad una spedizione pubblicizzata a Tromso, ma ha pensato che non sarebbe stato pronto per la vita da avventuriero fino a quando non avrebbe dedicato più tempo ad esercitarsi nella sua tecnica di combattimento.



Creare un Personaggio Giocante Normanno

Status Familiare

La reputazione di un giovane abitante delle Terre del Nord poggia saldamente sulla reputazione della sua famiglia più prossima. Fino a quando il Normanno non darà prova di se stesso con le sue azioni da adulto, verrà giudicato dalla reputazione della sua famiglia. Al di fuori della sua terra natale, la reputazione della sua famiglia può essere sconosciuta.

Tirate un d% per determinare lo status familiare. Annotate il modificatore al Carisma vicino al punteggio del Carisma sulla scheda del personaggio, tra parentesi. Il DM determinerà se la reputazione di una famiglia è conosciuta al di fuori della sua terra natale.

d%	Status	Modificatore del Carisma
01-05	Onorevole	+2 Carisma
06-20	Rispettabile	+1 Carisma
21-70	Insignificante	Nessuno
71-85	Dubbia	-1 Carisma
	reputazione	
86-95	Disprezzata	-2 Carisma
96-00	Fuorilegge	-1d4 Carisma

Doni per la Maggiore Età

Nelle Terre del Nord, uno riceve doni dalla famiglia, dagli amici e dai membri del clan quando raggiunge i sedici anni di età. Il compleanno dei sedici anni viene chiamato "Maggiore Età". Tirate un d% per determinare lo status sociale e l'eredità derivante dalla maggiore età.

I doni per la maggiore età servono ad aiutare colui che li riceve ad iniziare una produttiva vita adulta. I doni sono generalmente sia in denaro che nella forma di qualche oggetto utile per l'occupazione che il maggiorenne si è scelto. I doni per la Maggiore Età sono in aggiunta al denaro che il personaggio ha ricevuto nel processo di Creazione Base del Personaggio.

d%	Classe sociale	Eredità
01	Nobile ricco	60 +3d20 mo
02-04	Nobile	40 +1d20 mo
05-10	Nobile povero	20 +1d10 mo
11-15	Uomolibero ricco	40 +1d20 mo
16-70	Uomo libero	20 +1d10 mo
71-85	Uomolibero povero	1d10 mo
86-00	Servo/Thrall/ Vagabondo	1d10 ma

Tabella Afflizioni e Disgrazie

Tirate un d%. Le penalità non faranno mai scendere una caratteristica sotto i 7 punti.

1	Peste bruna: tirate 1d6 e sottraete quel punteggio dalla Costituzione
2	Collasso nervoso: -1 a tutti i punteggi di caratteristica; nessuna Esperienza Significativa, Formazione nel Carattere o Esperienza nel Combattimento
3	Declino dell'entusiasmo giovanile: -1 a Costituzione e Forza
4-8	Danno accidentale minore: tirate 1d10 e controllate di seguito: <ul style="list-style-type: none"> 1-2: Danno minore a mani, braccia, piedi o gambe: -1 a Destrezza 3: Danno alla testa: -1 a Intelligenza 4: Danno che influenza respirazione o digestione: -1 a Costituzione 5: Cicatrici deturpanti: -2 a Carisma 6: Bruttacaduta/Incidenteacavallo/Divertimentosfrenato: -1 a Forza, -1 a Destrezza 7-10: Nessuna disabilità permanente
9	Vermi intestinali: 10% di possibilità di avere -1 a Costituzione
10	Artriti/Infortuniala schiena/Ernia: -1 a Destrezza
11-90	Buona sorte e salute perfetta: nessuna penalità
91-93	Dissenteria: 25% di possibilità di avere -1 a Costituzione
94-96	Vaiolo ovino: -1 a Carisma; 25% di possibilità di avere -1 a Costituzione e Forza
97	Fuori forma: -1 a Destrezza e Forza
98	Cattiva salute mentale: -1 a Intelligenza, -3 a Saggezza
99	Febbre della carota: -1 a tutti i punteggi di caratteristica; nessuna Esperienza Significativa, Formazione nel Carattere o Esperienza nel Combattimento.
00	Danno molto serio: tirate 1d6 e sottraete il risultato dalla Destrezza

Note alla Tabella delle

Afflizioni e delle Disgrazie

Peste bruna

L'insorgenza della malattia è così rapida che spesso la vittima si ammala senza speranza prima che possa aver inizio la cura. Solo un colpo di fortuna può prevenire dei seri danni alla salute generale dell'individuo.

Collasso nervoso

Una misteriosa malattia che non mostra sintomi fino a quando la vittima collassa senza preavviso. Colpisce il cervello e il sistema nervoso. La vittima è costretta a letto per 1d4 mesi e non guarisce mai pienamente.

Declino dell'entusiasmo giovanile

L'interessato preferisce oziare nelle taverne piuttosto che studiare o fare pratica nelle armi. Un'afflizione abbastanza comune, che può essere affrontata con l'imposizione degli esercizi o con un pericolo senza scampo.

Danno accidentale minore

Questo potrebbe essere stato procurato da un calcio di un cavallo, da un accoltellamento in una rissa da taverna, dall'essere stato beccato con la figlia del padrone di casa o qualsiasi altro tipo di possibile situazione. Gli incidenti capitano: per fortuna, i danni non rendono permanentemente disabili.

Vermi intestinali

Un serio disordine digestivo. Le infestazioni di parassiti su esseri di taglia media o più grandi non possono essere curate da *cura malattie*,

scaccia maledizioni o simili incantesimi. I parassiti devono essere avvelenati e la vittima non può essere curata con *neutralizza veleno* fino a quando i parassiti non sono morti.

Artriti/Infortuniala schiena/Ernia

Purtroppo, queste disgrazie rendono permanentemente disabile la persona.

Dissenteria

Un disturbo spiacevole ma generalmente di poco conto. Nei casi più seri, alcune vittime sviluppano dei gravi problemi digestivi.

Vaiolo ovino

Una malattia comune e altamente contagiosa. Una volta guarito, il soggetto è immune alla malattia.

Fuori forma

Solo l'esercizio e la dedizione possono mantenere il *vigore* e la *forma giovanile* in un individuo. Più a lungo si va avanti senza prendersi cura del proprio corpo, più è difficile poi cambiare queste pigre abitudini.

Cattiva salute mentale

Può derivare da uno spavento per uno scherzo sciocco, dall'essere imprigionati in un dungeon, dalle pratiche blasfeme di strani culti, o da molte altre situazioni immaginabili.

La febbre della carota

Una malattia simile alla malaria trasmessa dai parassiti della carota (per le note su come curare le infezioni da parassiti, vedi Vermi Intestinali).

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Note alla Tabella delle Esperienze Significative

Questa tabella indica un'esperienza significativa che ha riguardato il personaggio prima che avesse preso la decisione di diventare un avventuriero.

Bonus di +1 alle abilità: questi bonus vengono dati in aggiunta alle abilità iniziali e all'abilità aggiuntiva legata all'alta Intelligenza e non vanno conteggiati per le future abilità che vengono acquisite ai livelli più alti.

+1 ad un'abilità legata alla Classe del Personaggio: bonus di +1 ad una delle due abilità ricevute come abilità iniziali. Non influenza i bonus delle abilità.

Cimelio di Famiglia: se si è orfani, si riceve il cimelio da un amico o da un compagno. I Chierici ricevono una mazza riccamente decorata. I chierici normanni utilizzano tali mazze di legno intagliate con le rune come armi sacre.

Tabella delle Esperienze Significative

Tirate 4d6. Guerrieri: -3 al tiro del dado. Maghi: +3 al tiro del dado.

Le caratteristiche non possono essere aumentate o diminuite oltre i punteggi indicati nella tabella.

- 1 Dedizione completa: +1 a Forza e Costituzione (ognuna, massimo 16)
- 2 Programma brutale: +1 a due qualsiasi caratteristiche differenti
- 3 Allenamento duro: +1 a Forza e Costituzione (ognuna, massimo 15)
- 4 Incidente in allenamento: -1 a Destrezza
- 5 Imparare a concentrarsi sul lavoro: +1 a Intelligenza (massimo 15)
- 6 Esercizio paziente: +1 a Destrezza (massimo 16)
- 7 Insegnante generoso: +1 a Costituzione (massimo 15); +1 ad un'abilità
- 8 Sforzo sincero: +1 ad un'abilità legata alla Classe del Personaggio
- 9-19 Nessun bonus
- 20 Insegnante competente: +1 ad un'abilità legata alla Classe del Personaggio
- 21 Buon consigliere: +1 a Saggezza (massimo 15)
- 22 Incontro con un sacerdote famoso: ottieni una *pozione guarigione*; +4 a Devoto
- 23 Buona salute, Buona crescita: +1 a Forza
- 24 Imparare cattive abitudini: -1 a Intelligenza (minimo 12)
- 25 Accesso ad una libreria ben fornita: +1 a Intelligenza (massimo 15)
- 26 Ereditare un cimelio di famiglia: ottieni un *pugnale +1* (Chierici: *mazza +1*) con l'incantesimo *luce perenne*
- 27 Comprensione profonda: +1 a Intelligenza (massimo 16); +1 ad un'abilità

Note alla Tabella Formazione del Carattere

Certe esperienze hanno delle conseguenze drammatiche sulla personalità di un personaggio. Questa tabella indica quelle esperienze che hanno avuto le conseguenze più importanti sul personaggio.

A volte l'impeto di cambiare viene da dentro, dalla volontà del personaggio. Per coloro che decidono di cambiare le loro abitudini, pensate a ciò come ad una Risoluzione del Nuovo Anno—un'antica tradizione tra i Normanni.

Tabella Formazione del Carattere

Tirate 1d20. Nessun tratto della Personalità può aumentare oltre 15 o diminuire al di sotto di 6 punti per questa tabella.

- 1 Tradito da un amico intimo: Leale -2
- 2 Sconfitto e umiliato da un prepotente: Pacifico -2, Clemente -2
- 3 Elogiato oltre misura per un piccolo risultato: Modesto -2
- 4 Raggiato da un conoscente dalla parlantina veloce: Fiducioso -1, Generoso -1
- 5 Ispirato dalle gesta di un Eroe Spirituale: Devoto +3
- 6 Deriso per il comportamento timido: Coraggioso +1, Cauti -3
- 7 Scoraggiato dalla scarsa fortuna: Energico -1, Cauti -2
- 8 Conquistare il successo ingannando un compagno: Onesto -1, Leale -1
- 9 Proteggere un amico da un attacco: Leale +1, Coraggioso +1
- 10 Difendere l'onore di un membro della Famiglia: Leale +1, Coraggioso +2
- 11 Perdere diverse occasioni per colpa dell'esitazione: Cauti -1
- 12 Perdonare un furfante che diventa un amico intimo: Clemente +2
- 13 Rimanere intrappolati in una menzogna complicata: Onesto +1, Cauti +1
- 14 Ignorare un principio personale, con risultati disastrosi: Dogmatico +2
- 15 Ferire accidentalmente una persona innocente: Cauti +1, Pacifico +2
- 16-20 Decidere di cambiare abitudini: modificare ogni singolo Tratto di Personalità di 1 punto

Note alla Tabella Esperienza nel Combattimento

Un personaggio principiante può essere stato coinvolto in un combattimento prima di diventare un avventuriero. I maghi delle Terre del Nord solitamente evitano il combattimento, mentre i guerrieri lo cercano avidamente.

La parola "guerra" su questa tabella indica campagne su larga scala. "Guerra" include anche le azioni di combattimento nelle più piccole, ma persistenti, faide tra clan.

"Scorreria o Piccola Azione" indica un singolo e isolato episodio—qualsiasi cosa, dal respingere una scorreria su una fattoria fino a sbaragliare i banditi che tendono agguati ai mercanti.

Tabella Esperienza nel Combattimento

Tirate 4d4. Guerrieri: -3 al tiro del dado. Maghi: +3 al tiro del dado.

Nessun tratto di Personalità o Abilità può aumentare oltre 15 o diminuire al di sotto di 6 punti per questa tabella.

- 1 Reduce di guerra/Seramente ferito: -2 a Costituzione, -1 a Forza
- 2 Reduce di guerra/Illeso: +2 a Coraggioso, -2 a Pacifico
- 3 Reduce di guerra/Ferito: +1 a Coraggioso; -1 a Costituzione
- 4 Reduce di guerra/Pericolo modesto: +2 a Coraggioso
- 5 Reduce di una scorreria o piccola azione/Ferito: +1 a Cauti, -1 a Costituzione
- 6 Reduce di una scorreria o piccola azione/Illeso: +1 a Coraggioso, -1 a Pacifico
- 7 Reduce di una scorreria o piccola azione/Pericolo modesto: +1 a Coraggioso
- 8-17 Nessuna esperienza di combattimento
- 18 Ferito in combattimento: -1 a Coraggioso, -1 a Costituzione, +2 a Cauti
- 19 Gravemente ferito in combattimento: -3 a Coraggioso, -1 a Costituzione, +3 a Cauti

Creare un Personaggio Giocante Normanno

Nomi dei Personaggi delle Terre del Nord

Gli abitanti delle Terre del Nord hanno due nomi: un nome proprio (il nome comune con cui sono conosciuti) e il nome della famiglia.

I nomi della famiglia vengono di solito formati aggiungendo il suffisso *-son* o *-sen* (“figlio”) o *-dottir* (“figlia”) al nome del padre. Quindi, Rolf, figlio di Ingolf, è

Rolf Ingolfson; Ingrid, figlia di Ingolf, è Ingrid Ingolfsdottir. Alcune famiglie delle Terre del Nord prendono i loro nomi da antenati famosi o da località importanti, una prassi meno comune ma abbastanza rispettabile. Molti abitanti delle Terre del Nord sono meglio conosciuti grazie ai loro coloriti soprannomi. I soprannomi possono riferirsi al territorio di appartenenza di una persona—Sturla di Nemmen, per esempio.

Altri soprannomi si riferiscono ad imprese o a caratteristiche di cui la persona va fiera. Quindi, Rolf Ingolfson può presentarsi come Rolf il Lupo di Mare o come Rolf di Kroken.

Utilizzate la seguente lista di nome come una risorsa e una fonte di ispirazione. Non esitate a creare i vostri personali soprannomi coloriti che meglio si adattino al background e alla personalità dei vostri personaggi.

Nomi Maschili

	Einar	Gest	Hallkel	Hoskuld	Knute	Rhorvald	Stein	Thorhall	
	Eindrini	Gilli	Harald	Hrafn	Kolbein	Rognvald	Steinkel	Thorir	
Aethelweard	Aslak	Eirik	Gizur	Harek	Hrapp	Kolskegg	Rollo	Steinthor	Thorkell
Aki	Atli	Eldgrim	Glum	Hastein	Hrethel	Lambi	Rorik	Strybjorn	Thormod
Alf	Aun	Elrik	Godfred	Hauk	Hring	Ljot	Runold	Strykar	Thormond
Alfgeir	Bardi	Erik	Gorm	Havard	Hroald	Ljotolf	Runolf	Sturla	Thorolf
Alrik	Beowulf	Erlend	Grani	Heardred	Hrolf	Lodin	Rurik	Sumarlidi	Thorstein
Amundi	Bergthor	Erling	Grim	Hedin	Hrothgar	Mord	Saemund	Svan	Thorvald
Anlaf	Bersi	Eyolf	Gudmund	Helgi	Hrut	Njal	Sam	Svart	Thrain
Anskar	Bjarni	Eystein	Gudrun	Hemming	Hygelac	Odd	Sighvat	Svein	Thrand
Ari	Bjorn	Eyvind	Gunnar	Hengist	Illugi	Ofeig	Sigmund	Sven	Tosti
Arinbjorn	Bodvar	Fhorgeir	Gunnbjorn	Herijar	Ingald	Ogmund	Sigred	Thjodolf	Tryggvi
Armod	Bork	Finn	Gunnlaug	Herjolf	Ingi	Olaf	Sigrid	Thjostolf	Ubbi
Arnfinn	Botolf	Finnbogi	Guthorm	Hjalti	Ingjald	Olvir	Sigtrydd	Thorarin	Ulf
Arngrim	Brand	Fjolnir	Guthum	Hjorleif	Ingolf	Onund	Sigurd	Thorbjorn	Vagn
Arni	Brynjolf	Floki	Hafgrim	Hjort	Isleif	Orm	Sigvaldi	Thorbrand	Valgard
Arnlaug	Bui	Flosi	Haki	Hogni	Ivar	Otkel	Skamkel	Thord	Vandrad
Arnor	Bunnbjorn	Fridgeir	Hakon	Holgi	Kalf	Otrygg	Snorri	Thorfinn	Vermund
Arnulf	Buri	Gardi	Halfdan	Hord	Kari	Ottar	Sokki	Thorgeir	Vestein
Asgrim	Ceowulf	Geir	Hall	Horik	Karlsefni	Ozur	Solmund	Thorgest	Vigfus
Askold	Egil	Geirmund	Halldor	Hormstein	Ketil	Ragnar	Solvi	Thorgils	Volund
Askr	Eilif	Geirstein	Hallfred	Horsa	Knut	Rhorleif	Starkad	Thorgrim	Ynvar

Nomi Femminili

	Ragnhild
	Rannveig
Aelgifu	Groa
Alfdis	Gunnhild
Alfhild	Gudrid
Arnora	Gudris
Asa	Gudrun
Asfrid	Gunnhild
Asgerd	Gyda
Asleif	Halldis
Asta	Hallfrid
Astrid	Hallgerd
Aud	Hallveig
Bera	Helga
Bergljot	Herdis
Bergthor	Hild
Brynhild	Hildigunn
Bunnvor	Hlif
Dotta	Hrefna
Elsa	Hrodyn
Elva	Ingibjorg
Erika	Ingigred
Freydis	Ingirid
Gerloc	Ingunn
Gjaflaug	Jorunn
Grima	Katla
Grimhilda	Ragna
	Rhora
	Saeunn
	Siglinde
	Sigrid
	Svala
	Thjodhild
	Thora
	Thorbjorg
	Thordis
	Thorfinna
	Thorgerd
	Thorgunna
	Thorhalla
	Thorhild
	Thorkatla
	Thorunn
	Thyri
	Tosti
	Tovi
	Unn
	Valgerd
	Vigdis
	Yrsa

Soprannomi

Barba-Fina	Scure-Insanguinata	il Dorato	il Pescatore
Bei-Capelli	Spacca-Crani	il Duellante	il Pio
Bocca-Dura	Spalle-Larghe	il Duro	il Possente
Bocca-Storta	Testa di Cavallo	l'Ecclesiastico	il Potente
Collo-Torto	Tronco di Ferro	l'Erudito	il Prepotente
Dente-Blu	Vela-Spiegata	il Fagiano	il Prete
Dente di Guerra	l'Abbronzato	il Fecondo	il Rabbioso
Gamba a Spillo	l'Adottato	il Flagellatore	il Ribelle
Gamba-Lunga	l'Alato	la Foca	il Rosso
Gambe-Lisce	l'Alto	il Forte	il Saggio
Lingua-Biforcuta	l'Ammazzadraghi	il Gancio	lo Scemo
Lingua-Lunga	l'Apprensivo	il Gentile	il Selvaggio
Manto-Grigio	l'Assassino	il Giovane	il Serpente
Mezzotroll	l'Audace	il Grasso	lo Smilzo
Mordi-Merluzzo	il Barbuto	il Grigio	lo Spaccone
Mustella	il Bello	il Guardiano	lo Svelto
Naso-Grosso	il Benestante	l'Ignobile	il Veloce
Naso-Peloso	il Bianco	il Magro	il Testardo
Naso-Piatto	il Buono	il Malandrino	il Thrall
Pane-Imburato	il Cacciatore	il Minore	il Tranquillo
Pié-Caprino	la Candela	il Nero	l'Ubriaco
Pié di Legno	il Coraggioso	l'Orientale	l'Uncino
Piè-Veloce	la Cornacchia	il Pacifico	il Vecchio
Polso-Fino	il Corto	il Pallido	
Scuoti-Pancia	il Corvo	il Pavone	
		il Peloso	
		il Pensatore	

Chierici dei Reami Nordici

I Chierici nelle Terre del Nord

Un chierico nelle Terre del Nord è chiamato “godì” (“godar” al plurale). Ci sono tre tipi di godar: di casata, monastico, ed itinerante.

Godar di Casata: I capi religiosi di una comunità sono solitamente ospitati e mantenuti dai capi clan. Il godar gestisce sia un santuario accessibile al pubblico per le funzioni comunitarie, sia un tempio privato ad uso esclusivo del maestro della casata. Il capo godì è disponibile quando necessario nel suo alloggio.

Godar Templare o Monastico:

Per svariate ragioni alcuni luoghi vengono associati ai singoli Immortali. Si dice che le Pietre del Cielo, un cerchio di pietre erette con incisioni runiche, siano state scolpite da Odino stesso. C'è inoltre l'Incudine di Thor, una solitaria e spoglia collina a nordovest di Sudorn nel Vestland, in cui si dice che Thor abbia distrutto le Catene dell'Inganno forgiate per Loki dai mastri dei Modrigswerg, Brokk e Sindri.

Spesso comunità di godar edificano rifugi benedetti in questi luoghi sacri per la jarlplazione e l'adorazione e per servire gli adepti l'Immortale. Questi rifugi sono chiamati “monasteri” perché, come i monaci dei culti delle terre meridionali, i godar di queste comunità rinunciano ai loro legami con il mondo esterno—clan, famiglia e amici—per dedicarsi completamente al servizio dell'Immortale.

In tutto il Vestland e nelle più grandi città come Soderfjord e Castellan, tutti i culti normanni hanno costruito templi seguendo i principi dei culti delle altre culture del mondo di D&D. Questo è uno sviluppo recente e “moderno”, e la pratica non si è diffusa in Ostland, e nemmeno nelle zone rurali e di frontiera. I templi delle Terre del Nord sono simili agli altri templi del Mondo Conosciuto, nella maggior parte dei quali c'è un gruppo di godar dedicati al servizio del culto, degli adepti e dei loro divini patroni. Gli avventurieri possono notare che la maggior parte dei godar di alto livello—quelli in grado di lanciare *resurrezione* per esempio—sono solitamente godar di casata al servizio di un capo clan, e non sono rintracciabili nei templi locali come succede per la maggior parte delle altre comunità

nel Mondo Conosciuto. Questo può presentare problemi per gli avventurieri che devono far risorgere un compagno in un territorio in cui clan e capo clan sono ostili.

Godar Itinerante: Questi sacerdoti servono a due scopi per i loro culti. In primo luogo essi provvedono alle necessità dei membri del culti nelle remote zone in cui non ci sono né templi o monasteri e nessun godar di clan o di villaggio. In secondo luogo essi sono agenti dei loro culti, alla ricerca di ciò che può interessare ai loro fratelli, che siano informazioni, tesori e potere diplomatico che assicuri il consolidamento e la sicurezza dei loro culti.

Santuari per gli Immortali

Oltre ai templi formali, i santuari sono comuni in tutte le Terre del Nord.

Santuari Domestici: I membri più riverenti di un culto mantengono un santuario nella propria casa. In una casa povera potrebbe essere non più di una lastra di pietra posta sopra al focolare, dove vengono fatte piccole offerte di cibo alle ore del pasto. In una ricca casa di jarl potrebbe essere un elaborato altare di pietra o legno scolpito in cui gli Immortali vengono onorati, o dove denaro o trofei di guerra possono essere dedicati ad un patrono Immortale.

Dato che le pratiche personali variano molto, gli ospiti garbati sono attenti nell'osservare e seguire le direttive dei loro anfitrioni. Sbagliare nel fare le offerte, o fare offerte all'Immortale sbagliato, può provocare grave imbarazzo per l'ospite o reazioni peggiori.

Santuari di Strada: In tutti i Regni del Nord, piccoli santuari lungo la strada vengono costruiti e consacrati dai godar itineranti. Essi solitamente sono semplici, fatti di legno o pietra comune e incisi con rune clericali. Queste rune possono essere messaggi di devozione, detti saggi o resoconti di eventi storici e leggendari avvenuti di recente. È consuetudine per i fedeli lasciare piccole offerte di cibo in sovrappiù, armi o altre cose utili in questi santuari.

Naturalmente questi santuari sono

raramente sorvegliati e non c'è niente che possa impedire furti da parte di un non credente o di un ladro. Si dice comunque che gli immortali ricordino questo tipo di insulti, ed ogni uomo onorevole che vede un simile affronto punirà di certo una persona che tenta di rubare in un santuario.

Osservanze e Obblighi

C'è un vecchio detto nel Nord—“Gli Dei non se ne accorgono, ma i godar sì.” Se vuoi qualcosa da un godar—protezione, benedizione, cure, ecc.—fa una generosa offerta. Se sei povero i godar ti fanno uno sconto che dipende dal tuo gesto. Se sei ricco —e tutti gli avventurieri sono ricchi per definizione, secondo i godar—da te ci si aspetta una generosità superiore alla norma.

I godar di casata si aspettano di vivere allo stesso livello dei loro nobili patroni. Alcuni sono più avidi, altri vengono tenuti in povertà da patroni disonorevoli.

Benefici: Il beneficio primario derivante dall'adorare un Immortale è evitare la sua ira. I normanni sono generalmente superstiziosi e molti sono addirittura ossessionati dal concetto di Fato. Quando qualcosa va storto, essi tendono ad attribuire le loro sfortune alla collera degli Immortali. Se l'adorazione degli Immortali attualmente aiuta un individuo, evitare la sfortuna è un vivace argomento di discussione fra credenti e non credenti.

In un senso pratico i godar portano grandi benefici sia ai singoli fedeli che alla comunità. Dove gli dei non agiscono, i godar devono prestare più attenzione, in particolare se propriamente sollecitati da offerte. Un importante servizio nelle Terre del Nord è il lancio dell'incantesimo *luce persistente* su onorificenze di famiglia e su cimeli di clan che saranno più tardi usati per illuminare gli ingressi delle enormi case, nei saloni e nella sala del tesoro di famiglia.

Nelle terre di confine, i monasteri sono centri per il commercio e la comunicazione e una sorgente di protezione. I godar monaci lanciano l'incantesimo *luce perenne* al pratico scopo di illuminare luoghi remoti, rifugi e forti difensivi contro mostri o razziatori umani. In cambio i monasteri si aspettano ingenti donazioni di cibo, bestiame e il servizio di guerrieri e lavoratori dai proprietari terrieri locali e dai capi clan.

Chierici dei Reami Nordici

Culti IMMORTALI Importanti nelle Terre del Nord

Molti normanni onorano tutti gli Immortali del pantheon nordico, ma la maggior parte prega solo un particolare Immortale. L'adorazione di ogni Immortale porta benefici specifici di particolare interesse per gli avventurieri. Tutti i chierici che adorano gli Immortali delle Terre del Nord conoscono gli incantesimi *interpretare le rune*, *benedire le rune*, *conoscere le rune*, *incidere le rune* agli appropriati livelli e i rituali associati a questi incantesimi (vedi pag. 30).

Odino

Seguaci: I culti di Odino e Thor sono considerati culto nazionale per decreto reale dell'Ostland. Nel Vestland e in Soderfjord il culto è comune tra i nobili, meno frequente fra gli uomini liberi e gli schiavi.

Benefici: Un addizionale bonus di +1 in combattimento, quando benedetti da un chierico di Odino.

Obblighi: Onora e obbedisci ai chierici di Odino e ai giusti signori riconosciuti dai chierici di Odino. In Ostland i seguaci sono tassati di un decimo dei loro guadagni annui dalla Chiesa di Odino.

Chierici: Legali o Neutrali.

Abilità Speciali: Invece dell'incantesimo *purificazione del cibo e dell'acqua*, i godar di Odino ricevono l'incantesimo *comprensione dei linguaggi*. Invece dell'incantesimo *incantare i serpenti*, i godar di Odino ricevono l'incantesimo *lancia di Odino* (identico a *dardo incantato*, ad eccezione del fatto che si forma una lancia magica anziché un dardo). Ai godar di Odino è permesso di usare la lancia, l'arma sacra di Odino, nella mischia o come arma da lancio.

Scaldi: La maggior parte dei godar è legato ad un capo clan patrono o ad un luogo di adorazione, ma molti sono viaggiatori itineranti e avventurieri, in ricerca di saggezza attraverso l'osservazione delle vicende degli uomini e lo studio delle pietre runiche, dei canti e dei versi sugli dei e sugli eroi. Questi chierici viaggiatori, chiamati skald, sono graditi ospiti di ricchi e poveri, e ripagano chi li accoglie con intrattenimenti, inclusi racconti istruttivi e canti.

I Corvi di Odino: I chierici di Odino di 7° livello o più può essere accordato lo speciale status di "Corvo di Odino." Questi chierici hanno l'incantesimo *rivela bugie* e vengono nominati giudici e consiglieri quando nascono controversie. Gli uomini del nord credono che una volta che i fatti di un caso sono noti, un giusto giudizio è scontato per ogni uomo ben pensante. I Corvi vengono considerati ben informati e giusti e gli viene chiesto di ascoltare i testimoni del gruppo in una disputa (almeno due testimoni oculari oppure un testimone oculare con la testimonianza di altri due rispettabili personaggi). Poi gli viene chiesto di deliberare un giudizio.

Non c'è alcun modo di far applicare il giudizio di un Corvo. In realtà i Corvi semplicemente suggeriscono un giudizio e una sentenza. È compito dei capi clan di chi è coinvolto applicare o meno i suggerimenti del Corvo.

In Ostland i Corvi hanno un grande potere dato che i capi clan sono molto influenzati dai preti. In Vestland i capi tendono a seguire nella sostanza i consigli dei Corvi, ma con una considerevole libertà di interpretazione. Nei Domini Liberi di Soderfjord, i Corvi hanno un grande peso morale, ma i capi clan generalmente rimandano o ignorano i giudizi dei Corvi quando vanno contro i loro propositi. Nei Domini di Soderfjord, la giustizia è ciò che fa comodo al capo clan.

Thor

Seguaci: I culti di Thor e Odino sono considerati culto nazionale per decreto reale dell'Ostland. In Vestland e Soderfjord il culto è comune tra i nobili, meno frequente fra gli uomini liberi e gli schiavi.

Benefici: Un addizionale bonus di +1 in combattimento, quando benedetti da un chierico di Thor.

Obblighi: Mai rifiutare il combattimento. Mai abbandonare i tuoi compagni di battaglia. Onora il Codice del Guerriero (vedi pag. 8). Onora e obbedisci ai chierici di Thor e ai giusti signori riconosciuti dai chierici di Thor.

In realtà la maggior parte dei seguaci di Thor sono abbastanza assennati e rifiuterebbero il combattimento o abbandonerebbero un compagno se il fare altrimenti fosse un ovvio suicidio. Nondimeno, un seguace di Thor si vergogna per quegli episodi e desidera fare

grandi giuramenti a Thor promettendo di espiare le sue debolezze con atti di eccezionale coraggio.

Chierici: Legali o Neutrali.

Abilità Speciali: Invece degli incantesimi *parlare con gli animali* e *incantare i serpenti*, i godar di Thor ricevono gli incantesimi *furia* e *pugno di Thor*. I godar di Thor preferiscono il martello, l'arma sacra di Thor.

La maggior parte dei chierici sono legati ad un patrono capo clan. I chierici di Thor avventurieri sono generalmente legati una guarnigione o ad un gruppo di avventurieri. I chierici di Thor disprezzano i mercanti, la gente di città e i contadini e vengono visti solamente in compagnia di guerrieri e di nobili comandanti. I chierici di Thor pensano a sé stessi come guerrieri, "solo uno dei ragazzi," e mostrano un po' di interesse per lo studio, per i discorsi eruditi, per i modi di stare tavola o per il decoro umano.

Furia (Berserk)

(incantesimo clericale di 2° livello)

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 round

Effetto: un seguace di Thor o Odino

Il personaggio toccato acquisisce un attacco extra al round per 10 round. Quando l'incantesimo finisce, il personaggio rimane esausto per 3 turni, con le seguenti penalità: chi lo sta attaccando riceve un *bonus di +2 per colpire*; la CA del soggetto viene calcolata senza scudo (il soggetto è troppo stanco per utilizzarlo); ed il movimento viene dimezzato. Il personaggio può essere soggetto a due o più incantesimi in sequenza. Così facendo, le penalità dovute all'affaticamento sono temporaneamente rimandate dall'uso di un altro incantesimo *furia*, ma ogni uso comporta come detto 3 turni di penalità.

Pugno di Thor

(incantesimo clericale di 2° livello)

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 round

Effetto: un'arma

Quest'incantesimo conferisce un bonus magico alle ferite di un'arma: +3 per i martelli da guerra (l'arma sacra a Thor), e +1 a tutte le altre armi e al combattimento senz'armi.

L'arma o il pugno (nel caso del combattimento senz'armi) toccato dal chierico risplende magicamente e permette di ferire esseri magici come se si usasse un'arma incantata.

Frey e Freyja

Seguaci: Adorati da uomini liberi e schiavi in tutti i Regni del Nord.

Benefici: Un bonus di -1 sulla CA quando benedetti da un chierico di Frey/Freyja.

Obblighi: Osservanza dei rituali giornalieri e stagionali in onore delle divinità—generalmente preghiere con piccole offerte e sacrifici di cibo o di altre proprietà.

Chierici: Legali o Neutrali.

Abilità Speciali: I chierici di Frey/Freyja sono druidi, con le abilità e le restrizioni di questa classe.

Praticamente tutte le fattorie e le case hanno un piccolo tempio di Frey/Freyja, ed ogni pasto e occasione speciale è accompagnata da ringraziamenti per la loro generosità e protezione. La maggior parte di questi chierici sono residenti di comunità rurali e paesi, ma molti intraprendono strade e piste selvagge, offrendo benedizioni e aiuto ai fedeli isolati.

Loki

Seguaci: L'adorazione è fuorilegge in Ostland, disprezzata ma tollerata in Vestland e Soderfjord. Molto comune fra ladri, fuorilegge e reietti.

Chierici: Caotici.

Abilità Speciali: Possono ricevere la forma invertita degli incantesimi clericali al 1° livello (normalmente appresa solo al 4° livello e oltre). La pubblica adorazione è estremamente rara; i pochi luoghi di culto di Loki sono nascosti e segreti. I chierici di Loki sono solitamente di tipo itinerante e solitamente viaggiano in incognito. Conosciuti per la loro carità e simpatia verso i fuorilegge, i criminali, i codardi e gli altri reietti, i chierici di Loki sono da molti disprezzati per la loro dubbia morale; essi hanno una reputazione di traditori, disonesti e raggiratori. Ad ogni modo i chierici di Loki non sono automaticamente indegni di fiducia, a dispetto della loro disgraziata reputazione.

Hel

Seguaci e Chierici: Pochi e nascosti fuorilegge, si limitano al praticantato e al servizio delle arti negromantiche. Questa è una classe di PNG non accessibile ai PG!

I Godar di Hel ricevono gli incantesimi *animazione dei morti* e *parlare con i morti* al secondo livello, la versione invertita dell'incantesimo *cura ferite gravi (causa ferite gravi)* al terzo livello e l'incantesimo *resurrezione* al quarto livello. I chierici di Hel possono inoltre *controllare i non morti* invece di *scacciarli*, utilizzando gli stessi meccanismi dello scacciare, *Manuale del Giocatore* del D&D® *Set Base* pag. 25. I non morti controllati obbediranno al chierico come se li avesse creati con l'incantesimo *animazione dei morti*.

Il culto di Hel è universalmente considerato malvagio ed è stato proclamato fuorilegge in tutte le Terre del Nord. Solo nel Soderfjord, dove il governo centrale è estremamente debole, voci o anche dimostrazioni pubbliche di Hel non portano automaticamente al giudizio e alla messa al bando dell'individuo. Ciò è particolarmente verificato quando l'individuo in questione è benestante o ha amici potenti. Templi e rituali del culto sono segreti e nascosti.

Resurrezione

Come sopra riportato, i godar in grado di pronunciare la *resurrezione* non sono dislocati nei templi. Anche una volta convinto a pronunciare l'incantesimo, ci sarebbe molta resistenza di carattere morale. Una persona che è stata risorta dalla morte è una fonte di paura e ripugnanza fra gli uomini del Nord; questi esseri vengono considerati una specie di non morto. D'altra parte eroici non morti non sono comuni fra i leggendari avventurieri.

Lo spirito rimane col corpo per 4d6 ore. Trascorso questo periodo lo spirito viene richiamato dalle Valchirie o dai servitori della Regina di Hel. Una *resurrezione* pronunciata prima che lo spirito sia stato preso, funzionerà sebbene il personaggio viene visto come un fantasma o una creatura sovrannaturale. Se è già trascorso il termine la resurrezione è il mezzo per aprire i negoziati con gli Immortali.

Un guerriero o un chierico del Nord (e a volte un nano) che muore gloriosamente in battaglia viene condotto dalle Valchirie nel Valhalla, un Piano Esterno degli Immortali

del Nord. Questo è un grande onore. A quel personaggio dal quel momento può essere designato per speciali avventure ed essere inviato dagli Immortali ad aiutare i suoi amici mortali. I chierici aspettano un giorno prima di resuscitare questi personaggi, in modo da constatare il volere degli Immortali. Se dopo un giorno il corpo del personaggio non è stato richiamato, viene considerato adatto ad essere resuscitato.

Gli spiriti degli altri personaggi che muoiono vanno a Hel, un altro Piano Esterno. Qui i personaggi possono essere liberati solo cercando il Piano Esterno di Niflheim, alla Corte di Hel, qui per petizione la Regina di Hel o tentare di salvare lo spirito con l'astuzia o con eroico valore.

La Magia delle Rune

“Le rune esistono, anche uno stupido potrebbe leggerle” proclamò Onund. *“Ma solo colui che si è Appeso all'Albero, come fece Padre Odino, uno che ha fissato l'Abisso e sofferto del suo vuoto, può sapere i loro veri significati o sfruttare il Potere che racchiudono.”*

“Sì, certo. Risparmia queste storielle per i contadini,” Helfdan rise lievemente.

Saru il Serpente prese un po' di lanugine dalla sua barba. “Dunque, mio ignorante e mal istruito amico si dice che le rune siano state date all'Uomo dall'Immortale Odino Padre di Tutti. Le leggende dicono che l'Immortale “mori”: *“appeso all'albero,”* si dice. *Attraverso l'esperienza della morte, la vista dell'incomprensibile vuoto, Odino acquisì la conoscenza del significato e del potere delle rune.”*

“Gentile da parte sua aver sopportato tanto dolore solo per voi umani” Dwalinn scosse la testa mentre strinse gli occhi fissando la candela. *“Comunque il nostro amico Odino si aspetta che anche noi facciamo gli stessi sacrifici per capire il significato delle rune. Penso che tu abbia sentito di quelle storie sui suicidi rituali e sulla resurrezione dei morti attribuite a chi cerca di imparare le rune, vero Onund?”*

Onund scrutò Dwalinn senza replicare.

“La gente muore dalla voglia di sapere i segreti delle rune, quindi?” domandò Helfdan, piegandosi poi in due dalle risate.

Chierici dei Reami Nordici

Dwalinn strizzò l'occhio al resto del gruppo "Helfdan ha appena fatto una battuta! Incredibile! Un barbaro scherzoso.. mi domando dove finirà il mondo di questo passo!"

A livello comune le rune sono semplicemente una forma di linguaggio scritto diffuso tra i chierici del Nord, usato particolarmente per incisioni nel legno, pietra o altre superfici dure. A un livello più mistico, alcune speciali rune conosciute come "rune della potenza" hanno speciali significati magici. Con l'aiuto di alcuni incantesimi clericali, chierici esperti possono aumentare il potere e l'importanza di queste rune.

Il più comune uso delle rune è il ricercare ispirazione e guida divina. L'incantesimo *interpretare le rune* permette al chierico di venire a conoscenza del volere dell'Immortale o di vedere nel futuro.

Un altro uso delle rune è l'incisione di pietre erette. Le pietre erette sono spezzoni di roccia incisi con una serie di concreti consigli e mistico acume riguardanti grandi e umili uomini, gli ostacoli che hanno fronteggiato e la saggezza da apprendere dalle loro gesta.

Un terzo uso delle rune è incantare armi, gioielli, indumenti, tombe e oggetti di valore rituale. Il chierico deve usare l'incantesimo *incidere le rune* per fissare la runa della potenza sull'oggetto. Le rune usate in questo modo creano oggetti magici utilizzabili solo dai chierici. Le proprietà magiche di un oggetto inciso correttamente vengono attivate dall'incantesimo *benedire le rune*. Per incidere correttamente un oggetto con una runa della potenza, un chierico deve aver appreso quella specifica runa mediante l'incantesimo conoscere la runa ed i perigliosi rituali delle nove notti associati a quest'incantesimo.

Incantesimi delle Rune—

I seguenti incantesimi clericali sono noti agli appropriati livelli da tutti i chierici che servono gli Immortali del pantheon delle Terre del Nord e che hanno l'abilità Leggere le Rune (se viene utilizzato il sistema opzionale delle abilità).

Incantesimi di Secondo Livello

Interpretare le Rune

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantaneo

Effetto: Un chierico

Utilizzando una serie di piastrelle di legno scolpite e incantate in modo particolare, il soggetto può chiedere consiglio all'Immortale che serve circa il corso di un'azione. Il soggetto lancia l'incantesimo, si presenta al suo Immortale con le corrette frasi rituali, descrive il corso delle azione che propone e poi lancia le piastrelle davanti a sé. Nelle piastrelle il soggetto legge la risposta del suo patrono Immortale.

Gli Immortali generalmente rispondono in uno dei seguenti modi:

- "Hai scelto bene. Hai la nostra benedizione." (Buona idea.)
- "La tua sorte è incerta ma hai la nostra benedizione." (Beh, non un'idea oscena.)
- "La tua scelta è avventata. Possa la sorte benedire la tua fortuna." (Brutta idea. Se ci provi, è meglio che tu sia molto fortunato.)
- "La tua scelta ci offende. Possa tu vivere per pentirtene." (Non solo è una brutta idea, ma va anche contro i principi del tuo culto. Il tuo patrono non è compiaciuto, ma potrebbe perdonarti.)
- "SILENZIO!" (Potrebbe significare qualsiasi cosa da "Come puoi farmi perdere tempo con qualcosa di così stupido?" a "Fallo e non solo sarai morto, ma il tuo il fantasma dovrà cercarsi un altro Immortale da servire.")

Il DM, naturalmente, ha la possibilità di presentare la risposta dell'Immortale sotto qualsiasi forma desideri, da una singola parola a un lungo discorso sull'etica morale.

Benedire le rune

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 round a meno che diversamente specificato

Effetto: Una incisione runica.

Quest'incantesimo attiva una runa della potenza che sia stata in precedenza correttamente incisa su un oggetto da un chierico.

I poteri meglio conosciuti delle 24 Rune della Potenza di Odino sono elencati a cominciare da pag. 32. Altri poteri di queste rune possono essere appresi attraverso avventure. Possono esistere diverse altre

rune della potenza e queste rune aggiuntive possono essere scoperte durante avventure.

Benedire la runa attiva solo uno dei vari poteri riguardanti la runa. Il chierico deve specificare quale potere desidera invocare prima di lanciare l'incantesimo, altrimenti l'incantesimo fallisce e la runa non è attivata.

Incantesimi di Terzo Livello

Conoscere le Rune

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Nove notti

Effetto: Un chierico

L'utilizzo di quest'incantesimo consente ad un chierico di imparare una delle 24 Rune della Potenza di Odino, oppure un'altra runa della potenza messa a disposizione dal DM.

Per avere effetto, quest'incantesimo deve essere accompagnato dall'adeguato rituale del culto del chierico. (Vedi dopo **Rituali dei Culti Runici**.) Ogni uso di quest'incantesimo comporta la perdita permanente di 1 punto di Costituzione.

Incidere le Rune

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Effetto: Una runa della potenza su un oggetto

Quest'incantesimo permette ad un chierico di incidere una runa della potenza su un oggetto. Il chierico deve conoscere la runa (vedi prima l'incantesimo *conoscere le rune*) ed eseguire l'appropriato rituale (sotto). Ogni errore o omissione nell'esecuzione del rituale rovina l'effetto dell'incantesimo.

A meno che non venga incisa con quest'incantesimo, una runa della potenza non ha proprietà magiche e non può essere attivata. Una volta che è stata correttamente incisa su un oggetto, una runa della potenza può essere attivata da un chierico mediante l'utilizzo dell'incantesimo *benedire le rune*.

Un oggetto inciso con una runa della potenza riceve un collegamento col chierico che ha eseguito il rituale e pronunciato l'incantesimo. D'ora in poi il chierico saprà di ogni volta che la runa è stata attivata da un incantesimo *benedire le rune*, o quando è stata distrutta fisicamente (distruzione della runa stessa o dell'oggetto) o

magicamente (da un incantesimo *dissolvi magie* o simili). Ciò accade indipendentemente dalla distanza dall'oggetto. Il chierico non sa nulla riguardo le circostanze di attivazione o distruzione della runa—solo che è stata attivata o distrutta.

C'è un limite al numero di rune della potenza che un chierico può aver magicamente inciso in un volta. Il totale è uguale al numero di incantesimi di terzo livello che il chierico può memorizzare. Se il chierico tenta di incidere un numero maggiore di rune oltre il suo limite, tutte le rune della potenza incise da lui fino a quel momento, perdono immediatamente le loro proprietà magiche ed il suo corrente rituale per *incidere la runa* è annullato. Gli oggetti correttamente incisi da un chierico mantengono le loro proprietà dopo la sua morte.

Rituali dei Culti Runici—

I seguenti rituali sono diffusi tra i chierici del pantheon delle Terre del Nord.

Interpretare le rune: Le 24 Rune della Potenza di Odino devono essere intagliate in quadrelli di quercia dal chierico che pronuncia l'incantesimo. L'invocazione deve rispettosamente chiedere l'attenzione dell'Immortale e descrivere chiaramente il corso degli eventi su cui desidera avere un'opinione.

Qualcuno sostiene che quadrelli finemente intagliati e adornati non siano più efficaci dei quadrelli grezzi e improvvisati ma con le rune chiaramente e accuratamente rappresentate. Altri sono convinti che solo i migliori materiali uniti i più esperti artigiani sono graditi agli Immortali. *Suggerimento per il Giocatore:* Una serie fatta a mano di questi quadrelli può essere usata come punto chiave durante le sessioni di gioco.

Conoscere le rune: Durante la cerimonia del nono giorno deve essere presente un chierico che conosce la runa o un oggetto che porta la runa incisa correttamente. Deve essere presente anche un prete che conosce l'incantesimo per pronunciare le corrette parole.

Il rituale di *conoscere le rune* richiede la morte cerimoniale (non reale) del chierico che vuole apprendere la runa. Di conseguenza ogni uso dell'incantesimo *conoscere le rune* comporta la perdita

permanente di un punto di Costituzione.

Al chierico viene data una pozione—una tossina che non uccide ma paralizza la mente e il corpo del chierico inducendo uno stato di morte apparente. Il chierico rimane sveglio per nove giorni e nove notti ma non può comunicare, nemmeno con la magia mentale. Isolato da tutte le percezioni esterne, il non-preparato può perire nel suo intimo ed impazzire.

Nel culto di Odino, un cappio cerimoniale viene messo attorno al collo del chierico e poi viene sepolto in una bara stagna in una palude sacra per nove notti. Nel culto di Thor la cerimonia è simile ad eccezione del fatto che il chierico viene sepolto sottoterra per nove notti. Nel culto di Frey/Freyja il chierico viene lasciato su una pira funeraria cerimoniale, che non è accesa, in cui rimane in trance per nove giorni. Nel culto di Loki il chierico beve la pozione e viene sigillato nell'oscurità.

Al termine della cerimonia delle nove notti, il chierico deve essere ridestato dalla morte rituale. Inoltre possono essere utilizzati gli incantesimi *neutralizza veleno* e *cura ferite critiche*.

Quando il personaggio viene ridestato, a scelta del DM, può essere richiesto un tiro per Devoto. Un tiro positivo significa che il chierico conosce la runa che lui o lei ha chiesto di apprendere.

Nel caso di un insuccesso l'Immortale ha scelto di dare al personaggio una runa diversa da quella richiesta. In alcuni casi l'Immortale dà al chierico una runa che più si adatta al culto. In altri casi l'Immortale può assegnare una runa casualmente o occasionalmente più di una runa. A volte la runa richiesta viene concessa al termine di un'impresa o a compimento di una missione. In rare circostanze l'Immortale dà al chierico una runa della potenza finora sconosciuta (che deve eccezionalmente essere creata dal DM).

Nota: Molte delle nazioni moderne del Mondo Conosciuto di D&D guardano ai rituali di *conoscere le rune* con orrore e disgusto a causa delle pratiche molto vicine al suicidio. Perciò queste pratiche vengono tenute segrete dai chierici del Nord, anche se se ne sente parlare. Questo può parzialmente spiegare perché la magia runica non è comune al di fuori dei Regni del Nord.

Incidere la Runa: Per incidere un oggetto con una runa della potenza

efficacemente, il chierico che esegue l'incisione e gli attrezzi utilizzati per realizzarla devono essere purificati attraverso un rituale e dedicati agli Immortali. La preparazione del rituale richiede 2d4 ore ed il rituale stesso ne richiede 4d6. La preparazione del rituale deve essere eseguita dal chierico che lancia l'incantesimo e realizza l'incisione. Se il chierico viene disturbato in qualsiasi modo durante il rituale, il rituale è annullato e l'incantesimo non può essere lanciato efficacemente.

Le Pietre Erette—

Gli skald scolpiscono le pietre erette lungo le strade per commemorare importanti eventi e narrare le buone e cattive azioni degli uomini. Le incisioni sono state lasciate per chi arriverà dopo affinché possa apprendere dall'esperienza dei testimoni oculari ispirati dagli Immortali. Le incisioni runiche possono essere lette solo da chi possiede l'abilità *Leggere le Rune*.

Gli incantesimi *lettura dei linguaggi* e *lettura del magico* non consentono di interpretare le incisioni runiche. La speciale natura incantata delle rune è clericale e non è influenzata dalla maggior parte degli incantesimi da mago. Un *desiderio* o un *contattare piani esterni*, possono comunque essere efficaci, a seconda delle circostanze e delle decisioni del DM.

Queste pietre e le rune che portano incise, sono consacrate agli Immortali. Manometterle o cancellarle è un grande sacrilegio. I servitori di Odino non si fermeranno di fronte a niente per vendicare un simile affronto alle pietre runiche.

Le 24 Rune della Potenza di Odino

Queste rune della potenza (pag. 32-35) sono le meglio conosciute dai chierici ed avventurieri del Nord. Tutti i personaggi possono imparare a riconoscere queste rune, parafrasando il loro significato e capendo le loro funzioni magiche. Solo chi è ispirato dal sacrificio e dalla comunione con l'Immortale (il rituale *conoscere le rune*) può capire e riprodurre queste rune. A meno che non sia diversamente specificato, i personaggi giocanti eseguono i tiri salvezza contro la magia delle rune come fosse una bacchette magica.

Altre Rune: Ci sono molte altre rune della potenza. Queste rune sono di proprietà degli Immortali e possono essere concesse come compenso.

Quando vengono trovate, queste rune non possono essere comprese senza una speciale conoscenza (come istruzioni da chi la ha incisa, un'intensa ricerca scolastica o guida divina). Per invocare il potere di una runa, uno deve capire quali diversi effetti la runa può produrre e richiedere specificamente l'effetto desiderato quando benedice la runa.

Un godi (prete) disperato può provare a invocare una runa che non ha capito. Se il godi è un PG, il giocatore può dire al DM quale effetto magico sta cercando di invocare. Se quest'effetto è in qualche modo correlato con il potere della runa, ci potrebbe essere una possibilità che la runa sia attivata.

Normalmente non succede nulla. Occasionalmente accade qualcosa di bello. Occasionalmente accade qualcosa di orribile. Invocare una runa senza una specifica conoscenza dei suoi poteri è un atto caotico e non deve essere preso con leggerezza.

Ad un personaggio può essere occasionalmente data dagli Immortali una specifica runa personale. È un segno di grande rispetto, spesso un segno che un grande destino attende il personaggio. Generalmente quel destino può essere tanto una maledizione quanto una benedizione.

Fehu il Bestiame

Questa runa rappresenta la ricchezza. I normanni misurano la ricchezza in termini di quanto bestiame possiedono.

1. Indica la presenza di un tesoro nel raggio di 27 metri.

2. Indica la direzione di un tesoro specificamente indicato.

3. Scherma un tesoro dall'individuazione magica.

4. Annuncia il proprietario di un oggetto inciso.

Urur il Bisonte

Questa runa rappresenta la forza di un animale selvaggio.

1. Provoca la paralisi di un animale selvaggio ostile come se fosse ipnotizzato.

2. Da al chierico la forza di un orso (Forza 18).

3. Attrae l'attenzione di tutti i nemici in un raggio di 9 metri e fa in modo che attacchino il chierico anziché i suoi compagni (come il bisonte che sfida un branco di lupi per proteggere la mandria).

Thurs il Gigante

Questa runa rappresenta le varie creature delle razze dei giganti (+2 al tiro sulle reazioni).

1. Provoca una reazione favorevole al chierico da parte delle creature gigantesche.

2. Provoca la paralisi di un gigante come se fosse ipnotizzato. Le creature può eseguire un tiro salvezza contro incantesimi ogni round per superare la costrizione.

3. Il chierico cresce fino alle dimensioni di un gigante delle colline. Il chierico in pratica diventa temporaneamente un gigante delle colline, con tutte le abilità e debolezze correlate (incluse la stupidità, la ferocia e la natura brutale del gigante). I vestiti e l'armatura del personaggio possono essere distrutti durante la trasformazione. Le normali armi umani sono inutilizzabili.

As gli Immortali

Questa runa rappresenta gli Immortali e i loro regni al di là del Primo Piano.

1. Rivela la reale forma di creature magicamente camuffate, in particolare demoni, Immortali e svariate creature provenienti dall'esterno del Primo Piano.

2. Crea un cerchio di protezione come una *pergamena di protezione* che impedisce ai demoni di entrare nel cerchio di protezione.

3. Conferisce un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza.

Raidu Viaggio

Questa runa rappresenta il viaggiatore.

1. Per un periodo di sei ore, il chierico si desta dal sonno se un nemico o una creatura con intenzioni ostili si avvicina entro 30 metri.

2. Se il chierico si è perso o la via non è chiara a causa dell'oscurità o del cattivo tempo atmosferico, il chierico sente in quale direzione (ma non distanza) viaggiare per raggiungere la sua destinazione.

3. Per un periodo di sei ore il chierico riceve un bonus di +2 sui tiri sulla Costituzione eseguiti per verificare la fatica o pericoli dovuti alle condizioni atmosferiche.

Kaunna Fuoco

Questa runa rappresenta il focolare apportatore di calore, la torcia apportatrice di luce ed il distruttivo potere del fuoco incontrollato.

1. La runa brucia come una torcia per due ore, ma non consuma il materiale su cui è incisa. Il fuoco brucia anche in caso di pioggia intensa ma non sott'acqua.

2. La runa brucia intensamente per la durata dell'incantesimo. Se ha successo un tiro per colpire, la vittima subisce 3d4 punti-ferita.

Gefu Dono

Questa runa rappresenta la generosità e l'ospitalità

1. Provoca una risposta positiva delle creature intelligenti alla richiesta di cibo, vestiti e asilo (+3 al tiro sulle reazioni).

2. Provoca una risposta positiva delle persone ostili o vendicative all'offerta di appropriati doni o scuse come compenso al torto o alle offese subite (+3 al tiro sulle reazioni).

Wunju Gioia

Questa runa rappresenta la grande felicità e la gioia di vivere.

1. Provoca la risposta positiva del pubblico ad una storia o una canzone (+2 al tiro sulle reazioni).

2. Provoca la risposta positiva di un ascoltatore alla richiesta di aiuto (+4 al tiro sulle reazioni).

3. Tutte le creature nel raggio di 6 metri smettono temporaneamente di combattere. Le creature che riescono in un tiro salvezza

contro incantesimi possono resistere agli effetti della runa. Le creature all'esterno del raggio di 6 metri non vengono interessate. In alternativa il DM può richiedere un tiro sul tratto della personalità per i PNG per resistere all'effetto della runa.

H Hagla Natura Crudele

Questa runa rappresenta il lato distruttivo e violento della natura.

1. Crea un singolo fulmine magico, come l'incantesimo dei maghi, ma che fa solo 3d6 punti-ferita.

2. Crea una violenta tempesta in miniatura di vento e pioggia in un raggio di 6 metri, centrato sul chierico. Le creature all'interno dell'area d'effetto devono eseguire un tiro sulla Forza (o Destrezza se più appropriato) ogni round per poter eseguire le proprie normali azioni. Un fallimento del tiro significa che durante quel round non si può intraprendere alcuna azione. Il chierico non può fare alcun'altra azione se non concentrarsi sulla runa.

X Naudir Bisogno Disperato

Questa runa rappresenta un grande pericolo e la fortuna che serve a evitarlo.

1. Permette al chierico di ritardare gli effetti di ogni singolo attacco fisico una volta durante l'incantesimo. Il chierico deve indicare l'attacco che vuole evitare prima che vengano fatti i tiri per colpire e per le ferite. Gli effetti dell'attacco vengono ritardati al termine della durata dell'incantesimo.

2. Permette al chierico di muoversi al doppio della sua velocità normale per un singolo round, una volta per incantesimo.

3. Da al chierico un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza per la durata dell'incantesimo.

L Isar Ghiaccio

Questa runa rappresenta il ghiaccio e il freddo.

1. Fa ghiacciare una superficie d'acqua di 3 x 3 metri, spesso abbastanza da reggere il peso di un uomo normale. Se viene formata in acque molto movimentate, il ghiaccio diventa una zattera di ghiaccio e galleggia seguendo la corrente. Al termine dell'incantesimo il ghiaccio si scioglie in 1d10 round (indipendentemente dalla temperatura e condizioni).

2. Provoca una piccola tempesta di grandine di 3 metri di diametro, fino a 18 metri dal chierico. Le creature all'interno dell'area d'effetto subiscono 3d6 punti-ferita. Il tiro salvezza riuscito dimezza i danni.



J Jarn Natura Feconda

Questa runa rappresenta la generosità della natura selvaggia (in contrapposizione agli animali domestici e ai raccolti).

1. Il chierico viene a conoscenza del fatto che animali o piante siano commestibili o velenosi. (Ciò include le piante e gli animali naturali di superficie e quelli appartenenti ad ambienti sotterranei.)

2. Indica la direzione di una specifica specie di pianta conosciuta dal chierico che ha proprietà magiche o curative. Il massimo raggio d'azione è 1.6 km.



I Ihwar il Cacciatore

Questa runa rappresenta le abilità del cacciatore di seguire tracce, disporre trappole e uccidere la preda.

1. Le armi da lancio (fionda di cuoio o arco di legno) incisi con questa runa guadagnano un bonus di +2 al tiro per colpire.

2. Piccole trappole e tranelli incisi con questa runa permettono al chierico di catturare piccole creature (al massimo 9 kg) senza ferirle. Se la specie è naturale nell'ambiente, la creatura sarà attirata nella trappola entro 24 ore. Se la creatura non è naturale nell'ambiente, la runa non ha effetto.

3. Il chierico può tracciare la pista di ogni creatura, indipendentemente dalla superficie su cui è passata o da tentativi fisici e magici di nascondere il sentiero. È efficace solo durante la durata dell'incantesimo.



P Pethru l'Inosservato

Questa runa rappresenta i nascondigli e la conoscenza nascosta.

1. Chi si trova entro 18 metri dal chierico non lo nota, come se realmente non ci fosse. Anche se chi osserva ci va a sbattere contro o vede un'altra prova evidente della sua presenza (ombre od oggetti lanciati che interrompono all'improvviso il loro volo), non riconosce

la significatività dell'evidenza. Chi osserva da più distante non è influenzato.

2. I messaggi scritti in runico sono permanentemente nascosti alla vista se accompagnati dall'attivazione di questa runa all'interno del messaggio. Il messaggio può essere letto solo dopo l'attivazione di un'altra runa *Pethru* entro la linea visiva del messaggio nascosto.

3. Il chierico viene allertato della presenza di creature invisibili entro un raggio di 18 metri, senza però vederle. Il chierico non conosce la distanza o la direzione dell'essere invisibile. La sola indicazione della presenza dell'essere è il brillante e intensificato bagliore della runa attivata.



A Algir l'Alce

Questa runa rappresenta la protezione.

1. Uno scudo inciso con questa runa attivata si comporta come uno scudo magico +1.

2. Il chierico riceve un bonus di +3 su tutti i tiri salvezza che riguardano la magia.

3. Un'arma incisa con questa runa attivata parlerà automaticamente ogni attacco singolo durante la durata dell'incantesimo. Il giocatore deve scegliere quale attacco intende parare prima dei tiri per colpire e ferire.



S Sowelu il Sole

Questa runa rappresenta la guarigione e la buona salute.

1. Un incantesimo curativo lanciato dal chierico, cura automaticamente il massimo numero possibile di punti-ferita. L'attivazione della runa è immediatamente cancellata.

2. Guarisce la morte recente. La vittima perde permanentemente un punto di Costituzione e sale a 0 punti-ferita. La vittima deve essere stata ridotta a meno di un numero relativo di punti-ferita da meno di 10 round prima che la runa tocchi la vittima. La vittima non deve essere arrivata sotto i -11 punti-ferita, altrimenti la runa non ha effetto.

Le 24 RUNE della POTENZA di ODINO

Tiwar Guerra

Questa runa significa forza e valore nelle armi.

1. Un'arma incisa con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno. L'attivazione della runa è automaticamente cancellata.
2. Il chierico ignora gli effetti della paura e delle illusioni magiche.
3. Riduce di un punto il morale di chi attacca il chierico entro un raggio di 3 metri.

Berkana la Betulla

Questa runa rappresenta la durezza della betulla.

1. Se non si indossa nessuna armatura, la pelle diventa resistente come corteccia. La classe dell'armatura è 6. Si può utilizzare lo scudo. Indossare qualsiasi altra armatura (incluse le armature magiche) nega i suoi benefici.
2. Il chierico riceve metà danno da un attacco fisico o magico. Il chierico può scegliere di subire metà danno dopo aver saputo l'entità del danno provocato dall'attacco. L'attivazione della runa cessa immediatamente.
3. Il chierico viene automaticamente guarito di 19 punti-ferita. L'attivazione della runa cessa immediatamente.

Ehwar il Cavallo

Questa runa rappresenta la capacità di comunicare coi cavalli e addestrarli.

1. Il chierico può penetrare la mente di un cavallo per la durata dell'incantesimo, percependo ciò che il cavallo percepisce, con l'istinto del cavallo.
2. Il chierico riesce automaticamente in tutti i tiri sull'abilità Cavalcare.
3. Il chierico può evocare un particolare cavallo che si trovi entro un raggio di 1,6 km. Se il cavallo conosce bene il chierico ed è stato trattato con bene, risponderà all'evocazione immediatamente: arriverà il prima possibile rischiando il combattimento con altre creature e rischiando la propria vita in difficili manovre fisiche se necessario. In caso contrario il cavallo non correrà alcun rischio per rispondere all'evocazione del chierico.

Mannar Uomo

Questa runa rappresenta la conoscenza e saggezza terrena.

1. Il chierico può conoscere le vere intenzioni e personalità di base di uno straniero.
2. Il chierico può cercare nella mente di un altro umano la risposta ad una domanda. Se il soggetto conosce la risposta, il chierico la viene a sapere. Se il soggetto non conosce la risposta, il chierico non è un indovino. Più complicata è la domanda, più incerta, inattendibile e oscura è la risposta che riceve il chierico.
3. Afferrando un oggetto appartenuto ad un altro umano, il chierico può sapere in quale direzione viaggiare per trovarlo. Il chierico non ha il senso della distanza, solo della direzione. L'attivazione della runa cessa immediatamente.

Lagur Acqua

Questa runa rappresenta la protezione contro l'affogamento e contro il potere del mare.

1. Il chierico può respirare sott'acqua.
2. Il chierico può galleggiare sulla superficie dell'acqua, indipendentemente dall'ingombro personale. Egli può inoltre tenere a galla un'altra persona ammesso che questa non indossi alcuna armatura (o trasporti mattoni o qualcosa di parimenti stupido).
3. Una runa attivata intagliata nella prora di una nave, la protegge dall'affondamento per 1d10 turni. Essa *non* protegge i membri dell'equipaggio.
4. Una runa attivata intagliata in un bastone di legno manterrà una persona non ingombrata a galla per 24 ore. Non proteggerà la persona dagli elementi.

Ingwar Crescita

Questa runa rappresenta il potere della crescita nelle cose naturali.

1. Le piante normali crescono fino a riempire un emisfero centrato sul chierico di raggio 4,5 metri. Quest'innaturale crescita di piante naturali ne provoca la deformazione, il collasso e l'attorcigliamento creando una formidabile barriera verso chi vuole attaccare il chierico o bloccando uno stretto sentiero. L'effetto procede per incrementi per i 10 round dell'incantesimo, terminando nel round finale. Le piante rimangono enormi e distorte

fino a che non vengono distrutte o muoiono naturalmente.

2. Una singola pianta o un oggetto fatto di materiali vegetali cresce fino a cinque volte rispetto le sua altezza originale e due volte rispetto alla larghezza in un round. L'effetto dura per la durata dell'incantesimo. Inoltre un bastone, una corda di canapa o una camicia di cotone possono crescere di dimensione come fossero piante o viti.

3. Un animale naturale cresce fino al doppio delle sue dimensioni in un round. La creatura può muoversi solo alla metà della sua normale velocità e destrezza, ma i suoi punti-ferita, danni e capacità di carico sono raddoppiati. Gli effetti durano per la durata dell'incantesimo.

Odala Diritto di Nascita

Questa runa significa potere sul fato consacrato dagli Immortali.

1. Durante i 10 round di durata dell'incantesimo, il chierico può permettere ad un'altra creatura di ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di punti-ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia.

2. Questa runa permette al chierico di ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di punti-ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia. La runa non necessita di essere attualmente attivata, ma il chierico deve avere nella sua mano l'oggetto inciso con la runa e deve essere in grado di pronunciare l'incantesimo benedire le rune. (Quindi egli deve conoscere l'incantesimo, non deve aver esaurito i suoi incantesimi di 2° livello per quel giorno, deve essere cosciente e in grado di parlare per formulare la magia che attiva l'incantesimo.) Quest'azione viene eseguita automaticamente, indipendentemente dalle altre azioni prese dal chierico durante quel round.

Dagar Giorno

Questa runa rappresenta il potere della luce e delle tenebre.

1. La runa brucia brillantemente tanto quanto il sole per 10 round (solo la luce del sole, non il calore). Tutte le zone nella linea visiva della runa sono brillantemente illuminate, fino ad una distanza di 60 metri dalla runa. Quest'effetto magico non viene

LE 24 RUNE DELLA POTENZA DI ODINO

influenzato dalle forme invertite degli incantesimi *luce magica* e *luce persistente*.

2. Riduce tutte le sorgenti luminose artificiali e magiche entro 36 metri dal chierico all'1% del massimale (99% di oscurità). Tutti gli attacchi subiscono una penalità di -4.

3. Permette al chierico di vedere nel buoi come con *infravisione* (incantesimo dei maghi di 3° livello) per la durata dell'incantesimo *benedire le rune*.

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.

Guida del Giocatore

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™.