



presenta

# IL LADRO di STELLE

un'avventura per D&D 3.5



# Indice

<b>Note Introduttive</b>	
Adattare l'avventura alla tua campagna	4
Atteggimento dei PNG	4
Condizioni climatiche	4
Durata del giorno e della notte	5
Muoversi sulla neve	5
<b>Antefatto</b>	<b>5</b>
<b>Introduzione</b>	<b>7</b>
Conoscenze in possesso dei PG all'inizio dell'avventura	8
<b>Gli uomini del Nord</b>	<b>8</b>
Brand, Erik e Thorfinn	9
<b>Noldholm</b>	<b>11</b>
Raccogliere Informazioni	12
<b>Nella sala del re</b>	<b>21</b>
I compagni di Einar	22
Valutare le conseguenze del comportamento dei PG	25
Svala contatta i PG	33
<b>Aspettando la notte</b>	<b>35</b>
Il villaggio di Noldholm	35
Considerazioni Generali	37
Azioni specifiche	40
Evento Prefissato	57
<b>Verso il tramonto</b>	<b>59</b>
L'appuntamento di Svala	60
Il ritorno di Halfrod e Thorgal	61
<b>Il banchetto</b>	<b>62</b>
<b>Saga di Re Halfdan e del Gigante Farbauti</b>	<b>63</b>
FARBAUTI attacca	64
<b>Il Vecchio e il Mare</b>	<b>71</b>
<b>Incontro con Balawar il Custode dei Flutti</b>	<b>72</b>
<b>Verso il Lago</b>	<b>76</b>
<b>KOMYRIA</b>	<b>77</b>
Incontri nella foresta	79
Sopralluogo del lago	79
La Bambina Fantasma	80
<b>Nella Tana del Gigante</b>	<b>82</b>
La Tana di Farbauti	82
Combattere nell'Oscurità	84
La Spina di Sangue	85
<b>Epilogo</b>	<b>87</b>
La liberazione di Noldholm	87
Il giusto riposo di Ragnhild	88
Trannir torna alle Onde	88
Un piccolo lago oggetto di molte attenzioni	89
<b>Credits</b>	<b>90</b>

# Indice Schede PNG

Askold Sigursson, lungo coltello	30
Balawar, Custode dei flutti	73
Bergthor Thorgalson	33
Brand Kalvarson	9
Einar Hrölfsson, il turbolento	24
Esperti ed Artigiani	12
Fàrbauti, il Ladro di Stelle	83
Guerrieri	12
Gunar Volundrson	52
Halfrodr Flösson, lo Scaldo	56
Helga Olvirdóttir	51
Ogun Egilson, il rosso:	29
Olaf Bjorson	11
Oten il Costruttore di navi	70
Popolano	12
Popolazione di Noldholm	12
Ragnar Thiafarsson	55
Ragnhild	80
Re Hrölf Halfdanarson	24
Spina di sangue	79
Strategia di combattimento:	28
Svala Skialgdóttir	34
Thorgal Blengsson, Flagello dei lupi	65
Trannir, Rovina delle Tenebre	69
Ulgurstasta	77



# Il Ladro di Stelle

Carissimo DM,

«Il ladro di stelle» è l'avventura che il Gruppo Chimera ha creato per il Torneo di Dungeons & Dragons 3.5 che si è svolto a Torino il 24-25 aprile 2004. Ma soprattutto è la prima avventura che il Gruppo Chimera mette a disposizione di tutti.

L'avventura era stata progettata per un gruppo di 4-6 PG di livello 5-6, di allineamento non malvagio: doveva essere giocata in quattro ore e, in un arco di tempo così breve, fornire al DM criteri sufficienti a valutare una squadra.

Nella versione che hai tra le mani abbiamo scelto di non apportare sostanziali modifiche al testo dell'edizione originale, in modo che sia possibile giocare l'avventura come l'ha giocata chi ha partecipato al torneo, ma di effettuare alcune semplificazioni per evitare di appesantire il gioco con il rigore imposto ai DM dagli standard di un torneo: sono stati semplificati i *troubleshooting* per eventi lontani dalla linea di svolgimento dell'avventura, il principale antagonista e alcuni altri PNG hanno subito qualche modifica e, infine, è stato impossibile resistere alla tentazione di aggiungere qualche elemento nuovo.

Se intendi ricreare la sfida del torneo, puoi usare le regole per la creazione dei PG che trovi sul nostro sito ([www.gruppochimera.it](http://www.gruppochimera.it)), nella sezione "materiali": si tratta però di una sfida impegnativa, in cui i PG corrono seri rischi di morte. L'avventura non perde di mordente nel caso sia giocata con un numero maggiore di PG o con livelli più alti (fino al 7°). Tieni inoltre conto che senza lo sprone di terminare forzatamente nei tempi previsti dal torneo (4 ore), la sessione di gioco potrà allungarsi fino a 6-8 ore.

Per dare maggiore profondità all'ambientazione, ti suggeriamo di sfogliare il Beowulf, l'Edda di Snorri, le grandi saghe nordiche. Se non le hai mai lette, troverai spunti molto interessanti non solo per questa avventura, ma per intere campagne di ambientazione nordica. Se già le conosci, potrai comunque rileggerle con piacere, e cogliere le citazioni e i riferimenti presenti nell'avventura: Farbauti, ad esempio, deve il proprio nome al padre di Loki; Re Hrölf rmagro come un palo riprende la figura del leggendario Re di Danimarca Hrölf Kraki, e così via.

Buon gioco e buon divertimento,

Il Gruppo Chimera

## Chi è il Gruppo Chimera?

È un'associazione composta da appassionati che ha come unico scopo quello di far conoscere e giocare il proprio gioco di ruolo preferito, Dungeons & Dragons, organizzando tornei all'insegna del divertimento e qualità, nelle principali piazze del Nord Italia.



## Introduzione

### Regole e manuali

Gli unici manuali di Dungeons&Dragons a cui devi far riferimento sono il Manuale del Giocatore, la Guida del Dungeon Master e il Manuale dei Mostri. Per «Il ladro di stelle» abbiamo fatto uso anche di altre regole, tratte dal Libro delle Imprese Eroiche, da Perfetto Combattente, da Abissi e Inferi, dal Manuale delle Miniature, da Specie Selvaggie e dal Manuale dei Mostri II, ma troverai nel testo dell'avventura tutte le informazioni necessarie.

### PNG e immagini

Questa avventura non contiene allegati separati. Le schede dei PNG, le mappe e le immagini sono state inserite in modo tale che all'occorrenza il master possa tagliarle e consegnarle ai giocatori senza dover sacrificare parti importanti del testo. Ti sconsigliamo però di tagliare tutte le schede dei PNG fin da subito, perché alcune non sono necessarie se non nei punti riportati, oppure sono difficilmente utilizzate (ad esempio Balawar), ma riportate per completezza.

## Note Introduttive

### ADATTARE L'AVVENTURA ALLA TUA CAMPAGNA

L'avventura si svolge nelle zone nordiche del mondo di Grayhawk, ma puoi modificarla con facilità per adattarla a qualsiasi altra ambientazione, purché:

- a) sia presente una regione costiera fredda
- b) in essa possa essersi sviluppata una cultura nordica di matrice vichinga o normanna.

È teoricamente possibile adattarla ad altri climi e altre culture, ma lo sconsigliamo, dal momento che verrebbero a perdersi molti elementi caratterizzanti.

### Troubleshooting:

Come si fa a prevedere ogni possibile azione dei PG, posto che l'avventura può essere giocata con qualsiasi tipo di PG e di gruppo? Non si può. Per questo l'avventura segue solo le linee d'azione più probabili, affiancandole con suggerimenti su come affrontare gli imprevisti. Nell'avventura da torneo questi troubleshooting ("eliminaproblemi") sono piuttosto dettagliati, per cercare di garantire a ogni squadra uniformità di trattamento: in questa versione li abbiamo ridotti sensibilmente, dal momento che sei completamente libero di improvvisare e assecondare a tuo piacimento le azioni dei PG.

L'avventura può essere divisa in tre parti:

1. l'arrivo al villaggio e la raccolta di informazioni sulla situazione
2. l'attacco notturno di Färbauti
3. l'individuazione della tana del mostro ed il conseguente attacco

Ciascuno di questi eventi ha una sua tempistica, descritta di seguito nell'avventura. Tuttavia, i tempi possono essere modificati a piacere: quindi, se i PG si discostano molto da questa successione di eventi, sulle prime assecondali, e poi cerca di riportarli all'evento seguente, dilatando i tempi.

Es. A: se i PG non si recano al villaggio, ma preferiscono aggirarsi nei paraggi (evitando quindi il momento 1), lasciaglielo fare, mostrando loro che non c'è nulla di interessante nei dintorni, a parte branchi di lupi affamati. Il giorno dopo saranno probabilmente più disposti a recarsi al villaggio: riprendi direttamente dalla parte 1, senza badare al fatto che è passato un giorno.

Es. B: se i PG non restano al villaggio per la sera, non vedono l'attacco di Färbauti e perdono quindi il momento 2. Rimanda l'attacco alla prima notte in cui i PG si fermano al villaggio, oppure -se non capita mai l'occasione di far loro vivere in prima persona l'evento- fallo raccontare loro da qualcuno il giorno dopo.



### ATTEGGIAMENTO DEI PNG

Questi atteggiamenti potranno essere modificati dal comportamento dei PG e con prove di Diplomazia (MdG p. 74).

L'incontro con il re nella Casa Lunga seguirà regole particolari, come indicato nella sezione corrispondente. I PG verranno messi alla prova in vari modi, e valutati sulla base delle loro reazioni. Fai riferimento alla tabella al termine del capitolo "Nella Sala del Re".

### CONDIZIONI CLIMATICHE

Ne «Il ladro di stelle», i PG si trovano a fare i conti con un rigido inverno. Dopo un autunno mite che, appena un mese prima, regalava ancora giornate riscaldate dal tepore del sole, è ormai arrivato il gran freddo. Venti giorni fa ha cominciato a nevicare, ed ha nevicato per 6 giorni di seguito, lasciando per terra una spessa coltre (90 cm) bianca. Dopodiché le temperature si sono abbassate (circa -5°C max di giorno, -30°C minima di notte) e non ha più nevicato (la neve ha bisogno di T attorno allo zero). La neve è ricoperta da una dura crosta ghiacciata.

## Introduzione

### Esposizione al freddo

L'esposizione alle basse temperature (da 5° a -20° C di giorno, da 0° a -30° di notte) e ad un tempo inclemente può sfiancare PG non adeguatamente protetti. Chi non indossa pellicce o indumenti pesanti deve effettuare ogni ora un TS su Tempra con CD 15 (+1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d6 danni non letali. Un PG con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza, ed essere in grado di applicarlo anche ad altri (MdG, pag. 84). Un PG che subisca danni non letali a causa del freddo è colpito da geloni o ipotermia e deve essere considerato affaticato (MdG, pag. 300).

### Che Tempo fa a Noldholm

Quando i PG si avventurano all'aperto, puoi decidere di applicare uno qualsiasi dei seguenti eventi

TAB - Tempo Atmosferico (GdDM pag 94)	
d%	Tempo Atmosferico
01-70	Freddo (-17° / 5° C di giorno) calmo (venti leggeri)
71-80	Ondata di freddo (6° C in meno)
81-90	Precipitazioni (neve o nevischio)
91-99	Tempesta di neve
100	Tormenta

atmosferici, o determinarlo casualmente. Per dettagliate informazioni sui diversi tipi di clima e sui loro effetti, fai riferimento alla GdDM pag 93.



### DURATA DEL GIORNO E DELLA NOTTE

Il sole sorge alle 8.00 circa e tramonta alle 16.00 (per un totale di 8 ore di luce e 16 di oscurità).

Il sole si mantiene sempre basso sull'orizzonte e il suo calore si percepisce appena, anche a metà della giornata.

### MUOVERSI SULLA NEVE

#### Muoversi sulla neve non battuta

La neve conta come terreno impervio e dimezza il movimento: in scala tattica ogni quadretto vale come due, ogni movimento in diagonale come tre, è impossibile correre o caricare, non si può compiere il passo gratuito da 1,5 m. In scala locale o superiore dimezzare le distanze percorse.

### Le racchette da neve

Le racchette da neve consentono di muoversi a piena velocità e di effettuare il passo di 1.5 metri, ma non permettono di correre o caricare, e andare veloci causa affaticamento al doppio della normale velocità, a meno che si sia esperti nell'uso delle racchette.

I PG con almeno 5 gradi in Sopravvivenza possono essere esperti nell'uso delle racchette, se hanno vissuto/viaggiato spesso in terre innevate. Chi è esperto nell'uso delle racchette può anche correre e caricare, ma correndo si stanca al doppio della normale velocità.

Se i PG ne fanno richiesta e gli abitanti si Noldholm sono ben disposti nei loro confronti, una volta giunti al villaggio saranno loro prestate delle racchette da neve.

### Affaticamento prodotto dal movimento

Andare veloci: (MdG pag. 164) se, tra due cicli di sonno, si procede veloci per più di un'ora si è affaticati e si subisce 1 danno non letale cumulativo per ogni ora oltre la prima. (In caso l'affaticamento avvenga a velocità raddoppiata, gli effetti saranno dopo la prima mezz'ora e per ogni mezz'ora dopo di essa).

Correre: (MdG pag. 144) Si può correre per un numero di round pari alla propria Costituzione, quindi, per continuare a correre, è necessaria una prova di Costituzione per ogni round successivo con CD 10+1 per ogni prova già effettuata. Quando si fallisce la prova è necessario riposarsi (al più camminando) per un minuto (10 round) prima di poter correre di nuovo. (Costituzione/2 e +2 alla CD per ogni prova già effettuata in caso l'affaticamento avvenga a velocità raddoppiata, resta immutato il tempo di riposo richiesto).

Affaticati: -2 a Forza e Destrezza, non si può correre o caricare.

## Antefatto

Due secoli orsono, ad est dei territori dei barbari delle nevi, oltre le montagne di Corusk, all'estremo confine nordorientale delle Lande di Flanaess, Nerull, Colui che odia la Vita, creò il piccolo semipiano di Komyria per far sviluppare al suo interno un esemplare di ulgurstasta sopravvissuto allo sterminio.

Orrori di immani proporzioni e potere, incapaci di riprodursi e ritenuti estinti, gli ulgurstasta furono creati da Kyuss, il chierico divenuto semidio. Questi non morti dall'aspetto di enormi e giallastre creature vermiformi furono costruiti per ingoiare gli esseri viventi e trasformarli in scheletri grazie all'acido presente al proprio interno. Più creature



## Introduzione

un ulgurstasta divora, più le sue dimensioni e il suo potere aumentano.

Alla creatura superstite, scampata alla crociata condotta dalle forze del bene, il dio vietò di varcare il confine con il Piano Materiale, per evitare che la sua esistenza potesse essere messa in pericolo. Così, per duecento anni, l'ulgurstasta rimase adagiato sul fondo di Komyria, il semipiano interamente costituito da acque dall'aspetto di un piccolo lago di montagna, immerso in una fredda e silente foresta.

La natura stessa forniva al non morto la vita di cui nutrirsi. Ogni giorno, al tramonto, l'acqua del lago diventava portale, e animali e uccelli selvatici che ne toccavano la superficie per abbeverarsi erano trasportati nel semipiano. Improvvisamente immersi nell'acqua, prima di annegare venivano ingoiati dal mostro, che dopo averli digeriti li risputava, scheletri al suo comando.

Volendo essere certo che nessuno potesse intuire l'esistenza del mostruoso non morto e interrompere la sua completa maturazione, Nerull mise a guardia di quel luogo lontano dagli interessi degli dei e degli uomini, selvaggio, freddo e inospitale, il gigante Fárbaudi, Portatore di Tenebre. Poi se ne disinteressò, attendendo la maturazione.

\*\*\*

Una cinquantina di anni or sono la gente del re guerriero Halfdan, in fuga da una terribile pestilenza, attraversò nevi e foreste, valicò le alte vette di Corusk e si spinse fino al mare orientale, insediandosi in una zona costiera non lontana da Komyria. Qui Halfdan fondò Noldholm.

Il gigante Fárbaudi, per compiacere il suo dio, scese in battaglia allo scopo di distruggere gli umani che rischiavano di scoprire il passaggio tra i mondi. I più forti guerrieri berserker lo affrontarono, ma furono tutti uccisi, uno dopo l'altro.

Per sconfiggere il temibile nemico, il re del nord chiese al fabbro Volundr di creare un'arma in grado di difendere il popolo, già duramente provato; questi lavorò il metallo per tre intere settimane, giorno e notte, mescolando il fuoco alle preghiere per il Padre della Vita, Pelor. Il dio mandò un emissario, il cui aiuto consentì al fabbro di creare un'arma con cui il re potesse fronteggiare Fárbaudi: nacque così l'ascia Trannir, con la quale Halfdan affrontò e uccise il gigante.

Nerull non si curò della morte del suo servo. Del resto, né il re vittorioso, né i suoi berserker scoprirono cosa celavano le limpide acque di Komyria. Nessuno degli uomini del nord si avvicinò mai al lago immerso nella foresta.

Alla sua morte, il re, rivestito delle sue armi, fu caricato su una barca e spinto in mare. Quando questa ebbe preso il largo, Hrölfr, figlio di Halfdan e nuovo re di Noldholm, scoccò una freccia infuocata e ne colpì la vela. Halfdan scese negli abissi del mare tra le fiamme, e con lui la magica ascia Trannir.

L'arma che aveva sconfitto Fárbaudi entrò così a far parte del tesoro del drago marino Balawar. Creatura enigmatica e solitaria, portata alla conversazione, Balawar si era presentato a Halfdan quando questi si era spinto in mare con il primo drakkar. Il carismatico re del nord era risultato simpatico al drago, che aveva offerto la propria protezione alle navi di Noldholm in cambio di doni. Balawar prestò fede alla sua parola, e tenne lontano altri mostri marini dalla casa di Halfdan. Accettò quindi di buon grado le spoglie del vecchio re quando questi morì, e con re Hrölfr continuò la sancita alleanza.

Gli anni passarono, e gli uomini del nord continuarono a dimorare nel villaggio sorto intorno alla Sala di Hrölfr, che fu re di pace, dalla grande liberalità e modestia. Sotto di lui, i nordici vissero sicuri, anche se pochi e isolati dal resto del mondo.

I migliori guerrieri berserker erano stati uccisi dal gigante, oppure erano diventati troppo vecchi, come Thorgal flagello dei lupi. I giovani, per quanto arditi, non erano in grado di guidare la loro gente di nuovo ad ovest, verso Seull, oltre le cime ghiacciate di Corusk. E la via del mare non era sicura, anche se gli uomini osavano spingersi due volte l'anno lontano dalla costa per commerciare con le genti di Glot.

I tranquilli anni, trascorsi senza più guerre da combattere, furono interrotti da un triste evento. Capì infatti che in un giorno d'autunno la piccola Ragnild, di appena otto anni, allontanandosi dal villaggio, giunse al calar del sole nei pressi del lago consacrato a Nerull per osservare da vicino le anatre selvatiche prima della loro migrazione verso le calde terre del sud. Il malefico specchio d'acqua, nella sua immobile bellezza, catturò la piccola che ne toccò involontariamente la superficie.

Attraverso le gelide e magiche acque, Ragnild varcò il confine con Komyria. La vista di un essere umano risvegliò nell'ulgurstasta antichi e tormentati ricordi. Il non-morto la uccise, ma rifiutò di ingoiarne il corpo.

Questo accadimento, in apparenza insignificante, attirò infine l'attenzione del Dio della Morte. Se la morte di Fárbaudi aveva lasciato il dio indifferente, la comparsa, per quanto breve, di una presenza umana su Komyria fece ricordare a Nerull il semipiano nelle Lande di Flanaess, e l'ulgurstasta in esso contenuto.



## Introduzione

Il dio ridiede vita a Fǫrbauti. La missione divina del gigante, questa volta, era quella di sterminare gli eredi dell'uomo che lo aveva ucciso, ripulendo così l'estremo confine nord-orientale del mondo da ogni presenza umana. Quale monito e simbolo del proprio impegno, il gigante appese il corpo straziato della bambina nella propria tana, mentre l'anima della piccola Ragnhild si aggirava senza pace lungo le sponde del lago.

Nerull era conscio che pericolo maggiore veniva da Trannir, l'ascia consacrata a Pelor, che, se recuperata, avrebbe potuto di nuovo annientare il suo servo. Forgiata con l'aurorum, metallo divino, era impossibile distruggerla o esiliarla senza attirare l'attenzione dei seguaci del dio del bene: ordinò quindi al gigante di rubarla al drago dal fondo del mare, e di custodirla al sicuro all'interno del proprio rifugio. Gli umani, privi dell'ascia, non sarebbero stati in grado di fermare il guardiano del lago.

Fǫrbauti obbedì al suo signore e, rubando l'ascia, fece in modo che il serpente marino potesse scorgerlo mentre fuggiva. Ma l'antico drago, inferocito, non vide il gigante: vide la forma in cui questo si era mutato, una forma umana con le fattezze di re Hrǫlfr. Nessuna offerta, ora, avrebbe potuto consentire agli umani di solcare l'oceano.

Con la via del mare sbarrata dal mostro e i passi montani chiusi dalla neve, nessuna via di scampo era rimasta alle genti di Noldholm.

Fǫrbauti cominciò così la sua opera, colpendo di notte, una vittima alla volta, implacabile. Colpì con la massima crudeltà, oscurando le stelle con le tenebre e portando il terrore tra la gente del figlio di Halfdan, l'uomo che lo aveva ucciso.



## Introduzione

Balawar, gigantesco drago marino, attacca la nave dei PG. L'equipaggio si getta tra le fauci del mostro e la nave si arena sulla spiaggia di Noldon

### Indicazioni per il DM:

Puoi utilizzare il testo che segue nel caso voglia giocare "Il Ladro di Stelle" come avventura a sé stante.

Nel caso invece tu voglia inserirla in una tua campagna già avviata, elabora una introduzione ad hoc, tenendo conto che gli elementi base sono i seguenti: mentre i PG attraversano un freddo mare nordico, un mostro marino attacca la loro nave, costringendoli a riparare a terra, in una zona isolata e a loro sconosciuta.

*Tra meno di un'ora dovrebbe essere mezzogiorno, eppure il sole è bassissimo sull'orizzonte. Il freddo pungente non fa che peggiorare il vostro umore. Non è andata come speravate.*

*Soltanto due giorni fa eravate alla festa che re Tordginn il generoso aveva dato in vostro onore per aver ucciso la malvagia strega che infestava le sue terre. Sin dal vostro arrivo gli abitanti di Glot, villaggio all'estremo confine nordorientale delle Lande di Flanaess, vi avevano accolti come eroi. E quando avete deposto la testa mozzata della strega ai piedi del re, molti al villaggio vi hanno creduti addirittura di stirpe divina.*

*Da parte sua, Tordginn aveva dato prova di aver ben meritato il suo soprannome. Siete stati letteralmente coperti di doni, pellicce, gemme preziose, oro, gioielli, e quando avete lasciato il villaggio, imbarcati sul drakkar che vi avrebbe condotti a Seull, verso casa, già pregustavate di godervi un ricco e meritato periodo di riposo.*

*Le acque agitate del mare del nord non frenavano la corsa della veloce imbarcazione sospinta dal vento. Ma improvvisamente gli dei, o il destino, hanno deciso di togliervi quanto vi avevano così generosamente concesso. Tutto è accaduto di colpo. Appena superato il costone frastagliato di un fiordo, un gigantesco mostro marino si è imalzato di fronte al drakkar. I marinai hanno subito*

*invertito la rotta e diretto l'imbarcazione verso terra, gettando in mare i vostri tesori nella speranza di placare così la collera dell'immane serpente.*

*Ma la testa del drago ha aperto le fauci. Fischiando un terribile sibilo la creatura marina si è lanciata al vostro inseguimento scivolando tra le onde.*

*Tutto l'equipaggio si è gettato in mare, cercando salvezza.*

*Non avrete rimpianti per aver deciso di restare a bordo, adesso che la barca ha toccato terra, sopravvissuta ai colpi inferti dal mostro allo scafo.*

*Voltandovi indietro vedete la sagoma del drago spingersi lentamente verso il mare aperto.*

### Troubleshooting:

L'introduzione narrata permette di inserire direttamente i PG nella situazione di partenza, senza perdere tempo e senza dover gestire eventuali scelte problematiche da parte dei PG.

Se decidi di farla giocare, il problema non sarà costringerli a riva (la potenza del drago dovrebbe essere sufficiente a vanificare i loro sforzi per opporsi) ma non ucciderli tutti –specie nel caso i PG siano così sconsiderati da provare comunque ad attaccarlo. Ricordati inoltre di liberarti di tutto l'equipaggio della nave, per non trovarti a dover fare i conti con PNG scomodi che possano fare da mediatori culturali.





## Introduzione

### CONOSCENZE IN POSSESSO DEI PG ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA

All'inizio dell'avventura, i PG possono effettuare prove su abilità di Conoscenza per vedere quali notizie possiedono su questa parte delle Lande di Flanaess e sulle genti che vi abitano.

Conoscenze Bardiche vale come un tiro su tutte e tre le colonne contemporaneamente, con un bonus +5 per la colonna Conoscenze Locali

Se non hanno gradi in Conoscenza, i PG potranno al massimo conoscere le informazioni di CD 10

#### Conoscenze Natura

può dare informazioni più precise su:

- flora: le foreste di conifere sono composte da alberi sempreverdi come abeti e larici, anche se non mancano alberi con foglie caduche come betulle e querce; lo strato erbaceo è quasi assente;

- fauna: orsi, lupi, volpi artiche, anatre selvatiche, ecc... tipiche di un simile clima.

Fai riferimento anche alle informazioni contenute in "Condizioni Climatiche" e "Durata del giorno e della notte", all'inizio dell'avventura.

#### Conoscenze Religioni

può fornire indicazioni generali sugli dei adorati dai barbari delle nevi:

- Pelor, il più importante tra tutti gli dei, associato al calore, fonte e padre della vita: è noto anche come Odino
- Obad-hai, dio della potenza della natura, associato alle stagioni e a tutti i fenomeni naturali: è noto anche come Freyr
- Kord, dio della forza e dei guerrieri, associato al valore in battaglia: è noto anche come Thor
- Elhonna, la Madre della Foresta, dea degli animali e della caccia: è nota anche come Frigg, sposa di Odino

### Gli uomini del Nord Approdati nei pressi di Noldholm, i PG vengono raggiunti da tre cacciatori che li invitano ad andare al villaggio.

#### Indicazioni per il DM:

questo incontro serve a portare i PG al villaggio. È opportuno quindi che i PG colgano il fatto che i barbari non sono una minaccia e che hanno un atteggiamento conciliante e ospitale.

TAB - Conoscenze PG			
Conoscenze Bardiche			
CD	Conoscenze Geografia	Conoscenze Storia	Conoscenze Locali (Terre del nord)
10	Queste lande, fredde e poco ospitali sono abitate dai barbari delle nevi, una fiera popolazione umana, meno civilizzata delle genti che abitano Glot, più a nord.		I barbari che abitano queste lande portano barba e capelli lunghi, sovente raccolti in trecce. Rispettano la forza e il coraggio, e sono fieri guerrieri.
15	La neve, le foreste di sempreverdi e le montagne selvagge sono le principali caratteristiche di queste terre.	I Barbari delle nevi sono divisi in tribù, spesso in lotta tra loro.	Alcuni guerrieri, chiamati berserk, in combattimento sono invasi da una furia distruttiva che non risparmia nemmeno i propri alleati.
20	Le montagne di Corusk sono tra le più alte del mondo, ricoperte da nevi e ghiacciai perenni. I pochi passi sono impervi, la catena è pressoché invalicabile.	Sono molti i mitici re barbari del passato le cui imprese sono narrate dagli scaldi (poeti). Le loro storie vengono arricchite con elementi di invenzione.	Gli uomini del nord amano i racconti di gesta e imprese di guerra. Le imprese dei più grandi personaggi sono raccolte in saghe, tramandate dagli scaldi (poeti).
25+	Verso il confine nordorientale si trovano molti fiordi, in cui penetrano le gelide acque dell'oceano. Nei mesi più freddi non sono rari gli iceberg provenienti da nord, trascinati dalle correnti.	Circa 50 anni fa una terribile epidemia costrinse molte tribù a migrare per sopravvivere. Alcune presero la via del mare, altre cercarono di valicare le montagne.	Per i barbari del nord l'ospite è sacro. Questi uomini hanno un profondo e radicato senso della famiglia e dei legami parentali.

## Arrivo al Villaggio

### BRAND, ERIK E THORFINN

Le fredde acque del mare si infrangono contro le rocce. Il paesaggio brullo e spoglio, coperto da una spessa coltre di neve, verso oriente si trasforma in una fitta foresta di larici. Tra voi e gli alberi c'è una collina poco elevata, sulla cui cima intravedete un villaggio da cui si alza del fumo. Tutto intorno, torreggiano montagne erte ed innevate che racchiudono il fiordo in cui avete cercato scampo dall'attacco del mostro marino.

Subito vi accorgete che qualcuno sta venendo verso di voi. È un uomo con una folta barba bianca, avvolto in pesanti pellicce. Ai piedi ha agganciate delle racchette di legno e corda, che gli permettono di non sprofondare nella neve. Si ferma a un centinaio di passi, e si rivolge a voi ad alta voce: "State bene?"

Sotto la pelliccia un po' logora, l'uomo indossa pesanti abiti di lana, tessuti a colori vivaci. Ha con sé una borsa a tracolla, un arco lungo e una spada corta.

Un attimo dopo arrivano anche i suoi due compagni: suo figlio Thorfinn e l'amico Erik, due giovani ragazzi che aiutano Brand nelle battute di caccia. Hanno entrambi i capelli biondi e lunghi fino alle spalle ma solo Thorfinn sfoggia con orgoglio una corta barba. Sono due abili apprendisti e questo talvolta li porta a sopravvalutarsi. Il loro sangue giovane li rende impulsivi e spesso trovano difficoltà a tenere la lingua a freno.

I tre uomini arrivano dal villaggio di Noldholm. Stavano partendo per andare a caccia quando hanno visto l'imbarcazione dei PG arenarsi ed hanno deciso di fare una deviazione. Sospettano che i PG siano stati attaccati dal Custode dei Flutti, il serpente marino Balawar, e che siano stati costretti cercare riparo all'interno del fiordo e a guadagnare la riva. Sono quindi ben disposti nei confronti dei PG. Inoltre sono molto curiosi, interessati ad avere notizie dal resto del mondo.

"Chi siete?", "Da dove venite?", "Avete visto il Custode dei Flutti?", "Arrivate da Seull?" "Siete qui per incontrare re Hrölfr?" chiederanno subito i giovani Erik e Thorfinn, dimenticando le buone maniere. Subito Brand zittirà perentoriamente i due ragazzi, e si scuserà con i PG per la loro impulsività, quindi si presenterà e si offrirà di accompagnarli a Noldholm, il villaggio, per incontrare il saggio re Hrölfr ed essere ospitati nella sua sala.

#### Brand Kalvarson

Umanoide medio (Umano); Classe

**Dadi Vita:**3(pf 24) **Iniziativa:**+6; **Velocità:** 9m  
**CA:**13 (+1 Arm, +2 Des) contatto 11, colto alla sprovvista 13 **Attacco Base/Lottare:** +3/ +5  
**Attacco/Attacco Completo:** in mischia Spada Corta +5 (1d6+2) / a distanza \*[+1 TxC e danno entro 9m]Arco Corto Potente +6 (1d6+2) oppure 2x Arco Corto Potente +4 (1d6+2) **Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m **Attacchi Speciali:** - **Qualità Speciali:** Nemico prescelto (Animali +2), Empatia Animale, Seguire Piste **Tiri Salvezza:** Temp +4, Rifl +5, Vol +4 **Caratteristiche:** For 14, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 12 **Abilità:** Osservare +9, Ascoltare +9, Sopravvivenza +9, Conoscenze (natura) +4, Muoversi silenziosamente +8, Nascondersi +8, Scalare +4 **Talenti:** Tiro rapido, Resistenza, Tiro Ravvicinato\*, Tiro preciso, Arma focalizzata (arco corto); **Grado di Sfida:** 3 **Allineamento:** NB

**Oggetti Posseduti:** Armatura imbottita, Arco corto potente (For 14), spada corta

È un uomo con una folta barba bianca e spesse sopracciglia anch'esse candide. È il padre di Thorfinn e lo zio di Erik, ed è uno dei migliori cacciatori del villaggio. Due giorni fa il mostro ha ferito suo cognato Ragnar e ucciso suo fratello Fin: il mostro d'ombra di cui non ha mai trovato le tracce. Spera che gli stranieri possano fare qualcosa ma si atterra alle decisioni del re.



Brand Kalvarson

## Arrivo al Villaggio

### Erik Finnarson e Thorfinn Brandsson

Umanoide medio (Umano); Ranger 1

**Dadi Vita:** 1 ( 11 pf) **Iniziativa:** +7 **Velocità:**

9m **CA:** 13 (+1 Arm, +2 Des)(contatto 12, colto alla sprovvista 11) **Attacco Base/Lottare:** +1/+3

**Attacco/ Attacco Completo:** in mischia Lancia Corta +3 (1d6+2) / a distanza Lancia Corta +4 (1d6+2) **Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi Speciali:**

- **Qualità Speciali:** Nemico prescelto (Animali +2), Empatia Animale, Seguire Piste **Tiri Salvezza:**

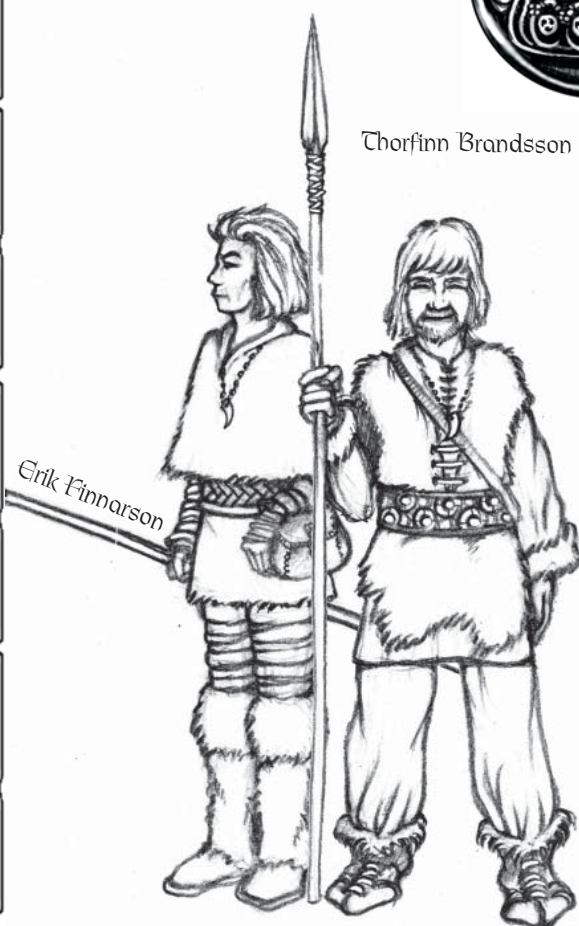
Temp +3, Rifl +4, Vol +1 **Caratteristiche:** For 14, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8 **Abilità:**

Osservare +5, Ascoltare +5, Sopravvivenza +5, Conoscenze (natura) +4, Muoversi silenziosamente

+6, Nascondersi +6 **Talenti:** Iniziativa migliorata, Resistenza **Grado di Sfida:** 1 **Allineamento:** NB

*Oggetti Posseduti:* Armatura imbottita, Lancia corta

Biondi e giovani, più fratelli che cugini, si spalleggiano a vicenda. Quest'ultimo anno è stato grandioso: Einar li ha scelti come suoi compagni e Brand, il miglior cacciatore del villaggio, li ha voluti con sé in caccia. Ed ora un mostro ha cominciato ad attaccare il villaggio. Sembra l'occasione giusta per entrare nella leggenda come grandi eroi. Il mostro però ha continuato a colpire, portando via il loro amico Snorri, e poi, due giorni fa Fin, il padre di Erik. La gloria sembra avere un prezzo amaro, eppure ancora ora l'anno appare speciale.



Il Ladro di Stelle

### Se i PG sono reticenti o indisponenti

(Vedi dopo "La situazione al villaggio e le relazioni con i PG")

Se i PG non parlano del serpente marino e forniscono una versione menzognera di quello che è loro capitato, i tre cacciatori chiedono espressamente se sono stati attaccati da un mostro marino, o se almeno l'hanno visto.

Se i PG continuano a negare devono superare una prova contrapposta di **Raggiare** contro **Percepire Intenzioni CD 15** (comprensivo di un bonus di +5 per gli uomini del nord). Se la prova fallisce gli uomini di Noldholm subodorano la menzogna e diventano diffidenti ("maldisposti").

Lo stesso avviene se nel corso dell'incontro i PG usano la magia, che gli uomini del nord considerano un'arte pericolosa e ingannatrice.

Anche se diffidenti, invitano comunque i PG al villaggio, ma li accompagnano in silenzio, rispondendo alle eventuali domande per monosillabi.

### Se i PG menzionano Balawar

Brand spiega ai PG che il mostro marino che hanno visto è Balawar, il Custode dei Flutti, una divinità dell'oceano, un essere antichissimo di grande potere:

*"Da quasi tra settimane il Custode dei Flutti è in collera, e distrugge ogni nave che solchi queste acque. Nessun dono riesce più a placarlo, e così il grande pascolo delle balene ci è precluso".*

Se i PG chiedono agli uomini di Noldholm cosa contano di fare, questi spiegano che in primavera, quando il passo a nord sarà di nuovo agibile, raggiungeranno Seull per parlare con un saggio, e che a lui chiederanno consiglio su come placare l'ira della divinità marina. Detto questo, Brand non indugia oltre ed invita i PG a raggiungere il villaggio, spiegando loro che a Noldholm possono trovare un fuoco caldo per asciugarsi gli abiti, un boccale di birra per scaldare le ossa ed una panca nella sala del re per riposarsi.

### Se i PG fanno altre domande

I tre cacciatori da mesi non hanno notizie su quello che avviene nella regione circostante, non hanno mai navigato verso nord e non conoscono né il villaggio di Glot né re Torginn.

Altre domande possono essere poste direttamente a re Hrólfr magro come un palo. Nella sua saggezza e generosità, il re fornirà senz'altro ai PG tutte le risposte che cercano.

## Arrivo al Villaggio

### Se i PG non vogliono seguire i cacciatori

Gli uomini del nord controbattono le motivazioni dei PG spiegando che nessun uomo con un briciolo di senno passerebbe la notte fuori dal villaggio; spiegano che queste sono terre selvagge, infestate di lupi e altre creature (Brand interromperà Thorfinn prima che questi menzioni ai PG il mostro che di notte attacca il villaggio); fanno inoltre notare ai PG che è scortesia rifiutare l'ospitalità e non rendere omaggio al re con la propria visita.

### Troubleshooting:

Se i PG decidono di andare in giro, cerca di riportarli al villaggio verso il primo pomeriggio -dove verranno accolti con una certa freddezza, visto che ai loro occhi il non presentarsi subito al re è uno sgarbo. Non dovrebbe essere un problema considerando l'habitat, il clima e l'assoluta mancanza di spunti interessanti al di fuori del villaggio.

## Noldholm

I PG arrivano al villaggio e incontrano i suoi abitanti

### Indicazioni per il DM:

Primo contatto con l'ambientazione generale di questa avventura. I PG hanno occasione di raccogliere qualche informazione sulla situazione generale.

*Man mano che vi avvicinate alla collina, riuscite a vedere nuovi particolari del villaggio. Una costruzione centrale che domina Noldholm cattura subito la vostra attenzione: è una struttura in legno, come le altre case del villaggio, ma è alta il doppio e grande cinque volte tanto. L'enorme tetto spiovente, leggermente curvo, come la chiglia di una nave, è sormontato alle estremità da sculture sporgenti. Dall'imponente edificio, così come da molte altre case, esce una sottile colonna di fumo; altro, denso e scuro, si leva in cielo da dietro la collina, ad ovest del villaggio.*

Per una descrizione più accurata della Casa Lunga fai riferimento al disegno.

Il punto da cui sale il fumo a occidente (che proviene dalle pire funebri, vedi sezione corrispondente) non è visibile, in quanto nascosto da un costone.



Gruppo Chimera

Osservare CD 15 - Le sculture sul tetto della Casa Lunga sono intagliate nel legno delle travi portanti, e rappresentano due serpenti, o draghi, che si fronteggiano.

### Olaf Bjorson

Umanoide medio (Umano); Barbaro 3

**Dadi Vita:** 3 (28 pf) **[in ira PF34]** **Iniziativa:** +6  
**Velocità:** 12m **CA:** 17 (+4 Arm, +1 Scudo, +2 Des)  
**[in ira CA15]** (contatto 12, colto alla sprovvista 17) **[in ira 10 / 15]** **Attacco Base/Lottare:** +3/+5  
**Attacco/Attacco Completo:** in mischia **Lancia Corta** +5 (1d6+2) a distanza **Lancia Corta** +5 (1d6+2) **[in ira]** in mischia **Lancia Corta** +7 (1d6+4) a distanza **Lancia Corta** +5 (1d6+4) **Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi Speciali:** - **Qualità Speciali:** Ira 1v al giorno (durata 7 round) **[valori in ira]**, analfabetismo, schivare prodigioso, movimento veloce, Percepire trappole +1; **Tiri Salvezza:** Temp +4, Rifl +3, Vol +2 **[in ira Temp +6, Rifl +3, Vol +4]** **Caratteristiche:** For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8 **Abilità:** Sopravvivenza +7, Ascoltare +7, Saltare +8, Nuotare +8 **Talenti:** Iniziativa migliorata, Resistenza fisica, Correre **Grado di Sfida:** 3 **Allineamento:** NB

*Oggetti Posseduti:* Giaco di maglia, scudo piccolo rotondo di legno, lancia corta

Biondo e prestante, Olaf è un è un guerriero fiero e silenzioso, e uno dei più fidi compagni di Einar. Il mostro lo ha colpito duramente, uccidendo suo fratello Snorri e suo cugino Gizor. Spera, con l'aiuto di Einar, di riuscire a vendicarli, in modo da assicurare un futuro sereno al suo figlio appena nato.



Olaf Bjorson

## Arrivo al Villaggio

### Popolazione di Noldholm

#### Guerrieri

Umanoide medio(Umano); barbaro 1

**DV:** 1 ( 13 PF) **[in ira 15]** **Iniziativa:** +2 **Velocità:** 12m

**CA:** 17 (+4 Arm, +1 scudo, +2 Des) **[in ira 15]** - contatto

12 alla sprovvista 15 **[in ira 10/13]** **Attacco Base/Lottare:**

+1/+3 **[in ira +1/+5]** **Attacco/Attacco Completo:** in mischia +3 Lancia Corta (1d6+2) o Pugnale (1d4+2) / a distanza +3 Lancia Corta (1d6 +2) o Pugnale (1d4+2)

**[in ira]** in mischia +5 Lancia Corta (1d6+4) o Pugnale (1d4+4) / a distanza +3 Lancia Corta (1d6 +4) o Pugnale (1d4+4)

**Spazio/Portata:** 1,5/1,5 **Attacchi Speciali:**

- **Qualità Speciali:**Ira 1v al giorno, analfabetismo, movimento veloce

**TS:** Temp +3, Rifl +2, Vol +1 **[in ira**

**Temp** +5, **Rifl** +2, **Vol** +3 ] **Caratteristiche:** For 15

**[in ira 19]**, **Des** 14, **Cos** 13 **[in ira 17]**, **Int** 10, **Sag** 12,

**Car** 8 **Abilità:**Saltare +6, Nuotare +6, Sopravvivenza

+ 5, Ascoltare + 5 **Talenti:**Colpo senz'armi migliorato, Resistenza fisica

**GS:** 1 **Allineamento:** NB

**Oggetti Posseduti:**Giaco di maglia, lancia corta, pugnale,

scudo rotondo di legno

#### Popolano

Umanoide medio(Umano);Popolano 1

**DV:** 1 ( 4 PF) **Iniziativa:** +1 **Velocità:** 9m **CA:** 12

(+2 Des) - contatto 12 alla sprovvista 10 **Attacco**

**Base/Lottare:** 0/0 **Attacco/Attacco**

**Completo:** - **Spazio/Portata:** 1,5/1,5

**Attacchi Speciali:** - **QS:- TS:** Temp

+0, **Rifl** +2, **Vol** +2 **Caratteristiche:**

For 11, **Des** 14, **Cos** 10, **Int** 10, **Sag** 14,

**Car** 16 **Abilità:**Artigianato (pelli) +4,

**Nuotare** +2, **Scalare** +2, **Ascoltare** +4,

**Osservare** +4 **Talenti:**Resistenza

**GS:**1/2 **Allineamento:** NB

#### Esperti ed Artigiani

Umanoide medio (Umano); Esperto 2

**DV:** 2( 11PF) **Iniziativa:** + 0 **Velocità:** 9m **CA:** 10 -

contatto 10, alla sprovvista 10 **Attacco Base/Lottare:**

+1/+3 **Attacco/Attacco Completo:** **Spazio/Portata:**

1,5/1,5 **Attacchi Speciali:** **Qualità Speciali:** **TS:**

**Caratteristiche:** For 14, **Des** 11, **Cos** 13, **Int** 7, **Sag** 10,

**Car** 8;

**Abilità:**Artigianato (v.) o Professione (v.) +5, **Cercare**

+5, **Intimidire** +4, **Osservare** +5, **Conoscenze (locali)** +3

**Talenti:** Abilità focalizzata (Artigianato o Professione),

Tempra possente **GS:**1 **Allineamento:** NB

Chiacchierando [oppure procedendo in silenzio, a seconda del rapporto che si è instaurato tra i PG i cacciatori] arrivate all'ingresso del villaggio: due tronchi a far da colonne e un architrave in legno scolpito, in corrispondenza di un varco nel terrapieno e nella palizzata.

Brand scambia due parole con i guerrieri all'ingresso, chiedendo loro di avvisare il re che sono giunti degli stranieri. I due guerrieri (Olaf e Egil) hanno giacchi di maglia sotto le pellicce e impugnano lance.

Le strade del villaggio, quasi sgombre di neve, sono rozzaamente pavimentate con tronchetti e rami per fornire un appoggio meno scivoloso: quella principale piega a sinistra, si arrampica sulla collina e conduce alla Casa Lunga, mentre l'altra si addentra tra le poche case dai tetti spioventi. La gente che incontrate è per lo più bionda o rossa di capelli, con tratti induriti e arrossati dal freddo e dal vento. Tutti vi osservano con viva curiosità, mentre Brand vi fa entrare in una delle prime case, e ravviva il fuoco nel braciere al centro della stanza. Sua moglie Ingrid porta un barilotto di birra [o di idromele, se i PG si sono resi simpatici agli occhi del nordico] e della focaccia riscaldata.

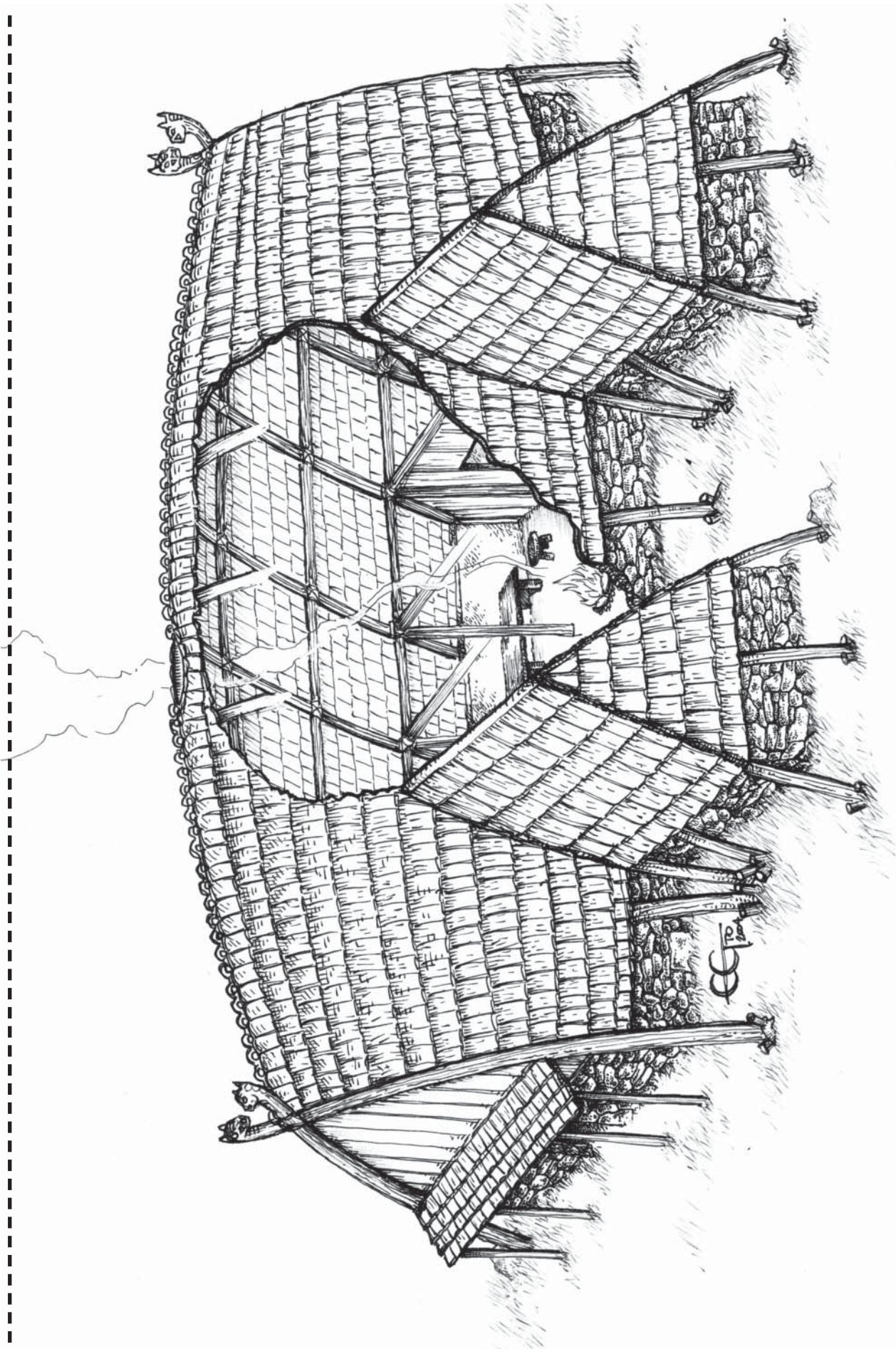


I PG hanno occasione di riscaldarsi, asciugarsi, ritemprarsi e chiacchierare con Brand, moglie e vari altri parenti ed amici, che man mano vengono si accalcano sulla soglia, per vedere gli stranieri e magari scambiare due parole con loro. In cambio di qualche storia delle loro imprese o di notizie dal resto del mondo, i presenti possono fornire ai PG informazioni sulla situazione generale (vedi sezione "Raccogliere informazioni", qui sotto).

## RACCOGLIERE INFORMAZIONI

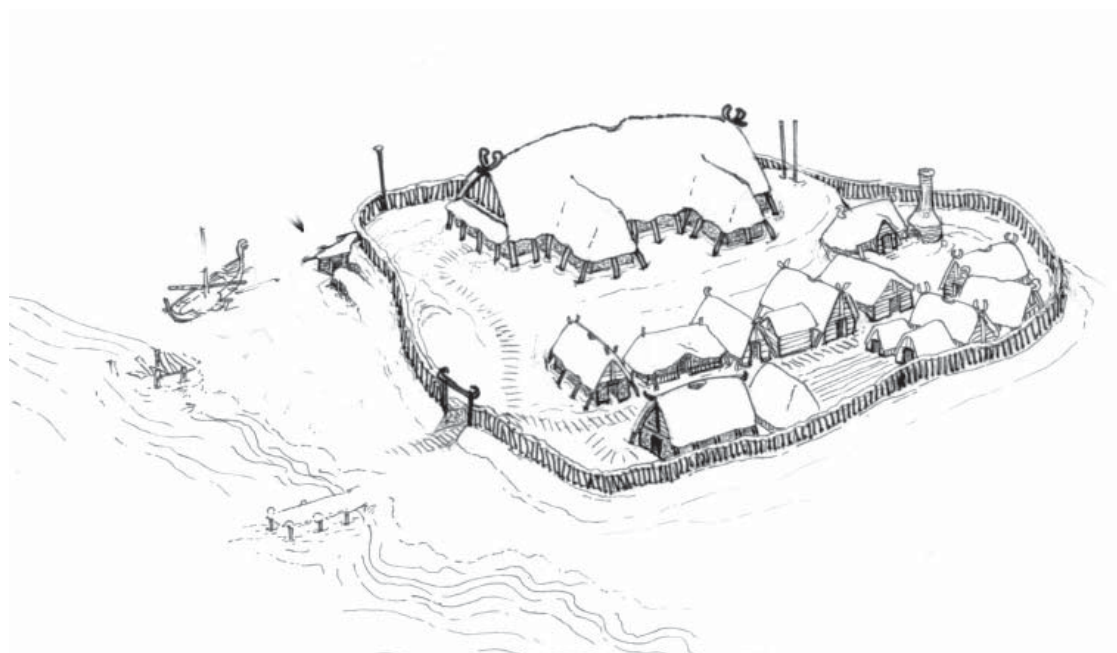
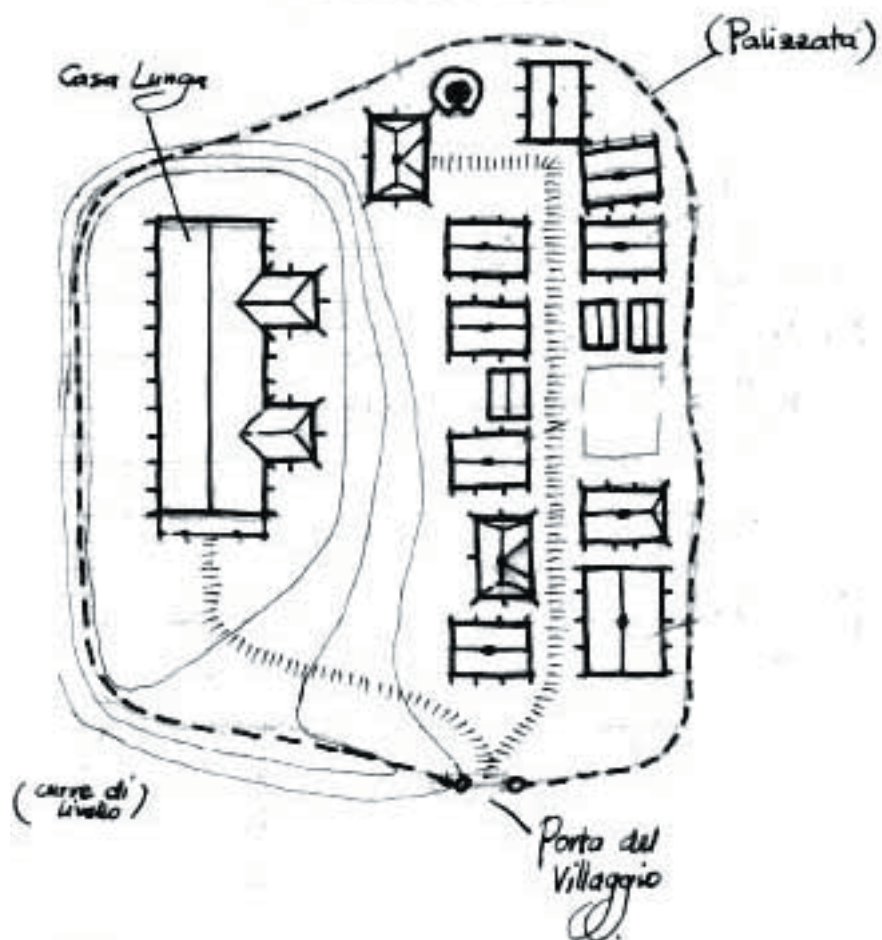
Le informazioni che i PG possono ottenere chiacchierando con gli abitanti di Noldholm sono divise per argomento nella tabella delle pagine seguenti. Le colonne verticali rappresentano gradi di sempre maggiore approfondimento.

**Prima colonna: Informazioni palesi** sono quelle basilari, note a tutti e facilmente accessibili. In condizioni normali, basta che i PG accennino all'argomento perché i nordici forniscano spontaneamente queste informazioni, inserendole all'interno della discussione: anche PNG diffidenti, se interrogati direttamente, per non risultare scortesii risponderanno fornendo queste informazioni.



Il villaggio di Noldholm

VILLAGGIO DI NOLDHOM



## Arrivo al Villaggio

### Seconda colonna: Informazioni disponibili

sono approfondimenti che non tutti conoscono o che non vengono usualmente inseriti nella conversazione, e che possono venire acquisite solo se i PG risultano simpatici (nordici amichevoli e, con più difficoltà, se indifferenti) e se vengono poste domande appropriate.

### Terza colonna: Informazioni sensibili

si tratta di informazioni dettagliate, particolari, o che gli abitanti del villaggio sono restii a divulgare. I PG potranno conquistare tali informazioni con insistenti interrogatori, facendo domande appropriate alle persone giuste, e guadagnandosi la loro fiducia. Per ottenere un'informazione sensibile, i PG dovranno soddisfarne la condizione indicata.

Le informazioni particolari che derivano da incontri o eventi specifici sono descritte in paragrafi dedicati, in cui è indicato nel dettaglio come gestire la situazione.

### Cosa nascondono gli abitanti di Noldholm

In realtà esiste anche una quarta categoria di informazioni, quella cioè delle informazioni passate sotto silenzio. Si tratta degli argomenti che gli abitanti di Noldholm non vogliono affrontare e che sfuggono accuratamente, evitando di entrare in argomento, cambiando discorso o, se necessario, troncando seccati il dialogo.

La più importante di queste informazioni è senz'altro la presenza del Ladro di Stelle che da tre settimane, quasi ogni notte entra nel villaggio e uccide qualcuno. Gli abitanti non hanno intenzione di parlarne con i PG perché l'argomento è considerato nefasto (chi ne parla attira su di sé la cattiva sorte e sarà la prossima vittima del mostro). In secondo luogo, è considerato scortese e offensivo parlare a degli stranieri dei propri problemi. Inoltre, per quanto ospiti di riguardo, gli stranieri sono comunque estranei alla comunità. Infine Einar, il figlio del re, ha usato il suo carisma e la sua autorità per imporre a tutti il silenzio.

Se anche i PG riescono a guadagnarsi l'amicizia degli abitanti e la loro fiducia con la diplomazia o con mezzi magici, i PNG continuano comunque a non fornire l'informazione, e, se costretti, forniscono le seguenti giustificazioni al proprio silenzio:

- 1) porta male parlare di simili cose
- 2) non intendono parlarne per evitare di attirare la sventura sui PG
- 3) è stato loro ordinato di non farlo.

Tutte queste ragioni fanno sì che tale informazione non venga fornita ai PG se non in condizioni particolari, descritte nell'avventura.

Tuttavia, gli abitanti del villaggio ammoniscono i PG di non lasciare il villaggio durante la notte, e di trascorrere le ore notturne chiusi in una casa (con maggiore forza e interessamento quanto meglio sono disposti verso i PG). Se interrogati in merito, in modo confuso adducono come causa non meglio specificati pericoli.

NOTA: In ogni caso, nessuno al villaggio ha visto il gigante nella sua vera forma, ma sempre come nube di oscurità (da cui il nome "il ladro di stelle" con cui viene chiamato).

### La situazione al villaggio e le relazioni con i PG

L'intera comunità di Noldholm consta attualmente di circa settanta abitanti (una ventina sono bambini piccoli e anziani). Gli uomini in grado di combattere sono poco più di una ventina. Nel villaggio vi sono anche cavalli e alcuni cani dalla folta pelliccia grigia e bianca.

I nordici non sanno né leggere né scrivere, la tradizione orale è tra loro molto importante e così la figura dello scaldo, il cantore delle imprese del clan.

Non esistono guaritori nel villaggio, né, più in generale, incantatori.

All'inizio dell'avventura, quando i PG arrivano a Noldholm i suoi abitanti nutrono grande curiosità nei confronti dei PG, non tanto perché sono tra i primi stranieri a raggiungere il villaggio da molto tempo a questa parte, quanto perché il loro arrivo ha acceso in molti

cuori la speranza che possano aiutare Noldholm a liberarsi della presenza del mostro. Tuttavia gli uomini del nord sono molto orgogliosi, e non intendono mostrarsi deboli e incapaci di far fronte a un nemico. Per tutte queste ragioni, il loro atteggiamento di partenza sarà "indifferente".

I più giovani e fieri guerrieri, che, istigati da Einar, il figlio del re, hanno tentato invano di opporsi al gigante, sono gelosi e invidiosi dell'improvvisa attenzione rivolta agli stranieri, e quindi avranno un atteggiamento "maldisposto" nei loro confronti.

Se i PG dovessero comportarsi in modo poco adatto, attaccando gli abitanti del villaggio, generando equivoci e incomprensioni o facendo un uso sconsiderato ed eccessivo della magia, l'atteggiamento dei nordici peggiora: la maggior parte degli abitanti diventa "maldisposta", mentre i guerrieri di Einar sono decisamente "ostili", non attaccano i PG, per un ordine esplicito del re, ma non vogliono avere nulla a che fare con loro.





Tabella Informazioni Generiche

d6	Informazioni palesi	Informazioni disponibili	Condizione	Informazioni sensibili
1- I valichi	I valichi sono chiusi dalla neve	Con neviccate così abbondanti e il forte vento, c'è pericolo di valanghe.  Le montagne che circondano il villaggio vanno evitate.	<i>IPG chiedono ad un abitante che abbia conosciuto Halfdan (40 o più anni) maggiori informazioni sulle montagne</i>	50 anni fa re Halfdan condusse la sua gente oltre le montagne di Corusk, per fuggire a una epidemia. Un centinaio di persone riuscirono a superare la neve e i ghiacci, ma molti bambini e anziani morirono. Nessuno intende passare di nuovo le montagne.
2 - Balawar, il Custode dei Flutti	Il gigantesco serpente marino Balawar, il Custode dei Flutti, blocca la via del mare	È da tre settimane circa che le navi non possono prendere la via del mare.	<i>Insistendo sull' argomento</i>	Ha distrutto molti dei loro drakkar
		Balawar pare adirato, ma non ne capiscono il motivo.		
		In precedenza, venivano offerti doni per avere il suo favore, e non c'erano mai stati problemi. Ed i doni sono stati ricchi come sempre.	<i>Chiedendo di Balawar a qualche nordico che è stato in mare.</i>	Qualche volta si avvicinava alle nostre barche. Altre volte invece si recava alla Rupe dei Doni, e lì parlava con noi! Vederlo da vicino era uno spettacolo maestoso ed impressionante.
			<i>Chiedendo della Rupe dei Doni.</i>	Un grande scoglio in mezzo al mare. E' lì che si trova la tana del Custode dei Flutti. Ed è lì che portiamo i doni per rinsaldare il nostro patto.
			<i>Chiedendo della situazione a qualche nordico esperto di mare.</i>	E' dura per noi essere confinati a terra. Ma quello che ne patisce più di tutti è il vecchio Oten. (per info su Oten v. 8)
		Un drakkar avrebbe dovuto salpare per Seull la settimana scorsa, per scambiare pellicce con altri beni.		
In primavera, quando il passo a nord sarà di nuovo agibile, alcuni cacciatori raggiungeranno Seull per parlare con un saggio, e a lui chiedere consiglio su come placare l'ira della divinità marina				
3- L'inverno	Questo sarà ricordato come uno degli inverni più freddi a memoria d'uomo	E dire che è appena iniziato e che l'autunno era stato così mite.: Neanche un mese prima regalava ancora giornate benedette dal calore del sole.		

Tabella Informazioni Generiche

d6	Informazioni Palesi	Informazioni disponibili	Condizione	Informazioni Sensibili
4 - I Lupi	La foresta è infestata da lupi	Non che ce ne siano molti, pero' sono affamati e talvolta si spingono sin nei pressi del villaggio		
		Nella foresta in realtà vivono ben pochi animali e cacciare è molto difficile	I PG chiedono a Brand (o ad altri cacciatori con 40 o più anni) maggiori informazioni sulla fauna	E' strano che gli animali siano così pochi. D'altra parte la situazione è sempre stata così, anche al tempo di re Halfdan
5- Collera divina	Gli dei devono essere in collera con il villaggio	Molte brutte cose stanno accadendo dall'inizio dell'inverno. La caccia che va male, Balawar, il custode dei flutti infuriato, il freddo pungente, alcuni incidenti..	Se i PG chiedono informazioni su: La caccia, v.4 Balawar v. 2 L'inverno freddo v.3	
			Se i PG chiedono informazioni sugli incidenti.	Niente, niente. Cambieranno argomento, se i PG insistono ripeteranno le cose già dette e, di nuovo, cambieranno argomento.
6- Luoghi Interessanti	Di notevole attorno al villaggio vi sono gli alberi secolari nel cuore della foresta e molti piccoli laghi sulle montagne	Aggiungeranno dettagli sulla bellezza della loro terra, della foresta e dei laghi cristallini.	Se insistono sui laghi:	E' meglio non vadano da soli, potrebbero perdersi facilmente. Uno dei laghi più vicini, poi, è maledetto.
			Se chiedono del lago maledetto:	Nelle sue acque non nuota neanche un pesce! E, nei dintorni, gli animali sono persino più rari che nel resto della foresta.
(7) - Oten il pescatore	Oten è il costruttore di drakkar del villaggio. Inoltre il vecchio ha sempre condotto la sua barca in mare, per pescare pesce e rivenderlo nel villaggio.  Abita in una casa di piccole dimensioni al di fuori del villaggio, in riva al mare.		Chiedendo di più sull'umore o sulla situazione di Oten a qualcuno almeno amichevole	Da quando la collera di Balawar gli impedisce di spingersi in mare, il vecchio Oten ha cominciato a spegnersi con una lenta malinconia.  Negli ultimi giorni ha saltato parecchi pasti comuni, ed il suo umore è nero.
(8) - Halfrodr	Halfrodr, lo scaldo di re Hrölfr, è un cantore molto bravo. Si è allontanato dal villaggio in cerca di ispirazione. Sperano torni in tempo per il banchetto, in modo che possa intonare qualche vecchia saga per gli avventurieri.	Lo scaldo è partito da tre giorni, assieme a Thorgal, flagello dei lupi. Nessuno sa bene quando torneranno.	Chiedendo perchè sono partiti insieme (v. anche pg...)	ma... lo scaldo non è certo un grand combattente: Thorgal sarà lì per difenderlo
			Chiedendo informazioni su Thorgal	Nonostante la sua età continua ad essere uno dei guerrieri più temuti della tribù
			Chiedendo della sua età o delle sue capacità	Era uno dei guerrieri del vecchio re Halfdan, padre di Hrölfr, e ha sempre combattuto valorosamente.
			Chiedendo perchè temuto	Perchè è un guerriero inarrestabile quando la furia degli dei riempie il suo cuore



## Arrivo al Villaggio

### Modificare l'atteggiamento degli Uomini del nord

Prove di Diplomazia possono modificare l'atteggiamento degli abitanti di Noldholm, seguendo la tabella standard (MdG pag. 74). Le CD possono essere modificate da +10 a -10, a tua discrezione, in base a come i PG conducono la discussione.

#### Modifica in negativo

Alcuni atteggiamenti dei PG possono influire negativamente sulle loro reazioni:

- mettere in dubbio il coraggio e il valore del re e della gente del villaggio;
- utilizzare in modo palese magia arcaica o divina;
- essere paranoici: guardarsi le spalle in maniera palese, tenere sempre le armi pronte e magari sguainate, controllare ciò che viene offerto loro, controllare prima di entrare in ogni casa;
- comportarsi con eccessiva boria, superiorità o peggio ancora disprezzo;
- comportarsi in maniera eccessivamente untuosa, remissiva o sottomessa;
- essere scoperti ad ingannare e dire menzogne;
- ironizzare sui loro usi e costumi
- infastidire le donne del villaggio.

#### Modifica in positivo

Atteggiamenti che possono influenzare i nordici positivamente:

- comportarsi con maschia cortesia e giusta sicurezza di sé;
- mostrare apprezzamento per gli uomini del nord, il villaggio o la loro cultura, senza per questo apparire umili e sottomessi;
- fidarsi e dimostrare di essere degni di fiducia;
- vantarsi delle proprie imprese passate e narrarle diffusamente: non è visto come un atto di vanagloria, ed è anzi molto apprezzato, soprattutto se i PG possono portare prove a conferma della veridicità del loro racconto.

### Usare Abilità

#### Raccogliere informazioni

Cerca di far giocare la ricerca di informazioni in modo attivo, se i giocatori ribadiscono di volerla risolvere alla veloce, fai impiegare loro 3 ore e vedi "Fine delle ricerche e frutto delle stesse", v. dopo.

#### Intimidazione

Nei tiri per evitare di essere intimiditi, i fieri uomini del nord godono di un bonus di +4 quando all'interno del villaggio, e di +2 altrove. Tentare di intimidire un abitante di Noldholm senza che questi abbia fatto qualcosa che giustifichi l'azione peggiorerà l'atteggiamento di tutti gli abitanti (fino a maldisposto).

### Diffidenza verso la magia

Gli abitanti di Noldholm guardano con sospetto alla magia non direttamente legata alla natura, agli elementi, o agli dei da loro venerati (vedi "Introduzione"). La magia non appartiene al mondo degli uomini, e va utilizzata con estrema cautela, mai a sproposito. Deve inoltre essere padroneggiata da uomini saggi. Ogni qual volta un PG fa pubblicamente uso di magia, anche se per una buona causa, rischia di peggiorare di un grado l'atteggiamento di tutti coloro che hanno assistito. Gli abitanti di Noldholm fanno subito domande, accigliati e pretendono risposte. Alcuni, se l'atteggiamento lo giustifica, pur non attaccando, potrebbero sguainare le armi.

È accettata più facilmente magia che appaia vicina al mondo naturale ed una spiegazione che rispetti la visione del mondo dei nordici potrà recuperare la situazione.

#### ALCUNE LINEE GUIDA:

generano diffidenza, e un possibile cambio di atteggiamento, a discrezione del DM, gli effetti tipici di incantesimi delle seguenti scuole: Ammalimento, Evocazione (esclusi gli incantesimi di guarigione e quelli con il descrittore luce, o con descrittori acqua, aria, fuoco, terra, elettricità o acido dagli effetti molto limitati), Illusione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione.

Sono per lo più accettati, invece, incantesimi delle scuole di Abiurazione e Divinazione, eccezion fatta per quelli dagli effetti più appariscenti e 'innaturali'.

#### NOTE:

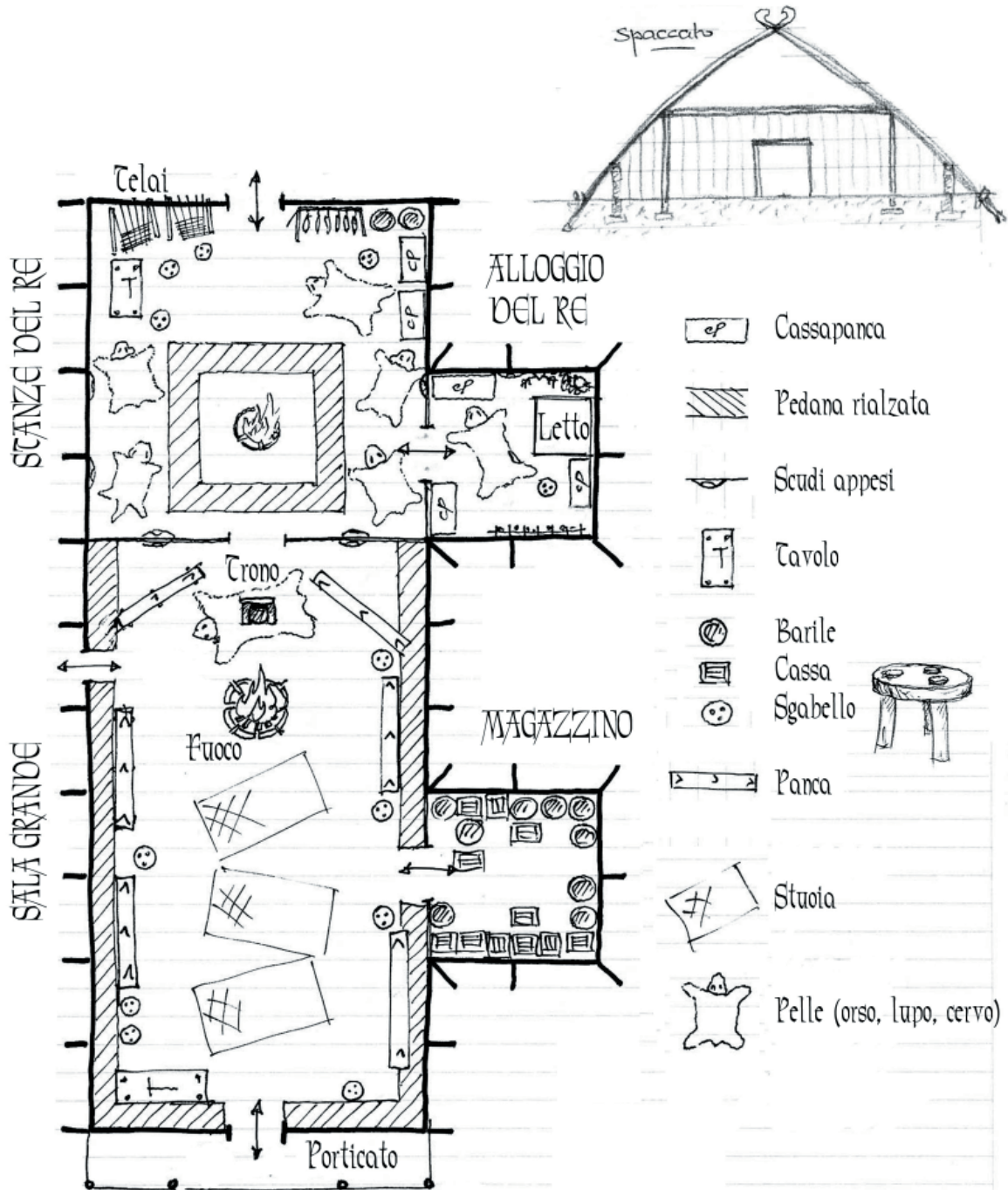
- una magia della quale si è visto il lancio ma di cui non è chiaro l'effetto genera sempre diffidenza;
- l'effetto di un incantesimo di cui non si conosce l'origine è trattato come ciò che appare;
- effetti 'innaturali', specie se appariscenti, possono comunque essere ricondotti alla pratica della magia e generare diffidenza come se se ne fosse visto il lancio.

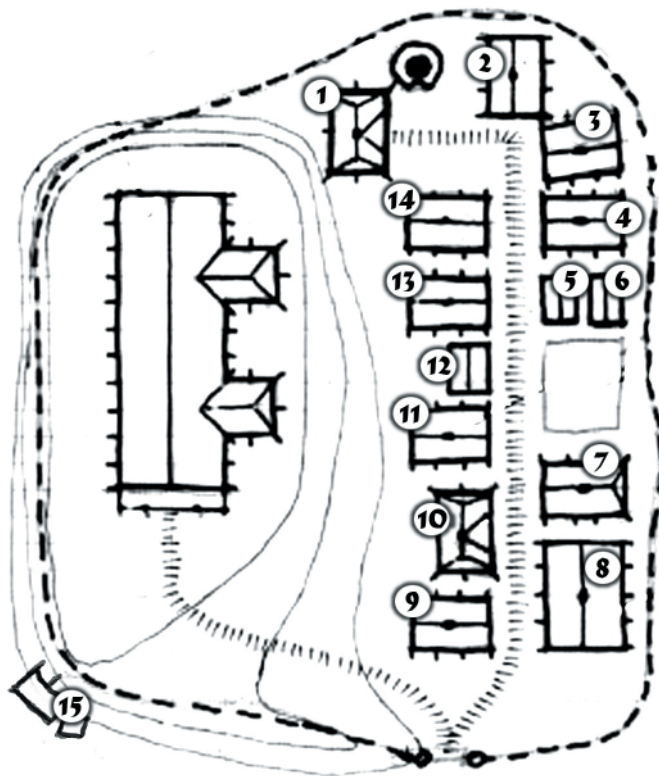
### Lanciare incantesimi per ottenere informazioni

Come detto sopra l'evidenza del lancio di un incantesimo può essere un problema, e generare diffidenza. Tuttavia, i PG possono comunque decidere di ricorrere alla magia per raccogliere informazioni o guadagnarsi 'alleati'. Qui di seguito alcuni esempi per gli incantesimi che potrebbero utilizzare:

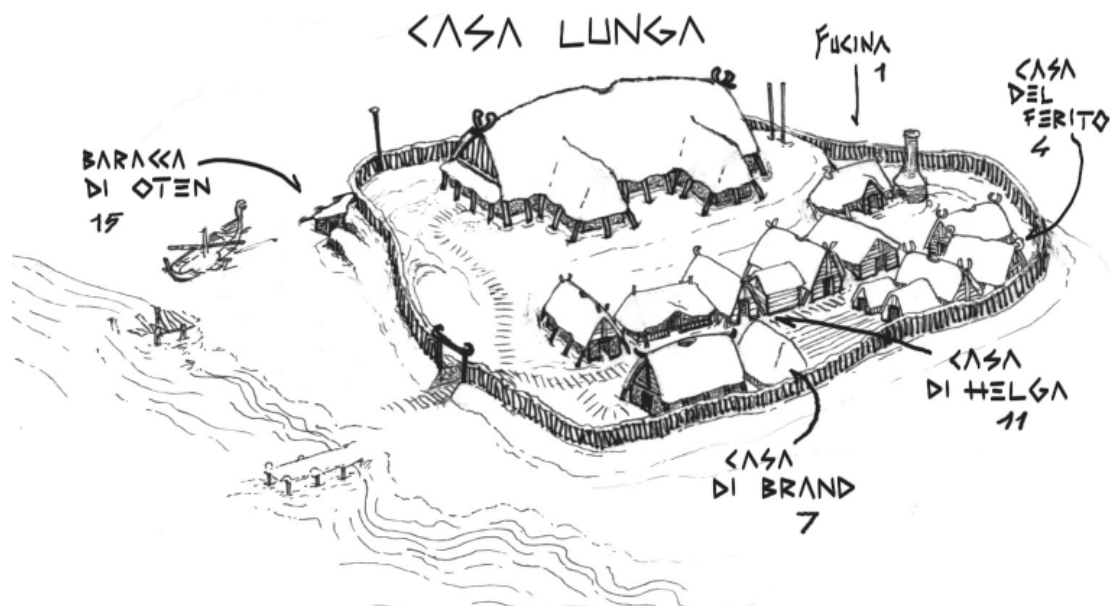


# Mappa della Casa Lunga





1. Fucina di Gunnar
2. Casa di Frig
3. Casa di Snorri
4. Casa di Ragnar
5. Casa di Olaf
6. Casa di Thorgal
7. Casa di Brand
8. Casa Grossa
9. Casa dello Scaldo
10. Casa di Ogun
11. Casa di Helga
12. Casa di Askold
13. Casa di Erik
14. Casa zia d Svala
15. Baracca di Oten



## Arrivo al Villaggio

### *Individuazione dei pensieri:*

al terzo round di concentrazione, permette di leggere i “pensieri superficiali” che nella maggior parte dei casi sono pensieri sulla cosa che stanno facendo o sull’argomento di cui si sta discutendo (arrivando alla colonna “Informazioni disponibili”). Nel caso i PG cerchino di individuare informazioni passate sotto silenzio (in particolare, gli attacchi del mostro) facendo domande in proposito, vedranno diversi corpi di guerrieri coperti da ferite ingoiati da una grande oscurità, e leggeranno la volontà di non pensare a un problema legato a una grande paura.

### *Charme:*

rende automaticamente “amichevoli” i PNG, che interpretano sempre nel modo più benevolo parole e azioni dell’incantatore, ma non aggira le normali remore culturali e antropologiche. In caso l’incantatore cerchi di far fare cose che normalmente la creatura non farebbe (non nocive) serve una prova contrapposta di Carisma (non si può ripetere per la stessa azione). Se usato per chiedere le informazioni passate sotto silenzio si ottengono le risposte di una creatura premurosa (vedi).

### *Suggerimento:*

Se usata con successo, e ben formulata allo scopo di ottenere le informazioni passate sotto silenzio, permette di ottenere queste informazioni. D’altra parte il bersaglio inizialmente sarà un po’ titubante elencando i motivi per cui non dovrebbe parlare. Secondo la situazione altri presenti potrebbero intervenire e cercare di zittire/portare via la vittima dell’incantesimo che si sta comportando in modo sconveniente.



## Chiacchierata a casa di Brand

Nella casa di Brand, o in un’altra parte del villaggio, i PG possono raccogliere informazioni in base alle domande poste (vedi la tabella nella sezione “racogliere informazioni”). Altrimenti, se i PG si comportano in modo passivo, sono gli abitanti a iniziare il discorso, parlando di un argomento a caso, scelto tirando 1d6 sulla tabella delle informazioni generali e si limitano a questo, e alle informazioni palesi, a meno di successive domande da parte dei PG. Cerca di far sì che nelle risposte gli abitanti siano sempre coerenti e sensate, ovvero non saltino di palo in frasca... Nella casa di Brand, i PG non hanno il tempo di affrontare più di 2/3 argomenti -tuttavia, nel corso dell’avventura, ci sono altre occasioni per racimolare nuove informazioni.

Quando la situazione perde di interesse o i giocatori hanno già effettuato due o tre domande, arriva una delle guardie della porta del villaggio:

*Un guerriero con una scintillante corazza di anelli metallici e un pesante mantello verde entra nella casa, e con voce roca vi comunica che re Hrólfr magro-come-un-palo vi attende nella grande sala. È evidente che si aspetta che voi lo seguiate subito.*

Il guerriero si chiama Olaf, ha 25 anni, barba bionda e capelli lunghi e ondulati. Se i PG lo seguono, li conduce su per la collina, fino all’ingresso della Casa Lunga, mantenendo sempre modi fieri e silenziosi.

### Troubleshooting:

Evita per quanto possibile una contrapposizione tra villaggio e PG, che porta a situazioni difficili da gestire.

Ciononostante, se i PG tentennano, si attardano più del dovuto o avanzano richieste particolari, tutti i presenti prima si accigliano, poi diventano diffidenti (maldisposti), e mormorano irati, interpretando l’atteggiamento dei PG come un affronto.

Se poi i PG non vanno dal re, Brand cerca di convincerli: li ha portati lui al villaggio e si sente in parte responsabile del loro rifiuto. Se i PG si mantengono saldi nei loro propositi, vengono cacciati fuori dal villaggio da un gruppo di una quindicina di guerrieri, capeggiato dal figlio del re Einar.

I guerrieri non attaccano per primi perché l’ospite, anche se scortese, è comunque sacro, ma non lesinano insulti e spintoni ai PG.

## Nella sala del re

**I PG vengono invitati a rendere omaggio al re e a rispondere a qualche provocazione.**

### Indicazioni per il DM

I PG vengono invitati nella Casa Lunga, dove incontrano re Hrólfr magro-come-un-palo e suo figlio Einar. Non si parla del mostro, ma i PG vengono messi alla prova in vari modi, e ogni loro azione viene soppesata. Prendi nota dei punti sparsi all’interno dei vari momenti, per ottenere alla fine l’atteggiamento delle genti di Noldon nei confronti dei PG. Sono infine contattati da Svala, una giovane donna che dice di avere delle informazioni per loro

*La Casa Lunga è senza dubbio la più grande, bella e solida costruzione del villaggio. La facciata è adorna di fregi intagliati nel legno ed è incorniciata da lunghi ghiaccioli che scendono dall’alto tetto ricurvo. Mezzo metro di neve e ghiaccio che grava su di essa e la fa sembrare ancora più imponente. Olaf vi invita a varcare la piccola porta principale, da cui giunge il vociare di molte persone che stanno discutendo tra di loro.*



## Nella Sala del Re

I PG, giunti nella stanza, possono effettuare prove di Ascoltare ed Osservare:

### Ascoltare CD 5

Il vociare confuso non permette di comprendere le singole frasi pronunciate dai presenti. All'interno della sala le voci rimbombano, e il rumore è notevole.

### Ascoltare CD 10

Le persone all'interno della casa stanno parlando tutte insieme, anche ad alta voce. Prima di essere invitati ad entrare, prestando attenzione, i PG potranno distinguere alcune frasi isolate: "Non può andare avanti così" e "E se potessero davvero aiutarci?"

### Osservare CD 5

I presenti appaiono vestiti tutti con indumenti simili, come le persone che i PG hanno già incontrato nel villaggio. La maggior parte delle persone sta chiacchierando.

### Osservare CD 10

Alcuni sguardi, in particolar modo quelli delle donne e di alcuni uomini più anziani, si appuntano sui PG appena questi entrano nella Sala. Se i PG effettuano una prova di **Percepire Intenzioni con CD 15** potranno rendersi conto che gli sguardi sono carichi di aspettativa.

Dopo alcuni istanti l'attenzione di tutta la Sala sarà rivolta ai PG:

*Appena entrati, si fa silenzio attorno a voi. Avete difficoltà a vedere bene a causa del repentino cambio di luce dal bianco candido della neve al buio della Sala, appena rischiarato dalla tremolante luce del fuoco. Non vi sono finestre, e il fuoco che arde al centro della sala riscalda l'ambiente, ma non lo rischiara più di tanto. Malgrado il tetto alto più di sei metri ed il buco nel soffitto, la sala è piena di fumo.*

*Quando i vostri occhi si sono abituati, vedete che al suo interno la Casa Lunga presenta un unico grande ambiente, in cui sono radunate una cinquantina di persone, tra uomini e donne. Stanno tutti guardando voi, gli uomini davanti, seduti su lunghe panche di legno, le donne dietro di loro. Alcuni reggono boccali di birra, altri tengono la mano sulla spada. Alcuni vi guardano con diffidenza, altri vi sorridono, alcuni scambiano tra di loro battute a bassa voce, ridendo poi forte.*

*Dalla parte opposta della sala, su di un alto scranno di legno è seduto il re: un uomo anziano, magro ma ancora prestante, con barba e capelli grigi, avvolto in una pelliccia d'orso. I suoi penetranti occhi grigi si fissano su di voi.*

*Al fianco del re, in piedi, vedete un giovane guerriero dalla corporatura massiccia e i lineamenti squadrati, con i biondi capelli e la barba raccolti in trecce. Indossa una pelliccia bianca come la neve.*

Se i PG sono incuriositi dalla pelliccia indossata da Einar, con una prova di **Conoscenze Natura CD 14** possono riconoscere la pelliccia di un lupo bianco di enorme taglia, mentre con una prova di **Conoscenze Arcane CD 18** sono in grado di capire che la pelliccia del figlio del re apparteneva a un Lupo Invernale.

Nella Casa Lunga, oltre al re e suo figlio sono raccolte circa 50 persone. L'intera comunità di Noldholm consta attualmente di circa settanta abitanti, ma i bambini più piccoli, gli anziani e i malati sono rimasti nelle loro abitazioni.

Osservando i presenti i PG possono facilmente intuire, **prova di Intelligenza con CD 10**, che solamente una ventina fra i presenti sono in grado di combattere.

Nella sala sono presenti anche alcuni cani dalla folta pelliccia grigia e bianca.

## Atteggiamento di Einar e Hrölfur durante l'avventura:

Einar si sta facendo costruire dal fabbro di Noldholm, Gunnar figlio di Volundr, una grande ascia, con cui è convinto di riuscire a sconfiggere il nemico.

Saldo nella sua arroganza, ritiene di non aver bisogno dell'aiuto di stranieri e – anzi- teme che essi possano strappargli la gloria della vittoria. Diffida da loro e cerca di metterli alla prova con sfide di forza e resistenza.

Sulle prime il re asseconda l'amato figlio, anche se non manca mai di biasimare i modi arroganti.

Solo successivamente, nel corso dell'avventura, Hrölfur decide che i PG sono in grado di aiutare Noldholm a liberarsi dalla minaccia del nemico: da quel momento Einar cercherà ancora di far valere le proprie ragioni, ma si sottometterà alla volontà paterna.

## I COMPAGNI DI EINAR

Einar ha raccolto attorno a sé un gruppo di dodici guerrieri e cacciatori, che guardano già a lui come capo e leader della comunità. Si tratta degli uomini più giovani (dai 15 ai 25 anni) del villaggio, arditi, orgogliosi, incoscienti e – come il loro caposprezzanti nei confronti dei PG.

A ciascuno Einar ha dato un dente del Lupo Invernale che aveva ucciso, ed essi lo portano con orgoglio appeso al collo.

Per questo sono chiamati "le Zanne del Lupo"





Hrólfr Halfdanarson

Einar Hrólfrson



## Nella Sala del Re

### Re Hròlfr Halfdanarson

#### Magro come un Palo

-Umanoide medio (Umano); Barbaro 2 Esperto 4

**Dadi Vita:** 4d6+2d12+12 (39 pf) [in ira 51]

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 12 mt

**CA:** 14 /16 (+1 Arm +3 Mantello / +2 scudo) [in ira 14]

Contatto 13, Colto alla sprovvista 10 [in ira 11/8]

**Attacco Base/Lottare:** +5/+8

**Attacco/ Attacco Completo:** Ascia perfetta +9 (1d8+3/x3)

[in ira]

Ascia perfetta +11 (1d8+5/x3)

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m

**Attacchi Speciali:** -

**Qualità Speciali:** Movimento veloce, Ira 1 v. giorno (durata 7 round) [v. valori in ira], Schivare prodigioso

**Tiri Salvezza:** Temp +9, Rif +4, Vol +10

[in ira Temp+11, Rif+4, Vol +12]

**Caratteristiche:** For 16, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 16, Car 16

**Abilità:** Ascoltare +9, Cavalcare +7, Conoscenza Natura +8, Conoscenza Storia +6, Diplomazia +16, Intimidire +12, Osservare +9, percepire intenzioni +14, Raccogliere informazioni +8, Sopravvivenza +13, Nuotare +7

**Talenti:** Negoziatore, Resistenza fisica, Duro a morire, Autorità

**Grado di Sfida:** 4

**Allineamento:** NB

*Oggetti Posseduti:* Armatura imbottita, Scudo di legno Grande perfetto, Ascia da battaglia perfetta, Mantello di Protezione +3, Corona di Ferro, Vestiti regali nordici.

Nonostante l'esile corporatura e il fisico sottile, che gli hanno procurato il soprannome di "magro come un palo", ed i segni dell'età ormai evidenti (in particolare, i capelli e la barba grigi), è un uomo ancora vigoroso, ed è evidente che un tempo doveva essere un formidabile combattente.

Il re è una guida saggia ed equilibrata: pacato nei modi, calmo come le acque del mare in assenza di vento, indulgente verso i deboli. Cerca sempre la mediazione e il compromesso, ascoltando i pareri di tutti. Parla con voce lenta e decisa, e nessuno osa interromperlo.

Prende raramente decisioni avventate, e conosce i pericoli che si celano nell'antica foresta: mai condurrebbe la sua gente attraverso di essi

### Einar Hròlfrson, il turbolento

Umanoide medio (Umano); Barbaro 5

**Dadi Vita:** 5d12+15 (55 pf) [in ira PF 65]

**Iniziativa:** +1

**Velocità:** 12 m

**CA:** 15 (+4 Armatura, +1 Destrezza) [in ira CA 13]

Contatto 14, Colto alla sprovvista 11 [in ira 12/9]

**Attacco Base/Lottare:** +5/+8

**Attacco/ Attacco Completo:**

Ascia bipenne perfetta +9 (1d12+4/x3)

[in ira]

Ascia bipenne perfetta +11 (1d12+6/x3)

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m

**Attacchi Speciali:**

**Qualità Speciali:** Movimento veloce, Ira (2 v. giorno, durata 8 round) [v. valori in ira], Schivare prodigioso, Schivare prodigioso migliorato, Percepire trappole +1, Analfabetismo

**Tiri Salvezza:** Temp +7, Rif +2, Vol +0

[in ira Temp+9 Rif+2 Vol+2]

**Caratteristiche:** For 16, Des 13, Cos 16, Int 11, Sag 9, Car 18

**Abilità:** Addestrare Animali +9, Ascoltare +7, Cavalcare +8, Intimidire +12, Nuotare +7, Saltare +7, Sopravvivenza +9, Conoscenza della Natura +2

**Talenti:** Colpo senz'armi migliorato, Lottare migliorato, Resistenza fisica

**Grado di Sfida:** 5

**Allineamento:** N

*Oggetti Posseduti:* Ascia bipenne perfetta, Giaco di Maglia, Guanti borchiati, Pelliccia di Lupo invernale.

Einar è di alta statura alta, con un fisico possente e occhi fieri e al tempo stesso freddi come il ghiaccio. Porta lunghi capelli intrecciati che scendono fino in vita, e quattro trecce dividono la sua barba bionda. Indossa con orgoglio la bianca pelliccia di un Lupo Invernale che lui stesso ha cacciato e ucciso. Sprezzante e sicuro di sé, Einar, soprannominato "il turbolento", ha un animo irrequieto e passionale. Duro come l'inverno stesso, non conosce le mezze misure. Supremo combattente, si è conquistato il rispetto di tutti mostrando la propria forza fisica ed il proprio vigore. I giovani di Noldholm guardano a lui come a un eroe, e la sua posizione di sta consolidando ogni giorno di più nel villaggio.



## Nella Sala del Re

Tra questi vi sono:

**Erik e Thorfinn**, i due giovani incontrati sulla spiaggia

**Olaf**, che li accompagna dal re

**Ogun il rosso**, che li sfiderà nella prova di forza

**Askold lungo coltello**, che li sfiderà nella prova di coraggio

**Bergthor**, figlio di Thorgal, che li sfiderà nella gara di resistenza

**Asmund, Eyvind, Gudrod, Jolfr, Saksi e Vifil**, sono giovani dai 15 a 20 anni, affascinati dal carismatico figlio del re. Cercano di mettersi in buona luce ai suoi occhi, ma per i PG si assomigliano tutti. Hanno capelli rossi o biondi e corte barbe dello stesso colore della chioma e si allenano spesso nella lotta.

### Migliorare l'attitudine di Einar e dei suoi

Le CD di eventuali tiri per migliorare l'attitudine di Einar, oltre ai normali modificatori, vanno aumentate di 10 (di 5 per il suo seguito), a causa del carattere del carismatico figlio del re e della 'gelosia' che sviluppa nei confronti dei PG.

Il modificatore alla CD può essere ridotto o eliminato solo se i PG riescono a guadagnarsi la stima di Einar, dimostrando un valore almeno pari al suo, non trattandolo in alcun modo con superiorità (ma neanche con un atteggiamento sottomesso: l'ideale è rapportarsi da pari), non scavalcandolo o prendendo il suo posto, ma al contrario riconoscendo il suo ruolo (o facendoglielo credere). Migliorare l'attitudine di Einar migliorerà anche quella del suo seguito.



## VALUTARE LE CONSEGUENZE DEL COMPORAMENTO DEI PG

Tutti gli occhi sono puntati sugli stranieri giunti inaspettati al villaggio: ciò che diranno e ciò che faranno in questi momenti cruciali influenzerà l'atteggiamento generale dei nordici e i rapporti che stringeranno con loro.

Trattandosi di un'avventura da torneo, abbiamo sviluppato un apposito sistema per valutare l'impatto delle diverse azioni: a tutto ciò che i PG fanno nella Casa Lunga è assegnato un punteggio all'interno dell'intervallo indicato nei diversi paragrafi.

L'atteggiamento degli abitanti del villaggio alla fine dell'incontro dipenderà da quanti punti hanno totalizzato i PG.

Nel giocare la tua avventura, giudica tu se utilizzare questo sistema o gestire l'esito dell'incontro a tuo piacimento.

## I) Eventuali prove di Diplomazia o Intrattenere

Se un PG dichiara di utilizzare l'abilità Diplomazia, si effettua una prova (una sola, valida per tutto l'incontro, riferita al PG con Diplomazia più alta) con CD 15, e il margine, in positivo o in negativo, alla fine è aggiunto al punteggio totalizzato dai PG (max da -10 a 10 punti).

Se i PG utilizzano con successo l'abilità Intrattenere (CD 17) per presentarsi o dialogare con i presenti nella sala, il margine positivo è aggiunto al punteggio finale (fino a un massimo di 5 punti)

Nell'assegnazione di questi punti tieni conto degli atteggiamenti e degli argomenti che possono andar contro la cultura e le usanze degli uomini del nord (vedi la sezione "Raccogliere informazioni")

## II) Atteggiamento iniziale (da -10 a 0 punti)

Se i PG non hanno compiuto alcuna azione che li abbia resi invisibili alla popolazione il modificatore iniziale sarà di 0. In caso contrario si dovrà attribuire un modificatore negativo fino ad un massimo di -10.

## III) Conoscenza reciproca (da -5 a 10 punti)

Presentarsi alle genti del villaggio (da 0 a 5 punti)

Il re lascia che siano i PG a parlare per primi. La cosa corretta da fare è presentarsi, magari con nome, famiglia, soprannome e gesta per cui si è eventualmente ricordati, e rendere omaggio al re, ringraziandolo per l'ospitalità. È meglio che i PG facciano questo subito, senza attendere che sia il re a presentarsi per primo.

Se i Giocatori non colgono subito la cosa, fai effettuare una prova di **Percepire Intenzioni CD 20** o **Conoscenze Nobiltà e Regalità CD 15** o **Conoscenze Locali CD 20** o **Conoscenze Bardiche CD 15**. In questo caso, però, i giocatori hanno meno punti per l'esitazione

Presentarsi:	5 pt
Esitare e poi presentarti:	4 pt
Presentarsi dopo il re:	max 3 pt
Presentarsi in modo non appropriato:	0 - 2 pt

Dopo che i PG si saranno presentati, o in caso di un loro imbarazzante silenzio, il re parlerà così:



## Nella Sala del Re

*“Io Hròlfr, magro-come-un-palo, figlio di Halfdan, re di Noldholm e di queste terre, vi do il benvenuto, stranieri. Siete giunti qui contro la vostra volontà, ma anche le sciagure possono portare buoni frutti, se i cuori sono sinceri”*

*“Questi al mio fianco è mio figlio Einar, il guerriero più valoroso di Noldholm”*

*Einar piega leggermente la testa in un abbozzo di inchino, ma c'è qualcosa di sprezzante nel suo sorriso, e i suoi occhi sono freddi come il ghiaccio.*

Ridere del soprannome del re viene visto come un atto offensivo solo se si esagera.

Se i PG chiedono il motivo di tale soprannome, è loro detto che è si tratta di una storia che ormai è entrata nella leggenda. Lo scaldo Halfrodr, che al momento è fuori dal villaggio ma dovrebbe tornare a breve, potrà raccontare loro la storia del soprannome di re Hròlfr durante il banchetto di quella sera (vedi dopo).

### Offrire doni (da -5 a 5 punti)

Un dono insignificante, quale una cosa evidentemente priva di valore (i.e.: un sasso) o da donna (i.e.: un ago), è accolto con freddezza e vale -5 punti. Qualsiasi altra cosa, anche se di poco valore, è ben accettata, ed il re contraccambia donando a ogni PG un anello d'oro del valore di 5 monete d'oro.

Se i PG non offrono doni, è il re a porgere gli anelli per primo, e a questo gesto risulta evidente ai PG la necessità di offrire qualcosa in cambio. Se dovessero decidere di non dar nulla in cambio realizzeranno -5 punti.

Offrire doni per primi:	5 pt
Offrire doni il dono degli anelli:	max 3 pt
Non ricambiare i doni ammodo:	-5 pt

### **IV) Informazioni (da 0 a 5 punti)**

Il re chiacchiera con i PG senza alterigia, in maniera diretta e informale, e questa conversazione è una preziosa occasione per raccogliere informazioni.

Hròlfr ha deciso di non menzionare il mostro che attacca il villaggio, perché prima vuole conoscerli meglio, ma sta iniziando a pensare che i PG possano aiutarli a fronteggiare la minaccia.

Farà quindi domande ai PG, interessandosi della loro storia e mostrandosi molto disponibile al dialogo.

Possibili argomenti di dialogo sono:

La storia di Noldholm: il villaggio è stato fondato dal padre di Hròlfr, Halfdan, che 50 anni or sono ha condotto le sue genti oltre le montagne di Corusk per sfuggire a una terribile epidemia. Dalla sua fondazione, prima suo padre poi lui hanno

affrontato e vinto ogni avversità, permettendo al villaggio di prosperare. Halfdan morì 40 anni or sono, ma visse appieno, da guerriero la sua esistenza terrena. La sua più grande impresa fu quella di uccidere il gigante Färbauti.

Il clima ostile: i PG sono giunti al villaggio in un brutto momento, questo è uno dei più freddi inverni che si ricordino a memoria d'uomo. I lupi si spingono fino alle porte del villaggio, e cacciare diventa sempre più difficile. Se i PG lo mettono alle strette, Hròlfr ammetterà che sul villaggio incombe il pericolo di una carestia. Per riuscire ad ottenere questa informazione, i PG devono tuttavia non apparire sfrontati nei confronti dell'anziano sovrano, altrimenti suscitano l'ira di Einar, che li accusa di offendere il Re di Noldholm, insinuando che egli non sappia badare al suo popolo. In questo caso il dialogo terminerà subito, e si dovrà assegnare ai PG un modificatore pari a 0.

L'ira di Balawar: Prima d'ora non avevano mai avuto problemi con il Custode dei Flutti. Da quando Balawar si presentò a suo padre Halfdan, gli venivano offerti doni per ottenere la sua protezione. Ma da tre settimane il serpente marino è adirato, e niente riesce a calmarlo. Lo stesso Hròlfr aveva tentato di parlare con la divinità dell'oceano, ma il drago al solo vederlo si era incollerito ancora di più, e così ora attendono la primavera per chiedere consigli a un saggio di Seull.



L'isolamento: è un problema su cui bisogna riflettere bene e con saggezza. Noldholm al momento è isolata: il mare è precluso dal Custode dei Flutti ed i passi montani sono resi invalicabili dall'inverno. Le genti del nord devono sopravvivere fino a primavera con quello di cui dispongono.

I PG possono ottenere dei punti se si interessano ai problemi del villaggio ed eventualmente offrono il loro aiuto. Tuttavia, se sono troppo insistenti la cosa verrà percepita come un mettere in dubbio il fatto che loro sappiano affrontare le avversità (un grave insulto per il barbari): i presenti, che seguono in silenzio tutta la conversazione, mostreranno di non gradire con mormorii di scherno e disapprovazione. Se i PG insistono ancora, saranno penalizzati nel punteggio. In sostanza devono, quindi, cercare di mantenere un difficile equilibrio tra le due cose.

Dialogare con il giusto rispetto:	5 pt
Offendere o insistere su cose sconvenienti:	0 pt

## Nella Sala del Re

### V) Einar si secca e provoca i PG (da -15 a 10 punti)

Qualsiasi cosa facciano o dicano i PG, Einar è seccato, se non altro perché il padre sta mettendo gli stranieri al corrente dei problemi del villaggio.

*D'un tratto Einar sbotta:*

[Se i PG si vantano del loro valore]

*“Le genti del sud sono molli e deboli, ma giocano tutta la vita a fare i grandi guerrieri agitando le loro spade di legno. Abbaiano e non hanno i denti. I popoli del nord guardano e ridono!”*

[Se i PG non si vantano del loro valore]

*“Parlate come uomini, ma lo siete anche? Ogni uomo qui dentro è un guerriero. I vostri vestiti da buffoni e i vostri modi da foche parlano per voi. Il vostro posto non è qui, ma fuori con i bambini!”*

[Se i PG non offrono il loro aiuto]

*“Voi del sud siete come lepri. Preferite nascondervi in una tana piuttosto che affrontare il freddo inverno. Mi fate pena: siete giunti in un luogo da uomini e avete paura che vi si chieda di agire come loro. Sedetevi accanto al fuoco e restateci. Non vorrei che la fuori inciampaste in qualche zanna di lupo”*

[Se i PG offrono il loro aiuto]

*“Offrite la luna e regalate il vento! Siete giunti da noi in fuga sul vostro cavallo del mare, che aiuto pensate di poterci offrire? La vostra casa crolla e volete insegnare agli altri a costruire. Il vostro aiuto vale quanto quello dei bambini!”*



*Molti attorno a voi ridono alle parole del figlio del re. Re Hrölfr però lo rimprovera in modo severo: “Basta, Einar, non offendere i nostri ospiti”. Il guerriero si placa, ma aggiunge un'ultima frecciata “Sapete fare anche qualcos'altro, oltre a scappare in terre lontane e a parlare come donne?”*

### Se i PG rispondono a insulti con gli insulti (da 0 a 10 punti)

Einar, spalleggiato dai guerrieri del suo entourage, conduce una gara di insulti: non turpiloquio (che viene considerato mancanza di stile) ma offese creative o appellativi offensivi che mettano in evidenza le debolezze degli altri, ed offende con ironia e sarcasmo i PG. Sottolinea le loro mancanze, insistendo che sono deboli uomini del sud finiti in un mondo duro; insinua che sono dei codardi; deride ogni possibile menomazione o difetto fisico e non (la statura dei nani, l'effeminatezza degli elfi, ecc...), il loro modo di vestire,...

Cerca di non rendere questo momento uno sterile scambio di insulti e impropri, ma un momento di duro confronto fra mondi differenti, in cui emerge l'incomprensione dovuta ad un diverso retroterra culturale.

I PG che entrano in una simile gara devono rispondere a tono o perdono la faccia (e punti, con 0 come minimo). Abilità come Intrattenere, Raggiare e Intimidire potranno essere utilizzate per migliorare la portata degli insulti di PG, che vanno comunque interpretati.

Rispondere colpo su colpo	10 pt
Duellare a parole ma poi cedere	5 pt
Non riuscire a rispondere a tono	0 pt

### Se i PG rispondono a pugni (da -5 a 0)

Se un PG cerca di prendere a pugni Einar, il guerriero accetta la sfida, combattendo a mani nude e cercando di entrare in lotta per immobilizzare l'avversario per dimostrare così la propria abilità. Di fatto si anticipa la sfida che sarebbe avvenuta dopo, ma con Einar come avversario: vedi più avanti per le dinamiche e il punteggio. Il re non interviene.

Se gli altri PG cercano di intervenire in aiuto del loro compagno dimostrano scarso onore, e ottengono -5 punti. Offesi, i compagni di Einar si gettano nella mischia. Ma subito re Hrölfr, vista la piega che stanno prendendo gli eventi, sbatte la sua ascia contro lo scudo, con un fragore assordante, e urla di smetterla. Tutti si fermano e i due gruppi vengono separati dalle donne e dagli uomini rimasti neutrali.

Rispondere a pugni 0 punti, si passa alla lotta
Rissa su Einar, tanti contro uno -5 punti

### Se i PG rispondono attaccando armi in pugno (da -10 a 0 punti)

Anche Einar e gli altri guerrieri snudano le proprie armi, ma il re balza in piedi e urla “*Deponete tutti subito le armi!*”. Se i PG si fermano lo scontro verbale può riprendere, ma subiscono un malus di -10 punti (minore se la reazione è solo di una parte del gruppo, ancora minore se contenuta dagli altri).

Se attaccano lo stesso, ignorando l'ordine, tutti i guerrieri nella sala prendono parte dal combattimento e non si fermano finché non hanno ucciso tutti i PG.

Estrarre le armi:	0 pt, si passa oltre
Estrarre le armi e attaccare:	-10 punti



## Nella Sala del Re

### Se i PG seccati decidono di andarsene (-5 punti)

Re Hrölfir chiede loro di restare: suo figlio è impulsivo e spesso parla più per orgoglio che per offendere. Anche Einar aggiusta il tiro, dicendo che era solo curioso di sapere quale fosse il reale valore delle genti del sud.

Tuttavia, agli occhi della popolazione è un atteggiamento da bambini.

Minacciare di andarsene: -5 pt

### VI) prove di forza, coraggio e resistenza (da -40 a +40 punti)

Se i PG restano nella Casa Lunga sono sfidati a cimentarsi in una serie di prove per dimostrare la loro forza e il loro coraggio

#### Prova di Forza (se vi si sottopongono, da -10 a +10)

*Si fa avanti un uomo grande e grosso a torso nudo: "vediamo se le braccia del sud valgono quanto quelle degli uomini del nord. sapete combattere senza affidarvi al ferro e al legno?". "ogun! ogun! ogun!" gridano i presenti incitando il guerriero e battendo i boccali sulle tavole di legno.*

I PG devono accettare o vengono derisi da tutti.

Nel caso un PG si offra prontamente di lottare contro l'uomo del nord la prova avverrà fra loro due, altrimenti il guerriero sfida il PG del gruppo che fino a quel momento si è fatto notare di più. Un intervento immediato permette ancora a un altro PG di sostituirsi a quello sfidato.

Ogun si avvantaggia di questi talenti:

**Lottare migliorato:** non provoca attacco di opportunità quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta; guadagna +4 a tutte le prove di lottare

**Colpo senz'armi migliorato:** è considerato armato anche quando è senz'armi; può infliggere danno letale con un colpo senz'armi -Ogun non userà questo aspetto del suo talento, limitandosi a fare danni non letali.

Sequenza riassuntiva della lotta:

1) **ATTACCO D'OPPORTUNITÀ:** Ogun non subisce attacco di opportunità quando attacca senz'armi, anzi, è lui che può effettuare un attacco di opportunità se è attaccato da un PG senza lottare migliorato o colpo senz'armi migliorato.

2) **AFFERRARE:** attacco di contatto in mischia (+8 per Ogun). Se ha successo si passa al punto 3.

3) **TRATTENERE:** prova contrapposta di lottare (bonus di attacco base + modificatore di forza + modificatore di taglia speciale): +16 per Ogun, con un modificatore di +4 se lotta con PG di taglia piccola. In caso di successo infligge danno come un colpo senz'armi (1D3+4 pf per Ogun) e i due si considerano in lotta.

Chi è in lotta può effettuare una nuova prova contrapposta per eseguire una delle seguenti azioni:

a) liberarsi dalla lotta: la prova può eventualmente essere fatta usando l'abilità Artista della Fuga, invece che Lottare (conta come azione standard e non come azione di attacco).

b) immobilizzare l'avversario per 1 round.

c) infliggere danni non letali (1d3+4 nel caso di Ogun)

d) muoversi a metà del proprio movimento

Per altre azioni particolari, cfr. MdG pp. 156-157.

Chi è immobilizzato resta in quelle condizioni finché non supera una prova contrapposta (eventualmente usando l'abilità Artista della Fuga) per liberarsi dalla presa e tornare in una condizione di lotta normale.

Chi lo immobilizza può, mentre lo tiene bloccato, infliggere danno come da un colpo senz'armi, muoversi (con un bonus di +4) o strappare oggetti all'avversario (regole del disarmare: prova contrapposta tra i due tiri per colpire, con +4 per il difensore).

Combattono al centro della sala, mentre tutti gli altri fanno cerchio attorno. Ogun infligge danni non letali, e tutti si aspettano che l'avversario faccia altrettanto. Se non è così, il re interrompe lo scontro. Il primo dei contendenti che blocca l'avversario per 3 round, o lo manda KO, vince.

#### Strategia di combattimento:

Ogun tenta subito di entrare in lotta e immobilizzare l'avversario. Se ce la fa agevolmente, sentendosi superiore interrompe volontariamente la presa e la lotta e gioca con il suo avversario. Lo invita ad attaccare (effettuando l'attacco di opportunità a cui ha diritto); fa finta di subire una presa e un'immobilizzazione per poi liberarsi il round dopo; nel caso di una donna la immobilizza e finge platealmente di darle un bacio, beccandosi un boccale sulla nuca, lanciato dalla sua promessa sposa Siglinde (tutti ridono); nel caso di una creatura piccola la solleva da terra come se fosse un bambino e la porta in giro per la stanza;...



## Nella Sala del Re

Nel caso invece se la passi male, combatte per concludere al più presto lo scontro, puntando al KO e andando in ira, se necessario.

Rifiutare di combattere:	-10 pt
Essere nettamente sconfitti:	0 pt
Essere sconfitti ma con onore:	max 5 pt
Vincere dopo un acceso combattimento:	6 - 9 pt
Vincere con facilità:	10 pt

### Prova di Coraggio (da -15 a +15 punti)

*"I muscoli non bastano a fare un guerriero". Einar allunga una mano appoggiando il dorso contro una colonna di legno della Casa Lunga. Quindi dice "Askold, tira!". Un guerriero alle vostre spalle posa il boccale di birra e con un unico movimento fluido estrae un pugnale e lo manda a piantarsi nel legno tra l'indice e il medio della mano di Einar.*

*Il figlio del re sorride, si sposta e, invitando uno di voi a poggiarsi contro la colonna, dice "Qualcuno di voi ha il cuore di fare una cosa simile?".*

Un PG deve andare a poggiare la sua mano contro la colonna, e un altro PG dovrà tirare il pugnale da 5 metri, e piantarlo tra le dita del PG. Si effettua un normale TxC (-2 per l'incremento di gittata):

Se i PG insistono, possono provare una seconda volta: il punteggio di questa seconda prova si somma a quello raggiunto con la prima prova (anche in negativo); il massimo bouns/malus è comunque di 15 punti.



### Prova di Resistenza (da -15 a +15)

*Il re si alza dal suo seggio, e solleva la coppa: "Brindiamo a questo incontro", dice.*

*Tutti si affrettano a prendere il loro boccale e a riempirlo. Una donna vi distribuisce dei corni per bere, in cui viene versata della birra scura e corposa.*

*Quando nella sala si fa silenzio, il re solleva di nuovo la coppa e poi tracanna tutto il suo contenuto, imitato da tutti i presenti.*

Bere non è un semplice passatempo, ma è un gesto rituale che sigilla l'accoglienza dei PG nel villaggio: rifiutarsi di bere è quindi una grave scortesia, e anche addurre motivazioni valide lascerà insoddisfatti e poco convinti i nordici.

**Ogun Egilson, il rosso:**  
Umanoide medio (Umano); Barbaro 3

**Dadi Vita: 3 (28 pf) [in ira PF 34]**

**Iniziativa: +6**

**Velocità: 12 m**

**CA: 16 (+4 Arm, +2 Des) [in ira CA 14]**

contatto 12, colto alla sprovvista 14 [in ira 10/12]

**Attacco Base/Lottare: +3/+13**

**Attacco Completo:**

Lancia Corta +7 (1d6+4) in mischia o

Lancia Corta +5 (1d6 +4) a distanza o

Colpo Senz'armi + 13 (1d3+4) in lotta

**[in ira]**

Lancia Corta +9 (1d6+6) in mischia o

Lancia Corta +5 (1d6 +6) a distanza

Colpo Senz'armi + 15 (1d3+6) in lotta

**Spazio/Portata: 1,5m/1,5 m**

**Attacchi Speciali:**

**Qualità Speciali:** Ira 1v al giorno, durata 6 round [v. valori in ira], analfabetismo, schivare prodigioso, movimento veloce

**Tiri Salvezza:** Temp +4, Rifl +3, Vol +2

**[in ira Temp +6 Rif+3 Vol+4]**

**Caratteristiche:** For 18, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8

**Abilità:** Sopravvivenza +7, Ascoltare +7, Saltare +10, Nuotare +10

**Talenti:** Iniziativa migliorata, Colpo senz'armi migliorato, Lottare migliorato

**Grado di Sfida: 3**

**Allineamento: NB**

**Oggetti Posseduti:** Giaco di maglia, lancia corta

**Lottare migliorato:** non provoca attacco di opportunità quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta; guadagna +4 a tutte le prove di lottare

**Colpo senz'armi migliorato:** è considerato armato anche quando è senz'armi; può infliggere danno letale con un colpo senz'armi.

Ogun è conosciuto per la sua grande forza fisica. le braccia possenti mettono in evidenza le sue doti, e assieme alla chioma rosso fuoco e al carattere scherzoso lo rendono facilmente riconoscibile. E' un grande amico di Einar, ed uno delle Zanne del Lupo. Il mostro lo ha colpito duramente, uccidendo suo fratello e suo cugino. Vuole vendetta e spera di ottenerla combattendo al fianco di Einar, non appena questi avrà la nuova spada.



Ogun Egilson, il Rosso

## Nella Sala del Re

### Askold Sigursson, lungo coltello

Umanoide medio (Umano); Ranger 3

**Dadi Vita:** 3 (24 pf) **Iniziativa:** +8 **Velocità:** 9m

**CA:** 17 (+3 Arm, +4 Des) contatto 14, colto alla sprovvista 13 **Attacco Base/Lottare:** +3/+5

**Attacco/Attacco Completo:**

in mischia Pugnale +6 (1d4+2)

a distanza [+1 TxC e danni se entro 9m]

Pugnale +8 (1d4+2) oppure

2x Pugnale +6 (1d4+2)

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi Speciali:** -

**Qualità Speciali:** Nemico prescelto (Animali +2),

Empatia Animale, Seguire Piste **Tiri Salvezza:**

Temp +4, Rifl +7, Vol +3 **Caratteristiche:** For

14, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 8 **Abilità:**

Osservare +8, Ascoltare +8, Sopravvivenza +8,

Conoscenze (natura) +4, Muoversi silenziosamente

+10, Nascondersi +10, Scalare +4 **Talenti:** Tiro

rapido, Resistenza, Tiro ravvicinato, Tiro preciso,

Arma focalizzata (pugnale); **Grado di Sfida:** 3

**Allineamento:** NB

*Oggetti Posseduti:* Armatura

cuoio borchiato, Pugnali

Askold ha un viso affilato ed uno sguardo che lascia intravedere un'indole determinata e fiera. Abile cacciatore e amico fidato, è uno dei compagni di Einar. Non sogna la gloria, ma una vita tranquilla con sua moglie Igun, e con i suoi figli. Il primo nascerà in primavera. Combatterà quindi il Ladro di Stelle, per la pace dei suoi figli. E per i figli che suo fratello Styrkar mai potrà avere.



Askold Sigursson  
Lungo Coltello

TAB - Prova di Coraggio		
CA colpita	Risultati	Punti
1 naturale su 1d20	Il pugnale manca completamente il bersaglio e si pianta nel boccale di legno di un nordico da cui inizia a zampillare birra. Tutti ridono dei PG.	-10
7 o meno	Il pugnale manca anche il palo e si va a piantare in una trave del soffitto, in un tavolo o in una parete.	-5
8 - 13	Il pugnale manca la mano e si pianta nella colonna di legno parecchio più in alto o parecchio più in basso	
14 - 17	50% di probabilità di colpire la mano (nel caso colpisca, tirare i danni normalmente)	
	Se colpisce la mano, e il PG ferito urla	+4
18 o + (CA spazio tra le dita)	Se colpisce la mano e il PG non vuole urlare, se supera una prova di Concentrazione o un TS Tempra con CD 10+danni subiti, non urla, guadagnandosi l'ammirazione di tutti.	+10
	Il pugnale si pianta esattamente tra le dita della mano del PG. Generale approvazione e stupore.	+10

Se almeno un PG beve (vedi box a lato per i tiri da fare).

*Un guerriero [Bergthor] si fa avanti e dice: "La birra è buona e toglie la sete, ma c'è di meglio". Afferra un barilotto e riempie il suo boccale e quello di [il PG che ha manifestato più entusiasmo nel bere] con un liquido ambrato, dal forte odore dolciastro. Quindi sorride, alza il boccale verso di voi e lo beve tutto d'un fiato.*

Una prova di Professione (erborista) o Conoscenze (natura) CD 15 permette di riconoscere il liquido come idromele, un liquore ottenuto dalla fermentazione del miele.

Bergthor si aspetta che il PG sfidato faccia altrettanto e tracanni il contenuto del suo corno.

Appena hanno vuotato i bicchieri, uno dei presenti provvede a riempirli di nuovo: la situazione diventa una gara tra Bergthor e il PG a chi beve di più (anche in questo caso è possibile per altri PG sostituirsi rapidamente allo sfidato, o "tenere compagnia" ai due).

## IL BERE: MECCANICHE DI GIOCO

L'ubriachezza si divide in 3 gradi: sobrio, brillo, sverso.

Per ogni boccale bevuto bisogna effettuare un TS Tempra CD 10

+ 1 per ogni birra già bevuta

+ 2 per ogni boccale di idromele già bevuto

Sbagliare un TS di 4 o meno peggiora di uno il grado di ubriacatura, sbagliarlo di 5 o più comporta un peggioramento di due gradi.

In ogni caso un numero di birre bevute pari a un quarto della Costituzione del PG (arrotondato per difetto, con un minimo di una) lo faranno passare automaticamente al grado di ubriacatura successivo (o ad uno più elevato se sbaglia il TS). Un boccale di idromele conta come due boccali di birra.

I nani hanno un bonus do +2 ai TS e possono bere 2 birre in più rispetto al loro limite, prima di passare automaticamente al grado successivo.

A meno che i PG non intervengano per variare l'ordine delle bevute, le CD dei TS saranno le seguenti:

TAB - Prova di Resistenza: TS Tempra										
Bevuta n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	oltre
Birra o Idromele	B	I	I	B	B	B	B	B	I	I
CD	10	11	13	15	16	17	18	19	20	22 (+2 cumulativo)

L'ubriacatura comporta un'alterazione delle percezioni e del comportamento (di cui lasciamo libera interpretazione a DM e giocatori) e limita le possibilità fisiche del PG.

Indicare al PG, anche i base al suo modificatore al TS (quando la probabilità di sbagliarlo è 50% o più) quando si sente "al limite" (l'impressione sarà più o meno acquisita razionalmente secondo il grado di ubriacatura attuale).

TAB - Prova di Resistenza: Grado di ubriachezza	
Stato	Conseguenze
Sobrio	-
Brillo 'Allegro'	-2 a tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica.
Ubriaco	Vedi Brillo e solo un'azione (di movimento o standard) al round. -2 alla CA. Tiro anti-sbocco (vedi sotto) non appena si raggiunge questo grado.
Sverso	Vedi Brillo e solo un'azione di movimento al round: non si può attaccare, lanciare incantesimi o fare qualsiasi cosa che richieda attenzione. -2 alla CA e si perde il bonus di Dex alla CA. Tiro anti-sbocco (vedi sotto) non appena si raggiunge questo grado e ad ogni successiva bevuta di liquido alcolico (prima del normale TS). Se si beve, si riesce nel Tiro anti-sbocco e si fallisce un TS a questo grado di ubriacatura si rimane storditi (vedi) per 1d4 round, se lo si fallisce di 5 o più si stramazza sul tavolo privi di sensi (probabilità del 10% ogni minuto di tornare coscienti da soli, automatico con un intervento adeguato).

**Tiro anti-sbocco:** TS con la CD dell'ultimo realizzato aumentata di uno. Se lo fallisce il PG vomita pure l'anima, e la sfida termina lì. (In seguito il suo grado di ubriacatura decresce di uno, vedi dopo circa il recupero).

**Stordito:** Una creatura stordita lascia cadere immediatamente qualsiasi cosa tenga in mano, non può compiere azioni, subisce una penalità di -2 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

Tra le altre conseguenze ricordiamo che una volta bevuto molto è necessario 'smaltire' molto...

**Recupero:** riprendersi dalla sbornia

- Incantesimi come rimuovi malattia o Guarigione: fa recuperare immediatamente il PG.
- Vomitare o procurarsi il vomito: fa decrescere il grado di ubriacatura di uno (ma non si può decrescere più di un grado in questo modo, e per nuove bevute si considera il vecchio grado di ubriacatura per determinare l'effetto di tiri sbagliati).
- Dormire: normalmente un PG ubriaco se si

corica tenderà a dormire molto... 8 ore di sonno permetteranno comunque di riprendersi completamente dai postumi della sbornia. Un'ora soltanto (se si riesce a svegliare il PG...) decrescerà di uno il grado di ubriacatura, ma renderà affaticati (-2 a Forza e Destrezza, non si può correre o caricare).

Una prova di **Guarire CD 10** potrà suggerire i metodi citati.



## Nella Sala del Re

Dopo la prima birra e il primo idromele c'è un secondo giro di idromele, quindi 5 giri di birra, e poi, se la gara continua ancora, avanti con l'idromele. E' considerato sconfitto il primo che si arrende, che vomita o che stramazza sul tavolo. Vedi il box "Il bere - meccaniche di gioco" per la gestione della sfida.

Tieni conto del fatto che Bergthor ha Costituzione 18 ed effettua i TS di Tempra a +7. Può bere l'equivalente di 4 birre prima di passare al grado di ubriachezza successivo.

Alla fine della gara i Nordici offrono a chi l'ha fatta, se ne ha bisogno, una particolare tisana di licheni, densa e scura. Questa fa decrescere di uno il grado di ubriacatura. Questa tisana è strumentale: serve per evitare di avere un PG sverso per tutta la prima parte dell'avventura...

Rifiutare la gara:	-15 pt
Arrendersi dopo 1 o 2 birre:	-10 pt
Arrendersi dopo 3 o 4 birre:	-5 pt
Arrendersi dopo 5 birre o più:	0 pt
Perdere dopo 1 o 2 birre:	-5 pt

Perdere dopo 3 o 4 birre:	0 pt
Perdere dopo 5 birre o più:	+5 pt
Vincere con grado "Sverso":	+8 pt
Vincere con grado "Ubriaco":	+10 pt
Vincere con grado "Brillo":	+12 pt
Vincere con grado "Sobrio":	+15 pt

Se il PG che era stato sfidato non ha partecipato alla gara (un altro si è sostituito) sottrai uno al risultato. Se più PG hanno partecipato alla gara considera il risultato migliore.

## VII) Conclusione dell'incontro con il re Hrölf

Al termine delle prove, calcola il punteggio realizzato e sulla base di questo stabilisci l'atteggiamento del villaggio in base alla tabella della pagina precedente.

Il banchetto (per festeggiare loro o il figlio di Bergthor, ma cui sono in ogni caso invitati) inizia circa un'ora dopo il tramonto, quindi verso le 17.00. Rifiutare di partecipare al banchetto è un atto di grande scortesie, in quanto il banchetto ha anche un valore sacrale, di conferma dei patti. Se non

TAB - Atteggiamento popolazione al termine dell'incontro con il re

Punteggio	Atteggiamento della maggioranza	Atteggiamento di Einar e dei suoi guerrieri	Commento	Invito al banchetto
Meno di 0	Maldisposto	Ostile (non attaccano, ma non vogliono avere nulla a che fare con i PG)	I PG non vengono scacciati, perché l'ospite è sacro, e perché gli stranieri sono come bambini: non sono educati e non sanno come comportarsi. Ma tutti non vedono l'ora che se ne vadano, li evitano e lasciano delusi la Casa Lunga per tornare alle loro occupazioni.	I PG vengono invitati da re Hrölf al banchetto che si terrà quella sera in onore del figlio di Bergthor, appena nato
Da 0 a 34	Indifferente	Maldisposto	I PG sono visti come persone qualsiasi, senza infamia e senza lode. I nordici chiacchierano ancora un po' tra loro, senza badare ai PG, poi se ne vanno per tornare ciascuno ai propri affari.	
Da 35 a 59	Amichevole	Maldisposto	I PG hanno dimostrato di essere persone straordinarie e il loro sfortunato arrivo li fa sentire compagni nella malasorte. Molti si avvicinano, rifilando pacche sulla schiena dei PG, congratulandosi e dandosi appuntamento alla sera.	I PG vengono invitati da re Hrölf ad un banchetto che si terrà quella sera in loro onore
60 o più	Premuroso	Indifferente (Einar è maldisposto per gelosia)	I PG sono visti come eroi leggendari, e il loro arrivo al villaggio è letto come un segno positivo dopo tante sciagure. Si forma una processione di gente che viene a salutarli e a congratularsi con loro. Molti chiedono ai PG se quella sera potranno raccontare qualcuna delle loro imprese.	

## Nella Sala del Re

vi partecipano, l'atteggiamento degli abitanti di Noldholm nei confronti dei PG decresce di una categoria (anche se non può scendere in questo modo sotto "maldisposto")

A meno che azioni mirate migliorino l'atteggiamento di Einar fino ad amichevole (o premuroso), i PG sono tenuti d'occhio: i compagni del figlio del re si appostano in giro per il villaggio, per osservare cosa fanno gli stranieri (seguirli apertamente sarebbe un'azione di troppo palese scortesia e, sicuramente, il re lo verrebbe a sapere e non gradirebbe). Vedi dopo "Aspettando la notte".

*Terminato l'incontro con re Hrólfr magro come un palo, la Casa Lunga comincia lentamente a svuotarsi. Il re si avvia verso i suoi alloggi, alcuni uomini restano a finire la birra, altri escono per tornare alle proprie occupazioni. Le donne cominciano a preparare il banchetto della sera.*

## SVALA CONTATTA I PG

Tra il momento in cui terminano le prove e re Hrólfr annuncia il banchetto, ed il momento in cui tutti abbandonano la Casa Lunga per tornare alle proprie occupazioni, la giovane Svala decide di contattare i PG. Il suo atteggiamento è di un passo superiore a quello generale della popolazione. Approfittando di un momento di generale distrazione, Svala si avvicina al PG più in disparte:

*Una giovane donna dai capelli biondi, formosa e affascinante, avvolta in abiti scuri, si avvicina a [il PG] e, guardandosi attorno per controllare che nessuno stia badando a lei, dice "Stasera, quando il sole tocca le montagne, venite dietro la Casa Lunga..." Fa cenno verso il lato nord, poi continua "...ho da rivelarvi importanti informazioni" Quindi si allontana subito cercando di non dare nell'occhio e mescolandosi agli altri abitanti del villaggio.*

**Percepire Intenzioni** ( tiro concesso automaticamente) **CD 15** - Gli occhi della ragazza erano tristi e determinati, i PG hanno la netta impressione che stesse dicendo la verità e che effettivamente abbia informazioni importanti. Nel caso i PG falliscano di più di 10 la prova riterranno che la giovane ragazza si sia invaghita di uno di loro (presumibilmente quello a cui si è rivolta) e che le informazioni siano in effetti una scusa per incontrarsi da soli in un luogo appartato.

**Osservare CD 20** - La ragazza, mentre parlava, sembrava tenere d'occhio soprattutto Einar.

### **Berghthor Thorgalson**

Umanoide medio (Umano); Barbaro 2

**Dadi Vita:** 2 ( 28 pf) [in ira 32PF]

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 12m

**CA:** 16 (+4 Arm, +2Des) [in ira CA 14]

contatto 12, colto alla sprovvista 16 [in ira 10/14]

**Attacco Base/Lottare:** +2/+4

**Attacco /Attacco Completo:**

Lancia Corta +4 (1d6+2) in mischia o

Lancia Corta +4 (1d6 +2) a distanza o

[in ira]

Lancia Corta +6 (1d6+4) in mischia o

Lancia Corta +4 (1d6 +4) a distanza

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m

**Attacchi Speciali:**

**Qualità Speciali:** ira 1v al giorno durata 9 round [valori in ira], analfabetismo, schivare prodigioso, movimento veloce

**Tiri Salvezza:** Temp +7, Rifl +2, Vol +1

[in ira Temp+9 Rifl+2 Vol+3]

**Caratteristiche:** For 15, Des 14, Cos 18, Int 10, Sag 12, Car 8;

**Abilità:** altare +7, Nuotare +7, Sopravvivenza + 6, Ascoltare +6

**Talenti:** Duro a Morire, Resistenza fisica;

**Grado di Sfida:** 2

**Allineamento:** NB

**Oggetti Posseduti:** Giaco di maglia, lancia corta

Berghthor è un giovane e robusto guerriero dai capelli rossi. E' il figlio di Thorgal, il flagello dei lupi, ed è cresciuto nel mito delle storie su di lui e sugli altri guerrieri berserker che combattevano con il vecchio re.

E' un compagno di Einar e soprattutto un suo compagno di bevute. E questo gli pesa un po'. Chissà, magari potrebbe chiedere a suo padre di insegnargli qualche trucco, e poi sconfiggere il Ladro di Stelle davanti agli occhi di Einar. Se solo i rapporti tra lui e Thorgal fosseromeno freddi. Più da parenti e meno da conoscenti...



**Svala Skjalgdóttir** Umanoide

medio(Umano);Popolana 1

**DV:** 1 (4 PF) **Iniziativa:** +1 **Velocità:** 9m

**CA:** 12 (+2 Des) - contatto 12 alla sprovvista 10

**Attacco Base/Lottare:** 0/0

**Attacco/Attacco Completo:** - **Spazio/Portata:**

1,5/1,5 **Attacchi Speciali:** - **QS:-**

**TS:** Temp +0, Rifl +2, Vol +2

**Caratteristiche:**For 11, Des 14, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 16

**Abilità:**Artigianato (pelli) +4, Nuotare +2, Scalare +2, Ascoltare +4, Osservare +4

**Talenti:**Resistenza **GS:**1/2 **Allineamento:** NB

Svala è una giovane ragazza dai capelli biondi, formosa e affascinante, dal carattere indipendente e focoso. Ha perso Snorri, il suo promesso sposo, in un agguato del Ladro di Stelle, ma ha messo da parte il lutto per avere vendetta. In contrasto con Einar ritiene che la forza del villaggio non sia sufficiente, e vedendo giungere i PG ritiene che le sue preghiere siano state ascoltate, e che il Padre della Vita (Pelor) abbia mandato qualcuno ad aiutarli. Con prudenza cercherà di contattare i PG, per spiegare loro la situazione.

Durante l'avventura, l'atteggiamento di Svala nei confronti dei PG è di un grado superiore a quello generale.



**Se i PG cercano di contattare subito Svala**

**Indicazioni per il DM:**

la difficoltà ad ottenere le informazioni da Svala, in questa e in altre occasioni, è una sfida per i PG, un modo per rendere l'avventura più complessa da affrontare. In linea di massima, è difficile che i PG riescano ad avere informazioni sul problema del villaggio prima della sera, quando ormai sono a ridosso dell'attacco. Questo tuttavia non significa che ciò debba essere impedito in modo incoerente a giocatori che se lo meritino.

Svala non vuole parlarne subito perché deve lavorare nella Casa Lunga con le altre donne per cuocere la carne per il banchetto e attorno al fuoco c'è troppa gente che può ascoltare e andare a riferire al figlio del re. Cerca quindi di sfuggire i PG se questi cercano di contattarla prima del tempo stabilito e senza la necessaria discrezione: li evita, non li ascolta e si allontana.

E anche se riescono a parlarle con discrezione, ripete solo di tornare la sera: ora deve lavorare e non può fermarsi a parlare con loro senza attirare l'attenzione.

Inoltre, qualsiasi tentativo di contattarla (a meno di azioni molto ben dissimulate) attira l'attenzione sulla ragazza: da quel momento in poi Svala è controllata da vicino da Askold lungo coltello: v. dopo.

**Troubleshooting:**

**Uso di incantesimi su Svala**

Lanciare incantesimi può essere un problema (vedi il paragrafo "Diffidenza verso la magia"), ma se riescono a non farsi scoprire durante il lancio la giovane donna, dopo un primo momento di sconcerto, collaborerà: la sua determinazione le fa superare ogni diffidenza.

**Individuazione dei pensieri:**

L'incantatore che dovesse lanciare un'individuazione dei pensieri su Svala percepirà pensieri su quel che sta facendo, cioè sulla preparazione della cena. Ma, di tanto in tanto, anche speranza per la riuscita dell'incontro con i PG. Percepirà inoltre fastidio e preoccupazione se i PG hanno attirato su di lei l'attenzione. Insistendo si potranno leggere pensieri circa il maledetto orgoglio del figlio del re, pensieri sulle morti che devono finire, e di nuovo speranza riposta nei PG, poi il pensiero si concentra sul suo promesso sposo Snorri, che è uno dei morti.

Se i PG riescono a comunicarle in qualche modo che è sufficiente che pensi a quello che deve dir loro, potranno avere ogni informazione (magari

## Aspettando la notte

inframezzata da altri pensieri e dubbi...) vedi la sezione "Le Rivelazioni di Svala"

*Messaggio:*

Eventuali presenti hanno diritto a **Osservare CD 15** ogni round per notare lo strano comportamento dell'incantatore (il suo muovere le labbra) e di coloro che gli rispondono. Inoltre Svala non conosce l'incantesimo e quindi sulle prime avrà problemi a rispondere, fino a quando l'incantatore non le spiega come funziona. È quindi probabile che la cosa (e in particolare lo strano comportamento di Svala) attiri l'attenzione, spingendo la ragazza a interrompere comunque la conversazione e rimandare a sera.

### Se i PG insistono per volerle parlare

Intervengono dapprima due ragazze, dicendo ai PG di lasciare Svala in pace e schiamazzando (se siamo nella Casa Lunga) e quindi Olaf, di guardia alla casa lunga che prima avvisa i suoi e poi si occupa dei PG, dicendo loro che la giovane ha appena perso il suo promesso Snorri, e che è bene che la lascino in pace.

### Svala controllata da vicino

Se i PG si fanno insistenti, Askold sta pressoché appiccicato a Svala, seguendola in maniera palese, e spesso altri dei compagni di Einar sono nei paraggi. La giovane appare seccata e vorrebbe protestare (e non tratta certo Askold con grande gentilezza...) ma non intende mettersi apertamente contro i compagni di Einar.



## Aspettando la notte

**I PG hanno tre-quattro ore di tempo per esplorare il villaggio e raccogliere ulteriori informazioni e indizi sulla situazione**

### Indicazioni per il DM:

Terminato l'incontro con il re, i PG hanno occasione di raccogliere informazioni utili per il seguito dell'avventura, e possono farlo in libertà: la quantità e qualità di informazioni dipenderanno direttamente dalle scelte dei giocatori.

L'unico limite sarà dato dal tempo: prima del banchetto passeranno circa quattro ore (dopo tre ore, alle 16:00 circa, tramonterà il sole e i PG probabilmente andranno all'appuntamento con Svala). Lascia ai giocatori un'ora di tempo reale, trascorsa la quale annuncia (se coerente) che è ormai giunta la sera, passando alla parte successiva dell'avventura (eventualmente a questo punto avranno ancora diritto ad un tiro di Raccogliere informazioni per le ultime ricerche).

Dal momento che i PG possono di circolare liberamente per Noldholm, leggi con attenzione la descrizione del villaggio e poi il paragrafo Considerazioni Generali: ti forniranno gli elementi utili in generale per gestire la situazione. Quando li avrai padroneggiati, passa al paragrafo "Azioni specifiche" dove vengono analizzate in dettaglio le locazioni e gli eventi più interessanti.

## IL VILLAGGIO DI NOLDHOLM

In villaggio di Noldholm è un'isola fortificata in un territorio selvaggio, circondato da magri campi coltivati e da fitte foreste. Chiuso nel fiordo, è legato al mare da cui dipende per i commerci con Seull e gli altri villaggi della regione. Infatti, per tutto l'inverno i passi montani sono bloccati dalla neve.

Le dure condizioni di vita rendono la comunità salda e unita, e per questo il villaggio è ben diverso da quelli del sud.

- Non ci sono negozi. Ciascuno per quanto può è autosufficiente (gli uomini sanno riparare la loro casa, le loro armi e i loro attrezzi; le donne filano, tessono e tingono i loro abiti,...), mentre le risorse comuni, come il cibo, vengono amministrate su base paritaria, dalla comunità e dal re. Anche il fabbro e il carpentiere, due artigiani specializzati che si tramandano il loro lavoro di padre in figlio e che intervengono nel caso di lavori particolarmente complessi (forgia di armi, costruzione di navi,...) non hanno un vero negozio, quanto piuttosto un laboratorio.
- Non vi sono taverne, osterie o locande. Se i PG cercano alloggio saranno ospitati nella Casa Lunga. Qui dormono di solito anche Einar ed almeno due guerrieri, di più dopo i banchetti, quando la gente ubriaca si addormenta dov'è.
- Non c'è un tempio (per celebrazioni e riti utilizzano la Casa Lunga, o si recano in un santuario naturale nella vicina foresta)
- Le case del villaggio sono poco più che posti dove dormire: la vita del villaggio si svolge all'aperto, o, in caso di maltempo, nella Casa Lunga, che è allo stesso tempo sala riunioni, salone per banchetti, "piazza" del villaggio, reggia e tempio.
- Non vi sono serrature. Nel villaggio si conoscono tutti, e il controllo sociale è molto rigido, per cui non vi sono ladri: le porte non hanno serrature e possono essere chiuse solo da dentro (di solito prima di andare a dormire) con una sbarra.



### Le strade

Nel villaggio vi sono due sole strade: una che porta alla Casa Lunga, e una che lo attraversa tutto, arrivando fino alla fucina di Gunnar. Le straduciole sono pavimentate con rami e graticci, per impedire che la neve le renda impraticabili.

### La Casa Lunga

La struttura ricorda quella dei drakkar: il tetto (che arriva a sei metri di altezza) sfrutta le tecniche costruttive delle navi, ed è leggermente curvo, con ripidi spioventi in assicelle di legno, per resistere alla neve. Le travi portanti (anch'esse curve) giungono fino a terra, dove sono saldamente piantate in profondità, mentre dall'interno sono rinforzate da colonne di legno e traverse orizzontali. I muri perimetrali sono in pietre a secco. Una piccola tettoia ripara la parte anteriore della casa e l'ingresso principale.

Sul lato destro della casa vi sono due ali secondarie (9 x 9 metri), una adibita a magazzino, l'altra a stanza privata di Hrölfr, mentre la parte principale è divisa al suo interno da una parete divisoria di legno, alta 5 metri (non arriva fino al soffitto), che separa il grande salone (18 x 31,5 metri) dall'alloggio del re (18x18 metri).

I nordici chiamano "davanti" il lato corto cui giunge la strada dalle porte del villaggio, quello dove si apre l'ingresso principale, e considerano "retro" il lato lungo che dà verso la palizzata.

Non vi sono finestre e le uniche fonti di luce sono le tre porte (una principale, nella parte anteriore, una sul lato lungo di sinistra e una al fondo) e il fuoco che arde al centro della stanza. Il fumo esce da un buco nel soffitto, ma, in mancanza di una canna fumaria, in parte ristagna nella parte alta del tetto.

Gli stipiti della porta principale sono intagliati con scene di vita nordica e motivi geometrici, così come alcune travi interne. La sommità del tetto, alle due estremità, presenta sculture di draghi che si fronteggiano, ricavate dalle travi portanti.

Attorno alla Casa Lunga (sui due lati corti e sul lato lungo che dà verso il villaggio) vi sono dei pali in cima ai quali sono fissate delle torce: sono accese alla sera (non tutte le notti ma almeno in quelle di festa e, adesso, di pericolo).

### Sala grande e magazzino

Una pedana di assi grezze, rialzata di mezzo metro, corre lungo i muri in pietra, e viene usata come ripiano per appoggiarvi casse e botti, come basso tavolo da lavoro (inginocchiandosi per terra), o come sedile –in alternativa è possibile sedersi anche su solide panche e sgabelli a tre gambe. Il pavimento

è in terra battuta, coperto in alcuni punti con stuoie e pelli di poco pregio.

Per i banchetti viene preparata in mezzo alla sala una tavolata con plance e cavalotti (conservate nel magazzino, insieme a casse di cibo e botti di birra), e nei momenti importanti, viene stesa una vecchia pelle d'orso e su di essa viene posto un alto seggio, su cui si siede re Hrölfr

### Stanze del re

L'alloggio del re è composto da due ambienti: uno ricavato dalla parte finale della Casa Lunga, in cui Hrölfr vive con la sua famiglia, riceve i suoi sudditi e amministra il villaggio, e uno suo, strettamente privato.

La stanza principale, a sua volta, è divisa in due zone: la parte centrale è ricca (armi e scudi sono appesi alle pareti, e sul pavimento vi sono più pelli e pellicce) ed è dominata da una pedana rialzata posta attorno al fuoco, che viene utilizzata per sedersi quando il re consulta i suoi guerrieri; la parte in fondo alla stanza è invece occupata dalle donne, e ospita i telai per tessere e gli attrezzi per cucinare.

La stanza privata del re, dove il re dorme, custodisce i trofei e i cimeli suoi e di suo padre.

- pellicce d'orso, di lupo, di puma, tra cui una enorme e antica pelliccia di un orso delle caverne
- un'armatura di scaglie
- una panoplia di armi (asce e spade normali)
- coppe, vasi, statuette, scatole intarsiate frutto dei commerci con il sud
- oggetti strani, come collezioni di denti d'orso, corni, teschi particolari, rocce strane,...
- uno scrigno di ferro con una buona serratura (CD 30) che contiene monete, gioielli e pietre preziose per un valore di circa 5000 mo.



### Le altre case del villaggio

La struttura è sempre la stessa: travi portanti che arrivano fino a terra, tetto (che supera i tre metri di altezza) in assicelle o paglia intrecciata, muri perimetrali in pietre a secco o legno e terra.

Lo spazio interno, più o meno ampio, raramente viene suddiviso con pareti e giostra attorno al focolare centrale che riscalda e illumina la casa. Non vi sono finestre, e l'unica altra fonte di illuminazione è la porta di ingresso e l'eventuale porta sul retro. Attorno vi sono bassi tavoli da lavoro, botti e casse, cassapanche, sgabelli, giacigli rialzati in fieno, scaffali per pentole di metallo o di cotto.

Sovente, sul retro delle case vi sono piccole baracche destinate agli animali domestici, come oche, capre, maiali, e per i più fortunati, cavalli. I cavalli da guerra sono radunati tutti a metà paese.

## Aspettando la notte

All'interno delle case, non vi è quasi nulla di valore: gioielli e preziosi sono per lo più indossati, e ciò che eventualmente rimane è nascosto in un luogo sicuro o sotterrato nel pavimento della casa (in terra battuta).

### Abitanti di Noldholm

Per avere indicazioni in dettaglio sui diversi nuclei familiari e sapere in quali case vivono, consulta le tabelle centrali.

Se invece ti servono statistiche dei PNG minori, fai riferimento alla tabella centrale e alla scheda "Gli abitanti di Noldholm" a pagina 12.

## CONSIDERAZIONI GENERALI

Oltre agli spunti ed indizi dati in precedenza, se i Giocatori sembrano spaesati e incerti su cosa fare, dai loro qualche pista da seguire: effettua una prova di **Ascoltare CD 15** e inserisci nelle descrizioni i seguenti elementi:

*Mentre la Casa Lunga comincia a svuotarsi, udite distintamente un martellare attutito dalla distanza provenire dal fondo del villaggio (è il fabbro: cfr.) e i nitriti e lo scalpitare di un cavallo più vicini, sul retro della Casa Lunga (Il cavallo di Ulf: cfr.).*

Inoltre, quando escono dalla casa, **Osservare CD 15:**

*Uscendo dalla Casa impiegate un po' a riabitare gli occhi a bianco abbagliante della neve. Poi notate che la nube di fumo che si innalzava in cielo da dietro il costone, ad occidente, quella che avevate notato arrivando al villaggio, si è molto ridotta (Sono le pire che stanno terminando di bruciare: cfr.)*

### Atteggiamento generale: tensione ed inquietudine

In seguito all'interazione diretta con la gente del villaggio le attitudini dei singoli abitanti potranno cambiare e differenziarsi, ma, a meno di casi limite, l'atteggiamento della maggioranza resterà comunque quello determinato nella sezione precedente.

Tutti sono affaccendati nei loro lavori. Le donne cucinano, conciano, fanno sciogliere la neve per ottenere acqua, tessono. Gli uomini che non sono fuori a caccia affilano le armi, riparano attrezzi, eseguono lavori di intaglio, spaccano legna. I bambini giocano per ogni dove, e se i PG danno loro confidenza iniziano a seguirli (v. dopo)

Tuttavia, da tanti indizi che dovrai disseminare nelle descrizioni si percepisce tensione e inquietudine:

- la gente trasale spaventata se qualcuno gli viene vicino all'improvviso;
- i guerrieri girano per il villaggio con una mano posata sulla propria arma
- pochi sorridono o sembrano spensierati;
- non si sentono risate se non quelle dei bambini;
- alcuni abitanti sono silenziosi, camminano con lo sguardo a terra, rispondono per monosillabi;
- tutti gli uomini impegnati al lavoro tengono accanto a sé un'arma.

Esempi di queste situazioni si possono dare anche in seguito a tiri di **Ascoltare** e **Osservare** richiesti dai PG per notare qualcosa di strano/particolare.

### Einar fa sorvegliare i PG

A meno che (ardue) azioni mirate migliorino l'atteggiamento di Einar fino ad amichevole (o premuroso), i PG saranno tenuti d'occhio: gli uomini vicini al figlio del re (vedi schede "Compagni di Einar") non li seguono apertamente (sarebbe un'azione di troppo scortese: il re lo verrebbe a sapere e non gradirebbe) ma si appostano in giro per il villaggio, per osservare cosa fanno gli stranieri.

I giovani guerrieri tentano di non essere notati, osservando dai cortili delle loro abitazioni, passeggiando in piccoli gruppi, seguendo i PG solo per brevi tratti, facendo finta di essere occupati in altri lavori e discussioni. Nel caso i PG rivolgano la parola a qualcuno, cercheranno nei limiti del possibile di ascoltare cosa dicono.

In genere si limitano a registrare cosa i PG fanno e domandano. Intervengono solo nel caso in cui colgano un PG a fare qualcosa di inopportuno o palesemente contro le regole del villaggio.

### A - Intervento di censura

- i PG fanno troppe domande su argomenti sensibili -in particolare sulle morti misteriose e sul mostro.
- i PG fanno osservazioni su Einar che possono metterlo in cattiva luce

Per lo più sarà sufficiente un intervento verbale: arrivano e si inseriscono semplicemente nella conversazione. Tuttavia, in casi estremi si chiamano a raccolta (vedi sotto).



## Aspettando la notte

### B - Chiamata a raccolta

- i PG stanno per ottenere informazioni sensibili
- i PG si dimostrano scortesi, maleducati o intimidiscono in maniera pesante qualcuno
- i PG si dimostrano violenti e vengono alle mani con qualcuno
- un PG sparisce e non si riesce più a rintracciarlo: v. "Furtività nel villaggio" (si radunano per chiederne conto ai PG)
- i PG si comportano in maniera sospetta –ma non ci sono accuse specifiche e circostanziate: altrimenti, vedi il paragrafo "Furtività nel villaggio"

Per chiamarsi a raccolta i compagni di Einar portano le mani alla bocca per riprodurre per tre volte l'ululato di un lupo. Per riprodurre il segnale (una volta sentito), è sufficiente una prova di **Raggiare CD 15** o di **Intrattenere (cantare) CD 10**, **Conoscenze (natura) CD 15**. Un segnale sbagliato attira solo due o tre giovani, mentre un richiamo corretto li attira tutti, Einar compreso.

A partire dal secondo round dopo il segnale, convergono sul posto 1-2 compagni di Einar, 2-3 nel terzo round e 3-4 per ogni round successivo, fino a quando tutti e dodici i giovani non sono sul posto.

Inserisci lo stesso Einar in uno dei primi tre gruppi. In breve si radunano anche altri abitanti, preoccupati.

A meno che la cosa non si risolva rapidamente e senza testimoni, l'accaduto arriverà alle orecchie del re Hrölf, che ne domanderà ragione ad Einar in privato. Se questo non ha accuse fondate contro i PG (vedi quanto scritto in proposito per "Il re giudica i PG"), il re riprende suo figlio e gli intima di far cessare ogni azione scortese nei confronti degli ospiti. Da quel momento avrà fine l'azione di spionaggio nei confronti dei PG (ma probabilmente sarà ormai già sera).

### C - Allarme generale

In generale, viene dato l'allarme se i PG vengono percepiti come un pericolo per il villaggio e solo se ci sono prove o testimoni che permettano di sostenere l'accusa davanti al re.

- i PG sono sorpresi in flagrante a commettere reati: furto, danneggiamento, estorsione,...
- un PG viene sorpreso a muoversi furtivamente in zone sensibili, come le stanze di re.
- i PG feriscono o uccidono qualcuno, anche se nel corso di un duello

L'uso di incantesimi peggiora ulteriormente la loro posizione.

Quando viene dato l'allarme, Noldholm diventa un risonare di corni, e i bambini sono portati nelle case dove si chiudono anche le donne. Tutti gli uomini convergono sul posto armati, compreso re Hrölf; a fianco del re c'è anche il vecchio guerriero Thorgal flagello dei lupi, arrivato guardacaso proprio pochi istanti prima –in caso di problemi difenderà il re.

### Il giudizio del re

Una volta arrivato, ascolta le ragioni delle due parti e valuta il da farsi:

- Se la situazione volge a favore dei PG (è chiaro che sono innocenti e/o che sono stati accusati ingiustamente): il re richiama il figlio e, venuto a sapere che sta facendo sorvegliare i PG, pone fine all'azione di spionaggio.
- Se la situazione non è chiara: il re non prende provvedimenti contro i PG e, in privato, riprenderà Einar per l'uso ingiustificato del segnale d'allarme. Tuttavia molti daranno fiducia a Einar (con conseguente peggioramento dell'attitudine generale).
- Se i PG sono riconosciuti colpevoli di colpe non gravi: re Hrölf prende atto dell'errore dei PG e lo condanna, dichiarando che dovranno lasciare il villaggio il giorno successivo (in seguito, dopo l'attacco del mostro, se i PG vorranno aiutarli contro di esso ritornerà sulle sue decisioni): l'attitudine generale del villaggio decrescerà di un grado ma, in ossequio alla legge dell'ospitalità, i PG saranno comunque invitati al banchetto.
- Se i PG sono riconosciuti colpevoli di colpe gravi: vengono immediatamente cacciati dal villaggio, accompagnati alle porte e buttati fuori in malo modo. Tutti i guerrieri del villaggio, Thorgal compreso, li attaccheranno se opporranno resistenza o se cercheranno di rientrare. Solo il giorno dopo, se i PG chiederanno udienza al re e si dichiareranno in colpa e pentiti, potranno avere una seconda opportunità (naturalmente, adattando la cosa alla situazione specifica).



### Se i PG scoprono di essere spiati

Effettua un tiro **Osservare CD 20** per i PG (usa il bonus del PG con più gradi in Osservare) ogni quarto d'ora che girano per il villaggio, oppure su richiesta diretta dei Giocatori. In caso di fallimento, per non destare sospetti, dai informazioni su particolari dell'ambiente o delle attività, inserendo magari qualche indizio di nervosismo diffuso (cfr. "Atteggiamento generale: tensione ed inquietudine"). Altrimenti, i PG hanno notato qualcosa di strano (un giovane che li stava fissando e distoglie lo sguardo; un guerriero che devia il proprio cammino quando vede che vengono nella sua direzione; un uomo che

## Aspettando la notte

lavora su qualcosa, ma è sempre allo stesso punto, perchè continua a guardarsi intorno; uno che si ferma di colpo e inizia a parlare con il primo abitante gli capita a tiro, tendendo però l'orecchio a quello che dicono i PG;...).

Se i PG osservano con attenzione chi li tiene tiene d'occhio: dai una descrizione di base (almeno la prima volta farla dettagliata e parlare anche della presenza di una zanna di lupo legata intorno al collo). Un tiro di **Intelligenza CD 12** permetterà di identificare l'individuo come uno di quelli che spalleggiavano Einar alla Casa Lunga.

Se i PG iniziano a guardarsi attorno di sovente: la **CD della prova sale a 25**, per via del fatto che chi li osserva può accorgersi dell'attenzione dei PG e dissimulare meglio.

I PG possono provare a reagire in diversi modi:

### A - Facendo capire di essersi resi conti di essere sorvegliati

Questo tipo di reazione non avrà effetti: anche se i compagni di Einar capiscono di essere stati scoperti nella loro azione di pedinamento non varieranno comunque il loro comportamento.

### B - Accusando in pubblico i compagni di Einar

I PG possono far leva sulle leggi dell'ospitalità, cui i nordici tengono molto, ma i seguaci di Einar punteranno sul fatto che quello è il loro villaggio -non sono certo loro a dover rendere conto a qualcuno su quello che fanno- e sulla necessità di assicurare la sicurezza di tutti.

In generale, l'accusa non ha effetti positivi per i PG: gli astanti danno ragione ai compagni di Einar, e il loro atteggiamento decresce di un grado, se i PG non sanno giocarsela bene e recuperare la situazione.

Solo nel caso in cui i PG gestiscono l'evento in maniera molto positiva (sono molto convincenti, hanno ottime idee o portano prove decisive a loro favore) e l'atteggiamento generale è amichevole o superiore, qualcuno parla in loro difesa (fai capire ai PG che la gente è dalla loro parte) e qualcun altro va a parlare della situazione con il re (vedi dopo).

### C - Andarne a parlarne con il re

Il giusto atteggiamento è chiedere ragione al re del comportamento dei giovani guerrieri, senza 'fare la spia' né 'accusare' direttamente suo figlio, o, peggio, sentendosi in diritto di pretendere giustizia: in questo caso Hrólfur giustifica il comportamento del figlio con la sua preoccupazione per la sicurezza del villaggio, ma riconosce che sono state infrante

le leggi dell'ospitalità e domanda scusa. Poi, in privato, riprende il figlio, facendogli sospendere la sorveglianza sui PG che di lì a poco i PG non saranno più seguiti.

Se invece i PG si comportano male nel pretendere un suo intervento, il re, uomo giusto, agisce come sopra, ma il suo atteggiamento (e di riflesso l'atteggiamento generale) decresce di un grado.

### Furtività al villaggio

Qualche PG potrebbe decidere di utilizzare incantesimi o abilità per aggirarsi furtivo nel villaggio, ascoltare i discorsi dei nordici, frugare case, introdursi negli alloggi del re.

#### Far perdere le proprie tracce

Se i PG sono sorvegliati dai compagni di Einar, il primo problema da superare è non far notare la propria assenza. Finché i PG sono tutti assieme sarà immediato individuare la mancanza di un PG; se invece si separano e/o sono in abitazioni private, seguirli diventa più complicato, e quindi i compagni di Einar impiegheranno più tempo a rendersi conto dell'assenza.

Quando ci si accorge che un PG manca all'appello, viene rapidamente cercato in tutto il villaggio (impiegando circa 15 minuti), quindi viene chiesto agli altri PG dove sia (eventualmente inserendo la domanda in un discorso generico), per poi domandare/ordinare loro di portarli da lui.

Se il comportamento dei PG è tale da far avere loro dubbi fondati, si chiamano a raccolta e accusano i PG di comportamenti loschi (vedi "B - Chiamata a raccolta").

### Intrudersi nelle case

Le porte di giorno sono per lo più aperte, accostate, ma i padroni sono sovente nelle vicinanze; le poche porte chiuse sono sprangate con una sbarra (non vi sono serrature), e il proprietario è all'interno.

Le porte sono in legno resistente e richiedono una prova di **Forza con CD 23** per essere sfondate (se sbarrate).

In alternativa è possibile cercare di entrare dal buco nel tetto.

Raggiungere il buco dall'esterno: 6 metri di **Scalare CD 10**.

Raggiungere il buco dall'interno: 6 metri di **Scalare CD 25** (la pendenza del soffitto è contraria all'azione)

Con un tiro riuscito ci si muove di un quarto della propria velocità ma ci si può muovere fino a metà della propria velocità accettando una penalità di -5. Un tiro fallito di 4 o meno significa che non si riesca a procedere, se fallito di 5 o più comporta una caduta.





Saltare giù: Saltare CD 15 o Acrobazia CD 15 per evitare danni, altrimenti si subiscono 1d6 danni debilitanti. Nel caso invece si cada invece di saltare, si può effettuare una prova di Acrobazia CD 15 o subire 1d6 pf.

### Se i PG riescono ad aggirarsi furtivi senza essere scoperti

Girando non visti per il villaggio è possibile origliare i dialoghi dei nordici e raccogliere in questo modo 3 tipi di informazioni:

- 1) per lo più, questioni private (lavori da fare, famiglie...) di nessun interesse
- 2) tre o quattro normali informazioni, prese dalle tabelle iniziali. In questo caso, i nordici non avranno le solite remore per raccontare qualcosa di cui non si dovrebbe parlare con gli stranieri (ad esempio informazioni sulla carestia o sul figlio del re), nota però che non parlano neanche tra di loro del Mostro e dei morti, poiché porta male
- 3) se i PG perseverano (impiegando tutto il tempo a loro disposizione) tuttavia potranno notare alcuni accenni alla situazione del villaggio: scampoli di conversazione in mezzo ad altri discorsi (“Non possiamo andare avanti così...”, “Troppi sono morti”, “Che gli dei lo maledicano!”, “Questa notte, questa notte avrà pane per sui denti...”) e nordici che -quando non sanno di essere visti- hanno facce dure e angosciate e sembrano arrovellarsi su qualche problema più grande di loro...

I PG possono anche frugare le case e cercare di rubare oggetti di valore, ma questo darà risultati meno confortanti e utili -nelle povere case non ci sono indizi e le cose di valore (con la sola eccezione dell'alloggio del re) sono indossate o sepolte nel pavimento.

Possono però incontrare i PNG presenti nelle case (Helga; Yrsa e il ferito; il fabbro): adatta gli incontri descritti in quei paragrafi alla situazione e al fatto che il PG assiste alla scena senza essere visto.

### Se i PG sono scoperti

L'essere colti in flagrante è già di per sé un motivo di sospetto e di accusa -anche se i PG furtivi non stavano effettivamente commettendo reati: a meno che i PG non superino sé stessi nel cercare di discolparsi e/o spiegare il proprio gesto, sono portati davanti al re che, sentiti i testimoni, in linea di massima li riconosce colpevoli di colpe non gravi (vedi “Il giudizio del re”).

## AZIONI SPECIFICHE

### Indicazioni per il DM:

Qui di seguito sono descritti eventi e incontri particolari che avvengono in risposta alle azioni dei PG: proprio per questo, è molto improbabile che i PG riescano a vivere tutti questi incontri, anche visto il poco tempo a disposizione. Non è necessario farli giocare tutti: scegline due o tre, assecondando le scelte dei PG, e tralascia gli altri.

Un solo evento deve avvenire comunque: dopo circa un'ora e mezza, inserisci un incontro con Svala (vedi “Svala va a prendere le erbe”).

Qui di seguito trovi tutte le informazioni, e gli strumenti da utilizzare per gestire lo svolgersi della vicenda, organizzate secondo le principali (e più sensate) linee di condotta dei PG

Tuttavia, proprio questa libertà di azione dei PG rende impossibile prevedere e coprire ogni possibile situazione, e quindi sarà compito tuo adattare con buon senso e coerenza l'avventura alle effettive scelte dei giocatori.

Nota che molti degli avvenimenti descritti in questa parte dell'avventura si possono verificare anche se gli abitanti di Noldholm sono maldisposti, e cercano di evitare i PG: infatti, per elementare cortesia un minimo di dialogo e di interazione c'è sempre, anche se molti all'avvicinarsi dei PG girano al largo e fanno finta di essere totalmente presi da quello che stanno



facendo.

### A - Restare nella Casa Lunga

Questa è la meno proficua delle scelte che i PG possono compiere

*Le donne rimaste nella sala iniziano ad affaccendarsi spostando sgabelli e panche, e facendo la spola tra un'ala secondaria della Casa Lunga e la grande sala per portare botti, vassoi e bracieri.*

*Dopo un po', una di loro vi si avvicina e vi chiede gentilmente di uscire dalla Casa Lunga, perché devono sistemare i tavoli e preparare ogni cosa per il banchetto della sera.*

Cerca di convincere i PG ad uscire utilizzando i rumori che giungono da fuori. Dal retro della casa giungono i nitriti di un cavallo, mentre più in lontananza odono il ritmico rumore del metallo battuto (vedi “Gunnar al lavoro”).

### Se i PG si offrono di dare una mano

## Aspettando la notte

Le donne, stupite, apprezzano il gesto ma ribattono dicendo che gli ospiti non devono lavorare, che questi sono lavori da donna, che più persone farebbero solo confusione e infine che, non sapendo dove sono conservate le cose e come debbano essere sistemate, difficilmente gli stranieri potrebbero essere d'aiuto. Troppa insistenza rende maldisposti le donne presenti (ad eccezione di Svala, che desidera comunque che i PG se ne vadano), così come anche l'uso di magia per sistemare il salone.

### Se i PG si mettono a chiacchierare con le donne

Scambiare quattro chiacchiere con le donne affaccendate permetterà di avere informazioni sulla situazione generale, come descritto nel capitolo "Arrivo al Villaggio".

Se invece passano l'intero pomeriggio a parlare con le donne, acquisiscono informazioni come per una prova di Raccogliere Informazioni, descritta nella sezione corrispondente (vedi pag.).

Svala, comunque, eviterà di parlare con loro e si terrà defilata, mentre Askold la terrà d'occhio da un angolo appartato della sala.

### Se i PG vogliono parlare con re Hrólfr

Il re, prima di recarsi nella parte della Casa Lunga che utilizza come alloggio privato, spiega ai PG che intende ritirarsi nella sua stanza per curare i suoi affari.

*"Ciò che era giusto dire è già stato detto. Ci sarà di nuovo tempo per le parole questa sera al banchetto"*

Non dice quali siano perché non sono affari dei PG: per tua informazione, deve farsi spalmare unguento su di una vecchia ferita che gli duole e poi vuole riparare l'elmo cerimoniale. Inoltre, Einar gli ha chiesto di non parlare ai PG del mostro e lui ha deciso di accontentarlo, almeno per il momento. Il re rimanda alla sera ogni tentativo di parlare ancora con lui, con sempre maggiore energia.

Se i PG si fanno troppo insistenti:

- 1) domanda loro di lasciare la Casa Lunga
- 2) si acciglia e infervora parlando dei doveri dei PG come ospiti, che lui era convinto conoscessero e che comunque in questa terra devono rispettare.
- 3) chiede un'ultima volta ai PG di andarsene e, se non lo fanno, per lui sarà come l'avessero fatto "Se io chiedo di uscire la mia casa è vuota", si limiterà a dire e con calma torna ad occuparsi in silenzio delle sue faccende, senza rispondere ai PG (l'atteggiamento del re nei confronti dei PG peggiora però di un grado, fino a maldisposto).

Se i PG dicono apertamente al re di aver capito che c'è qualcosa che non va al villaggio, affermando di

voler aiutare Noldholm, Hrólfr sarà più disponibile, non negherà che il villaggio stia attraversando un momento difficile ma dirà nuovamente loro che avranno modo di parlare di questo in un altro momento.

### B - Andare dietro la Casa Lunga: il cavallo

Se i PG si recano dietro alla casa lunga, seguendo i nitriti, si imbattono in Ulf (un massiccio uomo barbuto di una quarantina d'anni) e il suo grande cavallo nero.

*Uno degli uomini che erano presenti nella sala, di mezz'età e corporatura massiccia, è vicino a un bel cavallo da tiro, mentre altri tre uomini, anch'essi non giovanissimi, stanno in disparte, guardando la scena in silenzio, con espressione seria. L'uomo vicino al cavallo accarezza la sua criniera e gli mormora parole all'orecchio.*

Ascoltare CD 10: l'uomo sta dicendo

*"...hai portato le travi della casa in cui ho potuto sposare mia moglie e mi hai dato ricchezza trasportando le pelli conciate ai mercati oltre le montagne. Di questo io ti ringrazio. Sei stato un compagno fidato e un amico nel lavoro. Ora ti chiedo un ultimo servizio, per me e per il tuo re, poi avrai riposo e verdi praterie su cui correre"*

Uno degli uomini intenti a osservare, di nome Bjorn, farà segno ai PG di far silenzio e non intervenire e, nel caso in cui i PG si facciano comunque avanti, cerca ancora di trattenerli, spiegando a mezza voce che Ulf sta dando l'ultimo saluto al suo cavallo e che non è il caso di disturbarlo.

I quattro uomini vogliono macellare il cavallo per il banchetto della sera, dal momento che non hanno altro cibo da offrire. E infatti, se i PG non lo fermano:

*L'uomo vicino al cavallo dà un'ultima carezza al muso dell'animale, mentre estrae un lungo pugnale (pausa di un paio di secondi per dare il tempo ai Giocatori che vogliono intervenire di dichiarare eventuali azioni dei loro PG)*

*e poi con un movimento deciso lo pianta nella nuca dell'animale, uccidendolo.*

Una volta che Ulf ha ucciso il suo cavallo con un colpo di grazia, i guerrieri si mettono a macellarlo e a prepararlo per cuocerlo. All'inizio lavorano in silenzio e rispondono ai PG sottovoce, poi l'atmosfera di imbarazzato cordoglio pian piano se ne va, e si comportano normalmente. Solo Ulf resta per tutto il tempo in silenzio, afflitto.



## Aspettando la notte

Se i PG lo fermano e trovano un modo per evitare che il cavallo sia macellato, per esempio offrendo qualche altro tipo di animale da carne, avranno la gratitudine di Ulf, il cui atteggiamento salirà di un grado (almeno fino ad "amichevole").

Per informazioni sulla caccia, sui motivi che bloccano la pesca (Balawar), e sull'inverno rigido, vedi "Informazioni generiche".

### C - Vagare per il villaggio

#### c1 - Aiutare

Se i PG vogliono aiutare qualcuno nelle sue faccende

Dei PG particolarmente buoni e volenterosi potrebbero voler ricambiare l'ospitalità dei nordici con servizi e lavori quali spaccare legna, affilare armi, riparare oggetti. Il gesto è ben visto, ma in generale la risposta è

*"No, grazie, riposatevi. Se vi fermerete a lungo avrete modo di fare la vostra parte e mostrare il vostro valore".*

Inoltre, è già tardi per iniziare attività più impegnative come andare a caccia o simili.

Se però i PG insistono, gli abitanti li lasceranno fare e l'attitudine di coloro che i PG aiuteranno migliorerà di un grado. E alla fine sarà anche offerto loro dell'idromele.



#### c2 - Intrattenere

Se i PG intrattengono gli abitanti di Noldholm

Se i PG utilizzano l'abilità intrattenere (CD 17) o danno spettacolo con le loro azioni, si viene presto a formare un piccolo pubblico, composto per lo più da bambini (Runa, Ljot, Frigg, Ingrid, Ottar, Hrefna, Hrodny, Ottar, Boe). Gli adulti passano, si fermano un po', poi tornano alle loro faccende: non vi sono mai più di 5-6 adulti per volta. Se lo spettacolo si protrae, o sembra molto interessante, i presenti dicono che quello non è il momento adatto per quelle cose, e suggeriscono ai PG di proporre la loro esibizione nel corso del banchetto.

#### c3 - Giocare coi bambini

Se i PG giocano con i bambini

Possono farlo solo se l'atteggiamento generale è almeno indifferente: altrimenti gli adulti interverranno per portare in casa i bambini.

Come tutti i bambini, anche i bambini di Noldholm saranno deliziati dal fatto che un grande sta spendendo il suo tempo per loro, e -senza gli imbarazzi degli adulti- dedicheranno ai PG la loro totale attenzione e ammirazione. Gli adulti, inoltre, negli ultimi mesi si sono sempre seri, e giocano di rado con loro.

Ogni gioco o racconto proposto dai PG sarà accolto con gioia e presto si formerà una gruppo di dodici-quindici bambini che seguirà gli stranieri ovunque essi vadano (purché all'interno del villaggio).

TAB - Informazioni ottenibili dagli uomini che macellano il cavallo

Informazioni palesi	Informazioni disponibili (date se i nordici non sono diffidenti)	Condizione	Informazioni sensibili
La caccia è andata male, e quindi non avevano altra carne per il banchetto	Quello è uno degli inverni più rigidi che memoria umana ricordi, cacciare è ancora più difficile del solito	<i>Se i PG li interrogano con insistenza</i>	Il villaggio corre il rischio di una carestia (ma saranno seccati di doverlo ammettere, e il loro atteggiamento scenderà di un grado, fino a un massimo di "maldisposto")
	Non è il primo cavallo che viene macellato per essere mangiato. Ne avevano anche ucciso uno il mese prima, per festeggiare un matrimonio.		
	In effetti, anche la pesca e la caccia alle foche si		

## Aspettando la notte

Se i PG chiedono che siano i bambini a scegliere il gioco

I bambini vogliono giocare ai guerrieri che combattono i mostri. Tutti loro faranno i guerrieri, con spade e lance di legno, e il PG più simpatico (perché è quello che se li coccola di più, o per il suo carisma) sarà scelto come l'Eroe che aiuta i guerrieri, mentre il PG con il migliore physique du role (abbigliamento o basso carisma) sarà scelto per fare il mostro. La raccomandazione però sarà:

*"Facciamo che tu fai il Mostro. Ma questa volta il Mostro poi muore, d'accordo?"*

Quando il gioco ha termine, Frigg, un bambino che ha preso confidenza con i PG si avvicina al più simpatico di loro e gli chiede:

*"Ma voi... avete mai incontrato un Mostro?"*

Se la risposta dei PG è affermativa il bimbo dirà

*"E come mai non siete morti?"*

*In quel momento arriva la madre, che dicendo "Non dar fastidio ai nostri ospiti, Frigg"*

lo trascina via con sé. Il bambino si chiude in un imbarazzato silenzio e la madre si trincerava dietro un

*"Sapete come sono i bambini, sempre la testa tra le nuvole"*

Se i PG si fanno insistenti nel domandare, la donna chiede espressamente di essere lasciata in pace e si chiude in casa.

Se i PG fanno domande ai bambini

Mettendo assieme un po' di indizi, i PG potrebbero porsi alcune domande acute sulla situazione, del tipo: perché i bambini parlano di Mostri? Ne hanno visto uno? Che sta succedendo? E decidere quindi di saperne di più interrogando i piccini. Questa mossa astuta (i bambini sono facili da raggirare e non sanno

mantenere i segreti) sarà però neutralizzata dai genitori dei fanciulli che vengono a prenderli proprio quando stanno per rivelare ogni cosa ai PG

In ogni caso, i bambini non sanno molto degli attacchi del gigante perché i grandi, per non traumatizzarli, li hanno tenuti il più possibile all'oscuro.

### c4 - Far domande in giro

Se i PG interrogano gli abitanti

Per le informazioni i PG possono ottenere parlando con gli abitanti di Noldholm fai riferimento, a seconda degli argomenti affrontati, alle Informazioni sulla situazione generale, eventualmente a quelle sulla caccia e sulla carestia (vedi le tabelle corrispondenti).

Fai riferimento alle schede e ai box per le eventuali domande su re Hrölf, sullo scaldo, su Thorgal flagello dei lupi e sugli altri personaggi di Noldholm, oppure per informazioni generiche sul villaggio.

In caso chiedano notizie sulla fondazione del villaggio e di re Halfdan, fornisci ai PG informazioni generiche (qualcosa in più se interrogano gli anziani), ma comunque senza rivelare dettagli importanti come quelli relativi a Färbauti (fai riferimento alle

informazioni in merito della tabella "Conoscenze sullo specifico villaggio e clan" e, con molta cautela, alla ballata dello scaldo)

Qui di seguito vengono poi specificate le informazioni sensibili su Einar e Svala:



A – Chiedere di Einar e dei suoi compagni cf. tabella

TAB - Informazioni su Einar e i suoi compagni			
Einar e i suoi compagni: Informazioni palesi	Informazioni disponibili (date se i nordici non sono diffidenti)	Condizione	Informazioni sensibili
Il figlio del re è un grande guerriero molto orgoglioso.	La pelle immacolata che indossa sempre apparteneva a un lupo-demone dell'inverno che lui stesso ha ucciso, da solo.	Parlando a qualcuno almeno amichevole che non sia dei seguaci di Einar (anziani e donne possono essere i più adatti). Lo confidano solo quando sono certi di non farsi sentire da altri.	E' un grande guerriero, ma per essere un grande re dovrà imparare l'umiltà e la saggezza
	Einar ha attorno a sé un gruppo di guerrieri e cacciatori molto abili. Giovani cresciuti insieme a lui che ora sono di grande aiuto per il villaggio.	Chiedendo a qualcuno almeno amichevole dettagli su strategie/abitudini di questo gruppo.	Einar e i suoi compagni usano dei segnali convenzionali tra di loro, come la zanna di lupo appesa al collo o l'ululato come richiamo. (Su richiesta: L'ululato è ripetuto tre volte per chiamarsi a raccolta)



## Aspettando la notte

### B – Chiedere di Svala

Da una descrizione i più saranno in grado di identificarla. Qualcuno potrà fare qualche accenno sul suo carattere indipendente e determinato.

Su richiesta, gli abitanti potranno anche indicare che abita nella Casa Lunga e parlare del suo lutto per la morte di Snorri che doveva diventare suo marito.

Se vengono chiesti chiedono dettagli sulla morte di Snorri gli abitanti parleranno di un ‘incidente’, cercheranno di cambiare discorso e non vorranno aggiungere altro.

Fare eccessive domande su una donna, per giunta in lutto, può causare diffidenza e sospetto: è possibile che peggiori l'attitudine degli astanti e che l'interesse dei PG giunga alle orecchie di Einar.

Gestisci la cosa seguendo le azioni dei PG e effettuando -se necessario- prove di Raggirare, Diplomazia (CD 20 con malus fino a +15 sulla base dell'atteggiamento degli interlocutori) o altro. In genere un tiro fallito porta a non avere informazioni e peggiorare l'attitudine.

Einar viene a sapere di questo domandare in giro se:

- nelle prove legate all'approccio dei PG, il fallimento è maggiore di 5
- chiedono informazioni proprio a un seguace di Einar -se i PG non specificano che si premurano di cercare di capire con chi hanno a che fare prima

di fare queste domande e le fanno a varie persone considerare la terza automaticamente un seguace di Einar

- chiedono informazioni davanti a grossi gruppi di persone.

### D-Puntare a raccogliere informazioni

A meno i PG decidano altrimenti, e scelgano di non dedicarsi alla ricerca di informazioni / interazione con la popolazione o di sospenderla dopo poco, termina questa fase con una prova di Raccogliere Informazioni (in genere prima che i PG tornino alla Casa Lunga per il banchetto), applicando i seguenti modificatori legati all'atteggiamento generale della gente del villaggio nei confronti dei PG:

Ostili	-10
Maldisposti	-5
Indifferenti	+0
Amichevoli	+5
Premurosi	+10

In base ai modi e all'impegno e dei PG nella ricerca di informazioni puoi inoltre applicare modificatori aggiuntivi da -5 a +5 (a tua discrezione).

A seconda del risultato della prova, i PG avranno a disposizione le informazioni contenute nella tabella

TAB - Raccogliere Informazioni

CD	
10	Dai loro le informazioni palesi che non hanno ancora raccolto (vedi tabelle: (Informazioni generiche, Informazioni sulla caccia e sulla carestia, Informazioni sulle pire funebri e i morti).
15	-Lo scaldo di re Hrólfr è molto bravo, sperano torni in tempo per cantare qualche vecchia saga durante il banchetto della sera [si è allontanato dal villaggio con Thorghal, v.] (“Informazioni generiche”) -Il figlio del re è un grande guerriero molto orgoglioso. La pelle immacolata che indossa sempre apparteneva a un lupo-demone dell'inverno che lui stesso aveva ucciso da solo. (“Informazioni su Einar e Svala”)
20	-Balawar deve aver bevuto veleno che gli ha corrotto il cuore, perché non si era mai comportato così. Aveva sempre accettato i loro doni, prima, lasciando aperta la via del mare. (“Informazioni generiche”) -Il vecchio Oten, che vive al porto, patisce più di tutti gli altri il non poter prendere il mare. (“Informazioni generiche”) -Vi rendete conto che c'è qualcosa di cui non vogliono parlare: un doloroso segreto in merito al quale cambiano argomento o si chiudono nel silenzio se cercate di capire di che si tratti.
25	-Vicino al villaggio si trova un lago maledetto. Non c'è alcun pesce nelle sue acque e in quella zona vivono ancora meno animali che nel resto della foresta. (“Informazioni generiche”) -Una bambina, Ragnhild, è scomparsa un mese prima e non sanno che fine possa aver fatto. Il corpo non è stato trovato, ma ormai sono convinti che debba essere morta. Povera piccola, e povera la madre. (“Informazioni su Helga e la sua bambina”) -Sono molto lieti che voi siate al villaggio, perché “Di guerrieri non c'è n'è mai abbastanza”
30	-Il figlio del re è un grande guerriero, ma per essere un grande re dovrà imparare l'umiltà e la saggezza (questo ve lo confidano solo quando sono certi di non farsi sentire da altri) (“Informazioni su Einar e Svala”) -Ricostruite che ciò di cui non vogliono parlare è che nelle ultime due settimane ci sono state parecchie morti, una dopo l'altra. Per “incidenti”, dicono tutti. Tuttavia, fate fatica a saperne di più perché pare che parlarne porti malasorte.

TAB - Case ed Abitanti

CASA	NOME	PATRINOMICO	Stato Fam	Età	PROFESSIONE
C.L.	Hrölfr	Halfdanarson	re di Noldhom	61	re di Noldhom
	Einar	Hrölfson	figlio di Hrölfr	26	figlio del re
	Drifa	Halfdanardóttir	sorella di Hrölfr	47	tessitrice
	Svala	Skialgdóttir	figlia di Drifa	18	popolana
	Ulfeidd	Skialgdóttir	figlia di Drifa	16	popolana
	Gudrod	Skialgson	figlio di Drifa	15	guerriero
	Kadlin	Blengdóttir	suocera di Hrölfr	75	cuoca
1-	Gunnar	Volundrson	fabbro	33	fabbro
	Geirhild	Thorgarddóttir	moglie di Gunnar	25	cuoca
	Ottar	Gunnarsson	figlio di Gunnar	9	bambino
	Ljot	Gunnarsson	figlio di Gunnar	7	bambino
	Melkorka	Mursarddóttir	madre di Gunnar	54	tessitrice
	Osk	Volunddóttir	sorella di Gunnar	24	tessitrice
	Styrkar	Sigursson	marito di Osk	25	cacciatore
2 -	Wary	Otenson	pescatore	47	pescatore
	Rafarta	Thorgarddóttir	moglie di Wary	43	cuoca
	Siglinde	Wardóttir	figlia di Wary	20	popolana
	Vifil	Warson	figlio di Wary	17	guerriero
	Frigg	Warson	figlio di Wary	7	bambino
3 -	Bjorn	Svenarson	macellaio	53	macellaio
	Sibbe	Mursarddóttir	moglie di Olaf	46	tessitrice
	Snorri	Bjornson	figlio di Olaf	21	guerriero
4-	Thialfi	Mursarsson	pescatore	58	pescatore
	Gunnhild	Otenndóttir	moglie di Thialfi	49	pescatrice
	Ragnar	Thiafarsson	figlio di Thialfi	31	guerriero
	Halla	Olvirdóttir	moglie di Ragnar	24	popolana
	Arngrim	Ragnarsson	figlio di Ragnar	2	bambino
	Yrsa	Gestardóttir	madre di Thialfi	67	erbalista
	Mursar	Madgosson	padre di Thialfi	71	pescatore
5-	Olaf	Bjornson	guerriero	25	guerriero
	Arnora	Erikddóttir	moglie di Bjorn	19	contadina
	Thor	Bjornfsson	figlio di Bjorn		neonato
6-	Thorgal	Blengsson	flagello dei lupi	65	guerriero
	Bergthog	Thorgarsson	figlio di Thorgal	23	guerriero
7-	Brand	Kalvarson	cacciatore	41	cacciatore
	Ingrid	Thiafarsson	moglie di Brand	38	conciatrice
	Thorfinn	Brandsson	figlio di Brand	21	cacciatore
	Skur	Branddóttir	figlia di Brand	16	popolana
	Sibbe	Branddóttir	figlia di Brand	13	bambina
	Kalvar	Madgosson	padre di Brand	63	cacciatore

TAB - Case ed Abitanti

CASA	NOME	PATRINOMICO	Stato Fam	Età	PROFESSIONE
8-	Flösi	Erparson	contadino	60	contadin
	Inga	Halfdanardóttir	moglie di Flösi	58	contadino
	Erik	Mursarsson	marito di Bolla	44	guerriero
	Bolla	Flössdóttir	figlia di Flösi	44	contadina
	Eyvind	Eriksson	figlio di Erik	18	guerriero
	Fastvi	Flössdóttir	figlia di Flösi	35	contadina
9-	Halfrodr	Flósson	lo scaldo	35	cantore
	Geirny	Egilson	moglie di Halfrodr	30	cuoca
	Hrefna	Halfroddóttir	figlia di Halfrodr	10	bambina
	Hrodny	Halfroddóttir	figlia di Halfrodr	10	bambina
	Hrefna	Gestardóttir	nonna di Geirny	64	tessitrice
10-	Egil	Gizorrson	guerriero	60	pescatore
	Hallkatla	Svenarson	moglie di Egil	54	popolana
	Gizor	Egilson	figlio di Egil	29	guerriero
	Ogun	Egilson	figlio di Egil	25	guerriero
11-	Bergdolmo	Oddsson	conciatore	37	conciatore
	Helga	Olvirdóttir	moglie di Bergdolmo	28	*popolana
	Jolfr	Bergdólmsson	figlio di Bergdolmo	14	guerriero
	Ottar	Bergdólmsson	figlio di Bergdolmo	10	bambino
	Ragnhild	Bergdóttir	figlia di Bergdolmo	8	bambina
	Ref	Reginsson	nonno di Bergdolmo	73	ex conciatore
12-	Askold	Sigursson	lungo coltello	23	cacciatore
	Ingun	Erikkardóttir	moglie di Askold	17	popolana
13-	Finn	Kalvarson	cacciatore	43	cacciatore
	Jofrid	Volunddóttir	moglie di Erik	36	tessitrice
	Erik	Finnarson	figlio di Erik	21	cacciatore
	Saksi	Finnarson	figlio di Erik	16	cacciatore
	Ingrid	Finnardóttir	figlia di Erik	8	bambina
14-	Sigurd	Gizorrson	cacciatore	53	cacciatore
	Alfidis	Otenndóttir	moglie di Sigurd	47	erbalista
	Ulf	Sigursson	figlio di Sigurd	34	cacciatore
	Bera	Hrólfardóttir	moglie di Ulf	31	tessitrice
	Asmund	Ulfson	figlio di Ulf	15	cacciatore
	Boe	Ulfson	figlio di Ulf	11	bambino
	Runa	Ulfadóttir	figlia di Ulf	4	bambina
15-	Oten	Reginsson	pescatore	67	pescatore

TAB - Abitanti, Ordine Alfabetico

CASA	NOME	PATRINOMICO	Età	PROFESSIONE	Note
14-	Alfidis	Otenndóttir	49	erbalista	moglie di Sigurd, zia di svala e figlia di Oten
4-	Arngrim	Ragnarsson	2	bambino	figlio di Ragnar
5-	Arnora	Erikddóttir	19	panettiera	moglie di Olaf , figlia di Erik il grosso, la prima vittima
11-X	Askold	Sigursson lungo coltello	23	*cacciatore	figlio di Sigurd, cugino di svala e compagno di Einar, è morto suo fratello Styrrkar
14-X	Asmund	Ulfson	15	cacciatore	figlio di Ulf, cugino e giovane compagno di Einar
14-	Bera	Hrölfardóttir	31	tessitrice	moglie di Ulf, figlia del re sorella di Einar
11-5°	Bergdolmo	Oddsson	37	conciatore	conciatore, marito di Helga, morto 5 gg fa
6-X	Bergthor	Thorgarsson	23	*guerriero	figlio di Thorgal, compagno di Einar
2 -	Bjorn	Svenarson	53	macellaio	padre di Olaf e Snorri, amico di Ulf
14-	Boe	Ulfson	11	bambino	figlio di Ulf, nipote del re
8-	Bolla	Flössdóttir	44	panettiera	moglie di Erik il grosso, la prima vittima nipote del re
7-	Brand	Kalvarson	41	*cacciatore	fratello di Fin, l'ultima vittima, padre di Thorfin, zio di Erik
C.L.	Drifa	Halfdanardóttir	47	tessitrice	sorella di Hrölf e madre di Svala suo marito, Skialg Olvirson è morto 13 anni fa
10-	Egil	Gizorrson	60	pescatore	padre di Ogun il rosso
C.L.	Einar	Hrölfson	26	*figlio del re	cugino di Svala (fratello di Bera)
13-X	Erik	Finnarson	21	*cacciatore	figlio di Fin, morto due giorni fa, compagno di Einar, cugino e amico di Thorfinn
8-1°	Erik	Mursarsson il grosso	44	guerriero	marito di Bolla, figlio di Yrsa e zio di Ragnar la prima vittima, morto 18 gg fa
8-X	Eyvind	Eriksson	18	guerriero	figlio di Erik il grosso, il primo morto giovane compagno di Einar
8-	Fastvi	Flössdóttir	35	panettiera	nipote del re, gemella dello scaldo
13- 6°	Fin	Kalvarson	43	cacciatore	padre di Erik, fratello di Brand l'ultima vittima (6°), 2 gg fa
8-	Flösi	Erparson	60	contadino	suocero di Erik il grosso e padre dello scaldo
2 -	Frigg	Warson	7	bambino	nipote di Thorgal (è la prossima vittima)
1-	Geirhild	Thorgarddóttir	25	cuoca	moglie di Gunnar, figlia di Thorgal
9-	Geirny	Egilson	30	cuoca	moglie di Halfrodr, sorella di Ogun, incinta
10- 4°	Gizor	Egilson	29	guerriero	morto 9 gg fa, \$° vititmaa, fratello di Ogun il rosso, cugino di Olaf e Snorri, nipote di Ulf,
C.L.X	Gudrod	Skialgson	15	guerriero	cugino e giovane compagno di Einar
1-	Gunnar	Volundrson	33	*fabbro	figlio di Volundr
4-	Gunnhild	Otenndóttir	49	pescatrice	madre di Ragnar e figlia di Oten
8-	Halfrodr	Flösson	35	*cantore	lo scaldo, gemello di Fastvi
4-	Halla	Olvirson	24	popolana	moglie di Ragnar, sorella di Helga
10-	Hallkatla	Svenarson	54	popolana	zia di Snorri, madre di Ogun
11-	Helga	Olvirson	28	*popolana	madre Ragnhild
9-	Hrefna	Halfroddóttir	10	bambina	figlia di Halfrodr, lo scaldo, gemella
9-	Hrefna	Gestsson	64	tessitrice	nonna di Ogun e Snorri
9-	Hrodny	Halfroddóttir	10	bambina	figlia di Halfrodr, lo scaldo, gemella
C.L.	Hrölf	Halfdanarson	61	*re di Noldhom	padre di Einar e Bera, vedovo di Ysa
8-	Inga	Halfdanardóttir	58	contadino	moglie di Flösi, sorella del re
13-	Ingrid	Finnardóttir	8	bambina	figlia di Fin, l'ultimo morto, sorella di Erik, amica di Ragnhild
7-	Ingrid	Thiafarsson	38	conciatrice	moglie di Brand, sorella di Ragnar

LEGENDA: X= amici di Einar  
grassetto=comprimari

grigio= morti;  
numeri=ordine di avvenuta  
morte

\*= PNG con scheda  
per schede altri PNG v. pg 12



## TAB - Abitanti, Ordine Alfabetico

CASA	NOME		Età	PROFESSIONE	Note
12-	Ingun	Finnardóttir	17	popolana	moglie di Askold, sorella di Erik, figlia di Fin, l'ultimo morto
13-	Jofrid	Volunddóttir	36	tessitrice	moglie di Fin, l'ultimo morto, madre di Erik, sorella di Gunnar
11-X	Jolfr	Bergdólmsson	14	conciatore	il pù giovane tra i compagni di Einar
C.L.	Kadlin	Blengdóttir	75	cuoca	suocera di Hrólfr, sorella di Thorgal. Suo marito era uno dei guerrieri berserker
7-	Kalvar	Madgossón	63	cacciatore	padre di Brand e Fin (fratello del nonno di Ragnar... bah)
1-	Ljot	Gunnarsson	7	bambino	figlio di Gunnar, amico di Frigg, nipote di Thorgal
1-	Melkorka	Mursarddóttir	54	tessitrice	madre di Gunnar, vedova di Volundr morto 20 anni fa
4-	Mursar	Madgossón	71	pescatore	nonno di Ragnaar (e fratello del padre di Brand)
10-X	Ogun il rosso	Egilson	25	*guerriero	amico e compagno di Einar, cugino di Olaf
4-X	Olaf	Bjornson	25	*guerriero	compagno di Einar, cugino di Ogun e di Ragnar, fratello di Snorri, il terzo morto
1-	Osk	Volunddóttir	24	tessitrice	sorella di Gunnar, moglie di Stykar, morto 14 gg fa
15-	Oten	Reginsson	67	*carpentiere	nonno di Olaf e Snorri, Ragnar e Frig
1-	Ottar	Gunnarsson	9	bambino	figlio di Gunnar, amico di Frig, nipote di Thorgal
11-	Ottar	Bergdólmsson	10	bambino	figlio di Bergdolmo
2 -	Rafarta	Thorgarddóttir	43	cuoca	figlia di Thorgal, madre di Frig, sorella di Bertgthor
4-	Ragnar	Thiafarsson	31	guerriero	il guerriero ferito
11-	Ragnhild	Bergddóttir	8	bambina	scomparsa nei boschi, la vittima numero zero
11-	Ref	Reginsson	73	ex conciatore	vecchio rimbambito
14-	Runa	Ulfóttir	4	bambina	figlia di Ulf
13-X	Saksi	Finnarson	16	cacciatore	figlio di Fin, l'ultima vittima, giovane compagno di Einr
3-	Sibbe	Mursarddóttir	46	tessitrice	madre di Olaf e Snorri, zia di Ragnar
7-	Sibbe	Branddóttir	13	bambina	figlia di Brand, sorella di Thorfinn
2 -	Siglinde	Wardóttir	20	popolana	sorella di Frig, fidanzata di Ogun il rosso, nipote di Thorgal
14-	Sigurd	Gizorrson	53	cacciatore	padre di Ulf
7-	Skur	Branddóttir	16	popolana	figlia di Brand, sorella di Thorfin, fidanzata di Erik
3-X 3°	Snorri	Bjornson	21	guerriero	morto 13 gg fa, 3° vittima, fratello di Olaf, cugino di Ogun, fidanzato di Svala, compagno di Einar
1- 2°	Styrkar	Sigursson	25	cacciatore	morto 14 gg fa, 2° vittima, cognato di Gunnar, fratello di Askold
C.L.	Svala	Skialgdóttir	18	*popolana	nipote del re, cugina di Einar, fidanzata di Snorri
3-	Thialfi	Mursarsson	58	pescatore	padre di Ragnaar, zio di Gunnar,
5-	Thor	Olafsson		neonato	appena nato, occasione di festa (Snorri sarebbe stato suo zio)
7-X	Thorfinn	Brandsson	21	*cacciatore	figlio di Brand, cugino di Erik, nipote id Fin, l'ultima vittima, compagno di Einar
5-	Thorgal	Blengsson	65	*guerriero	flagello dei lupi - suocero di Gunnar, padre di Bergthor e nonno di Frigg
C.L.	Ulfeidd	Skialgdóttir	16	popolana	figlia di Drifa, nipote del re, fidanzata di Bergthor
2 - X	Vifil	Warson	17	guerriero	nipote di Thorgal, fratello di Frig, giovane compagno di Einar
14-	Ulf	Sigursson	34	cacciatore	npote di Oten e marito della figlia del re
2 -	Wary	Otenson	47	pescatore	figlio di Oten, padre di Frig
4-	Yrsa	Gestssardóttir	67	erbalista	nonna di Ragnar, sorella della nonna di Ogun

LEGENDA: X= amici di Einar

grassetto=comprimari

grigio= morti;

numeri=ordine di avvenuta morte

\*= PNG con scheda

per schede altri PNG v. pg 12

## Aspettando la sera

“Raccogliere Informazioni”. Possono essere discorsi o deduzioni tratte da mezze parole e atteggiamenti degli abitanti del villaggio.

Sostituisci le informazioni che i PG abbiano già ottenuto altrimenti con informazioni disponibili che i PG non abbiano ancora.

Nota: dai le informazioni in ordine sparso, per non svelare quali siano le più importanti.

Se i giocatori dichiarano subito di voler raccogliere informazioni, dovrai far loro ‘giocare’ la ricerca come detto sopra. Se i giocatori a questo punto specificano che vogliono fare una ricerca generica risolvendola

alla veloce, fai fare loro subito il tiro di Raccogliere Informazioni: contenti loro...

## Informarsi sull’origine del fumo dietro il costone

Uno degli elementi che si nota guardando il panorama è il fumo che si solleva da dietro un costone a poca distanza dal villaggio, e che è stato più volte segnalato.

Chiedere informazioni in merito mette immediatamente a disagio l’interlocutore (in quanto parlare di queste cose porta male) che risponde in maniera stringata e poi cerca di cambiare argomento o di allontanarsi con una scusa.

TAB - Informazioni sulle Pire Funebri			
Informazioni palesi	Informazioni disponibili (date se i nordici non sono diffidenti)	Condizione	Informazioni sensibili
Dietro il promontorio vi è un terreno consacrato a Thor (Kord), e lì accendono le <b>PIRE FUNEBRI</b> per i guerrieri		<i>Se chiedono specificamente se vi sono state altre morti</i>	In effetti sì, (e insistendo) sei circa. (Esattamente 6)
		<i>Chi sono i morti?</i>	Alcuni (6) guerrieri del villaggio. “Sono gli uomini quelli che sono esposti a più rischi e che li accettano per proteggere i figli e le mogli”
		<i>Quando sono morti?</i>	Tutti nelle ultime 2 settimane.
		<i>Chi è stato il primo a morire?</i>	Erik il Grosso, 18 giorni prima. Ma uno dei presenti dirà “In realtà, la prima è stata Ragnhild, la figlia di Helga, un mese fa.” Ma tutti lo faranno tacere dicendo che non sanno se sia morta: è sparita. E poi, cosa c’entra una bambina con la morte di quei guerrieri.
		<i>Chiedendo di Helga e/o Ragnhild</i>	La madre non si dà pace. (Vedi “Informazioni su Helga e sulla sua bambina”)
		<i>Come mai tanti morti?</i>	Restano sul vago “La vita al nord è pericolosa, tenetelo sempre a mente, voi uomini del sud”
		<i>Come è morto?</i>	E’ stato un incidente, e di più non dicono
Quello che vedono è il fumo di una pira funebre che sta ancora bruciando	Un guerriero è morto la notte precedente ed è stato posto sulla pira quella mattina stessa*	<i>Se provocano con commenti tipo “E’ triste che un guerriero muoia in tempo di pace, senza combattere”</i>	Diranno che è morto con le armi in pugno, contro un avversario di grande potere. Ma poi si chiuderanno in un ostinato e sdegnoso silenzio
		<i>Per chi è la pira già pronta? (I PG potranno notarla se si recano sul posto, vedi sotto)</i>	Non lo sanno, e sperano che resti inutilizzata. L’hanno preparata solo per senso pratico. (In realtà temono un nuovo morto nella notte)



## Aspettando la sera

Quindi difficilmente i PG potranno porre due domande in materia allo stesso PNG...

*fuma. Accanto è stata accatastata legna resinosa, cosparsa di olio e di pece, già pronta per preparare una nuova pira.*

\*Conoscenze bardiche CD 20, Conoscenze (locali) CD 25 o Conoscenze Religioni CD 25 – normalmente la salma viene posta sulla pira dopo qualche giorno. Una cerimonia funebre tanto affrettata indica che si teme che l'anima del defunto possa perdersi, ovvero che sia morto sotto influenze negative di qualche tipo.

I sei guerrieri uccisi dal Mostro nelle tre settimane precedenti sono stati bruciati qui

**Osservare CD 10:** i resti sono formati da legna carbonizzata, cenere e a volte pezzi di metallo annerito, che un tempo dovevano essere armi o armature del defunto. Stupisce la quantità: doveva essere una pira davvero molto grande.

### Se i PG vanno a ispezionare il sito delle pire funebri.

*Questa zona è relativamente sgombra alla neve. Vi è una grande piazzola, in cui vi sono i resti di una enorme pira funebre quasi completamente consumata, ma che ancora*

**Sopravvivenza CD 10:** a giudicare dallo stato delle braci, la cerimonia funebre risale a due giorni fa.

**Osservare CD 20, Sopravvivenza CD 15:** ci si rende conto che la quantità di resti non è dovuta a una sola

TAB - Informazioni su Helga e la sua bambina			
Informazioni palesi	Informazioni disponibili (date se i nordici non sono diffidenti)	Info se i PG approfondiscono	Info se i PG sono molto insistenti
Si chiama Helga	Era la moglie di Bergdolmo, il conciatore		Insistendo con qualcuno almeno amichevole "Adesso vive un po' in un suo mondo, con i suoi ricordi."
	Adesso è il figlio Jolfr che porta avanti il lavoro		
Ha avuto dei lutti recentemente	Prima la figlia Ragnhild è scomparsa	E' successo un mese (24 giorni) prima, in una calda giornata di fine autunno Ormai tutti pensano che sia morta.	Ingrid ha raccontato che l'amica voleva vedere da vicino le anatre selvatiche che si erano dirette verso i laghi. Quel giorno anche gli abitanti avevano notato uno stormo di anatre dirigersi verso il lago maledetto: i più esperti cacciatori l'avevano cercata da quelle parti per tutto il giorno successivo, ma non ne avevano trovato traccia
	Cinque giorni fa, gli è morto il marito	Ha avuto un incidente (in realtà è stato ucciso dal Mostro)	Non aggiungono altro e cambiano discorso.

TAB - Atteggiamento Helga nei confronti dei PG		
Indifferente o meno	Amichevole	Premurosa
Vede i PG come scocciatori	Vede i PG come persone con cui poter parlare e sfogare un po' del suo dolore	Vede i PG come eroi che possono aiutarla a ritrovare la figlia smarrita, laddove altri hanno fallito
Chiede loro di andarsene, con più o meno malagrazia	Si lamenta della sorte avversa, del fatto che gli dei le hanno strappato prima la figlia Rag e poi il marito	Si lamenta della sorte avversa che le ha fatto sparire la figlia Rag e ucciso il marito, e chiede ai PG di aiutarla
Come risponde alle richieste dei PG		
Torna a sedersi e li fissa in silenzio, con disdegno, finché non se ne sono andati	È collaborativa ma non vuole lasciare la sua casa. Inoltre, dovranno insistere molto per farsi dare qualcosa della bambina, o per convincerla a farsi fare un incantesimo	Cercherà di aiutare i PG in qualsiasi modo, andrà con loro e obbedirà alle loro indicazioni

## Aspettando la sera

pira, ma a molte bruciate in successione sulla stessa piazzola.

Osservare CD 25, Sopravvivenza CD 20: le pire devono essere state circa 6.

Cercare CD 20: tra i resti bruciati vi sono parti metalliche degli abiti, tra cui una spilla d'oro rappresentante una renna in miniatura, in cui è incastonata, come occhio, una piccola pietra azzurra (CD 10 su abilità adatte, compreso Valutare: la pietra è uno zaffiro, Valutare CD 12: il valore della spilla è di 40 monete d'oro).

Nota: sottrarre gli averi dei defunti è un'azione grave secondo le credenze dei nordici, che sarà condannata se qualcuno viene a sapere di un tale furto. Il guerriero defunto era il padre di Erik, se lui dovesse vedere la spilla capirebbe immediatamente e, nonostante non sia un violento, reagirebbe sguainando le armi accecato dalla rabbia (dopo i primi due round interverranno altri nordici, con l'intenzione di calmarlo, poi però chiederanno ragione ai PG).

### Incontro con Helga

#### Percorrere la via principale badando a ciò che succede

Percorrendo la via principale, i PG avranno diritto a una prova di Ascoltare CD 12:

*Passando davanti a una casa sentite una ninna nanna canticchiata con voce roca e triste:*

*“Fa la nanna scriccioletto  
Fa la nanna nel tuo letto  
La tua mamma è qui che fila  
E papà la spada affila  
I giganti non verranno  
Fa la nanna tutto l'anno”*

*Attraverso la porta aperta potete scorgere una donna di mezza età seduta a terra. Si abbraccia le ginocchia e si dondola al ritmo della ninna nanna”*

Helga, questo il nome della donna, ha perso un mese fa la sua figlioletta Ragnild. La bambina era andata a giocare nel bosco con un'amica, e non è più tornata.

Anche se ufficialmente la bimba è considerata sparita, ormai tutti sono convinti che debba essere morta. Helga non sa darsi pace, anche perché da pochi giorni ha perso anche il marito.

### Helga Olvirdóttir

Umanoide medio (Umano); Popolana 1

**DV:** 1 ( 11PF)

**Iniziativa:** +1 **Velocità:** 9m

**CA:** 11 (+1 Des) - contatto 11 alla sprovvista 10

**Attacco Base/Lottare:** 0

**Attacco/Attacco Completo:**

**Spazio/Portata:** 1,5/1,5

**Attacchi Speciali: Qualità Speciali:**

**TS:** Temp +0, Rifl +1, Vol +1;

**Caratteristiche:** For 11, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 12

**Abilità:** Artigianato (pelli) +4, Nuotare +2, Scalare +2, Ascoltare +3, Osservare +3

**Talenti:** Resistenza;

**GS:** 1/2 **Allineamento** NB

Helga ha i capelli stopposi di color castano scuro sciolti sulle spalle e indossa un abito bianco.

Ha perso prima la figlia, scomparsa nei boschi tre settimane fa e poi il marito, ucciso dal mostro cinque notti prima.

I recenti dolori l'hanno portata a chiudersi in se stessa. Ha sempre rifiutato di credere che la figlia fosse morta, chiedendo ai cacciatori di cercarla e andando ella stessa nei luoghi che amava. Ma quando anche Bergdolmo, suo marito, è morto è diventata apatica e disinteressata. Non

partecipa alla vita del villaggio, non fa nulla in casa e trascura se stessa e i suoi figli. Resta seduta per ore senza far niente, cantando una ninna nanna. E' suo figlio Jolfr che fa andare avanti la casa ora.



## Aspettando la sera

### Gunar Volundrson

Umanoide medio (Umano); Esperto 2

DV: 2( 11PF)

Iniziativa: + 0 Velocità: 9m

CA: 10 - contatto 10, alla sprovvista 10

Attacco Base/Lottare: +1/+3

Attacco/Attacco Completo:

Spazio/Portata: 1,5/1,5

Attacchi Speciali: Qualità Speciali:

TS: Temp +3, Rifl +0, Vol +3

Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 8;

Abilità: Artigianato (ferro) +5, Cercare +5, Intimidire +4, Osservare +5, Conoscenze (locali) +3

Talenti: Abilità focalizzata (Artigianato ferro), Tempra possente

GS: 1 Allineamento: NB

Uomo solido e tenace, dove non ci arriva con la testa ci mette impiego e dedizione. Purtroppo per alcune cose l'impegno non basta. Vorrebbe salvare i suoi compaesani forgiando una nuova arma leggendaria, ma non ne ha le capacità.



Se i PG cercano informazioni:

Se pongono domande sulla donna ad altri nordici, v. tabella informazioni su Helga

Per informazioni sui laghi vedi "Informazioni generiche".

Se parlano con Ingrid o con i Cacciatori della spedizione, fai riferimento al paragrafo corrispondente.

### Se i PG entrano nella casa di Helga

*Quando entrate nella piccola casa, la donna non vi bada e continua a cantilenare la ninnananna e dondolarsi. Ha i capelli stopposi di color castano scuro sciolti sulle spalle e indossa un abito bianco. Stringe tra mani una piccola scultura di legno.*

Osservare CD 5: la scultura di legno rappresenta un'anatra selvatica. È solo un giocattolo, ma è comunque un ottimo lavoro di intaglio.

Quando Helga si accorge della presenza dei PG

*La donna smette di cantare e si alza di scatto. Guardandovi con occhi sgranati indietreggia in silenzio, timorosa.*

Helga, persa nel suo dolore, non ha saputo dell'arrivo degli stranieri e ha un atteggiamento "maldisposto", a prescindere da quale sia l'atteggiamento degli altri abitanti del villaggio.

I PG possono cercare di guadagnare la sua fiducia parlandole con comprensione, garbo e rispetto del suo dolore: chi parla deve superare una prova di Diplomazia con CD aumentata di 2 a causa della sua disperazione. Assegna modificatori alla prova in base ai modi e agli argomenti usati.

Se i PG non parlano, sarà un uomo del villaggio che li accompagnava o che era lì vicino a farsi avanti e spiegare la situazione a Helga, la quale da quel momento avrà un atteggiamento uguale a quello degli altri nordici.

N.B. è molto importante che tutti chiamino la figlia di Helga Ragnhild, mentre lei la chiami solo e sempre Rag.

## Aspettando la sera

Nel caso i PG riescano a porle delle domande, queste sono le informazioni che può dare:

### Domande sulla figlia

- CHI? Rag (come lei chiama la figlia Ragnhild), una bella bambina di 8 anni con lunghi capelli corvini, timida e schiva ma intelligente e dolce.
- QUANDO? Sul finire dell' autunno, circa tre settimane
- COME? Era uscita a giocare con Ingrid, una sua coetanea, e non è mai più tornata
- RAG? è il nomignolo affettuoso con cui chiamava la figlia. A lei piaceva moltissimo (e qui scoppia a piangere)
- GIOCATTOLO? Apparteneva a Rag. La bambina adorava l'acqua così suo padre le aveva intagliato un'anatra selvatica di legno

### Domande sul marito

- CHI? Bergdolmo, il conciatore del villaggio, morto nel pieno delle sue forze, mentre la sua fama stava crescendo tra tutte le genti del nord
- QUANDO? cinque giorni prima. La sua pira ha smesso di fumare solo l'altro ieri (ovvero, lei è uscita dal lutto stretto solo da due giorni)
- COME? un incidente, e più non dice

### Se i PG vanno a parlare a Ingrid

La bambina è molto turbata dalla scomparsa della sua amica del cuore: prima che accetti di parlare di Ragnhild i PG dovranno conquistarsi la sua simpatia e tranquillizzarla. A quel punto dirà:

*“Eravamo andate fuori a giocare. Stavamo rientrando, quando Raghild mi dice di tornare da sola, che vuole andare a fare una cosa. Le ho chiesto cosa, ma mi ha detto che era un segreto e di non seguirla. Ha preso il sentiero che va verso la foresta. Mi ha detto che voleva vedere la anatre ed è corsa via. Non è più tornata.”, gli occhi della bambina si riempiono pericolosamente di lacrime, “Le piacciono tanto le anatre, vuole volare anche lei...”*

Scoppierà quindi a piangere. I PG potranno calmarla nuovamente, non c'è comunque molto altro che possa dire loro.

### Se i PG domandano ai cacciatori

Parlando con i cacciatori, i PG possono venire a sapere che le anatre che raggiungono le terre di Noldholm in estate vi rimangono sino alla fine dell'autunno, fermandosi presso gli specchi d'acqua. Ce ne sono molti sulle montagne e nel folto della foresta: il più vicino si trova a due miglia a nordovest del villaggio (circa 3 Km), ma ha fama di essere un lago maledetto.

Quando Ragnhild non era tornata a casa all'imbrunire, i più esperti cacciatori avevano organizzato una spedizione per ritrovare la bambina:

*Con delle torce abbiamo raggiunto il lago maledetto, verso cui era stato visto volare uno stormo di anatre, e abbiamo cercato sulle sue sponde, senza trovare traccia alcuna della bimba. Snorri si era persino immerso nelle acque del lago, ma senza risultato. Con la luce abbiamo moltiplicato gli sforzi, chiedendo anche al Padre della Vita [[[ossia Pelor]]] di guidare i nostri occhi e le nostre menti, ma invano. Poco prima del tramonto, scoraggiati, abbiamo abbandonato la ricerca e siamo rientrati al villaggio.*

Se i PG chiedono maggiori dettagli su ciò che avevano trovato:

- avevano trovato le impronte della bambina sulla riva, come se avesse giocato lì vicino, ma non conducevano da nessuna parte.
- non avevano trovato impronte di animali o segni che potessero far pensare a un'imboscata
- avevano controllato ogni anfratto, fenditura, macchia di cespugli e cavità tra le rocce, senza trovare nulla.
- nel lago sguazzavano tre anatre: se lo ricordano perchè uno di loro aveva trovato strano che avessero lasciato il resto dello stormo

Se i PG chiedono maggiori dettagli sul lago maledetto:

- vengono confermate le informazioni che potrebbero aver già raccolto: l'assenza di pesci e il fatto che nei pressi gli animali sono ancora meno numerosi che nel resto della foresta.
- sulla sponda orientale del lago cresce una strana pianta, simile ad un cespuglio di rovi, che si è sviluppata intorno al tronco di un vecchio abete abbattuto e bruciato da un fulmine. È una pianta carnivora che attira con bacche colorate e profumate uccelli e piccoli animali che muoiono conficcandosi nelle sue spine. (Un altro segno che quel luogo è maledetto!)

Naturalmente hanno controllato con attenzione la pianta, tenendosi a debita distanza, ma non hanno visto tracce di sangue, lembi di stoffa o altri indizi che potessero far pensare che la bambina si era avventurata da quelle parti.

### Se i PG decidono di andare verso il lago

Tutti i nordici sconsigliano di andare, perchè non farebbero in tempo a tornare per il banchetto della sera e perchè c'è il rischio di perdersi per chi non conosce la zona. Se attenderanno l'indomani, qualcuno potrà andare con loro.

Se i PG decidono di andare lo stesso, v. “Raggiungere il lago”.



## Aspettando la sera

### G-Andare dal fabbro Gunnar figlio di Volundr

Non appena è finita l'accoglienza degli stranieri alla Casa Lunga, il fabbro è subito tornato di corsa alla sua forgia, per proseguire il lavoro. Il PG hanno sentito il rumore fin da subito (vedi sopra), e continueranno a sentirlo mentre girano per il paese. Quando e se decidono da andare a vedere cosa sta facendo, leggi questo paragrafo.

*Quando siete ormai quasi arrivati, il fitto martellare cessa di colpo. Oltrepassate l'ultima casa e fate in tempo a vedere il fabbro che butta con stizza nel crogiolo quello che fino a un momento prima stava martellando sull'incudine.*

Osservare CD 10 - L'oggetto sembra essere una lama di ascia ancora appena sborzata

Osservare CD 25 - La lama di ascia presenta una incrinatura lungo tutta la sua lunghezza.

Il fabbro è Gunnar figlio di Volundr, è un massiccio uomo sulla trentina. Ha una corta barba bionda e la testa pelata.

Per quanto faccia dignitosamente il suo lavoro, non possiede il talento né l'esperienza di suo padre, capace di parlare con gli dei e di forgiare oggetti incantati. Sa che fu suo padre (che morì quando lui era appena un bambino) a costruire Trannir, l'ascia di re Halfdan che era stata in grado di uccidere il gigante Fàrbauti. Giovane semplice e ingenuo, Gunnar, parlando con gli anziani del villaggio ha saputo che, tra le altre cose, Trannir riluceva come se fosse d'argento.

Desiderando forgiare un'ascia di uguale potenza, e non brillando per intelligenza, Gunnar pensa che sia sufficiente farla d'argento e basta. Ha raccolto quanto più argento poteva e ora cerca di lavorarlo, con non pochi problemi, perché la lavorazione dell'argento è cosa diversa dalla lavorazione del ferro.

Ha consegnato da pochi giorni una gigantesca ascia a Einar, ma per quanto ben fatta e bilanciata (è un'arma perfetta), sia il figlio del re che il fabbro sanno che Trannir era ben altra cosa.

TAB - Atteggiamento di Gunnar nei confronti dei PG			
Maldisposto	Indifferente	Amichevole	Premuroso
	si presenta come Gunnar figlio di Volundr	si presenta come Gunnar figlio di Volundr	si presenta come Gunnar figlio di Volundr
Prende una punta di lancia a cui stava lavorando in precedenza e si dedica totalmente al batterla a freddo per affilarla. Il rumore assordante delle martellate rende difficile parlare e il fabbro da parte sua cerca di scoraggiare i PG, rispondendo per monosillabi e grugniti seccati.	Chiede ai PG se qualcuno si intende di lavorazione dei metalli. Se i PG possono aiutarlo nella lavorazione dell'argento si fa dare una mano, e comincia a scaldare il prezioso metallo. <i>Altrimenti ringrazia e li congeda.</i>	Chiede ai PG se qualcuno si intende di lavorazione dei metalli. Se i PG possono aiutarlo nella lavorazione dell'argento tenta di nuovo di forgiare l'ascia, spiegando loro i suoi problemi -l'argento è troppo tenero. Altrimenti ringrazia e li congeda.	<b>O s s e r v a n d o</b> l'equipaggiamento dei PG, è convinto che questi possano risolvere tutti i suoi problemi, e si confida con loro, e se anche i PG negano di poterlo aiutare, crede che la loro sia modestia e li fa assistere a un nuovo tentativo, aperto a ogni loro consiglio.
Vede i PG come scocciatori che mettono il naso nei suoi affari.	Non rivela ai PG di voler forgiare un'ascia magica e se gli viene chiesto perché deve lavorare l'argento si tiene sul vago (Su richiesta effettuare una prova contrapposta di Raggirare contro Percepire Intenzioni).	Spiega ai PG di voler creare un'arma come Trannir, l'ascia che riluceva come argento, che suo padre Volundr forgiò per il re Halfdan	
			Impugnando Trannir Halfdan riuscì a sconfiggere il gigante Fàrbauti. Se però i PG chiedono al fabbro delucidazioni sulla storia di Halfdan e del gigante Fàrbauti, questi dichiara di non ricordare bene e suggerisce ai PG di chiedere allo scaldo durante il banchetto della sera.
		Se chiedono al fabbro dove sia Trannir, questi spiegherà loro che è finita sul fondo del mare con il corpo del vecchio re.	

## Aspettando la sera

### H-Dare confidenza e guadagnarsi la fiducia dei nordici

Incontro con Yrsa e suo nipote Ragnar

Se l'atteggiamento generale è almeno amichevole, e se i PG non sono altezzosi, si mostrano disponibili o addirittura caritatevoli, e magari fanno anche sfoggio di poter curativi, saranno avvicinati da una vecchina (Yrsa)

*Una donna anziana, coi bianchi capelli raccolti in uno scialle, punta su di voi zoppicando. A qualche passo da voi si ferma, e tenendo la testa china e senza alzare gli occhi da terra, dice: "Nobili stranieri, scusate questa povera vecchia. Posso disturbare il vostro giorno con una domanda?"*

Se rispondono affermativamente

*"Tra di voi vi è qualcuno che possiede il tocco del Padre della Vita?"*

Ovvero

*"Qualcuno di voi conosce l'arte di risanare le ferite?"*

(il Padre della Vita è Pelor, il più importante dio per i nordici, in quanto simbolo di calore e vita: tra di loro non vi sono però chierici o altri guaritori)

Se rispondono positivamente

*"Scusate questa povera vecchia. Mio nipote è ferito e il dolore stringe le sue carni e il mio cuore. Posso essere così sfacciata da chiedervi aiuto?"*

Se i PG non acconsentono, la vecchia li ringrazierà lo stesso, e se ne andrà. Altrimenti, li condurrà in una piccola casa, dove su di un pagliericcio rialzato, sotto due coperte di lana, giace il nipote Ragnar, in un sonno profondo, vegliato dalla madre Gunnhild (che gli sta medicando una ferita sul collo).

Quando i PG arrivano Gunnhild sgriderà Yrsa per aver importunato gli stranieri e si scuserà con loro: non è il caso che si disturbino, qualche giorno di riposo e Ragnar starà meglio. Ma lo dice solo per rispetto delle leggi dell'ospitalità, che impongono di non far lavorare gli stranieri appena giunti, e mentre lo dice guarda preoccupata il figlio (prova contrapposta di Percepire Intenzioni con bonus di +1 contro Raggiare se richiesto, o Conoscenze Locali CD 20). Se i PG insistono, si farà da parte (in cuor suo sollevata) e li lascerà fare.

Ragnar ha combattuto contro il Mostro due notti prima: un'artigliata della creatura gli ha provocato un brutto taglio vicino all'attaccatura del collo, quindi, nel disperato tentativo di opporsi al Mostro che non poteva vedere ha vibrato alla cieca un fendente fortissimo che ha cozzato contro l'arma della creatura: il contraccolpo gli ha strappato la spada di mano (slogandogli il polso).

### Ragnar Thiafarsson

Umanoide medio (Umano);  
Barbaro 3

**DV:**3 (33 PF) [al momento è a -3PF] [in ira 42]

**Iniziativa:** +6 **Velocità:** 12m **CA:** 17 (+4 Arm, +1 Scudo, +2 Des) [in ira 15] - contatto 12, colto alla sprovvista 15

[in ira 10/13] **Attacco Base/Lottare:** +3/+5 [in ira +3/+7]

**Attacco/Attacco Completo:** in mischia Spada +5 (1d8+2)

[in ira in mischia Spada +7 (1d8+4)] **Spazio/Portata:**

1,5/1,5 **Attacchi Speciali:** - **Qualità Speciali:** Ira 1v al

giorno, analfabetismo, schivare prodigioso, movimento

veloce **TS:**Temp +4, Rifl +3, Vol +2 [in ira Temp +6,

Rifl +3, Vol +4] **Caratteristiche:**For 15 [in ira 19], Des

14, Cos 16 [in ira 20], Int 10, Sag 12, Car 10 **Abilità:**

Sopravvivenza +7, Ascoltare +7, Saltare +8, Nuotare +8

**Talenti:**niziativa migliorata, Resistenza fisica, Correre **GS:**

**3Allineamento:** NB

**Oggetti Posseduti:** Giaco di maglia, scudo rotondo di legno leggero, spada

Guerriero capace, padre affettuoso, figlio devoto. Da quando il mostro ha cominciato ad attaccare il villaggio, il suo cuore trema per lo sdegno e la rabbia. Due notti fa ha cercato di uccidere quell'abominio senza forma, ma appena gli si è avvicinato si è trovato circondato d auna notte senza stelle dove era impossibile vedere. E il mostro lo ha straziato.





## Aspettando la sera

### Halfrodr Flòsson, lo Scaldo

Umanoide medio (Umano); Esperto 4

**Dadi Vita:** 4d6 ( 15 pf) **Iniziativa:** +0

**Velocità:** 9m **CA:** 10 **Contatto** 10, **Colto** alla sprovvista 10 **Attacco Base/Lottare:** +3/+2

**Attacco/ Attacco Completo:** in mischia **Pugnale**

+2 (d4-1) a distanza **Pugnale** +3 (d4-1) **Spazio/ Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi Speciali: Qualità**

**Speciali:** - **Tiri Salvezza:** Temp +1, Rif +1, Vol

+4 **Caratteristiche:** For 8, Des 10, Cos 11, Int 14,

Sag 10, Car 16 **Abilità:** Intrattenere/Canto +13,

Intrattenere/Danza +9, Intrattenere/Oratoria +13,

Intrattenere/Recitazione +9, Intrattenere/Strumenti

a corda +13, Artigianato (costruire strumenti

musicali) +9, Ascoltare +5, Conoscenza Storia +8,

Conoscenze Locali +8, Sopravvivenza +4 **Talenti:**

Abilità focalizzata (Intrattenere/Canto), Abilità

focalizzata (Intrattenere/Oratoria), Abilità focalizzata

(Intrattenere/Strumenti a corda) **Grado di Sfida: 2**

**Allineamento:** N

*Oggetti Posseduti:* Abiti, mantello, pugnale, liuto.

Halfrodr è un uomo sui 35 anni, dal viso dai lineamenti eleganti ed austeri, con lunghi baffi biondi curati e fluenti capelli biondi che gli scendono sulle spalle. Indossa vestiti semplici e un mantello di pelle di lupo, e non si separa mai dal suo liuto. Ha una voce melodiosa, che spazia con sapienza da note acute a note basse. Ama comporre versi, e sogna di trovare una Storia che permetterà alle sue rime di sopravvivergli.



A quel punto il Mostro ha calato il suo maglio su di lui, colpendolo a una spalla con forza impressionante e mettendolo fuori combattimento, per poi dedicarsi ai guerrieri intervenuti in suo aiuto ed uccidendone uno.

#### Condizioni di Ragnar

Ragnar ha -3 pf ed è stabilizzato (ed inabile), ma non è in grado di recuperare PF per via naturale in quanto l'assistenza che ha ricevuto è inadeguata alla gravità della ferita. (Ogni giorno ha il 10% di possibilità di cominciare a recuperare PF per via naturale, in caso contrario subisce un danno).

*Il ferito ha una grossa e ingombrante fasciatura attorno a una spalla, e altre bende avvolgono un braccio e una mano. La pelle ha un colorito grigiastro. Pare profondamente addormentato. Di quando in quando aggrotta le sopracciglia e si agita debolmente, mormorando parole sconnesse.*

Osservare CD 5 - Ha un brutto, largo, taglio alla base del collo (a sinistra). La madre gli stava medicando proprio quella ferita.

Osservare CD 15 - le bende sulla spalla destra sono le più spesse, e sono macchiate di sangue

Le prove di osservare riescono automaticamente nel caso di un esame accurato (che equivale a prendere un 20)

Ascoltare CD 5 - Il delirio è un delirio, e come tale inintelligibile.

Ascoltare CD 15 - Ti sembra di cogliere un "...vai via!" e un "...la notte nera..." ma non ne sei sicuro

#### **Se provano ad effettuare una diagnosi:**

prova di **Guarire**

CD 5 - ha perso molto sangue

CD 10 - ha una leggera febbre, segno di una infezione incipiente

CD 10 - il taglio sul collo sembra provocato da un artiglio, ma molto grosso (una creatura di taglia Grande, Conoscenze Natura CD 20 permette però di escludere l'ipotesi più probabile ovvero che si tratti di un orso). Comunque sembra che stia cicatrizzando bene.

CD 12 - la mano è slogata

CD 12 - la ferita più grave sembra quella della spalla, ma l'abbondante fasciatura impedisce di capirne bene l'entità.

CD 15- L'attuale fasciatura non è ben fatta, andrebbe disfatta e sistemata per bene. (Se non lo si capisce nuovo tiro con CD 10 se la si inizia a sbendare)

## Aspettando la sera

Se svegliato dalle azioni dei PG Ragnar aprirà debolmente gli occhi, ed emetterà un numero maggiore di gemiti di sofferenza (e cesserà di delirare altrimenti). Non apparirà comunque molto più presente di prima.

Per esaminare la spalla devono disfare la spessa bendatura, (Guarire CD 15 per disfare la bendatura, se falliscono Ragnar inizierà a perdere un PF al round e perderà coscienza): scoprono così un'orribile frattura multipla scomposta, di clavicola, spalla e testa dell'omero. Non era la fasciatura ad essere gonfia, ma la carne sottostante, nera, tumefatta e straziata. I nordici l'hanno ricomposta come potevano, hanno disinfettato accuratamente e l'hanno fasciata strettamente, ma i tessuti sono lesionati e martoriati e c'è un principio di infezione. Le altre bendature coprono la slogatura della mano.

### Se provano a curare Ragnar

Guarire CD 15 per realizzare una bendatura opportuna per la spalla (stessa CD per fermare l'eventuale emorragia causata, un'ora dopo potrà tornare cosciente) e permettere a Ragnar di recuperare PF per via naturale. Gli stessi effetti saranno prodotti da almeno un punto di cure magiche.

Cure che lo riportino a 1 PF o più gli faranno recuperare subito piena coscienza (vedi "Se i PG risanano Ragnar"). La mano slogata guarirà con il tempo (è medicata abbastanza bene), o immediatamente se si utilizzano cure magiche.

In ogni caso Ragnar sarà ancora soggetto a febbre (inferno: -2 a tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica), che gli passerà in 3 giorni di riposo (2 se guarito dalle ferite, immediatamente se riceve un incantesimo opportuno come Rimuovi malattia)

Il guerriero una volta risanato sarà loro molto grato e il suo atteggiamento nei loro confronti sarà "premuroso", ma eviterà le ovvie domande su cosa è successo, dicendo che non ha piacere di ricordare e -nel caso i PG insistano- affermando che parlarne porta male, e che lui non ha nessuna intenzione di attirare sui suoi salvatori la sventura.

Di questa cosa è assolutamente certo, ed è quasi impossibile che qualcosa di ciò che i PG potranno dire lo smuova da tale intenzione.

In ogni caso le informazioni in possesso di Ragnar si limitano alla sua esperienza: ha visto solo un'oscurità accecante in cui un mostro combatteva con furia e ferocia. Non ha visto il vero aspetto di Färbauti

### Se cercano di ricostruire cos'è accaduto

Se i giocatori chiedono di effettuare una prova per ricostruire l'accaduto a partire dalla diagnosi, ecco cosa i PG possono ipotizzare:

**Guarire CD 15** - è stato colpito con forza alla spalla con un oggetto contundente di grande mole.

**Guarire CD 25** - la mano slogata e le ferite circoscritte ad aree limitate e distanti tra loro sembrano suggerire che sia stato ferito mentre stava combattendo

### Se i PG pongono domande

- QUANDO? La sera prima
- COSA? La versione ufficiale, che adotteranno tutti coloro cui verrà posta la domanda è che Ragnar ha "avuto un incidente". Insistendo si può avere qualche dettaglio: stava rientrando al villaggio per la notte, quando si è ferito a una spalla (falso, cioè è una verità molto parziale). È stato soccorso, ma è stato subito chiaro che era una ferita grave.

I tentativi di ottenere una risposta più soddisfacente incontrano varie difficoltà e reticenze:

- chi è interrogato se ne va con la scusa di andare a prendere acqua, altre bende, idromele, erbe medicamentose, cibo,...
- l'interlocutore inizia a spiegare che Ragnar era un guerriero valoroso, e di digressione in digressione non torna più in argomento
- nel caso della madre o della nonna, fissa il figlio e inizia a piangere in silenzio, chiusa nel suo dolore



## EVENTO PREFISSATO

### Svala va a prendere le erbe

#### Indicazioni per il DM:

Questo incontro serve a far comprendere ai PG che Svala è sorvegliata.

Lo svolgimento di questo incontro è in linea di massima costante, ma presenta due varianti: il caso in cui Svala è tenuta d'occhio (condizione normale) e il caso in cui Svala è sorvegliata da vicino (se i PG hanno fatto troppe domande su di lei o sono stati troppo intorno alla donna).

Vista l'importanza delle informazioni che Svala può dare, non sarà facile per i PG parlare con lei a quattr'occhi senza attirare l'attenzione. Se tuttavia ci riescono vedi "Le rivelazioni di Svala".



## Aspettando la notte

Dopo circa un'ora e mezza trascorsa nel villaggio, fai incrociare ai PG Svala, in compagnia di un'altra ragazza (Siglinde, promessa sposa di Ogun, e quindi vicina alle idee di Einar). Stanno andando a chiedere a Alfidis delle erbe aromatiche essiccate.

Quando avviene questo incontro considera sempre che ci sia in zona un osservatore di Einar -al limite per caso, se i PG non sono tenuti d'occhio

*Lungo la strada vengono verso di voi due ragazze. Riconoscete immediatamente una delle due, avvolta in abiti scuri: è la donna che vi ha contattato alla Casa Lunga. Passandovi accanto interrompono il loro parlare e vi rivolgono un lieve cenno di saluto, quindi riprendono il loro discorso.*

Svala non incrocia gli sguardi dei PG se non per quel breve istante e prosegue come se nulla fosse.

**Percepire Intenzioni ( tiro concesso automaticamente) CD 25:** Svala sgrana gli occhi e fa un lieve cenno verso la compagna, capisci che è una richiesta di non rivolgerle la parola.

Le due ragazze sono tenute d'occhio da Askold, che conosce le idee di Svala e il suo spirito ribelle e per cautela ha deciso (di concerto con Einar) di seguirla

**Osservare CD 20** (con bonus di 5 se i PG dichiarano di guardarsi attorno con attenzione): possono notare il giovane fermarsi ad una certa distanza e distogliere lo sguardo con cui li stava fissando. Poi, se le donne procedono oltre senza rivolgere la parola ai PG, riparte anche lui, seguendole, ma poco dopo averli oltrepassati, si volta gettando loro un'occhiata veloce.

Se i PG lo osservano effettua per loro una prova di **Intelligenza CD 12** per riconoscerlo come il guerriero che alla Casa Lunga ha tirato il pugnale tra le dita di Einar (CD 15 permette di ricordarne il nome: Askold).

### Se i PG cercano di parlare con Svala

Se le chiedono cosa dovesse loro dire, Svala sarà molto imbarazzata e bofonchierà qualche scusa (“Ehm... dovevo chiedervi consiglio su... ehm... una ricetta di cucina, sì... ma ora non è il momento”), fulminandoli con lo sguardo. **Percepire intenzioni CD 10:** è evidente che non vuole parlare davanti alla compagna.

Se i PG insistono interviene immediatamente Siglinde e, al limite, Askold (che interverrà parlando e dicendo che non è bene che gli stranieri distraggano le donne dai loro compiti; se questo non è sufficiente chiamerà a raccolta i suoi - vedi “La chiamata a raccolta”)

### Se i PG seguono le ragazze

Svala e Siglinde vanno alla casa della donna delle erbe e attendono sull'uscio di ricevere gli aromi. Poi, dopo una breve conversazione la donna saluta le ragazze che tornano alla Casa Lunga. (La donna è una zia di Svala e le è molto affezionata. Anche se può essere un po' sospettosa è una buona persona a cui domandare di lei).

### Se Svala è tenuta d'occhio da vicino.

Se Einar è stato avvisato che i PG hanno fatto molte domande su Svala, oppure se i PG si sono fatti notare cercando con insistenza di parlare con lei o seguendola, il figlio del capo ordina di seguire Svala da vicino. Conosce infatti il suo spirito ribelle e sa che potrebbe infischiarne della tradizione e degli ordini, e parlare del Mostro agli stranieri.

Oltre ad Askold, che continua a seguirla a distanza cercando di non dare nell'occhio, ci sono anche Ogun e Bergthor, che accompagnano le ragazze a prendere le erbe e ritorno.

Nel caso i PG pongano domande, Ogun avrà buon gioco a dire che sta accompagnando la sua promessa sposa (l'altra ragazza che è con Svala), e che gli stranieri non devono impicciarsi negli affari privati del villaggio.



### Troubleshooting

#### Se i PG se ne vanno dal villaggio...

Questa fase è importante per fornire ai PG informazioni utili a comprendere cosa sta succedendo, e per dar loro elementi sulla base dei quali agire nella fase successiva. Pertanto, se i PG non restano al villaggio e quindi non raccolgono informazioni, potrebbero sorgere problemi.

Devi quindi cercare di far avvenire comunque almeno un evento di quelli descritti sopra, adattandolo alla situazione e facendolo avvenire quando rientrano al villaggio, immediatamente prima del banchetto (nel caso non tornino per il banchetto, spostare di un giorno tutta la catena di eventi):

- qualcuno racconta loro la triste storia di Helga e Ragnild, oppure
- il fabbro si fa avanti lui per chiedere consiglio ai PG sulla lavorazione dell'argento,

Qui di seguito accenniamo ad alcune delle opzioni che sono disponibili per PG che si avventurano all'esterno del villaggio. Nota che in linea generale, le terre attorno al villaggio sono coperte da una spessa coltre di neve, in cui muoversi è tutt'altro che facile. Tieni conto delle penalità descritte nel box “Muoversi sulla neve”)

## Aspettando la notte

### Se i PG ispezionano le pire funebri

Uno degli elementi che si nota guardando il panorama è il fumo che si solleva da dietro un costone a poca distanza dal villaggio, e che è stato più volte segnalato.

Se si recano sul posto vedi “4.2.4 – Informarsi sull’origine del fumo dietro il costone”, “Se i PG vanno a ispezionare il sito delle pire funebri”.

### Se i PG vanno a caccia

I nordici cercheranno di dissuaderli, due ore sono poche anche solo per raggiungere i territori in cui potrebbe esserci selvaggina. Se proprio vorranno cacciare, che aspettino l’indomani e partano la mattina presto. (Potranno anche accennare a quanto la caccia sia difficile anche per loro che conoscono perfettamente quelle terre... vedi informazioni circa la caccia in “Informazioni generiche”)

E c’è anche il pericolo costituito dai lupi, affamati dal rigido inverno.

Impiegando almeno due ore e superando una prova di Sopravvivenza CD 32 i PG hanno una botta di fortuna e possono tornare al villaggio con una coppia di lepri bianche. Altrimenti tornano a mani vuote.

### Se provano a interrogare gli animaletti del bosco

Gli animali sono piuttosto rari, ma se riescono a trovarne uno e a interrogarlo con incantesimi o abilità speciali, si rivelerà una fonte di informazioni importante:

- può riferire della presenza nella foresta di un grande pericolo enorme e ammantato di oscurità che tutte le notti attraversa la foresta per raggiungere il villaggio
- può inoltre aggiungere che il predatore ha la sua tana nei pressi di un lago

Tieni però sempre conto che stanno interrogando un animale: le risposte saranno molto semplici e su di un piano molto concreto, e le domande più articolate e complesse non saranno capite.

### Se i PG vanno da Balawar

Vedi “Il vecchio e il mare”.

Se i PG parlano con gli abitanti di Noldholm di attaccare il Custode dei Flutti tutti guerrieri li prendono per pazzi, non si può pretendere di affrontare una divinità. Troppo grande è il potere di Balawar. Al limite possono cercare di placarlo

### Se i PG vogliono andare al lago maledetto

Quando i PG scoprono che vi è un lago, sarà ormai pomeriggio inoltrato. Tutti i nordici sconsigliano di andare, perché non farebbero in tempo a tornare per il banchetto della sera e perché c’è il rischio di perdersi per chi non conosce la zona. Li accompagneranno loro il giorno successivo.

Se i PG decidono di andare lo stesso, v. “Raggiungere il lago” .

### Se vogliono andare via

Se i PG si allontanano nella foresta, sui monti o altrove, cerca di ricondurli all’avventura (vedi le linee guida nel Troubleshooting)

## Verso il tramonto

Il villaggio si raccoglie attorno alla Casa Lunga per il banchetto. L’appuntamento di Svala

### I Compagni di Einar si ritrovano alla Casa Lunga

Già prima del tramonto molti dei compagni di Einar si radunano alla Casa Lunga: due di loro sostano davanti all’ingresso (Olaf e Thorfinn), parlando tra loro e con la gente che arriva, tre siedono sul lato lungo che dà verso il villaggio (Ogun, Erik e Eyvind ), Einar e Bergthor sono all’interno della casa.



#### Visibilità al tramonto

Nei pressi del tramonto applicare una penalità ad ogni prova di Osservare:

-2 per chi possiede una visione normale, conta come penombra diffusa (occultamento, probabilità del 20% di mancare un bersaglio). Nessuna penalità per chi possiede visione crepuscolare e nel raggio di una scurovisione.

#### Visibilità di notte

Attorno alla Casa Lunga (sui due lati corti e sul lato lungo che dà verso il villaggio) vi sono, come sistema di illuminazione, dei pali in cima ai quali sono fissate delle torce. Saranno i compagni di Einar stessi ad accenderle al tramonto.

Le torce sono piazzate a circa un metro e mezzo dalle pareti della Casa Lunga.

Nel raggio di 6 metri attorno alle torce l’illuminazione è intensa, 12 metri per chi ha visione crepuscolare.

Nel raggio di 12 metri attorno alle torce l’illuminazione è fioca (occultamento, 20% di mancare un bersaglio, applicare una penalità di -2 alle prove di Osservare), 24 metri per chi ha visione crepuscolare.



## Aspettando la notte

Sul retro della Casa Lunga (il lato lungo non illuminato, quello che dà verso la palizzata) arriva appena un po' di luce, dopo che il sole è tramontato considerare penombra cupa e diffusa (occultamento, 20% di mancare un bersaglio), tranne che nel raggio di una scurovisione.

Applicare le seguenti penalità ad ogni prova di Osservare:

-4 per chi ha una visione normale.

-2 per chi ha visione crepuscolare.

Nessuna penalità nel raggio di una scurovisione.

I compagni di Einar hanno il controllo di ogni via di accesso alla Casa Lunga (e anche al suo retro). Saranno lì per tener d'occhio i PG, quelli fuori entreranno solo al momento dell'inizio del banchetto.

Eccezione: Se l'atteggiamento di Einar verso i PG è "Amichevole" o superiore i suoi compagni sono solo in attesa del banchetto, si considerano "distratti" (-5 alle loro prove di Ascoltare e Osservare), ed entreranno non appena giungeranno i PG (o poco dopo se i PG entrano prima del tramonto).

I PG potranno identificarli come compagni di Einar (con un tiro di **Intelligenza CD 12**, automatico per qualcuno di loro che abbiano già riconosciuto in passato) ed eventualmente, su richiesta esplicita o come parte di una descrizione dettagliata potranno notare una zanna (di lupo) legata attorno al collo di ognuno di loro.

Se vedono i PG li inviteranno ad entrare nella Casa Lunga, se i PG non lo fanno (o qualora uscissero di nuovo) li seguiranno e terranno d'occhio (se un PG esce su un lato non sorvegliato uscirà anche qualcuno di loro, solitamente da un'uscita diversa perché il gesto non sia palese).

Se sentono o altrimenti notano qualcosa di anomalo vanno ad indagare.

### L'APPUNTAMENTO DI SVALA

Il lavoro alla Casa Lunga è finito molto tardi. Dopo di esso, circa venti minuti prima del tramonto, Svala si è recata sul retro della Casa Lunga per aspettare i PG, o almeno avrebbe voluto...

#### Se Svala è tenuta d'occhio

Finito il lavoro ha finto di andare a casa ed è sgattaiolata sul retro. Anche quando le torce sono accese lì la luce arriva appena.

Quello che non sa è che Askold l'ha seguita non visto e si è nascosto a sua volta sul retro della Casa Lunga.

Svala aspetta in un angolo buio, per notarla **Osservare CD 12** (v. penalità illuminazione), si farà avanti qualora riconosca un PG (che non sia in compagnia di gente del villaggio).

Askold si è nascosto dietro della legna accatastata, per notarlo **Osservare CD 20** (con le succitate penalità al tiro) (Tiri di Nascondersi dati per fatti per uniformità)

Quando risulta evidente che Svala sta per parlare di ciò che non deve (e solo allora) Askold chiama i compagni emettendo per tre volte un verso simile all'ululato del lupo, rivelandosi, vedi "La chiamata a raccolta". (Se i PG non erano consci della sua presenza e pronti a fare qualcosa questo avviene in un round di sorpresa, si tira l'iniziativa per quello successivo) Giungeranno anche molti degli altri nordici che erano già alla casa.

Einar insulterà i PG accusandoli di aver tradito la loro ospitalità, agendo nell'ombra come dei furfanti quando loro gli avevano aperto le porte della loro casa (attenuare se l'atteggiamento di Einar è amichevole o superiore).

A meno che i PG se la giochino bene questo potrebbe portare a un peggioramento dell'atteggiamento della maggioranza (fino ad un massimo di "maldisposto"). A loro difesa parlerà Svala dicendo di essere stata lei a chiamarli ed accennando al fatto che "Non possiamo andare avanti con questa follia...", rinchiudendosi poi in silenzio

e ingoiando la rabbia e le lacrime, rendendosi conto che parlando ancora non aiuterebbe gli stranieri.

In casi estremi la questione potrebbe arrivare davanti al re, ma al più al banchetto non si farà menzione del fatto che sia in loro onore.

Se Askold o la sua chiamata saranno prevenuti o aggirati Svala potrà parlare con i PG (vedi sotto "Le rivelazioni di Svala")

Se i PG non andranno all'incontro Svala lascerà il retro della casa più o meno venti minuti prima dell'inizio del banchetto (che inizia circa un'ora dopo il tramonto), andrà un attimo a casa e tornerà per il banchetto (vedi sotto: "Svala va a casa")

#### Se Svala non è tenuta d'occhio (né controllata da vicino)

Finito il lavoro ha finto di andare a casa ed è sgattaiolata sul retro (non c'erano ancora i compagni di Einar appostati). Anche quando le torce sono accese lì la luce arriva appena.



## Aspettando la notte

Svala aspetta in un angolo buio, per notarla Osservare CD 12 (con le succitate penalità al tiro), si farà avanti qualora riconosca un PG (che non sia in compagnia di gente del villaggio). (Tiro di Nascondersi dati per fatti per uniformità)

Se avviene l'incontro con Svala vedi sotto "Le rivelazioni di Svala".

Se i PG non andranno all'incontro Svala lascerà il retro della casa più o meno venti minuti prima dell'inizio del banchetto (che inizia circa un'ora dopo il tramonto), andrà un attimo a casa e tornerà per il banchetto (vedi sotto: "Svala va a casa")

### Le rivelazioni di Svala

*"Un mostro attacca il nostro villaggio ogni notte, da quindici giorni ormai.", inizia la ragazza tutto d'un fiato, "Sei dei nostri guerrieri sono già morti. E uno di loro adesso sarebbe il mio sposo.", i suoi occhi sembrano guardare altrove, ma è solo un istante, lo sguardo torna fisso nel vostro, fiero e deciso: "E' una creatura di tenebra, oscurità e terrore, i più forti tra i nostri guerrieri non possono nulla contro di lei. Re Hròlfr è saggio e forte ma il nemico è troppo potente. La mia gente è restia a chiedere aiuto a degli stranieri, Einar morirebbe piuttosto di farlo, e così condurrebbe noi tutti alla rovina e alla morte.", la voce è ferma, sicura, "Ma io non lascerò che questo accada, non ho alcuna remora a chiedervi aiuto, perché io lo so, io ho pregato il Padre della Vita e lui ha mandato voi. Voi siete la risposta...", di nuovo lo sguardo deciso lascia il posto alle emozioni, e quella che leggete adesso è inequivocabilmente speranza, speranza che ora quegli occhi non devono più nascondere, che ora ripongono in voi.*

Se i PG sono un po' titubanti o dubbiosi lei non perderà la sua fiducia e convinzione, se invece rispondono in modo nettamente negativo passerà facilmente dalla speranza all'ira, cercherà di scuoterli, poi di convincerli tentando di tenere a freno la propria rabbia, infine la lascerà esplodere di nuovo maledicendo sé stessa per aver creduto in loro e se ne andrà (da considerarsi Maldisposta o Ostile secondo gli avvenimenti).

Se i PG chiedono maggiori dettagli sul mostro Svala ne parlerà come di un Ladro di Stelle, una nube di oscurità, che copre ogni cosa, lasciando solo morte dietro di sé. Dirà di averlo visto due volte soltanto, le altre è sempre stata chiusa in casa, ma una delle due volte l'ha visto da vicino:

*"Le tenebre si sono condensate in un'enorme mano, e la mano impugnava un martello. Il guerriero al mio fianco ha colpito con la spada e la mano ha sanguinato, ma subito le tenebre hanno richiuso la ferita. E il martello è calato su Snorri, colui che mi avrebbe sposato, colui che si era posto a mia difesa.", ora le lacrime scorrono copiose sulle guance della fanciulla, ma, nonostante il dolore, sul suo volto c'è un sorriso, "Poi la mano è tornata alle tenebre, e le tenebre mi hanno guardato. E hanno riso. Ne sono sicura, ho tremato di paura a quel suono, ma non ora, ora non tremo più. Le tenebre hanno riso e poi si sono allontanate ingoiando le stelle."*

Aggiungerà ancora che ogni notte, fatta una vittima, il mostro se ne è andato (e tre notti in realtà non ha attaccato). Una notte lo hanno aspettato barricandosi tutti insieme nella Casa Lunga ma non è servito a nulla, in qualche modo l'oscurità è penetrata ed è giunta in mezzo a loro, per reclamare la vita di un guerriero. Giunge sempre a notte fonda.

Inoltre Svala risponderà a qualsiasi domanda dei PG, dicendo quello che lei sa (anche circa cose di cui altri sono restii a parlare, senza alcun problema, vedi le tabelle di informazioni). Per altro è probabile che i PG e Svala non abbiano moltissimo tempo per parlare (da valutare secondo la situazione).

### IL RITORNO DI HALFROD E THORGAL

Poco dopo il tramonto, tornano al villaggio lo scaldo del re e Thorgal 'flagello di lupi'. Sono stati tre giorni in giro per le montagne, alla ricerca della tana del mostro, ma non hanno trovato nulla.

Appena arrivati in paese le guardie alle porte raccontano delle morti avvenute in loro assenza e dell'arrivo degli stranieri. I due sono molto amareggiati dalle notizie e stanchi per il viaggio.

Thorgal decide quindi di recarsi nella sua capanna, mentre Halfrod va subito dal re, che lo trattiene perché il banchetto è imminente, offrendogli acqua calda e una casacca pulita per ritemperarsi un po'.

I PG possono notare il loro arrivo se qualcuno di loro è rimasto di guardia alle porte, o se è di guardia dentro o fuori alla Casa Lunga.

Se vogliono parlare con loro, fai riferimento alle informazioni che possono fornire dopo (Thorgal e lo scaldo), tenendo conto che entrambi sono stanchi e di fretta.

Halfrod è socievole e ciarlero, ma ha per loro più domande che risposte. Inoltre ha fretta di andare dal re. Riponde brevemente ai PG e cortesemente rimanda la conversazione a più tardi.

Thorgal è un uomo molto riservato, il che unito alla stanchezza lo fa rispondere a monosillabi, e solo a domande dirette. Sarà possibile incontrarlo solo alle porte.



# Il banchetto

Informazioni importanti  
nel canto di uno scaldo.

*Ora la Casa Lunga è molto diversa da prima: torce infisse alle colonne riempiono la sala di luce e illuminano una lunga tavolata imbandita, disposta ad anello attorno al falò su cui stanno finendo di cuocere grossi pezzi di carne di cavallo*

[o equivalente, se i PG hanno impedito la macellazione del cavallo]

*Botti e barili sono disposti tutto attorno.*

*A eccezione dei pochi guerrieri rimasti di guardia, tutta la popolazione si è radunata qui: i bambini si inseguono e giocano sulle pedane rialzate ai lati della stanza, molti chiacchierano, i più anziani sono già seduti alla tavola.*

## Ascoltare CD 15

La gente parla del più e del meno, di come è andata la caccia e degli ultimi pettegolezzi sul villaggio. Molti infatti sperano che la serata passi senza che vi siano problemi e cercano di non pensare al Mostro.

## Osservare CD 12

Vicino al re vi è un uomo di mezza età vestito di abiti di pelle, che i PG non avevano finora incontrato (lo scaldo).

## Osservare CD 20

I suoi stivali sono bagnati e il fondo dei pantaloni appare infangato.

L'evolvere generale della serata dipende direttamente dall'atteggiamento dei nordici:

## MALDISPOSTI

Se la maggioranza è maldisposta, i PG saranno accolti con freddezza. Il loro posto sarà distante dal re e i loro vicini tenderanno a chiacchierare con altri, ignorandoli. Non verrà loro offerta idromele, ma solo birra (e non quella di prima scelta), saranno serviti tra gli ultimi e non avranno i pezzi di carne migliori.

A metà serata il re farà un brindisi per l'ultimo nato del villaggio (quello per cui è stato indetto il banchetto) e impartirà la sua benedizione sul neonato e sui genitori. Tutti si congratuleranno con i festeggiati, lasciando in disparte e ignorati i PG.

## INDIFFERENTE

Se la maggioranza è indifferente, i PG verranno fatti sedere nel primo posto libero. Se i PG avvieranno conversazione, i vicini scambieranno qualche parola volentieri, chiedendo notizie fresche ai PG. Verrà loro servita birra e una (e una sola) coppa di idromele, e, quando verrà il loro turno, verranno dati loro pezzi di carne dignitosi.

A metà serata il re farà un brindisi per il villaggio e per gli ospiti, chiedendo la protezione di tutti gli dei. Qualcuno farà qualche battuta bonaria sui PG (legata al risultato della sfida di resistenza al bere, nel pomeriggio).

## AMICHEVOLE

Se la maggioranza è amichevole, i PG saranno accolti con calore, accompagnati al tavolo e fatti sedere sulle panche più comode, vicini al re. Molti cercheranno di chiacchierare con loro, per avere notizie fresche, farsi raccontare di nuovo del loro incontro con Balawar o per ascoltare cosa hanno da narrare gli stranieri. Verrà loro offerta birra e idromele, e alcuni dei pezzi di carne più succulenti.

A metà serata il re farà un brindisi per gli ospiti e per il villaggio, invocando su tutti la benedizione e la protezione degli dei.

## PREMUROSO

Se la maggioranza è premurosa, i PG sono accolti dal re e tutti fanno a gara per averli a fianco (i PG dovranno probabilmente dividersi), chiacchierare con loro e avere notizie e racconti. Verranno loro offerte le migliori bevande e i pezzi di carne più buoni.

A metà serata il re farà un brindisi per gli ospiti, invocando su di loro la benedizione degli dei, e qualcuno chiederà loro di narrare qualche loro impresa.



## Indicazioni per il DM:

Gioca un po' la situazione, ma senza dilungarti (vedi anche i possibili eventi particolari elencati di seguito).

Ricorda che nonostante l'apparenza il clima è molto teso. Inserisci indizi di crescente inquietudine: risate forzate, gente che si gira di scatto mettendo mano alle armi ad ogni rumore, persone che (nonostante si sforzino di apparire cortesi) mentre parlano ai PG sembrano pensare a tutt'altro.

**In ogni caso, poi lo scaldo annuncerà di voler cantare la saga del re Halfdan, padre di Hrølf, e del gigante Fárbaumi (vedi riquadro "Saga di re Halfdan e del gigante Fárbaumi").**

## Saga di Re Halfdan e del Gigante Fǫrbauti

Giunge re Halfdan forte di mano e saggio nel dire  
Giunge con le sue genti attraverso il tetto dei monti.  
Ha percorso mille leghe dalla casa di Soull  
né lupi né corvi han potuto fermarlo.

Guida il suo popolo al confine del mondo,  
perché la sua stirpe non sia ghermita dal male  
Costruisce re Halfdan la casa di Noldholm,  
per lasciare la vita con lo scudo in braccio.

Gli uomini siedono sulle panche, sgorga l'idromiele,  
cantano le donne e ridono i bambini nella sala del re.  
Ma nemmeno il Padre della Vita può opporsi  
al Nemico della Vita quando scende la notte.

Il gigante Fǫrbauti vede la ricchezza di Halfdan  
e dice in cuor suo: "La voglio per me". Il suo maglio  
è grande come il più grande degli alberi, la sua pelle  
non teme spade né lance; conosce i trucchi della magia.

Dalla foresta giunge a Noldholm il gigante,  
di giorno e di notte uccide i più forti guerrieri  
spezza le loro ossa e divora le loro carni,  
nessuno più si avvicina alla foresta nemica.

Dice allora il Gigante Fǫrbauti a re Halfdan:  
"Hai una grande casa per te e per la tua gente  
possiedi tutte le ricchezze della terra e del mare  
Tropo grande è il tuo tesoro, lo voglio per me."

Ucciderò i tuoi guerrieri con l'insidia e con il ferro  
finché non resterà più nessuno ai confini del mondo,  
Perché io sono Fǫrbauti, il Guardiano della Morte"  
Questo dice il gigante a re Halfdan, ridendo.

Non si fa intimorire re Halfdan, e dice ai suoi nella sala:  
"Prenderò la mia lancia e vendicherò i miei berserker.  
Ucciderò il Gigante Fǫrbauti, Guardiano della Morte,  
e riporterò la prosperità alla mia casa di Noldholm"

Si fa avanti Brunilde sua sposa, piena di timore,  
ella ha visto quanto grande è il potere del gigante  
"Mio re, hai una casa dalle solide mura. I tuoi guerrieri  
sono forti, il Gigante Fǫrbauti non potrà entrare"

Dice re Halfdan a Brunilde sua sposa: "Il tuo re  
non ha costruito una casa dalle solide mura per  
nascondersi dietro di esse. Non è degno di morire  
chi non affronta i propri avversari in battaglia".

Si fa avanti Thorgal flagello dei lupi, il più fiero  
dei guerrieri berserker, e dice a re Halfdan:  
"Mio re, nulla può il più forte degli uomini contro  
il gigante immortale, padrone dei trucchi della magia"

Dice re Halfdan a Thorgal flagello dei lupi: "Il tuo re  
piegherà il suo nemico. Grande è il potere  
del Padre della Vita. Egli ci indicherà la via per  
ricacciare il Gigante nelle tenebre da cui è venuto".

Allora Volundr, il fabbro furioso, bianco di capelli  
ma forte di braccio, dice a re Halfdan: "Mio re,  
forgerò per te un ascia in grado di distruggere il gigante,  
innalzando preghiere agli dei la renderò invincibile"

Batte per tre giorni il ferro il fabbro furioso,  
e mescola le fiamme alle preghiere. Forgia Trannir,  
l'ascia di fuoco che spezza le tenebre. Ringrazia  
re Halfdan il suo fabbro, e promette vittoria.

Piangono le donne e i bambini, chiedono al re di non  
entrare nella casa degli alberi,  
di non affrontare Fǫrbauti.  
Ma re Halfdan cerca vendetta,  
vuole il sangue del gigante per i suoi berserker;  
non teme nulla con Trannir al suo fianco.

Si scuote la foresta come attraversata dal vento,  
il gigante attacca con l'inganno nell'ombra.  
Scocca il lampo, trema la terra;  
il gigante ferisce re Halfdan, tinge di rosso il suo scudo.  
Ma il re si rialza e torna a combattere.

Come martellare di fabbro, il rumore della battaglia  
supera le montagne e i confini del mondo di là del mare  
il gigante attacca con il suo maglio di tuono  
e spacca l'elmo del re.  
Ma il re si rialza e torna a combattere.

Dice allora re Halfdan a Fǫrbauti:  
"Hai ucciso i miei guerrieri,  
vuoi per te il mio tesoro,  
mi hai colpito con l'inganno e col ferro.  
La tua pelle non teme spada né lancia,  
ma questa che vedi è Trannir, nemica dei giganti,  
forgiata con fuoco e preghiere da Volundr"

Re Halfdan incalza il Gigante, impugna l'ascia Trannir  
Il freddo acciaio morde le carni del nemico.  
Cade a terra il maglio grande  
come il più grande degli alberi,  
la mano mozzata ancora lo stringe,  
e il re colpisce di nuovo.

Muore il Guardiano della Morte Fǫrbauti,  
ucciso da Halfdan e dall'ascia Trannir.  
Dice re Halfdan: "Ho avuto vendetta,  
ho ucciso il gigante: la ricchezza  
torna alla casa di Noldholm.  
Grande è il potere del Padre della Vita e di tutti gli dei"

Ballano le donne e ridono i bambini nella casa del re,  
nella sala sgorga idromiele per i guerrieri berserker.  
Siede Halfdan sul trono, Brunilde al suo fianco. A lungo  
vivrà re Halfdan forte di mano e saggio nel dire.



## Fàrbauti attacca

### Se chiedono informazioni sul nome del re

Se le avevano chieste in precedenza, era stato detto loro di rivolgersi allo scaldo. Se se ne ricordano o lo domandano ora, egli potrà raccontare loro questa storia.

*Ecco un segno della sua modestia del re che spesso è riportato nei racconti: un ragazzo che aveva nome Hallfinn giunse da Seull nella sala del re Hrólfr. Allora anche il re era giovane d'età e mingherlino di corporatura. Hallfinn andò davanti a lui e alzò lo sguardo verso di lui. Il re disse: "Che cosa vuoi dire, ragazzo, che mi guardi così?" Hallfinn disse: "Quando ero a casa, avevo sentito dire da mia mamma che il re Hrólfr di Noldholm era l'uomo più grande nelle terre del Nord, ma ora qui sul trono è seduto uno piccolo magro come un palo, e voi lo chiamate re!" Il re rispose: "Tu ragazzo mi hai dato un nome e io mi chiamerò Hrólfr palo; ma è uso che un dono segua l'imposizione di un nome. Ora io vedo che tu per l'imposizione del nome non hai da darmi un dono che mi paia accettabile. Dunque chi ha darà all'altro," tolse dalla mano un anello d'oro e glielo diede. Allora Hallfinn disse: "Tu fra tutti i sovrani sei il più felice nel donare"*

### Parlare a Svala durante il banchetto

È quasi impossibile che Svala possa parlar loro durante il banchetto. Se tuttavia riescono a elaborare un qualche piano o stratagemma efficace, ottengono le informazioni vedi sopra "Le rivelazioni di Svala"

Se non riescono a parlarle prima Svala parlerà ai PG dopo l'attacco del Mostro (non sarà più controllata), dicendo che avrebbe voluto metterli in guardia, e, se l'occasione lo consente, maledicendo l'orgoglio di Einar. (Vedi "Le rivelazioni di Svala", escludendo quel che ormai hanno scoperto da soli o per bocca di altri).

### Fuori dalla Casa Lunga

Fuori dalla Casa Lunga per tutta la serata vi sono 3 guerrieri di guardia, tra cui Brand, che osservano i dintorni nervosamente, con mani alle armi. Risponderanno ai PG ma sembreranno non prestare loro molta attenzione.

Poco dopo l'inizio del banchetto, a loro si unisce Thorgal 'flagello dei lupi'.

## Farbauti attacca

Il Ladro di Stelle attacca il villaggio, Thorgal gli si oppone. Fàrbauti trasforma il pericolo in vantaggio.

### L'attacco

Fàrbauti arriva al villaggio in volo, avvolto da una nube di oscurità profonda (lanciata su un sasso). Vedi la scheda di Farbauti per le sue tattiche e il combattimento nell'oscurità.

Il mostro attacca durante il banchetto. Viene lanciato l'allarme (vengono suonati i corni) e i guerrieri escono dalla sala mentre le donne e gli anziani restano all'interno della Casa Lunga.

### Indicazioni per il DM:

i PG in questa occasione hanno un primo contatto con quello che è l'avversario principale dell'avventura, e gioca bene i poteri magici del Ladro di Stelle (in particolare Volare, Invisibilità, Oscurità, Oscurità profonda e Forma gassosa)

### I PG non escono

Se i PG non escono dalla Casa Lunga sentiranno un urlo di Battaglia e quindi un gran vociare degli uomini del Villaggio. Alla fine sentiranno però qualcosa di strano, gli stessi uomini del Villaggio stanno combattendo contro qualcuno chiedendogli a gran voce di fermarsi. Si tratta di Thorgal che in furia sta attaccando i suoi compagni.



### I PG escono

La gente si accalca alle porte della Casa Lunga, rallentando i PG.

Quando i PG escono, possono vedere quello che accade davanti alla Casa Lunga

*Nella spianata rischiarata dalle torce davanti alla Casa Lunga vedete un vecchio guerriero [[Thorgal flagello di lupi]] roteare una grossa spada a due mani. L'uomo lancia un furioso grido di guerra e si getta in avanti scomparendo in una sinistra e innaturale macchia di oscurità.*

**Osservare CD 15** : ci sono molti guerrieri attorno, tutti con le armi sguainate, ma nessuno segue Thorgal,

**Osservare CD 20**: alcuni guerrieri hanno addirittura abbassato le armi. Tutti sembrano concentrati sullo scontro che si può intuire, ma non vedere.

**Ascoltare CD 20**: alcuni mormorano

*"E' una sfida all'ultimo sangue"*

*"Thorgal ha scelto di affrontare il suo destino"*

## Fàrbauti attacca

### Thorgal Blengsson, Flagello dei lupi

Umanoide medio (Umano);  
Barbaro 6/ Frenzied Berserker 1

**Dadi Vita:** 7 (75 pf) **Iniziativa:** +2 **Velocità:** 12 m **CA:** 16 (+4 Arm, +2 Des) **Contatto** 14, Colto alla sprovvista  
**12 Attacco Base/Lottare:** +7/+11

**Attacco:** in mischia Spadone +12/+6 (2d6 +6)

**Attacco Completo:** Spadone +12/+7 (2d6 +6)

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi Speciali:** -

**Qualità Speciali:** Movimento veloce, Ira (2 v.11 giorno, round), Schivare prodigioso, Schivare prodigioso migliorato, Percepire trappole +2, Furia (1 v. giorno durata 11 round) **Tiri Salvezza:** Temp +10, Rif +4, Vol +2

**Caratteristiche:** For 18, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 10, Car 16 **Abilità:** Addestrare Animali +9, Ascoltare +9, Cavalcare +9, Intimidire +13, Nuotare +11, Saltare +10, Scalare +10, Sopravvivenza +9, Conoscenza della Natura +3, Acrobazia +4 **Talenti:** Attacco poderoso, Incalzare, Rabbia distruttiva, Rabbia intimidatoria, Duro a morire  
**Grado di Sfida:** 7

**Allineamento:** NB

#### in IRA e FURIA

**Dadi Vita:** 7 (PF 110)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 12 m

**CA: in ira CA 14** **Contatto** 8, Colto alla sprovvista 6

**Attacco Base/Lottare:** +7/+16

**Attacco:** in mischia Spadone +12/+7 (2d6 +13)

**Attacco Completo:**

Spadone +16/+16/+11 (2d6+13)

**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m

**Attacchi Speciali: - Qualità Speciali:**

Movimento veloce, Ira (2 v. giorno), Schivare prodigioso, Schivare prodigioso migliorato, Percepire trappole +2, Furia (1 v. giorno durata 8 round)

**Tiri Salvezza:** Temp+15 Rif+4 Vol+4

**Caratteristiche:**

For 28, Des 14, Cos 26, Int 13, Sag 10, Car 16

**Abilità:** Addestrare Animali +9, Ascoltare +9, Cavalcare +9, Intimidire +13, Nuotare +11, Saltare +15, Scalare +15, Sopravvivenza +9, Conoscenza della Natura +3, Acrobazia +4

**Talenti:** Attacco poderoso, Incalzare, Rabbia distruttiva, Rabbia intimidatoria, Duro a morire

**Grado di Sfida:** 7

**Allineamento:** NB

Oggetti Posseduti: Giaco di maglia perfetto, Spadone a due mani perfetto, Collana di denti di lupo, Pugnale ricurvo.

*Rabbia distruttiva:* Quando è in rabbia o furia Thorgal guadagna un bonus di +8 per qualsiasi prova di forza per aprire le porte o rompere oggetti inanimati e immobili.

*Rabbia intimidatoria:* mentre è in rabbia può designare un singolo nemico entro 9 mt. e provare a demoralizzarlo

come un'azione gratuita (vedere l'abilità Intimidire a pag. 76 del Manuale del Giocatore). Un nemico che è stato demoralizzato con successo resta scosso finché continua la rabbia. Può usare questo talento contro un singolo nemico per ogni scontro.

*Furia:* un berserk furioso può entrare in furia durante uno scontro. Mentre in furia guadagna +6 alla forza e, se sta effettuando un'azione di attacco completo, un singolo attacco aggiuntivo al massimo del bonus. (questo non è cumulativo con Velocità o simili). Prende anche -4 alla Classe dell'armatura e 2 punti di danno non letale per round. Lo stato di furia dura per un numero di rounds uguale a 3+Cos. Per terminare lo stato di furia prima che la sua durata finisca, il personaggio può tentare un tiro di Volontà a CD20 come azione gratuita una volta per round. Gli effetti della furia si sommano a quelli della rabbia. Entrare in stato di furia è un'azione gratuita, ma comunque si può effettuare solo durante i propri turni. In più se il berserk furioso subisce danni da un attacco, un incantesimo o una trappola o qualsiasi altra fonte entra automaticamente in furia all'inizio della prossima azione a patto che possa ancora. Per evitare di entrare nello stato di furia il PG deve fare un TS sulla Volontà (CD 10 + danno subito) all'inizio del suo prossimo turno.

Mentre in furia il PG non può usare nessuna abilità basata sul carisma, destrezza o intelligenza (eccetto intimidire), concentrazione o alte abilità che richiedono pazienza o concentrazione, inoltre non può lanciar incantesimi, bere pozioni, attivare oggetti magici o leggere pergamene. Può usare i talenti eccetto Maestria, talenti di creazione o di metamagia.

Durante la furia il berserk furioso DEVE attaccare quelli che percepisce come nemici al meglio delle sua abilità. Se finirà il numero dei nemici prima che termini lo stato di furia, la sete di sangue continuerà.

Dovrà attaccare la creatura più vicina e combattere quell'avversario indipendentemente dall'amicizia per lui o dalla sua innocenza o stato di salute.

Quando finisce lo stato di Furia il berserk furioso è affaticato.

Thorghal è un uomo anziano, schivo e solitario, ma probabilmente ancora il più grande guerriero del villaggio. E' un berserk furioso, l'ultimo rimasto dei guerrieri che combatterono Fàrbauti nella battaglia vittoriosa al fianco di re Halfdan, rispettato e onorato da tutta Noldholm: il re ha grande considerazione per lui.

Desidera fortemente a uccidere il mostro, ed è convinto di essere abbastanza forte per sconfiggerlo. Ma teme al lasciare libero lo spirito assetato di sangue che dimora nella sua anima, perché sa che potrebbe nuocere agli altri guerrieri, o addirittura a degli innocenti. Per questo, quando lo scaldo gli ha accenato una possibilità. è partito alla ricerca della tana del mostro

E' il padre di Berghthor, il compagno di Einar che sfida i PG nella gara di resistenza. Temendo le crisi di furia, Thorgal si è sempre tenuto lontano dalla sua famiglia, e da quando la madre di Berthog è morta, un paio di inverni prima, i rapporti tra i due sono diventati ancora più freddo. Ma ama suo figlio, ed è felice che stia diventando un valente guerriero, sebbene tema che la furia si manifesti in lui.





Il Ladro di Stelle



Thorgal flagello dei lupi

## Fàrbauti attacca

**Osservare CD 15:** la notte è scura, ma il guerriero sembra essere entrato in una zona più scura della tenebra circostante.

A richiesta **Sapienza Magica CD 18:** un incantesimo di Oscurità (Oscurità profonda)

**Osservare CD 25:** tutto il corpo del guerriero sembrava teso e nervoso in quell'inizio di battaglia, e i suoi occhi erano iniettati di sangue

**Percepire Intenzioni CD 15:** il vecchio guerriero sembrava totalmente dimentico della realtà che lo circondava, concentrato solo sull'imminente scontro

*Tutto il villaggio sembra avvolto nel silenzio mentre dalla tenebra escono i rumori dello scontro: il fregare del metallo contro il metallo e le grida inarticolate del guerriero che affronta il suo nemico.*

Thorgal è sia in ira barbarica che in furia. Dopo tre round di combattimento tra Thorgal e Fàrbauti, il Fàrbauti si rende conto che l'avversario che ha davanti può essere pericoloso. Lascia quindi cadere il sasso e con l'oscurità e, trasformandosi in forma gassosa, se ne va.

Dalla Casa Lunga i PG non potranno notare la fuga del Gigante.

### Se i PG cercano di intervenire

I guerrieri attorno a loro cercheranno di convincerli a desistere, spiegando che Thorgal ha sfidato il mostro a una lotta all'ultimo sangue, e che nessuno può intervenire in essa, fino a che uno dei due contendenti non muore.

Se i PG intervengono prima della fine dei tre round, il gigante semplicemente deciderà di porre subito fine allo scontro, allontanandosi e lasciando il sasso con l'oscurità.

### Se i PG riescono ad annullare l'incantesimo di Oscurità

Farabauti lancerà immediatamente forma gassosa. La zona del combattimento è abbastanza lontana dalla casa da non essere raggiunta dalla luce delle torce, ma se sono in raggio con scurovisione o visione crepuscolare (o avvicinano altre fonti di luce alla zona) con

**Osservare CD 10** noteranno una grossa figura che scompare

**Osservare CD 16** la figura diventa traslucida e si allontana galleggiando nell'oscurità.

Se i PG cercano di seguirlo o di contrastare la fuga di Fàrbauti

In forma gassosa Farbauti non lascia tracce, cercherà quindi di allontanarsi da terra, e muoversi nelle zone più buie, mentre cerca una nuova preda (il piccolo Frigg, v. dopo)

Il gigante è arrivato al villaggio con l'incantesimo Volare: questo gli permette di muoversi a velocità 18, ma non di correre (ovvero 36 metri in un round completo), doppia velocità in picchiata, dimezzata verso l'alto.

D'altra parte in Forma gassosa Farbauti è discretamente vulnerabile e non può lanciare incantesimi (per approfondimenti su questi poteri vedi nella scheda di Fàrbauti "Farbauti, Volare e Forma gassosa")

Per seguire Farbauti in forma di nebbia i PG devono riuscire a tenerlo nel raggio di un qualche tipo di vista. Se lo perdono tieni traccia della posizione di Fabauti per 3 round, poi, a meno di usi di particolari incantesimi, informazioni o capacità considera infruttuosi eventuali tentativi dei PG di rintracciarlo. Se (nei 3 round suddetti) il gigante rientra nel raggio di vista di un PG questi ha diritto ad effettuare un tiro **Osservare CD 16** per individuare la forma di

nebbia. Seguirlo nei round successivi è automatico se lo si mantiene nel raggio di vista (questo vale anche in seguito alla riuscita del tiro **Osservare** nel momento in cui diventa nebbia).

Va da sé che se i PG non possono volare in alcun modo, e non riescono a contrastare in breve questi effetti, lo perderanno quasi immediatamente.

Se i PG fanno dei tentativi di contrastarlo o seguirlo che non possono avere successo, Farbauti si limiterà ad allontanarsi e far perdere le sue tracce.

Se i PG lo ostacolano in maniera efficace o dimostrano di avere i mezzi per inseguirlo (e lo fanno in maniera palese) tendenzialmente Farbauti terminerà l'incantesimo di Forma gassosa (un'azione standard), per lanciare un incantesimo di Invisibilità e lasciare il villaggio (Frigg è salvo).

Eventuali dissoluzioni degli incantesimi di Volare e Invisibilità porteranno tendenzialmente il gigante a rilanciarli nuovamente (ne può lanciare molti e quasi sicuramente non potranno contrastarlo molto a lungo). Solo se i PG sono così organizzati e pericolosi da non dargli modo di lanciare incantesimi, neanche sulla difensiva, potrà optare per lo scontro.

Se Volare e Invisibilità non sono sufficienti a seminare/dissuadere i PG, Farbauti probabilmente lancerà una seconda Oscurità profonda (e ha ancora svariate altre Oscurità), su un altro sasso per coprire la propria fuga. Quando è attiva l'oscurità i PG, anche senza riuscire a vederlo, potrebbero, con opportune fonti di luce, seguire il globo di oscurità innaturale.



## Fàrbauti attacca

In questo caso Farbauti si libererà presto del sasso fonte dell'oscurità, possibilmente facendolo allontanare (di 6 metri per round) portato da un incantesimo Mano Magica verso il suolo fino a 12 metri da lui.

Se Fàrbauti si accorge di essere seguito dai PG e non riesce a seminarli in breve o viene da loro contrastato in maniera efficace, rinuncia ai suoi propositi e lascia il villaggio sorvolando la palizzata in una zona lontana dalla porta (Frigg è salvo). Dopodiché fa ritorno scontento alla sua tana.

Un inseguimento non palese (se il PG ne ha i mezzi...) potrebbe facilmente avere successo (effettua le prove di Farbauti laddove necessario), e dare un'idea della direzione in cui il gigante si dirige lasciato il villaggio, anche dopo breve tempo.

Se inseguito in modo palese Farbauti non punterà verso la sua tana.

Un inseguimento palese condotto da uno o due PG potrebbe portare Farbauti ad attaccarli poco dopo essersi allontanati dal villaggio.

Tendenzialmente Farbauti userà un secondo Volare per tornare alla tana senza lasciare alcuna traccia.

Solo se i PG lo hanno costretto a usare tutti i suoi incantesimi da Stregone di 3° livello sarà costretto a percorrere la parte terminale del cammino a piedi. In tal caso le tracce possono essere rinvenute iniziare a 1 Km dal villaggio da una battuta di ricerca di tutti i cacciatori (su richiesta dei PG) in 8 ore o da un singolo PG/PNG che si diriga nella giusta direzione (indicativamente le può trovare in circa 2 ore). Seguire tracce CD I2 per trovarle e poterle seguire fino alla tana.

Se hanno annullato i suoi poteri di Volare (e Forma gassosa) attivi e costretto a usarli tutti le tracce saranno presto rinvenute al villaggio (da adattare alla situazione: indicativamente immediato per un PG che realizzi il tiro, 5 minuti su richiesta dei PG ai nordici, altrimenti in automatico dai nordici la mattina dopo).

### Termine del combattimento: Thorgal in furia

Fàrbauti si sposta in forma gassosa dall'altra parte del villaggio dove ucciderà il piccolo Frigg davanti a sua madre nella loro casa.

Intanto Thorgal uscirà dall'oscurità e comincerà ad attaccare gli abitanti del Villaggio in preda ad una furia cieca per i successivi cinque round.

### Combattimento contro Thorgal

Thorgal è in furia berserker, ed attacca tutte le persone che gli si avvicinano, a partire da quelli più vicini a lui per i successivi cinque round.

Il guerriero effettua tre attacchi a round, tranne il primo round, quando ha un solo attacco.

All'inizio del sesto round re Hrölfr riuscirà a ricondurlo alla ragione.

All'inizio di ogni round dovrebbe effettuare un TS Vol CD 20 per vedere se riesce ad uscire dal suo stato. Considera i TS falliti in automatico, a meno che i PG non facciano qualcosa per dargli dei bonus.

Il TS del sesto round avrà automaticamente successo.

#### Se i PG non intervengono

I guerrieri del villaggio cercheranno di parlargli e calmarlo, chiudendosi sulla difensiva se li attacca. Nei primi round intervengono alcuni guerrieri più vecchi, suoi amici, e suo figlio Bergthor; re Hrölfr si sta facendo strada tra i suoi. Alla fine del secondo round re Hrölfr si porrà davanti al guerriero e inizierà a parlargli, cercando di ricondurlo alla ragione. Alla fine del terzo round intervengono Einar e gli altri suoi compagni che cercano di fargli danno non letale, circondandolo. All'inizio del sesto round il re riuscirà a ricondurlo alla ragione.

Gestisci il combattimento come meglio credi, solo il re non deve morire.

#### Se i PG intervengono

Alcuni guerrieri, tra cui Bergthor, si avvicineranno a Thorgal cercando di calmarlo. Saranno molto tesi e impauriti e se i PG si dimostrano capaci, saranno ben lieti di lasciarli fare. Il re interverrà (come sopra), giungendo vicino al guerriero e iniziando a parlargli alla fine del secondo round, ma lascerà spazio ai PG e ai loro tentativi (di cui sarà in genere ben grato). Einar non interverrà, se non a difesa del re.

#### Se riescono a fermare Thorgal senza ucciderlo

In questo caso i PG guadagnano la stima di tutto il villaggio e quella di Thorgal.

Il vecchio guerriero si scuserà con tutti e sconsolato dirà quanto è pericoloso un demone astuto oltre che forte. Dopo che si sarà ripreso dalla stanchezza del combattimento, si offrirà di dire ai PG tutto ciò che sa sul mostro (vedi sotto).

#### Se uccidono Thorgal

L'attitudine generale della popolazione diminuirà di un grado, anche se re Hrölfr, pur molto amareggiato per la perdita dell'amico, si renderà conto che quella morte è da imputare al mostro, come tutte le altre. Deciderà di raccontare ai PG tutta la verità, confidando in un loro aiuto. Non vuole che altre persone del villaggio perdano la vita (v. dopo)



## Rivelazioni, speranze e preparativi

### Indicazioni per il DM:

Una volta assistito all'attacco del Ladro di Stelle, i PG hanno pieno accesso a tutte le informazioni comuni, e viene loro detto anche quanto non erano riusciti a scoprire nella prima parte dell'avventura. Hanno inoltre la possibilità di raccogliere altre importanti informazioni, utili per poter affrontare in maniera efficace Fàrbauti, seguendo due strade:

- cercare di parlare al Custode dei Flutti
- cercare di rintracciare Ragnild, o investigare il lago maledetto di cui possono aver fatto menzione i Nordici.

Il re si farà avanti spiegando la situazione e domandando loro scusa a nome della sua gente, ancora speravano di poter debellare quel nemico senza importunare degli stranieri con i loro problemi, ma hanno peccato d'orgoglio e così hanno messo in pericolo anche le loro vite: se neanche Thorgal può sconfiggere il mostro nessuno può farlo.

A questo punto Einar si farà avanti inginocchiandosi davanti al re

*"Le mie colpe ricadano sulle mie spalle soltanto e non su quelle della mia gente", rialzatosi si porterà davanti ai PG inginocchiandosi nuovamente: "Io ho domandato a mio padre di tacere, per amor mio, solo mio l'orgoglio e solo mia la colpa".*

Hròlfr, pur senza mostrarlo apertamente, sarà fiero del figlio e approverà la sua azione.

Se ancora non l'ha fatto anche Svala parlerà ai PG: vedi "Le rivelazioni di Svala".

## Thorgal parla del gigante

Non è sicuro di molte cose, ma gli è sembrato di rivedere il gigante che affrontò in gioventù insieme al padre di Hròlfr. Sa che quell'essere era molto forte e con grandi capacità magiche che gli permettevano, quando in pericolo, di scappare dallo scontro: proprio come in questo caso (anche l'oscurità in effetti glielo aveva ricordato, Fàrbauti l'aveva usata nella battaglia, tanti anni prima, ma aveva escluso potesse trattarsi dello stesso mostro scacciandolo come un pensiero sciocco: quello era morto...) Potrà, su richiesta dei PG, dare informazioni anche sull'aspetto della creatura e sulla sua potenza e capacità in battaglia (il maglio, gli artigli, la grande forza e resistenza). Racconterà inoltre di come Fàrbauti aveva avvicinato Halfdan con l'inganno sotto le spoglie di uno dei suoi guerrieri che lui stesso aveva ucciso.



## Trannir, Rovina delle Tenebre

Ascia da battaglia+2 [1d8+2 (x3)]

Anatema degli Esterni Malvagi

Si tratta di un potentissimo oggetto magico, che il fabbro Volundr riuscì a forgiare solo con l'aiuto del dio Pelor.

Il Dio del Sole, nemico delle tenebre, aveva ascoltato le preghiere della gente di Noldholm, e inviò a Volundr un suo messaggero, per aiutarlo nel compito di costruire un'arma in grado di distruggere Fàrbauti.

Trannir è fatta di auroreum (Book of Exalted Deeds). Se viene distrutta, è sufficiente avvicinare i pezzi, con un'azione di round completo, affinché l'ascia si ricomponga.

Appare come scolpita in un unico pezzo d'argento, sul quale la luce si riflette come su uno specchio. Sulla sua lama è inciso il sole, simbolo di Pelor, il Padre della Vita. La sua voce è calda come il tepore del sole, ma la sua furia brucia come la fiamma.

Contro Esterni Malvagi Ascia+4, +2d6 danni

**Caratteristiche:** Int 10 Sag 18 Car 18, Ego 23, all NB

Comunicazione verbale, telepatia.

Capacità

### Poteri inferiori:

- può usare *benedizione* sugli alleati 3 volte al giorno
- può usare *frastornare mostri* 3 volte al giorno
- può usare *cura ferite moderate* (2d8+3) sul possessore 3 volte al giorno

### Potere superiore:

- può usare *luce diurna* 3 volte al giorno

### Scopo specifico:

**Sconfiggere/uccidere i servitori di Nerull**

- perseguendolo chi la impugna riceve un bonus di fortuna di +2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove

**Sensi:** Scurovisione 36 m e udito, percezione cieca

Trannir può usare uno dei suoi poteri ogni round (come sua azione standard). Per poter usare i poteri deve essere impugnata, e chi la impugna deve acconsentire a che lei lo faccia. Chi la impugna non può costringere l'ascia a usare i suoi poteri, deve essere lei a decidere di usarli. Trannir può sempre usare scurovisione, udito, percezione cieca, comunicazione verbale e la telepatia (anche quando non impugnata).

Nel caso in cui venga gettata nel semipiano di Komirya, l'Ascia ne sarà subito espulsa dall'incompatibilità tra il potere di Pelor e quello di Nerull.



## Fàrabauti attacca

### Oten il Costruttore di navi

Umanoide medio (Umano); Esperto 2

**Dadi Vita:** 2 ( 14 pf) **Iniziativa:** +0 **Velocità:** 9m

**CA:** 10 contatto 10, colto alla sprovvista 10 **Attacco**

**Base/Lottare:** +1/+2 **Attacco/ Attacco Completo:**

in mischia pugnale +2 (1d4+1) a distanza pugnale

+1 (1d4+1) **Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m **Attacchi**

**Speciali: Qualità Speciali: Tiri Salvezza:** Temp

+1, Rifl +0, Vol +5 **Caratteristiche:** For 12, Des 10,

Cos 13, Int 12, Sag 14, Car 11; **Abilità:** Artigianato

(carpenteria) +9, Ascoltare +7, Intimidire +5,

Osservare +7, Percepire intenzioni +7, Professione

(marinaio) +10, Sopravvivenza +7, Utilizzare

Corde +5. **Talenti:** Abilità focalizzata (artigianato

carpenteria), Abilità focalizzata (professione

marinaio) **Grado di Sfida:** 1 **Allineamento:** NB

*Oggetti Posseduti:* Abiti invernali, pugnale



Oten è un uomo asciutto e forte, dai chiari occhi azzurri e sottili capelli bianchi. E' un uomo semplice che ama il suo lavoro: l'odore del legno appena tagliato, una bevanda calda dopo una notte di pesca, il rilucere del sole sulle scaglie del Custode dei flutti. Il suo è un animo poetico, ma le sue poesie sono le sculture che intaglia, ed è felice di quello che la vita gli offre. Da quando Balawar attacca le navi che si avventurano in mare è diventato inquieto: nulla è più come prima e tutto gli sembra ostile. Per questo evita i pasti comuni, e preferisce starsene per i fatti suoi a contemplare il mare e pregare che il Custode si plachi.



Il Ladro di Stelle

Dopo quello che ha visto Thorgal si offre inoltre di seguirli, e di guidarli nella foresta (se Thorgal è morto, ferito, o in altro modo impossibilitato sarà Brand ad offrirsi).

### La morte di Frigg

Mentre i guerrieri erano occupati alla Casa Lunga, Fàrabauti è penetrato in una casa del villaggio e ha ucciso il piccolo Frigg davanti a sua madre, seminando morte e disperazione.

*Thorgal sta finendo di raccontarvi le sue impressioni, quando si ode un lamento nell'oscurità. Tutte le teste si voltano verso la strada del villaggio. Una donna singhiozzante sale verso la Casa Lunga, portando un fagotto in braccio. Barcolla sotto il peso del suo carico e si accascia a terra prima di raggiungere il cerchio di luce delle torce. I singhizzi si trasformano in un lamento straziante e il fagotto rotola a terra: è il corpo straziato di un bambino [Frigg].*

Il bambino è morto, il corpo squarciato da degli artigli. La madre non è ferita, ma è sotto shock e ricoperta del sangue del bambino. Non riesce a fare un discorsso sensato ma solo lamenti e pianti

### I PG decidono di affrontare il mostro

I PG potranno guadagnare (o accrescere) la stima del villaggio nei loro confronti dichiarando di voler affrontare il mostro.

Re Hrölfr

*“Cinquant'anni fa il Padre della Vita ha mandato Trannir ad Halfadan, mio padre, per rendere forte il suo braccio nel momento del bisogno. E ora ha mandato voi. La mia gente vi è già debitrice.”*

### Accompagnare i PG

Molti si offriranno di accompagnare i PG, primo tra questi Einar, con i suoi compagni, ma Hrölfr interverrà nuovamente, con un sorriso benevolo:

*“Non rischiamo di peccare di nuovo d'orgoglio? Noi nulla abbiamo potuto contro il mostro, forse che non saremmo più d'impiccio che d'aiuto?”*

E questa volta Einar capirà immediatamente piegandosi alla saggezza del padre: inoltre sentirà su di sé anche le responsabilità verso la sua gente, rinunciando in nome di esse a meno siano i PG non solo a chiederlo, ma a dire di avere bisogno di lui.

Hrölfr lascerà ai PG di parlare a loro volta, in ogni caso non può permettere che troppi guerrieri lascino il villaggio: il mostro, privo anche della loro, per quanto inadeguata, difesa potrebbe sterminare tutto il villaggio e, per quanto voglia aiutare i PG, spera in loro e vorrebbe accompagnarli lui stesso (per quanto conscio dei suoi limiti come guerriero, suo padre era ben altra cosa in battaglia) come re non può far correre alla sua gente un simile rischio, lo spiegherà con semplicità e obiettività.

## Il Custode dei Flutti

Brand si offrirà, ma, se altri potranno prendere il suo posto (ad esempio Thorgal se va, potrà dire all'uomo di restare a proteggere la sua famiglia), ne sarà sollevato.

Potranno proporsi ai PG altri con cui abbiano stretto rapporti. Re Hrölfir si opporrà alla partenza di giovani inesperti, ma non calpesterà l'onore degli uomini adulti (in ogni caso coloro che sanno di non essere all'altezza difficilmente si proporranno o potrà farli desistere il discorso del re sul villaggio da difendere). Uno che si proporrà di sicuro ai PG, se lo hanno curato, sarà Ragnar (rendere evidente la sua debolezza e malattia se ha ancora la febbre). Nessuno sarà offeso da un rifiuto motivato dei PG.

Alla fine con i PG andrà probabilmente il solo Thorgal (o Brand), al massimo (se i PG lo vogliono attivamente) fai andare uno-due guerrieri (per gli altri vedi le ragioni esposte sopra).

I PG dovrebbero a questo punto, anche incitati da Einar e gli altri, decidere che è arrivato il momento di distruggere il mostro. Il rischio sta diventando ogni giorno più grande e lo scontro con Thorgal ha fatto capire a tutti che non si potrà vincere Färbauti in una sfida in campo aperto.

In casi particolari (ad esempio i PG decidono di aspettare un attacco del mostro al villaggio), gestisci secondo logica e coerenza con la situazione che si è venuta a creare.



### Ulteriori informazioni

Tutto il villaggio sarà disponibile per qualsiasi domanda ed, eventualmente, richiesta dei PG. In particolare potranno essere importanti domande dei PG sull'ascia a cui re Hrölfir e Thorgal potranno rispondere: giace in fondo al mare con re Halfdan, colui per cui fu forgiata e che la impugnò.

#### Informazioni sul funerale di Halfdan

Quando morì, il re del nord, rivestito delle proprie armi, fu caricato su una barca e spinto in mare. Quando la barca ebbe preso il largo suo figlio Hrölfir, nuove re di Noldholm, scoccò una freccia infuocata e ne colpì la vela. Halfdan scese negli abissi del mare del nord tra le fiamme, e con lui la magica ascia Trannir

#### Informazioni su Trannir Rovina delle tenebre, L'ascia del Sole

Appariva come scolpita in un unico pezzo d'argento, sul quale la luce si rifletteva come sulla neve candida, dura e tagliente contro i nemici. Ma il suo tocco era caldo, un tepore gentile per chi la impugnava. Sulla sua lama era inciso il sole, il simbolo del Padre della Vita.

Potranno anche dire che l'ascia aveva una sua volontà, e re Halfdan parlava con lei, talvolta le chiedeva consiglio. Grande doveva essere la sua potenza! (Non sapranno dire di più sui poteri magici dell'ascia).

## Il Vecchio e il Mare

### Il vecchio Oten, costruttore di navi, parla del Custode dei Flutti\_

#### Indicazioni per il DM:

Vicino all'approdo vive il vecchio Oten, il pescatore. Costui può riparare la barca dei PG e accompagnarli da Balawar .

*La piccola baia ospita le carcasse semidistrutte e coperte di neve di quelle che dovevano essere imbarcazioni. Una delle due banchine, distrutta, scompare dopo essersi inoltrata per qualche metro nelle gelide acque dell'oceano. Ma l'altra è ancora intatta. Il vento freddo soffia dal mare, sollevando grandi onde che si infrangono con fragore sugli scogli che proteggono la riva. In lontananza, scorrete la sagoma di un uomo. In piedi sull'orlo della scogliera, osserva i flutti che sbuonano sotto di lui.*

*Avvicinandosi, vedete che il tempo non ha cancellato i segni di un fisico un tempo possente; sotto la pelle raggrinzita delle braccia nude, i muscoli appaiono ancora solidi e forti. Mentre volge il capo verso di voi, quest'uomo sembra come il mare in estate; calmo e docile, e con dentro di sé la forza dell'uragano.*

Oten è il costruttore di drakkar del villaggio. Oltre all'attività di progettista e carpentiere, il vecchio ha sempre condotto le navi in mare, per trasportare le risorse di Noldholm oltre l'insenatura e commerciare con altre comunità umane. Ha un laboratorio al di fuori del villaggio, vicina alla baia. Al suo interno un unico ambiente, in cui Oten conserva gli attrezzi da lavoro, ora abbandonati in un angolo.

Da quando la collera di Balawar gli impedisce di spingersi in mare, il vecchio Oten ha cominciato a spegnersi in una lenta malinconia. Gli altri abitanti del villaggio ne conoscono l'umore, e se interrogati su di lui aggiungeranno che negli ultimi tempi il vecchio ha saltato parecchi pasti comuni e che sono le donne del villaggio a portargli il cibo in riva al mare.





## Il Custode dei Flutti

### Se i PG parlano con Oten

Oten non è al corrente di quanto hanno fatto i PG al villaggio (sia nel bene che nel male), e pertanto parte da un atteggiamento "Indifferente" nei loro confronti. Non si sottrae alle domande dei PG, dando le informazioni generali come da tabella e, se l'argomento si sposta sul suo lavoro, sul mare o sul mostro marino, manifesta il suo scoramento:

*"C'era un tempo, non molto distante, in cui ci era concesso pescare, e solcare i pascoli delle balene. Ora i nostri doni non servono più a calmare l'ira del molto potente Balawar. Il Custode dei Flutti è in collera; la sventura si è abbattuta sulla casa di Noldholm; possa il Padre degli Uomini avere pietà di noi.*

Se poi il dialogo di prolunga, dopo aver a lungo sospirato sulla triste situazione, posando lo sguardo sul mare, Oten tende a chiudersi in se stesso. Qualora i PG si facciano insistenti con le loro domande, il vecchio diventa scorbutico e li caccia in malo modo.

### Se i PG chiedono informazioni su Balawar

Dà le informazioni generali in merito e quindi aggiunge:

*Se lo state cercando dovete dirigervi là, alla Rupe dei Doni*

Oten indica un faraglione in mezzo al mare, che sovrasta la tana di Balawar, ed è raggiungibile solamente utilizzando un'imbarcazione.

Il drakkar con cui i PG sono arrivati è inservibile, presenta diverse falle nello scafo, e lo stesso dicasi per le tre barche che giacciono in secca sulla riva. Per ripararne almeno una è necessaria una prova di **Artigianato (carpenteria) CD 15** e 3 ore di lavoro. Successivamente, per condurre l'imbarcazione fino alla rupe è richiesta una prova di **Professione (marinaio) CD 10 (CD 15 se il mare è mosso)** non realizzabile senza addestramento.

I PG possono cercare di avvalersi della collaborazione di Oten, facendo leva sulla nostalgia del vecchio per il mare o dandogli la speranza di poter riuscire a placare il drago marino. Se riescono nel loro intento, il vecchio si mette subito al lavoro, assaporando impaziente l'antico entusiasmo e il gusto della speranza.

Considera che superi le prove di artigianato (carpenteria) e professione (marinaio) necessarie.

## Incontro con Balawar il Custode dei Flutti

I PG incontrano il drago a cui è stata sottratta l'ascia Trannir

### Indicazioni per il DM:

Balawar vuole sapere cosa è successo alla sua ascia, e accetta così di parlare ai PG e di dar loro informazioni su

1. esiste un'ascia di grande potere
2. quell'ascia è stata rubata da Hrölfr facendo ricorso a poteri magici.

### La Rupe dei Doni

La Rupe dei Doni è un massiccio scoglio che emerge dalle acque spumeggianti a 800 metri da riva.

Nel percorso di avvicinamento non vi sono contrattempi e non si vede traccia del mostro marino. Balawar ha però notato la nave e ha deciso di lasciarli arrivare alla rupe dei doni, per vedere cosa vogliono e se hanno notizie del suo tesoro.



*La Rupe dei Doni è un grosso massiccio pezzo di roccia che si eleva imponente sulle acque spumeggianti. [[Oten guida la barca con destrezza fino a una piccola insenatura riparata]]. Una rampa naturale, incrostata di sale e di ghiaccio, porta a una scura fenditura.*

Oten è categorico nel non voler accompagnare i PG oltre il punto dell'attracco. Solo l'uso della magia o di validissimi argomenti potrà smuoverlo, e anche in questo caso non parlerà e resterà indietro.

Grotta e cunicolo non sono illuminati

*Dopo un breve cunicolo, buio e stretto, giungete in una ampia caverna occupata da uno specchio d'acqua salmastra. La volta della grotta si innalza una decina di metri sulle vostre teste, e non riuscite a vedere il fondo della pozza d'acqua.*

**Osservare CD 10:** si possono notare i segni della salsedine sulle pareti, indice dei livelli che raggiunge l'acqua durante le fasi di marea.

**Ascoltare:** fino all'apparizione del drago, gli unici rumori sono quelli dell'acqua che sciaborda nella grotta e il ruggito attenuato del mare.

## Il Custode dei Flutti

### Balawar, Custode dei flutti

#### Drago marino (Fiend Folio pg 147):

drago Gargantua (acquatico)

**Dadi Vita:** 12 ( 138 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 4,5m / nuotare 18m

**CA:** 26 (-4 taglia, +20 naturale)

contatto 6, alla sprovvista 26

**Attacco Base/Lottare:** +12/+36

**Attacco:** in mischia morso + 20 o codata +20

**Attacco Completo:** in mischia

o Morso +20 (2d8+12)

o Morso +20 (2d8+12) e 2 codate + 15 (1d8+6)

o 2 codate +20 (1d8+6)

**Spazio/Portata:** 6m/4,5 m

**Attacchi Speciali:** Stritolare navi, Colp Devastante,

Inghiottire

**Qualità Speciali:** tratti dei draghi, nube di inchiostro, rigenerazione 2

**Tiri Salvezza:** Temp +15, Rif +10, Vol +11

**Caratteristiche:**

For 35, Des 10, Cos 21, Int 11, Sag 12, Car 18

**Abilità:** Valutare +15, Conoscenze (locali) +15,

Conoscenza (natura) +15, Ascoltare

+18, Osservare +18, Nuotare +35

**Talenti:** Allerta, Iniziativa Migliorata,

Riflessi Fulminei, Tempra Possente,

Volontà di Ferro.

**Grado di Sfida:** 15

**Allineamento:** N



**Stritolare navi:** Un drago marino può avvolgere il proprio corpo attorno alle imbarcazioni, e distruggerle o trascinarle a fondo. Può fare ciò con una barca a remi (1 round), con una chiatte (3 round), con una nave lunga (5 round) e con un veliero (10 round). Navi da guerra e galee sono di dimensioni troppo grandi per un drago marino.

**Colpo Devastante:** un drago marino può utilizzare la coda per fare a pezzi un'imbarcazione. La nave viene colpita automaticamente una volta ogni 10 round, subendo i danni della codata (tra un attacco e l'altro il drago solitamente rimane sott'acqua). Il pilota della nave deve effettuare un TS Riflessi CD 20 dopo ogni colpo per impedire al vascello di imbarcare acqua e affondare in 1d10 minuti. Applicare un modificatore alla CD in base al tipo di nave: barca a remi \*4, zattera +2, nave a vela o nave lunga +0, nave da guerra -3, galea -5. Anche tutti gli altri passeggeri della nave devono effettuare un TS Riflessi CD 20; chi lo supera subisce 1d4 danni, chi lo fallisce, se è sul ponte viene scagliato fuori bordo, mentre se è sottocoperta subisce 2d4 danni.

**Inghiottire:** Un drago marino mentre è in acqua può inghiottire completamente una creatura di almeno una taglia più piccola di lui, se va a segno un attacco con il morso.

Round 1: prova di lottare (contro Lottare + 36) per sfuggire dalla bocca.

Round 2: nuova prova di lottare per non essere inghiottiti.

Una volta dentro il drago marino, la creatura deve superare una prova di Nuotare (CD 15) ogni round in caso di successo subisce 1d3 danni, ma che può attaccare il drago dall'interno; in caso di fallimento subisce 1d6 di danni, non può attaccare e deve effettuare un'altra prova di Nuotare per evitare di annegare.

Una prova di Lottare effettuata con successo permette alla creatura inghiottita tornare nella gola (da dove un ulteriore superamento di una Prova di Lottare le permetterà di uscire). Diversamente, causando 35 danni allo stomaco del drago (CA 20) si provocherà un rigurgito da parte del Drago Marino, che espellerà il contenuto dello stomaco.

Lo stomaco di un Drago Marino può contenere: 2 creature di taglia grande, 4 di taglia media o 16 di taglia piccola o inferiore.

**Tratti dei draghi:** Immunità al *Sonno* e agli effetti di *Paralisi*. *Scurovisione* 18 metri e *visione crepuscolare*.

**Nube di Inchiostro:** Un Drago Marino può creare una nube di inchiostro nell'acqua. La nube ha il medesimo effetto dell'incantesimo *Oscurezza* sott'acqua, con raggio di 15 metri e durata di 5 minuti.

**Rigenerazione:** Un Drago Marino subisce danni normalmente quando è fuori dall'acqua. Le forme di attacco che non causano danni ignorano la *Rigenerazione*. Il drago marino non può recuperare punti ferita persi a causa di soffocamento o stritolamento. Qualora il drago marino perda una parte del proprio corpo questa ricresce in 3d6 minuti.

Balawar appare come un enorme serpente marino, ricoperto di minute scaglie verde scuro, con testa di drago. E' tanto grande da poter con facilità inghiottire uomini e barche.



## Il Custode dei Flutti



Balawar è una creatura enigmatica e solitaria, orgogliosa e calcolatrice, ma non è malvagia.

Considera quella parte di mare come sua esclusiva proprietà, sorvegliandola e custodendola gelosamente. Con coloro che riconoscono la sua autorità, rispettano il suo potere e gli rendono omaggio, è benevolo: concede loro la sua compiaciuta protezione e dispensa consigli e ammonimenti. Contro chi sfida la sua collera violando il suo territorio o il suo tesoro è implacabile e vendicativo, fino ad essere irragionevole.

Fàrbauti con l'inganno lo ha convinto che il re Hròlfr abbia rubato l'ascia Trannir dalla sua tana facendo ricorso ad arti magiche: lo sdegno gli ha impedito di riflettere sulle stranezze di un simile evento (come può il sovrano di un villaggio così insignificante avere poteri magici tanto grandi?) e ora il Drago è furioso nei confronti del re e delle sue genti.

Il mostro ha la propria tana sotto alla Rupe dei Doni, un faraglione che si erge al centro dell'imboccatura del fiordo. È articolata in un complesso di cinque grandi caverne sottomarine (oltre 30 m di diametro) collegate da cunicoli sufficientemente grandi da permettere al drago di spostarsi attraverso di esse. Solo una, la più piccola (quella cui accedono i PG), non completamente sommersa, le altre si inabissano fino a una profondità massima di 100 metri.

Avventurarsi in esse, per qualsiasi ragione e con qualsiasi mezzo è un vero suicidio: le caverne contengono infatti i tesori accumulati da Balawar negli anni (e lui conosce con precisione l'ammontare dei propri beni). Il drago -reso paranoico dal furto subito- sorveglia le caverne, e attacca furiosamente qualsiasi intruso.

## Il Custode dei Flutti

*All'improvviso, grosse bolle giungono in superficie dalle profondità marine; l'acqua gorgoglia; poi dal centro del lago sotterraneo escono le spire di un immenso serpente. La gigantesca testa del drago marino emerge lentamente, e due sottili occhi da rettile vi fissano, studiandovi. La sua voce roca e sibilante riecheggia nella volta della caverna:*

*“Chi Siete voi, piccoli eSSeri umani? Siete forSe venuti a rubare?”*

Le conoscenze che i PG possono rammentare circa il drago o la sua storia dipendono dalle informazioni che sono riusciti ad ottenere durante la visita al villaggio.

### Primo Approccio

È probabile che il drago capisca che sono in qualche modo legati a re Hrölfr, in particolare se uno dei PG potrebbe indossare l'anello donato loro al villaggio (vedi nella sala del re): il drago, che ama i monili, lo nota subito e si ricorda che tra i doni della gente di Noldholm vi erano molti anelli simili a quello.

Con voce rotta da rabbia montate Balawar chiede quindi loro:

*“Vi manda forSe il vostro re, per riconSegnarmi ciò che mi appartiene? Dite, preSto, prima che Salga la mia collera...”*

Il suo atteggiamento di partenza è **maldiposto**.

Nel caso i PG non siano riconducibili in alcun modo al villaggio, il drago cerca di capire chi essi siano, chiedendolo e valutando se stanno mentendo oppure no, e in che rapporti siano con re Hrölfr.

Anche in questo caso, se capisce che sono legati alle genti di Noldholm, il suo atteggiamento sarà maldisposto e agirà come indicato sopra. Altrimenti, il suo atteggiamento di partenza è indifferente e chiederà loro se hanno informazioni riguardo a un'ascia che gli è stata sottratta dal vicino re degli uomini, descrivendola e chiedendo se l'hanno vista o ne hanno sentito parlare.

### Informazioni Chiave

A prescindere dal suo atteggiamento, il drago, nel cercare di avere notizie utili dai PG, dà due informazioni chiave:

1. esiste un'ascia di grande potere
2. quell'ascia è stata rubata da Hrölfr facendo ricorso a poteri magici.

### A-Descrizione dell'ascia Trannir

Balawar descrive l'ascia che gli è stata sottratta con precisione, parlandone in termini quasi affettivi e dimostrando di conoscerla nei minimi particolari. Dirà che l'ascia appare come scolpita in un unico pezzo d'argento, sul quale la luce si riflette come su uno specchio e che sulla sua lama è inciso il sole,

simbolo del dio che gli uomini del nord chiamano Padre della Vita.

Se hanno ascoltato la saga narrata dallo scaldo (vedi nella sala del re), i PG possono dedurre che l'ascia sottratta al drago è la medesima arma che ha sconfitto Fàrbauti, impugnata dal precedente re. Qualora non colgano la somiglianza, concedi loro una prova di Intelligenza CD 15.

### B-Il ladro e i suoi poteri magici

Conversando con il drago, i PG scoprono che questi pensa che re Hrölfr abbia sottratto l'ascia incantata dalla sua tana, allontanandosi dopo essersi reso invisibile e averlo ingannato con magie e illusioni.

*“Il ladro, poSSa la sua mano avvìSSire, è Stato abile, e Stolto. Ha violato le profondità della mia tana, e mi ha Sottratto il teSoro che mi apparteneva di diritto, ma Si è fatto Scoprire. Ho potuto vedere il Suo volto, ed era il volto del Sire Hrölfr, poSSano le sue oSSa bruciare. Poi è Scomparso alla mia viSta ingannandomi con falSe viSioni e arti magiche, ma non Sfuggirà alla mia ira, oh no...”*

Se sollecitato in modo opportuno, Balawar mette in guardia i PG circa i magici poteri del re umano: può respirare sott'acqua (*“respirare il mare come Se foSSe vento”*), può scomparire (*“fare di Se steSSo il nulla in un momento”*), può creare illusioni (*“Creare altri Se SteSSo della SteSSa conSiStenza dell'aria”*).

Queste informazioni dovrebbe far capire ai PG che non è stato realmente re Hrölfr a commettere il furto.

Un'altra deduzione molto importante che i PG possono fare è che colui che ha sottratto l'ascia è Fàrbauti stesso. Gli indizi che potrebbero guidarli a trarre questa conclusione sono:

1. Fàrbauti può cambiare sembianze, come potrebbero aver scoperto durante l'attacco al villaggio (vedi);
2. L'arma è un potente oggetto magico, in grado di sconfiggerlo (v. anche la saga dello scaldo);
3. Aver inimicato il drago al villaggio ha isolato la gente di Noldholm, rendendola più vulnerabile.

### C- Come Balawar è entrato in possesso dell'ascia Trannir

Su questo argomento il drago sarà evasivo e suscettibile, in quanto non ritiene di dover dare ai PG spiegazioni di alcun genere su tesori di sua proprietà, Soltanto nel caso i PG, senza mettere in dubbio il suo diritto ad avere l'ascia, insistano garbatamente o utilizzino con successo mezzi magici, Balawar darà loro alcune lacunose informazioni. *“L'ascia è giunta a me dal Mare”*, oppure *“Me l'ha donata lo SteSSo Halfdan”* potrebbero essere le frasi utilizzate dal drago. Non si tratta di menzogne, ma nemmeno di chiare verità.



## Verso il Lago

### Reazioni del drago

Se i PG non vogliono collaborare, non forniscano informazioni interessanti o non si dimostrino utili per recuperare l'ascia, il drago si stanca presto di loro: intima loro di andarsene e di non avventurarsi più sul pascolo delle balene -la prossima volta, distruggerà la loro imbarcazione e li trascinerà negli abissi-. Quindi, scompare presto sotto la superficie dell'acqua.

Se invece i PG dichiarano di poterlo aiutare a recuperare Trannir, Balawar dà loro tutte le informazioni in suo possesso, e permette loro di tornare alla Rupe dei Doni quante volte vorranno, ma nulla di più. Non fornisce equipaggiamenti e non promette ricompense, men che meno presi dal suo tesoro, e qualora cerchino di coinvolgerlo nella caccia, non accetta, temendo di lasciare incustodito il resto del proprio tesoro, e non potendo comunque allontanarsi dal mare.

Se invece i PG vogliono scagionare il re dalle accuse, dovranno fornire ottimi argomenti e superare una prova di Raggiare CD 20 o Diplomazia CD 25 (a seconda di quale si applica), con modificatori legati alla bontà degli argomenti e delle prove a favore che citano. Se non superano la prova, il drago li allontana intimando loro di smetterla di accampare futili scuse; se invece hanno successo, Balawar smette per il momento di attaccare le navi, ma chiede ai PG di dire al re che deve uccidere il ladro e riportargli l'ascia, se vogliono che l'alleanza con i nordici sia rinnovata.

### Troubleshooting

#### Se i PG vogliono attaccare il drago

Con la sua sola presenza, il drago dovrebbe incutere grande timore nei PG.

Se così non fosse, metti bene in chiaro le dimensioni del drago, la grandezza delle sue zanne, la sicurezza che è nei suoi occhi, il potere che emana da lui. Fai capire loro che in un eventuale scontro le possibilità di vittoria sarebbero quasi nulle: si tratta comunque di un GS15!

Se malgrado questo i PG cercano lo scontro, Balawar -che ritiene sia più utile sfruttarli per ottenere informazioni in merito al tesoro che gli è stato rubato- mostra il suo potere per intimidirli e gioca con loro come il gatto con il topo, infliggendo danni non letali. Quando è chiara la sua superiorità, cerca nuovamente il dialogo, questa volta però trattandoli dall'alto in basso e rivolgendosi loro con sarcasmo e ironia.

Se poi i PG si dimostrano ossi duri, combatte sul serio, non esitando di ucciderli se reputa di essere in pericolo di vita e se le cose volgeranno al peggio per lui (ma questo è davvero inaudito) cerca di fuggire scomparendo nelle profondità marine dopo aver lanciato una nube di inchiostro.

#### Giro nella foresta fino ad un piccolo lago infestato da spiriti e arbusti crudeli.

Quando i PG decidono di recarsi al lago, possono andare da soli o essere accompagnati da qualcuno del villaggio

*Camminate attraverso una foresta di giovani abeti, facendovi strada nella neve che arriva al polpaccio e rende l'incedere faticoso. Attorno, tutto tace. Uditelo soltanto, lontano, il richiamo di un'aquila. Davanti a voi il fiato condensa, dietro ci sono solo le vostre orme.*

Il lago si trova in una zona non battuta di norma dai cacciatori di Noldholm, perché scarsa di animali selvatici, tuttavia gli uomini del villaggio non hanno problemi a guidare i PG verso di esso. Il lago dista due miglia dal villaggio, in direzione nordovest: per quanto riguarda il movimento sulla neve, tieni presenti le regole dell'introduzione.

Se sono con un nordico, i PG raggiungono il lago in 1 ora di cammino se indossano le racchette da neve (circa 2 se non le indossano). Se decidono di procedere speditamente potrebbero affaticarsi, come da regole iniziali.

Se invece si dirigono da soli verso il lago, i PG possono farsi spiegare la strada a parole -gli abitanti di Noldholm non fanno uso di mappe e non sanno né leggere né scrivere- ma arrivare a destinazione sarà meno agevole. Per percorrere la distanza i PG devono effettuare una prova di Sopravvivenza CD 15 o perdersi nella foresta: in questo caso, ogni ora hanno diritto a un'altra prova di Sopravvivenza (CD 15 - 1 per ogni ora che passa) per rendersi conto di essersi persi, e, qualora la superino, un'altra prova di Sopravvivenza (CD 15 + 1 per ogni ora passata dal momento in cui si sono persi) per ritrovare la strada.

Tornare al villaggio presenta difficoltà molto minori, perché i PG possono prendere come punto di riferimento il fumo che si alza da esso.

**KOMYRIA**  
paesaggio naturale incantevole,  
piano di esistenza nemico della vita

Disseminati sulle alte montagne che circondano Noldholm si trovano molti piccoli laghi, per la maggior parte di laghi di frana (formati nelle conche create dai detriti franati da una parete di una valle) e, a quote più alte, laghi glaciali (generati cioè da un ghiacciaio).

Uno di questi piccoli laghi, situato sulle pendici della montagna, due miglia a nordovest del villaggio, costituisce il passaggio per il semipiano di Komyria, creato da Nerull per custodire la maturazione dell'enorme e terribile non-morto ulgurstasta. Si presenta come un normale lago di montagna, profondo e dalle limpide acque cristalline, circondato da betulle, larici e abeti. Sebbene in pieno inverno, il ghiaccio è sottile e lo ricopre soltanto in alcuni punti.

Questo angolo naturale dall'aspetto così incantevole in realtà non è altro che il passaggio verso un mondo nemico della vita.

Ogni giorno, nell'ora del tramonto, quando il sole si nasconde dietro alle montagne e le ombre della notte si allungano sulle sue acque, il lago diventa il passaggio per Komyria. Per un'ora soltanto, fino a quando il sole non è definitivamente scomparso, tutti gli esseri viventi che toccano le acque del lago vengono immediatamente trasportati nel semipiano, grande come il bacino del lago stesso e composto interamente d'acqua. Qui il gigantesco verme immondo attende le creature viventi, per ingerirle e mutarle in non-morti, e accrescere così il suo potere.

Nelle restanti 23 ore del giorno, invece, il semipiano è completamente isolato dal Piano Materiale, e le acque del lago sono innocue, fresche e trasparenti. Una caratteristica tuttavia distingue questo specchio d'acqua dagli altri: non vi vivono né pesci né altre creature acquatiche. E in quella zona della foresta ci sono ancora meno animali che altrove. Questo lo sanno bene i cacciatori di Noldholm, che evitano il lago e lo considerano maledetto, pur senza aver mai intuito la verità.

Sulla sponda orientale del lago cresce una strana pianta carnivora di colore scuro, simile ad un cespuglio di rovi, che si è sviluppata intorno al tronco di un vecchio abete abbattuto

e bruciato da un fulmine. I cacciatori del villaggio (in particolare Thorgal o Brand) potranno aggiungere che usa le rosse bacche dall'aspetto succulento e dall'odore fruttato per attirare uccelli e piccoli animali che muoiono conficcandosi nelle sue spine.

Ciò che i cacciatori non sanno è che la pianta è ben più pericolosa di quanto credano. Infatti il vegetale non è altro che un magnifico esemplare di Spina di Sangue importato nelle Lande di Flanaess dal Piano di Carceri, e custodisce l'accesso alla tana di Färbauti, il guardiano del lago, chiamato da Nerull a vegliare sulla crescita del mostruoso non morto

**Ulgurstasta**

(Fiend Folio Pag 180)

Non morto Gargantua

**Dadi Vita:** 17( 110pf)

**Iniziativa:** +6

**Velocità:** 12m

**CA:** 17 (-4 Tg, +2 Des, +9 Nat)

contatto 8, alla sprovvista 15

**Attacco Base/Lottare:** +8/+29

**Attacco:** in mischia Morso +13 (3d6+13)

**Attacco Completo:**

**Spazio/Portata:** 6 mt/6 mt.

**Attacchi Speciali:** Afferrare

migliorato, Soffio, Acido negromantico, Progenie scheletrica, Inghiottire, Viticci

**Qualità Speciali:** Immunità all'acido e al freddo, RD 25/+3, RI 21, Trattati dei non morti

**Tiri Salvezza:** Temp +7, Rif +7, Vol +13

**Caratteristiche:** For 28, Des 15, Cos -, Int 18, Sag 16, Car 19

**Abilità:** Intimidire +24, Conoscenza Piani +24, Ascoltare +23, Cercare +24, Osservare +23

**Talenti:** Incalzare, Riflessi da combattimento, Incalzare migliorato, Tempra possente, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso

**Grado di Sfida:** 11

**Allineamento:** CM

*Soffio:* In caso di necessità un ulgurstasta può rigurgitare il contenuto del proprio stomaco. Facendo ciò produce un cono di liquido negromantico lungo 18 m. Chiunque si trovi nell'area del cono del soffio deve fare un TS sui Riflessi (CD 18) o subire 3d6 punti di risucchio sulla Costituzione. Chi superi con successo il



TS subisce solamente 1d6 punti di risucchio. Le creature che vengono uccise per mezzo del soffio si rianimano sotto forma di scheletri sotto il controllo dell'ulgurstasta il round successivo. Ogni scheletro dormiente nello stomaco di un ulgurstasta (confronta dopo) è rigurgitato con il soffio. Gli scheletri, una volta animati, attaccano chiunque nei paraggi, eccetto l'ulgurstasta. L'ulgurstasta, una volta vomitato, non può più farlo per un intero giorno. Le creature inghiottite durante questo periodo non subiscono il risucchio alla costituzione. Un ulgurstasta che non può utilizzare la propria arma a soffio spesso decide di ritirarsi sino a che non può utilizzarla nuovamente.

*Afferrare migliorato:* Se un ulgurstasta colpisce un avversario che sia di almeno una taglia più piccolo di lui infligge danno normale e può tentare di dare inizio ad un'azione come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità (bonus di lottare +29). Fatto ciò l'ulgurstasta può decidere se dare inizio ad una lotta normale e se utilizzare quella parte del proprio corpo utilizzata nell'afferrare migliorato per trattenere l'avversario. Se sceglie la seconda opzione subisce una penalità di -20 alle prove di lottare ma non viene essa stessa considerata ingaggiata nella lotta. In ogni caso ogni prova di lottare effettuata nei round successivi provoca danni da stritolamento,

*Acido Necromantico:* Chiunque venga inghiottito da un ulgurstasta si trova in un mare di guai (la creatura si nutre della fredda vita e trasforma le proprie vittime in scheletri animati da rigurgitare in un secondo momento. Una vittima inghiottita subisce 1d8 danni da risucchio alla Costituzione ogni round, a causa dell'acido. In seguito alla morte i reti delle vittime vengono fusi dall'acido e trasformati in scheletri animati. Gli scheletri dormienti rimangono nell'ulgurstasta sino a che non li vomita fuori.

*Progenie scheletrica:* Un ulgurstasta può rigurgitare degli scheletri dormienti come un'azione di round completo. In ogni momento un Ulgurstasta ha 2d4 scheletri di vari taglie nel proprio intestino. Questi nonmorti obbediscono completamente al comando

mentale dell'ulgurstasta e sono attivi dal round successivo a quello in cui sono stati rigurgitati. Per 1d6 round dopo essere stati vomitati gli scheletri sono ricoperti di acido necromantico. Ogni attacco portato con successo da uno scheletro causa pertanto, oltre ai danni normali, il risucchio di 1 punto Costituzione.

*Inghiottire:* Un ulgurstasta può inghiottire una singola creatura che sia di almeno una taglia più piccola di lui, superando con successo una prova di Lottare (bonus di Lottare + 29). Una prova di Lottare effettuata con successo permette alla creatura inghiottita di arrampicarsi per lo stomaco dell'ulgurstasta e tornare nella gola, dove un ulteriore superamento di una Prova di Lottare le permetterà di uscire. Diversamente, causando 25 danni allo stomaco dell'ulgurstasta (CA 14) si riuscirà a creatura un'apertura sufficientemente larga da permettere di uscire. Una volta che una singola creatura sarà uscita l'azione dei muscoli

richiuderà l'apertura. Pertanto un'altra creatura che voglia uscire in questo modo deve riaprirsi la strada. Lo stomaco di un ulgurstasta può contenere 2 creature enormi, 8 grandi, 32 di taglia media e 128 di taglia piccola o inferiore.

*Vitici:* I milioni di pori che ricoprono il corpo di un ulgurstasta rappresentano un mortale meccanismo di difesa. Ogni poro contiene un sottile viticcio di 1 m arrotolato. Quando la creatura è ingaggiata ogni viticcio si allunga completamente e si agita freneticamente. Questa tempesta di viticci rende l'ulgurstasta immune dalle armi da lancio piccole, non magiche, come le frecce, e causa 1d12 danni per round ad ogni creatura che rimanga nel raggio di azione dei viticci. Ogni creatura in quest'area subisce inoltre una penalità di -2 ai tiri per colpire.



## Verso il Lago

### INCONTRI NELLA FORESTA

Girovagando per la foresta, soprattutto se smarriti, i PG hanno ogni ora un 10% (cumulativo) di effettuare un incontro. Tira 1d% sulla tabella seguente per determinare casualmente la natura dell'incontro.

Incontri nella foresta

**Cacciatori (2-4):** uomini del villaggio in caccia. Se i PG mancano da diverso tempo dal villaggio, stanno cercando proprio loro, temendo possa essere loro capitato qualcosa.

Giorno	Notte	Incontro	
01-30	-	Cacciatori	1d3+1
31-35	01-10	Ghiottone	1
36-50	11-35	Cacciagione (cinghiale, cervo, ...)	1
-	35-44	Gufo gigante	1
50-70	45-70	Lupi	1d6+6
71-80	71-89	Lupi Crudeli	1d4+1
81-90	81-90	Troll	1d2
90-00	90-00	Worg	1d3+1

### SOPRALLUOGO DEL LAGO

Poco prima di arrivare al lago, con una prova di Osservare CD 15 i PG o chi li accompagna, possono notare delle fresche orme sulla neve. Con una prova di Sopravvivenza CD 12 o Conoscenza Natura CD 12 le riconoscono come impronte di lupo e possono stabilire che risalgono alla sera prima (da allora non è nevicato).

Le orme si dirigono verso il lago.

*Si è alzata una fitta nebbia, e state avanzando faticosamente sulla neve quando il lento susseguirsi di alberi al limitare della vostra visuale si interrompe e sembra lasciare spazio ad un luogo più aperto. Scorgete la sponda in parte ghiacciata di un lago. Non sapete quanto possa essere grande, ma percepite una quiete innaturale mentre il gelo vi penetra nelle ossa.*

**Osservare CD 15** (con bonus di 5 se avevano già visto le orme in precedenza) – le orme si dirigono verso il lago, ma poi scompaiono, senza che vi siano altre orme intorno. Se non fosse assurdo, si direbbe che il lupo si sia tuffato nelle acque gelide.

**Ascoltare CD 15** - i PG odono un lamento indistinto provenire dalla riva, sulla loro destra. (vedi la bambina fantasma).



#### **Spina di sangue**

(Avanzato, Fiend Folio Pag 23)

Pianta Enorme (Esterno)

**Dadi Vita:** 8 (91 pf)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 0 m

**CA:** 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale)

contatto 11, alla sprovvista 16

**Attacco Base/Lottare:** +6/+23

**Attacco:** in mischia Viticcio +15 (2d6+9)

**Attacco Completo:** 4 Viticci (2d6+9)

**Spazio/Portata:** 4,5m/4,5 m

**Attacchi Speciali:** Afferrare migliorato, Risucchio di Sangue

**Qualità Speciali:** Tratti Vegetali

**Tiri Salvezza:** Temp +12, Rif +4, Vol +3

**Caratteristiche:**

For 28, Des 15, Cos 23, Int -, Sag 12, Car 2

**Abilità:** -

**Talenti:** -

**Grado di Sfida:** 5

**Allineamento:** N

La Spina di Sangue sembra una vite nera e secca con spine piccole e affilate. Lucenti bacche rosse crescono tutto l'anno sulla pianta, rilasciando un odore gradevole a tutte le specie.

*Afferrare Migliorato:* Se colpisce un nemico di taglia Grande o inferiore con almeno due viticci, infligge il danno normale per i viticci e può immediatamente cercare di entrare in

Lotta e provare ad afferrare il nemico come azione gratuita che non provoca attacco di opportunità.

Se ce la fa può usare la sua abilità Risucchio di Sangue.

*Risucchio di sangue:* Se riesce ad afferrare un avversario, inizia a succhiargli il sangue, sottraendo 1d4 punti di Costituzione per ogni round in cui la vittima è afferrata. Se l'avversario vince il tiro di lotta per liberarsi, l'azione gli strappa la pelle e la ferita che ne risulta continua a perder sangue (1d4 Cos) per un round.

*Tratti Vegetali:* è immune a: veleno, sonno, paralisi, stordimento e effetti polimorfici. Non è soggetto a: colpi critici o effetti mentali. Possiede vista crepuscolare.





## Verso il Lago

### Ragnhild

Fantasma Popolana Umana 1

Non morto Medio (Umanoide atipico) (Incorporeo)

**Dadi Vita:** 1 ( 6 pf) **Iniziativa:** +1 **Velocità:** volare 9m  
**CA:** 12 (+2 Des) contatto 12, alla sprovvista 10

**Attacco Base/Lottare:** +0/-2 **Attacco:** in mischia  
Tocco incorporeo -2 (1d2 -2) **Attacco Completo:** Tocco  
incorporeo -2 (1d2 -2) **Spazio/Portata:** 1,5m/1,5 m

**Attacchi Speciali:** Manifestazione, Lamento terrificante

**Qualità Speciali:** Ringiovanimento, Resistere allo  
Scacciare (+4) **Tiri Salvezza:** Temp +0, Rif +1, Vol +0

**Caratteristiche:** For 6, Des 12, Cos -, Int 10, Sag 10,

Car 14 **Abilità:** Ascoltare +13, Osservare +12, Saltare  
+2, Cercare +8, Nascondersi +11, utilizzare Corde +2,

Muoversi Silenziosamente +3 **Talenti:** Furtivo, Allerta

**Grado di Sfida:** 3 **Allineamento:** N

**Manifestazione:** un fantasma resosi visibile può essere  
colpito solo da creature eteree, armi magiche e incantesimi,  
con il 50% di probabilità di ignorare i danni che provengono  
da fonti materiali.

**Lamento terrificante:** il fantasma può emettere un  
lamento terrificante coem un'azione standard. Tutte le  
creatur eviventi in un raggio di 9m devono effettuare unTS  
Volontà (CD 12) o essere colte dal panico per 2d4 round.  
Chi supera il TS non potrà più essere colpito  
da lamento di quel fantasma per 24 ore

**Ringiovanimento:** se il fantasma viene  
distrutto il suo spirito si rigenera in 2d4  
giorni. L'unico modo per liberarla è risolvere  
il problema che le impedisce di riposare in  
pace.



**IMPORTANTE:** se i PG arrivano al tramonto e  
uno di loro vuole toccare l'acqua, rischia seriamente  
la vita, perchè verrebbe risucchiato nel piano di  
Komyria, dove rischierebbe di annegare e/o essere  
attaccato dal potente Urgustasta. Per questo,  
interviene il fantasma di Ragnhild a metterli in  
guardia: appare all'improvviso di fronte a loro,  
piagnucolando e dicendo "Guarda che se tocchi l'acqua  
muori". Poi, sempre piagnucolando, cammina sulle  
acque per allontanarsi dalla vista dei PG. (vedi dopo:  
la bambina fantasma).

### Ispezionare le rive

I PG possono voler ispezionare le rive, prima di  
andare ad indagare il lamento che hanno udito.

*Il lago è silenzioso e calmo. Non vi sono tracce nella neve  
(oltre a quella del lupo), non vi sono animali nell'acqua, e  
nessun rumore viola il silenzio. La foresta lo circonda da  
ogni lato, e l'unica cosa degna di nota è un grosso albero  
spezzato attorno a cui è cresciuto un fitto e rigoglioso  
roveto.*

## LA BAMBINA FANTASMA

"Non riesco a tornare a casa..."

Vicino al lago i PG trovano  
il fantasma di Ragnhild,  
che con un po' di coccole  
può essere di grande aiuto

Se i PG sulle rive del lago sentono il  
lamento e vanno a vedere di cosa si  
tratta leggi la seguente descrizione ai

giocatori:

*Proseguendo lungo la riva e scrutando attraverso la nebbia,  
intravedete una piccola figura rivolta verso il lago. E' una  
bambina di circa otto anni con i capelli neri e lunghi e un  
vestitino leggero e fradicio d'acqua indosso. Non bada a  
voi e continua a guardare l'acqua davanti a se, piangendo  
e mugolando parole incomprensibili.*

*Avvicinandovi però vi accorgete di esservi sbagliati: non è  
una bambina, perché la sua consistenza è più effimera della  
nebbia nella quale state camminando.*

I PG si trovano a dodici metri circa dalla bambina  
ma appena tentano di parlarle o di avvicinarsi  
ulteriormente, lei cessa il suo triste lamento e  
comincia a camminare sull'acqua scomparendo alla  
vista nel giro di 4 round. Per seguirla i PG devono  
nuotare nelle acque gelate del lago e comunque il  
fantasma di Ragnhild continua a fuggire da loro, fino  
a quando a i PG:

## Verso il Lago

- A. la chiamano per nome, oppure
- B. cantano la ninnananna che hanno udito cantare da Helga al villaggio, oppure
- C. le mostrano l'anatra di legno (v. incontro con Helga).

Se sono con Thorgal o Brand, questi possono confermare ai PG che quella è Ragnnild, o almeno il suo spirito. Inoltre, la bambina non si nasconde da loro, ma si ferma a fluttuare sulle acque del lago, fissandoli: tuttavia, anche in questo caso non parla e non interagisce con loro finché non faranno qualcuna delle azioni indicate sopra.

Se i PG riescono a interagire con lei, la bambina racconterà il suo ultimo giorno di vita: poi, a seconda di quanto sono riusciti a entrare in confidenza e a distrarla dalla sua condizione, risponderà ad altre domande (da 1 a 4 domande: v. dopo)

### Se i PG le mostrano l'anatra di legno:

La bambina si tranquillizza e si avvicina per cercare di prendere in mano il giocattolo. Se i PG le porgono l'anatra -pezzo di legno ahimè sprovvisto della qualità "tocco fantasma"- le mani della bimba le passano attraverso. Purtroppo per i PG, la bambina scoppierà a piangere (Lamento terrificante) I PG possono calmarla soltanto con uno degli altri due modi (chiamandola per nome o cantandole la ninna nanna).

In alternativa, i PG possono provare a farla giocare senza darle il giocattolo, con una prova di **Raggirare CD 22** (comprensiva della prova di Percepire Intenzioni della bambina e di un malus di 10 dovuto alla complessità del compito). Un'idea efficace (per esempio, giocare mettendo l'anatra in acqua) garantirà un bonus fino a +5 ai PG. Garantisce 1 informazione aggiuntiva ogni 3 punti sopra il margine di successo della prova.

### Se i PG cantano la ninnananna:

Per ricordare le parole esatte, i PG possono (se necessario) effettuare delle prove di Intelligenza. Un successo su CD 5 permette di ricordare 1 riga, scelta in maniera casuale, una in più per ogni 5 punti oltre il 5. In ogni caso ricorderanno più o meno gli avvenimenti descritti, che potrebbero essere d'aiuto ai giocatori per ricostruirla. La bambina resta in silenzio a guardare e ascoltare chi canta: se è la ninnananna giusta, si tranquillizza, e, al termine, parla con i PG per un po': garantisce 2 informazioni aggiuntive.

La cosa è particolarmente efficace se la filastrocca viene cantata con una prova di **Intrattenere (canto) CD 15**: in questo caso dice tutto quello che sa e risponde come può alle domande dei PG (4 informazioni aggiuntive)

Subito dopo però l'umore della bambina tornerà cupo: si scioglierà nuovamente in lacrime e, lanciando un lamento straziante (Lamento terrificante), ricomincerà a camminare sul lago..

### Se i PG la chiamano con il nome di "Rag", come la chiamava solo la mamma

Il fantasma smette di lamentarsi e presta attenzione ai PG chiedendo loro se è la mamma a mandarli da lei. All'inizio non smette di piagnucolare, ma può essere calmata con una prova di **Diplomazia CD 20**. Ragnnild si confida quindi ai PG, e potrà raccontare loro la sua storia e fornire 1 informazione aggiuntiva.

## Troubleshooting

Se la mamma è con i PG (caso particolare)

È possibile che i PG siano stati così persuasivi e accorti da riuscire a convincere la madre della bambina a venire con loro fino al lago. In questo caso, l'incontro si risolve da se: grande commozione di Helga che, dopo un attimo di smarrimento fa la felicità della bambina, cui segue un momento di disappunto quando lei si accorge che la mamma non può abbracciarla. Ragnnild si mette a piagnucolare, ma è calmata dalla mamma (i PG possono collaborare con una prova di **Diplomazia CD 10**) e dopo qualche minuto Helga presente i PG alla 'sua signorina' come amici: la bambina risponderà a tutte le loro domande.

## L'ultimo giorno di vita di Ragnnild

Informazioni che dà comunque se i PG riescono a interagire positivamente con lei.

*Era una bella giornata, c'era il sole e il caldo. Volevo vedere da vicino le anatre selvatiche che avevo visto volare sopra il villaggio. Stava facendosi buio, ma sarei tornata subito a casa. Sono arrivata al lago, era bellissimo, tutto colorato di rosso [Nota per il DM: per il tramonto]*

*Senza far rumore, piano piano, mi sono avvicinata ad un'anatra che nuotava tranquilla vicino alla riva.*

*Stavo quasi per riuscire ad accarezzarla quando di colpo puff!, è sparita. Allora mi sono spaventata, ha perso l'equilibrio e sono caduta in acqua.*

*Sott'acqua c'era un forte odore di frutta marcia, e c'erano tanti occhi che mi guardavano. Erano tutti di un mostro bruttissimo, più grande della Casa Lunga, e poi il mostro si è mosso, e poi non mi ricordo...*



## La Tana di Fàrbauti

Poi ero di nuovo vicino al lago, era buio e c'erano degli uomini del villaggio con delle torce, e mi chiamavano. Io gridavo "Sono qui! Sono qui!", ma loro non mi sentivano. Intanto era di nuovo giorno, ma loro continuavano a non sentirmi. Poi sono andati via, anch'io volevo tornare a casa, ma non ci riesco.

### Informazioni aggiuntive

Queste preziose indicazioni vengono date ai PG soltanto se questi faranno domande in merito. Inoltre, il numero di domande che Ragnild riesce a sopportare prima di tornare di umore triste e lamentoso dipende dalla modalità con cui i PG hanno interagito con lei (v. sopra)

### Sul lago e gli animali

Tutte le sere, quando il sole va dietro alle montagne ho visto che succede una cosa strana. Tutti gli animali o gli uccelli che toccano l'acqua spariscono. Secondo me vanno dal mostro che se li mangia tutti. E' così che è diventato grossissimo [Nota per il DM: ah, i bambini...]. Poi quando è buio non succede più, e nemmeno di giorno.

In sostanza: al tramonto il lago si trasforma magicamente e porta a cospetto di un mostro terribile.

### Sull'ulgurstasta

Era giallo, e aveva una bocca grande grande, come la mia casa, piena di denti aguzzi. Aveva tante zampe, e sembrava un grossissimo bruco. Intorno a lui c'erano tante ossa e scheletri che si muovevano. Sembrava molliccio e viscido, c'era tutto intorno a lui un cattivissimo odore dolciastro, come di frutta marcia.

In sostanza: il mostro nel lago è enorme, forse non è il caso di cercare di fare a pugni con lui

### Sulla Spina di sangue e l'albero bruciato

Sembra che non si muove, ma invece è viva. E' una pianta cattiva, che mangia gli animali, anche quelli grossi. Mi ricordo che una volta ha mangiato un orso. Gli si è avvolta tutta intorno, e poi lo ha stetto forte forte, e si è sentito CRACK CRACK CRACK, e il sangue dell'orso è spruzzato tutto intorno...

In sostanza: la spina di sangue non è da prendere sottogamba.

### Su Fàrbauti

1) Il gigante è cattivo e mi fa tanta paura. Però il mostro grossissimo è molto più grande di lui, e secondo me, se vuole, se lo mangia in un sol boccone, il gigante cattivo. La sua casa è dentro l'albero dove c'è la pianta cattiva che mangia gli animali.

2) Tutti i giorni, quando il sole va dietro alle montagne, il gigante esce dalla sua casa e guarda il lago. Poi, quando è buio, se ne va e lascia la sua casa vuota. Anzi no, c'è anche una brava signora che vive dentro l'albero.

3) L'ha portata il gigante da poco, perché prima non c'era, anche se non l'ho vista. Ma una notte, quando il gigante è andato via, mi sono avvicinata e ho detto "C'è nessuno?", e mi ha risposto la signora, che ha una bella voce, e mi ha detto che si chiama Trannir e che devo liberarla. Ma io non riesco a entrare nella casa del gigante. Comunque il gigante ritorna al mattino, si infila nell'albero e sta lì tutto il giorno.

In sostanza: informazione cruciale. Dove si trova la tana del gigante, e quando è preferibile andare a visitarla per recuperare Trannir.

## Nella Tana del Gigante



### LA TANA DI FARBAUTI

Fàrbauti trascorre le ore di luce nascosto dentro al vecchio albero bruciato dal fulmine. Nessun animale disturba la sua pace perché la Spina di Sangue che cresce tutt'intorno al tronco spezzato è una barriera mortale.

Il tronco del vecchio albero, del diametro di circa tre metri è cavo. Consente l'ingresso in una piccola cavità naturale e sorretta dall'impalcatura costituita dalle radici ormai senza vita dell'abete. L'ingresso è largo a sufficienza per far passare, con un po' di fatica, una persona di taglia umana. Il gigante, ben più grande, non ha di questi problemi perché entra ed esce dalla sua tana in forma gassosa. Per lui l'apertura non è altro che una fonte di aria fresca.

All'interno della tana dal gigante tutto è avvolto dall'oscurità, appena rischiarata, di giorno, dai raggi di luce che penetrano nell'apertura. La cavità nel terreno è di forma circolare, e ha un diametro di circa nove metri. Le radici dell'albero formano una specie di volta naturale, dalla forma di cupola. Le pareti, e il pavimento, sono di terra compatta: un miscuglio di roccia e fango. Gocce d'acqua cadono ritmicamente dal soffitto.

## La Tana di Farbauti

### Farbauti, il Ladro di Stelle

(Mezzogre [Dragon N° 6/2003]  
Str 7, Feral, Monster of Legend)  
Esterno Grande

**Dadi Vita:** 7d10+77 (122 pf)

**Iniziativa:** +6

**Velocità:** 15 mt (10 quadretti)

**CA con Armatura magica:** 26 (-1 Taglia, +2 Des, +11 naturale, +4 armatura), contatto 11, colto alla sprovvista 24, in forma gassosa 15

**CA senza Armatura magica:** 22 (-1 Taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20, in forma gassosa 11

**Attacco Base/Lottare:** +3/+21

**Attacco:** Maglio +17 (2d8+14/X3) o Artiglio +15 in mischia (2d6+14)

**Attacco Completo:** Maglio +17 (2d8+14/X3) e Artiglio +15 in mischia (2d6+14)

**Spazio/Portata:** 3 mt/3 mt.

**Attacchi Speciali:** Afferrare migliorato, Incantesimi

**Qualità Speciali:** Scurovisione (18 mt), Sangue da Gigante, Guarigione rapida (5), Vedere nell'oscurità.

**Tiri Salvezza:** Temp +18, Rif +7, Vol +13

**Caratteristiche:** For 38, Des 14, Cos 32, Int 14, Sag 16, Car 18

**Abilità:** Concentrazione +21, Conoscenze Arcane +9, Acrobazia +6, Osservare +7, Ascoltare +7, Sapienza Magica +10

**Talenti:** Tempra possente, Volontà di Ferro, Competenza nelle Armi Esotiche (Maglio), Carica Possente (+2d6), Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

**Grado di Sfida:** 11

**Allineamento:** Legale Malvagio

*Afferrare migliorato* (Str) : Per usare questa capacità, deve colpire con un artiglio una creatura di taglia Media o inferiore. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità (MdM p. 305).

*Vedere nell'oscurità* (Sop): può vedere perfettamente nell'oscurità di ogni tipo, anche se creata da incantesimi.

*Carica Possente* (Str): Se carica a piedi e colpisce infligge un danno addizionale di 2d6 pf.

*Oggetti Posseduti:* Maglio Grande, Vestiti tribali, Sasso che irradia oscurità profonda (durata: 6 giorni).

**Incantesimi attivi:** Armatura magica pressoché sempre attiva, a meno che venga dissolta (contata nelle statistiche)

Quando può prepararsi in prossimità dello scontro lancerà anche Scudo della fede, Scudo entropico, Protezione dal bene, Resistere all'energia (non contati nelle statistiche)

### Incantesimi Arcani (Stregone 7°)

6 - 7 - 7 - 5 al giorno CD: 14 + livello incantesimo

Conosciuti:

Liv 0: Individuazione del Magico

Lettura del Magico

Suono fantasma

Aprire/Chiudere

Mano magica

Messaggio

Tocco di affaticamento

Liv 1: Allarme

Armatura magica

Camuffare se stesso

Immagine Silenziosa

Liv 2: Immagine minore

Invisibilità

Oscurità

Liv 3: Forma gassosa

Volare

### Incantesimi Divini (Monster of Legend: Chierico 5°)

5 - 3 - 3 - 2; CD: 13 + livello incantesimo

Studiati:

Liv 0: Lettura del magico

Virtù

Individuazione del veleno

Infliggi ferite minori

Guida

Liv 1: Scudo della fede

Scudo Entropico

Protezione dal Bene

Devastazione

Liv 2: Resistere all'energia

Rintocco di Morte

Liv 3: Oscurità profonda x2



### Farbauti – Tattiche di combattimento e azione

Farbauti cercherà sempre di arrivare preparato a un eventuale scontro, potenziando le sue capacità con gli incantesimi Protezione dal bene, Resistere all'energia, Scudo della fede e Scudo entropico.

Armatura magica lo avrà pressoché sempre attivo (dura 7 ore), consumando tre dei suoi incantesimi di primo livello nel corso della giornata.

Ma, quel che più gli è utile, nonché la prima cosa di cui si preoccuperà, sarà di combattere nell'oscurità.

### Farbauti, Volare e Forma gassosa

Per spostarsi Farbauti usa solitamente l'incantesimo Volare: in questo modo si sposta senza lasciare traccia alcuna. Volare dura sette minuti e gli permette di muoversi a velocità 18, ma non di correre: si percorrono 36 metri in un round completo. Doppia velocità in picchiata, dimezzata verso l'alto.

Tre minuti di volo gli sono sufficienti per coprire la distanza tra la sua tana e il villaggio (2 miglia).

Il gigante usa forma gassosa per insinuarsi nelle abitazioni delle sue vittime e anche per rientrare nella cavità che costituisce la sua tana.

Se usa Forma gassosa mentre si sposta tipicamente ha attivo anche Volare e ne sfrutta la maggiore velocità. Se ha il solo Forma gassosa può volare ma con movimento



## La Tana di Farbauti

3 metri (in qualsiasi direzione, non può correre: percorre 6 metri a round).

Forma gassosa gli conferisce riduzione al danno 10/magia, immunità ai veleni e ai colpi critici. In forma gassosa, d'altro canto, Farbauti ha una CA molto più bassa (15 con Armatura magica, 11 senza) e non può lanciare incantesimi.

Forma gassosa è un incantesimo comodo per "scompare" e allontanarsi (con "uscite ad effetto"), ma Farbauti ne conosce le pecche e sarà ben attento a usarla con cautela quando ci sono dei nemici che potrebbero sfruttarne le debolezze.

Se è in forma gassosa e intravede una potenziale minaccia, ad esempio qualcuno cerca palesemente di ostacolarlo o seguirlo è probabile che termini la Forma gassosa (un'azione standard) e riacquisti un corpo solido e la possibilità di lanciare incantesimi (per fuggire – tipicamente con Volare e Invisibilità e/o Oscurità -o per combattere, secondo la situazione).

Dover usare forma gassosa per entrare e uscire dalla tana (e quindi necessitare di un'altra azione standard per materializzarsi) è un'altra debolezza (Spina di sangue a parte) che può essere sfruttata dai PG.

### Farbauti e l'Oscurità

Farbauti cercherà di affrontare i suoi nemici nell'Oscurità più totale, per sfruttare al meglio la sua capacità di Vedere nell'oscurità (anche magica).

Per le meccaniche si veda "Combattere nell'Oscurità".

I suoi poteri arcani e divini concedono a Farbauti un gran numero di incantesimi di Oscurità e Oscurità Profonda: questi creano penombra (nel raggio di 6 m e 18 m), ma oltre a questo rendono inefficaci le luci non magiche e quelle magiche di livello inferiore. Inoltre gli effetti della penombra magica si applicano anche a Visione Crepuscolare e Scurovisione.

Farbauti cercherà di combattere sempre nell'oscurità naturale: di notte o nella sua tana, sfruttando la penombra magica per bloccare l'effetto delle luci.

Questo, a meno di dissoluzioni delle magie di oscurità o luci magiche di livello uguale o superiore a contrastarle, manterrà Farbauti in Occultamento totale nei confronti di creature con vista normale o visione crepuscolare e in occultamento nei confronti di creature con Scurovisione (nel raggio di Scurovisione lo potranno intravedere, avvolto nella magia penombra dei suoi incantesimi).

Nota anche che Oscurità profonda dura 7 giorni: tipicamente Farbauti avrà con sé un sasso su cui lancia ogni giorno l'incantesimo.



### Combattere nell'Oscurità

Quando non si è in grado di vedere, il proprio movimento è dimezzato (ridotto a tre quarti per chi ha Combattere alla cieca) e non si può compiere il passo gratuito di 1,5 m.

Quando si combatte senza poter vedere il proprio avversario questo è in Occultamento totale: le regole sono riportate nel paragrafo "Occultamento", MdG p. 152.

Per individuare la posizione di un nemico che non si riesce a vedere si possono utilizzare tiri Ascoltare ed altri stratagemmi, come spiegato nel paragrafo "Invisibilità", GdDM 292 (esclusi i tiri Osservare).

L'avversario ottiene inoltre "Modificatori al tiro per colpire" di una creatura invisibile, MdG p. 151.

Un avversario in occultamento totale nei confronti di una creatura gode dei seguenti benefici:

- Per attaccarlo la creatura deve scegliere un "quadretto" in cui pensa si trovi l'avversario, ma, se questo è presente, c'è ancora un 50% di possibilità che l'attacco vada a vuoto
- La creatura non può portare attacchi di opportunità contro l'avversario (anche ne individuasse la posizione)
- L'avversario può attaccare la creatura con un bonus +2 e negando alla creatura il bonus Destrezza alla CA (la Destrezza è mantenuta da chi ha Schivare prodigioso, entrambi i bonus non valgono contro chi ha Combattere alla cieca).

Per individuare la posizione esatta di un avversario in occultamento totale attraverso l'udito è necessario effettuare una prova di Ascoltare che superi di 20 la sua prova di Muoversi silenziosamente (Ascoltare CD 20 se la creatura non è silenziosa: ad esempio se parla o combatte). Si applicano i normali modificatori alle prove di Ascoltare: ad esempio la CD sale di 1 per ogni 3 metri di distanza (come per qualsiasi prova di Ascoltare).

Si ha diritto a una tale prova di Ascoltare gratuitamente ogni round, ulteriori prove richiedono un'azione di movimento.

La penombra garantisce occultamento parziale: ogni attacco ha il 20% di andare a vuoto (Farbauti vede nella penombra e ignora il malus).

## La Tana di Fàrbauti

Il covo di Fàrbauti è privo di arredi e ornamenti, squallidamente vuoto. Abbandonata sul terreno, in un angolo, coperta di fango, giace la magica ascia Trannir. Sulla parete della caverna, invece, Fàrbauti ha appeso il corpo straziato di Ragnhild, recuperato da Komyria, quale monito e simbolo della promessa fatta al Portatore di Tenebre Nerull: nessun essere umano avrebbe più disturbato l'ulgurstasta.

Empio, sadico e crudele, durante i giorni trascorsi nel covo Fàrbauti ha inciso con maniacale perizia e minuziosità le carni della bambina con le proprie unghie, scrivendo lodi al suo dio e appuntando il procedere della sua attività.

### LA SPINA DI SANGUE

Innanzitutto, al di là della presenza o meno del padrone di casa, se i PG desiderano penetrare nella tana di Fàrbauti devono prima distruggere l'enorme Spina di Sangue che è cresciuta intorno al vecchio abete.

*Un vecchio albero dal tronco annerito giace spezzato sulla sponda de lago. Gran parte del tronco è immersa nell'acqua, e intorno al ceppo si è sviluppato un folto groviglio di rovi, dai viticci di colore scuro costellati da rosse bacche dall'aspetto succulento e dall'odore fruttato.*

**Osservare CD 15:** La neve nei pressi delle radici della pianta presenta chiazze scure (sangue).

**Osservare CD 20:** Dalla neve spunta quello che sembra essere un osso spezzato.

In caso siano con i PG, Brand, Thorgal o un altro cacciatore, possono dire ai PG quello che sanno sulla pianta (se già non l'hanno fatto): la pianta è carnivora e usa le rosse bacche per attirare uccelli e piccoli animali che muoiono conficcandosi nelle sue spine. Cfr. Box "Komyria"

La Spina di Sangue resterà immobile fino a quando un PG non entrerà nella sua portata (4,5m). Attaccherà non appena ne avrà l'occasione stringendo i malcapitati con i suoi viticci. Una volta catturata un preda, continuerà a mantenere la presa finché questa non muoia o sia priva di sensi. A quel punto la lascerà andare e si sposterà su un altro bersaglio.

### Se Fàrbauti è in casa: i PG attaccano di giorno

Se i PG attaccheranno la pianta di giorno, Fàrbauti non interverrà nello scontro.

Rimarrà nella tana, cercando di tenere un basso tono di voce, e lancerà su di sé i seguenti incantesimi:

*Armatura magica, Scudo della fede, Scudo Entropico, Protezione dal Bene, Resistenza Energia* (fuoco, o un

altro elemento più utile se ha già visto gli incantatori del gruppo in azione). Il mormorio del gigante è vagamente udibile con **Ascoltare CD 37**.

Fàrbauti non uscirà allo scoperto ma aspetterà i PG nella tana, a meno che questi non lo attacchino con incantesimi ad area.

Non appena un PG comincerà a scendere dalla stretta apertura, il gigante, rimasto immobile e in silenzio lancerà *Oscurità profonda* prima di lanciarsi nel corpo a corpo. A questo punto i PG saranno costretti o a darsi la fuga o ad affrontare il Gigante senza Trannir dalla loro parte, anche se l'ascia tenterà comunque di comunicare telepaticamente con loro. Se i PG si danno alla fuga, il gigante li inseguirà senza dar loro tregua ma prima prenderà Trannir e la porterà con sé, avvolgendola in stracci (l'abito di Ragnhild).

### Se Fàrbauti non è in casa: i PG attaccano di notte

Se i PG hanno ascoltato la bambina, o sono fortunati, potrebbero aver deciso di penetrare nella tana del mostro di notte, quando questi è lontano dal lago. Appena conclusa la battaglia con la Spina di sangue, leggi ai giocatori quanto segue:

*Improvvisamente una calda e suadente voce femminile risuona nelle vostre menti "Io sono Trannir", vi dice "venite a prendermi e insieme distruggeremo il Servo delle Tenebre".*

L'ascia che impugnò re Halfdan giace imbrattata di fango sul fondo della tana.

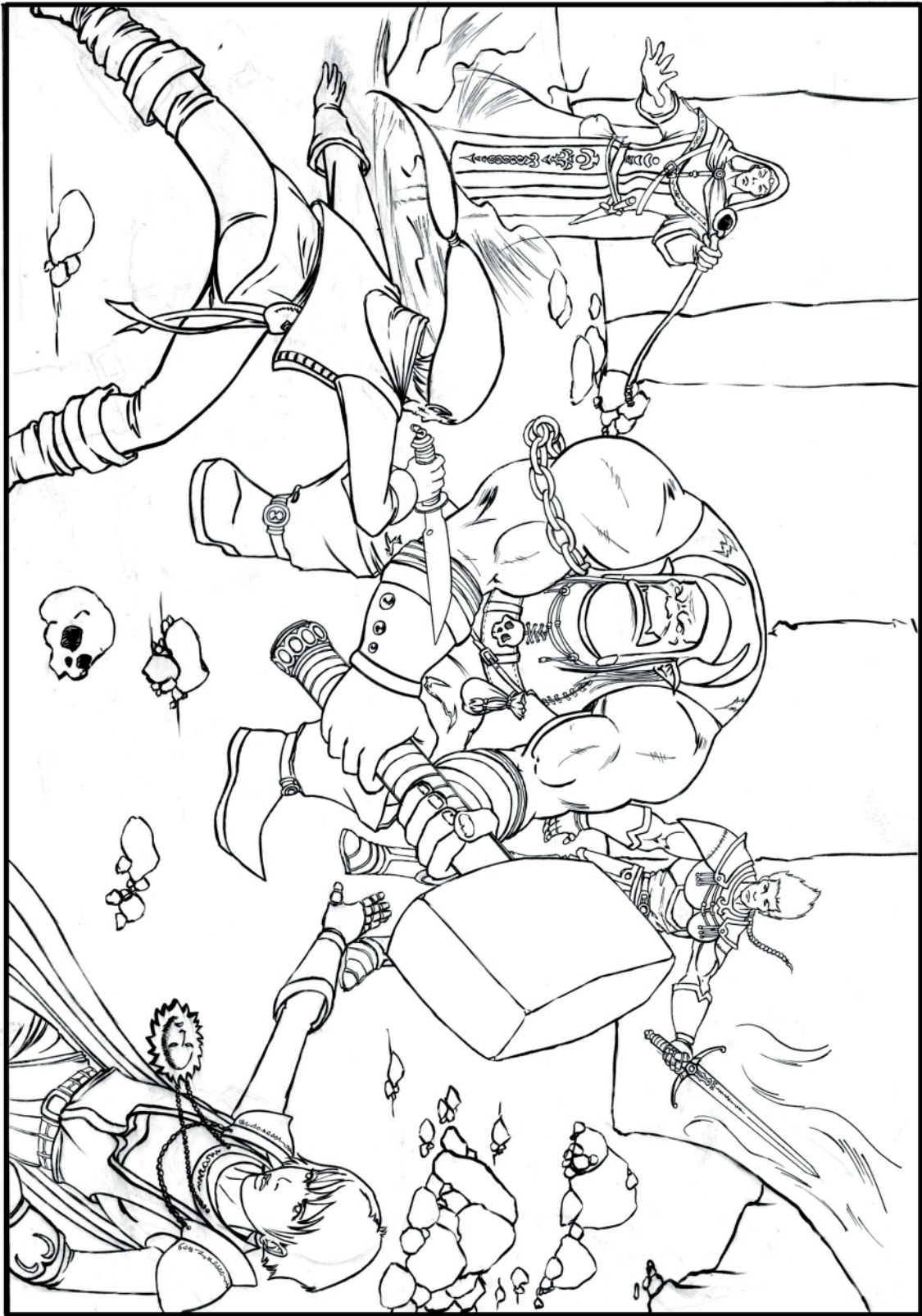
### Trannir, L'Ascia del sole

Trannir può parlare e comunicare telepaticamente, e ha un'intelligenza e un carisma probabilmente superiori a quelli dei PG. Devi quindi utilizzarla come un vero e proprio PNG, dotato di un proprio fine e di un volontà propria. Trannir vuole unicamente distruggere ancora una volta il nemico della Luce Fàrbauti, e si lascerà impugnare ed utilizzare da un qualsiasi PG che condivide questo suo obiettivo. Una volta che il gigante sarà stato distrutto, l'ascia costringerà i PG, che non ritiene all'altezza, a lasciarla. Se uno dei PG è devoto a Pelor, parlerà con lui e spiegherà le sue ragioni.

Trannir desidera ritornare a riposare sul fondo del mare, lontana dalle private necessità e dalla sete di potere degli uomini.

Una volta entrati in possesso dell'ascia, per i PG potrebbe essere decisamente più facile sconfiggere il gigante. Fàrbauti non potrà darsi alla fuga, e sarà costretto dal senso del dovere ad affrontare comunque i PG. Tuttavia, scaglierà tutti i suoi attacchi, magici e non, unicamente sul portatore





## Epilogo

della spada, per cercare di abbatterlo. Inoltre, se possibile, proverà ad afferrarlo per immobilizzarlo e impedirgli l'uso dell'ascia magica.

L'ascia metterà in guardia i PG qualora volessero entrare nel semipiano, dicendo loro che solo i Cavalier della Luce potrebbero essere in grado di affrontare quella minaccia, lei stessa chiederà loro di avvisarli, andando a Grayhawk.

### Il corpo di Ragnhild

Una volta entrati nella tana, i PG si troveranno di fronte ad uno spettacolo raccapricciante.

*L'aria è umida e densa, e impregnata da un forte odore di morte e putrefazione. Sul fondo della tana, scorgete alcuni stracci colorati, fradici e macchiati di fango. Improvvisamente, il vostro sguardo si sposta dal pavimento alle pareti della cavità naturale, e si blocca di fronte ad un quadro terribile e raccapricciante. Il corpo nudo e gonfio di una bambina, appeso con le gambe e le braccia divaricate, come a formare una 'X'. Parte dei capelli sono stati strappati, per legare le caviglie e i polsi alle radici dell'albero. La schiena è piena di minuscoli tagli e incisioni, che formano un orrendo insieme di segni, una spirale di lettere e parole.*

Se i PG osservano più da vicino il corpo della bambina, noteranno che sulla schiena sono state davvero incise delle frasi, una diseguita all'altra, a formare una spirale che si espande partendo dal centro.

Tra mille preghiere e invocazioni al dio della morte Nerull, i PG riusciranno a distinguere, scritto in comune, quanto segue:

*“O Portatore di Tenebre, il tuo servo questa volta riuscirà a compiacerti. Nessun essere umano potrà raccontare ai sacerdoti del sole che l'ulgurstasta cresce. Il Verme immondo continua a svilupparsi, giorno dopo giorno, anno dopo anno, secolo dopo secolo. Mangia gli esseri viventi che al tramonto varcano il cacello per Komirya. Ancora un centinaio di anni, e, come tu desideri, nemmeno i più grandi sacerdoti del sole, quelli che vivono nella città più importante di questo mondo, potranno opporsi alla distruzione che Egli porterà nel mondo, trasformando la vita in non vita.”*

## Epilogo

Tante cose vanno al loro posto. Il cerchio si chiude e la ruota continua a girare.

Quando l'avventura giunge alla sua naturale conclusione leggi ai giocatori i finali opportuni (in base alle loro decisioni), adattandoli al loro caso specifico. Se hai tempo puoi farglieli giocare.

### LA LIBERAZIONE DI NOLDHOLM

(se i PG annientano Fàrbauti)

Dopo tanti anni Hrlofr sentiva di nuovo il calore delle lacrime sulle guance. Noldholm era salva. Anche se non lo aveva detto apertamente, era giunto a temere il peggio. L'ormai vecchio Re ricordava ancora vivamente la paura presente negli occhi del Padre anni dopo lo scontro con l'essere immondo.

E invece, contro ogni aspettativa, quella creatura delle tenebre era stata sconfitta.

Tutto grazie all'intervento di quegli stranieri giunti lì per caso.

I pensieri del vecchio Re furono interrotti dalle urla dei bambini, che nello spiazzo davanti alla Casa lunga stavano inscenando il combattimento dei valorosi eroi provenienti dal sud contro il gigante malvagio. In modo molto meno evocativo di quanto avrebbe fatto la sera Halfrodr, anche loro stavano rendendo omaggio agli stranieri. Per molti anni si sarebbe parlato di loro, e a ragione. Per quanto lo riguardava la loro impresa era già leggenda.







## IL GIUSTO RIPOSO DI RAGNHILD

(se seppelliscono il corpo o in altro modo danno la pace alla bambina)

Questo avevano raccontato gli eroi venuti da lontano ad Halfrodr. Una storia che aveva strappato allo scaldo note melodiose per accompagnarla, note che immortalassero una piccola storia giusta.

La terra ormai ricopriva il corpo straziato della povera bambina, quando una lieve coltre di nebbia era apparsa dinanzi a loro. Proprio nel punto in cui avevano dato alla terra il corpo straziato, lentamente aveva preso forma una figura eterea, della stessa consistenza della brina invernale, e del medesimo candore. Meravigliati avevano osservato quello che sembrava essere il fantasma della piccola Ragnhild, che li osservava sorridendo con innocenza e spensieratezza. “Ci sono molte anatre dove sono adesso, sapete? Sono magnifiche e splendenti, la mamma è stata così felice quando gliel’ho detto!”, lo sguardo della bambina si era poi alzato per un attimo verso il cielo, “Ora devo andare, lo stormo sta prendendo il volo. Grazie!”, aveva terminato con un enorme sorriso, mentre, calda e commossa si era sovrapposta la voce di Trannir, l’Ancia del Sole: “Ora lo spirito di questa bambina riposerà fra i grandi eroi della sua stirpe, grazie al Vostro coraggio e alla Vostra Forza. Possano i cuori dei giusti serbare per l’eternità il ricordo delle Vostre imprese.” Così come era giunta la nebbia era scomparsa e si era dispersa, mentre ancora increduli si osservavano l’un l’altro. Che fosse illusione o verità ha poca importanza. Ora la piccola Ragnhild ha trovato riposo e potrà giocare per sempre nelle foreste candide del cielo.



## TRANNIR TORNA ALLE ONDE

(se riportano Trannir da Balawar o la donano ai nordici perché la riportino)

E, tra i racconti che la gente di Noldholm più ama, ce n’è uno che narra di un gruppo di stranieri che, con il loro intervento, avevano squarciato il velo di inganni e rinsaldato i patti del villaggio con il Custode dei Flutti.

Giunti alla Rupe dei Doni avevano atteso qualche istante. Poi, lentamente, l’acqua si era riempita di spuma, mentre il possente corpo di Balawar emergeva lentamente dal mare. Li aveva osservati, regale e maestoso, poi il suo sguardo si era spostato rapidamente sul dono che era tornato alla Rupe, recuperato da valorosi eroi. “Dunque ciò che mi è stato tolto mi viene riconsegnato”, aveva dichiarato con voce baritonale il Custode dei Flutti, “e non senza gioia lo riprendo con me”.

“Ricordate che, anche nell’oscurità più fitta, ognuno ha con sé la luce che si porta dentro.”, li aveva salutati Trannir, Rovina delle Tenebre, “Una luce che non può essere spenta.” Un raggio del freddo sole del Nord si era riflesso sulla sua lama, un ultimo messaggio di speranza, prima che la possente ascia di re Halfdan scomparisse sotto le onde.

Non solamente Balawar aveva gioito per la rinnovata unione. Laggiù, negli abissi del Mare, Trannir avrebbe ritrovato la Pace, e il primo che, con saggezza e somma gloria, l’aveva impugnata contro la forza insidiosa del Male.



## UN PICCOLO LAGO OGGETTO DI MOLTE ATTENZIONI

(se i PG si recano dai Cavalieri della Luce di Greyhawk per chiedere il loro intervento)

Bornhald stava spostando il medaglione a forma di Sole da un dito all'altro senza farlo cadere. Era il suo modo per concentrarsi prima di prendere una decisione. Questa volta la scelta non era facile. Del resto da quando era diventato Alto Sacerdote di Pelor non erano molte le decisioni da prendere a cuor leggero.

Solo che questa volta ciò che gli avevano riferito era quasi incredibile. La mattina aveva ricevuto degli avventurieri nel Tempio in udienza privata e, se quello che dicevano era veritiero, allora il pericolo era già molto grande. Inconcepibile come fosse potuto sfuggire un Mostro di tali dimensioni e malvagità! Il nome della creatura subito non gli aveva fatto capire l'entità del problema e solamente consultando antichi scritti nella biblioteca aveva capito cosa si sarebbe trovato ad affrontare. Tutto questo presupponendo che gli avventurieri non si fossero sbagliati. Comunque il tempo a disposizione diminuiva sempre di più e avrebbe, invece, dovuto innalzare una preghiera a Pelor per il tempo guadagnato grazie al resoconto dei reduci dal lungo viaggio al nord. Poteva apparire incredibile alla ragione, ma lui sapeva che c'era Qualcosa di più a guidare i destini del mondo.

Si alzò di scatto chiudendo il pugno con mossa fulminea intorno al Sole dorato. La decisione era presa: Bornhald e i suoi Cavalieri della Luce sarebbero partiti quel giorno stesso.

L'Ulgurstasta avrebbe avuto modo di scoprire quanto potesse essere abbagliante la Luce di Pelor.

Hochopepa non aveva ancora smesso di sudare nonostante si fosse svegliato ormai da diversi minuti. Il fuoco ardente che aveva sentito nel sonno se n'era andato lasciandolo a rabbrivire sotto una luna striata di nubi.

Era così ogni volta che il suo Dio decideva di parlargli tramite i sogni, se sogni si potevano definire. Orrende visioni che promettevano terribili sofferenze per chi non avesse eseguito gli ordini. Ma lui aveva perso ogni velleità di determinare autonomamente la propria vita dal momento in cui aveva abbracciato l'empio culto del suo Dio. Ora era evitato ed emarginato, costretto a vivere lontano dai suoi simili. Ma questo era il prezzo del potere. Potere di dominare i non morti e di usare la magia. Nessuno avrebbe più riso di lui, oggi.

Il compito che gli era stato assegnato era di proteggere un piccolo lago. Non gli era dato di conoscere i motivi che spingessero il Dio a interessarsi a un luogo apparentemente insignificante, sperduto nelle Terre del Nord. Ciò che lui doveva sapere era che nessuna creatura intelligente avrebbe dovuto avvicinarsi allo specchio d'acqua. Ciò in cui lui non avrebbe dovuto fallire.

Avrebbe radunato i suoi servitori silenziosi e si sarebbe trasferito sulle sponde di un piccolo lago ignoto ai più.



# Credits

Ideazione e Progettazione  
Gruppo Chimera

Supervisione e Sviluppo  
Luca 'Ashensugar' Bobbio  
Davide 'Kappa' Cappadona  
Daniele 'Thrain' Codebò  
Ennio 'Egoron' Guglielmetto  
Paolo 'Gilgamesh' Steila

## Testi

Luca 'Ashensugar' Bobbio  
MARCO 'Ocram' Bonato  
Cinzia Cappadona  
Davide 'Kappa' Cappadona  
Daniele 'Thrain' Codebò  
Ennio 'Egoron' Guglielmetto  
Paolo 'Gilgamesh' Steila  
Gianluca 'Zaza' Ferrario

## Illustrazioni

Mauro Mao Macchia  
Massimiliano Ivellios Gallo  
Ennio 'Egoron' Guglielmetto

## Mappe

Federico 'Noc' Bianco Prevot  
Ennio 'Egoron' Guglielmetto

## Impaginazione

Cinzia Cappadona  
Daniele 'Thrain' Codebò

## Revisioni e Commenti

Andrè Duval Federico Crivellin  
Khandra Federica Faggiani  
Minokin Nicola Marchi  
Lorena Militello

E tutte le squadre e i master che  
hanno giocato questa avventura

