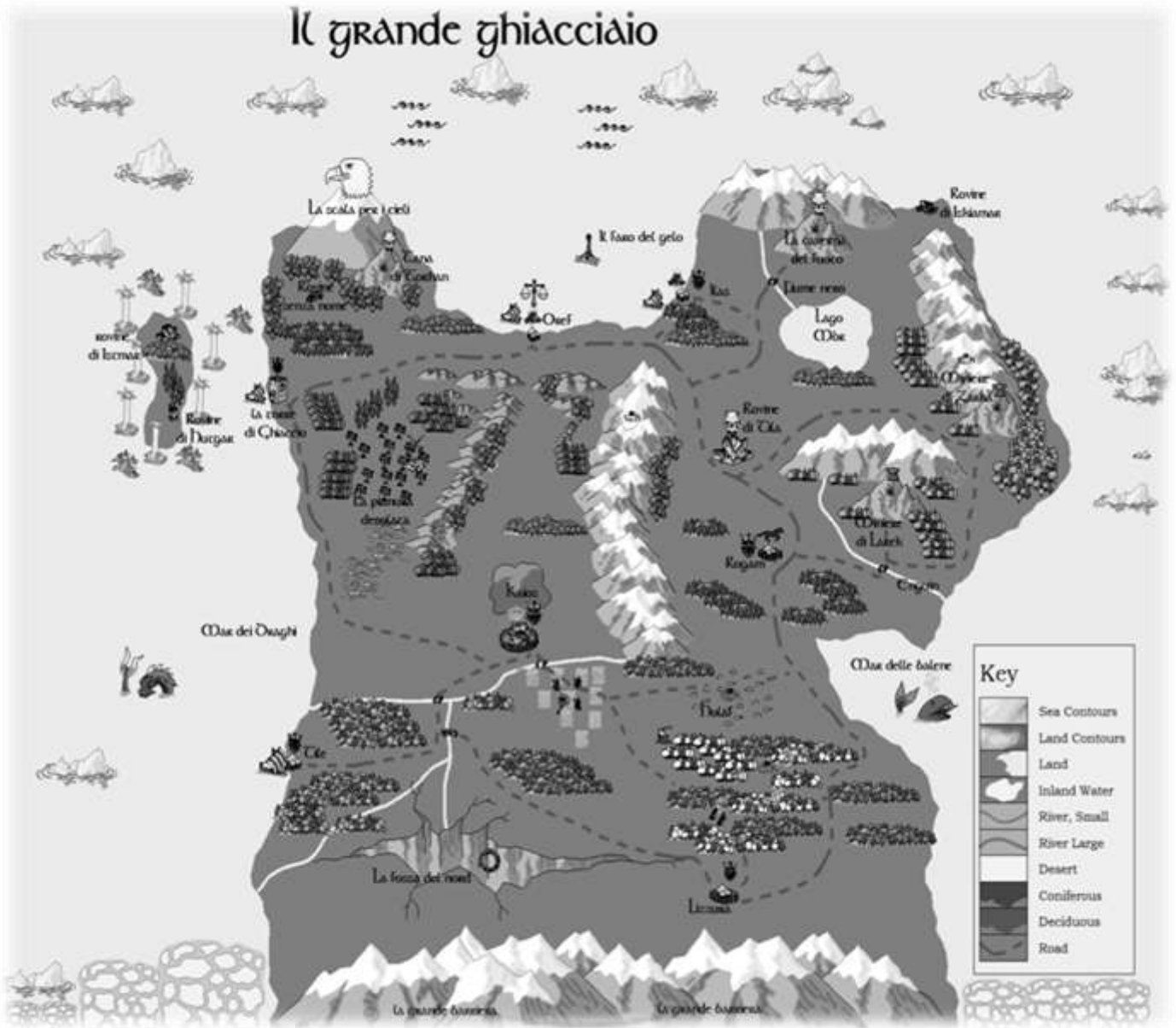


LORD





IL ƒRƒD

Il vecchio Nord

Un tempo il nord era un luogo gelido e mistico, popolato da umani dalla cultura selvaggia e spirituale. Per tutto il territorio innevato, sorgevano piccoli villaggi di contadini e pescatori che veneravano gli antichi e potenti giganti primevi della creazione. Questi esseri immortali, ciascuno associato alla propria runa, si prendevano gioco dei mortali assicurandosi tributi di ogni sorta, in cambio del loro favore. Il popolo del Nord, guidato da capi clan dalla leggendaria forza e furia in battaglia, mantenevano saldi i confini della propria terra sorvegliando la grande barriera.

La grande Invasione

Venne il tempo del grande inverno. Il gelo distrusse tutti i raccolti, i mari non furono più pescosi e la carestia, si abbatté poderosa su tutto il Nord indebolendo i clan. Arrivarono dunque le grandi navi drago. Alla testa di questa imponente flotta, sulla prua della nave ammiraglia, un uomo alto due metri, dalla corporatura massiccia e dalla folta barba rossa, sbarcò sulle terre del Nord. La popolazione si armò contro gli invasori; i capiclan combatterono con la ferocia dei lupi nel cuore e nello spirito ma il grande condottiero li sconfisse tutti. Il suo esercito bruciò saccheggiò e distrusse, tutti gli altari degli antichi giganti primevi e costrinse alla resa il popolo del Nord. Il condottiero giunse infine al centro delle terre del Nord e decise che lì sarebbe sorto il suo villaggio: Kaios. Fece costruire un altare di legno e pregò i suoi dèi affinché gli dessero un segno. Passarono i giorni e il condottiero oramai stanco e affamato dalle sue preghiere, vide infine un seme cadere dal cielo. Incredulo l'uomo afferrò il seme e lo sotterrò al centro del villaggio. In pochi istanti sorse un'immensa quercia alta cento metri. Gli dèi donarono al condottiero l'albero della vita e fin tanto che quest'ultimo affonderà la sue radici nel terreno, loro proteggeranno il Nord dal malleabile umore degli antichi giganti primevi.

I secoli del tuono

Passarono i secoli nelle terre del Nord e il condottiero e la sua stirpe, instaurarono un nuovo regno all'ombra della grande quercia, sotto l'ala protettiva dei nuovi dèi. I giganti vennero messi al bando e con loro, tutti i loro fedeli. Vennero emanate leggi affinché ciascun villaggio potesse autogovernarsi, mantenendo così la propria indipendenza pagando un tributo al re del Nord.

Tuttavia la stirpe del grande condottiero un giorno cessò e allora le tre dinastie più importanti di Kaios, si fecero avanti reclamando il proprio diritto a regnare.

Il nuovo nord

Attualmente le terre del nord, sono guidate da un consiglio delle tre dinastie. Tutte le decisioni sono prese su una maggioranza di voti, tuttavia sia il popolo che ciascuna famiglia, chiedono che sia incoronato un re.

I vari villaggi, governati dalle famiglie nobili meno influenti, cercano di non di schierarsi apertamente a favore di una famiglia piuttosto che di un'altra, per evitare eventuali ritorsioni.

I reietti

Anche se sconfitti e messi al bando, nelle terre selvagge i reietti cercano di sopravvivere mantenendo vive le vecchie usanze, cercando di compiacere gli antichi giganti affinché gli donino la forza necessaria per riprendersi il Nord.

La magia

Nel Nord è stata sempre presente la magia. Spesso gli dèi esercitano il loro potere attraverso i propri fedeli più devoti, mentre nei villaggi più piccoli, o nelle zone sacre, gli sciamani esercitano il loro potere attraverso gli antichi spiriti.

Oltre a queste forme di magia, vi è la stregoneria. Quest'ultima tuttavia è temuta e vista di cattivo occhio da tutto il Nord, in quanto praticata da individui egocentrici che vogliono emulare il potere degli spiriti o degli dèi stessi.

Linguaggi

I linguaggi del Nord non sono molti e derivano dallo stesso ceppo linguistico. Ogni villaggio a seconda della zona dove sorge, ha sviluppato un proprio accento.

Tabella dei Linguaggi

	Ceppo linguistico	Provenienza	Alfabeto
Dialetto costiero	Antico Nordico	Coste del Nord	Runico
Dialetto entroterra	Antico Nordico	Entroterra del Nord	Runico
Arcaico	Arcaico	Parlato dai reietti	nessuno
Sudrone	Sudrone	Terre del sud	Sudrone
Antico Nordico	-	Dèi e giganti	Runico antico
Oscura	Sudrone	Entità	Sudrone

Dialecto Ande Antico Nordico spiritiche Popolo degli Ande Ogamico

consistenti; tuttavia anche il baratto è spesso utilizzato, soprattutto nei villaggi più piccoli. Le monete d'oro sono utilizzate raramente e solo negli scambi commerciali più significativi.

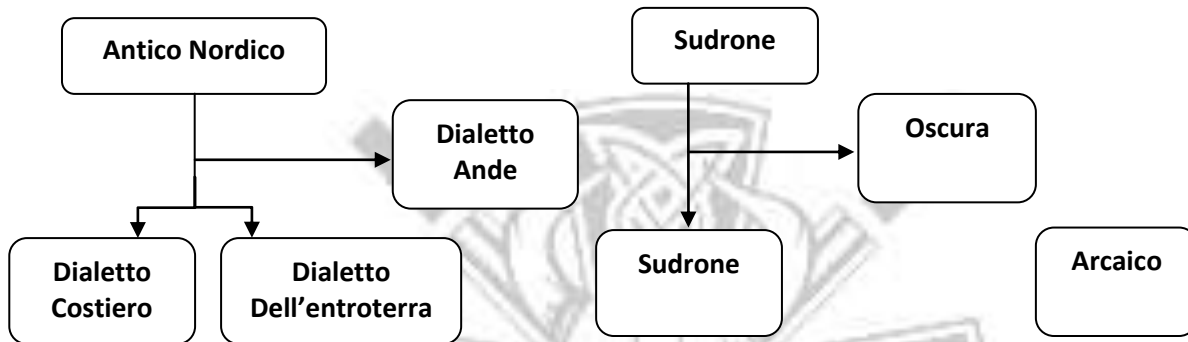
La moneta

Come valuta comune, nelle terre del Nord, ci sono monete coniate in rame, argento e raramente in oro. Le monete di uso quotidiano sono quelle di rame per le spese più comuni, e quelle d'argento per quelle più

Tabella del Sistema Monetario del Nord

Nome moneta	Materiale	Cambio in argento	Cambio in oro
Anello	Rame	10 -> 1	200 -> 1
Argento	Argento	X	20 -> 1
Oro	Oro	1 -> 20	X

Diagramma dello sviluppo delle lingue



Il calendario Nord

Il calendario Nord è composto da 4 stagioni suddivise su 12 mesi formati da 29 giorni ciascuno. Ciascun cambio di stagione è motivo di celebrazione con festeggiamenti e sacrifici.

Tabella del Calendario Nord

	Nome	Temp. Massima	Temp. Minima
Albero Spoglio (Inverno)	Ofring (Sacrifici)	-10 °C	-30 °C
	Förkylning (Ghiaccio)	-25 °C	-40 °C
	Stäng kallt (Fine freddo)	-10 °C	-30 °C
Festa della Rinascita			
Rinascita (Primavera)	Preparat (Preparativi)	15 °C	-10 °C
	Sådd (Semina)	20 °C	0 °C
	Räder (Incursioni)	25 °C	10 °C
Festa del Sole			
Grande Caldo (Estate)	Cutios (Preghiere)	28 °C	20 °C
	Samlas (Raccolto)	30 °C	25 °C

	Adjö (addio al sole)	25 °C	20 °C
Festa degli spiriti			
Assopimento (Autunno)	Regn (Piogge)	20 °C	5 °C
	Förfäder (antenati)	10 °C	-15 °C
	Kallstart (inizio del gelo)	5 °C	-20 °C
	Festa dell'orso		

Ofring: il mese in cui si celebrano i sacrifici agli dèi per essere protetti durante i mesi invernali.

Förkylning: il mese più freddo dell'anno. La comunità svolge il minimo delle proprie attività a causa delle basse temperature.

Stäng kallt: mese in cui il freddo diminuisce e la popolazione riprende a svolgere le proprie attività

Preparat: mese in cui si cominciano i preparativi per le razzie e le semine.

Sådd: il mese della semina.

Räder: mese in cui partono le navi per i saccheggi.

Cutios: mese in cui si svolgono attività di preghiera agli spiriti della natura per ottenere un gran raccolto.

Samlas: mese in cui si svolge il raccolto.

Adjö: il mese in cui ritornano tutte le navi salpate per i saccheggi.

Regn: mese di forti piogge e tempeste.

Förfäder: mese in cui si pregano i propri antenati affinché garantiscano protezioni alle famiglie.

Kallstart: mese in cui comincia a ghiacciare il paesaggio.

Le leggende del Nord

Il Nord è un luogo di leggende e mistero; molte rovine che un tempo erano splendide, racchiudono al loro interno verità oramai divenute mito. Il popolo ha raccontato tali verità nel corso dei secoli decorandole con dettagli mitici di pura fantasia. Ma dove finisce la leggenda e comincia la verità?



Le rovine di Tila

- **Tila lancia d'argento:** vi era un tempo un grande guerriero del Nord di nome Tila. Costui combatté per anni per il suo Jarl, conducendo molti eserciti alla vittoria contro le scorribande dei reietti.

Quando le vittorie di Tila divennero innumerevoli, il suo Jarl lo ricompensò con un titolo, delle terre e una lancia completamente d'argento. Lo spirito del poderoso guerriero, anche se circondato da ricchezze, non si assopì mai e continuò la sua lotta contro il popolo reietto. Un giorno uno sciamano nemico, vedendo il suo popolo sconfitto per l'ennesima volta dal valoroso condottiero, si appellò alle sue divinità oscure e lanciò una maledizione a Tila:

“Tu combatti per la tua gloria e per esser ricordato dal tuo popolo come un eroe, ma io rovinerò te come la tua razza ha fatto con la mia! Tu morirai e risorgerai per spaventare coloro dalla quale volevi esser ricordato. E fin tanto che coloro che saranno intimoriti da te non ti riporranno la corona sulla testa, questo sarà il tuo destino!”.

- **Tila il sanguinario:** vi era un tempo un grande guerriero del Nord di nome Tila. Costui combatté per anni per il suo Jarl, conducendo molti eserciti alla vittoria contro le scorribande dei reietti.

Quando le vittorie di Tila divennero innumerevoli, il suo Jarl lo ricompensò con un titolo e delle



terre. Il poderoso guerriero, circondato oramai da ricchezze, non si assopì mai e non avendo più nemici da combattere, continuò la sua lotta contro il suo stesso popolo. Un giorno un druido del popolo degli Ande, vedendo il sovrano di quelle terre in preda alla sua brama di sangue, gli lanciò una maledizione.

“Tu combatti per la tua brama di sangue e non vi è alcun onore né gloria in questo! Io fermerò la tua follia e i miei discepoli veglieranno affinché nessuno mai possa spezzare questa mia maledizione. Tu cadrai in un sonno eterno e marcirai nella tua corruzione. E fin tanto non ti sarà riposta la tua corona sulla testa, questo sarà il tuo destino!”.

La caverna del Fuoco e il lago di Mòr

- **Göran e il gigante del Fuoco:** quando il condottiero iniziò la conquista del Nord, diede il comando di parte delle sue armate, ai suoi capitani; uno di questi fu Göran barba d'oro. L'obbiettivo di Göran era la conquista del territorio nord occidentale il quale, era sotto il controllo di un antico gigante del fuoco. Il capitano trovò notevoli sconfitte ad attenderlo; il potere del gigante era assai radicato nel territorio e nulla potevano le armi dei guerrieri del Nord contro la sua inumana forza. Ferito e rammaricato per il suo fallimento, Göran si ritrovò a piangere sulle rive del lago di Mòr. Ad un certo punto le acque del lago si incresparono e ne uscì una donna meravigliosa che gli si avvicinò dicendo:

“capitano Göran, non rammaricarti del tuo fallimento, hai sfidato chi non potevi sconfiggere!

Prendi! Questa è Tiril, la sventra gigante!”. Così dicendo, la dama porse la spada a Göran e aggiunse : “Vai dal gigante

del fuoco nel suo rifugio nella montagna. Usa la spada contro di lui e sconfiggilo! Quando avrai

liberato queste terre dal suo influsso, dovrai liberarti di Tiril rigettandola in questo lago!” e detto questo la dama scomparve. Il capitano pieno di nuovo vigore, marciò verso la caverna del gigante del fuoco e, grazie al potere di Tiril, gli tagliò la testa e lo sconfisse. Liberate le terre dalla presenza del gigante, si recò sulle rive del lago e vi gettò Tiril.

La Caverna di Torhan, le Rovine Senza Nome e la Scala per i Cieli

- **Torhan, il grifone corrotto:** nel tempo venuto subito dopo al fondazione di Kaios, il popolo del Nord iniziò a fondare i propri villaggi su tutta la landa gelata. Nella zona nord-ovest, tra boschi rigogliosi e imponenti montagne, sorse un piccolo villaggio che non aveva un nome. La popolazione era felice di essersi stanziata in quel meraviglioso luogo e si adoperava per migliorarsi la vita, costruendo le proprie case e i propri laboratori per poter lavorare. Ma i Nord del villaggio non erano gli unici a vivere in quella zona... dall'alto delle montagne, un'antica stirpe di grifoni vegliava sulla valle e su tutte le creature che essa conteneva. Un giorno Keering, un giovane grifone, affascinato da quel giovane popolo tanto industrioso, scese dalla vetta della sua montagna per farne la conoscenza, violando la legge dei grifoni; atterrato nel centro del villaggio, la popolazione intimorita e spaventata da quella visione tanto imponente, reagì con violenza attaccando il Keering. Questo cercò di spiegare chi era, ma nessuna parola poté placare il timore del giovane popolo che colpì a più riprese il giovane grifone con frecce, randelli e ferro.

Fuggito da quel fallimento e infuriato per l'oltraggio subito, Keering si recò dal Re dei grifoni per chiedere una punizione esemplare per quel popolo tanto insolente. Il Re dei grifoni con aria grave disse: “Tu! Keering! Hai violato la legge dei grifoni scendendo giù dalla Scala dei Cieli! Nulla ti sarà dato se non il mio perdono per ciò che hai fatto!”. Keering infuriato da quelle parole, si lanciò giù dalla roccia del Re in picchiata verso il villaggio umano. Giunto sul luogo, uccise tutta la popolazione e distrusse il villaggio che non ancora aveva un nome. Nella sua rabbia Keering scelse di non appartenere più alla nobile stirpe dei grifoni, e si ritirò nelle profondità di una grotta sulle montagne limitrofe, colmo di rabbia e rancore.



I popoli del Nord

Nelle terre del Nord, ci sono diverse culture benché il ceppo etnico sia lo stesso.

Il giocatore è libero di scegliere una delle seguenti culture per il proprio personaggio.

Uomini del Nord - cultura costiera

Abituati a solcare i mari con le navi meglio conosciute come Drakkar, questa cultura vive sulle sponde delle terre del Nord, pescando e



commerciando. Abili artigiani e naviganti, si inoltrano nei gelidi mari per compiere razzie in terre straniere.

Bonus abilità comuni: +30% a conoscenza (regionale) e cultura (propria), +10% a percezione e robustezza, +5% a valutare, cantare, atletica e nuotare.

Stili di combattimento: +10% a tre stili (arco, Ascia e scudo, lancia e scudo, lotta, martello e scudo, pugnale, spada a una mano, spada e scudo, ascia, lancia, arma da lancio)

Abilità avanzate: +50% Linguaggio (nativo), +10 Canottaggio. Inoltre possono scegliere tre delle seguenti abilità avanzate: Commerciare, Artigianato (falegnameria), Ingegneria (Drakkar), gioco d'azzardo, Conoscenza (miti e leggende), Nautica.

Valore iniziale: 4d6 x 20 anelli.



il mare non può dare.

Uomini del Nord - cultura dell'entroterra

Tutti i Nord che non vivono sulle coste, vivono tra le selvagge e gelide campagne. Dotati di grande senso dell'onore e di un solido coraggio, il popolo dell'entroterra produce tutto ciò che

Bonus abilità comuni: +30% a conoscenza (regionale) e cultura (propria), +10% a tempra, +5% a cavalcare, vigore, furtività e percezione, guidare e robustezza.

Stili di combattimento: +10% a quattro stili (arco, Ascia e scudo, ascia, lancia e scudo, lancia, lotta, martello e scudo, martello, pugnale, spada a una mano, spada e scudo, arma da lancio)

Abilità avanzate: +50% Linguaggio (nativo), +10 sopravvivenza. Inoltre possono scegliere tre delle seguenti abilità avanzate: Artigianato (qualsiasi), Ingegneria (qualsiasi tranne Drakkar), Conoscenza (qualsiasi), Seguire tracce, suonare strumento.

Valore iniziale: 4d6 x 20 anelli.

Uomini del sud

Gli uomini del sud sono tanto rari nelle terre de Nord quanto enigmatici. Vengono visti dalla gente nordica, come stregoni egocentrici (il che nella maggior



parte dei casi è vero). La gente del sud spesso si diletta nella stregoneria e nello studio delle antiche rune che si trovano nelle terre del Nord.

Bonus abilità comuni: +30% a conoscenza (regionale) e cultura (propria), +20% intuizione, +10% a tempra, +5% a cavalcare, furtività e percezione.

Stili di combattimento: +10% a uno stile (arco, Ascia e scudo, ascia, lancia e scudo, lancia, lotta, martello e scudo, martello, pugnale, spada a una mano, spada e scudo, due armi)

Abilità avanzate: +50% Linguaggio (nativo), +5 Linguaggio (Antico Nordico), +5 Manipolazione. Inoltre possono scegliere quattro delle seguenti abilità avanzate: Artigianato (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi), Conoscenza (qualsiasi), Cultura (qualsiasi), Stregoneria (grimorio), meditazione, guarigione, galateo, arte.

Valore iniziale: 1d6 x 20 anelli.

Le professioni del Nord

Ogni personaggio del Nord ha una professione che ne indica il ruolo sociale e il suo addestramento. A seconda della cultura scelta, il giocatore potrà scegliere una professione legata al suo modo di vivere. Per ulteriori informazioni guardare pagina 13 del manuale base di Runequest 2.

Professioni				
Professione	Cultura	Bonus alle abilità comuni	Abilità avanzate	Magia
<i>Addestratore di animali</i>	λ	Cavalcare +5%, Conoscenza (Regionale) +20%, Guidare +5%, Pronto soccorso +5%, Robustezza +5%	Artigianato (addestratore)	-
<i>Artigiano</i>	λ ↑	Influenzare +5%, Tempra +5%, Valutare +20%	Artigianato (qualsiasi) Una tra: Artigianato (Qualsiasi), Congegni, Ingegneria	-
<i>Skald</i>	λ ↑	Cantare +10%, Conoscenza (regionale) +5%, Influenzare +5%, Percezione +5%, Occultare +5%	Due tra: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi), Suonare strumento	-
<i>Cacciatore</i>	λ	Conoscenza (regionale) +10%, Furtività +10%, Robustezza +10%, uno stile di combattimento a distanza appropriato, ottiene un +10%	Seguire tracce	-
<i>Contadino</i>	λ	Aletica +5%, Conoscenza (regionale) +10%, Guidare +5%, Robustezza +10%, Vigore +10%	Artigianato (agricoltura)	-
<i>Diplomatico</i>	λ ↑ ∫	Cultura (propria) +10%, Influenzare +10%, Percezione +10%	Due tra: Conoscenza (qualsiasi), Cultura (qualsiasi), Galateo, Linguaggio (qualsiasi), Suonare strumento	-
<i>Esploratore</i>	λ ↑ ∫	Conoscenza (regionale) +20%, Percezione +5%, Robustezza +5%	Due tra: Conoscenza (Astronomia), Conoscenza (Geografia), Linguaggio (qualsiasi), Nautica, Sopravvivenza	-
<i>Fabbro</i>	λ ↑	Martello +10%, Robustezza +10%, Valutare +5%, Vigore +15%	Artigianato (Fabbro)	-
<i>Guerriero</i>	λ ↑ ∫	Aletica +5%, Robustezza +5%, Schivare+5%, Vigore +5% Due stili di combattimento appropriati alla cultura scelta, ottengono un +10%	Conoscenza (Tattica)	-

<i>Guerriero Nobile</i>	λ ↑	Influenzare +5% Due stili di combattimento appropriati alla cultura scelta, ottengono un +10%	Due tra: Cultura (qualsiasi), galateo, Oratoria, Suonare strumento	-
		Una tra: Atletica+5%, Cavalcare +5%, Vigore +5%		
<i>Ladro</i>	λ ↑ ∂	Furtività +10%, Occultare +10%, Percezione +10%, Valutare +10%	Uno tra: Bassifondi, Camuffare, Congegni	-
<i>Marinaio</i>	↑	Atletica +10%, Conoscenza (Regionale) +5%, Nuotare +10%, Robustezza +5%	Due tra: Canottaggio, Cultura (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi), Nautica	-
<i>Mercante</i>	↑ ∂	Conoscenza (Regionale) +5%, Influenzare +5%, Valutare +20%	Due tra: Commerciare, Conoscenza (logistica), Linguaggio (qualsiasi), Nautica	-
<i>Minatore</i>	λ	Atletica +10%, Martello +10%, Robustezza +10%, Vigore +10%	Conoscenza (Minerali)	-
<i>Pastore</i>	λ	Conoscenza (Regionale) +5%, Fionda +10%, Pronto soccorso +5%, Robustezza +15%	Sopravvivenza	-
<i>Pescatore</i>	↑	Atletica +5% Conoscenza (Regionale) +5%, Nuotare +10%, Robustezza +10%	Due tra: Artigianato (qualsiasi), Canottaggio, Nautica, Sopravvivenza	-
<i>Sciamano</i>	λ	Conoscenza (Regionale) +5%, Influenzare +5%, Pronto soccorso +5%, Tempra +5%	Una tra: Conoscenza (qualsiasi), Guarigione, Sopravvivenza	Legame spiritico, Sentiero spiritico
<i>Segugio</i>	λ ∂	Atletica +10%, Percezione +10%, uno stile di combattimento appropriato alla cultura scelta, ottiene un bonus di +10%	Seguire tracce, Sopravvivenza	-
<i>Stregone</i>	∂	Conoscenza (Regionale) +5%, Intuizione +5%, Tempra +10%	Una tra: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi)	Manipolazione, Stregoneria (Grimorio)
<i>Studioso</i>	∂	Conoscenza (Regionale) +5%, Cultura (propria) +10%, Tempra +10%, Valutare +5%	Conoscenza (qualsiasi), Conoscenza (qualsiasi)	-
<i>Taglialegna</i>	λ ↑	Ascia +10%, Atletica +41% Conoscenza (Regionale) +5%, Robustezza +5%, Vigore +10%	Sopravvivenza	-

↑ = cultura costiera; λ = cultura entroterra; ∂ = uomini del Sud;

Le armature

Il popolo del Nord utilizza diversi generi di armature a seconda del proprio livello sociale e dal stile di combattimento che adotta. La cotta di maglia è molto costosa e quindi portata solo da persone molto ricche e potenti. Le più costose cotte sono anche viste come ingombranti e non confortevoli in battaglia. Molti Nord preferiscono quindi le più leggere armature di cuoio, più flessibili ed economiche.

Tipi di armature e costi			
Armatura	PA	ING	Costo per zona
<i>Cuoio morbido</i>	1	1	50 anelli
<i>Cuoio duro</i>	2	2	100 anelli
<i>Maglia di ferro</i>	3	2	200 anelli
<i>Corazza a scaglie</i>	4	2	250 anelli
<i>Cotta di maglia</i>	5	3	400 anelli

Elementi dell'armatura		
Nome	Zona riparata	Tipo armatura
<i>Pantaloni</i>	Addome e Gambe	Tutti
<i>Usbergo</i>	Torace e addome	Tutti
<i>Giaco/Corsetto</i>	Torace	Cuoio morbido, maglia di ferro, cotta di maglia
<i>Maniche / Bracciali</i>	Braccia	Tutti
<i>Cuffia / Cappuccio</i>	Testa	Tutti
<i>Giustacuore</i>	Torace, braccia e addome	Tutti
<i>Elmo</i>	Testa	Cuoio morbido, cuoio duro, corazza a scaglie

Cuoio morbido: un'armatura fatta di pelli conciate e assemblate. Anche se si tratta della forma più semplice di protezione, spesso viene utilizzata per il relativo prezzo economico, per la libertà di movimento che garantisce e per l'aiuto che offre contro il freddo.

Cuoio duro: pelli rinforzate con strati di cuoio conciato, usati per gli scudi. Il cuoio duro ha la consistenza del cuoio da scarpa: resistente ma flessibile.

Maglia di ferro: anelli di bronzo o di ferro cuciti su un rivestimento di cuoio. Più pesante del cuoio ma fornisce una maggiore protezione.

Corazza a scaglie: simile alla maglia di ferro ma gli anelli sono sostituiti da scaglie di metallo sovrapposte.

Cotta di maglia: maglie di metallo intrecciate che, sebbene pesanti, sono flessibili e più durevoli delle armature che si affidano a una base di cuoio.

Abbigliamento

Quello che segue è un elenco di abiti e indumenti che si possono trovare in tutto il Nord. Anche se non hanno bisogno di spiegazioni particolari, il modo in cui si veste un personaggio in particolari situazioni, può influenzare le prove sociali.

Abbigliamento	
Nome	Costo
<i>Abito nobile</i>	150 anelli
<i>Bandoliera</i>	2 anelli
<i>Braghe comuni</i>	1 anello
<i>Camicia comune</i>	2 anelli
<i>Cappa</i>	3 anelli
<i>Cappuccio</i>	1 anelli
<i>Casacca comune</i>	6 anelli
<i>Casacca elegante</i>	12 anelli
<i>*Fascia comune</i>	3 anelli
<i>*Fascia elegante</i>	12 anelli
<i>Giacca invernale</i>	8 anelli
<i>Gonna/Kilt</i>	5 anelli
<i>Grembiule da artigiano</i>	4 anelli
<i>Guanti comuni</i>	2 anelli
<i>Guanti eleganti</i>	12 anelli
<i>Mantello comune</i>	4 anelli
<i>Mantello invernale</i>	10 anelli
<i>*Scarpe comuni</i>	2 anelli
<i>*Scarpe eleganti</i>	6 anelli
<i>Stivali comuni</i>	6 anelli
<i>*Toga comune</i>	1 anello
<i>*Toga elegante</i>	12 anelli
<i>Veste di lana</i>	5 anelli
<i>Veste religiosa</i>	30 anelli
<i>Vestito lungo</i>	4 anelli
<i>Vestito elegante</i>	10 anelli
* tipico degli uomini del sud	

Armi

Quello che segue è l'elenco delle armi utilizzate da tutto il popolo del Nord. Come per le armature, le armi più ricercate, come ad esempio le spade, sono un bene prezioso per ogni famiglia che ne possiede una. Spesso passano di padre in figlio e a ciascuna viene associato un nome.

Armi da mischia									
Arma	Categoria	Dadi dei danni	FOR/DES	Taglia	Portata	Manovre di combattimento	ING	PA/PF	Costo
Accetta	1 mano	1d6	-/9	P	C	Lacerare	1	3/6	25 anelli
Ascia da battaglia	1 mano e 2 mani	1d6+2 1d8+1	11/9 9/9	M	M	Lacerare, Spaccare (solo a 2 mani)	1	4/8	100 anelli
Bastone ferrato	2 mani	1d8	7/7	M	L	Stordire zona	2	4/8	20 anelli
Coltello	1 mano	1d3	-/-	P	C	Lacerare, Trafiggere	-	5/4	10 anelli
Falchion *	2 mani	1d6+2	7/9	M	M	Lacerare	1	6/10	200 anelli
Lancia corta	1 mano	1d8+1	5/5	M	L	Trafiggere	2	4/5	20 anelli
Lancia lunga	1 mano	1d10+1	5/5	G	ML	Trafiggere	2	4/10	30 anelli
Martello	1 mano	1d6	6/6	M	C	Stordire zona	1	4/6	80 anelli
Martello pesante	2 mani	1d10+3	11/9	E	L	Spaccare, Stordire zona	3	4/10	250 anelli
Mazza	1 mano	1d8	7/7	M	C	Stordire zona	1	6/6	100 anelli
Pugnale	1 mano	1d4+1	-/-	P	C	Lacerare, Trafiggere	-	6/8	30 anelli
Randello	1 mano	1d6-1	7/-	M	C	Stordire zona	1	4/4	5 anelli
Rete *	1 mano	1d4	10/11	P	L	Intralcicare	3	2/20	200 anelli
Scimitarra *	1 mano	1d8	7/11	M	M	Lacerare	2	6/10	200 anelli
Scudo rotondo medio	1 mano	1d4	9/-	G	C	-	2	4/12	150 anelli
Scudo rotondo grande	1 mano	1d6	11/-	E	C	Stordire zona	3	6/18	200 anelli
Spada corta	1 mano	1d6	5/7	M	C	Lacerare, Trafiggere	1	6/8	150 anelli
Spada	1 mano	1d8	9/7	M	M	Lacerare, Trafiggere	2	6/10	200 anelli
Spada bastarda	1 mano e 2 mani	1d8 1d10	13/9 9/9	M G	L L	Lacerare, Spaccare (solo a 2 mani), Trafiggere	2	6/12	250 anelli

* tipica arma del sud

Armi a distanza										
Arma	Dadi danni	Mod. danni	Gittata	Caricare	FOR/DES	Taglia	Man. di comb.	ING	PA/PF	Costo
Accetta	1d6	Si	10 m	-	7/11	P	Lacerare	1	4/6	25 anelli
Arco	1d6	Si	80 m	1	9/11	G	Trafiggere	1	4/4	75 anelli
Balestra *	1d8	No	100 m	2	5/9	G	Trafiggere	1	4/5	150 anelli
Bolas *	1d4	Si	15 m	-	-/9	-	Intralcicare	-	2/2	10 anelli
Fionda	1d8	Si	200 m	1	-/11	G	Stordire Zona	-	1/2	5 anelli
Lancia corta	1d8	Si	30 m	-	5/9	E	Bloccare arma(scudo), Trafiggere	1	3/8	20 anelli
Pugnale	1d4	Si	10 m	-	-/9	P	Trafiggere	-	4/6	30 anelli
Rete *	-	No	2,5 m	-	10/11	-	Intralcicare	3	2/20	200 anelli

* tipica arma del sud

I Culti

In tutto il Nord, ci sono molti culti e organizzazioni più o meno grandi, dedite a scopi leciti, illeciti e anche spirituali.

Tuva la guerriera (culto eroico)

Tuva fu un'eroina del popolo del Nord. La leggenda narra che nel villaggio di Tile, durante uno dei periodi delle razzie, Tuva, la moglie dello Jarl locale, guidò tutte le donne del villaggio nella difesa dello stesso. Gli

uomini di Tile partiti per una razzia, lasciarono alle mogli il compito di badare ai figli e alle mansioni comuni come era usanza fare. Durante una notte gelida, un gruppo di reietti assediò il villaggio sicuro di una facile vittoria, ma Tuva e la sua spada, ispirarono le donne di Tile che vinsero l'assedio sconfiggendo e ricacciando i reietti nelle campagne. Da quel giorno le donne ispirate da Tuva, vengono considerate dagli uomini come guerriere degne di rispetto.

Rune: Fato



Miti

L'assedio di Tile (risonanza 90%) - conquistati la gloria, proteggi il tuo popolo.
Esempi di ricompensa: la runa del fato; abilità eroica: Aura eroica.

Affiliazione

Iniziata: essere donna.
Ispirata da Tuva: deve apprendere tre

abilità del culto ad almeno il 40%.

Guerriera: deve possedere tre abilità del culto almeno al 80% e ripercorrere il mito dell'assedio di Tile riemergendone vittoriosa.

Comandante: deve possedere tre abilità del culto ad almeno il 95% e ripercorrere il mito dell'assedio di Tile riemergendone vittoriosa con la ricompensa dell'abilità eroica "Aura eroica".

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: qualsiasi stile di combattimento con spada, lancia, pugnale, arco, armi da lancio o ascia, Tempra, Influenza, Robustezza, Pronto Soccorso.

Karanlık signore del buio

(ordine di stregoneria)

Questo proviene dal profondo sud, e si ispira alle gesta dello spirito Karanlik. Il signore del buio cercò la saggezza delle antiche rune per poter dimostrare agli spiriti immortali, che il loro potere era alla portata di tutti coloro con il talento necessario, per saperlo manipolare. Riuscì tramite un potente rituale a trascendere il proprio corpo



mortale giungendo ad uno stadio spiritico. Gli antichi spiriti minacciati da un tale potere, scagliarono una tremenda maledizione su Karanlik, confinandolo in un abisso oscuro.

Rune: Oscurità e magia

Magia

Magia Comune: Anatema spiritico, Cappa del bandito, Dono della notte perpetua, Estinguere, Muro Oscuro, Mano della morte.

Stregoneria (grimorio oscuro): Esiliare, Plasmare (Oscurità), Proiettare (Vista), Resistenza agli spiriti, Visione Mistica, Soffocare.

Miti

La ricerca della saggezza (risonanza 50%) - ricerca la saggezza delle antiche rune. *Esempi di ricompensa: affinità con la runa della magia;*

Il rituale oscuro (risonanza 50%) – Affronta il grande rituale; sconfiggi gli spiriti avversi. *Esempi di ricompensa: tempi di apprendimento da un nuovo grimorio dimezzati.*

La ricompensa (risonanza 90%) – affronta le tenebre. *Esempi di ricompensa: affinità con la runa della Oscurità;*

Affiliazione

Novizio: provenire dal Sud e rimanere nell'oscurità totale per una settimana.

Apprendista: deve apprendere cinque abilità del culto ad almeno il 30% aver appreso tutti gli incantesimi del grimorio oscuro.

Cercatore errante: deve possedere cinque abilità del culto almeno al 50% e ripercorrere il mito della ricerca della saggezza, riemergendone vittorioso.

Ombra: deve possedere cinque abilità del culto ad almeno il 75% e ripercorrere il mito del rituale oscuro e della ricompensa in successione, riemergendone vittorioso.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Furtività, Magia Comune, Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (Antico Nordico), Cultura (qualsiasi), Meditazione

Il culto di Viska (Culto divino)

Il culto di Viska signora della saggezza, è molto popolare tra la gente del Nord. Viska secondo la leggenda, ha fornito il seme della vita a Måttur che a sua volta lo ha donato al condottiero al momento della fondazione della capitale del Nord Kaios. Viska favorisce le genti che hanno rispetto della natura e della propria famiglia e si dice, che di tanto in tanto



vaghi per le terre sotto forma di una viandante, intenta ad aiutare i giovani.
Rune: Vita e Armonia

Magia

Magia Comune: Babele, Calore, Contromagia, Richiamare animale, Fascino, Guarire, Lingua Dorata, Luce, Sorriso dell'intrattenitore, Protezione.

Magia divina: Afrodizia, Benedizione (qualsiasi abilità del culto), Benedire il raccolto, Consacrare, Evoca Elementale, Forma animale (orso o lupo), Guarire Corpo, Guarire Ferite, Resurrezione, Rigenera arto, Scudo, Linfa sempreverde.

Miti

Il sacro pellegrinare (risonanza 50%) – viaggia aiutando i giovani, insegna la saggezza, sconfiggi gli stolti. *Esempi di ricompensa: affinità con la runa della vita o dell'armonia;*

Affiliazione

Membro laico: tutti coloro che sono pronti a insegnare la propria arte.

Iniziati al sapere: deve apprendere cinque abilità del culto ad almeno il 30% e dedicare almeno 1 punto di VOL al Patto con Viska.

Accolito: deve possedere cinque abilità del culto almeno al 50%, viaggiare per le terre distribuendo il sapere e dedicare almeno 3 punti VOL al patto con Viska. L'abilità del patto deve essere almeno al 50%.

Saggio: deve possedere cinque abilità del culto pari al 80%, ripercorrere il mito del sacro pellegrinare, ottenendo una delle due rune di ricompensa, e dedicare almeno 5 punti VOL nel patto con Viska.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Conoscenza (qualsiasi), Cultura (qualsiasi), Sopravvivenza, Intuizione, Cantare, Sedurre, Danzare, Pronto soccorso, Arte, Galateo, Guarigione, Oratoria.

Il culto di Måttur (Culto divino)

Måttur è il marito della dea Viska. Il signore dei cieli e della forza, approva l'ardore in battaglia e aiuta i più devoti a raggiungere la gloria (che spesso coincide con la loro morte).

Secondo la leggenda, Måttur incoraggiò il grande condottiero alla conquista del Nord, donandogli

un'imponente flotta per solcare i mari e un grosso corno per spazzare via il mal tempo.

Rune: Uomo e terra

Magia

Magia Comune: Folgore, Forza, Lama affilata, Lama infuocata, Luce, Mobilità, Parare, Perforare, Protezione, Tenacia, Vigoria, Voce tonante.



Magia divina: Arma scintillante, Cambiare Bersaglio, Disarmare, Eclissi, Rombo di Tuono, Saetta fulminante, Consacrare, Sconsacrare, Vera potenza dell'arma.

Miti

La sacra campagna (risonanza 100%) – sconfiggi gli antichi giganti primevi, proteggi il popolo del Nord, esilia coloro che non sono degni. *Esempi di ricompensa: affinità con la runa Uomo o Terra; Abilità eroiche: Fendente troncante, Colpo possente, Colpo spezzante, Furia battagliera, Infaticabile, Schianto tremendo*

Affiliazione

Membro laico: tutti coloro che sono pronti a difendere il Nord.

Iniziato: deve apprendere cinque abilità del culto ad almeno il 30% e dedicare almeno 1 punto di VOL al Patto con Måttur.

Sacro guerriero: deve possedere cinque abilità del culto almeno al 50%, viaggiare per le terre combattendo gli indegni e dedicare almeno 3 punti VOL al patto con Måttur. L'abilità del patto deve essere almeno al 50%.

Araldo: deve possedere cinque abilità del culto pari al 80%, ripercorrere il mito della sacra campagna, ottenendo una delle due rune di ricompensa, e dedicare almeno 5 punti VOL nel patto con Måttur.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Qualsiasi stile di combattimento, Robustezza, Tempra, Lotta, Cavalcare, Atletica, Vigore.

Benedetti da Måttur (Culto divino)

I benedetti da Måttur sono un gruppo di guerrieri d'élite, che combattono le battaglie più cruente e

pericolose. Talvolta chiamati anche Berserkir, sono feroci guerrieri del Nord che hanno fatto giuramento Màttur, da loro adorato nella sua forma di furore. Prima della battaglia invocano la furia di Màttur, che li rende feroci e inflessibili di fronte al dolore e alla stanchezza.



I berserkir in battaglia indossano pelli d'orso o pellicce folte che secondo gli osservatori esterni, li proteggono.

Rune: Animale

Magia

Magia divina: Forma animale (orso), Furia Berserk.

Affiliazione

Guerriero apprendista: sconfiggere da solo un orso in combattimento in mischia.

Guerriero: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 45% e dedicare almeno 1 punto di VOL al Patto con Màttur.

Berserkir: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 65% e dedicare almeno 2 punti di VOL al Patto con Màttur.

Guerriero orso: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 90% e dedicare almeno 3 punti di VOL al Patto con Màttur.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Qualsiasi stile di combattimento, Robustezza, Tempra, Lotta, Cavalcare, Atletica, Vigore, Schivare.

Il culto di Moody (Culto divino)

Moody è il signore dei venti, un dio volubile e dal comportamento bizzarro. Fratello minore di Màttur, spesso sembra aiutare i mortali ma invece li porta a sfortune ancora più gravi e al contrario, molte altre volte sembra scagliare le proprie ire su dei poveri sventurati, conducendoli invece alla gloria. Moody si dice che cavalchi la propria aquila tra le nuvole nel cielo osservando le vite



dei mortali; probabilmente spesso questa diceria viene riscontrata nella realtà.

Rune: Aria e Caos

Magia

Magia Comune: Fato, Folgore, Mobilità, Sentiero Libero.

Magia divina: Cambiare bersaglio, Controllare Venti, Evoca Elementare (aria), Flusso e Riflusso, Follia, Illusione, Mitigare il tempo, Nebbia, Pioggia, Rombo di tuono, Saetta fulminante.

Orti

Il cammino del caos (risonanza 40%) – aiuta i mortali nel tuo viaggio, *Esempi di ricompensa:* affinità con la runa Aria o Caos.

Affiliazione

Membro laico: tutti coloro che per necessità o per piacere, vagano per il Nord.

Iniziato: deve apprendere cinque abilità del culto ad almeno il 30% e dedicare almeno 1 punto di VOL al Patto con Moody.

Sacro viaggiatore: deve possedere cinque abilità del culto almeno al 50%, viaggiare per le terre aiutando coloro che secondano Moody, meritano aiuto; dedicare almeno 3 punti VOL al patto con Moody. L'abilità del patto deve essere almeno al 50%.

Signore dei venti: deve possedere cinque abilità del culto pari al 80%, ripercorrere il mito del caos, ottenendo Entrambe le due rune di ricompensa, dedicare almeno 5 punti VOL nel patto con Moody.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Armi da lancio, Arco, Robustezza, Guida, Cavalcare, Atletica, Sopravvivenza, Intuizione, Nuotare, Percezione, Canottaggio, Camuffare.

I guerrieri Yasamak

I guerrieri Yasamak sono un ordine di combattenti provenienti dalle terre del Sud che giurano di proteggere il proprio affidato, a costo della vita.



Il loro armamento solitamente è composto da: scudo di pelle e di vimini, una lancia corta, un arco e una faretra per le frecce e una scimitarra. L'uniforme del reggimento consisteva in una tiara o

un copricapo di feltro soffice, una tunica ricamata a maniche lunghe, pantaloni e una cotta di metallo.

Affiliazione

Guerriero: salvare una persona che rischia di morire.

Guardiano: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 45% .

Guardiano ombra: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 65%.

Sacro protettore: deve apprendere quattro abilità del culto ad almeno il 90%.

Abilità del culto

Il culto offre addestramento in: Qualsiasi stile di combattimento, Robustezza, Tempra, Lotta, Cavalcare, Atletica, Vigore, Schivare, Percezione.

