

Vinland - un Nuovo Mondo

Tu sei [Thorfinn Karlsfeni](#), un nobile islandese, e hai condotto un gruppo di circa 200 coloni norreni da Islanda e Groenlandia ad ovest, oltre il Mare di Ghiaccio, fino ad un Nuovo Mondo magnifico e ricco di risorse: la terra che l'esploratore Leif Erickson aveva chiamato Vinland. Il vostro sogno è fondare un regno dove non ci siano più nè guerra nè schiavitù.

Ma in questa terra non siete soli: ci sono già degli abitanti, i selvaggi che chiamate con disprezzo [Skraeling](#), con lingua, usi e costumi a voi completamente sconosciuti.

L'incontro tra i norreni e gli Skraeling sarà più di un incontro tra due tribù: sarà l'incontro di due [mondi](#). Riuscirete a comunicare? Potrai difendere la [tua gente](#), tua [moglie](#), tuo [figlio](#)? Riuscirete a stabilire la prima colonia stabile nel Nuovo Mondo o sarete ricacciati indietro, per lasciare questo primato ad altri popoli?

Obiettivi

- Sviluppa l'Insediamento al massimo ☆
- Esplora tutti i Luoghi della Mappa ☆
- Elimina la minaccia [Skraeling](#) ☆
- Non permettere che la barra del 🕒 TEMPO si riempia.
- Non permettere che il 🍷 CIBO arrivi mai a 0.

Il Personaggio

Thorfinn ha delle Abilità e delle Risorse che gli servono per ottenere la vittoria.

Abilità: servono a superare degli ostacoli, possono andare da 1 a 5 e sono contrapposte a coppie: hai 6 punti da distribuire tra le abilità di una coppia e altri 6 da distribuire tra quelle dell'altra. Il minimo è 1 punto, il massimo 5.

🛡️ Guerriero [2] ⇄ 🏹 Cacciatore [4]

🔪 Assassino [3] ⇄ 🗡️ Leader [3]

Ad esempio, con questo setup Thorfinn ha Guerriero 2, Cacciatore 4, Assassino 3 e Leader 3. Nota come ogni coppia ha 6 punti in totale.

Bonus: quando ti viene detto di assegnare un bonus ad un'abilità, devi semplicemente aggiungere un "+1" al valore di una abilità. Non si può mai superare il 5.

Risorse: servono per ottenere dei vantaggi, si possono ottenere e spendere. Il numero di quadretti con la X indica il livello attuale. I quadretti disponibili determinano il livello massimo.

❤️ ENERGIA. Se arriva a KO torna subito all'Insedimento a meno che il testo non indichi diversamente.

🏹 FRECCE. Servono per combattere, cacciare e fuggire.

🍖 CIBO. Serve per spostarsi attraverso i territori selvaggi senza perdere Energia, per attivare alcune strutture e per modificare le Abilità. Se arriva a 0 hai perso.

🏪 FILATI. Servono per commerciare con gli Skraeling.

🌲 LEGNA. Serve per lo sviluppo dell'Insedimento e per creare 🏹.

📜 ORDINI. Servono per attivare le strutture dell'insediamento.

🏡 SVILUPPO. Indica il progresso nell'edificazione dell'insediamento. Deve essere portato al massimo.

 **TEMPO.** Se la barra si riempie l'insediamento è fallito, e hai perso.

 **Relazioni Skraeling.** Più [x] ci sono più i nativi sono amichevoli; meno ce ne sono e più ci si avvicina al sentiero di guerra.

Compagni. Ci sono 4 compagni che possono unirsi al manipolo di Thorfinn nelle sue esplorazioni. Ciascuno gli offre un diverso “potere”. Puoi avere al massimo un numero di compagni pari al tuo livello di .

 **Fredys Eriksdottir.** La figlia di Erik il Rosso, è una donna determinata e ambiziosa.

 **Gudrid Thornbjarnadottir.** La moglie di Thorfinn, sa prendersi cura delle sue ferite come nessun altro.

 **Thorhall Gamlisson.** Un guerriero con più muscoli che cervello.

 **Bjarni Grimolfson.** Un fedele amico di Throfinn.

Come ci si muove

La mappa è suddivisa in Luoghi, collegati tra loro da sentieri e rotte marine. Thorfinn parte all'Insediamento e poi può muoversi lungo i sentieri e visitare altri Luoghi.

Insediamento

È un Luogo speciale. Ogni volta che ci entri, aumenti di un punto il Tempo. Poi hai a disposizione un numero di  **ORDINI** pari al tuo livello di . Puoi spendere gli  per attivare le strutture. Inoltre qui puoi inserire o rimuovere i Compagni dalla tua squadra. Quando hai esaurito gli  o decidi di non volerne usare altri, devi partire di nuovo

all'esplorazione di Vinland. Ogni volta che fuggi da un combattimento, che finisci KO o quando il testo lo indica devi tornare all'Insedimento.

Muoversi sulla mappa

Inizialmente tutti i Luoghi della mappa sono ☒ “inesplorati” a parte l'Insedimento. Per esplorare, scegli sulla Mappa un Luogo collegato a quello in cui ti trovi da un sentiero. Se usi una 🌀 rotta marittima, **sia la partenza che l'approdo devono essere già stati esplorati.**

Quando visiti un Luogo inesplorato devi andare al paragrafo contrassegnato sulla mappa con la “[x]”; se riesci ad affrontare con successo le sfide che ti propone potrai contrassegnarlo come [v] “esplorato”, e la prossima volta che ci torni andrai al paragrafo “[v]”.

In alcuni paragrafi trovi una serie di condizioni collegate al possesso o meno di determinate Parole Chiave. Leggi le diverse condizioni nell'ordine in cui sono scritte; la prima condizione che si rivela vera ti indicherà di deviare ad un altro paragrafo.

Consumo di Cibo

Ogni volta che affronti un sentiero o una rotta marina con il simbolo "🍷", Thorfinn deve consumare una unità di 🍷 **oppure** deve spendere 2 ❤️. Una volta pagato il costo in 🍷/❤️ vai direttamente al paragrafo indicato dalla mappa.

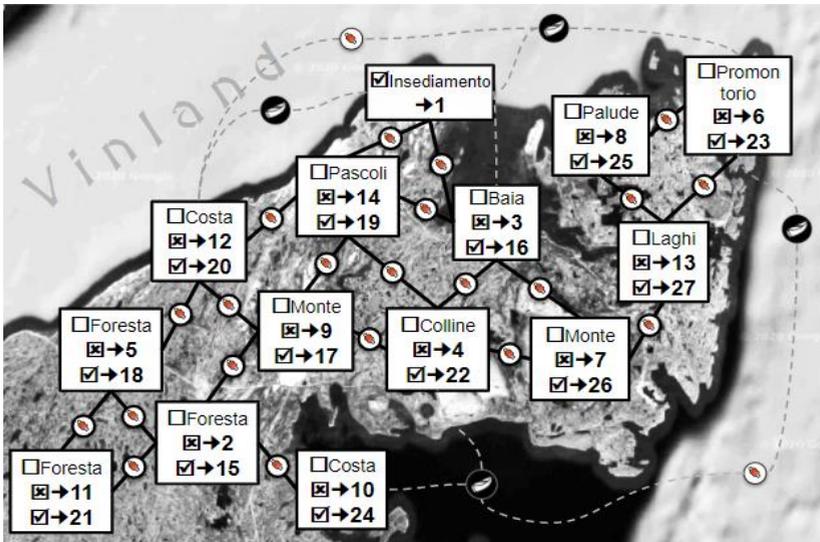
Sfide

Quando incontri delle sfide devi decidere come affrontarle. Il testo indica il tipo di abilità che devi considerare, il livello che devi raggiungere ed eventualmente la o le risorse che puoi spendere per colmare la differenza.

Se trovi i simboli 🎲 o 🎯 significa: lancia una moneta (testa / croce) e determina dove andare in base al risultato.

Inizia l'avventura

Determina i valori delle Abilità distribuendo 6 punti tra 🧠 e 🦶, poi altri 6 tra 🏹 e 🌿 (minimo 1 punto). Parti con 7 ❤️, 5 🍖, 3 🪵, 5 🌞. Posiziona una X nei quadrati iniziali [] per 🏠, 🏰 e poi vai all'1.



1

L'insediamento sorge in alto sulla costa, in una posizione ben difendibile. Poche case circondate da una semplice palizzata e dai recinti delle pecore.

Se hai ottenuto tutti gli Obiettivi vai al [52](#), altrimenti prosegui.

Aggiungi +1  al Tempo. Aggiorna gli  ORDINI pari al tuo livello di .

Puoi aggiungere o rimuovere i Compagni dal tuo manipolo.

Puoi spendere un  per attivare le strutture dell'insediamento.

Strutture

:  Spendi 2  e 1  per dare un +1 ad una tua Abilità.

:  Ottieni +3 .

:  Spendi 1  per ottenere +3 .

:  Spendi 1  per avere +3 .

:  Spendi 1  per avere +3 .

:  Spendi 1  per avere +3 .

:  Spendi 3  per avere +1 .

Quando hai finito, prosegui sulla mappa.

2

Alberi maestosi e dai tronchi dritti si schierano attorno a te come antichi soldati in attesa della loro ultima battaglia.

Se  è sotto al  vai al [36](#).

Se è sopra al  vai al [30](#).

3

Le acque cristalline riflettono le rocce che circondano la baia.
Vai al [49](#).

4

Bassi cespugli e arbusti punteggiano le aspre e brulle alture spazzate dal vento. *Vai al [38](#).*

5

Il fruscio dei rami e il frinire degli insetti ti circondano, mentre scoiattoli e uccelli giocano a nascondino tra i rami. Ti sembra di intravedere un filo di fumo salire tra gli alberi più avanti.

Se  è sotto al ▲vai al [36](#).

Se è sopra al ▲vai al [51](#).

6

La visione splendida e terribile del Grande Mare si dispiega davanti ai tuoi occhi. Placide, colossali nuvole candide incedono solenni nel cielo. Dai +1 ad una Abilità. *Vai al  [47](#) /  [49](#)*

7

Dalla cima di questa montagna puoi vedere sia la piccola baia che lambisce l'insediamento sia la baia molto più grande che taglia la strada verso nuove terre inesplorate più a sud. Dai +1 ad una Abilità. *Vai al  [47](#) /  [38](#)*

8

Un labirinto di acquitrini salmastri e vegetazione si estende tra la baia e i laghi. Uccelli d'acqua candidi ed eleganti ti osservano con curiosità. *Vai al [38](#).*

9

Una barriera rocciosa brulla e spietata ti sbarrò la strada. C'è un valico per attraversare questa montagna, ma non sarà una passeggiata. *Vai al [47](#).*

10

Una lunga spiaggia si immerge delicatamente nelle acque limpide della grande baia. *Vai al [49](#).*

11

La luce fatica a filtrare attraverso il fitto intreccio di rami; l'aria odora di muschio e piccole cose morte. *Vai al [38](#).*

12

Piccole insenature si incuneano tra le scogliere. Il canale che divide Vinland dal Markland è sempre spazzato dal vento.

Se hai ASHES: vai al [36](#).

Se  è sotto al  vai al [30](#), se è tra  e  vai al [49](#), se è sopra al  vai al [41](#).

13

Simili a frammenti screziati di vetro caduti su un elaborato tappeto, centinaia di laghi e laghetti punteggiano questo territorio. Dai +1 ad una Abilità. *Vai al [49](#).*

14

Il terreno sale dolcemente verso prati ondulati carezzati dal vento. Fiori, cespugli e persino cereali selvatici crescono in abbondanza. *Vai al [38](#).*

15

Un piccolo campo di taglialegna è stato stabilito al margine della foresta. I coloni ti salutano con un cenno e tornano al lavoro.

Se hai ASHES:  prosegui /  vai al [36](#).

Se  è sotto al   prosegui /  vai al [36](#).

Se è tra  e   prosegui /  vai al [49](#).

Se è sopra al   prosegui /  vai al [45](#).

16

La baia divide l'insediamento dal promontorio orientale. Diverse barche sono in secca sulla spiaggia.

Se  è sotto al  prosegui sulla mappa.

Se è tra  e   prosegui /  vai al [45](#).

Se è sopra al   prosegui /  vai al [41](#).

17

Questa montagna divide la zona meridionale di Vinland dalla zona dell'Insedimento.

Se hai  almeno pari a 4, prosegui senza problemi.

Se non ce l'hai: la fatica ti costringe a consumare subito 1  in più oppure perdere 3  per poter proseguire; altrimenti devi tornare subito all'Insedimento.

18

Il villaggio Skraeling è sempre ben nascosto nella radura segreta.

Se hai ASHES vai al [43](#).

Se ☀️ è sotto al ▲ vai al [33](#), se è tra ▲ e ♥ vai al [30](#). Se è sopra al ♥ ma non al massimo vai al [40](#).

Se è al livello massimo, vai al [48](#).

19

Le vostre pecore brucano indisturbate sui pascoli, controllate da un paio di coloni che ti salutano al tuo passaggio.

Se non hai MOTHER vai al [37](#).

Se hai ASHES prosegui sulla mappa.

Se ☀️ è sotto al ▲ 🌐 prosegui / 🏠 vai al [46](#).

Se è tra ▲ e ♥ 🌐 prosegui / 🏠 vai al [45](#).

Se è sopra al ♥ o se hai BOND prosegui sulla mappa.

20

Una delle baie più grandi è diventata un approdo fisso; alcune barche a remi sono tirate in secca.

Se hai ASHES: 🌐 prosegui / 🏠 vai al [36](#).

Se ☀️ è sotto al ▲ 🌐 prosegui / 🏠 vai al [36](#).

Se è tra ▲ e ♥ 🌐 prosegui / 🏠 vai al [45](#).

Se è sopra al ♥ o se hai BOND vai al [41](#).

*21

La foresta è sempre buia e silenziosa come l'ultima volta. Se vuoi Cacciare, devi avere 🏹 almeno pari a 5, ma puoi colmare

la differenza con le . Se ce la fai ottieni 3 , poi prosegui sulla mappa.

*22

Il vento continua a ululare e sferzare arbusti e cespugli. Adesso qui però pascolano anche le vostre capre.

Se hai WOLFSKIN prosegui sulla mappa, altrimenti:  vai al [32](#) /  vai al [49](#).

*23

L'insenatura adesso è un approdo sicuro per le vostre imbarcazioni. Barche da pesca e da trasporto vanno e vengono sfidando le correnti. Se vuoi puoi accamparti: puoi spendere 1  e 1  per recuperare 1 .

 Prosegui sulla mappa /  Vai al [38](#).

24

Un piccolo avamposto è stato stabilito qui. I taglialegna caricano le barche con i tronchi da portare via mare fino all'insediamento.

Se vuoi puoi spendere 1  per rimanere ad aiutare i taglialegna; in quel caso ottieni 3  ma anche -1  (sembra che gli Skraeling non gradiscano il disboscamento eccessivo).

Quando hai finito decidi di proseguire.

Se hai ASHES:  prosegui /  vai al [36](#).

Se  è sotto al   prosegui /  vai al [36](#).

Se è tra  e   prosegui /  vai al [30](#).

Se è sopra al  o se hai BOND vai al [45](#).

25

Una gruppo di coloni sta setacciando la palude navigando su una zattera spinta da lunghi pali. Gli uomini lanciano reti e arpioni per catturare i pesci.

Se hai ASHES prosegui sulla mappa.

Se  è sotto al  vai al [46](#).

*Se è tra  e  e **non** hai MAID vai al [29](#), altrimenti prosegui sulla mappa.*

Se è sopra al  o se hai BOND prosegui sulla mappa.

26

Da quassù si vedono entrambe le baie. Una piccola torretta di osservazione è stata eretta in uno dei punti più alti; la sentinella ti saluta mentre passi.

Se  è sopra al  o se hai BOND o ASHES  prosegui sulla mappa /  vai al [47](#). Altrimenti  prosegui /  vai al [46](#).

*27

Un piccolo avamposto di pesca è stato eretto sulle sponde di uno dei laghi più grandi.

Se non hai SANPEI vai al [42](#). Se ce l'hai invece puoi fermarti a pescare: spendi 1  per ottenere 2 .

 Prosegui sulla mappa /  Vai al [38](#).

28

Hai deciso di cercare di catturare questo mostro d'acqua dolce.

Cacciare il Luccio Gigante: devi avere  pari almeno a 5, ma puoi colmare la differenza con l' . Se ce la fai ottieni 3 .

ma anche -3 🌞 (non sapevi che il luccio fosse sacro per gli Skraeling). Annota SANPEI, poi prosegui sulla mappa.

29

Ottieni MAID. All'improvviso vieni distratto da una voce che grida: una fanciulla degli Skraeling sta annegando! Se **Bjarni** è con te vai al [35](#), altrimenti non puoi far altro che guardarla sparire nell'acqua (-2 🌞) e proseguire.

30

I misteriosi selvaggi vi osservano spaventati e stupiti. Le loro lance e frecce primitive sono puntate contro di voi.

Fuggire: Devi avere 🏹 almeno pari a 4, ma puoi colmare la differenza con 🏹. Se ce la fai torna all'Innesidamento.

Combattere: Devi avere 🗡️ almeno pari a 5, ma puoi colmare la differenza con ❤️ e 🏹. Se vinci ottieni +1 🍄, +1 🌲, -2 🌞.

Trattare: Devi avere 🤝 almeno pari a 5, ma puoi colmare la differenza con 🪵. Se vinci ottieni +1 🍄, +1 🌲, +1 🌞.

Arrendersi / KO: venite catturati e resi schiavi. Game Over.

Se sopravvivi puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] Esplorato, poi puoi proseguire.

31

La donna ti guida in una forra nascosta tra grandi rocce, un posto che finora nessuno dei tuoi uomini aveva mai esplorato.

Se 🌞 è sopra al ▲ o se hai BOND vai al [44](#).

Se hai ASHES o se 🌞 è sotto al ▲ vai al [36](#).

*32

Uno dei pastori ti si avvicina, un'espressione cupa in viso. "Un lupo ci sta rubando il bestiame! Qualcuno deve fermarlo!"

Se intendi dare la caccia alla fiera, vai al [39](#). Altrimenti prosegui sulla mappa.

33

Gli Skraeling sono vicinissimi, il pericolo è imminente. Cosa farete?

Ritirarsi in silenzio: devi avere 🏹 almeno pari a 4. Prosegui sulla mappa.

Rubare le scorte: devi avere 🏹 almeno pari a 6 ma puoi colmare la differenza con ❤️. Se hai **Fredys** hai +2. Ottieni +4 🍖, +4 🌲, -1 🌞, poi prosegui sulla mappa.

Distruggere il Villaggio: devi avere 🏹 almeno pari a 8, ma puoi colmare la differenza con ❤️ e con 🏹. Ottieni 3 🍖, 3 🌲, e **ASHES**. Hai ottenuto un ☆: gli Skraeling sono in rotta! Puoi proseguire sulla mappa.

Arrendersi / KO: venite catturati e resi schiavi. Game Over.

34

Tua moglie si avvicina al bambino con sicurezza e lo ispeziona attentamente. "Ha la febbre, ma so come aiutarlo". Poi comincia a raccogliere erbe, corteccia e radici, e infine prepara un intruglio che fa bere al bambino. Quando il ragazzino comincia a dare i primi segnali di ripresa capite che la cura ha funzionato. Gli Skraeling sono molto felici e vi regalano 3 🍖; aggiungi anche +3 🌞. *Prosegui sulla mappa.*

35

Bjarni è un provetto nuotatore, e ad un tuo cenno si lancia in acqua per salvare la ragazza. In pochi minuti riemerge bagnato fradicio con la fanciulla in braccio.

Una volta ripresasi dallo shock la ragazza vi ringrazia commossa nella sua lingua e vi offre 2 🍷. Sembra che sia scoccata una scintilla tra lei e Bjarni, chissà se nascerà un amore. Ottieni anche +3 🌞 poi prosegui.

36

I nemici emergono dalle ombre, furtivi e rapidi come fantasmi. È un'imboscata!

Le frecce vi piovono addosso: devi avere ✂ almeno pari a 5 ma puoi colmare la differenza con ❤️. Se vai in KO sei morto (Game Over).

Poi devi affrontare i nemici che vi aggrediscono con barbarica ferocia.

Fuggire: Devi avere ✂ almeno pari a 5, ma puoi colmare la differenza con 🏹. Se ce la fai torna all'Innesidamento.

Combattere: Devi avere ✂ almeno pari a 6, ma puoi colmare la differenza con ❤️ e 🏹. Se vinci ottieni +1 🍷. Prosegui sulla mappa.

Arrendersi / KO: venite catturati e resi schiavi. Game Over.

Se sopravvivi puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] Esplorato prima di proseguire.

37

Una donna Skraeling si avvicina a te, con un certo timore ma anche con urgenza. Sembra molto preoccupata, e a gesti ti fa capire che suo figlio è in difficoltà e potrebbe aver bisogno di aiuto.

Annota la parola chiave MOTHER.

Se vuoi seguirla vai al [31](#), altrimenti ottieni -1  e prosegui sulla mappa.

38

I lupi si preannunciano con una serie di ululati, poi dai fruscii frenetici tutto attorno. Infine le bestie dagli occhi gialli vi circondano, avanzando lentamente.

Fuggire: Devi avere  almeno pari a 4, ma puoi colmare la differenza con . Se ce la fai torna all'Innesediamento.

Cacciare: Devi avere  almeno pari a 4, ma puoi colmare la differenza con  e . Se vinci ottieni +2 . Prosegui sulla mappa.

Arrendersi / KO: venite sbranati. Game Over.

Se sopravvivi puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] Esplorato prima di proseguire sulla mappa.

39

Per stanare questo astuto predatore devi avere  almeno pari a 3 altrimenti puoi rinunciare e proseguire. Se riesci a rintracciarlo invece:

Cacciare: Devi avere  almeno pari a 5, ma puoi colmare la differenza con  e . Se vinci ottieni +2  e WOLFSKIN.

Prosegui sulla mappa.

*40

I nativi di Vinland hanno un villaggio fatto di capanne di legno ed erba talmente ben inserite nell'ambiente della foresta da sembrare quasi elementi naturali del paesaggio.

Se vuoi commerciare, puoi scambiare ogni  con 5  o 5 . Se vendi almeno 10  ottieni +2 . Se non ne vendi neanche uno invece ottieni -1 . Una volta per visita puoi anche spendere 2  per recuperare 1 . Quando hai finito puoi proseguire sulla mappa.

*41

Una processione di indigeni si presenta davanti a voi; portano ceste e sacchi colmi di beni da scambiare. Se ti interessa, puoi scambiare ogni  per 3  o 3 . Se vendi almeno 7  ottieni +2 . Se non ne vendi neanche uno invece ottieni -1 .

*Quando hai finito puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] **Esplorato** e poi puoi proseguire sulla mappa.*

*42

Uno dei coloni ti riferisce che c'è un enorme luccio nascosto nelle profondità del lago. “Quella bestiaccia ci strappa le reti e si mangia gran parte del pesce che potremmo catturare!”

Se vuoi cercare di prendere questo pesce vai al [28](#), altrimenti prosegui sulla mappa.

*43

Del villaggio Skraeling non rimane altro che un mucchio di capanne bruciate e cadaveri. Ti domandi se fosse davvero necessario uccidere questa gente, ma ormai è tardi per queste considerazioni. Il fetore e il disagio ti fanno perdere 3 ❤️. *Prosegui sulla mappa.*

*44

La donna vi conduce ad una grotta, in cui abita con la sua famiglia come se fosse una casa. Tutti sono preoccupati, alcuni piangono, e scoprite presto il perché: un bambino di una decina d'anni giace su un pagliericcio, pallido e febbricitante, gli occhi sbarrati e la schiuma alla bocca.

*Se **Gudrid** è con te vai al [34](#).*

Altrimenti non puoi far altro che consolare gli Skraeling e rimanere con loro finché la vita del bambino si spegne; perdi -2 ❤️ e -2 🌪️ poi *prosegui sulla mappa.*

*45

Un piccolo gruppo di indigeni sembra disponibile a commerciare con te. Se ti interessa, puoi scambiare ogni 🪙 con 2 🍷 o 2 🌲. Se vendi almeno 5 🪙 ottieni +1 🌪️. Se non ne vendi neanche uno invece ottieni -2 🌪️.

*Quando hai finito puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] **Esplorato** e poi puoi proseguire sulla mappa.*

46

Un grosso gruppo di Skraeling arriva a bordo di decine di canoe, poi corre verso di voi. Un guerriero possente con un

copricapo di piume e una mazza li guida.

Uccidere il capo: Devi avere  almeno pari a 6, ma se hai **Fredys** hai un +2. Se ce la fai i nemici rimangono confusi abbastanza a lungo da permettervi di fuggire: torna all'Insediamiento.

Combattere: Devi avere  almeno pari a 8, ma puoi colmare la differenza con  e . Se vinci torna all'Insediamiento.

Arrendersi / KO: venite fatti a pezzi. Game Over.

Se sopravvivi puoi proseguire sulla mappa.

47

L'attraversamento è faticoso; tu e i tuoi compagni dovete consumare 1 .

All'improvviso il terreno scosceso ti frana sotto i piedi. Devi avere  almeno pari a 5, e devi colmare la differenza con .

*Se sopravvivi puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] **Esplorato**, poi prosegui. Altrimenti le ferite ti obbligano a tornare immediatamente all'Insediamiento.*

*48

Gli Skraeling vi accolgono con grande calore, offrendovi pesce affumicato e zuppa di cereali. Suonano i tamburi e iniziano delle danze sfrenate.

Vi offrono degli strani aggeggi di legno da cui esce del fumo, che gli anziani aspirano e poi soffiano fuori tossendo. L'idea di inspirare quel fumo ti sembra folle, ma sembra che ci tengano...

Se Torhall è con te, il tuo compagno grida "stregoneria!" e butta gli aggeggi fumanti nel fuoco. I vostri ospiti sono

oltraggiati e venite immediatamente espulsi; abbassa di -5  e dovete fuggire all'Insedimento.

Se Torhall non c'è, e vuoi fumare con gli Skraeling devi poter perdere 3  senza finire KO; *in tal caso vai al [50](#).*

Altrimenti devi comunque rifiutare il loro invito e andartene; abbassa di -2  e *proseguì sulla mappa.*

49

Uno dei selvaggi nativi dell'isola è colto di sorpresa dalla tua presenza, rimane immobile e a bocca aperta come se avesse visto dei fantasmi. Indossa abiti di morbida pelle e ha il volto dipinto con strani pigmenti.

Puoi semplicemente allontanarti con cautela: torna subito all'Insedimento.

Se vuoi ucciderlo approfittando della sua momentanea confusione devi avere \geq almeno pari a 2; ottieni - 2 , *poi proseguì sulla mappa.*

Altrimenti puoi dimostrarti amichevole: gli devi donare 2 , e ottieni +1 .

*In questi ultimi due casi puoi segnare il luogo in cui ti trovi come [v] **Esplorato** e poi proseguire.*

*50

Il fumo è stranamente aromatico e molto meno ustionante di quanto ti saresti aspettato. Gli Skraeling sono deliziati nel vederti partecipare al loro bizzarro rituale, e ti regalano uno dei loro "calumet" e un po' di strana erba essiccata dall'aroma inebriante.

Annota la parola chiave BOND. Hai ottenuto un : "Elimina

la minaccia Skraeling”.

51

All'improvviso senti un allegro vociare e risate infantili, poi un gruppo di bambini emerge di corsa dal sottobosco. Sono a malapena vestiti di scampoli di pelle, strisce di cuoio, piume e pigmenti bianchi. I bambini vi corrono attorno, ignorandovi come se foste alberi e proseguono nel loro gioco, per poi sparire nuovamente.

Seguendo il suono delle voci scopri un piccolo villaggio, composto da capanne di legno e fango coperte di erba. Gli indigeni sono impegnati nelle loro attività e sembrano non avervi notato.

Se vuoi puoi allontanarti con cautela: prosegui sulla mappa.

Altrimenti puoi avvicinarti di più al villaggio: vai al [18](#).

*In entrambi i casi puoi segnare questo luogo come [v] **Esplorato**.*

52

L'insediamento è ormai un vero e proprio villaggio, dotato di molti comfort e di un porto in cui fa scalo una rotta ormai consolidata con la Groenlandia. Presto le notizie della prosperità di Vinland si diffondono in tutto il mondo scandinavo, e anno dopo anno nuovi coloni giungono perfino dall'Islanda e dall'Irlanda. Il sogno di una terra libera e prospera si diffonde tra sussurri e leggende.

Ma tu questo non puoi saperlo: sei già morto da alcuni anni anziano e rispettato, nella tua grande casa a Karlsefnifjord, mentre osservavi le grandi nuvole maestose che solcavano il

cielo simili a tanti vascelli, e sognavi un mondo senza guerra
nè schiavitù.

FINE

PAROLE CHIAVE

- ASHES**
- BOND**
- MAID**
- MOTHER**
- SANPEI**
- WOLFSKIN**

Note storiche

Per la realizzazione di questo Librogame ho sfruttato molte risorse storiche e archeologiche reperite online.

Le più importanti fonti di informazioni per la spedizione di Thorfinn Karlsefni in nord America sono sicuramente la Saga Groenlandese e la Saga di Erik il rosso:

https://it.m.wikipedia.org/wiki/Gr%C5%93nlendinga_saga

https://it.m.wikipedia.org/wiki/Gr%C5%93nlendinga_saga

"Grænlinga saga" <https://www.snerpa.is/net/isl/graens.htm>

"Eiríks saga rauða" <https://www.snerpa.is/net/isl/eirik.htm>

Il testo originale del sito è in islandese, ma con la traduzione automatica in inglese diventa abbastanza comprensibile.

Da queste due saghe del dodicesimo secolo emergono due versioni abbastanza simili ma non identiche della storia della colonia di Vinland. Entrambe concordano sulla rotta seguita dai coloni (probabilmente Groenlandia-Isole Baffin-Labrador-Anse Aux Meadows- Saint Laurence bay), entrambe concordano sul fatto che l'avventura è durata pochi anni, che gli islandesi si ritirarono a causa dell'ostilità dei nativi e che il leader dell'ultima spedizione era Thorfinn Karlsefni.

L'identificazione della colonia islandese con il sito archeologico vichingo di Anse aux Meadows sembra sollevare ancora qualche dubbio ma in generale è abbastanza accettata ormai.

"L'Anse aux Meadows - Wikipedia"

https://it.m.wikipedia.org/wiki/L%27Anse_aux_Meadows

Nel Librogame ho usato molto liberamente le fonti che ho consultato, basandomi un po' su una saga e un po' sull'altra, e molto sull'immaginazione. I nomi del protagonista e dei suoi

quattro compagni sono tratti dalle saghe, la forma del territorio da esplorare e colonizzare è presa dalla fotografia satellitare dell'Anse aux Meadows, ma a parte questo mi sono affidato molto alla fantasia.

Non si sa molto sui popoli algonchini che abitavano la zona all'epoca; ho trovato dei riferimenti ad una popolazione di nome miq'maq e poco altro, quindi li ho descritti in modo abbastanza generico. I vichinghi li chiamavano con un termine dispregiativo "skraeling" che potrebbe voler dire qualcosa come "nanerottoli dalla pelle scura".

Le cause dell'ostilità degli "Skraeling", cioè i nativi, non derivano però dal loro nomignolo ma sembrano legate alle difficoltà di comunicazione e alle differenze culturali. Le saghe parlano di un approccio inizialmente positivo con un entusiasta scambio di merci e di un'improvvisa e incomprensibile degenerazione dei rapporti fino alla guerra aperta.

Sono narrati aneddoti come il muggito di un toro che avrebbe terrorizzato i nativi, o una difficoltà di digestione del latte offerto loro dai coloni che fece credere ai nativi di essere stati intenzionalmente avvelenati. Si menziona il fatto che i nativi inizialmente fossero interessati alle armi in acciaio, ma che Thorfinn rifiutasse categoricamente di vendergliele. Eppure quando i norreni abbandonarono l'insediamento gli Skraeling raccolsero le armi rimaste sulla spiaggia e le gettarono via perché non erano in grado di tagliare la roccia...o forse le ruppero intenzionalmente contro gli scogli.

Nella descrizione del conflitto gli Skraeling sono descritti come portatori di lance e archi, nonché di misteriosi marchingegni esplosivi di cui non sembra molto chiaro il

funzionamento, e che ho deciso di ignorare. Pare che fossero catapulte con attaccato una sotra di pallone “fatto con lo stomaco di una capra” che esplodeva in un lampo accecante di luce. Non ho la minima idea di cosa diavolo possa trattarsi.

Nel libro dò al lettore la possibilità di scegliere se seguire una via più diplomatica, per arrivare faticosamente ad un accordo con i nativi, o perseguire una conquista spietata che può culminare solo nel massacro degli Skraeling; ognuno farà i conti con la propria coscienza. In entrambi gli scenari fallire significa rimanere fedeli alla Storia, mentre avendo successo si apre una *ucronia* in cui l’America viene scoperta e colonizzata dagli europei diversi secoli prima di Colombo, con i vichinghi nella posizione privilegiata di primi arrivati con tutto quello che ne consegue.

Infine, l’idea che la motivazione principale di Thorfinn fosse il sogno di creare un regno “senza guerra né schiavitù” viene dal manga Vinland Saga di Makoto Yukimura che ha descritto la vita e le avventure di Thorfinn, spiegando la sua (fantasiosa) conversione al pacifismo e anche l’origine del suo soprannome Karlsefni “il promettente”. La cosa buffa è che l’ultimissimo numero del manga uscito finora si interrompe subito prima dell’arrivo dei coloni a Vinland, mentre la trama del mio Librogame parte subito dopo quel momento, ma l’ho scoperto solo dopo aver scritto il racconto.