# Capitolo 1

## I Nove Mondi

In questo capitolo introduttivo sono illustrate le fondamenta della mitologia Norrena, con le origini dei Nove Mondi, seguite dalle regole necessarie all'ambientazione.


**La Profezia della Volva** ..... **8**

**Le Origini dei Mondi** ..... **10**

**I Nove Mondi** ..... **12**

**La Morte nei Nove Mondi** ..... **14**

**Allineamenti** ..... **14**

**Le Nove Virtù** ..... **14**

**Abilità Asatru** ..... **14**

**La Magia nei Nove Mondi** ..... **15**

Aesir and Vanir fight - © Milivoj Ćeran

# I NOVE MONDI

## LA PROFEZIA DELLA VOLVA

*Per lei Herfoðr scelse*
*anelli e collane,*
*sagge parole di ricchezza*
*e la verga della profezia:*
*vede lontano, lei, e oltre,*
*in ogni mondo.*

*Voluspá, (29)*
*Ljóða Edda*

La Voluspá è il primo poema dell'Edda Poetica e considerato uno dei più importanti per comprendere la mitologia Norrena.

La profezia inizia con il discorso della veggente a Odino, dove dichiara di conoscere l'origine dell'onniscienza di Odino, ed altri segreti degli dèi di Ásgarðr, raccontandoli e spiegandoli.

Óðinn riconobbe il dono profetico della volva e le diede in dono anelli e collane; le diede saggi consigli e le conferì il potere della profezia. Gli occhi di lei ora vedevano oltre i confini del mondo, nel passato più profondo e nel futuro più remoto.

La volva racconta quindi di avvenimenti passati, dalla creazione dei Nove Mondi e delle genti che li popolano, del sacrificio di Ymir alla guerra tra Æsir e Vanir che mise fine all'epoca d'oro di pace, e di avvenimenti futuri, come l'assassinio di Baldur e la ribellione di alcuni Dei e molti Jötnar.

La volva conclude la sua profezia annunciando il crepuscolo degli Dei, il Ragnarok, quando i Nove Mondi saranno travolti dalla violenza del fuoco e dell'acqua, quando gli Dei combatteranno la loro ultima battaglia e affronteranno il proprio destino, descrivendo le sofferenze personali di ogni divinità. Tutti gli Dei vedranno la loro fine e lo stesso Óðinn morirà tra le fauci del lupo Fenrir.

Dalle ceneri dei morti e dalla distruzione totale, risorgerà un mondo perfetto di abbondanza e prosperità, dove Baldur vivrà di nuovo.

YMIR - © MILIVOJ ĆERAN

## Le origini dei Mondi e il sacrificio di Ymir

All'alba dei tempi non esisteva nulla. Ovunque era Ginnungagap, baratro oscuro e senza forma. Poi si generarono le due Forze Iniziali: il Ghiaccio Infinito del piano di Niflheimr e Fuoco Primigenio del piano di Muspellsheimr, con il Ginnungagap che si estendeva tra di essi.

Questo vuoto era sferzato a nord dai venti freddi di Niflheimr, che trasportavano l'acqua proveniente dalla fonte degli Élivágar, e a sud dal calore e dalle scintille di Muspellsheimr. Quando il ghiaccio incontrò il calore del fuoco si sciolse e gocciolando generò la vita, che prese forma: il primo essere fu il gigante Ymir, che gli Jotun chiamano Aurgelmir, assieme ad Auðhumla, la vacca cosmica.

Le gocce che generarono Ymir però contenevano l'acqua velenosa degli Élivágar, gli undici fiumi cosmici ed è per questo che il primo essere vivente fu saggio ma malvagio, come lo saranno tutti i suoi discendenti.

Ymir, nutritosi del latte prodotto da Auðhumla, generò la razza dei giganti, mentre il bovino, leccando il sale formato dal ghiaccio, diede vita a Buri, grande e potente e dal bell'aspetto, che generò un figlio-gemello chiamato Borr ("il generato"). Quest'ultimo prese in moglie la gigantessa Bestla e dalla loro unione nacquero i primi Æsir: Odino, Víli e Vé.

Ymir aveva dimensioni gargantuesche ed era in grado di ricoprire tutta la terra. Nel suo cuore risiedeva il Fuoco di Muspellsheimr che gli donava vigore e gli permetteva di innalzare la sua temperatura corporea a livelli altissimi, assieme al Ghiaccio e al veleno di Niflheimr.

I tre fratelli, Odino Vili e Vè, lo consideravano impuro e, con un sacrificio necessario uccisero Ymir e affogarono nel suo sangue quasi tutta la stirpe dei giganti. Tra i pochi superstiti vi fu Bergelmir, che utilizzando una zattera di fortuna costruita con un tronco d'albero riuscì a far sopravvivere la sua famiglia, garantendo la sopravvivenza della specie.

Col corpo di Ymir fu creato Miðgarðr, al centro del Ginnungagap: la sua carne divenne la terra, il suo sangue formò le acque dei laghi e dei fiumi; le sue ossa furono montagne e rocce; i suoi capelli alberi; col suo teschio venne creata la volta celeste, sostenuta da quattro nani (Norðri, Suðri, Austri e Vestri: i punti cardinali). Odino creò il vento, tramutando in aquila uno dei figli di Bergelmir, alla fine della terra. Quindi tirò nel cielo i pezzi del cervello di Ymir facendone le nuvole.

*I Nove Mondi*
*Ricordo i giganti*
*nati in principio,*
*quelli che un tempo*
*mi generarono.*
*Nove Mondi ricordo*
*nove sostegni*
*e l'albero misuratore, eccelso,*
*che penetra la terra.*

*Al principio era il tempo,*
*Ymir vi dimorava.*
*Non c'era sabbia né mare*
*nè gelide onde.*
*Non c'era terra*
*nè cielo in alto:*
*un vuoto si spalancava*
*e in nessun luogo erba.*

*Voluspá, (2-3)*
*Ljóða Edda*

Nel mito, i primi Mondi sono stati Niflheimr e Muspellsheimr, i regni del Ghiaccio Infinito e del Fuoco Primigenio. Da questa dualità, al cui centro sorge Ginnungagap, sono nati gli altri Mondi, creati dai resti di Ymir, ucciso da Odino e i suoi fratelli.

I nomi dei mondi terminano o col suffisso -heimr (casa, regno o mondo) o con -garðr (abitazione, terra, recinto), mentre dalla radice del nome è possibile capirne la genesi. Escludendo Miðgarðr (che indica la "Terra di Mezzo" o il mondo a noi conosciuto, detto anche Manheimr ovvero il "mondo dei Maðr", gli uomini), nato dai resti di Ymir e dimora degli uomini, i rimanenti otto Mondi possono essere divisi a coppie di opposti:

| | |
|---|---|
| Ásgardr | Helheimr |
| Ljosalfheimr | Svartalfheimr |
| Jotunheimr | Vanaheimr |
| Niflheimr | Muspellsheimr |

Ogni Mondo, in base alla sua posizione rispetto a Midgard, nell'asse nord-sud e nella disposizione lungo Yggdrasil, è stato creato con caratteristiche specifiche che lo contraddistinguono e, conseguentemente alla vicinanza e all'affinità con una delle Forze Iniziali, ne modificano, pertanto, la forza magica presente e la tipologia di attunement possibile. La descrizione che segue è quella delle forze magiche che agiscono in ognuno dei Nove Mondi, non dell'ambientazione in sé.

YGGDRASILL
ASGARDR
LJOSALFHEIMR
MUSPELLSHEIMR
JOTUNHEIMR
MIDGARDR
NIFLHEIMR
VANAHEIMR
SVARTALFHEIMR
HELHEIMR

## MIDGARDR

Posta al centro della cosmogonia, luogo dove vivono i Menn, gli umani, è ora preda del Fimbulvetr, il grande inverno che precede il Ragnarok. In questa empia situazione, dove i Mondi stanno collimando tra di loro e i limiti posti alla magia dagli dei iniziano a collassare su se stessi, le forze divine e arcane penetrano questo regno. Trovandosi nel centro, ogni fonte magica è presente. Essendo però ancora vigenti alcuni dei limiti posti dagli Dei, le magie risulteranno più flebili rispetto a come dovrebbero essere.

## ÁSGARDR

Sulle fronde alte di Yggdrasill, si trova il Mondo di Ásgarðr (o Ásaheimr), il regno degli Æsir, irrorato dalla luce delle stelle, pieno della luminescenza riflessa del Ghiaccio Infinito e forte della luminosità del Fuoco Primigenio. In questo luogo la forza magica predominante è figlia dell'attrito tra le Forze Iniziali, quella scintilla arcana che scaturisce quando ghiaccio e lava s'incontrano: non esistono vie di mezzo nelle forze che permeano questo mondo, soltanto assoluti nella dimora degli Æsir. Non esiste risonanza con le Forze Iniziali: ad Ásgarðr, sono solo il ricordo lontano della creazione dei Nove Mondi.

## LJOSALFHEIMR

Prima di giungere alla terra degli uomini, discendendo lungo Yggdrasill, si trova Ljosalfheimr (anche chiamato soltanto Alfheimr), regno dei Ljósálfar, gli elfi della luce. Situato al di sopra delle nuvole di Midgardr, nate dal cervello di Ymir, questo Mondo è il luogo del pensiero alto, dell'iperuranio. Qui risiede l'energia derivante dalla sublimazione dell'attrito tra le Forze Iniziali, di cui è composto il più alto dei regni. La rappresentazione di queste forze è mediata dalla vicinanza col regno degli uomini. In questi luoghi non rimane eco del grande Vuoto iniziale e nemmeno delle Entità Superiori che esistevano agli inizi del tempo.

## NIFLHEIMR

Posto a nord di Midgardr si trova Niflheimr, il Mondo della Nebbia che nasce dal Ghiaccio Infinito, il regno del freddo e del ghiaccio che esisteva agli inizi dei tempi. In questo luogo risiedono gli hrímþursar, i pochi giganti della brina sopravvissuti all'annegamento della propria stirpe, posti a guardia della dimora dei morti senza onore. Lontano dal Fuoco Primigenio, questo regno è dominato dal freddo secco e dall'assenza di fiamma, ma anche dalla fluidità cristallizzata del ghiaccio: tutto scorre, al di fuori di questo regno. Non ci sono le forze archetipiche degli Dei in questo Mondo, poiché esso esisteva prima dell'arrivo di ogni cosa.

## MUSPELLSHEIMR

A Sud si trova il Mondo di Muspellsheimr, l'altro Regno esistente agli inizi del tempo, luogo di origine del Fuoco Primigenio. Questa Forza Iniziale permea questo Mondo e lo rende fiammeggiante, assordante, caldo e secco. Qui risiedono i figli del Fuoco, i Giganti di fiamma, i Muspeli Jotun. Non ci sono le forze archetipiche degli Dei in questo Mondo poiché esisteva prima dell'arrivo di ogni cosa.

## JÖTUNHEIMR

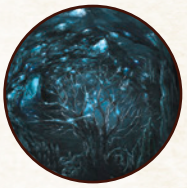
Ad Est si trova Jotunheimr, dove è fuggito il gigante Bergelmir assieme alla sua famiglia, da cui è nata la progenie dei giganti di ghiaccio, gli Jötnar. Emanazione del Ghiaccio Infinito, mediato dalla vicinanza con la "Terra di Mezzo", questo luogo è la solidificazione delle idee,

dove la terra e il ghiaccio si incontrano. Governato dal freddo e dalla durezza, distante dalla fluidità dell'acqua (destinata a ghiacciarsi), è l'emblema della rigidità e della caparbietà. Non ci sono le forze archetipe degli Dei in questo Mondo, poiché la loro perfezione non trova spazio in questo reame ghiacciato. Il Mondo di Jotunheimr è separato da Midgardr da una catena montuosa, eretta per impedire agli Jotun di invadere il mondo di Midgardr, sulla quale si trova la fortezza di Utgardr.

## Vanaheimr

Ad Ovest si trova Vanheimr, regno dei Vanir, gli Dei minori, un mondo figlio delle emanazioni del Fuoco Primigenio e illuminato dalla luce di Ljosalfheimr. In questo luogo risiede il pensiero dinamico, la Natura nella sua emanazione ciclica: la grande ruota della vita, osservata e dominata dalle entità divine che vi risiedono.

In questi luoghi non c'è posto per l'immobilità del grande Vuoto iniziale e nemmeno per le Entità Superiori che esistevano agli inizi del tempo.



## Svartalfheimr

Al di sotto di Midgardr, tra le radici di Yggdrasill, si trova Svartalfheimr, regno situato nell'oscurità dell'albero del Cosmo. Distante dall'attrito delle Forze Iniziali, questo piano è abitato dai Døkkálfar (gli Elfi Oscuri); scacciati dai regni superiori, adorano un falso albero del cosmo fabbricato con la pietra originaria di questo Regno. In questo Mondo la magia Natura è assente, così come quella degli Dei, mentre l'unica risonanza è con la malvagità di Helheim. Il Regno è avvolto da oscurità e perdizione, fatta eccezione per quella parte del Mondo in cui confluisce parte del fuoco di Muspelheim: i due Mondi sono vicini dove sorge Nidavellir, regno dei Dvergar, i nani forgiatori degli artefatti magici cari agli dei. Solo in questo luogo, a differenza di tutto Svartalfheimr, è possibile trovare la forza archetipica degli Dei.

## Helheimr

Nelle profondità del Cosmo, al di sotto di delle radici di Yggdrasill si trova il regno di Hel, gigantessa figlia di Loki dai poteri divini, posta a governo del regno dei morti disonorevoli, infermi o malati, detti Náir.

Questa landa paludosa, sferzata dal vento e dalle piogge, è l'emanazione ancestrale dell'immobilità del ghiaccio, quella stasi che sta alla fine di una vita senza la fiamma dell'onore e delle virtù. In questo Mondo la magia è permeata dalla morte fredda, quella senza ricordo, senza nome e senza futuro. Solo gli echi delle forze archetipiche degli Dei e la forza antica delle Entità Superiori ha potere in questo regno.

## Yggdrasill, il Frassino dei Mondi

Il frassino Yggdrasill è il più imponente e migliore degli alberi, che con il suo tronco, rami e radici su cui scorrono acque limpide, sostiene tutti i Nove Mondi.

L'albero poggia su tre radici a sua volta che, diradandosi in tre direzioni, gli garantiscono nutrimento.

La prima radice affonda su Niflheimr e si infila nel pozzo di Hvergelmir, sprofondando fino agli abissi di Helheimr dove tiene prigionieri il serpente Níðhoggr e la sua stirpe.

La seconda radice si estende fino a Jotunheimr, infilandosi nella fonte di Mímisbrunnr, dove sono celate sapienza e conoscenza.

La terza radice poggia su Miðgarðr, traendo nutrimento dalla fonte di Urðarbrunnr, popolata dai cigni, dove gli Æsir si riuniscono in consiglio e dove le tre Nornir vivono prendendosi cura della radice. La posizione della fonte di Urðarbrunnr si trova in un luogo sconosciuto e inarrivabile dalle genti di Miðgarðr.

## La Morte nei Nove Mondi

Un personaggio che muore nei Nove Mondi viene giudicato dagli Æsir dopo un minuto. Una volta decise le sue sorti, le Valchirie lo porteranno a banchettare nel Valhalla oppure sprofonderà fino agli abissi di Helheimr, tra le grinfie di Hel.

*"Glaðsheimr si chiama la quinta*
*in cui splendente d'oro*
*la vasta Valholl si trova;*
*e là Hroptr*
*sceglie ogni giorno*
*gli uomini caduti nella mischia."*
*GRÍMNISMÁL (8-9)*
*Edda Poetica*

Il corpo del caduto e i suoi possedimenti al momento della morte si ricreano nel mondo a cui è stato destinato. Per questo motivo non è possibile resuscitare un personaggio dopo un minuto dalla sua morte.

## Allineamenti

L'etica dei vikingar è basata su valori diversi rispetto a quelli raffigurati dagli allineamenti tradizionali della 5a Edizione (Legale Buono, Neutrale etc...), nel rispetto delle Nove Virtù. Il rispetto di queste, assieme ad una morte onorevole, è la base per elevarsi ad Einherjar e poter essere ammessi nel Valhalla.

In **JOURNEY TO RAGNAROK** gli allineamenti dei personaggi sono rappresentati in questo modo:

- Legale Onorevole
- Caotico Onorevole
- Legale Disonorevole
- Caotico Disonorevole

## Le Nove Virtù

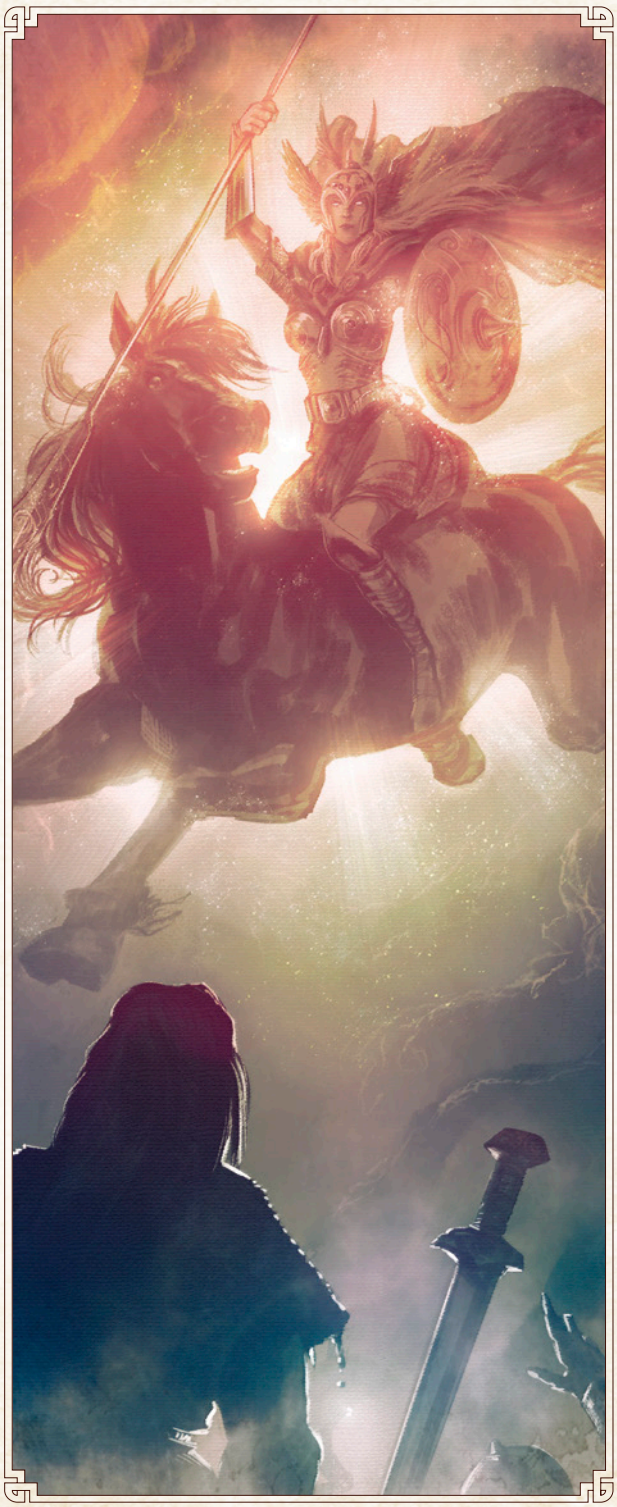
Il codice morale Asatru può essere riassunto nelle Nove Nobili Virtù, che rendono un personaggio Onorevole e che rappresentano tutta la saggezza degli antichi trasmessa attraverso l'Edda Poetica. Esse sono:

1. **Coraggio**
2. **Verità**
3. **Onore**
4. **Fedeltà**
5. **Disciplina**
6. **Ospitalità**
7. **Operosità**
8. **Autonomia**
9. **Perseveranza**

## Abilità Asatru (Saggezza)

I personaggi che appartengono alla cultura norrena imparano l'Abilità "Asatru", basata su Saggezza.

Il loro livello di competenza in Asatru gli permette di comprendere le energie, le entità dei Nove Mondi e le dinamiche divine.



## Regola Opzionale: La Magia nei Nove Mondi

La cultura norrena è un macrocosmo assai ricco e complesso dove infinite forme di magia e religione si fondono creando innumerevoli interpretazioni, tutte riconducibili alle tre più antiche Forze Iniziali: il Fuoco Primigenio di Muspellsheimr, il Ghiaccio Infinito di Niflheimr e l'Acqua del Cosmo che corre sulle radici di Yggdrasill.

Queste tre entità, unendosi tra loro in soluzioni diverse e a volte disomogenee, hanno plasmato i Nove Mondi diversi fra loro in conseguenza alla loro genesi (quanta parte di Ymir è presente in ognuno di essi) e alla loro risonanza con le tre Forze Iniziali.

La conseguenza diretta è l'esistenza di agglomerati di magia differenti, non sempre stabili o permanenti: la forza magica differisce da Mondo a Mondo e non è possibile prevedere gli effetti della magia, qualora fossero incanalate energie originarie di altri Mondi.

Incantesimi manifestati utilizzando energia originaria di Mondi diversi da quello in cui ci si trova, possono sviluppare quattro tipi di reazione alle forze arcane presenti nel piano. Queste reazioni sono:

- ***Alterato:*** l'effetto di ogni magia è alterato esteticamente a seconda del Mondo.
- ***Aumentato:*** l'effetto di ogni magia è massimizzato. Esempio: da 1d6 danni ne risulteranno 6.
- ***Diminuito:*** l'effetto di ogni magia è minimizzato. Esempio: da 1d6 danni ne risulterà 1.
- ***Inalterato:*** l'effetto di ogni magia è inalterato.

### Opzione 1: Scuole di Magia

| | Abiurazione | Ammaliamento | Divinazione | Evocazione | Illusione | Invocazione | Necromanzia | Trasmutazione |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ásgardr** | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Alterato | Aumentato | Inalterato | Diminuito | Diminuito |
| **Ljosalfheimr** | Alterato | Aumentato | Alterato | Alterato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Alterato |
| **Midgardr** | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato |
| **Niflheimr** | Diminuito | Aumentato | Inalterato | Diminuito | Aumentato | Alterato | Aumentato | Diminuito |
| **Muspellsheimr** | Aumentato | Diminuito | Alterato | Aumentato | Diminuito | Alterato | Diminuito | Aumentato |
| **Jotunheimr** | Aumentato | Inalterato | Alterato | Aumentato | Aumentato | Alterato | Inalterato | Aumentato |
| **Vanaheimr** | Aumentato | Alterato | Diminuito | Aumentato | Alterato | Diminuito | Diminuito | Aumentato |
| **Svartalfheimr** | Alterato | Diminuito | Alterato | Alterato | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Alterato |
| **Nidavellir** | Aumentato | Aumentato | Alterato | Aumentato | Aumentato | Alterato | Aumentato | Aumentato |
| **Helheimr** | Diminuito | Diminuito | Aumentato | Inalterato | Diminuito | Alterato | Aumentato | Aumentato |

### Opzione 2: Tipologia di Danno

| | Acido | Forza | Freddo | Fulmine | Fuoco | Necrotico | Psichico | Radioso | Tuono | Veleno |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ásgardr** | Inalterato | Diminuito | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Alterato | Aumentato | Diminuito |
| **Ljosalfheimr** | Diminuito | Aumentato | Diminuito | Inalterato | Aumentato | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Inalterato | Diminuito |
| **Midgardr** | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato | Inalterato |
| **Niflheimr** | Aumentato | Diminuito | Alterato | Diminuito | Inalterato | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Aumentato |
| **Muspellsheimr** | Diminuito | Aumentato | Inalterato | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Diminuito |
| **Jotunheimr** | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Aumentato | Diminuito | Aumentato | Inalterato |
| **Vanaheimr** | Diminuito | Aumentato | Alterato | Diminuito | Aumentato | Alterato | Diminuito | Alterato | Diminuito | Aumentato |
| **Svartalfheimr** | Aumentato | Diminuito | Aumentato | Inalterato | Diminuito | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Inalterato | Aumentato |
| **Nidavellir** | Inalterato | Aumentato | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Aumentato | Aumentato | Alterato | Aumentato | Inalterato |
| **Helheimr** | Alterato | Aumentato | Aumentato | Diminuito | Diminuito | Aumentato | Aumentato | Inalterato | Diminuito | Aumentato |

# Capitolo 2

## I Popoli di Midgardr

Nel capitolo "I Popoli di Midgardr" si possono trovare tutte le informazioni e le regole necessarie per la creazione dei Personaggi dell'ambientazione di **JOURNEY TO RAGNAROK.**


**Clan** **18**
- Corvi di Ghiaccio 19
- Figli di Jotun 23
- Gjallarhorn 26
- Lupi dell'Ombra 29
- Occhio di Odino 32
- Orsi Guerrieri 35

**Classi** **38**
- Barbaro 38
- Bardo 40
- Chierico 41
- Druido 42
- Guerriero 43
- Ladro 45
- Maestro delle Rune 47
- Mago 54
- Monaco 56
- Paladino 57
- Ranger 58
- Stregone 59
- Warlock 61

**Background** **63**
- Bondhi 64
- Gothi 66
- Huscarl 68
- Jarlr 70
- Skògarmadhr 72
- Thallr 74
- Vaeringhi 76
- Vikingr 78

**Equipaggiamento** **80**

# CLAN

## I Clan di Midgardr

Questo capitolo del manuale descrive brevemente quali sono i principali clan di Midgardr.

Qualsiasi personaggio giocante umano dovrebbe sceglierne uno: non è obbligatorio ma è caldamente consigliato, dato l'alto impatto che i clan hanno sull'avventura.

I Clan descritti qui di seguito sono da considerarsi come "stereotipi" dei Clan maggiori, un'unione di villaggi, famiglie e clan minori che condividono gli stessi valori, le caratteristiche culturali e politiche.

Il Game Master o i giocatori possono, creare nuovi clan a loro piacimento o differenziare gli esistenti creando dei sotto-clan, visto che nella cultura Norrena i Clan erano più un concetto legato alla discendenza familiare. Durante le loro avventure su Midgardr i personaggi dovrebbero incontrare i rappresentanti di clan minori nel palazzo di ogni villaggio, clan che generalmente portano il nome di un antenato celebre.

In ogni caso, questa prima parte ha l'unico scopo di aiutare il giocatore nello scelta del Clan che più si addice al suo personaggio, mentre maggiori informazioni riguardanti la politica e la geografia si possono trovare nel capitolo di ambientazione di Midgardr.

# CORVI DI GHIACCIO (*JOKULLSRAFN*)

*I Corvi di Ghiaccio sono famosi per essere riflessivi, pacati e intelligenti.*

*Un Corvo di Ghiaccio ha spesso visioni su quale sarà il corso degli eventi, o si affida alle rune per scrutare oltre le nebbie del fato. Inoltre, i Corvi di Ghiaccio sono conoscitori di antichi rituali magici che si tramandando verbalmente all'interno del clan.*

*Un vero Corvo di Ghiaccio vive per servire il circolo e i suoi ideali: sarà disposto a tutto per preservarli.*

*Un Corvo di Ghiaccio non perderà mai l'occasione di narrare una storia o una leggenda e tramandare il mito, non importa quale sia l'urgenza degli impegni che gravano sulle sue spalle: troverà sempre il tempo per diffondere le vie degli Dei e mantenere viva la cultura dei popoli del Nord.*

## AL SERVIZIO DEL CIRCOLO

Nonostante la loro importanza nello scenario politico delle terre del Nord, i Corvi di Ghiaccio non sono un vero e proprio clan ma un grande e strutturato circolo, composto principalmente da eremiti, saggi veggenti, stregoni e Skald. Vivono secondo un preciso codice di comportamento, totalmente devoti a preservare l'ordine divino su Midgardr.

I Corvi concretizzano questo compito divino tramandando le leggende degli Dei: tramite le loro gesta diffondono la cultura e i valori morali.

## MAESTRI, GIUDICI E MEDIATORI

Oltre ad essere protettori della cultura stessa, i Corvi spesso si occupano, presso gli altri clan, di questioni amministrative e burocratiche: infatti è piuttosto comune che un corvo sieda affianco ad uno Jarl, come suo consigliere o come giudice di una faida tra cittadini, oppure per recitare il ruolo dello Lögsögumaður (conoscitore della legge) all'interno delle assemblee di Clan importanti, chiamate þing.

La loro presenza come consiglieri, insegnanti e saggi presso quasi tutti i villaggi di Midgardr, fornisce ai Corvi un'immensa rete di informatori che il circolo può sfruttare in qualsiasi momento per i propri fini.

## UN PERCORSO LUNGO UNA VITA

Nonostante ad ogni Corvo sia lasciata libertà su come agire, esiste una precisa gerarchia all'interno del circolo.

La sede centrale dell'ordine si trova nel celebre tempio di Uppsala (descritto a pagina XX), nella regione dello Svitjod, poco distante dalle foreste dei Lupi dell'Ombra.

I giovani che entrano nel circolo devono giurare fedeltà al Fato e abbandonare qualsiasi legame con la loro vita precedente: entrando nel circolo, i giovani abbracciano la neutralità e si impegnano ad avere un unico scopo: quello di servire il circolo e tramandare i suoi valori.

Questi adepti vengono chiamati *Rót* ("radice") e di solito, per i primi dieci anni, dopo un iniziale periodo di studi a Uppsala, vivono come apprendisti al servizio di un *Mímistafr* ("colonna della saggezza) seguendolo nei suoi viaggi. In questo lungo periodo il *Rót* deve apprendere i racconti, imparare a leggere le Rune della Conoscenza e studiare le regole di vita e morte di un Corvo.

Nonostante non esista un'età giusta per entrare nei Corvi di Ghiaccio, è usanza diffusa che al circolo vengano inviati bambini molto piccoli. I motivi sono i più svariati, di solito si tratta di orfani o di bambini i cui genitori hanno fatto un voto agli Dei. Alcuni villaggi tradizionalmente (in particolare tra quelli appartenenti al clan dei Lupi dell'Ombra) inviano al circolo almeno tre bambini ogni anno come omaggio ai Corvi. In casi più rari, il bambino viene inviato perché nasce con macchie o segni sul corpo che ricordano le sacre Rune o che lasciano intendere un sacro destino.

Un Corvo di Ghiaccio può rimanere *Rót* per pochi mesi o per tutta la vita: non esiste un periodo definito per compiere questo percorso di crescita spirituale, solamente quando il *Mímistafr* a cui il *Rót* è affidato ritiene che questi è pronto, un *Rót* verrà nominato *Mímistafr* con una cerimonia nel tempio di Uppsala.

Superato il periodo di apprendistato che termina con una prova scelta dal proprio maestro (è uso comune affrontarsi ad una partita a hnefatafl), un *Rót* diventa un *Mímistafr* e può partecipare alla vita sociale del clan e alle riunioni del circolo, seppur senza esprimere voto nelle decisioni.

I saggi rappresentano il cuore dell'intero circolo, oltre ai soliti compiti tipici degli Corvo di Ghiaccio i *Mímistafr* devono continuamente essere in viaggio tra Uppsala e i villaggi degli altri Clan. Salvo rare eccezioni, un *Mímistafr* non può mai fermarsi in un posto per molto tempo, questo perché il suo viaggiare aiuta il circolo a tenere attiva la rete di informazioni che, di *Mímistafr* in *Mímistafr*, percorre tutte le terre del Nord. Oltre a questo, il *Mímistafr* si prende cura della formazione dei *Rót*, spesso ha con se un apprendista e, se necessario, impartisce direttive ai *Flakkàndi* che incontra sul proprio cammino.

Alcuni *Mímistafr* decidono di diventare *Flakkàndi* ("erranti") e passano la loro esistenza viandando da un villaggio all'altro svolgendo durante le soste in essi, tutti i compiti tipici di un Corvo di Ghiaccio. Sono liberi di viaggiare dove ritiene più opportuno, a meno che il circolo non gli assegni un compito particolare.

Quando la vecchiaia divora le membra di un *Mímistafr*, al punto da rendergli impossibile viaggiare, diventa un *Léradhr* ("quieto dispensatore").

Nonostante di solito i *Léradhr* dimorino ad Uppsala, ad alcuni è permesso prendere posto come consigliere di uno Jarl presso villaggi di altri clan, mentre altri scelgono la via dell'eremita.

I *Léradhr* svolgono per lo più il ruolo di insegnanti per i membri di rango minore e tramandano le tradizioni e le regole del clan, oltre a questo, siedono nel consiglio dei *Léradhr*: il consiglio discute di come il circolo debba comportarsi rispetto all'evoluzione politica su Midgardr ma non ha potere decisionale, riservato ai tre *Mímaneidhr* ("albero di saggezza").

Tradizionalmente i tre *Mímaneidhr* appartengono e vengono scelti tra tre fasce di età differenti, per simboleggiare le Tre Norne e per avere un posto di vista differente su ogni decisione che il circolo si trova a prendere.

Affinchè il circolo possa prendere una direzione è necessario che tutti e tre i *Mímaneidhr* siano concordi sulla via da intraprendere.

Quando un *Mímaneidhr* muore o decide di non essere più in grado di ricoprire la carica, i *Flakkàndi* portano la notizia a tutti i membri del Corvi e il circolo si prepara alla nuova investitura.

Per diventare *Mímaneidhr* un Corvo deve decidere di affrontare tre prove:

- Ingoiare dei carboni ardenti, facendosi tramite del fuoco primigenio di Muspell, creatore di vita e portatore di morte.
- Venire sepolto fino al collo su una spiaggia durante la risacca, in attesa della marea, per vincere il mare ed entrare in comunione con LandvÆttir, lo spirito della terra.
- Offrire e officiare un sacrificio.

Nel caso ci sia più di un pretendente sopravvissuto alle prove, il circolo dei Mímistafar nomina *Mímaneidhr* il pretendente che ha offerto il sacrificio più importante.

Quando un *Mímistafr* diventa *Mímaneidhr*, rinuncia al proprio nome e gli viene assegnato un nome spirituale dal circolo dei Corvi.

Nonostante ad un Corvo di Ghiaccio non sia permesso avere una famiglia, non gli è proibito procreare, solo sconsigliato al di fuori di particolari periodi dell'anno: durante determinate festività i Corvi di Ghiaccio sono comuni organizzare grandi riti orgiastici e qualsiasi bambino concepito in questi conclavi è considerato un figlio del circolo e viene cresciuto dalla comunità.

## Il Circolo Spezzato

Il circolo dei Corvi è diviso e più debole che mai. Per le decisioni più importanti i tre *Mímaneidhr* devono essere in comune accordo e, nel caso in cui questo non accada, i Corvi sono tenuti a rispettare la neutralità fino a quando non sia raggiunta l'unanimità.

Gli attuali *Mímaneidhr* in carica sono, in ordine decrescente di età:

**Il vecchio Spekisvidhr,** *"Bosco della Conoscenza"*

**L'adulto Blóttré,** *"Albero del Sacrificio"*

**Il giovanissimo Límrún,** *"Runa dei Rami"*

Il punto cruciale sul quale, nell'ultimo anno, i *Mímaneidhr* non sono riusciti ad essere concordi, è da che parte i Corvi dovranno schierarsi nell'imminente guerra tra gli Occhio di Odino e i Lupi dell'Ombra, almeno dal punto di vista politico.

Dal punto di vista religioso, invece, qualsiasi Corvo ritiene vergognoso e disonorevole che il Re stia rinnegando gli Aesir e i Vanir. Quasi tutti i Corvi sono convinti che la sua compagna sia una temibile strega ed alcuni credono che sia responsabile almeno in parte della venuta del Fimbulvetr.

Allo stesso modo, non vi sono dubbi che il Ragnarok sia ormai alle porte e giungere al crepuscolo degli Dei con il circolo così diviso e debole porterebbe disonore su tutti i Corvi. Una soluzione per riportare l'ordine deve essere trovata il prima possibile.

Infine il circolo sta inviando diversi *Mímistafr*, insieme a giovani *Rót*, ad indagare sulle voci di apparizioni di mostri e altri fenomeni magici che, giorno dopo giorno, divengono sempre più frequenti. Purtroppo, le avverse condizioni climatiche, rendono sempre più difficili gli spostamenti dei membri del circolo.

## RAPPORTI CON GLI ALTRI CLAN

### Figli di Jotun

Non importa quanto siano lusinghiere e melliflue le parole, non importa che i Lupi si fidino di loro e nemmeno importa che molti sembrino improvvisamente più decisi a seguire le Virtù: il sangue maledetto resta tale. I Corvi più di tutti sanno riconoscere chi è vero nemico.

Nonostante la regola della neutralità, qualsiasi Corvo con del buon senso non darà mai le spalle con leggerezza ad un Figlio del Gigante. Fidarsi di un *Gargan* non è mai una buona idea.

L'origine della rivalità è molto antica e affonda le sue radici nella creazione stessa del clan dei reietti ma questo mistero è noto solo a pochi.

Non tutte le battaglie vengono combattute con spade e scudi e, da tempo immemore, i due clan si affrontano con l'astuzia, la magia e la politica.

### Gjallarhorn

I Corvi di Ghiaccio hanno sempre visto con sospetto e paura la famiglia regnante del Clan Gjallarhorn, poichè questa non ha mai permesso ai Corvi di intromettersi nelle questioni politiche delle loro terre e ha sempre reagito con durezza nei confronti di chi provava a ficcare il naso.

I Corvi presenti nel territorio stanno facendo il possibile per comunicare con il circolo ma sono stati quasi del tutto isolati dalle condizioni climatiche avverse e le poche missive giunte al circolo sono confuse e inattendibili.

Parlano di un terribile conflitto con i Franchi e di qualcosa di terribile che si annida oltre il Danevirke, ma l'unico modo per scoprire la verità sarebbe inviare altri uomini verso un futuro incerto nelle terre dello Jutland.

### Lupi dell'Ombra

I Lupi sono probabilmente il clan più amato dai Corvi. Sebbene il loro impeto a volte sia eccessivo sono, senza ombra di dubbio, il clan più devoto agli Dei.

Nell'ultimo periodo, i Corvi stanno facendo molto affidamento sui Lupi nelle indagini relative agli strani avvistamenti di creature mistiche e, nonostante la regola della neutralità impedisca ai Corvi di ammetterlo, molti di loro si schiererebbero immediatamente dalla parte dei Lupi nel tentativo di eliminare il Re dell'Occhio di Odino e purificare il clan infedele.

### Occhio di Odino

Nonostante il Re stia portando disonore al Clan con la sua infedeltà, gli Occhio di Odino sono considerati, per ora, alleati da una buona parte dei Corvi. Questo per due motivi: la maggior parte dei membri dell'Occhio di Odino continua a pregare gli Aesir e i Vanir e tutti i membri, nonostante la fede, è portato a trattare con grande rispetto ogni Corvo in quanto portatore di virtù e conoscenza.

Un'eccessiva diffusione di fedeli della Fiamma potrebbe incrinare i rapporti tra i clan e molte malelingue sostengono che l'unanimità tra i tre saggi non sia stata ancora raggiunta perché il Re ha corrotto qualcuno tra gli anziani.

### Orsi Guerrieri

Gli Orsi sono considerati come esseri puri, più di tutti simili all'incarnazione delle Nove Virtù. Per questo motivo i Corvi li vedono come bambini vivaci da educare affinché continuino a seguire le tradizioni e venerare gli Dei. Spesso presso i villaggi degli Orsi risiede almeno un Corvo a gestire i conflitti sociali che, altrimenti, verrebbero risolti tramite l'uso della violenza. Suo compito è anche quello di insegnare ai bambini e di tramandare loro le antiche leggende.

Nell'ultimo periodo, i Saggi delle montagne innevate non hanno più dato loro notizie. La causa viene attribuita alle terribili condizioni climatiche ma la mancanza di comunicazioni allerta sempre di più il circolo.

# FIGLI DI JOTUN (*JOTHNARSØNIR*)

*I figli di Jotun sono melliflui, ingannevoli e scaltri.*

*Il Clan è composto da reietti, fieri del proprio modo di vivere dissoluto e non rispettoso delle Nove Virtù. Solitamente utilizzano vestiario ed equipaggiamento eccentrico, al contempo funzionale. I figli di Jotun sono, infatti, grandi esperti di trappole, veleni e altri marchingegni occulti.*

*Ad eccezione di alcuni rari incidenti, i Figli di Jotun tentano di mantenere, almeno all'apparenza, un approccio neutrale nei confronti degli altri Clan: l'ultima cosa che desiderano è diventare il nemico comune di tutti i Clan del Nord.*

*Un figlio di Jotun sul campo di battaglia valuta sempre le opzioni migliori per vincere senza rischiare la propria pelle, nonostante molti ritengano questo atteggiamento disonorevole, dimostrando una capacità strategica superiore a quella degli altri Clan. Queste doti, unitamente ad una vasta conoscenza delle arti magiche li rende molto richiesti nei gruppi di razzia oltremare, nonostante il loro status di reietti.*

## Il Clan dei Reietti

Assassini, ladri, maledetti, traditori, non importa quale sia il motivo per cui furono esiliati dagli altri Clan, chi ha il coraggio di cercare la via attraverso gli acquitrini e non morire nel tentativo, potrà giungere ad una radura oltre la torbiera e venire accolto nel Clan di reietti conosciuto come Figli di Jotun.

Gli Jotun sono l'unico clan che non vive seguendo le Nove Virtù ma, addirittura, si vanta di questa libertà, tra di loro si definiscono *Gargan* ("serpi").

Il Clan continua a proliferare non solo grazie agli esiliati ma anche per la libertà sessuale professata dai suoi membri. Oltre a questo, molte madri che scoprono i segni del sangue dei giganti di ghiaccio o altre maledizioni sul proprio figlio, mosse da compassione, tentano di consegnare in segreto il bambino nelle mani dei *Gargan* anziché condannarlo a morte certa.

## La Via oltre l'Acquitrino

L'insediamento principale si trova in una radura oscura e maledetta, situata al centro di un mefitico acquitrino.

La posizione dell'accampamento Finnbol (descritto a pagina XX) è segreta ma è comunque difficilmente che qualcuno degli altri clan possa infiltrarsi, secondo alcune voci sarebbe ubicato nella parte più settentrionale della regione dello Svitjod, dove la foresta lascia il posto ad una pianeggiante desolazione.

I figli di Jotun vivono delle poche risorse della palude e delle razzie notturne che compiono nei confronti dei villaggi limitrofi al loro accampamento. Gli abitati di queste zone, sono talmente terrorizzati dalla situazione da lasciare regolarmente offerte e beni di prima necessità ai confini della palude, nella speranza di frenare i suoi abitanti, temuti come spettri maligni.

**Hrókr Fjalson,** *"Corvo Figlio della Montagna"*

## FIGLI DEL GIGANTE

Le origini del clan dei Figli di Jotun si perdono nel tempo e, ad oggi, solo poche persone ricordano come questo branco di maledetti si sia unificato, al punto da divenire uno dei clan più importanti. Molti sostengono che la crescita del clan reietto sia dovuta al potere del suo fondatore,il leggendario Hrókr Fjalson, il Corvo Figlio della Montagna. Altre voci sostengono sia stato l'unico in grado di comandare i figli di Jotun fin dalla loro nascita, oltre 200 anni fa. Forse, Hrókr Fjalson è solo l'ennesima menzogna raccontata dal clan dei reietti per accrescere la loro fama e incutere timore nei cuori degli altri abitanti delle terre del Nord.

In pochi sanno che, in verità, Hrókr Fjalson esiste realmente, così come reali sono le voci sul fatto che sia il risultato dello scellerato incontro tra una gigantessa del ghiaccio e un comune mortale. Questo mezzo sangue, oltre ad avere un aspetto molto particolare, gode di una lunga vita, molto superiore a quella dei comuni mortali.

Solo quattro persone, Hrókr stesso e gli attuali tre *Mímaneidhr* dei Corvi di Ghiaccio, conoscono la verità sulla genesi dei figli di Jotun: Hrókr era un *Mímistafr* dei Corvi, molto rispettato e potente, per alcuni il suo percorso per diventare *Mímaneidhr* era già scritto, ma qualcosa andò storto e il Corvo si avvicinò spinto dal proprio sangue Jotun sempre di più a riti antichi e proibiti. Il suo onore fu consumato dalla bramosia di potere, preoccupando sempre di più il consiglio. Quando il suo apprendista *Rót* fu trovato, per caso, morto e ricoperto di simboli sconosciuti, con il corpo lacerato da aberranti deformazioni, Hrókr fu esiliato dal Clan dei Corvi. Da allora il rarissimo sangue blu è considerato una tremenda maledizione.

L'odio verso i bambini che nascono con traccia del sangue dei giganti di ghiaccio è tale nei Corvi ad aver diffuso tale sentimento in tutti gli altri Clan. Tanto che si è soliti abbandonare i bambini con questo marchio, considerandoli abomini.

Hrókr non ha mai accettato l'esilio e la gelosia dei suoi superiori, passando gli ultimi 200 anni rintanato nella palude a covare vendetta. Durante la sua fuga, nel tentativo disperato di nascondersi scoprì una strada attraverso gli acquitrini e, nella radura celata, una statua antica quanto misticamente potente, raffigurante il dio Loki. Disperato e senza meta, Hrókr affidò la sua vita al Dio e questo, attraverso l'effige, gli rispose. Da allora è tradizione che nello stesso giorno, ogni anno, Hrókr rimanga tutta la giornata inginocchiato a parlare con la statua, in attesa di ricevere indicazioni. Questa ricorrenza è molto attesa dai Figli di Jotun e viene seguita da interminabili feste scellerate.

Gli obiettivi e gli scopi dei Figli di Jotun sono oscuri e misteriosi, il clan dei reietti segue ciecamente i comandamenti del mezzo gigante, i cui ordini, spesso, sono talmente oscuri e gutturali da risultare incomprensibili anche per chi deve eseguirli.

Un'altra personalità di riferimento per i Figli di Jotun è Kynbani ("*Flagello delle Stirpi*") Bergelmirson, che professa di discendere direttamente da Bergelmir. Kynbani abita in una palafitta sul fiume perimetrale all'accampamento, dove è solito ricevere i più giovani tra i membri del clan per raccontare loro le gesta del popolo Jotun e per tenere acceso il loro odio verso gli Aesir.

**Kynbani,** *"Flagello delle Stirpi"*

## Inganni fino alla fine del mondo

I membri del clan venerano principalmente Loki e sono convinti che gli altri Aesir siano dei bugiardi malvagi: secondo quanto professato, gli Aesir avrebbero privato Midgardr della magia per paura dell'uomo e del suo potenziale.

Tutti i figli di Jotun hanno a lungo atteso il Grande Inverno che annuncerà il Ragnarok, aspettando della rivalsa dei reietti e della gloria per gli Jotun.

I figli di Jotun disprezzano tutti gli altri Clan, sebbene non apertamente, reputandoli cagnolini al comando dei Corvi di Ghiaccio. Per loro nutrono un odio sconfinato, al punto di organizzare piani e complotti volti al completo disfacimento del circolo.

Quasi tutti i figli di Jotun, nel profondo, meditano vendetta contro gli altri Clan; essere parte dei Figli di Jotun significa essere stati cacciati o abbandonati per qualche motivo e, nel migliore dei casi, essere nati e cresciuti tra i *Gargan* stessi, indottrinati da piccoli all'odio verso gli altri.

## Rapporti con gli altri clan

### Corvi di Ghiaccio

I Corvi di Ghiaccio sono sempre stati un problema: i Figli di Jotun sono stati cresciuti con il desiderio di vendetta per coloro che per primi hanno marchiato i *Gargan* come rinnegati.

I Corvi di Ghiaccio al momento sono gli unici che, grazie alla loro astuzia, potrebbero svelare gli inganni dei Figli, ma il circolo non è mai stato così debole e diviso come ora: questo potrebbe essere il momento propizio per disfarsi degli attuali tre *Mímaneidhr* e sostituirli con qualcuno di più comodo al potere.

### Gjallarhorn

L'oracolo ha svelato al mezzo gigante il destino degli uomini dello Jutland: il capo dei Figli di Jotun, come sempre, ha svelato solo quello che gli conveniva rivelare ma sembra sicuro che gli uomini impegnati a difendere il Danevirke saranno troppo presi per partecipare all'imminente guerra.

### Lupi dell'Ombra

Tutti sono convinti che i Figli di Jotun siano alleati dei Lupi dell'Ombra, i *Gargan* però non conoscono il significato di questo termine, per loro i Lupi sono semplicemente uno strumento per raggiungere i loro scopi, motivo per cui mantengono con loro un atteggiamento di non belligeranza.

### Occhio di Odino

Il clan dell'Occhio di Odino rappresenta una delle principali minacce per la realizzazione dei piani e per la sopravvivenza dei Figli di Jotun.

Niente poteva giovare ai *Gargan* come il rinnegare gli Aesir da parte di Re Asbjørn: sebbene i Lupi dell'Ombra stiano prendendo tempo, presto il capobranco dovrà muover guerra agli eretici e i *Gargan* non aspettano altro che il sangue inizi a tingere la neve.

### Orsi Guerrieri

Sulle vette dell'estremo Nord tutto procede come predetto dall'oracolo.

Non importa con chi gli Orsi stringeranno alleanza, un'antica profezia narra di un morbo che colpirà i Clan della montagna e che, grazie alle alleanze tra quest'ultimi e gli uomini delle valli, si diffonderà tra tutti i popoli del Nord.

# GJALLARHORN

*I Gjallarhorn sono fieri, dediti al dovere e concreti.*

*Sono difensori nati, all'interno di in un gruppo sono disposti a tutto pur di proteggere i compagni, guidandoli a combattere in modo unito e coordinato.*

*Nonostante portino armi, equipaggiamento e vestiario di fattura nettamente superiore a quello degli Occhi di Odino, tendono a prediligere colori scuri e semplici, invece ad armature sfarzose e brillanti. Un Gjallarhorn sul campo di battaglia, così come nella vita di tutti i giorni, preferisce i fatti alle parole.*

*Nonostante ogni Gjallarhorn ambisca a dimostrare il proprio valore durante le razzie, sarà sempre fedele alla sua patria e al giuramento di proteggerla.*

*Un vero Gjallarhorn sarà disposto ad abbandonare qualsiasi impresa, pur di correre in difesa della sua patria, se questa si dovesse trovare in pericolo.*

## IL SANGUE DEL PRIMO RE VICHINGO

Nella penisola e nelle isole dello Jutland regna incontrastato l'antico clan Gjallarhorn, composto dai discendenti della famiglia del primo Re Vichingo.

Nonostante il costante rischio dell'invasione, il regno dello Jutland è probabilmente il più ricco e stabile. Per questo motivo, la famiglia regnante è molto amata dalla popolazione locale e dalle altre famiglie nobili della penisola. Questo stato di "pace" è stato ottenuto dopo anni di feroci e sanguinarie guerre che hanno portato alla quasi estinzione delle frangie oppositrici della famiglia regnante.

I modi gentili e solari, tipici del Clan Gjallarhorn, non devono trarre in inganno. Non si tratta di mancanza di polso: se necessario, la famiglia regnante è in grado di utilizzare il pugno di ferro per riportare l'ordine.

## DIFENSORI DELLE TERRE DEL NORD

La famiglia regnante, oltre ad essere famosa per la forza e ricchezza, è entrata nella leggenda per avere edificato il Danevirke, un complesso e ingegnoso sistema di barricate e fortificazioni che attraversa tutta la penisola, difendendola dalle incursioni del confinante impero dei Franchi.

Fu la prima regina a ordinare l'edificazione della grande barriera, per questo motivo il Clan vanta una schiera di giovani vergini dello scudo che scelgono di combattere in difesa dei confini, degne discendenti della grande eroina dei tempi antichi.

Il clan prende il suo nome dall'enorme corno situato proprio nella capitale; nel caso in cui il Danevirke dovesse cadere, un sistema di fari di segnalazione, situati su tutta la penisola, allerterebbe immediatamente la capitale: quel giorno il grande corno risuonerà.

Secondo le antiche leggende del regno, il corno è stato suonato solamente una volta nei tempi antichi ed è talmente potente da poter essere udito in tutto Midgard.

I Gjallarhon sono un clan molto fedele agli antichi dei, secondo le leggende, discende direttamente da Heimdallr. Per questo motivo il clan prende il nome dal suo corno e questa convinzione rende addirittura divino il compito di proteggere il Nord, proprio come Heimdallr protegge Asgardr.

## Ricchi e Modesti

Oltre alla stabilità politica e ad un territorio fertile e più coltivabile rispetto ad altre regioni del Nord, la principale fonte di ricchezza degli abitati dello Jutland deriva dalle razzie. La penisola è collocata in una posizione ideale per l'invio delle navi verso le adiacenti coste dei Franchi e su quelle, poco distanti, abitate dagli strani uomini dell'est.

Nonostante, ad oggi, il dominio dei mari sia prerogativa degli Occhio di Odino, è possibile trovare discreti marinai e cantieri navali anche nella penisola e nelle isole limitrofe. Inoltre, la storica alleanza tra i due clan, ha reso sempre letali le flotte di razzia, in grado di seminare il panico in tutti i mari di Midgardr.

Quasi tutti i villaggi maggiori sono dotati di palazzi in pietra e il tenore di vita degli abitanti del regno supera di gran lunga quello delle altre regioni. Nonostante questo benessere, i nobili tendono a non ostentare le ricchezze, rispetto agli sfarzi tipici dell'Occhio di Odino.

Da quando il Fimbulvetr si è abbattuto con forza sulle regioni dello Jutland la situazione è drasticamente cambiata e, se non fosse stato per la ricchezza della famiglia regnante e per le copiose risorse accumulate, difficilmente la popolazione avrebbe superato il primo anno del grande inverno.

## La Regina delle Leggende

Nell'ultimo anno, una grande tragedia si è abbattuta sulla famiglia regnante: l'ira del mare ha distrutto la nave di Re Horik Gottfredson e del suo primogenito Erik Barn ("*il Bimbo*") mentre i due navigavano alla volta di Heill Hofn per incontrarsi con l'alleato Asbjørn il Rosso. Nessuno sembra essere sopravvissuto al naufragio.

Il popolo era pronto al caos politico, vista l'unica discendente diretta della corona: la figlia minore del re, la principessa Thorunn. La giovane non si è fatta prendere dallo sconforto, dimostrando di essere una vera Gjallarhorn, ha radunato attorno a se solo uomini e donne fidati e, in una sola notte, ha fatto eliminare tutti i nobili e i conti che congiuravano contro di lei. Dopo questa dimostrazione di potere è stato semplice convincere i pochi saggi rimasti ad incoronarla come legittima Regina, prendendo il secondo nome in onore del padre, diventando Thorunn Horikdottir. Una volta ristabilito il potere, la Regina ha impugnato scudo e spada e, insieme alla sua guardia scelta, è scesa in prima linea sul Danevirke a difendere i confini dai terribili raid dei Franchi. Numerose voci sostengono che, oltre la barriera, il grande inverno si sia abbattuto con grande ferocia, provocando un aumento delle incursioni del nemico Franco, che spera di invadere il regno dello Jutland per saccheggiarne le risorse.

Ricoperta del sangue del nemico e circondata dagli abilissimi guerrieri della guardia scelta, la regina ha dimostrato il suo onore e le sue grandi doti di condottiera, entrando di diritto nelle leggende e nei racconti cantati davanti al fuoco. In breve, gli Skald hanno iniziato a paragonare Thorunn alla prima regina delle leggende: l'eroina del Clan Gjallarhorn che votò la sua vita alla costruzione del Danevirke.

Oggi il popolo dello Jutland, nonostante sia ridotto in condizioni di estrema povertà, vede nella sua regina guerriera una speranza e Thorunn incarna un simbolo di fede e speranza per il suo popolo.

Nonostante la regina mantenga saldamente il controllo dello Jutland è consapevole di come le tradizioni siano sempre pericolose e che la nobiltà di corte, che non l'ha mai appoggiata pienamente, preme affinché si trovi un marito degno della corona. Sebbene Thorunn non propenda per questa possibilità è consapevole che un'alleanza di sangue potrebbe risollevare le sorti dello Jutland.

**Thorunn Horikdottir**

## Oltre il Danevirke

I guai per il Clan Gjallarhorn non si limitano alle condizioni estreme del grande inverno. Sebbene le incursioni dei Franchi siano cessate improvvisamente, le poche spie che sono riuscite a tornare dai territori nemici sembrano aver perso completamente il senno, blaterano in continuazione di un morbo letale, di luci verdi e del terrore che presto giungerà da Sud. Thorunn si è assicurata che questi uomini potessero trovare una morte onorevole e che i loro deliri folli non fossero troppo diffusi tra la popolazione.

Thorunn non ha risorse da sacrificare per scoprire cosa stia realmente accadendo oltre il Danevirke, l'unica opzione, al momento, è tentare di mantenere stabile il regno è sopravvivere al Grande Inverno. Nonostante le precauzioni della regina, le voci si sono diffuse tra i popolani, aumentando l'isteria collettiva, e presto Thorunn sarà costretta a prendere provvedimenti.

## Rapporti con gli altri clan

### Corvi di Ghiaccio

La Regina ha opinioni contrastanti sui Corvi di Ghiaccio presenti sul suo territorio.

Se da un lato sono molto utili per accudire i più bisognosi e indagare sugli strani accadimenti dell'ultimo anno dall'altro comprende il rischio per la stabilità del suo regno. La regina è abbastanza perspicace da intuire che, dietro le buone intenzioni dei Corvi, vi sia un disegno preciso e che il suo popolo possa essere più facilmente manipolato con i miti e le superstizioni piuttosto che con la spada. Per questo motivo la regina continua a nutrire per i Corvi di Ghiaccio una ben celata diffidenza. Solo quando i Corvi riveleranno i loro scopi e dimostreranno un totale appoggio, Thorunn potrà concedere loro fiducia. Fino ad allora preferirebbe appenderli per il collo per non correre rischi ma non vuole creare dei martiri, poiché da sempre la famiglia regnante non apprezza nessun tipo di influenza nella politica.

### Figli di Jotun

Per gli abitati dello Jutland l'esistenza del Clan dei reietti è quasi leggenda, nonostante Thorunn sia una regina molto "progressista" difficilmente potrebbe stringere una vera alleanza con i Figli di Jotun, visto che i suoi sudditi rimangono comunque legati alle tradizioni. Questo non significa che la regina non possa trovare utili i figli di Jotun e le loro particolari capacità: i reietti potrebbero svolgere alcuni degli incarichi più delicati, in particolare quello di prendersi cura dei pochi nobili di cui ancora Thorunn non si fida pienamente.

### Lupi dell'Ombra

Il Clan Gjallarhorn non ha mai avuto rapporti diretti con il clan che vive nell'ombra delle foreste. Alcuni dei loro guerrieri hanno combattuto fianco a fianco durante le razzie ma le diversità tra i clan e l'alleanza con gli Occhio di Odino hanno sempre compromesso qualsiasi accordo.

I Gjallarhorn, comunque, rispettano moltissimo i Lupi visto il valore dimostrato dai loro guerrieri.

La Regina è meno attaccata alle vecchie tradizioni e potrebbe rivelarsi incredibilmente riconoscente nel caso in cui i Lupi dell'Ombra le fornissero l'aiuto di cui ha disperatamente bisogno. Potrebbe, effettivamente, cambiare idea su quali siano i suoi alleati nonostante, al momento, abbia solo udito voci confuse su cosa accade oltre il mare.

### Occhio di Odino

I Gjallarhorn non sono a conoscenza dei recenti cambiamenti a palazzo di Re Asbjørn e, nonostante non abbiano avuto contatti di recente, sono sicuri che in caso di necessità l'Occhio di Odino risponderà al loro appello. Il popolo, inoltre, non essendo a conoscenza del recente matrimonio di Re Asbjørn, spera in una futura unione dei due clan tramite il matrimonio di due eroi così valorosi come Re Asbjørn e la loro Regina. Visto l'aggravarsi della situazione è probabile che la Regina si convinca a inviare una delegazione per richiedere l'aiuto dell'Occhio di Odino, passando per le isole dello Jutland e poi per la regione del Svitjod.

### Orsi Guerrieri

Trovare barbari delle montagne nelle terre dello Jutland è difficile ma non impossibile. Molti uomini dei clan dell'estremo Nord sono diventati provetti marinai e hanno dedicato la loro vita alle razzie venendo "adottati" dai signori della guerra dello Jutland. Le storie degli Skald hanno infine diffuso la fama di questi poderosi guerrieri. Per questo motivo, un Orso Guerriero verrà sempre visto con benevolo stupore e interesse dagli abitanti di queste regioni, considerandoli guerrieri leggendari.

# Lupi dell'Ombra (*Myrkir Vargar*)

*I Lupi dell'Ombra sono famosi per essere feroci combattenti, abili nello sfruttare l'ambiente a proprio vantaggio, applicando semplici, quanto letali, strategie di gruppo per colpire il nemico nel momento ideale. Tra i Lupi dell'Ombra si contano numerosi Úlfheðnar, guerrieri sciamani che combattono coperti esclusivamente da pelli di lupo.*

*I Lupi utilizzano un equipaggiamento semplice e di modesta fattura, utilizzano pelli di Lupo e denti per vestirsi o adornare i propri capi. Tale usanza li rende ancor più ferali e selvaggi agli occhi degli altri clan.*

*Il clan vive in armonia con la natura, seguendo le Nove Virtù. Opinione comune tra i Lupi è che l'unificazione dei clan sotto un unico potere centrale renderebbe debole il sangue e rappresenterebbe una vergogna agli occhi degli Aesir e dei Vanir: loro gioiscono della naturale competizione tra i guerrieri delle terre del Nord.*

## La ferocia della caccia

Il clan dei Lupi dell'Ombra nasce dall'unione delle famiglie di cacciatori che storicamente abitavano le regioni dello Svitjod, in particolare nella zona occupata dalle grandi foreste dell'entroterra.

I Lupi dell'Ombra vivono ancora seguendo le tradizioni dei propri antenati, vivendo come cacciatori nomadi e muovendo i propri accampamenti fra le radure della grande foresta. Con il tempo, i luoghi di questi spostamenti, sono divenuti un vero e proprio confine, riconosciuto anche dagli altri clan. I Lupi li considerano terreno di caccia sacro: chiunque si azzardi a cacciare o disturbare la foresta, in queste zone, di solito soffre una morte rapida e silenziosa.

## Ombre guerriere

Saldamente ancorato alle tradizioni, il clan non è cresciuto demograficamente e non ha esteso i propri confini. Ciononostante i Lupi dell'Ombra rappresentano una minaccia o un potente alleato per i clan principali; è risaputo che, tra le fila del clan, si annoverino alcuni dei guerrieri più abili, valorosi e determinati di tutta Midgardr.

Per i Lupi dell'Ombra non esiste differenza tra la caccia e la guerra: i giovani sono addestrati, fin dalla tenera età, a considerare entrambe con la stessa importanza e dedizione. La crescita dei giovani guerrieri viene scandita da prove di sopravvivenza estreme, necessarie a temprare il corpo e la volontà.

I Lupi dell'Ombra sono veri maestri nello sfruttare le condizioni climatiche e il territorio a proprio vantaggio, ma, anche in uno scontro in campo aperto, i "branchi" dimostrano sempre il loro onore, combattendo uniti e coordinati, per travolgere il nemico con impeto. Un vero Lupo dell'Ombra non abbandona mai la preda, sia essa cacciagione o un nemico. In entrambi i casi, un fruscio tra le fronde o dei passi leggeri saranno l'ultima cosa che la vittima udirà prima che un ombra di morte gli piombi addosso.

**Koltönn Ginnungason,**
*"Dente di Cenere, Figlio del Nulla"*

## L'ERA DEI LUPI

Un tempo, forse, il dialogo e la pace erano possibili, ma, ora il Grande Inverno è arrivato e sta per giungere l'Era dei Lupi.

Per i branchi più radicali del clan il fatto che i Lupi vengano citati dalla Voluspa non è una mera coincidenza. Molti infatti, fra i giovani guerrieri più violenti del clan, sono convinti che sia finalmente giunto il momento per i Lupi dell'Ombra di dimostrare agli Dei il proprio valore e confermarsi come Einherjar. Allo stesso momento gli infedeli usurpatori dell'Occhio di Odino hanno rivelato la loro vera natura: traditori blasfemi, servi della strega meretrice dei popoli dell'Ovest. Lei ha versato nelle loro orecchie malefici e inganni, facendoli rivoltare contro il Padre da cui, senza alcun pudore, pretendono ancora di discendere.

Come la "citazione" nelle leggende, anche il clima rigido non può che essere un segno del disappunto degli Dei, rinnegati da molti su Midgardr.

Le continue nevicate e le giornate sempre più corte rappresentano un enorme vantaggio per i gruppi di razziatori organizzati in branchi. Attaccano gli avamposti e le carovane dell'Occhio di Odino per rappresaglia contro le stragi che quest'ultimi stanno perpetuando nei villaggi storicamente fedeli ai Lupi dell'Ombra.

Nonostante l'euforia diffusa, la verità è purtroppo un'altra: la maggior parte delle famiglie versa in condizioni tragiche visto che la sopravvivenza del clan si basa sulla caccia e sullo scambio delle merci razziate, attività quasi impossibili a causa dell'inasprimento del clima.

Il capobranco Koltönn ("dente di cenere"), soprannominato Ginnungason ("figlio del nulla, dell'abisso") e i membri più anziani sono al corrente della criticità della situazione e, per ora, tentano di placare gli animi dei guerrieri. Presto, Koltönn dovrà prendere importanti decisioni per salvare il clan, prima che qualche giovane e potente Lupo estremista non decida di sfidarlo.

## RAPPORTI CON GLI ALTRI CLAN

### Corvi di Ghiaccio

I Lupi dell'Ombra hanno un grande rispetto per i Corvi di Ghiaccio. Rispondere anche solo in modo sgarbato ad un Corvo rappresenta, per un Lupo, un gravissimo disonore. I Corvi sono coloro che diffondono la parola degli Dei e, per questo motivo, sono temuti e rispettati. Molti Lupi, oltre al rispetto, provano un reverenziale timore nei confronti dei Corvi che, a quanto si dice, possono infliggere terribili maledizioni a chi non li tratta con il dovuto rispetto.

Per questi motivi, il capobranco dei Lupi, cerca di fomentare il circolo dei Corvi a schierarsi contro l'ondata di infedeltà che sta dilagando nel clan dell'Occhio di Odino.

Se i Corvi di Ghiaccio decidessero di negare a Re Asbjørn il loro favore probabilmente molte famiglie rinnegherebbero il clan, facilitando l'uccisione del Re infedele.

### Figli di Jotun

Nonostante abbiano oscure tradizioni e siano considerati dei doppiogiochisti, i Lupi considerano i Figli dei Giganti dei possibili alleati nella prossima battaglia contro gli Occhio di Odino.

Negli ultimi anni è stato nuovamente permesso ai Figli di Jotun di entrare e fermarsi nei villaggi dei Lupi, dove prima erano banditi come reietti.

Nonostante questa apertura, diversi Lupi dell'Ombra, specialmente quelli più anziani, continuano a considerare i Figli di Jotun una minaccia e, anche se non apertamente, diffidano di loro.

### Gjallarhorn

Dalle poche notizie che giungono dalle vicine isole, sembrerebbe che gli uomini dello Jutland siano troppo impegnati a proteggere i loro confini per potersi preoccuparsi di quello che succede ai loro storici alleati.

I Lupi temono che il clan Gjallarhorn una volta risolti i propri problemi possa assistere gli Occhi di Odino nella guerra poiché, i due clan congiunti, sarebbero inarrestabili.

Alcuni Lupi dell'Ombra, più ottimisti, sono convinti che il clan Gjallarhorn, di fronte alla blasfemia che ha corrotto Re Asbjørn, potrebbe voltare le spalle al vecchio alleato e schierarsi dalla parte dei Lupi.

### Occhio di Odino

I Lupi dell'Ombra sono ormai in procinto di scatenare una vera e propria guerra contro l'Occhio di Odino.

Sempre più villaggi dello Svitjod, un tempo fedeli al clan dell'Occhio, sfuggono al loro controllo per unirsi alla causa dei Lupi dell'Ombra, indignati dalla blasfemia che ha corrotto la corte del Re.

L'unico motivo per cui la guerra non ha ancora avuto inizio è che Koltönn sa che affrontare senza alleati l'immenso esercito di Re Asbjørn vorrebbe dire sacrificare troppi dei suoi guerrieri, se non tutti. Se riuscisse a stringere presto delle potenti alleanze, l'ago della bilancia potrebbe favorire i Lupi e, a quel punto, nulla potrà impedire lo scontro finale.

### Orsi Guerrieri

I Lupi dell'Ombra considerano gli Orsi Guerrieri come la risorsa decisiva nella battaglia contro gli Occhio di Odino.

Forti di un'alleanza con i temibili Berserker delle montagne del nord, i Lupi dell'Ombra potrebbero smettere di nascondersi nella foresta e affrontare gli Occhio di Odino sul campo di battaglia. Difficilmente l'armata di Re Asbjørn potrebbe resistere ad una attacco congiunto di Lupi, Orsi e Figli di Jotun.

# OCCHIO DI ODINO (*ODHINSAUGA*)

*Il clan dell'Occhio di Odino è il più potente e temuto tra i clan vikingar. Sono famosi per essere guerrieri valorosi e abili strateghi, dotati di armature scintillanti e armi di eccelsa fattura. Sono in grado di sovrastare il nemico grazie al numero e al perfetto coordinamento degli uomini in battaglia dietro il muro di scudi.*

*Gli Occhi di Odino si ritengono superiori agli altri clan e ambiscono, un giorno, ad unificare tutto il popolo di Midgardr sotto la loro bandiera, fondando un regno basato sull'ordine e il progresso.*

## ORIGINI SACRE

L'Occhio di Odino rappresenta il clan più numeroso e potente delle terre del Nord, sebbene siano discendenti diretti della famiglia che regna nello Jutland da diverse generazioni, è sempre stata loro prerogativa cercare di dimostrare l'appartenenza ad una stirpe sacra, discendente da Odino stesso. Nonostante gli Occhio di Odino siano convinti di questa teoria, e non apprezzino battute o illazioni a riguardo, non è difficile trovare chi ritenga che si tratti solo di una strategia per intimidire gli altri clan.

Spuntato dal nulla il clan ha velocemente esteso il suo potere con forza e astuzia annettendo con qualsiasi mezzo tutti i clan limitrofi, piegando e spezzando ogni resistenza. In meno di un secolo, quello che era un semplice clan familiare si è esteso in tutta la regione del Norrvegr, trasformandosi in una vera e propria casa regnante.

## IL REGNO DEI FIORDI

Il regno degli Occhi di Odino si estende principalmente sulla zona costiera del Norrvegr, ma anche i villaggi costieri dello Svitjod si possono considerare sotto la sfera di influenza del clan.

Il Re, dal suo sfarzoso palazzo situato nella capitale Heill Hofn, amministra i villaggi e gli avamposti più importanti tramite una fitta schiera di Jarl fidati ai quali viene concesso di comandare piuttosto liberamente sui propri territori, in cambio della cieca fedeltà e subordinazione alla corona.

Durante il periodo di massima espansione degli Occhi di Odino, molti dei clan loro oppositori, sono stati soppiantati da questi Jarl vassalli e dalle loro famiglie. La frammentazione del potere causa spesso screzi e instabilità tra i vari Jarl: solitamente la famiglia regnante non interviene in questi screzi tra conti, lasciando che si risolvano da soli. Nel caso in cui il Re, o i suoi consiglieri, sospettino che queste faide siano un rischio per la stabilità della corona, l'esercito viene immediatamente mobilitato e i dissidi soffocati nel sangue.

## NAVIGATORI, CONQUISTATORI E COMMERCIANTI

Gli Occhi di Odino sono famosi in tutte le terre del Nord per essere abili costruttori di navi e altrettanto esperti marinai; queste peculiarità hanno permesso al clan di esplorare molte terre lontane tornando carichi

**Re Asbjørn,** "*il Rosso*"

**Regina Sknaht,** *"Regina della Fiamma"*

di tesori, le loro razzie sono leggendarie.

Questa attitudine ha permesso al clan di stringere importanti rapporti commerciali con mercanti di terre lontane, è piuttosto comune trovare, nei villaggi principali del clan, mercati esotici, ricchi di stranezze e meraviglie. Il clan è composto anche da molti contadini e allevatori che, solitamente, prediligono abitare nei villaggi più piccoli e tranquilli dell'entroterra.

## Il Re della Fiamma

L'attuale Re, Asbjørn il Rosso, è sicuramente uno dei più ambiziosi e feroci regnanti che gli Occhio di Odino abbiamo mai avuto. Sotto il suo pugno di ferro, il clan ha visto crescere esponenzialmente il suo potere, prendendo il controllo della maggior parte dei villaggi della zona, ampliando incredibilmente i confini del territorio e il numero di can minori fedeli alla corona.

Nonostante il suo potere, il Re è la causa principale di un forte scisma culturale all'interno del clan: circa sei mesi dopo l'inizio del grande inverno, Asbjørn il Rosso, nonostante condizioni climatiche estreme, è riuscito a tornare da una razzia ad Ovest, nella terra chiamata Ibernia, portando con sé un tesoro non in metalli preziosi ma, bensì, in carne ed ossa: una sposa Iberna (irlandese).

Nessuno, oltre agli uomini più vicini ad Asbjørn, sa cosa sia successo realmente nelle lontane terre dell'Ibernia, così come è un mistero in che modo l'imbarcazione del Re sia riuscita a tornare integra nonostante la furia del mare. Quello che è certo, è che il Re abbia preso in sposa Sknaht (Brannagh), la figlia di un potente re dell'Ibernia oltre che una sacerdotessa del dio della fiamma.

Se il matrimonio sia stato un accordo politico o con che rito sia stato celebrato, sono l'argomento preferito dei pettegolezzi dei paesani. Certo è che Asbjørn stia abbracciando sempre più la religione della Fiamma e abbandonando i costumi degli antichi Dei.

Il Re, di fronte agli avvertimenti e alle maledizioni di saggi e sacerdoti, ha più volte dichiarato di non trovare problematico il suo "cambio" di fede: dal suo punto di vista, la Fiamma, è solo una rappresentazione del sacro potere di Odino di cui il Re si professa discendente. Inoltre, all'interno dei villaggi degli Occhi di Odino, è concesso, almeno per ora, la più totale libertà religiosa. Ogni giorno il dio della Fiamma fa proseliti.

Difficile capire se queste conversioni avvengano per fede o siano un modo per ingraziarsi i favori del violento e potente Re. A palazzo, molti ritengono che i fedelissimi del Rosso, portino la spilla della Fiamma solo per motivi politici.

Anche per quanto riguarda la compagna del Re, la

sacerdotessa della fiamma Sknaht, il popolo ha opinioni discordanti: molti la venerano come fosse una dea mentre altri la ritengono una maledizione. Nonostante queste diverse visioni, tutti sono concordi nel provare un timore reverenziale per la regina, viste le voci, per lo più confermate, che abbia potenti poteri mistici.

## Un lungo Inverno

Il clan non dà molto peso alla voci sull'imminenza del Ragnarok; nonostante l'ansia e le paure dei saggi, il Re ritiene che l'inasprimento delle condizioni climatiche sia casuale e non intende modificare i propri piani per il futuro. Questo non significa che l'inizio del Grande Inverno non causi problemi per il clan, ma i fedelissimi del Re si nascondono dietro un falso ottimismo ed è sotto gli occhi di tutti che le condizioni climatiche avverse stiano iniziando a ledere l'economia del regno.

I raccolti sono scarsi e le bestie si ammalano o muoiono per il freddo, inoltre, le condizioni estreme del mare, rendono estremamente azzardate razzie o scambi commerciali. Il Clan è riuscito per ora a resistere grazie alle risorse accumulate negli anni di abbondanza, ma presto anche queste finiranno.

## Rapporti con gli altri clan

### Corvi di Ghiaccio

Nonostante l'arrivo di questo nuovo dio della Fiamma, Il circolo di saggi dei Corvi di Ghiaccio, rimane comunque tenuto in altissima considerazione, in particolare dal Re.

Nessun Occhio di Odino negherà mai ospitalità ad un Corvo viaggiatore e ascolterà sempre i suoi insegnamenti con rispetto. Per questo motivo, qualsiasi Corvo di Ghiaccio che soggiorni presso un villaggio degli Occhio di Odino, troverà ospitalità gratuitamente.

### Figli di Jotun

I rapporti con i Figli di Jotun sono scarsi e poco amichevoli, i reietti non sono bene accetti nei villaggi dell'Occhio di Odino e devono prestare particolare attenzione se non vogliono mettersi nei guai.

Solo i convertiti alla religione della Fiamma predicano uguaglianza e carità e si dimostrano amichevoli nei confronti dei Figli di Jotun. Per questo motivo sono considerati, di solito, degli sciocchi sprovveduti.

### Gjallarhorn

Da diverso tempo non giungono notizie degli alleati dallo Jutland. Asbjørn attendeva da tempo l'arrivo del Re e suo figlio, con l'idea di chiedere il loro aiuto nella guerra imminente, ma la nave non è mai giunta. Il Rosso è convinto che il suo alleato abbia rinunciato a intraprendere il viaggio a causa delle terribili condizioni del mare.

Asbjørn è ormai troppo impegnato nella sua campagna di conquista per preoccuparsi di cosa accada nello Jutland ma si aspetta ancora che, un domani, i suoi alleati lo assisteranno ancora.

A causa del rigido inverno è difficile vedere uomini dello Jutland nei territori del Norrvegr ma, i pochi che vi sono rimasti bloccati, sono accolti come fratelli nei villaggi degli Occhio di Odino.

### Lupi dell'Ombra

I rapporti tra gli Occhi di Odino e i Lupi dell'Ombra non sono mai stati particolarmente pacifici.

Le ambizioni espansionistiche degli Occhio di Odino e le diverse tradizioni dei due clan, li hanno resi con il tempo antagonisti naturali.

Nonostante la guerra vera e propria non sia ancora iniziata, nell'ultimo anno gli scontri tra i due clan si sono intensificati. Gli attacchi da parte del clan dell'Occhio di Odino ai villaggi dei Lupi dell'Ombra stanno diventando sempre più frequenti e, secondo i racconti di alcuni sopravvissuti, si è trattato di vere e proprie stragi.

Allo stesso modo, le carovane e le milizie degli Occhio di Odino, vengono regolarmente assaltate da misteriosi aggressori che colpiscono uscendo dall'oscurità delle foreste e poi spariscono senza lasciare alcuna traccia.

Nonostante questa situazione di tensione, gli Occhio di Odino, non ritengono il clan rivale come una vera minaccia, visto il loro numero esiguo. Sono convinti che se i conflitti si facessero più violenti, sarebbero in grado di cancellare dalla storia i Lupi dell'Ombra.

Lupi che viaggiano da soli, o in piccoli gruppi, possono ancora entrare nei villaggi del clan dell'Occhio di Odino, ma saranno sorvegliati a vista e disarmati.

### Orsi Guerrieri

Per quanto riguarda i Clan delle montagne innevate e, in particolare, il Clan regnante degli Orsi Guerrieri, gli appartenenti al clan dell'Occhio di Odino hanno un approccio fin troppo superficiale: voci affermano che, prima o poi, il Re Asbjørn con il suo esercito salirà sulle montagne e costringerà i Clan selvaggi ad un patto di sangue. Nel frattempo, gli uomini delle montagne che vivono o viaggiano per i territori sotto il controllo dell'Occhio di Odino, di solito offrono la loro forza come mercenari o come forza lavoro e, nonostante suscitino spesso curiosità, sono generalmente benvoluti.

# Orsi Guerrieri (*Birnir Rekkar*)

*Berseker, uomini orso, feroci selvaggi, molti sono gli epiteti utilizzati per definire gli abitanti delle montagne Norrvegr, spesso descrivono con una buona accuratezza lo stile di vita dei clan della Montagna.*

*Gli Orsi Guerrieri sono di poche parole, pratici e istintivi, tendono a risolvere qualsiasi problema utilizzando la forza bruta. Difficilmente qualcuno o qualcosa è in grado di fermarli una volta che hanno preso una decisione.*

*Un vero Orso Guerriero non perderà mai occasione di dimostrare la propria forza e sarà sempre in prima linea, pronto ad affrontare qualsiasi minaccia o avversario.*

*I Guerrieri sono soliti indossare pesanti pellicce d'orso o di altri animali delle montagne innevate e utilizzano armi pesanti per sfruttare al meglio la propria forza e colpire con effetti devastanti. Nel caso in cui conoscano la magia si ricoprono di ninnoli e totem creati con ossa, legna o qualsiasi altra cosa recuperabile dalla cima delle montagne.*

*Un antico detto delle terre del Nord recita "Non importa avere un Orso come amico, l'importante e che sia dalla tua parte del muro di scudi".*

## Il Re della Montagna

Gli Orsi Guerrieri non sono un vero e proprio clan, ma per convenzione vengono chiamati così tutti gli abitanti delle Montagne Bianche. I popoli che vivono in questa regione, infatti, si distinguono per essere selvaggi, primitivi e violenti e hanno ben poco interesse per le questioni politiche.

Questa erronea valutazione deriva anche dal fatto che quasi tutti i capiclan dei villaggi della montagna vivono sotto l'influenza e nel terrore della famiglia Snjallrson. Da diversi anni ormai mantengono il potere su Fjalltindr ("cima della montagna") il villaggio più in alto delle montagne innevate. L'attuale "Re della Montagna" è Gamallbjarki ("Vecchio piccolo orso") dei Snjallrson.

**Gamallbjarki, "*Vecchio Piccolo Orso*" degli Snjallrson**

L'unica legge che vige sulle montagne è quella del più forte e, in qualsiasi momento, un clan sfidante potrebbe soppiantare la famiglia Snjallrson con la forza e prendere il controllo della montagna.

## Freddi come un ghiacciaio

Le Grandi Montagne Bianche sono fredde, inospitali e povere di risorse. Ogni giorno temprano gli abitanti nella costante sfida per la sopravvivenza, questo stile di vita estremo ha trasformato, nel tempo, gli uomini in creature poderose dalla forza di gran lunga superiore agli abitanti della vallata. Allo stesso modo, anche caratterialmente gli uomini della montagna sono freddi e distaccati come la montagna.

## Razziatori naturali

Fin dai tempi antichi la scarsità di risorse della montagna ha spinto i clan ad approfittare delle stagioni più miti per attraversare i guadi, liberi dal ghiaccio. Coloro che compivano la traversata erano i più violenti e poderosi guerrieri con l'unico obiettivo di razziare qualsiasi cosa incontrassero sul proprio cammino.

Questa abitudine, dopo svariati conflitti, è stata attenuata dagli altri clan, con l'offerta di partecipare alle razzie primaverili oltremare.

Con il tempo l'usanza è divenuta sempre più diffusa, al punto che, ormai, difficilmente salpano navi senza almeno un paio di Orsi che, nei villaggi costieri, vengono sempre visti con curiosità per via della loro fama di prodigiosi combattenti.

## I Sacerdoti della Montagna

A differenza di quello che si pensa, la Montagna non è abitata solo da potenti combattenti; ogni villaggio ospita sempre almeno un sacerdote che conosce e pratica antichi riti per entrare in comunione con lo spirito della montagna e ottenerne il suo potere.

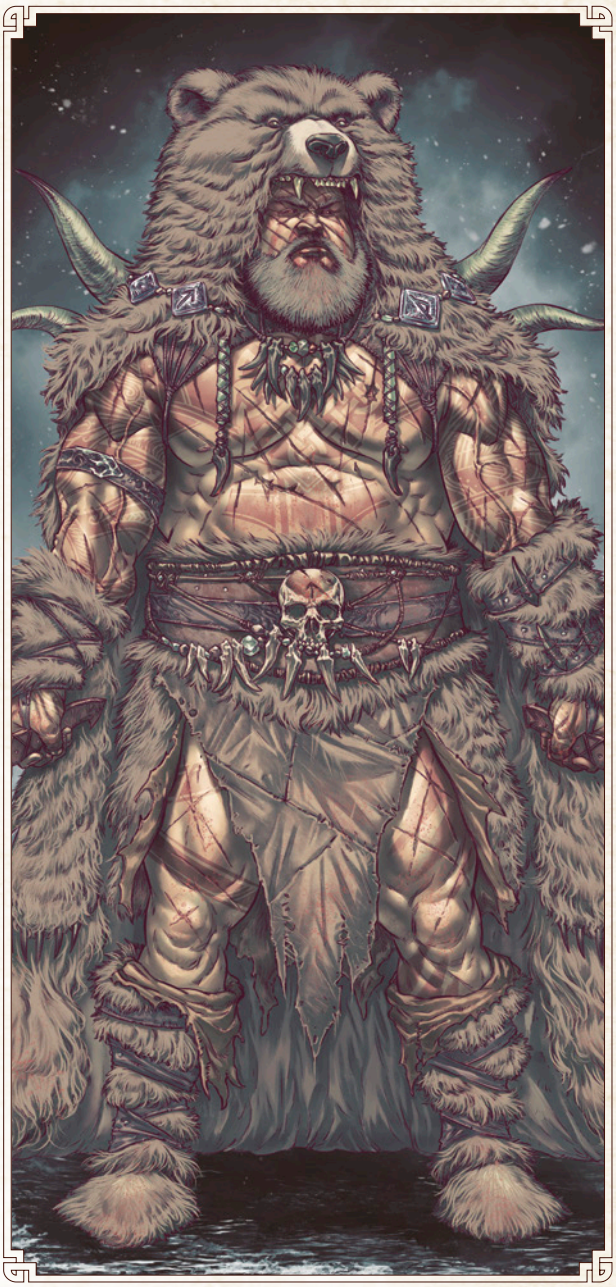
Questi veggenti e stregoni sono molto rispettati e spesso entrano in conflitto con i Corvi di Ghiaccio che visitano i villaggi degli Orsi.

Nonostante gli Orsi Guerrieri siano, a modo loro, seguaci degli Aesir e dei Vanir, praticano anche diversi riti per ottenere il favore della Montagna, venerandola come se fosse essa stessa una divinità. Queste pratiche religiose barbariche sono considerate blasfeme dai Corvi ma che solito evitano di discuterne in modo aperto: abusare dell'ospitalità degli Orsi può divenire, in qualsiasi momento, letale.

## La Maledizione dell'Orso

Nell'ultimo periodo, a causa delle tempeste di neve sempre più incalzanti, la maggior parte dei passi montani sono bloccati. Inoltre, strane voci girano per i villaggi in alta quota: molti parlano di una terribile maledizione che trasforma i guerrieri in mostri assassini. Diversi sono gli esiliati dai loro villaggi perché accusati di essere vittima della "maledizione" e, secondo altre voci, hanno fondato un villaggio di reietti oltre Fjalltindr, nella parte disabitata della montagna.

Alcuni villaggi sono letteralmente scomparsi nella notte, come se fossero stati divorati dalla montagna stessa. Secondo i saggi degli Orsi la Montagna è adirata e la sua sete di sangue dovrà essere placata prima che giunga il Ragnarok.



**Guàrdinjandr, Capoclan degli Orsi Maledetti**

## Rapporti con gli altri clan

### Corvi di Ghiaccio

I Corvi sono saggi e benevoli, conoscono le storie di Odino e degli altri Dei. Sanno capire chi ha ragione senza dover usare l'ascia.

Purtroppo molti di loro sono deboli e non hanno superato la stagione delle nevi più forte di sempre, morti per il freddo o perché essendo i più deboli sono stati offerti alla Montagna per placarne la fame.

Alcuni hanno deciso di sacrificarsi volontariamente, sono saliti in cima alla Montagna per poter avere udienza con lei ma non sono più tornati.

### Figli di Jotun

Gli uomini della palude parlano troppo e le loro parole non contengono nulla. Meglio chiudere loro la bocca prima che pronuncino qualche maleficio.

### Gjallarhorn

Gli uomini dai vestiti pregiati sono abili combattenti ma, ormai da tempo, nessuno degli abitanti della Montagna ne ha più visto uno, quindi probabilmente il Grande Inverno li ha uccisi tutti. Avrebbero dovuto usare vesti più pesanti.

### Lupi dell'Ombra

I Lupi sono guerrieri affidabili, non potenti come gli Orsi ma onorevoli sul campo di battaglia. Non esiste miglior complimento che un Orso possa fare.

### Occhio di Odino

Gli uomini della grande casa e delle navi sono sempre stati buoni con gli Orsi e hanno permesso loro di attraversare il mare. Questo non significa che gli Orsi baceranno i loro piedi e seguiranno i loro ordini: se gli uomini della grande casa tireranno troppo la corda gli Orsi mostreranno loro la furia della Montagna.

# CLASSI

In **JOURNEY TO RAGNAROK** i giocatori vestono i panni dei *vikingar*, gli intrepidi incursori norreni. Su Midgardr raramente vengono avvistate creature magiche o mostruose, che appartengono alla tradizione orale e alle leggende. Per questo motivo consigliamo di giocare soltanto personaggi di razza umana, sebbene tutte le razze della 5ª Edizione siano compatibili ed utilizzabili nel contesto della Mitologia Norrena. Tutti i Background e gli allineamenti di Journey To Ragnarok sono pensati per personaggi di razza Umana.

Lo stravolgimento della realtà, essere pedine nel gioco degli Dei e vittime delle loro macchinazioni, risveglierà in loro poteri magici ed eccezionali capacità combattive man mano che avanzeranno di livello.

## BARBARO

### CAMMINO DELL'IMPUGNATEMPESTE

*Vento, pioggia e tuono. La Tempesta è la quintessenza delle forze naturali, paragonabile solo a vulcani e terremoti. Un Barbaro che desideri diventare inarrestabile ed ineluttabile, può entrare in contatto mistico con tale forza. Questo legame non è privo di rischi: una volta richiamata la tempesta può solo crescere fino a scaricare il suo immenso potere su qualcosa o qualcuno.*

#### RICHIAMARE LA TEMPESTA

Dall 3° livello, un barbaro che sceglie questo Cammino può sfruttare il potere delle tempeste. Ogni volta che usa una delle capacità di questo Sentiero, accumula Cariche Tempesta. Può trattenerne un numero massimo pari al suo livello da barbaro.

Ogni volta che il numero di Cariche Tempesta è pari al suo livello, o quando l'Ira Barbarica termina, il barbaro perde immediatamente tutte le cariche e

subisce 1d6 danni a causa della tempesta che si sfoga contro di lui. Questo danno non può essere prevenuto in alcun modo.

## Colpo di Tuono

A partire dal 3° livello il barbaro può incanalare la forza di un uragano. Quando usa l'azione di Attacco mentre è in Ira Barbarica può potenziare la sua arma e infliggere 1d6 danni da tuono addizionali.

Ogni attacco potenziato genera 1 Carica Tempesta e 1 aggiuntiva in caso di critico.

A partire dal 10° livello Colpo di Tuono infligge 1d8 danni da tuono invece che 1d6.

## Attirare la Calamità

Dal 3° livello, il barbaro può scaricare la Tempesta su un'altra creatura.

Mentre è in Ira Barbarica, come Azione, esegue un attacco in mischia con arma contro una creatura. Se va a segno il bersaglio e tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1 danno da fulmine per Carica Tempesta posseduta dal barbaro, invece del danno dell'arma. Tutte queste Cariche sono immediatamente perse.

Un attacco fallito genera un numero di Cariche Tempesta pari al Danno da Ira del barbaro.

A partire dal 10° livello l'area di effetto di Attirare la Calamità si estende a 3 m.

## Scatena la Tempesta

A partire dal 6° livello il barbaro ottiene vantaggio sui Tiri Salvezza per resistere all'essere mosso, spinto o gettato Prono. Inoltre, quando subisce un attacco in mischia può scatenare un vento improvviso, generando 1 Carica Tempesta e infliggendo 1d6 danni da Tuono all'attaccante.

## Imbrigliare le Nuvole

Dal 6° livello il barbaro può incanalare l'essenza di una nube tempestosa. Quando usa la capacità Colpo di Tuono, può convertire tutto il danno dell'arma in freddo o fulmine. Questa modifica si applica anche ai modificatori di caratteristica o altre fonti.

Questa capacità genera 1 Carica Tempesta in aggiunta a quella di Colpo di Tuono.

## Tutt'uno con i Venti

A partire dall 10° livello, il barbaro può lanciare l'incantesimo *Controllare il Clima* come rituale.

## Passo Tonante

Dal 14° livello, il barbaro può guadagnare 5 Cariche Tempesta come azione bonus. Se lo fa, un'aura di fulmini lo circonda fino alla fine del proprio turno causando 5d6 danni da fulmine a ogni creatura entro 3 m. Un tiro salvezza sulla Destrezza dimezza questo danno. La CD è 8 + il bonus di Competenza del barbaro + il suo modificatore di Costituzione.

# BARDO
## COLLEGIO DEL VALHALLA

*Tutti i bardi condividono la passione per le storie, ma molti cantano del passato. I bardi del Valhalla, invece, riconosco la grandezza quando questa appare ai loro occhi ed apprendono come farla risaltare per ispirare altri. Cantano di eroi del presente, creando le ballate delle future generazioni.*

### STEF

A partire dal 3° livello, quando il bardo usa Ispirazione Bardica, un numero di creature, diverse dal bersaglio, pari al suo modificatore di Carisma (minimo uno) può cantare un breve ritornello di risposta. Chi lo fa guadagna 3 m di movimento e un bonus di +1 al prossimo tiro di attacco o prova di abilità. Questi bonus durano fino all'inizio del turno successivo del bardo. Per poter beneficiare di questa capacità, una creatura essere in grado di udire e rispondere, a prescindere dal linguaggio.

### TESTIMONE

Dal 3° livello quando una creatura usa uno dei Dadi Ispirazione fornitogli dal bardo, quest'ultimo ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al risultato di quel dado.

### DRÆPLINGR

A partire dal 6° livello, il bardo crea composizioni per presentare un personaggio come leggendario. Come Azione, sceglie una creatura entro 9 m (incluso se stesso) ed un'abilità, set di strumenti, arma o strumento musicale. Il bersaglio ottiene la competenza prescelta e il suo bonus di competenza è raddoppiato. Chi vede la creatura designata usare quel particolare oggetto o abilità, deve effettuare un tiro salvezza sul Carisma per evitare di rimanere affascinato dalla performance. Una creatura affascinata non attaccherà il bersaglio o il bardo e sarà generalmente amichevole nei loro confronti.

Questi effetti durano 1 minuto, durante il quale il bardo deve continuare a cantare, recitare o danzare. Questo equivale a mantenere la concentrazione su incantesimo.

Il bardo non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

### CHIAMATA DEGLI EROI

La prova finale della grandezza di un atto. Al 14° livello, il bardo può chiamare in soccorso un guerriero del Valhalla declamando che sta accadendo. Se uno dei suoi compagni cade in battaglia, al racconto si aggiungerà una nuova Lausavísa, ed accorreranno altri guerrieri.

Come Azione, il bardo può spendere 1 Dado Ispirazione Bardica per evocare uno spirito che ha l'aspetto di un tipico guerriero della regione e ha le statistiche di un Gladiatore. Lo spirito segue i comandi verbali del bardo, agisce durante la stessa iniziativa, e sparisce se viene ridotto a 0 punti ferita. Può apparire solo uno spirito alla volta, per 1 minuto.

Il bardo non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo. Se uno dei suoi alleati in vista muore, la recupera immediatamente.

# CHIERICO
## DOMINIO DEL SACRIFICIO

*C'è potere nella rinuncia. Offerte e doni sono sempre graditi agli dei, ma per alcuni l'atto è altrettanto importante e diviene fonte di potere per il vero credente. Avere una cicatrice permanente è un segno di devozione, un ricettacolo del favore divino. Questi Chierici incanalano ogni perdita volontaria, propria o altrui, in una precisa richiesta: potere, grandezza o fortuna.*

### Incantesimi del Dominio del Sacrificio

| Lvl. Incant. | Incantesimi |
|---|---|
| 1° | *Purificare Cibo e Bevande, Vita Falsata* |
| 3° | *Caratteristica Potenziata, Cecità/Sordità* |
| 5° | *Faro di Speranza, Scagliare Maledizione* |
| 7° | *Inaridire, Interdizione dalla Morte* |
| 9° | *Costrizione, Santificare* |

### RITUALE DELL'OFFERTA ONOREVOLE

Al 1° livello, il chierico può effettuare un rituale votivo durante un riposo lungo. Può sacrificare un numero di ferite permanenti (vedi riquadro) pari al suo modificatore di Saggezza, divise tra un qualunque numero di creature.

Ogni creatura otterrà uno dei seguenti benefici dal rituale per ogni propria ferita permanente così benedetta.

***Beneficio della Fortuna.*** Il personaggio può ritirare un singolo tiro di attacco, prova di abilità o Tiro Salvezza.

***Beneficio della Resistenza.*** Il personaggio può, come azione bonus, lanciare uno dei propri Dadi Vita e curare l'ammontare di punti ferita ottenuto. Se si sceglie questo beneficio più volte, è possibile consumare più utilizzi in una singola azione bonus.

***Beneficio della Conoscenza.*** Il personaggio sceglie un incantesimo di 1° livello che non conosce né può preparare da una lista qualsiasi. Questo incantesimo viene considerato conosciuto e preparato. Solo chi è in grado di lanciare incantesimi e possiede slot può ottenere questo beneficio. È possibile apprendere un incantesimo di livello superiore scegliendo questo beneficio un numero di volte pari al livello dell'incantesimo. Non è possibile imparare incantesimi superiori al proprio livello massimo.

Tutti i benefici durano fino al prossimo riposo lungo di chi li riceve.

### COMPETENZA BONUS

Al 1° livello, il chierico ottiene la competenza nelle armature pesanti.

### CICATRICI BENEDETTE

Dal 1° livello, ogni volta che il chierico subisce danno mentre ha meno punti ferita del suo massimale, guadagna punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Saggezza e aggiunge questo modificatore al primo tiro di attacco e di danno con armi che effettuerà nel turno seguente.

Questa capacità non può essere usata da chi ha già punti ferita temporanei.

### INCANALARE DIVINITÀ: GLORIA DEL MARTIRIO

A partire dal 2° livello, il chierico può offrire una vita sull'altare della guerra. Come azione, una creatura che abbia meno punti ferita del suo massimale (anche il chierico stesso) consenziente e visibile entro 3 m viene benedetta. Per 1 minuto, la creatura riduce tutti i danni subiti di 2 e dispone di vantaggio su tutti i Tiri Salvezza, ma dimezzerà l'efficacia di qualsiasi effetto di cura.

### Ferita Consacrata

Dal 6° livello, se un alleato visibile entro 9 m dal chierico subisce danno, questi può concedergli come reazione gli effetti di Cicatrici Benedette.

Questa capacità non può essere usata su chi ha già punti ferita temporanei.

### Colpo Divino

A partire dall'8° livello, il chierico può infondere la sua arma di potere divino. Una volta durante il suo turno, quando colpisce con un attacco d'arma da mischia può aggiungere 1d8 danni danni radianti.

Dal 14° livello può aggiungere 2d8.

### Compiacere gli Dei

A partire dal 17° livello, il chierico può scegliere se avere vantaggio o svantaggio ai Tiri Salvezza contro la morte.

Come azione, può toccare una creatura riportata in vita da 1 ora o meno. Essa guadagna resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche e, come reazione quando subisce del danno, può perdere questo beneficio per annullare quel singolo attacco.

Una creatura può ricevere questo beneficio solo una volta prima di completare un riposo lungo.

**Cos'è una ferita permanente?**

L'onore nasce dalla battaglia e le più terribili ferite sono gradite agli Dei. Cosa rende una ferita appropriata per il Rituale dell'Offerta Onorevole? In generale, qualsiasi mutilazione che ostacoli il personaggio. Ecco qui alcuni esempi:

- un occhio mancante, oppure essere ciechi
- essere sordi o privi di un orecchio
- essere privi di una mano o di un braccio
- essere privi di una gamba o di un piede
- avere il naso mozzato
- avere una cicatrice in viso che renda sfigurati e orribili
- avere subito una perdita permanente di slot incantesimo disponibili

Il Game Master ha l'ultima parola su cosa possa essere considerata una ferita appropriata e assegnerà penalità conseguenti. Se si rimuovono gli effetti negativi di tale ferita, tramite magia o altri mezzi, essa non può più essere utilizzata per il Rituale.

# Druido

## Circolo dello Yggdrasill

*I druidi che entrano nel circolo dell'Albero dei Mondi comprendono una legge fondamentale: esistono Nove Mondi e ognuno deve essere rispettato e protetto a modo suo.*
*Il legame con la natura deve cambiare in base al Mondo stesso. chi appartiene a questo circolo giura di mescolarsi con le forze di ogni parte dell'Albero dei Mondi.*

### Anima sotto la Corteccia

A partire dal 2° livello, alla fine di un riposo lungo, il druido sceglie tra energia radiante e necrotica.

Il tipo prescelto diventa il suo favorito, l'altro diventa il suo avverso. Finché si trovi sul suo Mondo di origine, il druido ha i seguenti benefici:

- Aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai tiri di danno di incantesimi e trucchetti che infliggono il tipo di energia favorito.
- Ha vantaggio sui tiri salvezza contro effetti che infliggono danni del tipo di energia avverso.
- Ha resistenza contro il tipo di energia avverso.
- Finché è in forma selvatica, ogni volta che colpisce con uno arma naturale può decidere di cambiare il danno di quell'attacco nel tipo di energia favorito.

Quando il druido si trova su un altro Mondo, il GM può decidere due nuovi tipi di energia, in accordo con la natura del luogo. Il druido ne sceglierà uno come favorito e l'altro diverrà avverso.

### Viandante dei Rami

Dal 6° livello, finché il druido si trova sul suo Mondo di origine, può individuare, come azione, entro 18 m la presenza di qualsiasi creatura non nativa. Questa capacità rivela il numero di creature e la direzione, ma non il loro tipo né la loro posizione precisa.

Inoltre, il druido è acclimatato alle condizioni estreme di altri Mondi. Ha vantaggio sui tiri salvezza contro effetti e condizioni ambientali.

### Foglia dell'Albero dei Mondi

A partire dal 10° livello, il druido può chiamare in aiuto l'essenza stessa di altri Mondi. Come azione, sceglie un Mondo differente da quello su cui ti trova e sintonizza l'area attorno a sé alle peculiarità di tale Mondo in un raggio di 12 m. Questa sfera è ferma nello spazio, non modifica la geografia locale né materializza creature del piano scelto.

L'effetto dura 1 minuto e l'area è considerata parte del Mondo prescelto e modifica di conseguenza le leggi della fisica e della magia. A discrezione del GM, vi possono essere condizioni estreme.

Il druido non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

### Agitatore delle Radici

Dal 14° livello, ogni volta che il druido lancia un incantesimo di 1° livello o superiore dalla propria lista o ottiene un colpo critico, emette un'onda del suo tipo di energia favorito. Le creature nemiche in un raggio di 3 m subiscono 2d6 danni. Un tiro Salvezza sulla Destrezza li dimezza.

# Guerriero

## Archetipo Marziale: Guardiano

*Dove altri si ritirano, il Guardiano resta. Dove altri cadono, il Guardiano resiste. Chi diventa Guardiano apprende svariate tecniche per respingere qualsiasi assalto contro di sé o i propri alleati. Solitamente un Guardiano (la cui controparte femminile è detta Skjaldmær, "vergine dello scudo") usa un'arma e uno scudo, ma questa non è l'unica possibilità.*

### Tattiche da Guardiano

Al 3° livello, un guerriero apprende due Tattiche da Guardiano dall'elenco seguente. A meno che non sia specificato diversamente, le Tattiche sono sempre utilizzabili in combattimento.

***Interporsi.*** Se un nemico attacca un'altra creatura entro la portata del Guardiano questi può frapporre la sua arma. Come reazione, tira i dadi di danno dell'arma e sottrae il risultato dal danno inflitto. Se tutto il danno viene negato in questo modo, il guerriero infligge metà di questo valore all'attaccante. Chi impugna due armi, può tirare il danno di entrambe e scegliere il risultato migliore. Questa capacità deve essere usata prima di conoscere il danno totale.

***Muro di Scudi.*** Un Guardiano può coordinare i suoi alleati per resistere ad un assalto. Quando usa l'azione schivare, egli e tutti gli alleati entro 1,5 m hanno vantaggio ai Tiri Salvezza di Forza e Destrezza; i nemici considerano l'area minacciata da questi personaggi come terreno difficoltoso. Questi effetti durano fino all'inizio del prossimo turno del Guardiano.

***Rappresaglia Violenta.*** Un Guardiano aggiunge un bonus, pari al numero di Tattiche da Guardiano che conosce, ai tiri per colpire e ai danni quando effettua un attacco di opportunità.

***Reazione Impetuosa.*** Un Guardiano impara a reagire più velocemente di chiunque altro. Durante un round, può effettuare una reazione aggiuntiva, ma non reagire due volte a un singolo evento. Il Guardiano non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

***Vigilanza.*** Quando impugna un'arma a distanza o da lancio il Guardiano può vigilare distraendo preventivamente gli avversari. Se un nemico entro 6 m attacca una creatura diversa dal Guardiano, questi, come reazione, può tirare i dadi di danno dell'arma e sottrarre il risultato dal danno inflitto. Se l'attacco

infligge ancora danno, il nemico subisce metà del danno negato. Questa capacità deve essere usata prima di conoscere il danno totale.

## PORTATORE DI SCUDO

A partire dal 7° livello, un Guardiano è sempre pronto alla battaglia. Una volta per turno può rinfoderare un'arma ed imbracciare uno scudo, o riporre uno scudo e sfoderare un'arma, senza usare azioni.

Inoltre, se un Guardiano si muove meno di 3 m durante il suo turno e imbraccia uno scudo, può conferire un bonus di +1 alla Classe Armatura di un alleato finché questi rimane entro 1,5 m.

## TATTICHE DA GUARDIANO AVANZATE

Al 10° livello, un guerriero apprende due Tattiche da Guardiano, scelte dall'elenco sottostante:

***Colpo Rinvigorente.*** Quando un Guardiano colpisce una creatura con un attacco d'arma, può rinunciare al bonus ai danni di Forza o Destrezza (a seconda dell'arma). Se lo fa guadagna 1d8 punti ferita temporanei.

***Guardia Protettiva.*** Come azione, un Guardiano adotta una particolare postura difensiva proteggendo gli alleati entro la portata della sua arma da mischia (o 1,5 m se non la impugna). Se uno di essi viene colpito, il Guardiano confronta la propria Classe Armatura con quella del bersaglio; se è più alta subirà l'attacco. Questa capacità dura fino all'inizio del turno successivo del Guardiano. Nel mentre il personaggio può effettuare un singolo attacco d'arma come azione bonus.

Un Guardiano che conosce Muro di Scudi, ne guadagna i benefici quando usa Guardia Protettiva.

***Reazione Impetuosa Migliorata.*** Un Guardiano ottiene la Tattica Reazione Impetuosa. Se già la possedeva, guadagna un utilizzo aggiuntivo di quella capacità prima di dover effettuare un riposo breve o lungo.

***Replica Possente.*** Un Guardiano apprende la tattica Interporsi o Vigilanza. Se ne conosce già una può invece sommare il modificatore di Forza o Destrezza (a seconda dell'arma usata) al tiro al danno negato da queste Tattiche.

## TATTICHE DA GUARDIANO SUPERIORI

Al 15° livello, un guerriero apprende una Tattica da Guardiano, scelta dall'elenco sottostante:

***Adepto Manovratore.*** Il Guardiano ha resistenza ai danni da attacchi di opportunità.

***Coprire la Ritirata.*** Gli alleati entro la portata dell' arma da mischia del Guardiano (o 3 m con un'arma a distanza) possono Disingaggiare come azione bonus.

***Reazione Impetuosa Superiore.*** Un Guardiano ottiene la Tattica Reazione Impetuosa. Se già la possedeva, guadagna un utilizzo aggiuntivo di quella capacità prima di dover effettuare un riposo breve o lungo.

## TATTICHE DA MAESTRO DEI GUARDIANI

Al 18° livello, un guerriero apprende una Tattica da Guardiano, scelta dall'elenco sottostante:

***Inevitabile.*** Quando un Guardiano danneggia un nemico fino a una taglia più grande di lui con una reazione lo getta Prono.

***Bastion.*** Se un Guardiano sta per subire un ammontare di danni pari o inferiore alla sua Classe Armatura, può dimezzarli come reazione (prima di applicare resistenze e vulnerabilità). Il Guardiano può utilizzare questa capacità 3 volte prima di completare un riposo lungo.

# Ladro
## Archetipo del Senzaforma

*Bugie e crudeltà. Per alcuni Ladri l'innata propensione a ferire il prossimo, nella carne e nell'anima, è un cammino da seguire. Scoprendo e incanalando questo potere con azioni e parole, il personaggio si specializza nel mutare forma e il suo inganno diventa un'arma letale.*

### Via dell'Ingannatore

Al 3° livello il ladro apprende il trucchetto *Illusione Minore*.

Impara inoltre a distorcere menti e corpi a suo capriccio. Ottiene accesso ad alcuni incantesimi e a slot di incantesimi secondo la tabella seguente. Recupera tutti gli slot di incantesimi quando completa un riposo breve o lungo. La CD del tiro salvezza è di 8 + il bonus di competenza del ladro + il suo modificatore di Carisma. Al 3° livello può lanciare *Camuffare Se Stesso* e *Charme su Persone*.

| Livello | N° Slot | Livello di Slot |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 1 |
| 7 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 |
| 9 | 2 | 2 |
| 10 | 2 | 2 |
| 11 | 2 | 2 |
| 12 | 2 | 2 |
| 13 | 3 | 3 |
| 14 | 3 | 3 |
| 15 | 3 | 3 |
| 16 | 3 | 3 |
| 17 | 4 | 4 |
| 18 | 4 | 4 |
| 19 | 4 | 4 |
| 20 | 4 | 4 |

## Ferita Crudele

A partire dal 3° livello, dopo aver colpito un nemico con un attacco furtivo, il ladro può rigirare la sua lama (o freccia) nelle carni del bersaglio. Quest'ultimo dimezza il suo movimento e subisce svantaggio a tutti gli attacchi di opportunità finché non usa un'azione per rimuovere l'arma o la freccia.

Inoltre, qualsiasi creatura che effettui con successo un tiro salvezza contro un incantesimo del ladro, subirà danni psichici pari a tanti d4 quanti sono i dadi di attacco furtivo del ladro.

Una volta che una creatura ha subito una Ferita Crudele (a causa di un attacco o un incantesimo) diventa immune a questi effetti per 1 ora.

## Fumo e Specchi

Dal 9° livello, le bugie e i raggiri del ladro sono incredibilmente duraturi. Ogni volta che il ladro effettua con successo una prova di Raggiro o che una creatura non riconosce il suo camuffamento, questa sarà pienamente convinta che sia la verità. Nessuna prova presentata da altri, oltre al ladro, potrà convincerla del contrario per 1 ora.

## Via dell'Ingannatore Migliorata

Al 9° livello, il ladro aggiunge *Alterare Sé stessi*, *Caratteristica Potenziata* e *Immagine Speculare* all'elenco di incantesimi della Via dell'Ingannatore.

## Via dell'Ingannatore Superiore

Al 13° livello, il ladro aggiunge *Destriero Fantomatico* e *Immagine Maggiore* all'elenco di incantesimi della Via dell'ingannatore.

## Replica a Specchio

A partire dal 17° livello, la natura ingannevole del ladro gli permette di stravolgere una battaglia.

Quando lui, o un'altra creatura entro 9 m, viene colpito da un attacco, il ladro può usare la sua reazione per scambiare magicamente di posto il bersaglio con un'altra creatura sempre entro 9 m. Se uno o entrambi non sono consenzienti, possono effettuare un tiro salvezza sul Carisma; con almeno un successo, lo scambio fallisce.

La creatura scambiata subisce gli effetti dell'attacco, ma ha diritto a ogni eventuale tiro salvezza.

Il ladro non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

## Maestro Ingannatore

Al 17° livello, il ladro aggiunge *Confusione* e *Invisibilità Superiore* all'elenco di incantesimi della Via dell'Ingannatore.

# Maestro delle Rune

| Livello | Bonus di Competenza | Privilegi | Trucchetti Conosciuti | Incantesimi Conosciuti | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Incantesimi, Celebrare Rituali, Cerchio Futhark, Trucchetti Runici | 1 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Ætt, Incantesimi dell'Ætt, Privilegio dell'Ætt | 1 | 5 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | Protezione dell'Inscritto, Maestria | 1 | 6 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Aumento dei Punteggi di Caratteristica | 2 | 7 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | Cerchio Futhark (d8) | 2 | 8 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | Ripristino Runico | 2 | 9 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | Cerchio dell'Ætt | 2 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | Aumento dei Punteggi di Caratteristica | 2 | 11 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | Trucchetti dell'Ætt | 2 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | Cerchio Futhark (d10) | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | Privilegio dell'Ætt | 3 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | Aumento dei Punteggi di Caratteristica | 3 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | - | 3 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | Tessitore di Fati | 3 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | Cerchio Futhark(d12) | 3 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | Aumento dei Punteggi di Caratteristica | 3 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | - | 3 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Orditore di Fati | 3 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Aumento dei Punteggi di Caratteristica | 3 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Profezia Duratura | 3 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

## Punti Ferita

**Dadi Vita:** 1d8 per ogni livello da maestro delle rune
**Punti ferita al 1° livello:** 8 + il modificatore di Costituzione del maestro delle rune
**Punti ferita ai livelli successivi:** 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del maestro delle rune per ogni livello da maestro delle rune dopo il 1°

## Competenze

**Armature:** Armature leggere
**Armi:** Armi semplici
**Strumenti:** Kit di intaglio per le Rune
**Linguaggi:** uno a scelta
**Tiri Salvezza:** Forza, Saggezza
**Abilità:** due a scelta fra Arcano, Asatru, Intuito, Natura, Percezione, Religione e Sopravvivenza

## Equipaggiamento

Un maestro delle rune inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background.

- (a) un bastone ferrato o (b) una fionda
- Un set di rune
- (a) una dotazione da sacerdote o (b) da esploratore
- Un'armatura di cuoio e due pugnali

## Incantesimi

Le Rune non sono semplici simboli, ma un principio fondamentale dell'universo, icone di potere studiate persino dagli Dei. Esse possono predire ed alterare il fato dei vivi e dei non vivi. Un maestro delle rune si allinea con un particolare gruppo di rune e acquisisce la capacità di scagliare effetti miracolosi su alleati ed avversari.

## Trucchetti

Il personaggio conosce un trucchetto a sua scelta dalla lista degli incantesimi del maestro delle rune e ne apprende altri ai livelli successivi, come indicato nella colonna "Trucchetti conosciuti" della tabella "Maestro delle Rune".

Inoltre ha accesso a un gruppo speciale di Trucchetti (vedi la voce Trucchetti Runici).

Dal 10° livello, quando acquisisce un nuovo trucchetto, il personaggio può sceglierlo dalla lista del maestro delle rune o dalla lista dei Trucchetti Runici. Se sceglie la seconda opzione, il trucchetto scelto viene rimosso dalla lista di Trucchetti Runici ed aggiunto a quella degli incantesimi.

## Slot Incantesimi

La tabella "Maestro delle Rune" indica quanti slot incantesimo il personaggio ha disponibili per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello o superiore. Per lanciare un incantesimo, il maestro delle rune deve spendere uno slot di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Il maestro delle rune recupera tutti gli slot spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un maestro delle rune conosce l'incantesimo di 1° livello *Cura Ferite* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello ed uno 2° livello, può lanciare *Cura Ferite* usando uno qualsiasi dei due.

## Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e Superiore

Il personaggio conosce quattro incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi del maestro delle rune.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Maestro delle Rune" indica quando il personaggio impara altri incantesimi a sua scelta dalla lista del maestro delle rune. Questi devono appartenere ad un livello di possiede degli slot incantesimo. Per esempio, quando un maestro delle rune arriva al 3° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2°.

Inoltre, quando un maestro delle rune acquisisce un livello può scegliere un incantesimo conosciuto e sostituirlo con un altro della propria lista di un livello di cui possiede degli slot incantesimo.

## Caratteristica da Incantatore

Saggezza è la caratteristica da incantatore del maestro delle rune. La sua magia fluisce dall'essenza intrinseca delle rune stesse, simboli del potere. Il personaggio usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo Modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da maestro delle rune e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + il bonus di competenza del maestro delle rune + il suo modificatore di Saggezza

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = il bonus di competenza del maestro delle rune + il suo modificatore di Saggezza.

## Celebrare Rituali

Il personaggio può lanciare un incantesimo da maestro delle rune come rituale, se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale. Non è necessario che abbia preparato quell'incantesimo.

## Focus da Incantatore

Un maestro delle rune può usare un set di rune, quelle incise sul suo equipaggiamento, o quelle tatuate su una parte visibile della sua pelle come focus da incantatore per i suoi incantesimi da maestro delle rune.

## Trucchetti Runici

A partire dal 1° livello l'addestramento nell'arte delle rune permette al personaggio di focalizzarsi su alcuni aspetti particolari della loro magia. Dipingendosi sulla fronte o sul palmo della mano sinistra una runa particolare, ne assorbe conoscenza e potere.

Alla fine di un riposo lungo, può scegliere un trucchetto dalla lista "Trucchetti Runici" presentata sotto. Fino alla fine del prossimo riposo lungo, conosce e può lanciare quel trucchetto, usando Saggezza come caratteristica da incantatore.

## Lista: Trucchetti Runici

*Condividere il Sangue (vedere pag XXX)*
*Messaggio*
*Produrre Fiamma*
*Spruzzo Velenoso*

## Cerchio Futhark

Il maestro delle rune può creare un cerchio runico, incidendo con la magia l'alfabeto Futhark sul terreno. Per farlo, consuma la sua azione e sceglie un punto sul terreno entro 18 m, creando un cerchio di 3 m di raggio. Per mantenerlo attivo ed esistente, deve essere in grado di vederlo e usare un'azione bonus ad ogni turno successivo.

Quando una creatura che il maestro delle rune può vedere attacca un bersaglio diverso da lui all'interno del cerchio, il maestro delle rune può spendere e tirare un Dado Futhark e sottrarre il risultato quel tiro d'attacco. Il maestro delle rune può usare questa abilità dopo il lancio del d20, ma prima di conoscere il risultato.

Un maestro delle rune dispone di un numero di Dadi Futhark pari al proprio modificatore di Saggezza (minimo 1). Recupera tutti i dadi spesi quando completa un riposo lungo.

Il Dado Futhark è pari a un d6, ma cambia quando il maestro delle rune raggiunge livelli superiori: diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10°, e un d12 al 15°.

## Ætt

Al 2° livello, il maestro delle rune sviluppa una particolare affinità con uno dei tre principali gruppi di rune. Le rune di Freya, di Tyr e di Heimdallr conferiscono un talento per un particolare stile di magia. L'Ætt di sua scelta conferisce benefici ulteriori al 7°, 9° e 11° livello.

## Incantesimi dell'Ætt

Ad ogni Ætt corrisponde una lista di incantesimi ampliata. Il personaggio aggiunge gli incantesimi indicati nella lista dell'Ætt scelto alla sua lista di incantesimi da maestro delle rune.

## Protezione dell'Inscritto

Al 3° livello, come parte di un riposo lungo, il personaggio può dipingere una combinazione di rune sulla pelle di uno dei suoi alleati. Questi è considerato l'Inscritto del maestro delle rune e dispone di alcuni benefici:

- L'Inscritto è sempre considerato come all'interno del Cerchio Futhark del maestro delle rune.
- Il maestro delle rune può scegliere l'Inscritto come bersaglio di un incantesimo anche se non può vederlo e la gittata dei suoi incantesimi è raddoppiata nei confronti dell'Inscritto.

Un maestro delle rune può avere un solo alleato Inscritto alla volta. Se ne sceglie un altro, il precedente perde ogni beneficio.

## Maestria

Al 3° livello, il maestro delle rune sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una competenza in una abilità e quella nel set per intagliare le rune. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica legata a queste scelte.

## Incremento di Caratteristica

Quando raggiunge il 4° livello (e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello) il maestro delle rune può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure aumentare di 1 due punteggi. Non è consentito aumentarne uno oltre 20 utilizzando questo beneficio.

## Ripristino Runico

Dal 5° livello, il maestro delle rune recupera tutti i Dadi Futhark quando completa un riposo breve o lungo.

## Tessitore di Fati

Al 14° livello, il maestro delle rune capisce che i simboli non solo parlano del futuro, ma possono controllarlo. Apprende così come legare l'esito di un'azione al destino di una creatura.

Quando una creatura dentro il Cerchio Futhark viene colpita da un attacco o un incantesimo a bersaglio singolo, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione. Se lo fa, un'altra creatura all'interno del circolo e duplica su di essa gli effetti dell'attacco o dell'incantesimo sulla creatura scelta. Il tiro per colpire originale deve comunque superare la CA del nuovo bersaglio e quest'ultimo ha diritto a qualsiasi tiro salvezza previsto dall'effetto duplicato.

Il personaggio non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

## Orditore di Fati

A partire dal 18° livello, il maestro delle rune può usare la capacità di Tessitore di Fati una volta in più prima di completare un riposo lungo

## Profezia Duratura

Dal 20° livello, quando il maestro delle rune tira per l'iniziativa e non gli rimane più alcun Dado Futhark, ne recupera uno.

## Ætt di Heimdallr

*L'affinità con la famiglia di rune di Heimdallr esprime il desiderio di affrontare le avversità. Le Rune aiutano il personaggio annullando mali ed ostacoli. I Maestri delle Rune di Heimdallr spesso diventano guardiani di una comunità o giungono in aiuto degli oppressi.*

## Incantesimi - Ætt di Heimdallr

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

| Lvl. Incant. | Incantesimo |
|---|---|
| 1° | *Eroismo, Scudo della Fede* |
| 2° | *Pelle Coriacea, Protezione dal Veleno* |
| 3° | *Glifo di Interdizione, Spiriti Guardiani* |
| 4° | *Pelle di Pietra, Santuario Privato* |
| 5° | *Guscio Anti-Vita, Muro di Forza* |
| 6° | *Interdizione e Vigilanza* |
| 7° | *Reggia Meravigliosa* |
| 8° | *Parola del Potere Stordire* |
| 9° | *Imprigionare* |

## Sigillo Algiz

A partire dal 2° livello, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione per obbligare a tirare nuovamente un attacco di opportunità contro una creatura dentro il Cerchio Futhark.

## Cerchio di Heimdallr

A partire dal 7° livello, gli alleati del maestro delle rune dentro il Cerchio Futhark riducono ogni danno subito di un valore pari alla metà del suo modificatore di Saggezza (prima di calcolare resistenze e vulnerabilità).

Ogni volta che il personaggio usa un'azione bonus per mantener il Cerchio, può spostarlo di 1,5 m.

## Trucchetti di Heimdallr

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge *Raggio di Gelo* e *Resistenza* al suo elenco di Trucchetti Runici.

## Privilegio di Ætt: Vigilanza di Ehiwaz

A partire dall'11° livello, durante un riposo lungo il maestro delle rune e il suo Inscritto necessitano di una sola ora di sonno per ottenerne i benefici, svolgendo nel resto del tempo altre attività leggere.

Inoltre, entrambi ottengono di vantaggio sulle prove di Saggezza (Percezione).

# Ætt di Freya

*La scelta di dedicarsi alla famiglia di Rune di Freya permette ai Maestri delle Rune di diventare fari di speranza, abbondanza e prosperità. Come la Dea Vanir, questi Maestri delle Rune riempiono i granai, saldano ossa rotte, e si ergono dove la speranza è perduta. Tendono a diventare dottori, levatori e custodi della terra, distribuendo benedizioni e salute.*

## Incantesimi - Ætt di Freya

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

| Lvl. Incant. | Incantesimo |
|---|---|
| 1° | *Bacche Benefiche, Creare / Distruggere Acqua* |
| 2° | *Aiuto, Ristorare inferiore* |
| 3° | *Respirare sott'Acqua, Rinascita* |
| 4° | *Fabbricare, Interdizione dalla Morte* |
| 5° | *Creazione, Rianimare i Morti* |
| 6° | *Banchetto degli Eroi* |
| 7° | *Rigenerazione* |
| 8° | *Antipatia / Simpatia* |
| 9° | *Resurrezione Pura* |

## Benedizione di Ansuz

A partire dal 2° livello, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come azione e curare una creatura di un numero di punti ferita pari al risultato del Dado Futhark + il suo modificatore di Saggezza.

## Cerchio di Freya

A partire dal 7° livello, gli alleati dentro al Cerchio Futhark ottengono vantaggio sui tiri salvezza sulla morte. Inoltre un alleato che ottiene 19 o 20 su un tiro salvezza sulla morte recupera 1 punto ferita.

Ogni volta che il maestro delle rune usa la propria azione bonus per mantenere il Cerchio, può espanderne il raggio di 1,5 m fino ad un massimo di 6.

## Trucchetti di Freya

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge Luci Danzanti e Riparare al suo elenco di Trucchetti Runici.

## Privilegio di Ætt: Fiducia di Wunjo

A partire dall'11° livello, il maestro delle rune e il suo Inscritto possono usare l'azione di Aiuto come azione bonus.

## ÆTT DI TYR

*La famiglia di rune del Dio della giustizia simboleggia una vocazione schietta quanto ardua: la retribuzione per ogni torto visto o udito. I Maestri delle Rune che tendono verso questo Ætt giudicano e legiferano su interi clan e villaggi, usando i poteri distruttivi a loro disposizione per assicurarsi che nessuna minaccia possa resistere loro.*

### INCANTESIMI - ÆTT DI TYR

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

| Lvl. Incant. | Incantesimo |
|---|---|
| 1° | *Dardo Tracciante, Scudo* |
| 2° | *Arma Magica, Arma Spirituale* |
| 3° | *Fulmine, Tempesta di Nevischio* |
| 4° | *Esilio, Tempesta di Ghiaccio* |
| 5° | *Blocca Mostri, Colpo Infuocato* |
| 6° | *Catena di Fulmini* |
| 7° | *Spada Arcana* |
| 8° | *Nube Incendiaria* |
| 9° | *Tempesta di Vendetta* |

### CASTIGO DI TIWAZ

A partire dal 2° livello, quando il personaggio o un alleato dentro il Cerchio Futhark viene colpito, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione.

Tutti i nemici dentro il Cerchio subiscono danni radianti pari al risultato.

### CERCHIO DI TYR

Dal 7° livello, i nemici dentro il Cerchio Futhark perdono qualsiasi resistenza a danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche.

Ogni volta che il maestro delle rune usa la sua azione bonus per mantenere il Cerchio, ne crea un altro intorno a sé, con un raggio di 1,5 m e chesi muove insieme a lui. Dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

### TRUCCHETTI DI TYR

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge *Colpo Accurato* e *Fiamma Sacra* al suo elenco di Trucchetti Runici.

### PRIVILEGIO DI ÆTT: ACUME DI LAGUZ

All'11° livello, il maestro delle rune e il suo Inscritto ottengono vantaggio sulle prove di Intelligenza (Intuito) e Intelligenza (Investigazione).

## ELENCO DI INCANTESIMI DEL MAESTRO DELLE RUNE

**Trucchetti**
Guida
Luce
Shillelagh
Taumaturgia
Tocco Gelido

**1° livello**
Allarme
Anatema
Benedizione
Comando
Comprensione dei Linguaggi
Cura Ferita
Individuazione del Bene e del Male
Individuazione del Magico
Individuazione del Veleno
Luminescenza
Onda Tonante
Parlare con gli Animali
Passo Veloce
Purificare Cibo e Bevande
Ritirata Rapida
Saltare
Santuario
Sonno

**2° livello**
Bagliore Lunare
Blocca Persone
Caratteristica Potenziata
Ingrandire / Ridurre
Localizza Animali o Vegetali
Localizza Oggetto
Cecità / Sordità
Oscurità
Passare Senza tracce
Preghiera di Guarigione
Presagio
Ragnatela
Riposo Inviolato
Scurovisione
Vedere Invisibilità
Vincolo di Interdizione
Zona di Verità

**3° livello**
Cerchio Magico
Chiaroveggenza
Crescita Vegetale
Destriero Fantomatico
Dissolvi Magie
Faro di Speranza
Lentezza
Linguaggi
Parlare con i Morti
Paura
Rimuovi Maledizione
Scagliare Maledizione
Velocità

**4° livello**
Compulsione
Confusione
Controllare Acqua
Divinazione
Localizza Creatura
Occhio Arcano
Terreno Illusorio

**5° livello**
Cerchio di Teletrasporto
Comunione
Contattare Altri Piani
Costrizione
Dissolvi il Bene e il Male
Dominare Persone
Legame Planare
Legame Telepatico
Muro di Pietra
Piaga degli Insetti
Scrutare

**6° livello**
Cerchio di Morte
Contingenza
Create Undead
Proibizione
Scopri il Percorso

**7° livello**
Evoca Celestiale
Forma Eterea
Simbolo
Tempesta di Fuoco

**8° livello**
Campo Anti-Magia
Controllare Tempo Atmosferico
Dominare Mostri
Terremoto

**9° livello**
Fermare il Tempo
Previsione
Proiezione Astrale

## Nuovo Trucchetto: Condividere il Sangue

*Trucchetto di Necromanzia*
**Tempo di lancio:** 1 azione
**Gittata:** Contatto
**Componenti:** V, S
**Durata:** Istantaneo

Toccando il bersaglio, l'incantatore crea ferite che permettono di condividere l'essenza della vita. Egli riduce i propri punti ferita massimi di 1d4 e curare il bersaglio di altrettanti punti ferita. Questa riduzione svanisce dopo un riposo lungo.

Se il bersaglio è consenziente e non privo di sensi, può decidere invece di ridurre i propri punti ferita massimi di 1d4 e curare l'incantatore di altrettanti punti ferita.

I punti ferita massimi sottratti e i punti ferita curati aumentano a 3d4 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello, a 5d4 all'11° e a 7d4 al 17°.

Questo trucchetto si aggiunge alle liste di chierico, druido e warlock.

# MAGO
## SCUOLA DEL VIANDANTE

*In tempi e luoghi dove la conoscenza scritta non esiste, il mondo stesso è un libro aperto. I Maghi della Scuola del Viandante sono viaggiatori famosi, parlatori esperti e conoscitori di misteri arcani. Poiché tutti i Mondi sono infusi di potere, i Viandanti apprendono come farne un conduttore della loro potenza magica e una fonte di sapere arcano.*

### CUORE DELL'UOMO

A partire dal 2° livello, la conoscenza del mago si estende agli altri uomini. Poche parole gli bastano per comprendere i bisogni dei suoi interlocutori. Quando conversa per almeno 1 minuto con un'altra creatura, il mago può tentare una prova di Saggezza (Intuito) contrastato da una prova di Carisma (Raggiro o Persuasione). Se ha successo, intuisce esattamente ciò che il bersaglio desidera maggiormente in quel momento. Questa capacità non ha effetto su creature immuni alla condizione Affascinato.

### CUORE DELLA TERRA

A partire dal 2° livello, mentre scopre gradualmente i segreti della magia, il mago apprende come incanalare il suo potere nei dintorni.

Quando lancia un incantesimo di 1° livello o superiore con gittata tocco o espressa in metri, può decidere di incanalarlo attraverso l'ambiente circostante. Sceglie un luogo visibile entro 4,5 m che diviene il punto di origine dell'incantesimo. Tutti gli effetti sono calcolati da tale posizione, invece che da quella del mago.

Una volta usata questa capacità, il mago non può lanciare incantesimi eccetto trucchetti fino alla fine del suo prossimo turno.

### IL SAPERE DEL MONDO

Il mago ha viaggiato in molti luoghi e provato molte cose; l'adattabilità è sua alleata. A partire dal 6° livello, può richiamare i ricordi di innumerevoli persone che ha incontrato e apprende da essi.

Alla fine di un riposo lungo, il mago sceglie due competenze tra abilità, strumenti e armi. Diventa competente in queste fino al termine del suo prossimo riposo lungo.

Per esempio, può scegliere competenza in Raggiro e nella spada lunga, oppure può diventare negli attrezzi da alchimista e in quelli da carpentiere

### UN MONDO DI SAPERE

A partire dal 6° livello, il mago plasma il mondo come plasma la magia. Estraendo potere arcano grezzo, scopre nuovi incantesimi.

Come azione, il mago può dimenticare un incantesimo preparato di 2° livello o superiore. Se lo fa, il GM sceglie due incantesimi da mago il cui livello sia inferiore di 1 rispetto quello dimenticato e assenti dal

libro di incantesimi del mago. Questi ne sceglie uno che diviene preparato per 8 ore. L'incantesimo non conta come memorizzato e non appare nel libro di incantesimi, perciò non può essere copiato, né si può crearne una pergamena. Questa conoscenza istintiva è sufficiente solo a lanciarlo.

Il mago può usare questa capacità fino a 3 volte, ma deve aspettare 1 minuto tra l'una e l'altra. Una volta terminati gli utilizzi, deve completare un riposo lungo prima di poterla usare di nuovo. Ogni volta che usa questa capacità, il mago non può lanciare incantesimi eccetto trucchetti fino alla fine del suo prossimo turno.

## Prime Impressioni

A partire dal 10° livello, il mago ha vantaggio sulla prima prova di abilità svolta per interagire socialmente con uno sconosciuto. Non può usare questa capacità contro creature immuni alla condizione Affascinato.

## Magie Durature

Dal 10° livello, quando una o più creature entro 13.5 m subiscono 10 o più danni da energia, il mago può usare la sua reazione per estrarre il potere residuo. Fino alla fine del suo prossimo turno, gli incantesimi da lui lanciati che infliggono danni di quel genere o includono quel tipo di energia nella descrizione sono considerati come lanciati con uno slot di 1 livello superiore.

Dopo aver potenziato un incantesimo con questa capacità, il mago non può lanciare incantesimi eccetto trucchetti fino alla fine del suo prossimo turno.

## Saldare i Legami

A partire dal 14° livello, il mago può rafforzare o cancellare il suo ricordo nella mente di una creatura visibile con cui intrattiene una conversazione lunga almeno 10 minuti. Il bersaglio effettua un tiro salvezza sul Carisma con la CD incantesimi del mago. Se fallisce, il mago decide se la creatura si dimenticherà di lui nel momento in cui non lo vedrà più o se ricorderà perfettamente il suo aspetto e ciò di cui hanno parlato. Se ha successo, la creatura diviene immune a questa capacità per un mese.

Il mago non può usare questa capacità contro creature immuni alla condizione Affascinato.

## Scindere i Legami

A partire dal 14° livello, il mago può rescindere il legame con la magia di una creatura che fallisca il tiro salvezza contro uno dei suoi incantesimi. Il bersaglio non può lanciare incantesimi, né beneficiare di oggetti magici e qualsiasi suo attacco magico diventa non magico, fino alla fine del suo prossimo turno. Il mago può usare questa capacità 3 volte prima di dover completare un riposo lungo.

Una volta usata questa capacità, il mago non può lanciare incantesimi eccetto trucchetti fino alla fine del suo prossimo turno.

**Libri di incantesimi senza letteratura.**
Come si può immaginare esiste una significativa discrepanza nell'usare un mago in un'ambientazione dove la scrittura non è comune. come si può risolverla?
Questo dipende dai singoli giocatori e GM, ma qui ci sono alcune idee.
Il mago possiede una conoscenza rudimentale delle rune, che non gli permette di incanalarne il potere, ma gli basta per concatenarle in frasi che ricama su un mantello, incide su pezzi di corteccia o sul suo bastone. Leggendole, ottiene una debolissima eco del loro vero potere.
Il mago dipinge elaborate rappresentazioni dei suoi incantesimi che ne simboleggiano gli effetti e lo aiutano a ricordare i gesti necessari a lanciarli.
Il mago crea feticci. Per ciascun incantesimo che conosce, crea un piccolo totem di pietra, piume e sangue (di solito il suo) e altri elementi importanti. Solo lui è in grado di comprenderne il senso e porta in una "borsa del sapiente".

# MONACO
## VIA DEL GLIMA

*Un bagliore, un istante: la prodezza di molti combattenti deriva dall'addestramento nelle arti marziali, ma il sentiero dei monaci già concede simili capacità. Adottando le tecniche del Glima, un monaco diventa maestro nel controllare i propri avversari, costringendoli una lotta serrata e torcendo loro braccia e gambe. Un monaco del glima domina lo scontro con movimenti rapidi, veloci difese e la sua forza superiore.*

### LAUSATOK

Al 3° livello, il monaco ottiene competenza nell'abilità Atletica. Inotre, può usare il proprio punteggio di Forza anziché di Destrezza, per calcolare la Classe Armatura usando la sua capacità di classe Difesa Senza Armatura.

### MANO SUL COLLO

Al 3° livello, il monaco del Glima diventa esperto nel combattimento ravvicinato. Le creature in Lotta con il monaco hanno svantaggio ai tiri per colpire.

Inoltre, ogni volta che il monaco entra in Lotta con un avversario, o questi sfugge alla sua presa, può spendere 1 punto ki per infliggere danno pari al suo dado d'Arti Marziali + il suo modificatore di Forza o Destrezza.

### LANCIO DISTRUTTIVO

A partire dal 6° livello, la maestria del monaco nelle prese gli permette di scagliare qualsiasi cosa abbia in mano. Come azione, il monaco può spendere 1 punto ki e usare come proiettile qualsiasi cosa abbia in mano che non sia ancorata a terra. L'oggetto o creatura deve essere di taglia Grande o inferiore.

Il monaco effettua un attacco a distanza con arma improvvisata, gittata di 3/9 m, che infligge danno pari al dado di Arti Marziali più il modificatore di Forza o Destrezza. Se scaglia una creatura, questa subisce lo stesso ammontare di danni, che l'attacco vada a segno o meno.

### PRESA DI FERRO

Dall'11° livello, se il monaco perde una prova contrapposta di lotta può spendere 2 punti ki per serrare nuovamente la presa. Se lo fa, subisce danni contundenti pari al suo livello più la differenza tra il risultato della sua prova e quella avversaria, ma vince automaticamente il tiro contrapposto. Il danno provocato da questa capacità non può essere prevenuto in alcun modo, perché il monaco sta deliberatamente aprendo la guardia per stringere la morsa.

### VITTORIA LAMPO

A partire dal 17° livello, il monaco è in grado di raggiungere senza sforzo la "vittoria", ossia atterrare l'avversario, senza nemmeno impegnarsi.

All'inizio di un round, il monaco può spendere 4 punti ki se è entro 1,5 m da un nemico. Se lo fa, effettua immediatamente una prova di lotta con vantaggio. Questa azione avviene all'inizio della sequenza di iniziativa, prima di chiunque altro. Il monaco agirà poi normalmente al suo conteggio di iniziativa.

Inoltre, il monaco può usare Lancio Distruttivo come azione bonus.

# PALADINO
## GIURAMENTO DEL PRESCELTO

*Fin dall'infanzia, un Prescelto sa di essere destinato a grandi battaglie. Forse la sua famiglia lo ha addestrato per diventare un eroico guerriero, oppure ode nella sua mente promesse di enormi ricompense. È stato scelto, questa verità è in grado di spingere lui e i suoi alleati a dare il meglio in battaglia. Un destino glorioso attende chi pronuncia questo giuramento!*

### DOGMI DEL PRESCELTO

***Cercare Onore nella Battaglia.*** Se una situazione può essere risolta con uno scontro onorevole tra fazione che riconoscono il reciproco valore, questa sarà la scelta del paladino. Verso chi non rispetta la sua autorità, il Prescelto sarà invece tirannico, sleale e impiegherà ogni stratagemma spregevole in combattimento.

***Sostenere la propria Posizione.*** Il Prescelto pretenderà di parlare se ritiene di essere nel giusto, ma ascolterà attentamente i saggi consigli altrui. Nessuna autorità può semplicemente rifiutare una sua richiesta, ma ogni giustificazione logica sarà ascoltata.

***Chiedere il Fiume, Riportare il Mare.*** Il Prescelto richiederà ogni aiuto possibile per la sua missione, ma restituirà sempre più di quanto domanda. Non dovrà mai essere avido, né ingrato.

### Incantesimi del Giuramento del Prescelto

| Lvl. Incant. | Incantesimi |
|---|---|
| 3° | *Comando, Eroismo* |
| 5° | *Estasiare, Vedere Invisibilità* |
| 9° | *Faro di Speranza, Scagliare Maledizione* |
| 13° | *Compulsione, Dominare Bestie* |
| 17° | *Blocca Mostri, Costrizione* |

### INCANALARE DIVINITÀ

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le seguenti opzioni di Incanalare Divinità.

***Equilibrio della Battaglia.*** Come azione, il Prescelto sceglie due creature entro 9 m, una alleata e una ostile. L'alleato aggiunge 1d4 al risultato di ogni tiro di attacco, mentre il nemico sottrae 1d4 da ogni tiro di attacco. Questi effetti durano 1 minuto. Il nemico ha diritto a un tiro Salvezza di Carisma al momento del lancio per negare gli effetti di questa capacità su di sé.

***Vigore Sovrannaturale.*** La presenza benedetta del Prescelto porta nuova forza ai suoi alleati. Quando usa Imposizione delle Mani, può spendere 10 punti di guarigione e un utilizzo di Incanalare Divinità per rimuovere un livello di affaticamento dal bersaglio. Non è possibile rimuovere più di un livello alla volta.

### AURA DI VALORE

A partire dal 7° livello, la semplice presenza del Prescelto ispira ed esalta gli alleati. Le creature alleate entro 6 m che effettuano con successo un tiro salvezza guadagnano vantaggio sul primo tiro di attacco o prova di abilità che effettueranno nel turno seguente.

Dal 18° livello, il raggio di questa capacità si estende a 12 m.

### BANCHETTO DI ODINO

A partire dal 7° livello, il Prescelto si nutre come se fosse già nel Valhalla. Ottiene il nutrimento di un pasto completo da un singolo boccale di birra o calice di vino.

### CORAGGIOSA RIPRESA

Dal 15° livello, il Prescelto può usare su di sé Imposizione delle Mani come reazione quando un attacco o un incantesimo lo riduce a 0 punti ferita.

### VALKYRIE / EINHERJAR

Dal 20° livello, si compie il destino del Prescelto! La sua eterna ricompensa gli viene concessa prima della morte ultima e può sedere al banchetto degli dei.

Il paladino non ha più bisogno di mangiare o bere per sopravvivere.

Come azione, si può trasformare in un emissario divino. I seguenti effetti durano 1 minuto.

- Non ha bisogno di respirare.
- È immune a qualsiasi incantesimo che richieda un tiro salvezza su Saggezza o Carisma.
- Se una creatura entro la sua Aura di Valore muore può, come reazione, teletrasportarsi nello spazio dove è caduta ed effettuare immediatamente un attacco d'arma o lanciare un incantesimo con tempo di lancio di un'azione o un'azione bonus.

# RANGER

## ARCHETIPO DEL BRANCO DI LUPI

*Emulare un Branco di Lupi significa diventare parte di qualcosa di più grande di sé. Un Ranger Lupo si affida ai propri alleati e crea loro delle opportunità per assicurarsi che il gruppo trionfi. Ogni ferita dei suoi amici lo fa ribollire di una rabbia che guida il suo istinto e lo spinge a dare il tutto per tutto in battaglia.*

### GUERRIERO DEL BRANCO

Al 3° livello, un ranger che sceglie questo archetipo ottiene le seguenti capacità:

- Quando colpisce una creatura con un attacco d'arma da mischia, il prossimo attacco di un alleato contro il medesimo bersaglio avrà vantaggio, purché effettuato entro l'inizio del turno seguente del ranger.
- Quando colpisce una creatura con un attacco d'arma a distanza o da lancio, il bersaglio ha svantaggio sugli attacchi di opportunità fino all'inizio del prossimo turno del ranger.
- Quando un nemico infligge danno a uno dei suoi alleati, il ranger può ululare come reazione. Se lo fa, infligge 1d6 danni psichici a quella creatura.

### LEADER DEL BRANCO

A partire dal 7° livello, il ranger apprende come guidare il branco. La sua abilità di orientarsi è eccezionale e impara ad anticipare le mosse dei suoi nemici.

Il ranger e i suoi alleati possono viaggiare velocemente e furtivamente, o velocemente e senza penalità alla percezione passiva.

Quando una creatura ostile si muove, il ranger o uno dei suoi alleati può spostarsi di 3 m come reazione. Per far muovere un alleato, sia esso che il ranger devono essere coscienti. Inoltre il ranger deve essere in grado di parlare o fare gesti e l'alleato di vederlo o sentirlo.

### COLPO REPENTINO

Dall'11° livello, ogni volta che il ranger uccide un avversario con un attacco d'arma, può immediatamente effettuare un ulteriore attacco con un'arma da mischia o da lancio.

### RESISTENZA DEL LUPO

A partire dal 15° livello, una volta per round durante il suo turno, il Ranger può spendere un dado vita per recuperare 1d8 + il suo modificatore di Costituzione punti ferita. Questa capacità non richiede un'azione o azione bonus.

# STREGONE
## ORIGINE JOTUNN

*La stirpe degli abitanti di Jotunheimr precede Odino stesso. Il loro gelido potere scorre attraverso gli dei, i mostri e anche gli uomini. L'eterna presenza di Ymir garantisce allo stregone abilità arcane, ricordandogli costantemente che il freddo, alla fine, attende tutti…*

### FIGLIO DI JOTUNHEIMR

Il freddo infinito è la fonte di potere dello stregone. Quando esso abusa di questo dono, il gelo si insinua nella sua carne.

Dal 1° livello, quando lo stregone esaurisce tutti gli slot incantesimo di un dato livello, il suo corpo si trasforma parzialmente in ghiaccio. Questo lo rinvigorisce, curando un numero di punti di ferita pari al livello degli slot appena esauriti più il suo livello e conferendogli il triplo di questo ammontare come punti ferita temporanei.

Quando è in questo stato, lo stregone ottiene alcuni benefici per 1 minuto:

- Resistenza contro i danni da freddo.
- Come azione, lo stregone può congelare con il tocco. Esegue un attacco con incantesimo da mischia; se colpisce infligge danni da freddo pari a 1d6 + il suo modificatore di Carisma + il livello dello slot incantesimo che ha causato la trasformazione.

Una volta utilizzato questo privilegio per uno specifico livello di incantesimi, lo stregone non potrà riutilizzarlo per quello stesso livello finché non avrà completato un riposo lungo.

Al 5° livello il tocco infligge 2d6 danni, 3d6 al 11° e 1d6 al 17°.

### PELLE DEL GELO INFINITO

A partire dal 6° livello, il sangue dello Stregone pulsa all'unisono con il Mondo dei suoi avi. Quando viene colpito da un attacco in mischia, può spendere la sua reazione e 2 Punti Stregoneria per congelare all'istante l'avversario che deve effettuare un tiro salvezza sulla Destrezza. Se fallisce diventa incapacitato, la sua velocità scende a 0 e non può aumentarla in alcun modo. Se lo supera, la sua velocità viene dimezzata. Questi effetti durano fino alla fine del suo prossimo turno.

### CUORE DI GHIACCIO

Con la crescita del potere dello Stregone, aumenta la sua connessione con gli avi. Il suo comportamento si fa più freddo, distante e maligno. Dal 14° livello, lo Stregone guadagna vantaggio sui tiri salvezza e sulle prove di abilità per resistere all'essere intimidito, affascinato o spaventato.

### OSSA DI YMIR

Il creato fu plasmato dalle ossa di Ymir, Gigante di Ghiaccio Primordiale, e il suo lignaggio scorre nelle profondità stesse dei Nove Mondi.

A partire dal 18° livello, lo stregone può spendere uno slot incantesimo come azione per creare intorno a sé un'area di freddo intenso con un raggio di mezzo miglio. La neve inizia a cadere coprendo tutto. Se usa questa capacità sotto terra o sott'acqua, la neve resta in superficie.

Tutte le creature che iniziano il turno entro 9 m dall stregone subiscono danni da freddo pari al livello dello slot consumato più il modificatore di Carisma dello stregone. Un tiro salvezza sulla Costituzione dimezza questo danno.

Fintanto che questa capacità è attiva, lo stregone può evocare un Elementale di Ghiaccio come azione. Il mostro compare in un'area libera entro 1,5 m, agisce al conteggio di iniziativa dello stregone e ne esegue comandi. È possibile evocare un numero massimo di elementali eguale allo slot usato per attivare Ossa di Ymir.

Tutti questi effetti durano 1 minuto, al termine del quale gli elementali evocati da questa capacità svaniscono e la neve inizia a sciogliersi a velocità normale.

Lo stregone non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

## ELEMENTALE DEL GHIACCIO

*Elementale Grande, Neutrale*

**Classe armatura** 17 (Armatura Naturale)

**Punti ferita** 126 (12d10 + 60)

**Velocità** 9 m, Scavare 9 m, Nuotare 9 m.

| FOR | DES | CON | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 (+5) | 8 (-1) | 20 (+5) | 5 (-3) | 10 (+0) | 5 (-3) |

**Vulnerabilità ai danni** Fuoco

**Resistenza ai danni** contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche

**Immunità ai danni** veleno

**Immunità alle Condizioni** fatica, paralizzato, pietrificato, avvelenato, privo di Sensi

**Sensi** scurovisione 18 m, percezione tellurica 36 m, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Terran

**Sfida** 5 (1,800 XP)

### AZIONI

***Multiattacco.*** L'elementale del ghiaccio effettua due attacchi di Schianto.

***Schianto.*** *Attacco d'arma in mischia:* +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti

# Warlock
## Patrono Ultraterreno: Portatore di Rovina

*Nidhoggr. Fenrir. Jormungandr. Nei profondi abissi dei Nove Mondi, mostri terribili attendono di scatenare l'apocalisse su uomini e dei. Un warlock che sceglie questo patto ha raggiunto, tramite sogni e ricerche profetiche, una di queste fiere e ha giurato di portare distruzione in nome dell'odio verso i viventi. Perché abbia accettato un simile patto solo lui lo sa ma, alla fine, anche i Mostri incontreranno il loro fato…*

### Incantesimi Ampliati del Portatore di Rovina

Il Portatore di Rovina consente al warlock di accedere ad una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

| Lvl. Incant. | Incantesimo |
|---|---|
| 1° | *Infliggi Ferite, Scudo* |
| 2° | *Alterare Se stesso, Ingrandire / Ridurre* |
| 3° | *Nube Maleodorante, Velocità* |
| 4° | *Pelle di Pietra, Tentacoli Neri* |
| 5° | *Guscio Anti-Vita, Nube Mortale* |

### Rancore

A partire dal 1° livello, il warlock assume un comportamento bestiale, la sua pelle è più robusta e reagisce furiosamente alle minacce. Se non indossa armature, la sua Classe Armatura è 13 + il suo modificatore di Destrezza. Inoltre, quando viene colpito in mischia, può scagliarsi sull'attaccante come reazione, infliggendo danni da forza pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1).

Al 5° livello, questi danni aumentano di 1d8, ed aumentano ancora all'11° e 17°.

### Eterno Livore

Il patrono ultraterreno disprezza chi non riesce a uccidere e dà al warlock il potere necessario. Al 1° livello, ogni volta che il warlock ottiene 1 su uno o più dadi di danno con un incantesimo o un trucchetto da warlock, recupera 1 punto ferita per ognuno di quei dadi.

A partire dal 3° livello, se il warlock sceglie il Patto della Lama questa capacità si estende all'arma del patto. Se sceglie il Patto della Catena, questa capacità si estende agli attacchi del famiglio. Inoltre, il famiglio guarisce tanti punti ferita quanti ne recupera il warlock tramite questa capacità.

### Implacabile

Guidato dalla profezia che il suo patrono rappresenta, il warlock non si arresta davanti ad alcun ostacolo. Dal 6° livello, gli attacchi di opportunità contro di lui subiscono svantaggio e può rialzarsi da prono consumando solo 1,5 m di movimento. Inoltre, nessuna causa magica può ridurre il suo movimento, sebbene possa ancora essere Trattenuto o Paralizzato.

### Ultimo Assalto

A partire dal 10° livello, il warlock, se ridotto a 0 punti ferita ma non ucciso sul colpo, può usare la sua reazione per lanciare un incantesimo o trucchetto da warlock, attaccare una volta con l'arma del patto o far effettuare un singolo attacco al famiglio. Il warlock non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

### Divoratore di Vita

A partire dal 14° livello, quando il Warlock colpisce una creatura con un attacco può divorarla. Il bersaglio viene magicamente rimpicciolito e assorbito all'interno del suo corpo. Finché è in questo stato, è Trattenuto ed Incapacitato.

All'inizio del suo turno, la creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Forza; se ha successo, viene espulsa dal corpo del Warlock nello spazio libero più vicino. Se fallisce, subisce 3d10 danni da acido mentre il suo corpo si dissolve lentamente.

Il corpo di una creatura viene uccisa in questo modo viene disintegrato, ma il Warlock può rigurgitare intatto qualsiasi oggetto indossato o trasportato da essa.

Il Warlock non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

## Warlock
### Patrono Ultraterreno: Le Norne

*Distanti e distaccate, le patrone di questo Warlock sono le tre donne che siedono al Pozzo del Destino e aspergono Yggdrasill perché non avvizzisca. Sebbene controllino il fato di tutti – uomini, mostri e Dei – non possono prevenire tutte le future catastrofi. Per questo sono pronte a suggellare patti, concedendo un filo del loro potere a un Warlock che compia la loro volontà.*

### Incantesimi Ampliati delle Norne

Le Norne consentono al warlock di accedere ad una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

| Lvl. Incant. | Incantesimo |
|---|---|
| 1° | *Benedire, Creare o Distruggere Acqua* |
| 2° | *Localizza Oggetto, Presagio* |
| 3° | *Anti-Individuazione, Chiaroveggenza* |
| 4° | *Divinazione, Localizza Creatura* |
| 5° | *Comunione, Visione del Vero* |

### Urðr, Verðandi e Skuld

Al 1° livello, le Norne instillano nel Warlock il potere di controllare il fato di chi lo circonda.

Quando una creatura visibile effettua un tiro per colpire, una prova di abilità o un tiro salvezza, il Warlock può usare la sua reazione per tirare 1d6 e sommare o sottrarre il risultato a quello del d20. Può usare questa capacità dopo il lancio del d20, ma prima di sapere se ha avuto successo.

Può influenzare una volta su un Umanoide, Non morto o Bestia; una volta un'Aberrazione, Gigante o Mostruosità; ed una volta un Celestiale, Drago, Elementale o Immondo.

Il Warlock recupera tutti gli utilizzi dopo un riposo breve o lungo.

### Argilla per i Deboli

A partire dal 6° livello, come le sue patrone preservano l'Albero dei Mondi, così il Warlock può preservare la sua vita e quella dei suoi alleati. Come azione, il Warlock tocca una creatura consenziente e rimuovere una delle seguenti condizioni: Accecato, Affascinato, Assordato, Avvelenato, Paralizzato o Pietrificato.

Il bersaglio diventa immune a quella condizione per 1 minuto.

Il Warlock non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo breve o lungo.

### Spezzare Gungnir

A partire dal 10° livello, se il Warlock viene colpito da un attacco a distanza, può effettuare un tiro per colpire a distanza con incantesimo. Se il suo risultato è superiore a quello dell'avversario, reindirizza l'attacco verso un altro bersaglio a sua scelta entro la gittata originale, usando il suo risultato come tiro per colpire. Una volta usata questa capacità con successo, il Warlock non può più utilizzarla per 1 minuto.

### Tessere il Proprio Fato

A partire dal 14° livello, il Warlock può ritirare uno qualsiasi dei suoi tiri di attacco, prove di abilità o tiri salvezza il cui risultato del d20 sia 3 o meno, ma dovrà accettare il secondo risultato anche se inferiore. Se il tiro originale era fatto con vantaggio o svantaggio, il Warlock può ritirare solo i d20 inferiori a 3.

# BACKGROUND

In questo capitolo si entra nel profondo degli animi dei personaggi, indagando da quale punto la loro storia ha origine: la sorgente delle motivazioni che li spingono a muoversi nel mondo, inseguendo uno scopo preciso, e gli ideali che li guidano attraverso il loro cammino.

Mentre la classe definisce il modo in cui i personaggi affrontano le sfide che il destino gli pone davanti e i clan la loro scelta di come muoversi, o non muoversi, all'interno della società e a chi legarsi, i Background mettono a fuoco il punto d'inizio della storia di un personaggio, le motivazioni che lo hanno spinto a diventare ciò che è e ciò che è stato prima di partire all'avventura in questo mondo stretto nella dura morsa del Fimbulvetr.

Su Midgardr un uomo viene giudicato in base alla sua forza, al suo rispetto delle Nove Virtù e alla sua classe sociale di appartenenza, per questo i Background sono pensati per rappresentare l'appartenenza del personaggio al sistema sociale della cultura norrena, basata sull'onore e sull'orgoglio dell'indipendenza.

A capo di ogni insediamento vi è lo Jarlr, titolo unico ed esclusivo con prerogative inferiori solo a quelle del Konungr (Re). Lo Jarlr governa sedendo a capo del Thing, assemblea di consiglieri locali eletti tra gli uomini liberi, come i Bhondi, Gothi, Hersir, Huscarl, Vaeringjar e Vikingar.

Ma non tutti gli uomini nascono uguali. Schiavi e reietti, Thrallr e Skògarmadhri occupano i gradini più bassi nella competitiva scala sociale di Midgardr.

Ogni uomo è mosso un fato superiore che viene scritto al momento della sua nascita, questo capitolo serve a definire questo primo passo, ma il resto del sentiero è nelle mani dei giocatori.

A quale glorioso fato condurrete i vostri personaggi?

# BONDHI

Questo termine designa un uomo in possesso di un piccolo appezzamento terriero da lui coltivato. In un territorio aspro e ostile, come la terre del Nord, possedere un fazzoletto di terra può essere alquanto complicato. Su Midgardr un uomo libero è parte di un organismo sociale complesso e regolato da leggi precise.

Terreni e animali sono la ricchezza di questi uomini, liberi di fronte alla legge e ricchi a sufficienza per potersi armare, così che, nel recente passato, si è formata, nella società Norrena, una classe di uomini liberi, competenti nell'uso delle armi. Il possesso di tali terreni è sufficiente al Bondhi per acquistare l'equipaggiamento necessario per andare in guerra. Maggiore è la ricchezza di un terreno, migliori sono gli equipaggiamenti per armare questi contadini guerrieri.

Essere Bondhi è una responsabilità sociale notevole oltre ad essere uno stile di vita arduo e regolato dal duro lavoro. Essere un Bondhi è motivo di grande orgoglio, e difenderà con ferocia la propria indipendenza e autonomia sia nel Thing che con le armi.

I Bondhi si riuniscono in Fridhr quando scendono in battaglia, cioè bande appartenenti alla stessa comunità o Thing, legati da rapporti di parentela.

Queste formazioni di guerrieri sono molto coese e combattiva, anche se inclini a gesta impulsive per la salvezza dei propri famigliari.

**Competenze:** Addestrare animali, Percezione

**Strumenti:** Strumenti da artigiano

**Equipaggiamento:** abiti comuni, uno strumento da artigiano a scelta, un bracciale ornato da una runa, un'arma semplice, un contenitore in terracotta, un sacchetto in pelle con 15 mo.

## PRIVILEGIO: UN FOCOLARE A CUI TORNARE

Quando un giocatore sceglie questo background per il proprio personaggio, scegle anche una località a Midgardr. In questo territorio il personaggio possiede un appezzamento terriero coltivabile con una casa e, a discrezione, una famiglia ad aspettarlo.

Il personaggio è considerato un membro di spicco della comunità di questa zona a cui ci si può puoi rivolgere in caso di necessità.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Essere un Bondhi è già di per sé motivo di orgoglio, l'indipendenza personale e potersi definire signore in casa propria sono traguardi da difendere, sia che siano stati conquistati con la prodezza in battaglia, sia con il duro lavoro e l'impegno. A volte però questo non è sufficiente e un Bondhi può aspirare a possedimenti maggiori e a cariche più prestigiose.

## BONDHI VARIANTE: HERSIR

Un Hersir è un membro di spicco della comunità; possiede sufficienti ricchezze e terreni da essere rispettato da un signore locale, Jarl o Konungr (Re) che sia, e farsi portavoce della sua comunità. avrà gli stessi diritti e doveri di un qualunque Bondhi, con l'onere di dover finanziare spedizioni militari e condurre i propri conterranei in battaglia. Il vantaggio di essere una figura così influente permette di avere voce in capitolo su molte questioni, specialmente nei confronti di signori troppo dispotici o troppo deboli. Inoltre i suoi beni gli consentono di essere uno dei guerrieri meglio armati dell'esercito.

## PRIVILEGIO VARIANTE: GRANDI POSSEDIMENTI

Oltre ai privilegi di "Un focolare a cui tornare", in quanto Hesir il tuo possedimento non si limita ad un'abitazione e ad un piccolo appezzamento coltivabile privato, ma il tuo grande terreno frutta guadagno per te e per la tua casa. Se scegli questa variante inizi il gioco con 5mo in più, inoltre il guadagno che ti porta la vendita dei prodotti della tua attività è di 2 mo al giorno, che puoi ritirare ogni volta che torni alla tua casa. Inoltre vieni considerato un membro di spicco all'interno della tua comunità, ma soldi, potere e influenza attirano sempre invidie e nemici: stando molto tempo lontano da casa c'è il rischio di trovare la tua proprietà usurpata e la tua famiglia scomparsa. E i signori locali a cui sei legato verranno certamente a chiedere favori e contributi.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Il suo posto è nella sua casa. |
| 2 | Le faccende degli Dei non lo interessano, deve guardare solo al suo lavoro. |
| 3 | Dopo le razzie che gli hanno permesso di ottenere la sua posizione, vuole solo stare lontano da ogni problema. |
| 4 | Le tradizioni sono importanti quanto il lavoro. |
| 5 | Crede che per ottenere qualsiasi cosa serva sacrificio, fatica ed impegno. |
| 6 | È un uomo tranquillo che rispetta chi è sopra di lui. |
| 7 | Gli mancano il ferro e il sangue delle battaglie. |
| 8 | Non ha mai lasciato casa sua e il mondo sembra troppo grande per lui. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Rispetto.** Rispetta le tradizioni e gli uomini lo devono rispettare. (Onorevole) |
| 2 | **Lavoro.** Nulla conta nella vita quanto il duro lavoro e godersi i suoi frutti. (Neutrale) |
| 3 | **Viaggio.** Casa resta ad aspettarlo, mentre il mondo fuori no. E lui vuole vederlo. (Caotico) |
| 4 | **Avidità.** Vuole sempre di più, non c'è limite a cui sottostare e riccorrerà ad ogni mezzo per superarlo. (Disonorevole) |
| 5 | **Dovere.** Tutti i suoi sforzi vanno per i suoi doveri, di padrone, di guerriero e di uomo. (Legale) |
| 6 | **Ambizione.** Aspira a diventare qualcosa di più di un proprietario terriero, un posto da Jarlr o la gloria degli Dei lo attendono! (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Ha un amico nei guai e deve salvarlo. |
| 2 | Deve difendere casa sua ad ogni costo. |
| 3 | Nasconde in casa sua qualcosa di importante, nessuno lo sospetta. |
| 4 | Ha giurato fedeltà e non verrà mai meno a questo giuramento. |
| 5 | Qualcuno trama affinché perda ciò che ha conquistato. |
| 6 | Guida gli altri con il suo comportamento ineccepibile. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | A volte si dimentica del suo tesoro più importante: casa sua. |
| 2 | Casa sua, a volte, sembra soffocarlo. |
| 3 | Non crede di meritare veramente ciò che è riuscito ad ottenere. |
| 4 | È disposto a rischiare tutto pur di ottenere ciò che vuole, anche i suoi cari. |
| 5 | È spaventato dal mondo fuori casa sua. |
| 6 | Un piccolo uomo non ha niente a che spartire con storie, leggende e Dei. |

# GOTHI

Le comunità del Nord hanno sempre vissuto in maniera naturale e spontanea la loro spiritualità. Sebbene non abbiano una vera fede sono consapevoli di far parte di un cosmo molto più vasto. I Nove Mondi, gli Aesir ed i Vanir, gli spiriti della natura e gli spettri dei defunti sono, per queste popolazioni, entità presenti e "tangibili" quanto la propria dimora. Per mediare con queste entità esistono i Gothar.

Un Gothi non è un sacerdote in senso stretto, né tantomeno una figura ascetica: è una persona comune che, con semplici rituali o preghiere, è l'anello di congiunzione tra la propria comunità ed il vasto universo che lo circonda. Le sue pratiche sono rivolte, per lo più, a risolvere i piccoli bisogni della quotidianità. Seminare un campo, costruire una casa, aiutare una gestante sono attività per le cui è richiesto l'occhio vigile di un Gothi, affinchè ogni cosa vada per il verso giusto.

**Competenze:** Asatru, Medicina

**Strumenti:** strumenti da erborista

**Equipaggiamento:** veste da cerimonia, strumenti da erborista, un talismano in pietra lucida con una runa, 5 pezzi di corteccia aromatica, un sacchetto in pelle con 15 mo.

## PRIVILEGIO: BUONI AUSPICI ED ACCOGLIENZA

In quanto Gothi, il personaggio sarà ben accetto in qualsiasi comunità che rispetti le tradizioni degli Antichi Dei. Sarà accolto nei saloni dello Jarlr o del capo villaggio, gli verrà offerto cibo e riparo per la notte in cambio di rituali di buon auspicio.

Questa accoglienza si estende anche a chi lo accompagna.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

I Gothi, sin da bambini, vengono educati da altri Gothi attraverso la tradizione orale al rispetto delle tradizioni.

Solitamente sono i secondogeniti di una famiglia a scegliere questa via, ma non è strettamente necessario, così come la classe sociale. Questo cammino è precluso solo a schiavi e rinnegati.

Queste figure hanno la responsabilità di tramandare le tradizioni, i riti e le cerimonie religiose alle generazioni future, mantenere viva la spiritualità della comunità. I difetti comuni in un Gothi sono l'eccessivo attaccamento alle antiche tradizioni e una lasciva infatuazione per le novità, completamente opposta alla sua formazione. Tipica tara dei Gothi è il trascurare i propri doveri o sfruttare a proprio vantaggio la posizione sociale.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | La vita del personaggio è una continua ricerca di una risposta da parte degli Dei. |
| 2 | Le faccende dei mortali non lo interessano. Il personaggio ricerca soltanto il sapere degli Dei. |
| 3 | Non esiste il caso, ogni cosa è guidata dal fato. |
| 4 | Prova una grande inquietudine verso il futuro che non abbandona mai i suoi pensieri. |
| 5 | Segue ostinatamente le antiche tradizioni e rimpiange i tempi andati. |
| 6 | Chi non rispetta le tradizioni non merita il suo rispetto. |
| 7 | Si affida agli Dei per ogni aspetto della sua vita. |
| 8 | Ha passato così tanto tempo da straniero, vagando da un villaggio all'altro, che non si trova più a suo agio nella vita della comunità. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Insegnamento.** Lo scopo della sua vita è formare le nuove generazioni sotto il segno degli Dei. (Onorevole) |
| 2 | **Conoscenza.** Ogni evento è un segno degli Dei e merita di essere studiato per comprenderne la natura. (Neutrale) |
| 3 | **Scoperta.** Le tradizioni e gli insegnamenti sono un punto di partenza da cui scoprire il mondo. (Caotico) |
| 4 | **Arricchimento.** Deve usare le sue conoscenze e la suaposizione per vivere nella maniera più agiata possibile. (Disonorevole) |
| 5 | **Tradizione.** La sua forza sta nelle antiche tradizioni, in quella conoscenza c'è tutto ciò che serve alla sua vita. (Legale) |
| 6 | **Aspirazione.** Guidato dalla sua conoscenza aspira a raggiungere gli Dei che guidano la sua vita. (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Deve portare a compimento la missione affidatagli dal suo mentore. |
| 2 | Un giorno, nel mondo, non esisteranno altri Dei al di fuori dei suoi. |
| 3 | Mette la sua comunità davanti a ogni altra cosa. |
| 4 | Ha avuto una visione degli Dei e vuole incontrarli di persona per chiedere spiegazioni. |
| 5 | L'unico tempio di cui si deve occupare è il suo corpo. |
| 6 | Vuole scoprire se ci sono Dei al di là del mare. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | Non accetta visioni del mondo diverse da quella narrate nelle tradizioni. |
| 2 | Ciò che accade nel mondo esterno mette in dubbio la mia fede negli Dei. |
| 3 | Teme che il suo stile di vita non sia sufficientemente onorevole da condurlo agli Dei. |
| 4 | È fin troppo incuriosito da ciò che non conosce. |
| 5 | A volte modifica i racconti dei miti o i risultati di una divinazione, per trarne un vantaggio personale. |
| 6 | Non crede di avere il rispetto e la considerazione che merita. |

# HUSCARL

Sentinelle, guardiani, custodi. Gli Huscarlar sono tutto questo, individui incaricati di un compito specifico e delicato. In passato il termine indicava generalmente un uomo che difendeva la propria abitazione, oggi, questo compito, non si limita solo alla dimora.

Un Huscarl può essere arruolato da chiunque possa permettersi i suoi servigi, per sorvegliare, a costo della vita, una casa o una persona, fungendo anche da guardia del corpo. Essere Huscarl è un grande onore ed è fonte di buoni compensi, ma è pur sempre un ruolo non scevro da rischi.

Si tratta di porre la protezione di un luogo o di una persona a discapito della propria incolumità, pena morte o esilio.

Può capitare che figure di prestigio come Jarl o Konungr assumano più Huscarlar per la difesa del proprio salone o per formare gruppi di combattenti d'élite da portare in battaglia.

Gli Huscarlar sono la via più "immacolata" che un uomo può intraprendere per ricoprirsi di fama e ricchezza durevole, ma è anche la più lunga.

**Competenze:** Intuizione, Investigare

**Equipaggiamento:** abiti comuni, divisa da Huscarl, un grosso mantello, un elmo decorato da una runa, un'arma da guerra, un sacchetto in pelle con 20 mo.

## PRIVILEGIO: COMPETENZE HUSCARL

Un Huscarl resta tale fino alla morte. Solo Huscarl disonorevoli o colpevoli di crimini tradiscono il patto di solidarietà che li lega.

Con questo background il personaggio può contare sull'appoggio di guardie Huscarl, anche di altre zone, se è in grado di dimostrare la sua appartenenza, salvo situazioni di aperta ostilità.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Un'occupazione onorevole, rispettabile con buoni guadagni ma ad alto rischio.

Essere un Huscarl significa responsabilità e integrità ma, a volte, è una posizione occupata per il potere o per dar sfogo al desiderio di sangue.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | È molto sospettoso nei confronti di chi non conosce. |
| 2 | Cerca di far risaltare il suo onore in ogni occasione. |
| 3 | Una volta conquistata la sua fiducia, non delude mai. |
| 4 | Non perde mai la concentrazione. |
| 5 | Fa ciò che fa solo per poter sfogarsi con violenza senza problemi. |
| 6 | Per lui contano molto di più le azioni delle parole. |
| 7 | Se può riposarsi lo fa, essendo molto pigro. |
| 8 | Essere una guardia non significa essere scontrosi, è molto simpatico e adora socializzare. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Giuramento.** Nulla su questa terra vale più del giuramento di un uomo. (Legale) |
| 2 | **Indipendenza.** Interviene solo quando lo reputa giusto. (Neutrale) |
| 3 | **Competizione.** Vive ogni situazione come una sfida che non può assolutamente perdere. (Caotico) |
| 4 | **Potere.** Adempie ai suoi doveri di guardia fin quando non si presenterà la giusta occasione per arrivare al potere. (Disonorevole) |
| 5 | **Protezione.** Chi ha la forza per difendersi deve prima difendere gli altri. (Onorevole) |
| 6 | **Agio.** Il suo è un mestiere onorevole ma pericoloso, se lo fa è per potersi godere le sue ricompense.(Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Un legame con una persona per lui molto importante, ma distante, lo attira lontano. |
| 2 | È qui perché vuole proteggere qualcuno in particolare. |
| 3 | Ha compiuto un gesto disonorevole che non dovrà mai essere scoperto. |
| 4 | Non ha legami né interessi verso le persone che deve proteggere. |
| 5 | Invidia molto un suo collega. |
| 6 | Ciò che deve proteggere davvero, deve ancora trovarlo. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | Tema di essersi accontentato scegliendo questa vita. |
| 2 | È stanco della sua vita da guardia. |
| 3 | Non ha mezze misure, tutto per lui è bianco o nero. |
| 4 | Si fida ciecamente di tutti quelli sopra di lui. |
| 5 | L'unico Dio che segue è il denaro. |
| 6 | Non crede di meritarsi il riposo con gli Aesir nel Valhalla. |

# JARLR

Le famiglie più antiche possono vantare di discendere da un antenato famoso, un eroe o addirittura una divinità, una sorta di aristocrazia che più che governare una regione la amministra. Non è raro che uno Jarlr venga eletto dal Thing. Sei il condottiero di un esercito regionale in battaglia, è scegli gli uomini migliori per il tuo seguito, regoli la distribuzione di ricchezze e privilegi tra i Norreni.

Esperto di legge oltre che di politica, sei tenuto a presenziare in qualità di giudice nei processi.

**Competenze:** Asatru, Storia

**Equipaggiamento:** vestiti pregiati, mantello ricamato, un anello prezioso con incisa una runa, una fibula con un simbolo riconducente al casato di appartenenza, un sacchetto in pelle con 25 mo.

## PRIVILEGIO: SANGUE DI EROE

Quando un giocatore sceglie questo background per il suo personaggio, sceglie anche una località di Midgardr. Nella località scelta il personaggio è considerato il capo. Lui, o la sua famiglia, possiedono la casa più grande del villaggio, che è anche il centro della vita sociale cittadina. La sua opinione è la più considerata, quasi fosse legge.

L'ardore dei suoi antichi antenati è stato tramandato nel suo sangue e lo eleva tra i più fieri degli uomini. A lui è dovuto il rispetto più grande e nessuno gli rifiuterà mai udienza od ospitalità, degne del nome che porta presso ogni suo pari.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Essere Jarlr significa avere grande onore e rispetto ma significa anche grandi aspettative. Sin da piccolo è cresciuto con i racconti eroici dei suoi antenati e ci si aspetta che egli sia degno del loro nome. Educato nelle tradizioni orali degli Dei e nelle leggi della sua terra, deve ricordarsi di non essere superiore agli altri uomini.

Per uno Jarlr il confine tra orgoglio e superbia rischia di essere molto sottile, così come il desiderio di diventare sempre più potente o aspirare a divenire re.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Crede che il suo retaggio valga da solo a fare di lui un grande uomo. |
| 2 | Sente che per lui è in serbo un grande destino. |
| 3 | Guarda tutti dall'alto verso il basso. |
| 4 | Si sente una persona comune e non rivela il suo retaggio se non è necessario. |
| 5 | Ritiene di avere sempre ragione. |
| 6 | Ogni momento è opportuno per narrare le imprese dei suoi antenati. |
| 7 | È insicuro nonostante sia stato educato per comandare. |
| 8 | Le responsabilità lo soffocano. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Eroe.** Così come i suoi antenati, deve vivere una vita degna di essere ricordata per le grandi gesta che ha compiuto. (Onorevole) |
| 2 | **Forza.** Il suo potere e la sua determinazione sono i pesi con cui giudicare la sua esistenza. (Neutrale) |
| 3 | **Piacere.** La vita va spremuta come un dolce frutto per ottenerne il più possibile. (Caotico) |
| 4 | **Dominio.** Il suo posto è più in alto rispetto agli altri uomini, per questo tutti dovranno servirlo. (Disonorevole) |
| 5 | **Giustizia.** È suo compito far rispettare le leggi nella sua terra nel modo più equo e giusto possibile. (Legale) |
| 6 | **Destino.** La mano del fato e degli Dei lo guida nel cammino alla gloria. (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Niente conta più della famiglia. |
| 2 | Ha un rivale che lo precede in ogni risultato sin dall'infanzia. |
| 3 | Sente che in qualche modo i suoi antenati lo guidano. |
| 4 | Una persona per lui molto importante è partita al di là del mare e non ha più fatto ritorno. |
| 5 | Ha un sacro compito affidatogli da un oracolo, che solo lui può portare a termine. |
| 6 | Il suo orgoglio è la sua gente. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | Quando gli viene dato torto passa rapidamente alla violenza. |
| 2 | Non crede di essere davvero all'altezza dei suoi antenati. |
| 3 | Davanti all'oro il suo senso di giustizia vacilla. |
| 4 | È molto volubile ai piaceri della carne e del vino. |
| 5 | Nonostante il suo retaggio è spesso goffo e inappropriato. |
| 6 | Dietro la maschera da uomo potente ce n'è uno debole e timoroso. |

# SKÒGARMADHR

Viene letteralmente definito “colui che vive nei boschi”, si tratta del destino peggiore che possa capitare ad un norreno. Gli sono stati espropriati i suoi beni, tolti tutti i diritti, è stato bandito dalla comunità e dalla famiglia.

Costretto a vivere nei boschi, deve costantemente guardarsi le spalle poichè su di lui pende una condanna a morte: chiunque lo incontri può e deve ucciderlo, restando impunito.

Vagabondo senza meta, il suo unico scopo è cercare di sopravvivere in qualche modo. Nessun rifugio, nessun diritto, solo stenti e una probabile morte violenta.

**Competenze:** Furtività, sopravvivenza

**Equipaggiamento:** Abiti da straccione, un bracciale da giuramento con una runa spezzato, un coltello di pietra, 5 mo.

## PRIVILEGIO: FALSA IDENTITÀ

Dopo essere riuscito a sopravvivere ai boschi e all’inverno, il personaggio si è spostato in una zona abbastanza lontana da far sì che nessuno conosca il suo nome o la sua storia, costruendosi una seconda identità fasulla, spacciandosi per un oracolo mendicante, uno schiavo liberato o l’unico sopravvissuto ad un’oscura tragedia.

Conosce altri Skògarmadhr come lui, dispersi in nascondigli sicuri nella profondità delle foreste di Midgardr.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Essere un Skògarmadhr è la più degradante e bassa delle condizioni umane. Nel passato del personaggio si celano atti terribili e disonorevoli che gli sono costati l’esilio dalla tua comunità.

Lo scopo di uno Skògarmadhr è principalmente quello di vedere l’alba del giorno dopo e arrangiarsi come può per sopravvivere.

Ma non tutti gli Skògarmadhr meritano il destino che si trovano ad affrontare, traditi o incastrati dai loro nemici possono cercare di riscattare il proprio nome, sebbene sia quasi impossibile.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Ormai fatica a relazionarsi ad un essere umano. |
| 2 | Non dà valore al denaro o al possesso, conta solo vivere. |
| 3 | Rimpiange i tempi in cui viveva nella società. |
| 4 | I suoi comportamenti assomigliano più a quelli di una bestia. |
| 5 | Non si fida di nessuno. |
| 6 | Non resiste ai piaceri del buon cibo e della carne. |
| 7 | Ha un portamento da persona onorevole, come è corretto che sia considerato nonostante la sua ingiusta condizione. |
| 8 | Non può permettersi nessuna distrazione, la sua attenzione è sempre al massimo. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Riscatto.** Non sa se sia impossibile o meno, ma vuole riconquistare l'onore proprio di un uomo. (Onorevole) |
| 2 | **Pace.** Le uniche cose a cui anela sono la pace e la tranquillità. (Neutrale) |
| 3 | **Follia.** Cacciato dal mondo degli uomini, vivrà nel mondo dei folli. (Caotico) |
| 4 | **Inganno.** Il suo passato resta nel passato, le conseguenze delle sue azioni resteranno impunite se riuscirà a ingannare perfino gli Dei. (Disonorevole) |
| 5 | **Tradizioni.** Vivere lontano dalla società non gli impedisce di continuare a vivere secondo i costumi e le usanze della sua gente. (Legale) |
| 6 | **Solitudine.** Non gli resta che vivere lontano dalle faccende di uomini e Dei e morire da solo.(Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Ha un contatto che lo aiuta nonostante la sua condizione. |
| 2 | Qualcuno nel villaggio sospetta di lui. |
| 3 | Alle calcagna ha un uomo che ha giurato di ucciderlo. |
| 4 | Nelle terre più remote c'è una comunità di persone come lui. |
| 5 | Si è fatto un amico che non sospetta minimamente del suo passato. |
| 6 | Non vuole rapporti di alcun tipo con qualsiasi essere umano. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | Nonostante ne cerchi il conforto, non regge l'alcol. |
| 2 | Rischia di tradirsi svelando la sua identità se provocato. |
| 3 | Non crede di meritare una morte onorevole. |
| 4 | Per riscattare il suo nome è disposto a tutto, anche a compiere atti disonorevoli. |
| 5 | Si sente continuamente braccato e non si fida di nessuno. |
| 6 | Ogni giorno un pezzo della sua mente cede alla follia. |

# THRALLR

La vita di un Thrallr è dura, la vita di uno schiavo, costretto a svolgere ogni mansione che il proprietario imponga. Sia per debito, per prigionia o per condanna da parte dell'assemblea, un Thrallr ha perso ogni diritto ed è legato alla volontà di un padrone.

Per sua fortuna i norreni non sono padroni spietati o crudeli: ad un Thrallr viene fornito cibo, vestiti e un tetto sopra la testa. Potrà affrancarsi con il duro loro lavoro o con atti di valore.

I norreni, ovunque vivano nelle terre del Nord, resteranno sempre un popolo pragmatico essere uno schiavo non è un fato così detestabile, a patto di non menzionare i sacrifici umani…

**Competenze:** Addestrare animali, intrattenere

**Equipaggiamento:** Abiti poveri, attrezzi da lavoro, runa incisa su di un pezzo di legno donata dal padrone, una ciotola in legno, 5 mo.

## PRIVILEGIO: PROTETTO DAL PADRONE

Il personaggio è considerato una proprietà del suo padrone e, come tale, ha un valore.

Può sempre contare sul supporto del suo padrone, capace di aiutarlo in caso di necessità anche dopo essersi riscattato con il lavoro o con le azioni.

Cibo e riparo per la notte non gli mancheranno mai presso la casa del suo padrone, a meno che non sia scappato o abbia compiuto gesta disonorevoli.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

La vita è dura per un Thrallr, che si deve accontentare di un pasto magro e di un tetto in cambio di tutto il sudore versato. L'essere lontani dalla propria casa e la sensazione di non avere potere sul proprio destino possono creare personalità forti e temprate.

Un Thrallr spesso cerca di riscattare la propria vita con il lavoro o compiendo imprese per il suo padrone, così come potrebbe cercare di liberarsi di lui. Libertà e indipendenza possono essere rimpianti, ma anche sogni ed obiettivi.

## THRALLR VARIANTE: SCHIAVO STRANIERO

Che il personaggio sia il bottino di una razzia al di là del mare, che sia arrivato tramite i mercati degli schiavi nel profondo sud o che sia stato sconfitto in battaglia e deportato come schiavo, poco cambia.

Un Thrallr si ritrova costretto a servire un padrone di un popolo molto diverso dal suo, in un ambiente quasi alieno, con regole, leggi e morale figlie di una cultura distante e, per lui, difficilmente comprensibile.

Se il giocatore decide che il background del suo personaggio da Thrallr sia dovuto ad uno di questi motivi, può scegliere il privilegio "Conoscenza Straniera" invece che "Protetto dal Padrone".

## PRIVILEGIO VARIANTE: CONOSCENZA STRANIERA

Se il personaggio ha il background Thrallr, può scegliere questo privilegio invece che "Protetto dal padrone".

La provenienza del personaggio da un paese straniero fa sì che la sua conoscenza di base del mondo sia molto diversa da quella dei norreni.

Il giocatore può richiedere al Game Master indicazioni e informazioni molto più precise riguardo al paese straniero da cui proviene il personaggio, oltre a disporre di vantaggio alle prove di Arcano, Religione o Storia che riguardano usanze di culture o paesi stranieri.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Nonostante sia uno schiavo non è mai sottomesso. |
| 2 | Dietro il suo viso affaticato dal lavoro si nascondono grandi ambizioni. |
| 3 | È una persona tranquilla che pensa solamente al suo dovere, ad avere cibo sufficiente e un tetto sulla testa. |
| 4 | Si mostra docile e gentile. |
| 5 | I suoi occhi nascondono una grande tristezza e desiderio di libertà. |
| 6 | Il suo modo di parlare è semplice e sintetico. |
| 7 | Non è a suo agio nelle situazioni sociali. |
| 8 | Apprezza le semplici gioie della vita. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Fedeltà.** Il suo non è solo un lavoro, ma un compito: servire fedelmente e al meglio delle mia possibilità per il bene del padrone. (Onorevole) |
| 2 | **Sopravvivenza.** Per continuare a vivere deve continuare a obbedire. (Neutrale) |
| 3 | **Avventura.** Vorrebbe tanto che le catene della monotonia della sua vita da schiavo si spezzassero per fargli vivere un'avventura. (Caotico) |
| 4 | **Fuga.** Ogni giorno potrebbe essere il giorno giusto per fuggire e ritrovare la libertà. (Disonorevole) |
| 5 | **Pazienza.** Gli sforzi di una vita onorevole e giusta vengono sempre ripagati. (Legale) |
| 6 | **Riscatto.** Con l'impegno e il duro lavoro riuscirà a riscattare la sua libertà. (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | Prova affetto solo verso le bestie. |
| 2 | Considera il suo padrone come un amico o un famigliare |
| 3 | Non dimenticherà mai la sua vera famiglia. |
| 4 | C'è un mistero legato alla sua vita precedente che fa di lui qualcosa di più che un semplice schiavo. |
| 5 | Trama qualcosa di disonorevole insieme ad altri servitori. |
| 6 | Ha molti amici, anche tra gli uomini liberi. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | A volte dimentica qual è il suo posto. |
| 2 | La sua volontà si piega troppo facilmente. |
| 3 | Dentro di sè cova sempre più rancore. |
| 4 | Per il denaro sarebbe disposto a qualunque cosa. |
| 5 | Le false promesse di libertà sono tranelli che lo inducono a fare cose sconvenienti. |
| 6 | È perseguitato dal fato avverso. |

# VAERINGI

Non tutti i Norreni sentono la necessità di cercare gloria attraversando il mare e combattendo. Il personaggio ha scelto di avventurarsi con le sue navi verso il continente, risalendo i fiumi per commerciare.

Ha stretto delle fratellanze, giurando sulla spada e promettendo di proteggere e di dividere i ricavi con i suoi confratelli. Esigenza e pragmaticità vogliono che chi intraprenda questi viaggi sia un combattente abile ed esperto, un astuto commerciante e un attento conoscitore della natura umana e delle culture esterne.

Alcuni gruppi di Vaeringjar si insediano lungo i fiumi e fondano nuovi regni dove il commercio fluviale è fonte di grandi ricchezze. Un lontano impero del continente sembra abbia istituito un corpo militare, fondando la Vaerengjalidh, la Guardia dei Vaeringjar.

L'Imperatore, nella sua corte di marmo e oro, ha ammirato il coraggio e la forza in battaglia dei Norreni che hanno risalito i fiumi ed ha offerto loro la possibilità di combattere come sue guardie del corpo.

Il salario è elevatissimo, allo stesso modo il prestigio di un simile onore, ed i Vaerengjar che tornano in patria dopo una spedizione della fratellanza del commercio o come veterani della Guardia hanno grande influenza sulla comunità.

Le stravaganze nel vestire, nei gusti del cibo e nel modo di parlare vengono loro perdonate.

**Competenze:** Intuizione, persuasione

**Strumenti:** Strumenti da artigiano

**Equipaggiamento:** Abiti comuni, una rudimentale bilancia portatile, un peso metallico per il commercio con una runa incisa, un piccolo gioiello di fattura straniera, un sacchetto in pelle con 15 mo.

## PRIVILEGIO: SACRO GIURAMENTO

Il giuramento sulla spada che ogni Vaeringjar stringe quando si unisce ad un gruppo mercantile è considerato sacro e più importante di qualsiasi altro vincolo su Midgardr.

Come Vaeringjar il personaggio troverà sempre un passaggio in nave o del lavoro per guadagnare qualche moneta. Potrà persino ricevere l'aiuto di altri Vaeringjar con i quali non sia in conflitto.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Il personaggio è indipendente, curioso e sveglio, non interessato al potere ma di certo all'oro, a volte fin troppo.

Non si sente nemmeno legato alla sua terra natia e ritiene che il mondo, specialmente al di là del mare, sia una terra di opportunità e guadagno.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Non riesce mai a stare fermo, deve essere sempre attivo e in movimento. |
| 2 | Il personaggio è sempre la sua scommessa vincente. |
| 3 | Valuta attentamente ogni situazione facendo l'elenco dei pro e dei contro. |
| 4 | Mostrare le sue ricchezze e i suoi successi fa parte del suo dovere. |
| 5 | Non si accontenta davvero mai. |
| 6 | Preferisce risolvere ogni situazione senza estrarre armi, se possibile. |
| 7 | Non conosce il significato di rimpianto e nostalgia. |
| 8 | La fortuna sorride gli astuti, come lui. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Perseveranza.** Anche dopo un fallimento, si rialza sempre e ricomincia il suo cammino. (Onorevole) |
| 2 | **Agio.** Questa via è solo un modo per vivere tranquillo e appagato, materialmente e non. (Neutrale) |
| 3 | **Scoperta.** Viaggia e commercia per scoprire ogni giorno cose nuove e affascinanti sul mondo esterno. (Caotico) |
| 4 | **Disonestà.** Fa di tutto pur di ricavare più del dovuto da ogni sua transazione, soprattutto usando l'inganno. (Disonorevole) |
| 5 | **Onore.** Fare bene il suo lavoro fa di lui un uomo onorevole che merita rispetto. (Legale) |
| 6 | **Premonizione.** A condurlo lungo i suoi viaggi è un sogno ricorrente che crede sia un messaggio degli Dei. (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | È leale a se stesso prima di tutto. |
| 2 | I suoi compagni sono i suoi fratelli. |
| 3 | Viaggia alla ricerca di una persona a lui cara e di cui ha perso le tracce. |
| 4 | Qualcuno vicino a lui vuole tradirlo. |
| 5 | Ha una missione segreta da portare a termine e i suoi viaggi fungono da copertura. |
| 6 | È partito perché non era più il benvenuto nella sua casa. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | I suoi occhi cadono su un obiettivo nuovo anche se non ha portato a termine quello vecchio. |
| 2 | Per un maggior profitto è disposto a chiudere un occhio o fare qualcosa di disonorevole. |
| 3 | Lascia alle spalle tutto un po' troppo facilmente. |
| 4 | Non resiste mai davanti ad una scommessa o ad una sfida. |
| 5 | È pervaso dalla smania di viaggiare continuamente. |
| 6 | Alcol e gioco d'azzardo sono il suo pane quotidiano. Spesso però gli va di traverso. |

# VIKINGR

*Fara i vikingu*: partire come vichingo, un'espressione in norreno che significa semplicemente indipendenza.

Pirati, avventurieri, saccheggiatori, marinai e mercenari: questo è un Vikingr. Tatuaggi vistosi e provocatori lungo braccia, collo e busto, abiti sgargianti o volutamente inquietanti, trucco intorno agli occhi e incisioni sui denti, il tutto per incutere timore nell0'avversario.

Saccheggiare e razziare è un modo semplice per diventare famoso e ricco, così come per elevarsi ad Einherjar e conquistare il proprio posto accanto agli dei.

Di conseguenza, è anche il modo più facile e rapido per morire. Il personaggio potrà tornare in patria solo se si dimostrerà uno dei più abili, più forti o più fortunati. La morte è una compagnia costante per un Vikingr, ma il gioco ne vale la candela: le incursioni sono uno strumento valido per acquisire influenza a livello politico. In un Thing la rilevanza di un individuo è data dai suoi possedimenti e dal suo prestigio; come Vikingr il tuo successo nelle razzie può determinare la tua influenza nelle e con l'aumentare del prestigio aumenta il numero di uomini pronti a seguirti.

Se le comunità di Bondhi si basano sul legame familiare anche sul campo di battaglia, per un Vikingr i legami sono stretti tramite il rito del Fòstbroedhralagr, il Giuramento della Fratellanza di Sangue.

Questa cerimonia rende gli uomini fratelli a livello spirituale. In tal modo sono stati recisi i precedenti legami e si è forgiato un nuovo vincolo, altrettanto forte e libero dai vincoli familiari, ulteriore motivo per cui i Vikingar sono temuti o invidiati in patria; nuovi legami con maggiore libertà e autonomia.

**Competenze:** Atletica, intimidire

**Strumenti:** Strumenti da navigazione

**Equipaggiamento:** Abiti vistosi, una pietra solare con una runa incisa (conta come uno strumento di navigazione), un'arma da guerra, una canula appuntita per tatuaggi, un sacchetto in pelle con 20 mo.

## PRIVILEGIO: FRATELLANZA DI SANGUE

Il patto di sangue che lega un Vikingr ai suoi compagni di razzie vale più di qualunque legame familiare.

Ognuno di loro metterà a rischio la sua vita pur di proteggere l'altro e garantirà loro tutto il suo aiuto, anche schierandosi contro chi dovrebbe essergli superiore. In quanto Vikingr la popolazione nutre nei confronti del personaggio un grande rispetto, oltre che timore.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Come Vikingr il personaggio è una persona risoluta, decisa, e convinta che la strada intrapresa sia la più diretta per la gloria e l'immortalità, degna di entrare nelle leggende. Combattente eccezionale, senza paura di morire, cedi spesso agli eccessi: violenza e morte ti accompagnano come amanti inseparabili.

| D8 | TRATTO CARATTERIALE |
|---|---|
| 1 | Vedere la morte in volto è la sensazione che più lo esalta e gli dona gioia. |
| 2 | È estremamente fedele alle tradizioni. |
| 3 | È instancabile e insaziabile. |
| 4 | Non parla quasi mai…con i vivi. |
| 5 | Vive ogni giorno come se fosse l'unico degno di essere vissuto. |
| 6 | Adora apparire unico e stravagante. |
| 7 | Nonostante le apparenze è un tipo riflessivo e strategico. |
| 8 | Ha una cura maniacale per il suo corpo, un tempio dedicato agli dei. |

| D6 | IDEALI |
|---|---|
| 1 | **Morte.** Vive, combatte e morirà con onore. (Onorevole) |
| 2 | **Ricchezza.** Le razzie sono una grande fonte di guadagno, rischia la vita per viverla al meglio (Neutrale) |
| 3 | **Sfida.** La sua vita è una continua sfida alla sorte e agli Dei, dovranno impegnarsi per porvi fine. (Caotico) |
| 4 | **Codardia.** Quando la situazione si mette male è il primo a fuggire, non rimane mai nessun testimone. (Disonorevole) |
| 5 | **Forza.** Le sconfitte inferte al nemico straniero sono una vittoria per tutta la comunità norrena. (Legale) |
| 6 | **Destino.** Questa vita fa parte del suo destino, combattendo scoprirà dove lo porterà. (Qualsiasi) |

| D6 | LEGAMI |
|---|---|
| 1 | La sua nave è la sua migliore amica. |
| 2 | I suoi compagni sono la sua vera famiglia. |
| 3 | Ha scoperto le indicazioni per un'enorme ricchezza al di là del mare. |
| 4 | Detesta chi sta sopra di lui nella catena di comando. |
| 5 | Ha un nemico tra le file dei suoi compagni. |
| 6 | Ha stretto un legame con un nemico durante una tregua. |

| D6 | DIFETTI |
|---|---|
| 1 | Non sa placare o moderare la sua furia. |
| 2 | Non ha rispetto per nessuno al di fuori di quello che viene dimostrato sul campo di battaglia. |
| 3 | La morte in realtà lo spaventa. |
| 4 | Non ha alcun rispetto per la sua incolumità. |
| 5 | Ha dei dubbi sugli Dei e le antiche tradizioni. |
| 6 | È tormentato da tutte le sofferenze che ha causato. |

# EQUIPAGGIAMENTO

## OGGETTI ESOTICI:

Durante la fase di creazione del Personaggio si consiglia di considerare gli Oggetti Esotici, non disponibili nel momento della creazione del personaggio ma ottenibili solo sui corpi di nemici stranieri o commerciando, al doppio del prezzo originale, con mercanti nelle grandi città.

### Armature

- Armatura Completa
- Corazza a Strisce

### Armi

- Alabarda
- Balestra a Mano
- Balestra Leggera
- Balestra Pesante
- Falcione
- Scimitarra
- Stocco

### Oggetti

- Cannocchiale
- Carta
- Clessidra
- Lanterna a Lente Sporgente
- Lanterna Schermabile
- Lente di Ingrandimento
- Libro
- Libro degli Incantesimi
- Pennino
- Quadrelli per Balestra

## ASCIA BARBUTA

Oltre agli oggetti inclusi nella tabella "Armi", si aggiungano l'ascia barbuta corta e l'ascia d'assalto alle Armi da Mischia da Guerra.

L'ascia barbuta corta ha un valore di 6 mo e pesa 1kg, infligge 1d6 danni taglienti e possiede le proprietà Accurata, Lancio (gittata 6/18) e Leggera.

L'ascia d'assalto ha un valore di 12 mo e pesa 2kg, infligge 1d8 danni taglienti e possiede la proprietà Accurata e Versatile (1d10).

# CIMELI DEI CLAN

I Cimeli dei Clan sono oggetti esclusivi che vengono fabbricati soltanto presso il Clan a cui fanno riferimento e possono essere ottenuti solo come ricompensa per aver compiuto grandi imprese o come segno di riconoscenza da parte di un Capoclan.

Possedere un Cimelio è un onore più unico che raro ed è sinonimo di grande valore.

## CORVI DI GHIACCIO: RAMO RUNICO

Ricavato da un frassino sacro ai Corvi di Ghiaccio, uno degli avatar di Yggdrasill su Midgardr, questo bastone è decorato con incisioni di nodi e rune ed ha incastonato un quarzo bianco in una delle estremità.

La sua incredibile resistenza fa sì che un Ramo Runico abbia le caratteristiche di un bastone ferrato, facendo disporre a chi lo impugna vantaggio alle prove di Saggezza (Asatru). Può essere inoltre usato come focus arcano o divino da un incantatore.

## FIGLI DI JOTUN: DENTE DI STREGA

Le estreme condizioni in cui i Figli di Jotun sono abituati a vivere hanno raffinato le loro capacità di adattamento e gli strumenti con cui cavarsela. Questo coltello dal manico in corno di renna ha le caratteristiche di un pugnale, ma la sua lama è di una lega speciale: un personaggio può adoperare questo coltello per accendere un fuoco, grazie alle scintille prodotte dalla lama se sfregata, anche in condizioni impervie.

In un inserto di osso sull'estremità del manico ha un piccolo sonaglio, che la leggenda vuola serva a mantenere lontani gli spiriti maligni mentre si consuma il proprio pranzo.

Un personaggio che lo possiede dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza).

## GJALLARHORN: CORNO FRAGOROSO

Il Corno Fragoroso è uno splendido corno da battaglia ricavato da una selezione pregiata di bovini dalle lunghe corna allevati dalla famiglia reale del Danevirke, finemente decorato dagli artigiani Gjallarhiorn.

Come simbolo del clan Gjallarhorn conferisce vantaggio a chi ne è in possesso alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per scambi commerciali.

Una volta suonato riecheggia fino a circa 3 chilometri di distanza e conferisce a chi lo ha suonato e ai suoi alleati in grado di sentirlo vantaggio ai Tiri Salvezza contro effetti di paura per 1 minuto.

## LUPI DELL'OMBRA: OMBRA DELLE FRONDE

Le tattiche di battaglia coordinate dei Lupi dell'Ombra danno il loro meglio nell'ambiente boschivo, dove riescono a mimetizzarsi nella vegetazione per sferrare micidiali attacchi a sorpresa.

I loro guerrieri più arditi vengono equipaggiati con questi scudi di legno, leggeri ma molto resistenti, ricoperti da un intreccio di foglie sempreverdi per garantire la massima mimetizzazione possibile.

Un personaggio che imbraccia uno scudo Ombra delle Fronde dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi nella vegetazione o tra la boscaglia, oltre ad avere il bonus di armatura di uno scudo.

## Occhio di Odino: Spada Ulfberht

I fabbri del clan dell'Occhio di Odino sono famosi per la loro abilità nel forgiare, oltre ad aver a disposizione il miglior acciaio di tutta Midgardr per armare il loro formidabile esercito.

La loro opera maestra è la Spada Ulfberht, una spada lunga, molto affilata destinata ai migliori guerrieri.

La nomea che le armi di fattura comune rischiano di spezzarsi contro questa prodigiosa lama scoraggia molti guerrieri anche solo al confrontarsi col portatore.

Incarnando il potere degli Occhi di Odino un personaggio che mostra questa spada dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) contro gli altri abitanti di Midgardr.

## Orsi Guerrieri: Artiglio della Montagna

Gli Orsi Guerrieri non hanno mai avuto particolare interesse nelle arti della forgia e credono che la Montagna che venerano come una divinità li abbia favoriti facendo scoprire loro il suo cuore: una vena di una roccia fredda molto resistente che gli Orsi Guerrieri hanno imparato a plasmare nel capo di poderosi martelli da guerra a due mani, consegnati nelle mani dei loro guerrieri più forti a simboleggiare la potenza e il legame con la Montagna.

Un Martello Artiglio della Montagna conta come un maglio e il suo portatore dispone di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per rompere o sfondare un oggetto. Inoltre quando un personaggio ottiene 20 naturale dal lancio di un dado di un tiro per colpire contro un avversario dotato di scudo, il giocatore può scegliere di rompere lo scudo invece che infliggere i normali danni derivati dall'attacco.