

Horns of the North

di Fabrizio Corselli



CHIMERA E

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Horns of the North

Supplemento per AD&D[®]

INDICE

Introduzione	3
Sezione I - Background	5
Sezione II - Caratteristiche dei Corni del Nord	12
Sezione III - I Corni del Nord	14
Sezione IV - Kits	54

Autore:

Fabrizio Corselli

Illustrazione di copertina:

Vedi riquadro

Illustrazioni nel testo:

Vedi riquadro

*Impaginazione e realizzazione file PDF
a cura del Chimerae Hobby Group*

AD&D[®] e ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS[®]

sono marchi registrati di proprietà della
Wizards of the Coast Inc., una controllata
Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON
intende costituire una infrazione o una
pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto
dalle leggi sul diritto di autore. E'
proibita qualsiasi riproduzione o altro
uso non autorizzato del materiale o delle
illustrazioni ivi contenute, se effettuata
senza il permesso scritto del Chimerae
Hobby Group.

© 2014 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHASRN - 1ª Edizione - Giugno 2014

Elenco delle illustrazioni:

In copertina: Viking Ship At Sea Amazing Ships Wallpaper • p. 3: Vikings • p. 6: The Chariot of the Sun, W.G. Collingwood, 1908 • p. 10: Snake filled viking rune stone (Photo Credit: Kevin Schafer/CORBIS) • p. 14: Banquet in Hall Heorot • p. 18: The Funeral of a Viking, Frank Dicksee, 1893 • p. 23: Carved viking runes • p. 29: Picture of Norsemen • p. 35: Animal-head post from the Oseberg Ship • p. 41. Norsemen, The Story of Russia, R. Van Bergen, 1905 • p. 47: Runes (part.) • p. 51: Loki taunts Bragi, W.G. Collingwood, 1908 • p. 56: The Viking shieldmaiden Lagertha, M.M. Williams, 1913 • p. 61: Death of a viking warrior, Charles Ernest Butler, 1909 • p. 65: Olav Tryggvasons saga, Heimskringla, Christian Krohg, 1899 • p. 71: The Battle of Svolder, O. Sinding, 1883-4 ca. • Quarta di copertina: Engraved and painted drinking horn, Vassil •



Introduzione

Il modulo

Questo supplemento non rappresenta una raccolta di semplici oggetti quali i corni, ma permette al DM di introdurre il giocatore alla scoperta di un nuovo modo per creare una campagna avvincente e piena di sfide.

Il lettore si addentererà all'interno di un background corposo e denso di dettagli, spaziando dalla descrizione dei corni alle referenze di vario tipo presenti nei diversi box colorati: nuove città, nuove armi, creature e mostri, leghe metalliche e molte regole opzionali con le quali il DM potrà creare la propria campagna su misura.

Note sui manuali TSR richiesti

Il DM deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2a.Edizione**: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questo modulo.

In quanto modulo non commerciale, si fa riferimento anche ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata.

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo giallo, contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni utili su poteri speciali, suggerimenti e varianti d'alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Dungeon Master.

Horns of the North segue la stessa impostazione dei precedenti moduli del *Chimerae Hobby Group* ai quali essa è correlata, adottando il medesimo sistema di "Opzioni" (da non confondere col sistema *Option*),

così dando maggiore completezza e spessore al supplemento ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori e DM novizi.

Per giocare questo modulo è caldamente consigliato l'uso del manuale "H1 - Vikings - 9322".

Altri compendi e appendici

Per giocare questo modulo, si consiglia inoltre l'uso di alcuni manuali della TSR.

- 1) *Complete Bard's Handbook*. Soprattutto per il rafforzamento del kit dello Skald e per la gestione della componente musicale del corno.
- 2) *Complete Elves' Handbook*. Per l'uso del kit dell'Arciere Tevarrin e Tevardrin.
- 3) *Council of Wyrms Setting*. Per la gestione dei draghi dei Regni del Nord e dei loro difensori.
- 4) *Complete Dwarves' Handbook*. Per la gestione dei nani dei Regni del Nord e, in particolar modo, per il kit del Battlerager.
- 5) *Of ships and the sea, Dungeon Master Guide, 2170*. Per la gestione delle navi adrimar.



Saga dei Regni del Nord e Horns of the North

Il manuale qui presentato prende ampiamente spunto dall'opera letteraria di Fabrizio Corselli, "Il Portatore di Corni - Saga dei Regni del Nord", a cura de "La Mela Avvelenata Bookpress". Un poema dark fantasy a carattere epico che trae ampia ispirazione dalle saghe islandesi e dai miti norreni, rielaborandone il linguaggio poetico e il relativo background in maniera autonoma.

Pertanto il DM potrà prendere spunti dall'opera, consultando oltremodo l'appendice alla fine del poema, in modo da costruire una campagna di ampio respiro, creando anche, a proprio uso e consumo, le statistiche dei diversi elementi presenti (per esempio, Sterenbjorn, la spada in *gelido argento* di Elagreine, la Vergine dello Scudo, così come le creature delle Hykgar, e altro ancora).

Link

<http://www.lamelavvelenata.com/product/il-portatore-di-corni-saga-dei-regni-del-nord-fabrizio-corselli/>



Sezione I

Background

I Corni del Nord

Fra tutti quanti gli oggetti di grande valore e potere, di sicuro i corni rivestono un importante ruolo nei Regni del Nord. Essi non sono soltanto strumenti di distruzione o, al contrario, mezzi attraverso i quali la volontà divina si perpetua nel tempo, e così anche quella draconica, figura di spicco di quelle zone, ma simboli di equilibrio e di sintesi fra i diversi saperi. La conoscenza delle rune del Nord incontra il sapere millenario dei draghi.

La maggior parte dei corni presenti è stata costruita dalla razza draconica, insieme alla collaborazione dell'uomo, altri nella diretta figura dell'adinarrak, il fabbro-guerriero, e della razza nanica. Ben pochi quelli costruiti in collaborazione con gli elfi, a causa del loro carattere reclusivo e del loro corpo esile, non idoneo a sopportare il soffio del drago quale mantice singolare. Un'intesa che ha permesso la nascita di non semplici "ninnoli" ma di portentose creazioni ai limiti dello straordinario. Soprattutto dalle creature draconiche, i fabbri più valenti hanno imparato a modellare e controllare il soffio, innervando nell'oggetto di destinazione una grossa quantità di energia elementale.

Nei Regni del Nord, così come anche nell'Ovest, soltanto due tipologie di corni sono ben note, e di ognuna bisogna farne una dovuta distinzione: i berenhollern, i corni da guerra, e i drakahollern, i corni del drago.

I Berenhollern

Questi corni sono noti per le proprie caratteristiche legate alla guerra, finanche

capaci di nutrirsi dell'ira combattiva e dello spirito guerriero degli eroi più valorosi, o addirittura di modificare le sorti di un evento o di un combattimento. Forgiati attraverso il soffio dei draghi, la loro struttura risulta essere altamente resistente, assicurando al proprio possessore non solo una lunga longevità ma anche efficienza. Un berenhollern, nelle mani di un guerriero esperto, diventa una potentissima arma oltre ogni immaginazione.

Impiegati il più delle volte in battaglia, questi corni hanno decretato la vittoria o la sconfitta del nemico al pari di sacre divinità che scelgono il più meritevole sul campo perché i giusti onori gli vengano tributati, e perché il suo corpo non bruci su una pira inesausta, all'attenzione degli amici e dei parenti. Alcuni di questi corni sono intimamente connessi alla classe dei guerrieri berserker.

Nel tempo l'esito di alcune guerre, anche fra le più importanti, è stato deciso attraverso l'impiego dei berenhollern, stabilendo la vittoria di una fazione e l'annientamento dell'altra. Troppo spesso però l'uso di tali strumenti di morte ha influenzato l'interazione fra il divino e il mortale, rimanendo sulla terra, in maniera pernicioso, il prodotto di tale potere. Il riferimento è all'impiego che fu fatto del Corno di Hymblas, dio della guerra, presso la battaglia di Edrasenghir. Il suo possessore perse il controllo delle cavalcature evocate, rimanendo esse per molto tempo sul piano, anche oltre la battaglia, mietendo vittime, cibandosi dei cadaveri dei guerrieri e distruggendo interi villaggi. Uno dei capitoli più amari e sconvolgenti della storia dei Regni del Nord, che tuttora si alimenta nella coscienza dei propri abitanti al pari di un incubo. Un monito per coloro che irrispettosi si avvicinano a tali oggetti,

dimenticando la loro “mistica” provenienza.

Caratteristiche generali

I berenhollern non sono considerati artefatti, ma alla pari irradiano una forte aura, riscontrabile attraverso una *Individuazione del Magico*. Nel loro caso, tale emanazione può essere percepita soltanto da una classe guerriera. Molti dei corni da guerra non possiedono un allineamento specifico, attenendo il più delle volte al tipo di effetto o creatura correlata (per esempio, nel caso del corno di Hymlas, il legame è connaturato all'allineamento delle due cavalcature evocabili, destando oltremodo molta confusione nella sua lettura).

L'incantesimo *Individuazione dell'allineamento* darà il più delle volte esito negativo o, in certi casi, la commistione di più frange sensoriali.

I berenhollern ricevono un bonus di +1 sui TS strutturali (ogni corno ha poi, in base alla sua origine ed essenza, un bonus diverso nei confronti di situazioni specifiche; per esempio, il Corno di Juggernaut ha un +3 sui TS contro energia magica).



I Drakahollern

A differenza dei precedenti, i drakahollern sono stati costruiti per

servire i draghi, per aiutarli nei propri piani e assecondare così le proprie voluttà di conquista. Ma è anche vero che, draghi buoni come quelli d'argento e di bronzo, hanno saputo produrre nel tempo oggetti d'inestimabile valore a vantaggio della razza che più adorano o verso la quale provano grande interesse, come quella degli uomini. Dopo il grande periodo di splendore artistico e tecnologico, conosciuto come L'Era della Forgia, in cui fabbri di varie razze e draghi cooperavano per una causa comune, le stesse creature antiche portarono avanti profonde sperimentazioni sulla magia e sui materiali che ne avrebbero accolto il relativo potere. Particolare attenzione ebbero i corni, quali forme deputate a fondere la dimensione dell'incanto musicale con quello della magia. Un prodotto singolare che, misto al sapere delle rune a opera delle razze del Nord, avrebbe cambiato il destino di molti.

I drakahollern svolgono le funzioni più disparate, dalla cura e rigenerazione all'accrescimento del sapere. Alcune intese fra uomini, nani e draghi hanno anche dato alla luce corni capaci di contrastare le stesse creature draconiche, divenendo merce rarissima e fortemente agognata. Soprattutto nel periodo che seguì l'Era della Forgia, dove la sete di conquista e l'avidità ebbero la meglio sui propositi di alleanza e pace che la caratterizzarono precedentemente. Nelle mani di uno sterminatore di draghi un siffatto costrutto diventerebbe uno strumento di devastazione.

Questi corni sono molto più pregiati e sofisticati a livello strutturale dei berenhollern, ma anche più resistenti, annoverando fra i diversi materiali il dralyk: una lega di origine draconica, leggera, resistente e soprattutto suscettibile alle emanazioni magiche. Un ottimo contenitore per le diverse energie

elementali che vi vengono innestate, capace di contenere anche le forti fluttuazioni del soffio magico.

Caratteristiche generali

I drakahollern non sono considerati artefatti, ma al pari di essi irradiano una forte aura legata al drago di appartenenza, riscontrabile attraverso una *Individuazione del Magico*. Tale emanazione può essere percepita, in particolar modo, da coloro che sono legati alla sfera draconica, e ne possono percepire l'essenza sotto forma di déjà vu, visioni o ricordi (vedi scheda specifica di ogni singolo corno). Molti dei drakahollern non possiedono un allineamento specifico, attenendo il più delle volte al tipo di creatura correlata (per esempio, nel caso del Corno dell'Ombra, l'allineamento è *Caotico Malvagio*, così come il Dragonhorn darà al momento della lettura un allineamento *Legale Malvagio*; questo però non significa che il corno non possa essere usato da PG con altri allineamenti, essendo le direttive del costruito ben diverse. I corni sono stati costruiti in tempo di alleanza, impiegati indistintamente anche da razze contrarie alle cause dei draghi).

L'incantesimo *Individuazione dell'allineamento* seguirà il normale funzionamento, e attiverà automaticamente un ricordo.

I drakahollern ricevono un bonus di +2 sui TS strutturali (ogni corno ha poi, in base alla sua origine ed essenza, un bonus diverso nei confronti di situazioni specifiche; per esempio, il Corno di Bjornwald ha un +3 sui TS contro l'energia elementale di cui è intriso: fuoco magico, ghiaccio magico, elettricità...).

Tutti i drakahollern ricevono sui TS strutturali un bonus base di +3 contro

Soffio, e di +5 contro il soffio specifico del drago di appartenenza (per esempio, il *Corno dell'Inverno* riceve un bonus di +5 contro i soffi di ghiaccio derivanti da un drago bianco, un drago d'argento e così via).

[Opzione Soffio] Il DM può decidere di estendere il bonus anche al possessore finché indossato il corno o impiegato dinamicamente per contrastarlo (dichiarando l'azione di contrasto prima del tiro di iniziativa). Oltre al bonus, l'effetto può essere anche quello di elusione sulla falsariga della regola degli *sterminatori di draghi* (qui inteso come resistenza. *Breath Weapon Defense*: se il TS contro Soffio ha successo, il danno viene negato. Se fallisce, invece sarà dimezzato).

Il dralyk

Grazie ai rapporti diplomatici con alcune fazioni draconiche, i popoli dei Regni del Nord, ma non solo, poterono condividere con tali creature oltre al sapere anche gran parte della loro nuova tecnologia e relativi manufatti. Da qui, anche l'estensione di alcune conoscenze sulla lavorazione del metallo, sulle sue proprietà intrinseche, sul modo di infondere magia a un materiale apparentemente inerte. Ciò si riflette nel diretto impiego della nuova lega del dralyk, di cui furono soprattutto protagoniste le armi. Alcuni guerrieri dei Regni del Nord hanno il privilegio di utilizzare i propri strumenti di morte con una siffatta tempra.

La scoperta del dralyk ha aperto ai fabbri umani, nanici ed elfici nuove frontiere tecnologiche, approfondendo il rapporto fra energia elementale e relativo materiale di contenimento, soprattutto quando tale energia deriva dal soffio di un drago. Gli adinarrak più valenti, per

esempio, hanno imparato a impiegare il canto per modellare non solo lo stesso soffio ma anche la stessa lega, rendendola più malleabile e suscettibile alle sorgenti magiche esterne. Il corno adotta la medesima componente acustica e ne amplifica l'essenza mistica.

Il dralyk è diventato nel tempo difficile da reperire, e i draghi più accorti hanno ben saputo celarlo a occhi indiscreti, divenendo rara merce di scambio. Viceversa, un drago elargirebbe volentieri un piccolo favore in cambio di tale lega o di un oggetto di tale fattura.

Ciò che invece ha reso straordinario questo periodo è stata la capacità lavorativa di alcune razze nell'usare materiali diversi come l'avorio draconico e il dralyk, producendo corni di pregiato valore e mistico potere. Una conoscenza che un fabbro ben esperto tiene per sé. Non sono stati pochi i casi in cui i draghi più malevoli hanno tentato di estorcerla con la forza, ricorrendo anche alla tortura quale mezzo persuasivo. Dopo il dralyk, l'avorio draconico è il materiale più pregiato per la costruzione di un corno magico.

Caratteristiche generali

Modificatore per le armi: -1 categoria di danno+1 (pertanto una spada lunga farà 1d8+1 / 1d10+1). *TS strutturali:* +1, e +3 contro la categoria specifica in relazione al drago d'appartenenza. *Modificatore alla CA:* -2. *Modificatore ai PF strutturali:* +10.

I nani

In assoluto, i nani sono annoverati fra i più grandi fabbri di tutti i Regni del Nord, e quelli che, per creatività e genio, sono osannati da tutti i guerrieri per la

loro perizia nella costruzione dei corni da guerra.

I più famosi, se non leggendari, sono i nani che abitano le strutture della città di Esequin, la Città dei Fabbri. Depositari d'una scienza millenaria, tramandata da padre in figlio, e affinata con l'intervento di molti draghi alleati. Grazie alla loro robustezza e resistenza fisica, i nani di Esequin sarebbero gli unici a lavorare la lega dell'Envion, attraverso il soffio dei draghi di fuoco che qui vi abitano.

I corni costruiti dai nani sono caratterizzati da una forte resistenza e solidità strutturale, tali da resistere perfino alla pressione esercitata dal piede di un gigante.

Caratteristiche

I nani ottengono un +1 di bonus sull'uso di un berenhollern forgiato dalla propria razza. Inoltre i corni forgiati dai nani ottengono un bonus sul TS strutturale contro Rottura pari al bonus conferito sulla resistenza al magico di chi l'ha forgiato. Per esempio, un nano che possiede Cos 16 ottiene sulla resistenza un bonus di +4. Il medesimo si applica al tiro strutturale del corno. Se invece il possessore del corno è un nano, e possiede la capacità *Resistenza*, questi può applicare il suo valore all'oggetto in questione (al posto del TS).

Envion - Lega del fuoco

L'Envion è una particolarissima lega creata dai draghi del fuoco, molto resistente e suscettibile agli incantesimi soprattutto del relativo elemento. Anche in questo caso, viene impiegato il soffio

dei draghi della città di Esequin qual mirabile mantice.

Modificatori strutturali dell'evion in relazione a un'arma: nessuno - *Proprietà magiche (Plus):* +1 (valido solo per l'eleggibilità a colpire) - +2 sui TS strutturali contro Soffio Magico e Fuoco magico - *Ardore:* se sul tiro per colpire viene realizzato un 19 o 20 naturale, la lama o la punta dell'arma s'infiammerà magicamente (causando un danno aggiuntivo di +1d6 da fuoco; T.S: ½, arrotondato per difetto). La durata dello stato elementale è di 1 turno per lo scarto di successo.

Tiro per la lavorazione: Fabbricare (-5).

Gli elfi

Rispetto ai nani, gli elfi sono molto più legati ai drakahollern per la loro attitudine all'incanto e alla magia. I loro prodotti sono molto più raffinati, e rivelano uno stile impeccabile, a confronto con la primordialità e l'asprezza caratteriale dei "pelle di pietra".

I fabbri elfici più talentuosi preferiscono lavorare presso le tane del drago col quale sono in contatto o col quale hanno stretto una particolare alleanza; in via generale, desiderano lavorare lontano dal fragore delle città affollate, ritrovando presso le foreste o le montagne più inaccessibili la propria fucina ideale.

Gli elfi sono inoltre noti per la lavorazione di un particolarissimo metallo detto "Dracolympa", dalle portentose capacità rigenerative.

I corni costruiti dagli elfi sono dotati di potenti incanti e soprattutto possiedono formidabili attitudini alle metamagie. Un tipico esempio ne è il Cornoluna.

Caratteristiche

Gli elfi ottengono un +1 di bonus sull'uso di un drakahollern forgiato dalla propria razza. Inoltre i corni forgiati dagli elfi ottengono un bonus di +2 sul TS strutturale contro Ghiaccio o Fuoco magici.

Draco Lympha

Un tipo di metallo molto particolare, durante la lavorazione del quale viene impiegato oltre al soffio anche una parte della linfa di un drago fatato o di alcune piante molto rare. Ciò rende l'arma molto resistente e suscettibile alla magia. Soprattutto i corni risultano molto robusti e capaci di rigenerarsi.

Modificatori strutturali del Draco Lympha in relazione a un'arma: nessuna - *Proprietà magiche (Plus):* +1 (valido solo per l'eleggibilità a colpire) - +3 sui TS strutturali contro Soffio Magico - *Rigenerazione:* la parte interessata se riunita alla struttura centrale rigenererà al pari di una ferita in 5d8 turni. Vi sarà un'integrazione di +2d8 turni per ogni frammento riunito. Pertanto la lama di una spada rotta in tre parti, una volta riavvicinate, concluderà il processo di rigenerazione in 11d8 turni. I frammenti devono essere tutti quanti riuniti o il processo non potrà avviarsi. Al momento del processo, l'osservatore vedrà formarsi nelle zone di giuntura una sottile trama luminosa che richiama nelle sue sembianze la nervatura di una foglia. Questo processo vale anche per i corni. **[Opzione Resina]** una volta riuniti i frammenti, è possibile attivare il processo semplicemente colando sopra le linee di

fratture della resina (in base al tipo di situazione il DM stabilirà la tipologia dell'albero o della pianta che necessita; il metallo reagirà di conseguenza).

Tiro per la lavorazione: Fabbricare (-6).



La razza umana

Gli uomini sono, senza dubbio, quelli che, nella maggior parte dei casi, rivestono un ruolo di grande importanza nella lavorazione dei metalli e nella costruzione dei corni, grazie al profondo rapporto con alcune specie di draghi; in particolar modo, con quelli di bronzo e d'argento. Grazie a questo rapporto privilegiato la razza umana gode di grande stima verso le altre razze, soprattutto per la loro unicità nel conoscere la tecnica di lavorazione del *gelido argento*, una fra le leghe più rare e portentose a livello di forza mistica. È anche chiamata *koengar*, "lega dei Re".

Molti sono i reggenti ai quali viene forgiata un'arma di siffatta natura come dono per le proprie imprese o per la propria capacità di governare.

Caratteristiche

Gli uomini ottengono un +1 di bonus sull'uso di un corno forgiato dalla propria razza.

Gelido argento

Il Gelido argento è il più pregiato fra i metalli lavorati dal soffio di un drago, e quello che maggiormente si reperisce presso la razza umana (esso è pur sempre raro).

La lavorazione di un'arma in gelido argento è un grande dono che il drago fa nei confronti del proprio difensore o protetto.

Modificatori strutturali del Gelido argento in relazione a un'arma: -1 categoria di dado sul danno (per esempio una spada lunga farà 1d6/1d10); maggiore resistenza all'usura - *Proprietà magiche (Plus):* +1 (valido solo per l'eleggibilità a colpire) - +2 sui TS strutturali contro Soffio Magico e Ghiaccio magico - *Gelido argento:* se sul tiro per colpire viene realizzato un 19 o 20 naturale, la lama dell'arma, o comunque la sua estremità si ricoprirà magicamente di un sottile strato di ghiaccio (causando un danno aggiuntivo di +1d6 da ghiaccio; T.S: ½, arrotondato per difetto). Il DM può, se vuole, sostituire l'effetto con quello di un incantesimo di *Tocco gelido*. La durata dello stato elementale è di 1 turno per lo scarto di successo.

[*Gelido argento rosso - Rarissimo*] si dice che le armi costruite con questo

metallo rarissimo siano possedute soltanto da Re o da eroi. Oltre a delle venature color ghiaccio, il gelido argento rosso ne presenta diverse che richiamano le fiamme. Tecnicamente l'arma segue le stesse regole della precedente categoria, con una ben precisa differenza: se sul tiro per colpire viene realizzato un 19 naturale, la lama dell'arma, o comunque la sua estremità si ricoprirà magicamente di un sottile strato di ghiaccio; se invece il risultato è un 20 naturale, allora l'energia elementare sarà quella del fuoco (le proprietà tecniche sono le stesse del ghiaccio).

Se durante il ciclo di attività dell'energia elementare, viene attivata quella antagonista, il DM dovrà effettuare con successo un TS contro Fuoco o Ghiaccio magico, in base all'entità prevista, perché l'arma non subisca seri danni. È comunque possibile contattare un drago, un Runecaster (modulo *H1 - Vikings*) o addirittura un fabbro esperto, perché vi apponga una runa di sigillo, di modo che, durante l'attività dell'energia elementare, non si desti quella antagonista. Per esigenze personali, il DM può anche assumere l'inattività dell'una rispetto all'altra manifestazione.

Tiro per la lavorazione: Fabbricare (-4).

Sezione II

Caratteristiche dei Corni del Nord

A seguire è presentata la scheda generale dei diversi Corni di questo manuale, spiegando in maniera semplice i diversi campi che li caratterizzano, e alcune regole generali da applicare al loro uso.

Categoria: indica la tipologia cui appartiene il corno, se è un *berenhollern* o un *drakahollern*. In base alla tipologia, variano alcune caratteristiche generali.

Lega: indica il materiale di cui è composto. La maggior parte dei corni è fatto di dralyk o di avorio draconico. Quelli più rari contengono ambedue i materiali. Fa eccezione il *Corno dell'Ombra* composto di darstyr (lega speciale; vedi box specifico).

CA/PF strutturali: indica la resistenza del corno, qualora si volessero usare le regole dei danni strutturali. I diversi materiali modificano sia la CA sia i PF.

Aspetto: indica l'aspetto del corno, quindi la forma, la presenza di rune, gli abbellimenti e i diversi innesti.

Background: indica la storia del corno. Com'è stato forgiato, a opera di chi, con quali obiettivi, i suoi possessori, lo stato attuale e leggende a riguardo.

Effetti base / sotto effetti: indica il potere base del corno e i diversi sotto effetti. Ogni corno ha un potere base e altri minori.

Durata: indica la durata degli effetti del corno. Quando un effetto singolo viene attivato, finché non esaurito il suo tempo non sarà possibile attivarne un altro, a

meno che non siano effetti multipli utilizzabili entro lo stesso ciclo di attività del corno (per esempio il *Corno di Hymblas* e il *Dragonhorn*).

[Stressing - A discrezione del DM] il corno non ha cariche ma è suscettibile all'esaurimento. Tecnicamente, per ogni effetto attivato vi è una possibilità del 2% per lo scarto di successo che il corno, a fine effetto, si esaurisca, andando in blocco. La durata del blocco si calcola secondo lo stesso timing della durata standard, esaurita la quale si potrà riutilizzare lo strumento magico. Alcuni corni, in fase di blocco, potrebbero produrre finanche effetti molto pericolosi (vedi *Corno dell'Ombra* o *Corno del Fato*); si lascia piena libertà al DM. L'effetto collaterale del blocco si attiva una volta esaurito il tempo dell'effetto in corso, ricalcolando oltremodo il nuovo tempo di stasi del corno (durata standard).

[Effetti - A discrezione del DM] a partire dal 6° livello il PG può usare due effetti distinti, uno dopo l'altro, senza dovere aspettare l'esaurimento dell'effetto precedente (attenzione: non contemporaneamente). Il DM terrà ben distinte le durate dei singoli effetti.

Attivazione e Modulazione: questi non sono semplici corni. Per poterli utilizzare in maniera precisa, non basta semplicemente soffiarvi dentro, ma modulare l'emissione del fiato in modo da ottenerne quasi una melodia. La giusta modulazione attiva l'effetto specifico. Per essere sicuri di utilizzarli al meglio, senza inconvenienti, è necessario possedere l'abilità *Strumenti musicali*. C'è chi, addirittura, si è specializzato nell'uso del corno, approfondendo lo studio della Musica e delle sue caratteristiche magiche.

[Senza abilità] qualora qualcuno dovesse utilizzare il corno senza

possedere *Strumenti musicali*, soprattutto senza conoscerne l'entità (per esempio trovandolo e soffiandovi dentro senza alcuna precauzione e consapevolezza) effettuerà l'attivazione tramite un tiro di Int-3 o un tiro di default sulla competenza musicale con una penalità di -2, rischiando oltremodo di generare un funzionamento anomalo col semplice fallimento (vedi gli effetti del critico negativo).

[**Modalità runica**] il DM può prendere in considerazione la modulazione uniforme attraverso un solo soffio, facendolo precedere dalla formulazione della parola di comando appropriata, in modo da attivare la specifica runa. Il tiro di attivazione sarà effettuato attraverso il valore di Intelligenza (e non di *Strumenti musicali*). Perché la runa sortisca il proprio effetto, al momento di suonare il corno, il possessore dovrà contemporaneamente, o anche un po' prima, idealizzare tramite immagine mentale l'effetto. Il DM dovrebbe richiedere di volta in volta l'immagine idealizzata in modo da creare maggiore atmosfera e interazione con lo strumento (magari assegnando un bonus o un malus in base alla vividità e alla contestualizzazione della creazione; per esempio, l'immagine di un lupo che caccia nell'attivare l'effetto di amplificazione sensoriale del *Corno del lupo d'Inverno*, o quella di uno stallone che troneggia dall'alto di una pila di cadaveri sul campo di battaglia nel caso del *Corno di Hymblas*). Si confrontino, per l'occasione, le regole sulle Rune al Capitolo 4, pag. 33, del manuale "H1 - Vikings , Campaign Sourcebook - 9322". Il DM è anche libero di usare altre forme incrociate di attivazione (modalità runica + modulazione, impiegando *Strumenti musicali* o il relativo Default).

Il drago come mentore

Modalità campagna

Per proprie esigenze, in sede di Campagna, il DM può richiedere l'insegnamento della modulazione specifica per attivare un effetto, in particolar modo a opera di un drago, in quanto depositario di tale sapere, o comunque di colui che ha preso parte alla forgiatura (qualora fosse molto antico il corno, il DM potrebbe usare tale situazione per un'intrigante campagna, in modo da interpellare lo spirito del suo fabbro, e così ottenere la parola di comando della relativa runa).

Soprattutto questa opzione si dimostra molto efficace qualora il DM volesse rafforzare il background di un PG interessato a rivestire l'importante ruolo di "Portatore di corni", facendone quasi una classe a sé. Una volta trovato il drago (correlato al potere del corno), sarà cura del PG persuadere la creatura a insegnargli la modulazione specifica e la relativa tecnica di esecuzione (al pari di un canzone).

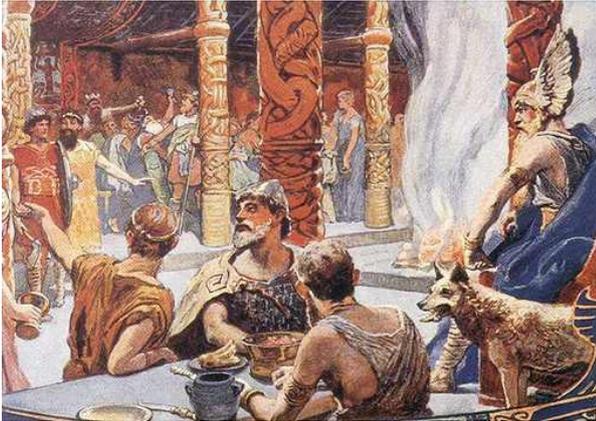
Critico positivo / negativo: indica gli effetti suppletivi o disastrosi in caso di critico sui tiri di attivazione.

Backlash e Svantaggi: indica le anomalie, i backlash e gli effetti negativi che comportano l'uso del corno. Alcuni corni hanno la tendenza a influenzare il carattere e il temperamento del proprio possessore o addirittura a mutarlo (*Corno dell'Ombra*).

Sezione III

I Corni del Nord

A seguire una lista di corni da potere usare per la propria campagna. Il DM è libero di aggiungere particolari al background di ogni singolo oggetto, in base alle proprie esigenze.



Il corno di Hymblas (Leggendario)

Categoria: berenhollern

Forgiatori: Draghi del Nord - Uomini

Lega: avorio draconico - **CA/PF**
strutturali: -3/65PF

Aspetto: il Corno di Hymblas presenta una forma molto allungata, ricurva, senza alcuna spira che la caratterizzi. Il tutto in bianco avorio draconico. Su di esso sono incise ai fianchi ben due file di rune, e ognuna termina in prossimità della bocca larga con l'immagine di uno stallone. A un attento sguardo la filiera prende le sembianze di un serpente, prendendo anche il nome di Jorund. Una serie di sanguinose scene di guerra, dove il gioco di parata e affondo sembrano quasi suggerire l'intricato incastro delle mistiche incisioni. Gli stessi scudi, a loro volta, presentano anelli effigiati in simil maniera. La coda del destriero presenta

essa stessa la forma di una runa che va aprendosi in diverse successioni filamentose, e si raccorda con il resto della sequenza runica. L'estremità più larga termina con un collare di argento, sul quale sono incise immagini di teogonie guerriere. Una di queste, investe la figura di Hymblas, dio della guerra.

Background: Noto anche col nome di Endraborrn ("Nato dal Fuoco"), il corno è stato forgiato dagli antichi draghi del Nord su ordine di Hymblas, dio della guerra, e dai migliori fabbri della razza umana, all'interno del Vulcano Olun, rappresentando uno dei più potenti strumenti di distruzione di tutto il piano.

Il corno ha la capacità di evocare due delle più temibili cavalcature del dio della guerra, per l'esattezza Balion, la Fiamma e Agadyr, l'Incubo. Due esseri che, al pari di divinità, dispensano terrore e desolazione dovunque si posino i loro zoccoli ardenti.

Nel tempo molte città e roccaforti sono state distrutte a opera di questi destrieri, spesso sotto l'incontrollato potere di individui assetati di sangue e di vendetta. Controllare due sauri di origine divina non solo è difficile, ma richiede una grande responsabilità, e la superficialità nell'uso del corno ha decretato anzitempo il destino di molte capitali del Nord, e non solo. In particolar modo, Agadyr, detto anche "l'indomito", una volta liberato dai suoi finimenti, diviene un terribile flagello non solo per chi ne subisce il potere distruttivo, ma anche per chi tenta in qualche modo di porvi il proprio sigillo. Domare una cavalcatura di tale lignaggio risulta pressoché impossibile.

Molte città si sono contese il corno, e molte ne hanno subito il triste lascito, stabilendo, a volte, il destino di un intero regno. Troppi i campioni e gli eroi caduti sotto il suo seducente potere. Secondo

alcune congetture, lo stesso Hymlas raggiurò i fabbri facendo credere loro di forgiare uno strumento unico nel suo genere, capace di ristabilire le sorti di un Regno intero, e così la pace; ma invero, il corno avrebbe soltanto alimentato l'odio dei popoli, disseminando distruzione, sangue e decadenza.

Secondo alcune indiscrezioni, il corno si troverebbe ancora al suo posto, confinato nelle profondità del Vulcano, attendendo che qualche altro eroe coraggioso, o stupido che dir si voglia, soffi dentro il suo corpo per dar nuovamente inizio a un lungo periodo all'insegna della guerra.

[Effetti base] il possessore del corno potrà evocare una delle due cavalcature di Hymlas, un numero di volte a settimana pari a $2 + 1$ ogni 5 livelli. Per attivare l'effetto è necessario un tiro di *Strumenti musicali* o di Default con una penalità conferita in base al tipo di cavalcatura (vedi scheda relativa).

[Sotto-effetti] quando non vengono evocate le cavalcature, il corno opera di base come un *Corno dell'Ira* (vedi scheda specifica). Quando attivo, il potere di evocazione esclude gli effetti del *Corno dell'Ira*.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di *Strumenti musicali*, valido per l'evocazione, sarà possibile evocare tutte e due le cavalcature.

[Evocazione duplice (volontaria)] qualora il giocatore volesse evocare ambedue le cavalcature di Hymlas, potrà tentare una sola volta fino al conseguimento del nuovo livello. Se il tiro di evocazione fallisce, le cavalcature saranno rese libere per un 2d6 turni, senza alcuna possibilità di controllo

(negato il relativo tiro di doma). Il DM gestirà Agadyr e Balion secondo le proprie direttive ai fini del gioco e della trama.

[Durata] la cavalcatura evocata rimarrà per un numero di round pari a $1d3 +$ lo scarto di successo del tiro di evocazione, dopodiché sparirà in una fugace vampata di fuoco. Tutti quelli che si trovano a una distanza di 3 metri dalla cavalcatura, dovranno effettuare un TS contro Incantesimi. Il fallimento assegnerà 3d6PF di danno (il successo lo dimezza, arrotondato per difetto). La cavalcatura può anche andarsene spontaneamente, una volta finito il combattimento; del resto, non c'è più energia combattiva di cui nutrirsi. Il DM può comunque effettuare un tiro di Morale dopo l'estinzione del tempo di permanenza, per vedere se la cavalcatura decide di rimanere sul posto.

[Domare] una volta evocata la cavalcatura specifica, dopo 1d3 round (quindi dopo il conteggio base), il possessore del corno dovrà effettuare un tiro di doma attraverso un contest fra il proprio valore di *Strumenti musicali* (o Saggezza) e l'Intelligenza (o il Morale) della cavalcatura. Fino alla fine del round di base, il possessore non avrà alcun problema a impartire comandi al destriero, o anche a lasciarlo fare secondo le direttive date. Dopo tale valore di temporalizzazione, la cavalcatura inizierà a diventare irrequieta e a dare segni d'instabilità (ritorcendo a volte il proprio potere perfino contro il possessore o gli alleati del possessore stesso, senza fare alcuna distinzione fra "amico" e "nemico"). Per proprie esigenze, il DM può richiedere successivamente altri tiri di doma (per particolari azioni che hanno influenzato il temperamento della

cavalcatura, situazioni che hanno acceso in essa il suo spirito guerriero, come per esempio un berserker lì presente che sta attivando il proprio stato, e così via. Agadyr si ciba dello spirito guerriero delle altre creature).

Backlash e svantaggi: chi possiede il *Corno di Hymlas* soffre di una particolare suscettibilità al combattimento e a un perenne stato di tensione e irritabilità. I relativi tiri di controllo (Saggezza) ricevono una penalità di -4 (per esempio trattenersi dal partecipare a una guerra o a un combattimento, rispondere a una provocazione, spesso sfociando in una rissa o in un duello, involontaria attivazione dello stato di furia se si è un guerriero berserker...).

Un critico negativo sul tiro di controllo potrebbe causare, a discrezione del DM, uno switch con la personalità di una delle due cavalcature di Hymlas. Se ciò dovesse succedere, i successivi tiri di controllo seguirebbero le regole per la doma, utilizzando la penalità in questione e non il -4. Pertanto, se si innestasse la personalità di Agadyr i tiri di controllo sarebbero risolti con una penalità di -9.

Agadyr - L'Incubo

DV: 13 CA: -6 AL: CM
MI17 Mod. tiro di Doma: -9

NDA: 1 Danno: Zoccoli
(2d6/2d6) Morso (3d8) Thaco: 7

At.Sp.: Soffio di Fuoco (12d10+10)

Difesa Speciale: *Vello d'Oscurità - Incubo ricorrente*

Taglia: 2,5 alla spalla (E) Int (17)

Resistenza alla Magia: 65%

Agadyr è, senza dubbio, la cavalcatura di origini divine più controversa e temibile fra tutti i suoi simili. Possente e dalla muscolatura tonica, essa presenta una pelle nera, vitrea come l'ossidiana, al di sotto della quale è possibile vedere le venature di lava che si rimestano come tante bolge infernali. In alcuni tratti, la pelle sembra corrodersi, come se stesse per perdere croste e grumi. I suoi occhi perennemente accesi di profonde vampe incutono terrore nel proprio osservatore, preannunciandogli una morte ineluttabile e piena d'agonia. Un terrore che Agadyr sa ben dispensare attraverso il proprio morso e gli zoccoli infuocati, e lo sguardo malefico.

Agadyr viene spesso invocato dai guerrieri berserker al pari di una divinità della guerra, affidandosi a lei per donare al proprio nemico il massimo della sofferenza.

[Incubo ricorrente] chiunque guardi Agadyr negli occhi dovrà effettuare con successo un TS contro Incantesimi per non subire gli effetti dell'Incubo ricorrente. La mente della vittima viene inondata di terrifiche immagini. Di notte, gli incubi infestano i suoi sogni e durante il giorno non lo lasciano in pace. Tecnicamente quando richiesto dal DM, il giocatore dovrà effettuare un tiro di controllo (Sag) con una penalità di 2 punti per controllare se il PG riesce a tenere lontano i cattivi pensieri. Il fallimento causerà al personaggio una penalità di -4 su tutti i tiri per l'intera durata del giorno o per il lasso di tempo previsto dal DM. Un critico negativo potrebbe creare vivide illusioni nella mente del personaggio.

[Ira del Fuoco] quando Agadyr compare per la prima volta ai mortali, coloro che si trovano entro cinque metri da lui devono immediatamente effettuare un TS contro Incantesimi per non entrare in un subitaneo stato di berserking. Per gli effetti relativi consultare il *Manuale del Perfetto guerriero* o il manuale *H1 - Vikings*. Finché sul campo di guerra, l'*Ira del Fuoco* andrà a vantaggio della fazione di appartenenza del possessore del corno, anche se tale situazione ha i suoi risvolti negativi. **Effetti positivi:** quando viene effettuato un 20 naturale sul tiro per colpire, l'arma s'infiammerà per 1d3 turni, aggiungendo 1d6PF di danno da calore (TS: ½). Nel caso di un arco, le frecce saranno avviluppate da una magica fiamma. **Effetti negativi:** se viene effettuato un 1 naturale sul tiro per colpire, il guerriero in questione dovrà effettuare con successo un TS contro Morte per non divenire una pira inesausta.

[Inno berserker - A discrezione del DM] qualunque guerriero berserker si trovi entro una distanza di 25 metri da Agadyr sul campo di guerra, potrà attivare automaticamente lo stato di berserking senza il rischio di alcun fallimento. Tale stato non potrà essere però terminato volontariamente finché all'interno del raggio d'azione. La ritirata non viene contemplata in questa fase.

Balion - La Fiamma

DV: 10 CA: -4 AL: CM
MI16 Mod. tiro di Doma: -6

NDA: 1 Danno: Zoccoli
(2d6/2d6) Morso (3d6) Thaco: 10

At.Sp.: Soffio di Fuoco (10d8+8)

Difesa Speciale: *Serpenti di fuoco* -
Sguardo di Balion - *Colata di fuoco*

Taglia: 2,5 alla spalla (E) Int (19)
Resistenza alla Magia: 50%

Balion è un destriero altero e fiero. Una cavalcatura che, come Agadyr, riprende la medesima fisionomia, spiccando maggiormente per la sua pelle rossa come il fuoco, risembrando un rogo eterno, puntellato di piccole fiamme a mo' di creste e con una concentrazione gialla intensa che ha i tratti di una vera e propria maschera. Rispetto ad Agadyr, Balion è una creatura nobile, un portamento che ha qualcosa di regale, manifestato anche quando infligge pena e sofferenza alla sue vittime. Adora fondere la carne insieme al sangue versato, facendo un tutt'uno a mo' di armatura. Le sue prede hanno spesso le sembianze di statue di fuoco, prima che esse vengano disgregate dal veemente morso di Balion. Un morso che viene chiamato dai guerrieri "Endrafyr", il "bacio del fuoco".

Il sangue che scorre nelle sue arterie è intriso di una potentissima energia elementale, tanto da rendere ogni sua colata all'esterno davvero pericolosa, poiché da essa vengono generate schiere di serpenti di fuoco.

La cavalcatura in questione è più gestibile rispetto ad Agadyr, l'Indomito, tanto che colui che porta il corno, quasi sempre si affida a Balion, demandando all'Incubo la risoluzione di situazioni più gravi o che non lascino intravedere una benché minima speranza di risoluzione.

[Serpenti di fuoco] ogni qualvolta viene inferta una ferita a Balion, il sangue che fuoriesce all'esterno, tenderà a generare dei *Serpenti di fuoco*. Tecnicamente, verrà

prodotto un *Serpente di fuoco* ogni 3PF inflitti. Pertanto da un colpo di spada che infligge a Balion 7 punti ferita, verranno generate due creature elementali.

[Colata di fuoco] Balion può emettere dalla propria bocca una colata di lava incandescente al posto del soffio, ogni 1d5 round. Da tale colata si origineranno altrettanti *Serpenti di Fuoco*, secondo le regole precedenti (ogni 3PF di danno, una creatura elementale). Prima di calcolare il numero di creature prodotte, si dovrà calcolare il danno massimo che avrebbe prodotto il soffio (10d8+8).

[Sguardo di Balion] chiunque guardi negli occhi Balion, dovrà effettuare con successo un TS contro Morte per non prendere fuoco (2d6PF di danno ogni round di permanenza all'interno della pira).



Il Corno dell'Ira

Categoria: berenhollern

Forgiatori: Nani - Draghi

Lega: avorio draconico e argento - **CA/PF strutturali:** 7/45PF

Aspetto: questo corno presenta una forma poco allungata e molto stretta, tendendo verso l'estremità superiore a diventare quasi rettilineo. Il corpo

centrale alterna fasce aggiunte di argento alle fasce di avorio del materiale base di cui è costituito, avendo un impatto visivo molto forte. Alternate sono anche le serie di rune incise sull'una e sull'altra. Le rune sembrano nel loro aspetto vere e proprie lame, rievocando quasi una battaglia o uno scontro fa leggendari eroi. Altre prendono la forma di una virgola o addirittura di uno scudiscio. In ogni modo, nella sua interezza, il tutto definisce un arabesco molto preciso, apparendo fluido e molto omogeneo. Solo sulle ultime fasce, alle due estremità, è rappresentata una scena specifica: la prima, un lupo che ulula a un cielo che gronda sangue, mentre la seconda un guerriero ricoperto da una pelle di orso che sta effettuando un'invocazione; al suo lato destro troneggia un'ascia stilizzata e al suo lato sinistro una spada larga piantata al terreno sulla cui elsa pende un talismano a forma di lupo.

Background: trovato dal guerriero nano Guruntjr presso le caverne del drago Embjorn, il corno è stato per secoli in possesso della capitale del Nord, col quale il relativo esercito ha vinto molteplici battaglie, imponendo il proprio predominio al nemico. Costruito, secondo racconti non molto certi, dai nani in collaborazione con i draghi delle profondità, il Corno dell'Ira è uno strumento straordinario nelle mani di un guerriero assai esperto, e un'arma ancor più letale se impiegato da una fazione berserker. L'agitazione che ha sempre animato lo spirito di alcuni nani (Battlerager) ha fatto sì che tale impeto divenisse per i fabbri linfa plasmabile.

Ma, ahimè, motivo di terribili lotte intestine è stato questo flagello, causando nel tempo forti scontri e dissidi fra le diverse fazioni, tanto da arrivare a dar guerra perfino ai draghi delle zone limitrofe, una volta alleati, così

spodestandone i relativi domini. Ciò ha causato lo spopolamento delle caverne sotterranee della maggior parte delle montagne del Nord, obbligando i draghi a uscire allo scoperto. Una mobilitazione che, immancabilmente, ha trasformato le città dell'uomo in nuovi obiettivi di distruzione. Tale periodo è così passato alla storia come Guerra del Rancore, ove i draghi hanno raso al suolo città e città del Nord, estendendo inoltre il proprio dominio sulle zone di confine. Inquietante minaccia per le terre dell'Ovest.

Si dice che tale corno sia adesso custodito nei meandri della tana del drago blu Fanarys; esso fu donato al drago dall'ultimo re del Nord, perché l'ondata di odio e frenesia combattiva non dilagasse fra tutti i regni come una peste inarrestabile.

[Effetti base] il possessore del corno potrà conferire, in sede di combattimento e solo durante esso, uno o più effetti contestualizzati ai membri del proprio gruppo, entro un range di 2,5 metri per livello a partire da lui. Il suono del corno dovrà essere udito dal destinatario per aver luogo l'effetto. L'effetto è simile a quello del kit dello *Skald* (*Complete Bard's handbook*, pag. 47). È richiesto un tiro di *Strumenti musicali* o di *Deafult-2* come attivazione. Il processo di attivazione prende un round intero. Al 1° livello il personaggio potrà scegliere uno dei seguenti sei effetti per battaglia. Al 3° due effetti, al 6° tre, al 9° quattro e così via. Il possessore del corno sceglie l'effetto, e può poi cambiarlo con un altro da una battaglia all'altra.

- Bonus di PF pari ai DV del personaggio

- Bonus Morale di +1 ogni 6 livelli del personaggio (arrotondato per eccesso)
- +1 a tutti i tiri per colpire (attacco)
- +1 a tutti i tiri di danno
- +1 di bonus a tutti i TS
- -1 alla CA di ognuno

[Opzione *Vae Victis*] il personaggio può tentare di conferire due effetti insieme (solo se ha raggiunto il livello richiesto per la scelta di due effetti, quindi deve essere minimo di 6° livello). Qualora dovesse fallire, i due effetti saranno conferiti come backlash al possessore del corno e a tutti i membri del suo gruppo.

[Durata] alla prima ferita che riceve il destinatario dell'effetto o a conclusione della battaglia.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, sarà possibile innestare l'effetto di berserking in un numero di bersagli pari a 1 ogni 5 livelli del personaggio. Pertanto un PG di 11° livello potrà estendere l'effetto a due bersagli.

[Critico negativo] se viene effettuato un critico negativo sul tiro di attivazione, il DM assegnerà al possessore del corno e ai membri del suo gruppo una penalità fra i sei effetti base contemplati (-1 sul tiro per colpire, -1 sul danno...).

Backlash e svantaggi: chi possiede il *Corno dell'Ira* soffre di una particolare suscettibilità al combattimento e a un perenne stato di tensione e irritabilità. I relativi tiri di controllo ricevono una penalità di -2 (per esempio trattenersi dal partecipare a una guerra o a un combattimento, rispondere a una provocazione, spesso sfociando in una rissa o in un duello, involontaria

attivazione dello stato di furia se si è un guerriero *Berserker* o un *Battlerager* ...).

Il Corno di Juggernaut

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi del Nord - Nani (Est)

Lega: scaglie di bronzo - **CA/PF strutturali:** 0/70PF

Aspetto: questo corno presenta una forma allungata con una spirale al centro, riprendendo la forma tortile del corno di un ariete. L'estremità dalla bocca larga mostra invece un innesto d'argento che rappresenta la testa del suddetto animale. Le corna tortili sono molto contenute ed equilibrate con il resto del corpo, senza per questo appesantirne il prospetto. In tutta la sua estensione vi sono tracce di bronzo, simili alle squame d'un pesce, e a tratti piccole asperità che somigliano a minuti riccioli, quasi fosse un vello. Su ogni "squama" vi è incisa una singola runa, tendente a formare con le altre vicine una serie di parole o invocazioni. Alcune di queste sono molto difficili da individuare, e da leggere. Un linguista esperto avrebbe serie difficoltà a trarne la giusta traduzione (-3 di penalità su *Lingue antiche*). Inoltre, alcuni riccioli ben nascondono certe rune, creando disagio e sconforto anche ai più determinati.

Le corna sono striate e, sulla spirale, si dislocano una serie di lineature, che sono invero delle brevissime poesie su antichi eroi dei Regni del Nord, nella fattispecie guerrieri che combatterono a fianco di Juggernaut, e qui meritatamente ricordati.

Background: forgiato dai draghi del Nord, nella fattispecie da Juggernaut, un drago di bronzo, insieme ai migliori

fabbrici nanici dell'Est, questo corno rappresenta un prezioso oggetto agognato dai guerrieri e dai maghi di tutti i regni per i suoi portentosi effetti. Il Corno di Juggernaut non rappresenta soltanto un semplice corno, ma il risultato di due antiche tradizioni di forgiatura, la perfetta sintesi fra il sapere dei draghi e quello dei nani. Un sapere che molti antagonisti cercano di estorcere direttamente ai suoi depositari, ma con impietoso insuccesso. Molti sono i cacciatori di draghi assoldati per il recupero di tali informazioni, e molti gli assassini inviati alle diverse casate naniche per il rapimento dei loro pregevoli fabbri, ma soprattutto per il ritrovamento del Corno di Juggernaut. Un finissimo oggetto di studio che in sé cela sorprendenti segreti, una tecnica che farebbe gola al più grande dei lavoratori di metalli.

Sin dall'inizio, il Corno fu costruito con l'intento di stravolgere gli esiti della battaglia, soprattutto per assicurare al campione di una fazione la vittoria in una risolutiva sfida a due. Per fortuna il carattere temperativo dei draghi ben seppe moderare la troppa brama di potere dei nani e, soprattutto, la loro sete di conquista. Nemmeno la stessa territorialità draconica sarebbe riuscita a surclassare tale insania. Juggernaut era un drago leale e pieno di giusti ideali, mai avrebbe sacrificato il sapere per un interesse personale, cosa che il Re dei Nani, Torstyr, successivamente dimenticò facilmente, e fu così il primo a "brandire" il corno sul campo di battaglia, eccedendone i limiti. Egli riportò gravissime ferite a causa del rilascio di troppa energia da parte della propria arma di conquista: le sue ossa furono letteralmente fracassate a morte.

[Effetti base] il possessore del corno è capace di migliorare la propria CA di un numero di punti pari a 1 + 1 ogni 3 livelli (pertanto un PG di 4° livello potrà abbassare la CA di 2 punti). È richiesto un tiro di *Strumenti musicali* o Default-2 come attivazione, e l'intero round.

[Effetto speciale: Ariete - Solo impugnando un martello da guerra - A discrezione del DM] per attivare l'effetto è richiesto un tiro di *Strumenti musicali* o di Default con una penalità di 5 punti. Ogniqualvolta venga realizzato un 18, 19 o 20 naturale sul tiro per colpire all'interno del periodo di attività del corno, verrà aggiunto un ulteriore x1 al moltiplicatore dei danni. Pertanto al primo valore realizzato, il moltiplicatore sarà x3 e non x2, al secondo x4 e così via. Dopo il terzo, a ogni successivo valore realizzato il possessore del corno dovrà effettuare con successo un TS contro Soffio per non essere scagliato via a un numero di metri di distanza pari allo scarto di insuccesso. Pertanto se il possessore fallisce di 6 punti, a causa della forza concussiva del colpo, verrà scagliato per terra a una distanza di sei metri. L'effetto funziona solo impugnando un martello da guerra.

[Durata] l'effetto dura un numero di round pari a $2d6 +$ lo scarto di successo del tiro di attivazione.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà abbassare la propria CA di un numero di punti pari allo scarto di successo, divenendo praticamente "invulnerabile", e conferire ad un altro bersaglio entro 3 metri da lui, il valore base dell'effetto (1 + 1 ogni 3 livelli). Il valore della CA modificata non potrà mai scendere al di sotto del -8. Visivamente il

personaggio vedrà lo scurirsi delle placche o delle scaglie della propria armatura, indurendosi al tatto. Nel caso di un corpo esente da armatura, si vedrà la pelle coprirsi di minute scaglie di drago, rendendola molto resistente. L'effetto non funziona con coperture in pelle, nemmeno se borchiate.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo i valori degli effetti base sopra citati diventeranno penalità per il possessore del corno e per il bersaglio associato.

Backlash e svantaggi: chi possiede il *Corno di Juggernaut* tende a mantenere un assetto più difensivo che d'attacco. Qualora il personaggio volesse attaccare, dovrà effettuare un con successo tiro di controllo (*Saggezza*) con una penalità di -2. Al contrario desisterà dall'azione.

Il Dragonhorn

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi del Nord - Uomini - Elfi

Lega: scaglie di drago blu - **CA/PF strutturali:** -1/50PF

Aspetto: questo corno, di colore blu notte, presenta una forma allungata e stretta a livello di spessore. L'estremità dalla bocca larga mostra invece un innesto d'argento che rappresenta la testa di un minaccioso drago blu, munito di relative spine dorsali. La struttura innestata è proporzionata all'intero corpo, mostrando finanche delle piccole appendici che discendono sotto il corpo centrale, quasi raffigurassero arti superiori muniti di artigli. Il corno è

tempestate di rune lungo tutta la sua estensione, riprendendo in duplice forma il linguaggio draconico e quello elfico, in quanto gli elfi stessi parteciparono alla sua forgiatura. Nell'altra estremità è presenta una sorta di ancia che agevola l'insufflata dell'aria attraverso la bocca. Anch'essa in argento. Al centro della curvatura interna vi è incastonato un lapislazzulo. Quando il corno è attivo, la gemma preziosa pulsa di una luce intensa.

Background: forgiato dai draghi del Nord insieme ai migliori fabbri elfici e ad alcuni di razza umana, questo corno rappresenta una sorta di patto suggellato dagli stessi che vi hanno partecipato, ma non solo. Nato con l'intento di aiutare i popoli contro l'oppressione imperante dei draghi, il Dragonhorn fu consegnato nei tempi remoti al leggendario eroe Balrion, perché egli mantenesse la pace fra le diverse casate del Nord. Un ambasciatore di primo ordine che, nei tempi a venire, espletò mirabilmente le proprie funzioni non solo diplomatiche ma anche belliche. Le guerre contro i draghi richiesero più volte l'intervento di Balrion qual degno condottiero, e spesso con esiti molto crudeli. Assedi alle roccaforti dei draghi, attacchi feroci ai castelli inespugnabili dei Regni del Nord, stermini di interi popoli divennero materia frequente per gli storici del tempo. A malincuore, molte furono le creature draconiche uccise, soprattutto perché quando muore un drago, una parte di sapere a loro correlato, sparisce per sempre. Alcuni elfi che presero parte alla forgiatura del corno, riuscirono in qualche maniera, attraverso espedienti magici, a contenere le perdite, recuperando alla memoria tale conoscenza.

Dopo la morte del campione della razza umana, il Dragonhorn fu consegnato a Umbjor, drago d'argento di nobile

lignaggio, e difensore dei regni di Unnen, il quale fu anzitempo promosso alla carica di custode. Da quel momento, fu istituita la casta dei difensori dei draghi ai quali fu affidato un Dragonhorn specifico. Ognuno di loro divenne il protettore di una determinata specie draconica, a eccezione di quelli d'ombra. Dopo l'estinzione di tale casta, nulla più si seppe dei dragonhorn.

[Effetti base] sulla falsariga del *Corno dell'Ira*, il Dragonhorn è in grado di negare alcuni poteri di un drago. Il possessore del corno potrà quindi applicare uno o più effetti contestualizzati a un singolo drago, entro un range di 2,5 metri per livello a partire da lui. Il suono del corno dovrà essere udito dal destinatario per aver luogo l'effetto. L'effetto è simile a quello del kit dello Skald (*Complete Bard's handbook*, pag. 47). È richiesto un tiro di *Strumenti musicali* o Default come attivazione, con una penalità conferita in base alla categoria gerarchica del drago. Il processo di attivazione prende un round intero. Al 1° livello il personaggio potrà scegliere uno dei seguenti sei effetti per incontro. Al 3° due effetti, al 6° tre, al 9° quattro e così via.

- Negare l'uso del Soffio (durata standard) o aggiungere +1PF di danno per livello gerarchico del drago;
- Negare l'uso di abilità innate o incantesimi (durata standard) o aggiungere 1d3 livelli al drago destinatario;
- Conferire -1 di penalità ai tiri per colpire (durata standard) o aggiungere +1;
- Abbassare la *Resistenza al magico* del 3% per livello del possessore (durata: 1 round per livello del

- possessore) o aumentarla del 2% per livello del possessore;
- Alterare i *Sensi del drago*, conferendo una penalità del 20% sui relativi tiri (durata standard) aggiungere un bonus del 20%;
 - Peggiorare la CA del drago di un numero di punti pari allo scarto di successo del tiro di attivazione (durata standard) o migliorarla alla pari (la CA non può scendere al di sotto del -8). Il valore della CA non potrà comunque superare il 10.

[Reversibilità - Solo Portatori di Corni di 3° livello o superiore - A discrezione del DM] un Portatore di Corni è in grado di rendere reversibili gli effetti del Dragonhorn, applicandoli come vantaggi a una creatura draconica bersaglio.

[Effetto speciale: Cercadraghi - Solo PG di 5° livello o più - A discrezione del DM] un PG di 5° livello o più può attirare l'attenzione di un drago o di una creatura draconica presente entro un range di 1,5 Km per livello del possessore a partire da lui. La creatura di destinazione dovrà effettuare un TS contro Incantesimi per desistere dal richiamo. L'effetto richiede un tiro di *Strumenti musicali* o Default come attivazione, con una penalità stabilita dal DM in base alla gerarchia del drago, al suo temperamento e alla distanza.

Se viene effettuato un critico negativo sul tiro di attivazione, le intenzioni del drago richiamato saranno ostili. Se viene effettuato un critico positivo, indipendentemente dall'allineamento, le reazioni del drago nei confronti del possessore e del suo gruppo saranno favorevoli. Fanno eccezione le creature che per propria natura sono incapaci di

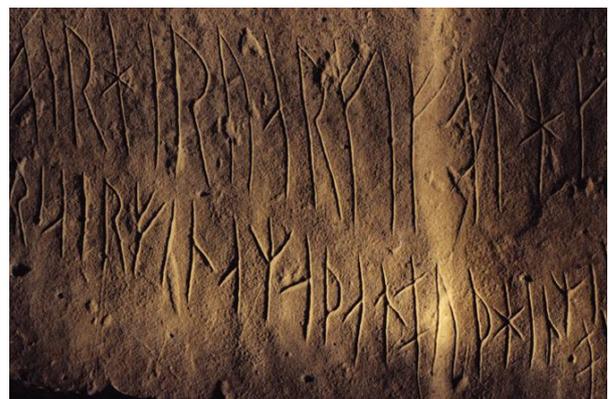
avere una condotta diversa da quella predatoria, possedendo oltremodo un bassissimo valore di Int (Viverne, draghi bianchi...).

[Durata standard] l'effetto dura un numero di round pari a 1d4 + lo scarto di successo del tiro di attivazione, a meno che non sia disposto diversamente dall'effetto specifico.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà aggiungere un ulteriore effetto.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo, i valori degli effetti base sopra citati diventeranno penalità per il possessore del corno e per il bersaglio associato (quelli applicabili anche un essere umano, s'intende).

Backlash e svantaggi: il portatore del *Dragon Horn* tende a irradiare una particolare aura che può essere percepita soltanto dai draghi. Questo fa sì che alcuni draghi siano sospettosi nei confronti del possessore del corno. Molte creature draconiche non vedono di buon occhio chi porta con sé un corno capace di negare i propri poteri, e quindi potenzialmente ostile. Tecnicamente nei confronti di questa categoria, il possessore e tutti i suoi amici soffrono di una penalità di -5 alle reazioni.



Il Corno dell'Ombra

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi d'ombra - Elfi oscuri

Lega: scaglie nere - **CA/PF strutturali:** 2/60PF

Aspetto: questo corno, d'un profondo colore nero, presenta una forma molto allungata e quasi modulata, stretta a livello di spessore, sembrando alla fine un vero e proprio serpente. L'estremità dalla bocca larga non mostra alcun innesto, e al tatto è estremamente liscio. Il corno è tempestato di profonde incisioni che lascerebbero presupporre l'essenza di rune, lungo tutta la sua estensione. Nell'altra estremità è presente un foro, appena largo per potervi soffiare dentro. L'interno del corno sembra quasi il nucleo stesso dell'Abisso, rendendolo molto minaccioso e inquietante allo sguardo del proprio osservatore. Esso stesso sembra esser fatto di oscurità. Invero le rune sono nascoste in delle anse di tenebra più profonda attraverso l'intervento della magia. Una potente forza manipolata dai draghi d'ombra, e affinata dagli elfi oscuri quali degni collaboratori.

Background: forgiato nelle vaste profondità delle caverne della zona Ovest dei Regni del Nord, questo corno ha un passato oscuro e altresì minaccioso. Donato con l'inganno al Re Thorofin, quale dono per il suo quarantesimo anno, tale corno fiaccò la sua anima nei giorni a seguire, fino a dominarlo completamente come una marionetta. Dopo ciò, l'orrido e spietato drago Tyrannen poté dispensare giustizia a colui che l'aveva interdetto sotto le rovine del Regno, in un'abissale prigionia. Ordini impartiti con un solo obiettivo: indebolire il dominio del Re, e

intessere una serie di fitte trame di corte, in modo da sferrare un contraccolpo ancor più crudele e senza possibilità alcuna di riscatto. Il primo fra tutti, fu stipulare un patto segreto col clan Fogliamanto, dei draghi verdi. Dopo la morte del reggente, alcuni di loro presero il posto del Re sul trono, in forma metamorfosata. Il piano finale di Tyrannen si realizzò senza ostacoli e difficoltà: muovere guerra ai regni vicini. Sconfiggere gli eserciti del Nord sarebbe stato un gioco da ragazzi, attraverso un forte dispiegamento di forze costruito nei tempi dell'esilio e del "governo" forzato, se non fosse giunto in tempo l'aiuto del clan dei draghi d'argento di Roswald e dei draghi di fuoco di Esequin. L'eroe del primo clan, Soggardr, un drago metamorfosato, riuscì a impadronirsi del Corno invertendo i suoi effetti malefici, ma il prezzo fu troppo alto, richiedendo la morte dello stesso.

A guerra conclusa, in gran segreto, il corno fu portato ai migliori fabbri di Esequin e, sulla falsariga del Corno dell'Ombra, questi ne studiarono le intrinseche proprietà, forgiando per l'appunto la propria nemesi, alla quale fu data il nome di "Corno della Luce".

[Effetti base] il *Corno dell'Ombra* sortisce diversi effetti legati all'oscurità. In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione (*Strumenti musicali* o Default):

- Lanciare un incantesimo di *Oscurità* fino a 3 volte al giorno (modificatore al tiro di attivazione: -1)
- Lanciare un incantesimo di *Invisibilità* fino a 2 volte al giorno (modificatore al tiro di attivazione: -2)

- Bloccare un'arma avversaria o un individuo agendo magicamente sulla sua ombra, 1 volta al giorno (modificatore al tiro di attivazione: -4). TS: Neg.
- *Manto d'ombra*: il possessore potrà abbassare la propria CA di 1 punto + 1 ogni 3 livelli del PG. Visivamente si vedrà il corpo del destinatario avviluppato da una particolare aura d'oscurità, o comunque la parte nello specifico. Non funziona se indossata un'armatura.

[Effetto speciale: *Richiamo dell'Ombra - Solo PG di 5° livello o più - A discrezione del DM*] un PG di 5° livello o più può evocare un gruppo di *Ombre* (vedi *Manuale dei Mostri*) pari a $1d2 + 1$ ogni 3 livelli. Le *Ombre* rimarranno agli ordini del possessore, salvo diversamente stabilito dal DM (per esempio azioni che potrebbero influenzare la "devozione" delle *Ombre* al possessore).

Se viene effettuato un critico positivo, da $1d2$ il dado passerà a un $1d4$. Se viene effettuato un critico negativo, le *Ombre* non saranno più controllabili e attaccheranno immediatamente il possessore e i membri del suo gruppo.

[Durata] l'effetto dura un numero di round pari a $1d3 +$ lo scarto di successo del tiro di attivazione, a meno che non sia disposto diversamente dall'effetto specifico.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà aggiungere un bersaglio (quindi, nel caso dell'*Invisibilità*, per sé e per un altro), ed estendere la durata di $1d2$ round.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo gli effetti avranno un funzionamento anomalo, e un effetto di backlash, ritorcendosi contro il possessore (*Oscurità*, blocco arma, *Invisibilità* lanciata sull'avversario).

Backlash e svantaggi: il DM per ogni uso dei diversi effetti, conferirà al PG un quantitativo di punti ombra (PO), creando inoltre una serie di valori limite superati i quali attribuirà uno svantaggio, in termini di penalità o effetti particolari, per esempio: incubi e relativa difficoltà a dormire, mutazioni quali scaglie d'ombra, e quindi il permanere degli stessi effetti, conferire alcune insanità o fobie, anche a livello caratteriale, e così via. Il DM potrà stabilire anche una soglia ultima raggiunta la quale il personaggio sarà considerato perso, trasformandosi completamente in un'Ombra. Secondo alcune leggende le creature d'oscurità evocate dal corno rappresenterebbero in qualche maniera i possessori precedenti andati incontro a malasorte.

Gestione degli elementi "Ombra"

Il profondo lavoro che i draghi portarono avanti nei confronti della propria razza, purtroppo ben presto mostrò la sua controparte. Le buone intenzioni sulla manipolazione della lega di dralyk non tennero conto della presenza di un elemento molto pericoloso che, una volta insidiatosi nel mondo draconico, e non solo, avrebbe messo a repentaglio la vita degli stessi draghi; questo nuovo elemento fu rappresentato dall'ombra, e nella fattispecie dalla lega che venne chiamata col nome di "darstyr". La lega di dralyk venne così fusa con l'oscurità, ed essa accrebbe i propri poteri in rapporto all'uso che ne fecero i relativi portatori. Adoperare un elemento

dell'ombra è severamente sconsigliato, se non proibito in certi casi, ma la brama di potere della maggior parte dei draghi e dei guerrieri li ha condotti inevitabilmente all'Abisso. Molte, del resto, sono le creature divenuti spettri a causa di tale potere.

Tecnicamente

Ogni qual volta un drago o una creatura diversa impiegherà un elemento ombra, la sua manifestazione elementare sarà rappresentata di conseguenza dall'ombra stessa. Il DM potrà, per sue esigenze di gestione, stabilire dei quantitativi limite, eguagliati o superati i quali, il destinatario dovrà necessariamente effettuare con successo un TS contro Soffio per non avere assegnato un Tratto caratteriale o altro). Per esempio, la trasformazione di una parte o più parti corporee fino alla totale sostituzione, divenendo così uno spettro. Qualora, nella prima soglia limite, il TS dovesse avere successo, ogni uso successivo attiverrebbe però ciclicamente il TS, non dovendo accumulare per forza altri punti. Una volta fallito il TS, e conferito il Tratto, si potrà proseguire con l'assegnazione dei P_{Om} fino alla seconda soglia limite. Il DM può anche decidere una soglia limite unica, superata o eguagliata la quale avverrà la diretta perdita del personaggio. Il Dungeon Master sarà libero di rendere più flessibile la gestione della regola in base alle proprie esigenze narrative.

[Allineamento] un elemento d'ombra potrebbe non dare alcun esito alla lettura dell'Allineamento. Tutto è lasciato alla discrezione del DM.

[Seduazione dell'Ombra] L'elemento ombra ha la pericolosa quanto fuorviante

tendenza a sedurre il proprio futuro possessore, anche prima del suo uso, alla sua semplice osservazione (entro tre metri dall'oggetto). Pertanto, chiunque dovrà operare con successo un TS contro Incantesimi per non essere sedotto dal potere dell'elemento, e così costretto ad avviare il suo uso. Il TS riceverà una penalità pari al livello gerarchico detenuto dal drago che l'ha forgiato o che comunque vi ha collaborato (per esempio, insieme a un fabbro).

[Progressione] l'assegnazione dei P_{Om} è valida con il semplice uso dell'elemento d'ombra, non necessariamente. In tal caso, lo scarto di successo o insuccesso dell'attivazione del relativo potere previsto dall'oggetto diverrà il quantitativo effettivo o aggiuntivo di P_{Om}.

[Opzione Poteri dell'Ombra] una volta ottenuto un "Tratto d'ombra", contestualmente il DM potrà assegnare anche un potere, uno svantaggio.

Il Darstyr, la lega d'ombra

La lega del darstyr è una lega molto facile da plasmare, quasi a indicare la volontà di un essere malvagio nel concupire la mente del povero sprovveduto che la indossa. Essenzialmente la lega è un innesto di dralyk e ombra, fuse attraverso il soffio di un relativo drago, ottenendo così un prodotto finale che eccelle per leggerezza e resistenza. Ma come in ogni cosa, c'è una controindicazione, non del tutto tralasciabile. Il suo potere corrompe, e l'aura che da essa promana è molto forte. È una lega che, il più delle volte, la si ritrova nelle armature per draghi. Alcuni addirittura, come i modelli

studiati per i draghi leggendari, hanno la proprietà di adattarsi al corpo del drago destinatario: un dono o una condanna?

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* (valore 15+ come pre-requisito per lavorarla; solo un drago d'ombra o un adinarrak specializzato): -4.

[Armature] molte delle armature forgiate con la lega del darstyr non possiedono particolari poteri o proprietà, a parte quella di potersi fondere con le ombre, nascondendo pienamente il drago. Quindi, in presenza di ombre abbastanza ampie, basterà un tiro di *Int*-3 perché il drago riesca a fondersi con esse. Uscire dall'ombra interromperà l'effetto e renderà nuovamente visibile il drago. Chiunque operi la visione nell'ombra verso il drago celato riceve una penalità di -25%.

[Artigli o Armi] elementi dell'ombra che si riferiscono ad armi o ad Artigli (koktoal) hanno spesso la caratteristica di inoculare parte della propria energia mutante nel destinatario del colpo. Una volta stabilito il danno dell'elemento, il DM o il giocatore potrà usare una parte del danno per trasformarla in Punti Ombra (si vedano le regole spiegate nella precedente sezione). Per esempio, Fjorn, (Intelligenza: 12) nel colpire con la propria spada un avversario totalizza con i dadi 13PF di danno; Fjorn però decide di assegnarne 5 come effettivi e i restanti 8 come P_{Om}. Il bersaglio ha diritto a un TS contro Veleno per dimezzare il quantitativo di P_{Om} (arrotondato per difetto). Il valore limite di PF convertibili è pari al proprio valore di *Int*. Nell'esempio precedente, Fjorn ne avrebbe potuto convertire massimo 12 (e quindi 1PF solo come danno effettivo). Il DM stabilirà i valori limite dei punti

mutazione perché intervenga una modifica nel destinatario (tratti caratteriali, penalità varie, e così via).

I Sigilli Ombra (Azione di rimozione)

Molti degli oggetti appartenuti ai draghi draghi, o in ogni modo a un drago, il più delle volte, possono presentare particolari sigilli runici capaci di inibirne l'uso (posti dai propri fabbri). Questo non permette tanto la vestizione di un'armatura quanto l'attivazione di un incantesimo o altro. Nel caso in cui un individuo dovesse imbattersi in tale sigillo, potrà cercare di rimuoverlo attraverso un tiro di *Int*; al tiro sarà applicata una penalità di -2 per ogni differenza di livello. Ciò significa che, se un guerriero di 5° livello vuole rimuovere il sigillo posto su un oggetto forgiato da un fabbro di 10° livello, riceverà una penalità di -10.

[Sigilli Ombra] alcuni sigilli posti su determinati elementi non servono soltanto a inibirne l'uso, ma il più delle volte questi blocchi servono a tamponarne gli effetti mutanti; un tipico esempio è proprio derivato dalla presenza di elementi ombra. Qualora dovesse essere tolto il sigillo da tali elementi, il flusso spettrale riprenderebbe a circolare lungo le nervature della lega che lo accoglie e così a esercitare il potere distorcente che tanto lo caratterizza. Tecnicamente, finché attivo il sigillo, il quantitativo di P_{Om} conferito sarà dimezzato (arrotondato per difetto) o addirittura negato. La gestione è lasciata al buon senso del Dungeon Master secondo le proprie esigenze personali.

Il Corno del Fato

Categoria: berenhollern

Forgiatori: Giganti della Pietra

Lega: scaglie d'avorio - CA/PF
strutturali: 4/45PF

Aspetto: questo corno presenta una forma non molto allungata e abbastanza spessa. L'estremità dalla bocca larga non mostra alcun innesto, e al tatto è estremamente rugoso, come il guscio di una tartaruga. Il corno è tempestato di scaglie d'avorio e non presuppone la presenza di rune, salvo il colletto che contorna la parte più larga. Qui le incisioni sono molto evidenti e tendono a rappresentare scene d'invocazioni, di preghiere, in particolar modo la discesa di una divinità nei confronti del proprio discepolo. Nell'altra estremità è presente un colletto più piccolo, lungo il quale s'insuffla l'aria. L'interno del corno mostra alcune rune che spiraleggiano in profondità. Tali effigi sono molto grossolane, scolpite dai migliori fabbri appartenenti alla razza dei Giganti delle montagne del Nord.

Background: il *Corno del Fato* è molto antico, se non il più antico fra tutti i corni dell'intero piano. Fatto costruire su commissione dal drago d'argento Vinicsys, questo straordinario strumento di potere garantì ai suoi successivi campioni longevità e forza. Soprattutto la creatura draconica sfruttò il grande potere di controllo del Fato di cui sono dotati i maghi della razza dei giganti. Secondo le leggende del Nord, i giganti plasmarono il mondo lavorando un'enorme pietra informe alla quale diedero il nome di Norgrad, "Mondo di Pietra". Successivamente, dalla lavorazione di questa pietra, nacque il Fuoco primigenio, il Macradon, esattamente dalle scintille che scaturirono dall'urto delle asce dei giganti. Dal

raffreddamento del Macradon si generò il Ghiaccio e così via, l'acqua, e tutto il resto.

Grazie ai suoi poteri di controllo del Fato, il corno è stato impiegato per molto del suo tempo sul campo di battaglia, dispensando grandi vittorie non solo al suo possessore, ma influenzando gli esiti della guerra per interi eserciti. Una guerra che per molto tempo è stata combattuta dalle fazioni nemiche dei Regni del Nord e dei draghi dell'Ovest.

Secondo alcune congetture, adesso il corno si troverebbe sepolto nelle antiche catacombe del Re Norst, ai limiti dei Regni del Nord. Un Re che, a detta di molti, sarebbe stato nei tempi addietro un drago metamorfosato.

I Giganti nutrono livore nei confronti dell'uomo, e di tutte quelle razze che parteciparono alle grandi guerre, vedendole come usurpatrici di un gran potere, un potere che non è di loro per diritto di nascita. Adesso i Giganti anelano il ritorno del Corno del Fato. Il Corno sarebbe in grado di modellare non solo il Destino, ma l'intero mondo attraverso l'energia che promana dalla grande ferita che si staglia all'interno della città di Esequin, ritenuta una parte ancora attiva del Macradon. Il Corno riuscirebbe a ravvivare quella fiamma, a ridestarla dal suo torpore, rendendola malleabile sotto i colpi di Hoengnir, "Il martello dei Giganti". Un potere simile al canto degli adinarrak, capace di piegare alla propria volontà il soffio dei draghi (anche gli stessi draghi si sarebbero generati dal Macradon). I Giganti così riporterebbero equilibrio, e otterrebbero nuovamente il posto che spetta loro.

[Effetti base] il *Corno del Fato* è in grado di controllare il corso degli eventi (minori). Il suo effetto è simile all'effetto di un *Desiderio minore*. Tecnicamente, il

possessore che prende il controllo del corno ottiene un quantitativo di Punti Fato (PFt) pari al valore di Saggezza + il proprio livello. Una volta suonato, e quindi realizzato con successo il tiro di attivazione, i punti diventeranno disponibili per tutto il ciclo di attività del corno. Essi potranno essere usati per controllare il fato in combattimento. In termini tecnici, per ogni 3 punti che si vogliono spendere, sempre all'interno del ciclo di attività del corno, si conferirà la penalità o il bonus di 1 punto ad un determinato tiro; è anche possibile semplicemente fare ritirare il dado spendendone solamente 3 in una sola volta. Nel primo caso, l'uso di tale abilità dovrà essere dichiarata prima del tiro, nel secondo caso dopo che è stato effettuato il tiro.

Nota importante: non si può usare l'abilità più di una volta per situazione. Per esempio, un guerriero nemico sta per effettuare un attacco pericoloso contro un amico del possessore, in questo caso il portatore del corno tenterà di rendere più probabile il fallimento del tiro o di fargli ritirare il dado in caso di successo. Per cui dichiara al DM, prima che il guerriero faccia il tiro per colpire (14 o più), di volere spendere 15 Punti Fato per farlo fallire (cioè una penalità di -5). Il guerriero fa 18. In questo caso sarebbe riuscito con successo, ma con "l'aiuto" del portatore, il nostro guerriero non è riuscito nel suo intento. Se il bersaglio di tale abilità avesse fatto 19 o più, il possessore non si sarebbe potuto appellare di nuovo al potere.

Il potere è valido solo in battaglia. Per ricaricare i punti, il corno dovrà "riposare" almeno tre ore. *Recupero dinamico PFt:* 1 ogni 6 turni. Ogni 3 livelli del PG il corno riceverà 1d10 PFt aggiuntivi (al 3°, al 6°, al 9°...).

Nota: per poter appellarsi al controllo del Fato, il corno dovrà comunque rimanere in possesso del PG dopo averlo attivato, anche se non impugnato, magari messo a tracolla o legato alla cintura. **Opzione Combattimento:** la maggior parte dei portatori è solito tenere in mano, pronto per l'uso, il corno, pertanto il PG non dovrà tenere la mano occupata (negando l'uso dell'arma o dello scudo, in base a quale mano venga lasciata libera). L'uso del corno in questo caso richiede la spesa di un'azione, a meno che non si possieda lo stile "a una mano".



[Durata] l'effetto dura un numero di round pari a $1d6 +$ lo scarto di successo del tiro di attivazione, all'interno del quale il PG potrà usare i Punti Fato.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà applicare il controllo anche al di fuori del combattimento, ed estendere il ciclo di attività del corno di 1d6 round.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo il Fato si ritorcerà contro il possessore e i suoi compagni. In sostanza, il DM userà i relativi PFt come Punti Sfortuna, applicandone i relativi effetti tramite penalità o svantaggi.

Backlash e svantaggi: il possessore del corno soffre di alcuni tratti caratteriali

legati al potere di controllo del Fato, sconfinando quasi nel "divino": *Egocentrismo - Permaloso - Freddezza*. Il DM può decidere di non attivare questi tratti sin dall'inizio, somministrandoli in base all'evoluzione del personaggio stesso.

Esequin

La città dei fabbri

Detta anche "La Forgia", la città di Esequin sorgerebbe, secondo leggende, su una ferita, l'unica a quanto pare, generatasi nei tempi remoti dai colpi di ascia dei primi giganti. Quindi, la città si troverebbe sopra un vivo nucleo appartenente al Macradon, il Fuoco primordiale. Questo spiega come mai la maggior parte dei fabbri esperti e dei più grandi forgiatori di armi si siano riuniti all'interno della città, formando una grande gilda cittadina. Dalle mura spesse e dalle torri interne di pietra, Esequin è la più importante per ciò che concerne la lavorazione del metallo, e non solo, un segreto millenario che si è conservato nel tempo, destando l'invidia dei più valenti fabbri di tutti i Regni.

Ogni abitazione è una fucina, e ogni struttura è correlata all'arte della forgiatura, influenzandone la forma esteriore. La sua architettura ha forma aracnoide con svariati contrafforti, come in una sorta di cattedrali concatenate. Le zone di alcuni settori richiamano invece il tema cui è esso legato, quello dedicato alle armi, quello alle armature. Degno di nota è il Mjonhollern, il quartiere della lavorazione dei corni; non semplici corni, bensì i berenhollern e i drakahollern. Frequenti sono le peregrinazioni degli Holberjr, i Portatori di Corni, o di

avventurieri venuti per riparare i propri strumenti.

La lavorazione di alcuni oggetti preziosi, quasi leggendari, è la diretta conseguenza della presenza di quel vivo nucleo di fuoco che scorre come magma all'interno della città, e che viene convogliato nelle diverse botteghe. L'energia del Macradon sarebbe tale da piegare il più refrattario dei metalli, perfino quelli resistenti o immuni al soffio di un drago. Alcuni racconti sostengono che a Esequin vi sia la presenza di draghi di fuoco sotto le spoglie di un fabbro nano o di un essere umano, riconoscibili per il colore scuro della loro pelle, i capelli rossi e due iridi affilate.

Il Corno del Tritone

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi marini - Elfi marini

Leg: sconosciuta - **CA/PF strutturali:** 7/35PF

Aspetto: questo corno, di forma poco allungata, assomiglia in tutto e per tutto a una grossa conchiglia. L'estremità più larga tende a ripiegarsi su se stessa, in maniera avvolgente, quasi in una forma spiraleggiante, presentando inoltre sulla parte opposta una sorta di coda che va rastremandosi verso la bocca più piccola. Il corno procede per placche, fuse l'una con l'altra, come la "corazza" di una conchiglia, per l'appunto: un insieme di propaggini che si addossano con grande armonia. Alcune versioni del corno, presentano finanche delle spine che fuoriescono dalla parte più larga, e lungo la "colonna vertebrale", prendendo più la fisionomia di una lisca di pesce. Al tatto è

molto ruvido, quasi zigrinato, ma quando viene attivato la superficie subisce drasticamente una trasformazione, risultando molto liscia, quasi vitrea, assumendo quasi la forma di un'altra conchiglia.

Background: il *Corno del Tritone* è molto antico, e fu costruito dal drago acquatico Nùberas quale gran dono per il Re Bjorn Farrell, dei Regni del Nord, in occasione di un'importantissima alleanza, soprattutto per aver aiutato i draghi marini nella liberazione della propria città dalla minaccia degli Elementali. Un lungo periodo che tenne occupate le popolazioni del mare e le relative creature alleate: tritoni, elfi acquatici, ippocampi, sirene, e così via. Una guerra senza sosta, in cui la magia giocò un ruolo fondamentale e dove l'impiego delle energie elementali opposte si dimostrarono decisive. Da qui, l'intervento nodale delle creature delle vicine barriere coralline e di tutte le specie che occupavano le isole vulcaniche limitrofe, perfino i relativi draghi.

Per secoli il corno ha mantenuto la pace fra le diverse razze di terra e di acqua, suggellando oltremodo tale patto con l'edificazione della straordinaria città di Nub-Natasi. Un luogo di mediazione, in cui ambedue i mondi avrebbero potuto convivere senza alcun problema, e con i draghi marini quali diretti guardiani. Alcuni marinai e avventurieri, nella visione futura di una straordinaria vita all'insegna del mare, si trasferirono nella mistica città. Molti furono persino i fabbri più intraprendenti che lasciarono le proprie fucine per scoprire i segreti e le proprietà della nuova energia elementale, considerando le profondità dei vulcani marini la loro nuova dimora.

Secondo alcune congetture, la città di Nub-Natasi viene celata agli occhi indiscreti da un potente incantesimo

planare a opera dei draghi, e che sarebbe possibile raggiungerla soltanto attraverso il corno, a sua volta in grado di evocare in un luogo determinato il portale che conduce a essa.

[Effetti base] il *Corno del Tritone* sortisce diversi effetti legati all'acqua. In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione (*Strumenti musicali*):

- Conferire a 1 bersaglio ogni tre livelli l'effetto di un incantesimo di *Respirare sott'acqua*, fino a 3 volte al giorno (modificatore al tiro di attivazione: -3)
- Sortire l'effetto dell'incantesimo clericale *Creare acqua* (modificatore al tiro di attivazione: -3)
- Negare le abilità speciali a una creatura d'acqua (per esempio, l'elusione dell'attacco di una nereide, il canto delle sirene...). In base all'entità della creatura, il DM stabilirà una penalità sul tiro di attivazione.
- Abbassare la propria CA di un numero di punti pari allo scarto di successo del tiro di attivazione, ricoprendo il proprio corpo di una magica guaina liquida. Solo se non è indossata un'armatura (modificatore al tiro di attivazione: -4). In sostituzione, il DM può contemplare il conferimento della stessa abilità della Nereide per tutto il ciclo di attività del corno. Per ogni attacco portato contro il PG, si dovrà effettuare con successo un TS contro veleno per negarlo. In quell'istante, il possessore diventerà interamente d'acqua.

[*Portale di Nùberas- Solo PG di 5° livello o più - A discrezione del DM*] impiegando questo potere, il PG ha la possibilità di evocare il Portale di Nùberas. Tale portale potrà essere evocato soltanto in un luogo preciso del piano, ed esattamente presso una caverna sotterranea ai limiti Est dei Regni del Nord. Essendo questo manuale di natura generica, il DM potrà tranquillamente posizionare la locazione della caverna a suo piacimento o disporre di un diverso mezzo di viaggio planare. Giunti alla meta, il PG dovrà prendere posizione e soffiare più forte che può il corno. Tale potere evocativo richiede un tiro di *Strumenti musicali-6* o di *Default-10* quale attivazione. Al momento dell'evocazione del ponte, saranno evocati anzitempo anche 1d3 *Elementali d'acqua* quali guardiani.

[*Durata*] l'effetto dura un numero di ore pari a 4d6 + lo scarto di successo del tiro di attivazione, esaurito il quale il ponte sparirà.

Portale di Nùberas

All'interno di una caverna sotterranea, una lunga strada di roccia si snoda per diversi chilometri fino a giungere a un'ampia piattaforma a strapiombo sul mare. All'interno di questa camera rocciosa, il mare sottostante, di colore argento, s'insinua deciso lungo un interminabile condotto roccioso, come una sorta di galleria dalle alte pareti. A uno sguardo più attento, tali pareti appaiono ai propri osservatori come colonne scolpite nella roccia, e così sono. Chi raffigura in altorilievo, in piena sporgenza, un tritone, chi una sirena, e chi ancora un drago mentre sorreggono il tetto roccioso.

Una volta suonato il corno, si vedranno innalzarsi le acque fino al limite della piattaforma e, seppur agitate, prendere l'aspetto di un solido ponte d'argento. I PG dovranno percorrere tale ponte in tutta la sua lunghezza per raggiungere l'uscita della caverna, e così intravedere, sulla destra, i confini della città di Nub-Natasi, delimitati ai lati da due enormi statue di drago. Un'imponente fortezza costruita all'interno di uno scoglio che si erge al di sopra del mare per parecchi metri. La restante parte del ponte s'innalza sul mare, senza più soffrire della copertura rocciosa, in balia delle forti correnti, e dando ai suoi avventori un forte senso di disorientamento. Il rischio di caduta è sempre presente. Ma a destare lo stupore dei PG è soprattutto la presenza di una struttura architettonica a forma di drago che nasce dalle profondità del mare, s'innalza oltre il ponte, a circa metà della sua lunghezza, con ali spiegate, il collo reclino nell'atto di fagocitare, un artiglio in avanti, in direzione dell'uscita della caverna e l'altro artiglio fuso col ponte a mo' di coppa capovolta. Questa rappresenta una sorta di gazebo attraverso il quale devono obbligatoriamente passare gli avventurieri.

Caratteristiche: non è possibile spostarsi al di fuori del ponte, a causa di fortissime correnti di natura planare (e non atmosferica). Le correnti sono così distorcenti da operare come lame. Chiunque dovesse cadere dal ponte verrebbe dilaniato all'istante. Così come, mettere una mano fuori, causerebbe al malcapitato 3d10PF di danno (TS: ½, arrotondato per eccesso). È possibile però risuonare il corno per temperarne gli effetti. Se tutto va a buon fine, le correnti cesseranno la loro funzione per tutta la durata dell'effetto del corno.

Dato che non vengono fornite con questo modulo le informazioni riguardo alla città di Nub-Natasi, il DM è ben libero di dare adito alla propria creatività, costruendo ad hoc un proprio modello di città. Si consiglia di correlare certe funzioni della stessa al corno, in modo da renderlo più interattivo. Il DM valuterà in questo caso i nuovi effetti da applicare. Per esempio attivare al suo interno portali locali, mezzi di spostamento o meccanismi appartenenti alla nuova tecnologia draconica, e altro ancora.

[Evoca creature acquatiche - A discrezione del DM] impiegando questo potere, il PG ha la possibilità di evocare diverse creature in base al proprio livello. **Tiro di attivazione:** *Strumenti musicali o Default* meno una penalità in base alla creatura da evocare. Consultare la tabella del *Manuale dei Mostri, Mostri acquatici, acqua salata*.

[Controllo Elementali - Solo PG di 10° livello o più - A discrezione del DM] impiegando questo potere, il PG ha la possibilità di controllare 1 *Elementale d'acqua* + 1 ogni 5 livelli. È richiesto un tiro di *Strumenti musicali o Default* con una penalità stabilita dal DM in base al numero di Elementali da controllare.

[Durata standard] l'effetto dura un numero di round pari a $1d6 +$ lo scarto di successo del tiro di attivazione. Per l'effetto di *Respirare sott'acqua*, il DM può stabilire diversamente per esigenze di campagna.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà aggiungere un bersaglio, ed estendere la durata di $1d2$ round.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo gli effetti avranno un funzionamento anomalo, e un effetto di backlash, ritorcendosi contro il possessore o un membro del suo gruppo.

Backlash e svantaggi: il possessore che usa troppo spesso il corno, e per troppo tempo, rischia di assorbirne in pieno le emanazioni planari, soprattutto se legate al mondo marino. Ogni qualvolta si finisce di usare il corno, per qualsiasi tipo di effetto, il PG sarà obbligato a effettuare un TS contro Incantesimi. Se il tiro fallisce, gli verrà applicata in pieno la penalità genetica che spetta agli elfi acquatici, ossia il non poter rimanere fuori dall'acqua per più di un numero di ore pari al proprio valore di Cos. Estinta la richiesta, tutto tornerà normale, sempre che il PG non abbia nuovamente usato il corno, e quindi fallito il TS, divenendo una situazione ciclica. In base alla frequenza d'uso e alle situazioni particolari, il DM potrebbe decretare la permanenza di tale stato quale forma di mutazione (come se il PG fosse effettivamente un elfo acquatico).

Il Corno di Bjornwald

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi della terra

Lega: misto (avorio e dralyk) - **CA/PF strutturali:** 0/50PF

Aspetto: questo corno presenta una forma non molto allungata e stretta a livello di spessore. L'estremità dalla bocca larga mostra un colletto in dralyk, sul quale sono presenti profonde incisioni runiche. Le rune presentano un aspetto cuneiforme, un particolare gioco di

intersezioni e semiarchi, molto distante da un vero e proprio linguaggio. I legami grafici fra i singoli segni sembrano più degli incastri, risultando alla fine la visione di un ingranaggio. Il corpo centrale è un alternarsi di fasce irregolari di dralyk placcate su una base di avorio draconico. Questo conferisce al corno un aspetto davvero bizzarro ma al tempo stesso affascinante. La sezione con la bocca piccola presenta invece un'ancia molto sagomata, sempre in dralyk. Il corno di Bjornwald è un chiaro esempio di straordinaria tecnologia draconica.

Background: nei tempi remoti, la tecnologia draconica si sviluppò e si diffuse presso i regni degli uomini, dei nani e degli elfi, spingendo i relativi fabbri a costruire e ideare oggetti oltre ogni immaginazione e abilità manuale. Molti di loro si occuparono tendenzialmente di armi, scudi, armature, mentre un numero ristretto concentrò la propria attenzione sulla salvaguardia e sulla difesa delle creature draconiche quale devota fede nella loro causa. Un vessillo glorioso che avrebbe attestato il proprio credo nei loro confronti. Fu finanche creato un gruppo di talentuosi individui, chi specializzato nella magia, chi nella metallurgia, chi nelle pietre preziose e così via, passando alla storia come Il Circolo della Forgia.

Il primo fra tutti fu proprio un nano di nome Bjornwald, il quale, dopo attente ricerche e studi sull'energia elementale che animava i draghi e il relativo soffio, ben pensò di impiegare la nuova lega del dralyk quale perfetto strumento per imbrigliare tale potere. Molti furono gli insuccessi, i sacrifici, soprattutto le perdite, situazione che oltremodo alimentò il disgusto dei suoi compagni per l'impiego di vite umane in nome dell'innovazione. Il suo operato fu così condiviso nel tempo dagli altri fabbri

esperti, ma ahimè la recente scoperta di una nuova creatura, nata come sintesi fra il potere draconico e quello elementale, finì col decretare la fine di un'ideologia al servizio di tutti. Una creatura alla quale, quasi per uno scherzo del destino, fu affidato lo stesso nome del nano. Il Bjornwald è adesso considerato un simbolo di distruzione.

[Effetti base] il Corno di Bjornwald sortisce diversi effetti legati a uno specifico luogo (tana) e creatura (drago). In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione:

- Lanciare una *Individuazione del Magico*, o una *Lettura del magico* o una *Identificazione* (una sola volta per singolo incantesimo all'interno del ciclo di attività del corno). **Penalità sul tiro di attivazione:** -1, -2 o -4.
- Ottenere i *Sensi di Drago* (*Dragon senses*: 4% x livello del PG) per tutta la durata dell'effetto (durata standard). In questo stato, le pupille del PG si assottiglieranno, divenendo affilate e verticali come quelle di un drago. **Penalità sul tiro di attivazione:** -2.
- Rimuovere una difesa presente nella tana del drago in questione (per esempio, dissolvere un incantesimo draconico di *Death door* all'entrata della tana). **Penalità sul tiro di attivazione:** varia in base all'entità della difesa e all'incantesimo. Per esempio, il *Death door*, essendo di 7° livello, conferirà -7.
- Conferire la *Resistenza al magico* a 1 bersaglio + 1 ogni 4 livelli del PG. La % della resistenza è del 2% per il livello del destinatario (durata: 1

round per livello del PG). **Penalità sul tiro di attivazione:** -4.

- *Magia radiante:* un fruitore di magia potrà lanciare i propri incantesimi (legati a quel tipo di energia elementale) a un livello superiore, all'interno del ciclo di attività del corno. Per esempio, se si usa un corno legato a un drago blu, il fruitore lancerà gli incantesimi a base di elettricità a un livello superiore.



[*Specificità - A discrezione del DM*] il DM può stabilire una specificità del corno in base al drago di appartenenza o, comunque, al quale è stato destinato. In questo caso, i tiri riceveranno un bonus di +1 sui tiri di attivazione. Per esempio, se un guerriero sta usando un corno legato a un drago blu, otterrà sui tiri relativi (difese ed effetti) un bonus di +1. Se invece viene usato un corno di altra appartenenza, i tiri di attivazione riceveranno una penalità di -2. Per esempio dissolvere un *Death door* lanciato all'entrata della tana di un drago nero con un corno legato a un drago rosso.

Anomalie: il DM può anche considerare la particolare interazione fra i due livelli di energia, stabilendo un effetto anomalo. Fra i più semplici, un'esplosione energetica (per esempio, l'interazione fra

l'energia di un drago rosso e quella di un blu. Potrebbe creare l'esplosione di un globo di fuoco ed elettricità).

[**Effetto speciale:** *Attivazione / Disattivazione del Bjornwald*] un PG di 7° livello o più può ricomporre un Bjornwald, se sono presenti in loco tutti i suoi componenti.

Bjornwald

Creatura meccanica elementale

DV: 14 **CA:** -5/0
AL: Variabile **MI:** 17-18

NDA: 3 **Danno:** Artiglio
(1d8+1d6/1d8+1d6)* Morso (3d10+1d6*)
Thaco: 7

At.Sp.: Soffio (8d6) *Danno elementale:
in base al drago d'appartenenza

Difesa Speciale: *Immunità agli incantesimi di Elettricità e Fuoco - Armi +2 o superiori per essere colpito.*

Taglia: 6 (E) Int (19) **Resistenza alla Magia:** 70%

*al tiro di danno viene aggiunto un danno aggiuntivo di 1d6 in base al drago d'appartenenza. Pertanto un Bjornwald legato a un drago blu, causerà danno da elettricità (TS: ½).

Descrizione. Durante le fasi di sperimentazione della nuova lega di dralyk e della sua capacità di assorbire e contenere le energie elementali, il nano Bjornwald passò in rassegna svariate forme possibili per la creatura di

destinazione, fino a giungere alla forma finale di un ragno gigante, o quasi.

Questa creatura è, in stato di riposo, un semplice ammasso di componenti in lega, divise fra puntali, giunzioni a livello articolare, e un corpo centrale a sua volta contraddistinto da due sezioni, alla fine delle quali si innesta poi un cranio in dralyk munito di otto occhi e una minacciosa mandibola. Ogni componente riporta una sequenza ben determinata di rune.

Una volta che il corno è suonato, le rune risponderanno al richiamo, e ogni componente inizierà a rilasciare l'energia che contiene dentro di sé, diramandosi come una ragnatela e unendosi agli altri componenti, fino a quando tale energia non prenderà chiaramente l'aspetto di un flusso costante che scorre all'interno delle componenti stesse come se fossero dei grossi canali. Nel complesso verrà formata la creatura del Bjornwald, un gigantesco ragno composto da energia elementale e parti in dralyk. L'osservatore può ben notare come le parti "meccaniche" siano tenute in piedi e agganciate dal flusso di energia elementale che vi scorre dentro.

Combattimento, attacchi e difese speciali. Pur essendo considerato un predatore, il Bjornwald è una creatura molto intelligente e astuta. Se già evocata, essa tenderà a usare una serie di strategie di caccia per mettere in seria difficoltà le sue prede. Quasi sempre però l'istinto vince sul buon senso, e il Bjornwald attacca senza alcuna pietà, volendo del proprio bersaglio una sola cosa, la sua morte. Il Bjornwald porta sempre i suoi primi attacchi con le temibili zampe a punta, per poi assestare un duro colpo al nemico con il morso, il quale rischia di rimanervi ingabbiato (su un 20 naturale). Ogni round di mantenimento della presa causa alla vittima 1d6PF di danno + 1d6

per l'esposizione all'energia elementale. È possibile effettuare ogni round un tiro di Forza per disimpegnarsi, qualora il PG avesse un valore di 16 o più. In caso contrario, sarà necessario un intervento esterno.

Se viene colpita la zona del flusso (CA0), ossia la parte non coperta dalla componente metallica, l'arma o l'oggetto in questione dovrà effettuare con successo un TS contro l'energia magica specifica (in base al tipo di drago d'appartenenza, per esempio elettricità, acido, fuoco...) per non essere polverizzata. Armi al di sotto del +2, oltre a non sortire alcun danno, vengono disintegrate automaticamente. La zona del flusso prende danno pieno dalle armi eleggibili a colpire, mentre sulla parte di dralyk il danno viene dimezzato.

Ogni tre round il Bjornwald può lanciare un soffio in base alla propria energia elementale (8d6; TS: ½).

Appena il Bjornwald raggiunge lo zero di energia vitale, il flusso scomparirà e i componenti cadranno per terra, "senza vita". Qualora si volesse riattivare il Bjornwald tramite il corno, dovranno passare almeno quattordici ore prima che si ricarichi. Il dralyk trattato magicamente funziona come una sorta di batteria autoricaricabile, mai esaurendo la propria energia intrinseca.

[Durata] l'effetto dura un numero di round pari a 1d6 + lo scarto di successo del tiro di attivazione, a meno che non sia disposto diversamente dall'effetto specifico.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà aggiungere un bersaglio (laddove fossero contemplati bersagli aggiuntivi), ed estendere la durata di 1d3 round. Per esempio, nel caso della *Magia*

radiante, il livello di lancio verrà aumentato di 1 punto (per un totale di due livelli aggiuntivi).

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo gli effetti avranno un funzionamento anomalo, e un effetto di backlash, ritorcendosi contro il possessore e i componenti del gruppo. Per esempio, nel caso della *Magia radiante*, il livello di lancio verrà abbassato di 1.

Backlash e svantaggi: il possessore del *Corno di Bjornwald* sviluppa nel tempo una particolare forma di dedizione alla causa dei draghi, divenendo loro seguace. Guai a parlar male di un drago in sua presenza. Egli perseguirà alcuni dei loro obiettivi, si offrirà addirittura come ambasciatore nel dirimere certe questioni fra clan, porterà avanti alcune missioni se richieste, senza rifiutarsi. Il DM può gestire le diverse evenienze tramite dei tiri di controllo (Saggezza-2) qualora si volesse desistere dal fare una data azione. Il protagonista potrebbe rifiutarsi di lasciare un luogo che, seconda propria opinione, necessita del suo aiuto, o magari di non entrare in aperto contrasto contro un drago durante una battaglia; anche le alleanze del momento saranno disciplinate da questa particolare forma di propensione.

[Effetto speciale: Aura - A discrezione del DM] capita spesso che alcuni possessori del corno si facciano portatori della parola d'un drago, operando come un vero e proprio araldo. In questo caso, il DM può sbloccare il potere correlato del corno. Una volta attivato l'effetto di "Aura", il PG usufruirà dell'equivalente di un *Affascinare mostri*, o in ogni caso riceverà un bonus di +3 punti sui confronti di Carisma per tutto il ciclo di attività del corno. Basterà soltanto

invocare la runa, senza dover suonare lo strumento, il quale dovrà essere in ogni caso portato dal possessore (come per l'abilità di *Spellsinging*; vedi *Complete Bard's Handbook*, pag.56, *Elvish minstrel kit*).

Critico negativo: le reazioni del bersaglio saranno subitaneamente volte all'ostilità.

Critico positivo: il bonus sui tiri di Carisma sarà di +4.

Il Corno del Lupo d'Inverno

Categoria: berenhollern

Forgiatori: Draghi - Uomini del Nord

Legg: scaglie di bronzo - **CA/PF**
strutturali: 5/65PF

Aspetto: questo corno presenta una forma allungata e abbastanza flessa. L'estremità dalla bocca larga mostra un innesto in bronzo, raffigurante la testa di un lupo con le zanne ben in vista e le orecchie ritte all'indietro; il tono è davvero minaccioso. Sul corpo centrale il corno è tempestato di piccole scaglie e riccioli sui quali s'intravedono delle rune. Il vello che ne vien fuori raggiunge un altissimo livello di maestria artigiana, sembrando quasi vero. Sotto l'influsso delle rune attive sembra addirittura muoversi, come soffregato dal vento, e l'innesto quasi ruggire, contraendo illusoriamente la propria mascella. Nell'altra estremità è presente un innesto a mo' di ancia, a forma di zanna, con la punta rivolta verso il possessore, in modo da insufflarvi l'aria. L'interno del corno presenta alcune lacerazioni, invero incisioni, che risembrano artigliate di lupo, a coppie di tre o di quattro.

Background: il *Corno del Lupo* è stato forgiato dal drago di bronzo Voldrung, su commissione di Hederin, della casata dei Grinwald. Una delle più antiche e note stirpi di guerrieri del Nord, famosi per le loro capacità metamorfiche. Per l'appunto, il corno fu intriso dello stesso potere che scorreva nelle loro vene, e in origine avrebbe dovuto amplificare le proprietà di ogni singolo guerriero; ma col tempo, esso assunse grande valore nelle mani di un esperto combattente che non fosse del clan.

In principio il corno fu adoperato dagli scout e dai guardaboschi nella caccia, nella salvaguardia delle zone circostanti, e in diverse ricognizioni molto pericolose fino a compendiare l'uso della propria arma in battaglia. Situazione meno frequente, ma parimenti di grande dignità. La ferocia che caratterizza i guerrieri di tale clan è accostata alla rabbia che contraddistingue l'ira dei berserker, in particolar modo la loro capacità di stanare il nemico attraverso i propri sensi affinati. In combattimento un guerriero del clan sembra un vorace lupo alla ricerca della propria preda preferita. Una caccia guerriera che ha fine soltanto con la morte del nemico.

Grazie a un editto del Re Guntrad, alcuni manufatti e prodotti della caccia vennero esportati presso i restanti Regni, creando così una forte coesione con altri clan "stranieri". Il clan Grinwald stava per aprire le porte a una nuova esperienza. Un importante elemento della merce di scambio fu proprio il corno. Tuttora fieri guerrieri e guardaboschi sono alla ricerca di tale oggetto.

Non tutti, però, furono contenti di tale decreto, e una ristretta cerchia decise di autoconfinarsi sulle montagne e lì dare vita a un nuovo clan. Un gruppo che professò l'indipendenza e la rottura con le tradizioni dei propri avi, seguendo le

proprie leggi, lontano dal mondo e, soprattutto, meno interessato al destino dell'umanità. Negli altri Regni, questi guerrieri sono denigrati col nomignolo di "grinstor", "animale".

[Effetti base] il *Corno del lupo d'Inverno* sortisce diversi effetti, e funziona soltanto sul possessore, negando qualsiasi tipo di trasferimento ad un altro bersaglio. In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione:

- Amplifica l'olfatto e l'udito del possessore. Il PG ottiene +2 di bonus sui tiri relativi, essendo inoltre capace di distinguere veleni presenti nel cibo o nell'acqua (durata standard). **Penalità al tiro di attivazione: -1.**
- Trasformarsi in lupo un numero di volte al giorno pari a 1 ogni 4 livelli (4°, 8°, 12°...). **Statistiche:** Mv: 18 - CA: 7 - Morso: 1d4+1. I Punti ferita, i TS, il numero di attacchi e il Thac0 rimangono invariati. Il possessore comprende il linguaggio umano ma non può parlarlo senza alcun aiuto di tipo magico. Può comprendere e comunicare con altri lupi quando metamorfosato. Questa capacità viene persa una volta ritornato alla forma originaria. I bonus per la Forza non si aggiungono. La trasformazione prende un round intero e dura 1 ora per livello del PG. I vestiti, le armi e l'equipaggiamento cadranno sul posto, una volta trasformatosi, a eccezione del corno. **Penalità al tiro di attivazione: -3.**
- **[Emblema del Lupo - a partire dal 3° livello]** il giocatore può decidere di fondere insieme i due

effetti, in modo da godere dell'amplificazione dei sensi in stato di lupo. Il totale dei bonus sui relativi sensi è +4. **Penalità al tiro di attivazione:** -5. Il semplice fallimento del tiro causerà lo switch della personalità del PG con quella del lupo (durata standard).

[*Durata*] 1 ora per livello del PG.

[*Critico positivo*] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà estendere il ciclo di attività del corno di un ulteriore numero di ore pari a quello contemplato dall'effetto specifico.

Stato del Lupo d'argento

Ogni tre critici positivi (su qualsiasi tiro), il PG dovrà effettuare un TS contro Metamorfosi per non incorrere negli effetti dello stato del Lupo d'argento (il giocatore può decidere anche di non contrastare, e accettare la metamorfosi). In questo stadio l'istinto viene sublimato, le percezioni potenziate, favorendo le abilità predatorie e soprattutto quelle legate alla sopravvivenza. Tecnicamente per tutta la durata dell'effetto il PG godrà dei seguenti vantaggi: **1)** +1 sui tiri di *Sopravvivenza*, *Caccia*, *Seguire tracce* (tramite olfatto), in sostanza su tutti quei tiri legati alla sopravvivenza vera e propria. **2) Svantaggio:** *Caccia predatoria*. Ulteriore TS per cacciare in forma normale, ibrida o in lupo (gratuita). - **3)** Tutti i tiri di controllo ricevono una penalità di 4 punti (Sag-4).

Aspetto: quando in questo stato, l'aspetto del lupo si fonde con quello umano, i capelli crescono a mo' di vello, le pupille s'ingrossano, una lieve peluria compare sugli arti, sul petto e i canini si allungano. Le unghie si allungano non a

dismisura, potendo ancora mantenere la presa sull'arma.

Quando tale stato incorre, lo spirito del Lupo tenta di impossessarsi del PG fino a renderlo suo schiavo. Tecnicamente, raggiunta la decima volta questo stato, il giocatore dovrà effettuare un TS contro morte per non perdere il personaggio, considerato totalmente asservito alla volontà del Lupo. Il DM può creare una campagna ad hoc per recuperare il PG. La magia del *Desiderio* ha pienamente effetto per riportare indietro il PG.

Caccia predatoria

Il PG sente l'irrefrenabile desiderio di cacciare, pertanto il primo problema sarà la forzata dismissione dal proprio party. L'intima unione empatica con lo spirito del Lupo causa nel PG non solo un'alterazione delle sue percezioni, dei suoi istinti ma corre anche il rischio di assorbire parte della sua personalità. Il DM si premurerà di far agire il PG di conseguenza (per esempio i PG diventano molto più aggressivi, e così via, innescando anche una serie di obiettivi più "primordiali", tra le quali l'uccisione della preda eletta). Per uscire dallo stato di caccia predatoria, il DM può assegnare un tiro di Saggezza ogni ora; tale tiro riceve una penalità di -1 per ogni ora passata in tale stato. Nei peggiori dei casi, lo spirito del Lupo può anche arrivare a controllare il corpo del personaggio. Per calcolare l'entità della propria "preda", si prenderà in considerazione lo scarto d'insuccesso del tiro di *Cacciare* come quantitativo di DV da soddisfare. Pertanto, se lo scarto è di 4 punti, per essere appagato il PG dovrà uccidere un totale di 4 DV di creature o magari una da 4, e così via.

[Critico - Cacciare] se durante l'attività di caccia predatoria viene realizzato un critico negativo sulla capacità di *Cacciare*, si assumerà che l'istinto del PG sia accresciuto fino a livelli estremi, tale da renderlo un pericoloso predatore. Ciò significa che egli considererà i suoi amici al pari di prede. Il personaggio tenderà a soddisfare i suoi bisogni primordiali in maniera istintiva e feroce, e impiegando perfino le stesse strategie di caccia del lupo (in questo stato il PG avrà la capacità del 5% per livello di richiamare a sé un branco di lupi che lo aiuteranno nei suoi intenti).

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo sul tiro di attivazione, il corno attiverà nel possessore uno stato di forte irrequietezza. Questo conferirà una penalità di 2 punti su tutti i tiri per una durata di 1d6 ore.

Backlash e svantaggi: l'uso continuo del corno innesta nel PG una forte tendenza predatoria, sentendo l'irrefrenabile desiderio di cacciare (da non confondere con lo stato di *Caccia predatoria*). Il DM può prendere in considerazione la possibilità di desistere dall'andare a caccia attraverso un tiro di controllo (*Saggezza*). Per esempio, trovando un luogo ideale per tale attività, o nel quale viva una preda rara o pregiata, e così via.

Clan del Lupo d'argento

Package rapido

Questa razza di uomini del Nord è così particolare da essere perfino temuta dalle razze vicine. Un clan attorniato da antiche leggende e misteri che parlano di maledizioni, ma che agli occhi di un

Grinwald hanno il sapore di un dono divino.

Quella del lupo è una figura centrale nella società di tale clan, ben oltre il semplice valore totemico, esso è lo spirito che è incarnato da ogni suo componente, e come tale portato nella caccia, nella battaglia, e in qualsiasi altra manifestazione della vita quotidiana.

I componenti di questo clan sono molto più robusti dei propri fratelli del Nord, muscolatura tonica, capelli lunghi e occhi, in maggior parte, color dello smeraldo (quelli rossi sono considerati doni dello spirito del Lupo). La loro attività principale è la caccia, contemplando finanche la pesca e la lavorazione del legno.

Modificatori: For+1 (Max18) - Cos+1 (Max18) - Sag-2 (Min8) - Car-2 (Min8)

Abilità razziali: *Sensi acuti* (Olfatto - Udito) - *Infravisione 6 metri* - *Trasformazione in forma di lupo* 1 volta al giorno ogni 4 livelli del PG (4°, 8°, 12°...). Lo Spirito del Lupo è visto come un nuovo dono secondo le regole del *Viking's Handbook*.

Arma preferenziale: i componenti di questa razza preferiscono l'uso di spade larghe e asce. Raramente impiegano lancia e scudo come i loro fratelli del Nord. Tutti i guerrieri del Clan sanno impiegare lo *stile a due armi* (senza alcun costo). "Un Lupo che attacca con un solo artiglio è destinato alla morte", detto razziale.

Svantaggi razziali: penalità di 2 punti sui tiri reazioni nei confronti della classe guerriera - *Caccia predatoria* legata allo stato del Lupo d'argento - *Amore per la caccia*.

Caratteristiche estetiche: i PG caratterizzati da alti valori di Cos e For tendono ad assumere in maniera permanente dei tratti più simili al lupo: mascella serrata, viso spigoloso, peluria accennata, pupille più larghe del normale, e così via.



Il Corno di Vainar o Corno dei Giganti

Categoria: berenhollern

Forgiatori: Draghi - Uomini del Nord

Leggenda: avorio - **CA/PF strutturali:** 7/42PF

Aspetto: a un primo sguardo, questo corno sembra un normalissimo manufatto, senza alcuna caratteristica peculiare, logoro, usurato dal tempo, e spizzicato sui bordi della bocca larga. Di forma molto allungata, con una dolce curvatura che va degradando con piena armonia; per certi versi sembra sovradimensionato per una taglia umana, costringendo il portatore a tenerlo con due mani.

L'intero corpo presenta invece sottilissime lineature che, a primo acchito, sembrano crepe, ma un attento sguardo esse si rivelano essere intricati arabeschi stilizzati: scene di guerra fra guerrieri del Nord e i Giganti delle montagne. Cruenti

sono gli scontri, in alcuni punti raggiungono livelli di crudeltà inaudita: membra strappate da un colosso e contestuale banchetto con le stesse, crani pestati da un piede gigante, e ancora. La storia rappresentata dalle scene non lascia alcuna via di scampo, decretando inesorabile la vittoria dei Giganti a spese dei guerrieri umani.

Background: il *Corno di Vainar* prende il nome dal Re che per primo mosse guerra ai Giganti delle montagne dei regni limitrofi. In seguito a una sanguinosa battaglia che vide la decimazione dell'una e dell'altra fazione, Rotval, il re dei Giganti, fece forgiare un potente corno dai nani di quelle lande rocciose per suggellare la pace futura. Circa due secoli di non belligeranza caratterizzarono i giorni a seguire, passando il corno di Re in Re, fino a quando l'ultimo della stirpe reale, meno saggio dei precedenti, non cadde sotto i crudeli colpi della sete di potere. Il corno di Vainar portò soltanto distruzione e l'intero Regno alla decadenza. I Giganti conquistarono così la maggior parte delle città, edificandovi le proprie capitali, e ritornando al loro periodo aureo, quando ancora gli uomini erano soltanto degli schiavi. Successive battaglie e interventi esterni, perfino degli uomini del Sud, riuscirono a riequilibrare le forze in gioco, confinando gli invasori verso i picchi delle montagne. La maggior parte delle catene montuose è considerata terreno di caccia dei Giganti e luogo inospitale anche per gli avventurieri più determinati. L'incontro con un Gigante ha spesso esito fatale per l'avventore, sempre che non venga considerato quest'ultimo un lieto trastullo per la crudeltà della creatura.

Secondo alcuni racconti, dopo la grande battaglia risolutiva del Dyrmath, che vide l'esercito dei Regni del Nord vittorioso, il corno ritornò nelle mani Giganti. Altri

sostengono che tale strumento sia andato perso, e recuperato successivamente dalla stessa casata dei nani che lo forgiarono. Adesso sarebbe custodito presso la città nanica, nelle profondità delle montagne dei Giganti.

[Caratteristica estetica] quando viene attivato, il corno tende letteralmente a trasformarsi e, quello che dapprima sembrava un corno logoro e antico, inizia a prendere colore, bianco lattiginoso, esaltando le lineature e dando loro spessore.

[Effetti base] il *Corno di Vainar* sortisce diversi effetti, e funziona soltanto sul possessore, negando qualsiasi tipo di trasferimento ad un altro bersaglio. In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione (*Strumenti musicali*):

- La possibilità di comunicare con Giganti, nani e Draghi, comprendendo il loro linguaggio per tutta la durata del ciclo di attività del corno (durata standard). **Penalità al tiro di attivazione:** nessuna.
- Conferire un bonus aggiuntivo di 1d4 punti alla Forza (durata standard). **Penalità al tiro di attivazione:** in base al bonus.
- *Pelle di pietra* (1 volta a settimana + 1 ogni 4 livelli del PG). Con questo potere il possessore potrà sortire lo stesso effetto dell'incantesimo *Pelle di Pietra*. Finché non esauriti gli strati di pietra non sarà possibile lanciarne un altro. **Penalità al tiro di attivazione:** -1 per ogni strato di pietra.

[Corni e Re - Impiego] se il corno viene usato da un Re, i suoi effetti saranno

raddoppiati, così come la durata. Inoltre il DM potrà decidere di realizzare diverse tipologie di corni per specifici giganti (montagne, pietra, ghiacci...), assegnate a diversi reggenti.

Agli effetti base e speciali viene aggiunto ulteriormente quello di *Charm di massa* (valido anche sui Giganti). Il PG deve essere almeno di 10° livello per poterlo usare. Il comando per attivare la runa specifica è uguale al nome del Re dei Giganti, della relativa tribù, + il suffisso -darn.

Il Corno del Re dei Giganti

Si narra dell'esistenza di un potentissimo corno, forgiato dai fabbri dei diversi clan di Giganti, e che reca in sé il potere di ogni razza. Ogni fabbro appose la runa del proprio clan, imprimendo il nome del relativo reggente. In qualsiasi luogo, il possessore avrebbe potuto richiamare a sé l'attenzione di quelle creature. Un ulteriore dono fatto allo stesso Vainar, e tenuto nascosto ai Re degli altri Regni (vedi il potere *Richiamo dei Giganti*, a seguire). Rimangono comunque solo leggende.

[Richiamo dei Giganti - Potere speciale] in virtù del dono elargito dai Giganti al re Vainar, il possessore del corno potrà richiamare l'attenzione dei Giganti delle Montagne, ovunque egli si trovi (sempre all'interno delle montagne di cui si sa della loro presenza). Questo il patto che fu statuito con l'antico Re e con tutti quelli a venire, qualora avessero avuto bisogno di aiuto. Il possessore dovrà semplicemente soffiare dentro il corno e dare adito a tutta la sua forza. La parola di comando per l'attivazione della runa è il nome del Re dei Giganti, Rotval.

L'attivazione di tale potere conferisce automaticamente la comprensione del linguaggio e viceversa per l'altro destinatario. Qualora il possessore non dovesse essere un Re, dovrà dare valide spiegazioni al Gigante perché non rischi di essere ucciso o messo in catene. Il patto fu stretto per venire incontro ai Re dei Regni del Nord, e soltanto per essi. I Giganti hanno dato la loro parola, e per loro essa è sacra.

Quello del corno non è un effetto di controllo o di charme, lasciando alla fine l'onere di una buona e convincente dialettica al suo possessore. I Giganti potrebbero considerare tale possesso come un'usurpazione o divenire fortemente sospettosi nei confronti dello sconosciuto avventore (potrebbero credere anche che il corno sia stato indebitamente sottratto).

[Corno del Re dei Giganti] il possessore di questa versione leggendaria del corno, può richiamare l'attenzione di uno specifico gigante in base al luogo dove viene attivato il potere. È chiaro che, nelle zone artiche, il possessore avrà come destinatari i Giganti del Ghiaccio (*Frost Giants*), così come in zone vulcaniche quelli del Fuoco (*Fire Giants*).

[Durata] 2 turni per livello del PG.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà estendere il ciclo di attività del corno di un ulteriore 2d6 turni. Nel caso della Forza aggiuntiva, la categoria di dado sarà di 1d6. Per la *Pelle di Pietra*, saranno aggiunti 1d4 strati.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo, gli effetti subiranno delle forti anomalie, essendo trasferiti al nemico più vicino.

Backlash e svantaggi: il possessore del corno sviluppa nel tempo un forte carattere bellicoso, risultando oltremodo scontroso e poco aperto al dialogo. La sua personalità irritante è tale da conferirgli una penalità di -3 ai contest di Carisma. Il DM potrà stabilire il tempo d'innesto in rapporto alle azioni intraprese dal PG, e dal tipo di Gigante correlato (qualora s'impiegassero corni di altra appartenenza). Usare a lungo il corno può anche provocare l'abbassamento del valore di Int.

Cornoluna

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi del Nord - Elfi

Leg: avorio draconico - CA/PF
strutturali: 5/50PF

Aspetto: di sicuro, fra i tutti corni noti dei Regni del Nord, il Cornoluna è il più pregiato e dalla straordinaria fattura. La sua forma molto allungata richiama quasi la flessuosità di una falce, con una dolce curvatura che va degradando in convoluti sbalzi runici di grande impatto. L'intero corpo presenta pochissime zone lisce, lasciando agli intarsi il posto di protagonista. Sbalzi che, a un attento sguardo, compongono scene di canto: un vero e proprio coro elfico che canta a una Luna la cui incisione sovrasta tutte le altre per bellezza e maestria, rappresentando quasi una divinità che si concede ai suoi discepoli. L'ancia è invece un esile cono d'avorio più spesso che si confonde quasi con il resto del corpo centrale, se non fosse per la presenza di un doppio colletto di colore argento scuro. Le lame di alcuni guerrieri che combattono rappresentano esse stesse

mezzelune runiche in un intricato e segreto gioco di tangenza e sfioramento.

Background: Il Cornoluna è il più noto fra tutti gli abitanti dei Regni del Nord, e quello che, per potere e mistica, impegna la maggior parte dei maghi e dei maestri di spada nella sua ricerca. Forgiato in tempi antichi presso il lago di Hvingardr, nelle zone di confine con la regione Est, la sua costruzione vide la collaborazione di due ataviche razze d'eccezione: i Draghi d'argento e gli elfi.

Il primo Cornoluna nacque come dono allo scaldo Jarlask, in virtù dei servizi resi al drago d'argento, Maladyth. Lieti erano i giorni in cui tale cantore deliziava le orecchie della creatura con le sue armonie e con i suoi versi densi di epico furore, fin quando Maladyth non decise di elevare Jarlask a un rango superiore: egli sarebbe divenuto il personale araldo e ambasciatore del drago. Da lì in poi, lo scaldo viaggiò in lungo e in largo, presso i Regni del Nord, a diffondere le idee di Maladyth, e a temperare i dissidi e le acridità che si formarono fra i diversi clan draconici; in particolar modo, egli divenne il campione della città di Unnen, la capitale di tutti i Regni e la depositaria del sapere dell'uomo. Una razza fin troppo cara ai draghi d'argento.

Cornoluna accrebbe i propri poteri insieme al suo campione, essendo impiegato per molto tempo in missioni davvero ai limiti del possibile, soprattutto quando Maladyth ritenne Jarlask pronto ad affrontare i misteri e il male che si celava nell'Oscurità. Il temibile dominio dei Draghi d'ombra.

L'emanazione della Luna divenne linfa vitale per il corno e attraverso di essa produsse non solo mirabili incantesimi ma straordinari incanti legati alla musica e alla danza, facendo di tale astro una nuova musa per lo scaldo.

[Caratteristica estetica] quando viene attivato, il corno tende letteralmente a risplendere lievemente, e una sottile aura pervade l'intero corpo centrale. Inoltre, le scene di guerra e il coro ivi inciso sembrano prendere vita, come se si muovessero su uno strato di nebbia lattiginosa.

[Effetti base] il *Cornoluna* sortisce diversi effetti. In base al tipo di effetto, varierà il modificatore sul tiro di attivazione:

- *Potere d'ispirazione.* In presenza della Luna, il corno conferisce a un bersaglio l'ispirazione necessaria per comporre una qualsiasi opera artistica. L'emanazione della Luna aderirà al corpo del destinatario a mo' di guaina, divenendo in tutto e per tutto una vera e propria aura lucente. Tecnicamente si assegna un bonus di +3 a un tiro di abilità artistica (*Strumenti musicali, Ballare...* o anche sul *Carisma...*). Di giorno, l'emanazione della Luna è molto flebile, e il suo effetto conferirà soltanto un bonus di +1. **Penalità al tiro di attivazione:** nessuna.
- *Effetto di Charme.* In presenza della Luna, il possessore può lanciare un incantesimo di *Charme* su 1 bersaglio + 1 ogni 3 livelli del PG. Di giorno, l'effetto sarà valido soltanto su 1 bersaglio. **Penalità al tiro di attivazione:** in base al numero di bersagli.
- *Moonstrings.* Il possessore può incantare l'emanazione della Luna, e trasformare i suoi filamenti luminosi in stringhe per il proprio strumento musicale. Si otterranno un numero di stringhe pari a 1 ogni 3 livelli del PG. Ogni singola stringa magica, montata al posto di

quella fisica, conferisce un bonus di +1 al tiro di *Strumenti musicali*, sublimandone il suono e l'armonia. Questo effetto funziona solo in presenza della Luna e in un contesto crepuscolare o notturno.
Penalità al tiro di attivazione: -1 per ogni stringa.

[Metamagie - Attivazione] data l'entità delle sue rune, elfiche, il Cornoluna è l'unico corno che riesce a impiegare metamagie. Tecnicamente il possessore potrà aggiungere l'effetto metamagico delle rune semplicemente integrando alla parola di comando un suffisso o delle "note di potere" sulla modulazione armonica. In base al tipo di metamagia, il tiro di attivazione riceverà una penalità in più.

[Sospiro della Luna. Malus aggiuntivo di -2 sul tiro di attivazione - Suffisso: -ber]: il possessore può attivare il corno mettendolo in regime di *Silenzi*o magico.

[Luna ferita. Malus aggiuntivo di -2 sul tiro di attivazione - Suffisso: -dys]: durante l'attivazione, il possessore può associare al suono del corno lo stesso effetto dell'incantesimo di *Sordità*.

[Diradare / Imprigionare tenebre - Potere speciale] il possessore potrà concentrare l'emanazione lunare circostante in un singolo globo o massa luminosa tale che venga poi rilasciata contro un bersaglio fatto di oscurità. Il colpo (o l'esplosione, in base alla scelta) causerà al bersaglio 1d6PF di danno per lo scarto di successo del tiro di attivazione (TS: ½).

Il possessore può anche decidere, sulla falsariga del Moonstrings, di "sfibrare" l'emanazione lunare tale che produca una serie di corde magiche, e così incatenare una creatura fatta di oscurità per tutta la durata del ciclo d'attività del corno. Inoltre, il bersaglio prenderà 1d6PF di

danno per round di mantenimento fino all'esaurimento del quantitativo di danno totale individuato dallo scarto di successo. Per esempio, se lo scarto è di 4 punti, la creatura rimarrà incatenata per quattro round, esauriti i quali le corde si dissolveranno.

[Dissolvere] il possessore potrà dissolvere al pari di un incantesimo di *Dissolvi magie* l'effetto di un incantesimo legato all'oscurità con un bonus di +4.

La Caccia della Luna d'argento

Il Cornoluna non è solo un simbolo di potere, e nel tempo esso è divenuto nodale per alcuni importanti eventi fra le corti elfiche e quelle regali dei regni dell'uomo. L'evento più noto è, senza ombra di dubbio, La Caccia della Luna d'argento. Una battuta di caccia che i nobili dei Regni del Nord organizzano ogni anno, nei mesi autunnali, invitando i reali di ogni dominio. L'obiettivo principale di tale evento è la cattura di un Vren, un cervo nero. La creatura viene soltanto incatenata, e non uccisa. Solo una volta è accaduto l'irreparabile, avendo la creatura notturna massacrato ben cinque componenti del gruppo di caccia. I Vren sono creature malefiche e molto potenti. A causa delle lacerazioni provocate dalle mistiche corde, il cervo nero andò su tutte le furie riuscendo a liberarsi, e dispensando morsi carichi di odio pur di fuggire, ma non prima di aver donato la morte ai suoi carcerieri.

Vren

Cervo nero

DV: 9

CA: -1

AL: CM

MI15

NDA: 3 **Danno:** Zoccoli
(1d8+1/1d8+1) Morso (2d8) **Thaco:** 9

At.Sp.: Sp. Corna (1d6)
 Incantesimi (Mago di 7°)

Difesa Speciale: *Vello di Oscurità - Armi +2 o superiore per essere colpito.*

Taglia: 2,2 (E) Int (16)

Descrizione. Il Vren è in tutto e per tutto un cervo, ma di colore nero, profondo come la notte. Muscoli sempre in tensione, collo dritto che esprime fierezza e pienezza di sé. Occhi colore del rubino, che s'infiamma a ogni minimo sentore di pericolo ma che, parimenti, anticipano la disgrazia a chi li osserva con più attenzione. Le corna del Vren sono la parte più pregevole di tale sintesi di bellezza oscura: ramificate in pieno equilibrio, simmetriche, quasi rasentano la perfezione. Gli zoccoli sono d'argento, ma si rivestono d'oscurità quando il Vren decide di caricare o di donare al suo antagonista il più malefico dei colpi.

Il Vren è una creatura devota al male, e alcuni sostengono che le sue origini derivino da una mutazione a opera del soffio d'ombra di un drago. Una mutazione che ha condannato tale razza alla sofferenza eterna, e a una caccia interminabile. Essi agognano la carne umana, divorando per ultimo il cuore. Ma ciò che rende altamente pericoloso un cervo nero è la sua attitudine all'uso della magia, dimostrandosi per questo un temibile e assai valente mago. I Vren non amano molto le strategie da branco e, quasi sempre, attaccano direttamente la propria preda, a dispetto della loro grande astuzia. Lo scontro aperto è per

loro una ragione di vita, una chiara dimostrazione di quanto siano forti e invincibili.

Combattimento, attacchi e difese speciali. In combattimento, il Vren è una creatura tanto pericolosa quanto crudele, soprattutto per alcune caratteristiche fisiche che celano invero terribili effetti magici. Il suo fitto vello d'oscurità gli conferisce una CA di -1, e può essere scalfito soltanto da armi magiche (+2 o superiore). Il cervo nero attacca di base con gli zoccoli (1d8+1 l'uno) e con un possente morso (2d8). In certe situazioni, il Vren può decidere di incantare i propri attacchi, conferendo loro un bonus di +X/+X, dove X è il livello della magia che decide di dissolvere per l'occasione, trasformandola in energia magica suppletiva (per esempio, se converte una di II livello, otterrà +2). Tale processo causa il ricoprirsi degli zoccoli di una sottile aura d'oscurità.

Quando vuole, il cervo nero può alternare al morso un colpo con le corna. Queste, per natura, sono intrise di un potentissimo maleficio. Se effettuato un 19 o 20 sul tiro per colpire, tenderanno a spezzare all'interno del corpo della vittima una scheggia d'oscurità. Il bersaglio deve effettuare con successo un TS contro Paralisi perché tale pezzo di corna non entri dentro, e raggiunga così il cuore in 1d6 round. Una volta fattosi strada verso il cuore, l'organo vitale si ghiaccerà, mantenendo la vittima in uno stato di morte apparente. In questo stato, il Vren inizierà a divorarne il corpo. Il bersaglio è ancora cosciente quando ciò accade. Alla fine, discioglierà la velatura di ghiaccio che ricopre il cuore, e concluderà così il proprio banchetto.

Il Vren opera come un mago di 7° livello (memorizzazione: 4° - 3° - 2° - 1°). Gli incantesimi contano come abilità innate.

Habitat / Ecologia. I Vren si trovano soprattutto nelle foreste molto fitte, laddove la luce penetra a stento, o meglio nelle zone più interne e oscure. In maggioranza, il loro ciclo di attività è di notte, dove diventano spietati predatori, confondendosi con l'impenetrabilità dell'ambiente. È raro vederli di giorno. Sono molto crudeli come creature e amano infliggere dolore e sofferenza alla propria preda.

[Durata standard] In base al ciclo diurno o notturno, varia la durata degli effetti. *Ciclo diurno:* 1 turno per livello del PG. *Ciclo crepuscolare:* 2 turni per livello del PG. *Ciclo notturno:* 3 turni per livello del PG.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di *Strumenti musicali*, come attivazione, il PG potrà estendere il ciclo di attività del corno al doppio della durata. Nel caso dell'effetto *Moonstrings*, il bonus conferito sarà di +2 per stringa.

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo sul tiro di *Strumenti musicali*, come attivazione, gli effetti diventeranno negativi (conferimento di -1, e così via).

Backlash e svantaggi: la continua esposizione alle emanazioni lunari causa nel PG alcune interferenze con le resistenze al magico, e così anche ai suoi oggetti. Tecnicamente il PG riceve una penalità di 1 punto sui TS nelle fasi iniziali, fino a diventare, con l'uso continuo, permanente (e fino a -3 di penalità). Il DM stabilirà i modificatori in base alle diverse evenienze e situazioni di sviluppo.

Gli oggetti magici indossati, per funzionare, seguiranno le stesse regole

del malfunzionamento del nano (la % può ricevere ulteriori penalità in base all'entità del modificatore assegnato).



Il Corno d'inverno

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi

Legg: dralyk - CA/PF **strutturali:** 8/70PF

Aspetto: questo corno appare all'osservatore come un semplicissimo corno da guerra, la cui forma allungata subisce un'incurvatura verso i due estremi, in direzione contraria, formando una sorta di S. L'intero corpo è pervaso da intarsi e linee curve che riprendono l'immagine dei venti. Venti gelidi la cui coda di ghiaccio arabesca la maggior parte della superficie, incrociando altri elementi grafici quali alberi, lupi, ossia tutte quelle creature e temi legati all'inverno e alle lande di ghiaccio. Lungo la coda di ogni vento sono presenti delle stringhe runiche che, a un attento sguardo, se unite fra di loro, compongono il nome di un drago. Un drago la cui immagine fluisce lungo tutto il corpo centrale, quasi nascosto fra le linee eoliche, per terminare con le proprie fauci sull'estremità più larga. Dalla propria bocca fuoriescono diversi filamenti, simili

a un soffio, che vanno a reintessere i fasci del vento in un intricato e armonico gioco parallelo di linee e curve.

Background: il Corno d'inverno è l'unico strumento a essere stato costruito con l'intento di soggiogare tutti quanti i Regni, e confinare i suoi abitanti in un gelo eterno.

Fatto costruire dal mago Sedringr a opera del proprio drago bianco patrono, il corno avrebbe piegato le terre di tutti Regni, in modo da permetterne ai draghi l'insediamento. Tale piano fu anzitempo applicato, e quasi la totalità delle terre divennero di ghiaccio, avvinte in una gelida morsa, dove predatori e altre crudeli creature ebbero la meglio: un nuovo terreno di caccia stava per svilupparsi ai danni dell'uomo e di tutti quelle razze non avvezze a un clima così rigido. In poco tempo, molte tribù elfiche perirono sotto i colpi del freddo magico.

Il corno fu custodito per ben trent'anni nella tana del drago immortale Skjoldr, finché Tyrfern, eroe della casata dei Grinwald, del clan dei Lupi d'inverno, non decise di dare scacco alla razza dei draghi bianchi, e di sottrarre il corno al potere della creatura draconica. Oltre le porte dell'inverno egli si spinse, fronteggiando avversità e nemici al di sopra delle proprie possibilità. Grazie all'aiuto di un incisore di rune, Vainam, e a un guardaboschi di nome Thobryk, il viaggio risultò meno pericoloso di quanto potesse sembrare. Feroce fu lo scontro con il drago, e a causa di questo Tyrfern riportò un terribile squarcio all'occhio destro. Il Corno alla fine fu recuperato, e il drago imprigionato nella propria tana attraverso una sequenza di rune di confinamento incise sulla sua corazza, a opera dello stesso Vainam.

Secondo alcune leggende il Corno d'inverno sarebbe stato sepolto sotto le antiche rovine del mago Sedringr, altre

invece sostengono che lo strumento di morte sarebbe stato confinato nella parte più profonda della terra, temperato dalle emanazioni del fuoco del Macradon.

[Caratteristica estetica] quando viene attivato, il corno tende a ricoprirsi di un sottile strato di ghiaccio.

[Effetti base] il *Corno d'inverno* sortisce diversi effetti. In base al tipo di effetto che si vuole sortire, varierà il modificatore sul tiro di attivazione:

- Lanciare un *Cono di ghiaccio* (2 volte al giorno). **Penalità al tiro di attivazione: -4.**
- Richiamare l'attenzione di un Drago il cui soffio sia legato al ghiaccio, entro un raggio di 1,5 Km per livello del PG a partire dallo stesso (1 volta al giorno). La creatura draconica potrà operare un TS per resistere al richiamo. **Penalità al tiro di attivazione:** al tiro di attivazione va sottratto il livello gerarchico del drago in questione.

[Globo d'inverno - Potere speciale] potere impiegato dal drago Skjoldr, in forma umana, per trasformare le lande dei diversi Regni in infinite distese di ghiaccio. Tecnicamente, una volta attivato il corno, il possessore potrà trasformare una qualsiasi superficie in ghiaccio per un diametro di 2,5 Km per il livello del PG. Se il corno viene impiegato da una forma draconica, il raggio sarà di 100 Km per livello gerarchico (per i mezzi-draghi è di 25 Km).

Penalità al tiro di attivazione: al tiro di attivazione va sottratto il livello gerarchico del drago in questione, ossia -10. A causa del forte potere del corno, se

il tiro fallisce, il possessore andrà in coma per un numero di mesi pari allo scarto di insuccesso. Nel caso di un critico negativo, il computo non sarà in mesi ma in anni. Il potere del Corno è troppo pericoloso.

Il Corno di Thorsten

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi del Nord - maghi umani

Lega: avorio draconico - **CA/PF strutturali:** 0/70PF

Aspetto: questo corno è interamente in avorio draconico, e presenta una forma non molto allungata, sembrando quasi un'esile virgola. L'estremità dalla bocca larga mostra un rinforzo circolare. Su di esso sono incise antichissime iscrizioni, ma non rappresentano rune. Il corpo centrale presenta invece una retinatura floreale in lega di dralyk che si avviluppa alla struttura come una sorta di edera rampicante. Le siffatte foglioline tendono a nascondere sotto delle incisioni runiche che, al momento dell'attivazione, tendono a dissolversi magicamente dando alla luce il mistico contenuto. Il corno è tempestato di queste rune lungo tutta la sua estensione, riprendendo in duplice forma il linguaggio draconico. Quando il possessore invoca la parola di comando, si dissolvono in sequenza le relative foglioline, componendo per l'occasione l'intera frase magica. Una volta che il corno è attivo, esso pulsa di una luce intensa.

Background: forgiato dai draghi del Nord insieme ai migliori maghi della razza umana, questo corno è fortemente legato alla magia dei primordi,

soprattutto a quella draconica. Il progetto del corno fu disegnato in origine dal mago Thorsten, e costruito successivamente con l'aiuto di ben tre draghi di bronzo. Le creature draconiche videro in questi propositi un barlume di speranza, un tentativo di conciliare due mondi apparentemente lontani fra loro.

Il mago della razza umana approfondì nei tempi lo studio del grande potere che derivava dal draknamal, la memoria alveare condivisa da tutte le creature draconiche, facendo confluire tale conoscenza nel diretto rapporto con il lancio degli incantesimi. Per l'appunto, egli studiò la possibilità di aprire a una mente umana l'accesso a questo straordinario crogiolo di mistica energia primitiva, riuscendo in qualche modo a potenziare la capacità di lancio di un mago, e non solo. Accrescere l'attitudine all'uso della magia e amplificarne le componenti elementari. Molte però furono le vittime sacrificate, soprattutto giovani apprendisti e maghi d'indubbio valore. Per tale motivo, Thorsten fu condannato all'esilio e successivamente rinchiuso presso le carceri della città di Esequin. Il suo corpo fu avvinto ai magli di Lokesangher, anelli magici creati dai fabbri della città stessa per imprigionare i draghi malvagi e condizionarne i poteri, in modo da renderli inoffensivi.

Il Corno di Thorsten rimase per diversi anni presso la città di Esequin. Si dice che alcuni fabbri, mossi da interessi personali, appresa l'arte della relativa forgiatura, produssero delle copie del corno, facendo buoni affari con maghi senza scrupoli.

[Effetti base] il Corno di Thorsten è intimamente legato alla magia, e come tale sortisce una serie di effetti diretti a un mago o comunque a un fruitore di magia. È richiesto un tiro di *Strumenti musicali* o *Intelligenza* come attivazione, con una

penalità conferita in base a tipo di effetto. Il processo di attivazione prende un round intero.

- Lanciare *Individuazione del magico*, *Lettura del magico* e *Identificazione*, una sola volta a giorno. **Penalità al tiro di attivazione:** -1, -2, -3.
- Negare l'uso di abilità innate o incantesimi a un bersaglio (durata standard). Il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto di negazione. **Penalità al tiro di attivazione:** -4,
- Abbassare la *Resistenza al magico* del 3% per livello del possessore (durata: 1 round per livello del possessore). **Penalità al tiro di attivazione:** -5,
- Aumentare la propria resistenza magica, ricevendo un bonus di +3 sui TS (durata standard). **Penalità al tiro di attivazione:** -3,

[Effetto speciale: Memoria draconica] un PG di 3° livello o più può accedere parzialmente alla memoria primitiva dei draghi. L'effetto del corno dovrà essere attivato prima del processo di memorizzazione degli incantesimi.

Il mago può distribuire 1d6 slot memorizzazione fissi durante tale processo, dividendo i punti secondo il livello scelto e secondo il limite di livello accessibile: cioè, con 3 slot, egli potrà memorizzarne uno di 3°, o 3 di 1° oppure uno di 2° e uno di 1°. Come prima cosa, il giocatore dovrà stabilire il numero di slot disponibili ed effettuare contestualmente un tiro di Intelligenza meno il quantitativo di slot, come attivazione del potere. Il fallimento del tiro di attivazione negherà il conferimento degli slot. Il mago potrà ritentare alla prossima memorizzazione.

[Opzione Dinamica] Il giocatore può anche decidere di ottenere degli slot dinamici e non fissi, riducendone l'entità (da 1d6 a 1d4); in tal caso, li depleterà al momento, quando necessari: quindi, se il mago dovesse usare all'istante un incantesimo di 3° livello, detrarrà 3 punti o nel caso di uno di 1°, depleterà 1 slot lasciandosene altri per il prossimo lancio (sempre che il tiro del dado abbia stabilito una quantità necessaria per farlo).

Se viene effettuato un critico negativo sul tiro di attivazione, il DM smemorizzerà secondo lo stesso criterio un certo numero di incantesimi già presenti, o ne bloccherà la memorizzazione (la durata sarà stabilita dal DM in base alle diverse evenienze).

Se viene effettuato un critico positivo, la categoria di dado sarà un D8.

[Durata standard] l'effetto dura un numero di round pari a 1d4 + lo scarto di successo del tiro di attivazione, a meno che non sia disposto diversamente dall'effetto specifico.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo, il PG potrà aggiungere un ulteriore effetto, bonus o bersaglio (per esempio nel caso della negazione delle abilità e così via).

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo i valori degli effetti base sopra citati diventeranno penalità per il possessore del corno e per il bersaglio associato (quelli applicabili, s'intende).

Backlash e svantaggi: il portatore del *Corno di Thorsten* tende a irradiare una forte aura magica che può essere percepita da qualsiasi fruitore di magia. Il giocatore può suonare il corno, e tentare un TS contro Incantesimi con una penalità di -5 per occultare o temperare

tale manifestazione. In questo caso, i tiri di attivazione successivi riceveranno una penalità di -2 per il depotenziamento, per una durata stabilita dal DM in base alle diverse evenienze.



Runebound

Categoria: drakahollern

Forgiatori: Draghi d'argento

Leg: avorio draconico - CA/PF
strutturali: 6/40PF

Aspetto: questo corno presenta una forma molto allungata e poco spessa. L'estremità dalla bocca larga non mostra alcun innesto, e al tatto è estremamente liscio, come marmo levigato. Il corno è ampiamente tempestato di rune, nella sua forma ultima, potendone variare il numero in base al lavoro di incisione che ha portato avanti il proprio possessore. Tali effigi non presentano mai una forma compiuta, simboleggiando a volte soltanto curve, semicurve, e linee a zig zag avvinte a un intricato gioco di tangenza e intersecazione. Nell'altra estremità, quella più piccola, lungo la quale s'insuffla l'aria, vi è un rinforzo in avorio; raramente è impiegato l'argento o altro materiale. L'interno del corno mostra alcune rune che simboleggiano un

drago, la cui coda spiraleggia sparendo verso l'interno. I disegni sono molto curati.

Background: Il Runebound è un corno antichissimo, più di quello che si possa pensare. Nato nel florido periodo dell'alleanza fra i draghi e le altre razze, era in cui la tecnologia draconica veniva pienamente condivisa con la maggior parte dei fabbri e dei maghi, il corno divenne un preziosissimo strumento per la casta degli Holberjr, "I Portatori di Corni".

Composto interamente da avorio draconico, il Runebound viene trattato attraverso la manipolazione del soffio draconico direttamente dalla creatura stessa, in modo da infonderne capillarmente la giusta quantità di energia. Un potere dapprima vestigiale, molto primitivo, che poi si evolve in qualcosa di davvero unico e sorprendente. Nelle mani di un Portatore, il Runebound acquista un significato diverso. Non uno strumento di distruzione o di semplice dominio magico, bensì un medium per potere disciplinare i rapporti fra le varie razze e modificare i destini del mondo.

Il primo Runebound fu costruito dal drago d'argento Ejllar per un holberjr di nome Wullstag. Un corno fatto interamente di avorio draconico, con la sua prima incisione runica operata proprio dalla stessa creatura. Il Runebound ebbe una lunga evoluzione nella mani del proprio possessore, giungendo a un considerevole numero di rune di potere, ben dodici, tutte quante incise da draghi di diversa natura. Il Runebound possiede una superficie che difficilmente venga scalfita da qualsivoglia arma o magia, lasciando all'artiglio di un drago l'onore e il primato. Soltanto nell'atto di incidere una runa, esso si fa creta per essere modellata.

Soltanto i draghi detengono tale potere e prerogativa. Un pregio che lega immancabilmente la creatura alla casta degli holberjr.

[Modalità di costruzione di un Runebound - Portatore di Corni] allo stato base, un Runebound è un semplice corno, liscio e ben levigato, senza alcuna iscrizione o incisione runica. Una volta che un holberjr, durante il proprio Graspollern, trova un drago disposto ad agire sul Runebound, il corno potrà accumulare potere attraverso la runa aggiunta (vedi "Holberjr kit", per l'approfondimento).

Tecnicamente, l'incisione è legata a un incantesimo specifico che il drago decide di trasferire sul corno. Pertanto tale incantesimo dovrà essere conosciuto dalla creatura e disponibile al momento. Il livello accolto dal Runebound è stabilito seguendo la tabella delle memorizzazioni del mago. Pertanto un holberjr può decidere di andare alla ricerca di un drago per una runa legata a un II° livello di magia al terzo livello, uno di 3° al quinto e così via.

Il DM può anche impiegare le rune contemplate nel manuale "H1 - Vikings , Campaign Sourcebook - 9322", al capitolo 4, pag. 33, al posto di un incantesimo.

[Limite massimo d'incantesimi] È possibile aggiungere soltanto un solo incantesimo per livello di magia, a meno che il DM non decida diversamente per esigenze personali. Verrà presa in considerazione, in ogni caso, la tabella delle memorizzazioni in rapporto al livello corrente del PG; ciò significa che un holberjr di 7° livello potrà aggiungere un incantesimo di 4° livello. Secondo buon senso, il DM dovrà comunque tenere in considerazione gli squilibri dei livelli energetici e delle implicazioni a

livello di coerenza, oltre a un massimale prefissato che "identifichi" la potenza di quel corno (ossia Runebound con capienze diverse); questo se è permessa l'integrazione di altri livelli. Pertanto nell'esempio di prima, un Portatore di 8° livello potrà aggiungere un ulteriore incantesimo di 4°.

[Specifico orientamento di potere e specializzazione runica] in base al proprio background o drago di appartenenza, un holberjr può creare un determinato percorso di accrescimento del potere. Per esempio, un holberjr legato a un drago d'ombra sceglierà incantesimi legati all'oscurità, così come un Portatore relativo a un drago rosso impiegherà incantesimi del fuoco, e così via.

Il Portatore può inoltre decidere di specializzarsi su alcuni incantesimi e accrescere in numero quella tipologia. Non è infrequente vedere un Runebound che contenga meno incantesimi di alto livello, e un numero maggiore di incantesimi di basso livello ma correlati in maniera omogenea a una determinata categoria. I più noti sono quelli appartenenti al fuoco o al ghiaccio. Tutti quelli che si specializzano in una determinata categoria, ottengono un bonus di +1 sull'attivazione.

È anche possibile realizzare corni specifici che accolgano soltanto certi tipi di incantesimi, o meglio permettere soltanto alcuni incantesimi in rapporto diretto con il corno. Per esempio, per imprimere una runa che abbia come oggetto un incantesimo del fuoco, lo si potrà fare solo su corni che abbiamo una diretta relazione con quell'elemento. Pertanto sarà possibile imprimere un incantesimo di elettricità su Runebound forgiati e trattati con il fuoco draconico a base di elettricità (drago blu). Incantesimi diversi dalla natura elementare del corno,

riceveranno durante l'attivazione una penalità pari al livello di magia, e altresì conferiranno al drago che tenterà l'incisione una penalità eguale, compreso il tempo per portarlo a termine. Per esempio, un drago d'argento che tenti di imprimere un *Cono di ghiaccio* su un Runebound forgiato da un drago di fuoco, riceverà una penalità di -5 sul tiro di Int e l'aggiunta di cinquanta minuti al processo d'incisione.

[Incisione runica] per essere funzionante, il corno dovrà recare una specifica runa incisa dall'artigiano di un drago. La creatura dovrà conoscere quel tipo di incantesimo ed essere in grado di lanciarlo. Tecnicamente, perché venga applicata con successo la runa sulla superficie del Runebound, il processo di incisione prenderà 10 minuti per il livello dell'incantesimo. Una volta concluso, il DM può richiedere un test di qualità attraverso un tiro di Int del drago, perché la runa funzioni correttamente. Al contrario, potrà essere applicata un'anomalia ogni qualvolta venga attivata, come una sorta di difetto di fabbrica. L'incantesimo rimarrà bloccato e non disponibile, pertanto per quel giorno il drago non potrà lanciarlo.

[Uso generico] qualora fosse un altro individuo diverso da un holberjr a usare il Runebound, non fruitore di magia, si applicheranno le regole valide per le pergamene. Pertanto, se un guerriero di 3° livello suona il Runebound per lanciare un *Cono di ghiaccio*, vi sarà il 35% di probabilità che l'attivazione fallisca.

Nel caso di un mago o altro, questi dovrà essere in grado di lanciare l'incantesimo destinatario. Per esempio, un mago dovrà essere almeno di 5° livello per poter attivare l'effetto di un terzo livello di magia (senza problemi di fallimento o effetti negativi). In caso contrario, potrà tentare l'uso generico

precedentemente esposto, ma correndo i rischi di un effetto negativo al semplice fallimento.

[Accrescimento del potere] a ogni avanzamento di livello, un holberjr può decidere di accrescere il potere del proprio Runebound andando alla ricerca del drago che possieda un determinato tipo di incantesimo (è chiaro che, in sede di campagna, o di un evento fortuito, il Portatore non debba necessariamente effettuare una ricerca specifica, ottenendo così la runa in altra maniera, ma pur sempre se il corno risulta eleggibile ad accoglierla). Se il drago sarà ben disposto nei confronti del Portatore, allora il processo di incisione potrà essere avviato secondo le regole sopra citate.

[Durata] nel caso di incantesimi specifici appartenenti alla classe del mago, la durata seguirà quella contemplata dalla scheda del relativo incantesimo, in rapporto al livello del possessore (considerato al pari di un mago). Nel caso di effetti diversi, la durata è di 1d6 + scarto di successo del tiro di attivazione.

[Critico positivo] se viene effettuato un critico positivo sul tiro di attivazione, il PG potrà estendere il ciclo di attività del corno di 1d6 round e ottenere dei bonus sugli effetti (un bersaglio aggiuntivo, un bonus o malus di +1/-1, oppure 1dx di danno in più).

[Critico negativo] se viene realizzato un critico negativo gli effetti positivi del corno diventeranno effetti negativi per il possessore, e in caso anche per i destinatari di tali effetti.

Backlash e svantaggi: il possessore del corno soffre di una penalità di -1 su tutti i suoi TS finché in suo possesso.

Sezione IV

Kits

In questa sezione è possibile trovare i kits che fanno parte del background della Saga dei Regni del Nord; in particolar modo, alcuni di questi si sposano perfettamente con il background e l'uso dei corni descritti nella sezione precedente. Si evidenzia per l'occasione, il kit dell'Holberjr, il Portatore di Corni".

Holberjr Il Portatore di Corni

Requisiti

Per poter giocare questo kit, il personaggio deve possedere come requisiti minimi richiesti 12+ in For, 14+ in Sag e 13+ in Cos.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto a tutte le classi e razze.

Scelta del drago d'appartenenza: lo Holberjr dovrà scegliere un drago d'appartenenza. Questi influenzerà alcune delle sue competenze e abilità con il corno (per esempio, nel caso di un drago di fuoco relative energie elementari, o nel caso di uno bianco quelli del ghiaccio, e così via).

Ruolo: lo Holberjr è stato addestrato dai draghi, e da questi riceve il potere che permette loro di impiegare con grande precisione e abilità i corni di potere (sia berenhollern che drakahollern). Quasi sempre, un Portatore è al servizio di un drago patrono nello svolgere delicate missioni che vedono la creatura quale diretta interessata, ma anche al servizio di un Re, presso la sua corte o sul campo di

battaglia. Non infrequenti sono infatti le alleanze fra alcuni regni e i draghi, tale che lo Holberjr si trovi a svolgere più il ruolo di ambasciatore che di combattente.

Terminato l'addestramento col proprio drago patrono, il Portatore affronterà il tanto atteso Grasphollern, la ricerca del proprio corno di potere, per l'esattezza un Runebound. Conclusa tale ricerca, lo holberjr sarà pronto per andare incontro al proprio destino e prendere il posto che gli spetta all'interno dei Regni del Nord.

La gestione di un siffatto potere non implica soltanto il possesso di un corno dagli straordinari effetti, ma il ritrovarsi continuamente a contatto con creature leggendarie, con la magia dei tempi antichi e con una spasmodica serie di avventure oltre ogni limite.

Il Portatore è consapevole della sua scelta e del suo ruolo nel mantenere in equilibrio le relazioni fra i draghi e le altre razze dei Regni del Nord, ma soprattutto il saper scegliere, di volta in volta, la fazione da seguire in caso di guerra. L'uso di un berenhollern può fare la differenza in guerra al pari di un potente stregone.

Competenze generali. Bonus. Resistenza - Sopravvivenza - Strumenti musicali (a fiato). **Raccomandate. Generali.** Araldica (Draghi o Guerra in base alla specializzazione) - Cacciare - Cantare - Cavalcare - Conoscenza degli animali - Meteorologia - Navigazione - Senso dell'orientamento - Seguire Tracce.

Competenza Armi. Base. Spada larga - Ascia - Scudo - Lancia. **Raccomandate.** Spada lunga - Lame (Gruppo) - Stile arma a una mano.

Equipaggiamento (A discrezione del DM). Un Portatore inizia il 1° livello con un Runebound, contenente già una runa attivabile (in seguito al completamento del proprio Grasphollern). A livello di armatura, egli riceve dal proprio drago

patrono un'armatura a scaglie, uno scudo e una spada di buona fattura.

Abilità speciali. Generali. *Storia* (5% per livello). Lo Holberjr possiede la medesima abilità del bardo, ma circoscritta al campo dei corni.

Svantaggi Base. *Corno*: la forza di un Portatore si fonda sul proprio corno di potere. Una volta perso, egli sarà costretto immancabilmente al suo recupero o alla ricerca di un altro. Inoltre, molti dei favori elargiti dai draghi, verranno a mancare. È disonorevole per un Portatore presentarsi al cospetto di un drago senza il proprio corno, come un cavaliere senza la propria spada.

[*Specializzazione - Opzione*] concluso il Graspollern, lo Holberjr otterrà il proprio Runebound. A partire dal 3° livello il Portatore potrà intraprendere, se vuole, la ricerca di un corno diverso, nella fattispecie dovrà decidere se lasciare il proprio drakahollern e dedicarsi all'impiego di un berenhollern, o continuare con la prima tipologia. In questa maniera, egli potrà decidere di specializzarsi, ottenendo così un bonus di +1 sul tiro di attivazione. Di conseguenza, il Portatore otterrà una penalità di -2 sulla categoria esclusa.

Graspollern

Concluso l'addestramento con il proprio drago patrono, il Portatore otterrà un Runebound allo stato grezzo: un corno in avorio draconico, liscio e levigato, senza alcuna presenza di rune. A questo punto, il Portatore potrà intraprendere un lungo viaggio, pericoloso se non letale, nel trovare un drago disposto a incidere sul suo Runebound la prima runa di potere (*Fyslag*) che attesti pienamente il titolo di Holberjr. Appena conquistata, il Portatore

farà ritorno dal proprio drago patrono per ricevere le direttive specifiche e discutere con esso sui suoi obblighi e obiettivi futuri, soprattutto se servire un drago o un Re.

Per fortuna il Graspollern è una pratica che non deve essere necessariamente portata a termine da soli, e così il Portatore quasi sempre si fa affiancare da alcuni guerrieri o addirittura amici, formando un solido gruppo d'avventurieri. I più coraggiosi e spavaldi intraprendono questo cammino in completa solitudine.

La runa Adrjs

Capita molto spesso che, soprattutto a conclusione del Graspollern, un drago incida oltre alla runa di potere, una runa-sigillo, chiamata Adrjs. Tale runa inibisce l'uso del corno a chi non sia un Holberjr, richiedendone per forza uno perché il corno possa funzionare.

Alcune volte l'Adrjs possiede effetti aggiuntivi tesi a colpire il destinatario che ne fa uso, prospettandogli un danno considerevole se non, a volte, la morte. Molti sono i draghi che legano al suo uso improprio effetti quali fulmini magici, incantesimi legati al fuoco o addirittura potenti magie della sfera draconica, le medesime impiegate per proteggere l'ingresso della tana (per esempio, un *Death Door*). Nei confronti di un Portatore l'Adrjs non ha alcun effetto. Il destinatario della runa riceve un TS per evitare sgradevoli ripercussioni, rimandando in ogni caso alla scheda dell'incantesimo cui esso è correlato (se l'incantesimo non lo prevede, il TS verrà negato al bersaglio).



Skjaldmaer La Vergine dello Scudo

Requisiti

Per poter giocare questo kit, il personaggio deve possedere come requisiti minimi richiesti 13+ in For, 15+ in Des e 13+ in Cos.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto soltanto alla razza umana di sesso femminile e alla classe guerriera pura.

Orientamento: il giocatore dovrà decidere prima di ogni cosa il tipo di fazione alla quale appartenere, cambiando per l'occasione direttive, obiettivi e altro ancora. La fazione della skjaldmaer è identificata dal glifo che reca il suo scudo e dalle relative rune che ne adornano l'intera circonferenza.

Ruolo: le skjaldmaer sono guerriere tenute in grande considerazione presso i Regni del Nord, grazie alla loro

determinazione e alla ferocia che dimostrano in combattimento, il più delle volte superiori perfino a quelle di un uomo. La figura di una skjaldmaer è avvolta in un alone di mistero, considerata addirittura dai guerrieri l'incarnazione stessa della divinità della guerra, o finanche l'allieva di quest'ultima. Decantate dai poeti come coloro che danzano sopra i corpi dei caduti in battaglia, conducono una vita solitaria o, raramente, annesse a un gruppo di avventurieri; una vita dedicata alla guerra e al sangue, anche se alcune di loro, e non è raro, intraprendono la via dell'araldo o dell'ambasciatore fra i diversi Regni. Troppo spesso, però, i trattati finiscono in un bagno di sangue, e con una spada conficcata nel costato del proprio interlocutore. Del resto, le skjaldmaer vengono considerate spiriti liberi, ma non pochi cercano di assoldarle nei propri eserciti o nei propri gruppi, poiché la presenza di una di loro potrebbe cambiare l'esito della battaglia. Agili e scattanti, queste figure "leggendarie" sembrano danzare sul campo di guerra, traendo ispirazione dalle ferite inferte quali mirabili arabeschi; la loro spada fende e lacera la carne come un pennello che affonda nella tela nel dare ampie e profonde colate di colore. La skjaldmaer vive unicamente per la battaglia, e la sua naturale propensione a "controllare" l'esito di molte azioni, a piegare alla propria volontà certi aspetti del Fato, la rende un temibile avversario. Mai contrariarne una senza essere pronti a ricevere in risposta una sfida all'ultimo sangue.

Competenze generali. Bonus. *Ballare* - *Resistenza* - *Sopravvivenza*. **Raccomandate, Generali.** *Acrobazia* - *Araldica (Armi e armature)* - *Cacciare* - *Cantare (temi sulla guerra)* - *Cavalcare* - *Fabbricare Armature* - *Navigazione* - *Senso dell'orientamento* -

Seguire Tracce.

Competenza Armi. Base. *Scudo/spada o ascia - Scudo/Lancia.* Quando una skjaldmaer impiega l'uso combinato di scudo e spada o ascia, ottiene +1 sul tiro per colpire e +1 sulla CA. Pertanto se perde lo scudo, il bonus verrà perso. Gli slot dell'arma dovranno essere comunque spesi, e l'arma scelta dovrà possedere la specializzazione perché lo stile sia valido.

Raccomandate. *Spada lunga - Spada larga (preferita) - Ascia - Lame (Gruppo) - Lancia - Stile a arma una mano - Scudo.*

Equipaggiamento (A discrezione del DM). Una skjaldmaer inizia il 1° livello con una spada di ottima qualità, uno scudo di taglio, molto resistente, e una lancia. Come armatura riceve al massimo una corazza di anelli o di maglia. Le skjaldamer della fazione del Drago ricevono invece un'armatura a scaglie (del colore del drago di appartenenza).

Abilità speciali. Generali. *Abilità di combattimento (vedi a seguire) - Volontà sulla battaglia.* Il personaggio ottiene al 1° livello un numero di Punti Fato (PFt) pari al proprio valore di Saggezza + 1. A ogni passaggio di livello ne otterrà 1. Questi punti possono essere spesi: **1)** per ritirare un qualsiasi tiro personale contestualizzato alla battaglia, e comunque non al di fuori di essa. Se il nuovo tiro fallisce, non sarà possibile utilizzarne un altro. **2)** spendendone tre, sarà possibile far ritirare il dado a un altro bersaglio. Se il tiro non sortisce l'effetto voluto, non sarà possibile utilizzarne altri. L'azione va dichiarata al momento. **3)** per ogni tre punti spesi, sarà possibile conferire +1 o -1 a un qualsiasi tiro (personale o altrui), sempre contestualizzato alla battaglia o comunque al combattimento. L'azione va dichiarata prima del tiro. Quindi, se si spendono 9 PFT si conferirà un -3 o un +3.

I punti saranno utilizzabili soltanto tra un livello e l'altro, pertanto se si esauriscono, per poterli usare nuovamente bisognerà aspettare il prossimo avanzamento di livello, durante il quale si ricaricheranno interamente (Saggezza + livello corrente).

Svantaggi Base. *Scudo:* l'elemento di vanto e di riconoscimento per una skjaldmaer è il proprio scudo. Non solo per la sua effigie, ma perché con esso ha combattuto tante battaglie, tale da considerarlo un vero e proprio compagno d'armi. Nello specifico, la skjaldmaer ha portato avanti un durissimo addestramento per rendere l'uso combinato con l'arma un tutt'uno, un fondersi di anime guerriere. Lo stile di combattimento è così intimo e profondo che una qualsiasi perdita dello scudo, causerebbe immancabilmente la perdita di quella armonia dei movimenti e di quei fraseggi di lame che tanto la caratterizzano. Tecnicamente, il personaggio perderebbe tutti i vantaggi dello stile, e delle abilità di combattimento a esso correlate. La skjaldmaer difende sempre il proprio scudo. Se dovesse essere perso, o caduto in battaglia, lei andrà a riprenderlo (salvo casi particolari in cui la propria vita dovesse essere in grave pericolo; la skjaldmaer non è in ogni caso un tipo avventato o accecato dalla rabbia come potrebbe esserlo un guerriero berserker).

Permalosa e suscettibile la skjaldmaer ha un temperamento abbastanza agitato, sempre in tensione, e proiettata verso la battaglia, verso lo scontro. Una parola sbagliata o di troppo potrebbe indurla alla richiesta di una sfida o a una reazione incontrollata. Il giocatore può decidere di effettuare un tiro di Sag-2 per temperare tale situazione, e così trattenersi dal commettere azioni avventate.

Abilità di combattimento (A discrezione del DM)

In virtù di uno specifico addestramento, il giocatore può scegliere per la propria skjaldmaer diverse abilità legate al combattimento.

Attacco Rapido

Costo: 2PC

La skjaldmaer che possiede *Attacco Rapido* potrà attaccare sempre per prima, rispetto al proprio avversario. L'abilità di attaccare per prima, derivante dal proprio allenamento e velocità nei riflessi, è valido solo con attacchi fisici normali, escludendo tecniche, poteri speciali o finanche serie di colpi, in particolar modo quelle che richiedono la danza come componente rituale (richiedendo molto più tempo per l'esecuzione). Per potere usufruire dell'*Attacco Rapido*, inoltre l'arma dovrà essere già estratta e impugnata. Nel caso in cui i due contendenti possiedono la medesima abilità, si andrà al normale tiro di iniziativa.

Controattacco (Scudo)

Costo: 2PC

Se la skjaldmaer vince l'iniziativa di 5 punti, alla fine degli attacchi del proprio avversario, riceverà un colpo gratuito con lo scudo, conferendo a quest'ultimo una penalità di 2 punti sulla CA o sulla parata.

Distrarre

Costo: 2PC

Con questa abilità di combattimento, la skjaldmaer grazie al suo continuo saltellare, quasi come una danza,

conferisce al suo attaccante una penalità di -2, rendendosi estremamente difficile da colpire. L'uso deve essere dichiarato durante la fase dell'iniziativa, e seguito da un tiro di Destrezza.

Grido di Battaglia

Costo: 1PC - Pre-requisito: Cantare

Con questa abilità di combattimento, la skjaldmaer emette un terribile urlo di battaglia, conferendo all'avversario, per i primi d2 round di combattimento una penalità di 3 punti sul tiro iniziativa. L'abilità di *Attacco Rapido* non ha effetto contro *Grido di Battaglia*. La tecnica può essere usata una sola volta per battaglia. Essa non conferisce penalità sul tiro iniziativa, ed è intesa come azione libera prima delle risoluzioni dell'avversario. Tiro di *Cantare-3* come attivazione.

Lama (I-II-III)

Costo: I: 1PC - II: 2PC - III: 3PC

Questa abilità individua la precisione del taglio con la lama della propria arma. L'abilità *Lama* si divide in tre livelli, conferendo a ogni livello un +1PF aggiuntivo sul danno (con un'arma che almeno possieda una lama). Al secondo livello di *Lama* il personaggio otterrà +2PF di danno con l'arma, e al terzo livello un +3PF. Ciò significa che un guerriero con 17 in Forza e *Lama II* avrà al danno un bonus di +3 (se vi fosse anche la specializzazione, andrebbe a +5). I livelli vanno acquistati in sequenza, pertanto non potrà essere preso un livello II senza aver prima ottenuto il I.

Danza di guerra

Costo: 1PC - Pre-requisito: Ballare

La skjaldmaer, grazie alla sua abilità nella danza e ai suoi flessuosi movimenti, ha la

possibilità di schivare la maggiore parte dei colpi a lei portati contro. La risoluzione del tiro di *Danza di guerra* verrà effettuata attraverso un contest (*Ballare*) contro il tiro per colpire dell'avversario. Vinto il confronto, il colpo sarà ritenuto schivato. Può essere effettuato un tiro di schivata danzante per ogni colpo ricevuto. Se posseduta, la competenza *Acrobazia* conferirà un ulteriore bonus di +2 al tiro di contest. Il DM si riserva la possibilità di stabilire alcune penalità in base alla situazione. Il Tiro Salvezza potrà essere sostituito, a discrezione del DM, con la *Danza di guerra*, se necessario (nel caso di incantesimi schivabili e così via).

Fazioni delle Skjaldmaer

Esistono nei Regni del Nord diverse fazioni di skjaldmaer, e ognuna ha i propri obiettivi, i propri modi di intendere la guerra e di relazionarsi con gli altri popoli.

L'elemento di distinzione di una skjaldmaer è, senza ombra di dubbio, il proprio scudo, il quale reca una specifica effigie e una serie di rune lungo la sua circonferenza. A prima vista, chiunque è in grado di comprendere le intenzioni di quella guerriera, nel bene o nel male. Un carattere distintivo che spesso salva la vita a molti di coloro che incrociano il cammino di una skjaldmaer.

Effigie scudo: *Drago*

Rune: in lingua draconica

Background: le skjaldmaer che appartengono a questo clan sono devote guerriere e campionesse al servizio di un drago. Quasi sempre sono impegnate in delicate missioni che abbiano come obiettivo l'interesse di tale creatura. È facile trovarle all'interno di qualche

gruppo di avventurieri, anche se per poco, giusto il tempo di concludere il proprio compito. Altre operano come ambasciatori o araldi, parlando in nome del drago "patrono". Il drago stesso è visto come un dio della guerra, che incarna fierezza e ferocia, e a lui si devono rispetto e obbedienza.

Abilità legata alla fazione: grazie all'addestramento speciale perpetrato dal proprio mentore, le skjaldmaer di questo clan hanno imparato a fronteggiare al meglio il temibile soffio di un drago nei termini di elusione. Tecnicamente, il personaggio ottiene l'abilità *Breath Weapon Defense* tipico del *Dragon slayer* kit. Se il TS ha successo, il danno del soffio viene negato; se fallisce, dimezza.

Svantaggio specifico: *Onore ai draghi*. Parlare male di un drago in presenza di una skjaldmaer di questo clan non è cosa saggia. Una parola di troppo, un'affermazione che risuoni all'orecchio della guerriera come offensiva, e lo scontro inizia a farsi prossimo. Il giocatore può decidere di effettuare un tiro di Sag-2 per temperare tale situazione, e così trattenersi dal commettere azioni avventate.

Abilità di combattimento

Aculeo del Drago

Costo: 1PC - **Pre-requisito:** *Fabbricare/Riparare armature*

La skjaldmaer è in grado di intuire la parte più debole di un'armatura nemica, affondando la propria lama nel punto giusto, in modo da fiaccare la relativa capacità d'assorbimento del danno. Tecnicamente, ogni volta che viene portato un attacco al nemico, il giocatore dovrà effettuare un tiro di Sag. Se ha successo, potrà peggiorare la CA avversaria di 1 punto ogni 2 livelli del

personaggio. Non potrà essere superato il limite di 10.

Effigie scudo: *Cervo bianco*

Rune: nella lingua dell'antico nordico

Background: le skjaldmaer appartenenti a questo clan sono tenute in gran considerazione dai popoli dei diversi regni, soprattutto per la loro propensione a contrarre grandi rapporti di alleanza con la razza umana, e per la loro figura di grandi ambasciatori. Le guerriere di questo clan, a differenza delle loro sorelle, sono meno solitarie e reclusive, avendo preso parte in tempi molto remoti a diverse guerre. Un tipico esempio è stata la Battaglia del Dymr, combattuta a fianco del clan del Lupo d'inverno. Oltremodo meno agitate delle altre, il loro carattere è più "temperato" al di fuori dello scontro, divenendo per questo ottime interlocutrici con le quali discutere di strategie di guerra, araldica, armi e altro ancora. Queste skjaldmaer sono potenti alleate, e mai mancheranno al richiamo di una guerra che prospetta loro clangore e sangue.

Abilità legata alla fazione: i tiri di controllo vengono effettuati senza alcuna penalità.

Svantaggio specifico: *Onore alla Guerra.* Le skjaldmaer di questo clan godono di grande considerazione fra i popoli dei Regni del Nord, non solo per la loro temperanza ma anche per la loro capacità di dialogare sulla guerra e su tutto ciò che la riguarda, in particolar modo strategia e tattica. Per tale motivo, il più delle volte la guerriera viene invitata a un'assemblea di nodale importanza, che vada dal comminare una pena a un guerriero macchiatosi di gravi reati alla pianificazione di un vero e proprio assedio. Ciò impegna per molto tempo il personaggio, a volte allontanandolo dagli

obiettivi del gruppo. Rifiutare una siffatta richiesta potrebbe comportare delicati reazioni non solo a livello di alleanza ma anche di perdita di stima. In ogni caso, i convenuti all'assemblea sono consapevoli di cosa significhi invitare una guerriera di quel calibro, dovendo a volte soppesare le parole perché l'ira di lei non si desti. La probabilità che venga invitata è del 5% per il livello del PG.

Abilità di combattimento

Intuire mosse

Costo: 2PC

Grazie al proprio temperamento che la mantiene sempre concentrata e attenta, con questa tecnica di difesa, la skjaldmaer può intuire facilmente le mosse del suo avversario. Se il primo attacco del nemico fallisce, sui tre tiri successivi questi avrà una penalità cumulativa (-2, -3 e -4). Questa tecnica non funziona se vi è più di un avversario che attacca la skjaldmaer.

Effigie scudo: *Lupo d'inverno*

Rune: nella lingua dell'antico nordico

Background: rispetto al clan del Cervo bianco, le skjaldmaer appartenenti a questo clan sono ben inserite all'interno della società guerriera dei Regni del Nord, a stretto contatto con combattenti di diverso livello e razza. La loro temperanza e mancanza di presunzione, sempre rispetto ai canoni di una Vergine dello Scudo, fa sì che si possa in qualche maniera stringere solidi rapporti di amicizia duratura e collaborazione, soprattutto impiegandole come maestri di spada o consiglieri di guerra. Quindi, non risulta così difficile trovare una di queste skjaldmaer all'interno degli eserciti, o presso qualsiasi villaggio o città, impegnata nell'acquisto di qualche arma

o corazza. Molto aperte al dialogo, queste guerriere non disdegnano mai di trattare temi quali la battaglia, l'araldica, armi, armature o tutto ciò che si riferisca al combattimento. Contrariarle su tali argomenti è pur sempre sconsigliato, poiché la skjaldmaer potrebbe decidere di dare un piccolo assaggio tramite l'esperienza diretta.

Abilità legata alla fazione: i tiri di controllo vengono effettuati senza alcuna penalità.

Svantaggio specifico: *Sfida*. La "facile" accessibilità a queste guerriere cela invero un grosso problema. Data la loro fama di eccelse combattenti, e troppe sono le storie e leggende che le fanno figurare come divinità della guerra, le skjaldmaer di questa fazione rischiano spesso di essere sfidate a duello. La probabilità che venga sfidata è del 5% per il livello del PG. Pertanto, entrare in un villaggio a viso scoperto potrebbe non essere una buona idea qualora si volesse viaggiare in gran segreto e tranquilli.



Abilità di combattimento

Fato

Costo: 0

Le skjaldmaer di questa fazione ottengono 1d10 aggiuntivo di Punti Fato al 1° livello, e un +1 ogni livello (quindi +2 a ogni avanzamento).

[A discrezione del DM]

Effigie scudo: *Adrakastal, il Fiore della Morte*

Rune: nella lingua dell'antico nordico

Background: le skjaldmaer appartenenti a questo clan sono avvolte da un alone di gran mistero, in particolar modo per il loro rapporto con la morte in battaglia. Una vera e propria filosofia di vita che ne fa quasi un culto a se stante. Molti sono i rituali che compiono a riguardo, e fin troppo quelli che tributano al proprio nemico caduto. Esse stesse non temono la morte, e questo fa sì che siano sempre in prima fila, a guardare negli occhi l'avversario che trema innanzi a loro. Troppo spesso queste guerriere vengono confuse con le nymkarast, sacerdotesse guerriere dedite al culto di Temnir, il dio della Morte: esse coglierebbero appena un istante dopo il decesso l'ultimo alito di vita del caduto per avvincerne l'anima all'Hyrfwald, "La Sala dell'Idromele", dove combatterà per l'eternità. L'effigie dello scudo è l'Adrakastal, un mistico fiore che nascerebbe sulle pile dei cadaveri dei morti in battaglia.

Abilità legata alla fazione: la morte effettiva della skjaldmaer non subentrerà a -10 (secondo regola generale) ma a un valore in negativo pari alla propria Costituzione.

Svantaggi specifici: *In prima fila*. Il personaggio tende a stare sempre in prima fila durante uno scontro. Per nessun motivo arretrerà mai di fronte al nemico. Nella forma più severa (qualora fosse stabilita dal giocatore e dal DM), la situazione sarà considerata irreversibile, negando ogni forma di tiro per l'arretramento o la fuga, anche laddove il personaggio fosse consapevole di andare incontro a morte certa.

Tutt'uno col campo di guerra. Finché su un campo di guerra, il personaggio non

lascerà tale locazione se non da morto. In sostanza, se qualcosa d'importante come una missione, per il personaggio s'intende, non è stata portata a termine (sempre all'interno del campo), o una sfida è stata lasciata in sospeso, o un nemico non ucciso del tutto, e così via, il PG lascerà questo luogo soltanto finché risolto il problema. A livello severo (qualora fosse stabilito dal giocatore e dal DM), il personaggio potrebbe lasciar andare il gruppo e rimanere lì, in balia del proprio destino.

Abilità di combattimento

Volontà sulla Morte

Costo: 2PC - Pre-requisiti: Costituzione 16+ - Saggezza 15

Grazie all'addestramento ricevuto e ai precetti del Culto di Temnir sul rapporto con la Morte, quando la skjaldmaer raggiunge lo 0, il giocatore dovrà effettuare un TS contro Morte. Se il tiro ha avuto successo, la guerriera si rialzerà da terra dopo 1d3 round pronta per combattere. Finché in questo stato, il giocatore dovrà effettuare ogni round un test perché l'effetto si mantenga. In caso contrario, il corpo crollerà per terra. Se la skjaldmaer continua a ricevere danno, una volta raggiunto il limite massimo (valore negativo pari alla Costituzione), non ci sarà più nulla da fare, e sopraggiungerà la morte effettiva.

Arciere Tevarrin

Il kit dell'Arciere Tevarrin segue le linee guida dell'Arciere elfico (manuale *The Complete Book of Elves*, pag. 84).

Pre-requisiti: per giocare questo kit, il personaggio deve possedere come requisiti minimi: 12 in Saggezza, 14 in

Destrezza e 12 in Costituzione.

Ruolo: gli arcieri tevarrin sono famosi in tutti i regni per la loro perizia e abilità con l'arco, secondi soltanto a una creatura elfica. Grazie al suo talento e alla sua capacità di dominare le energie elementari, tale casta viene spesso assoldata tra le schiere della guardia reale o all'interno di eserciti, in vista di una delicata battaglia dove l'attacco dalla lunga distanza può risultare decisivo.

Gli arcieri che non sono destinati alle "grandi imprese", sono soliti passare il loro tempo come scout presso i domini di riferimento o in ogni modo fungono da abili cacciatori per il bene comune della città presso cui vivono. Altri ancora hanno mansione di maestro d'arco, presso le corti dei Re. Non è infrequente trovarne qualcuno all'interno di un gruppo errante in cerca di avventura, pronto a fare nuove esperienze, con la speranza di poter imparare qualcosa di nuovo sull'arte dell'arciere. Le sfide non mancano mai. Per i tevarrin l'arco è il loro credo, mai lo abbandoneranno tanto più lo cederanno facilmente al proprio nemico. La loro saggezza è pari alla loro determinazione.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane che soddisfino i requisiti richiesti. Il kit è aperto soltanto alla classe del Guerriero.

Competenze generali. Bonus. *Cacciare - Cantare - Costruire Archi/Frecce. Raccomandate.* *Accendere fuochi - Conoscenza degli animali - Correre - Erboristeria - Seguire tracce - Senso dell'orientamento - Sopravvivenza.*

Competenza Armi. Base Due slot con l'arco lungo o corto. **Raccomandate:** continuata specializzazione con l'arma, slot ulteriore su un altro arco o padronanza del potere di controllo runico. Scelta di altre armi fra spada lunga o corta e daga - *Arco Tevar* (vedi

Arciere Tevarrin). Un ulteriore PC dopo la specializzazione dovrebbe essere speso per la padronanza dei poteri di controllo runico; finché non speso lo slot, l'arciere soffrirà una penalità di -3 sulle relative attivazioni (soprattutto legate all'impiego del canto).

Equipaggiamento. *Arco Tevar in lega di dralyk o altra lega draconica o in avorio draconico.* L'arciere brandisce preferibilmente archi o armi che siano composti in lega draconica o in avorio draconico, in modo da amplificarne facilmente le relative caratteristiche magiche.

A livello di armatura, la maggior parte dei tevarrin non porta alcuna protezione, salvo alcuni che indossano l'armatura di scaglie o il corpetto di cuoio. Altri portano bracciali, schinieri ma mai difese complete. L'elmo è a loro negato, per avere una maggiore visibilità.

Abilità speciali e Vantaggi. *Tecniche elfiche con l'arco:* sono disponibili al kit alcune tecniche tipiche degli elfi, come il *Double shot*, *Quick draw*, *Trick shot* e lo *Stapled shot*. – *Potere runico:* vedi a seguire.

Svantaggi Base. *Arciere elfico (standard).*

L'Arco Tevar

L'uso dell'arco, per ciò che concerne i poteri runici, è intimamente legato alla natura del materiale di cui esso è costituito. È necessario quindi che l'arma sia fatta della lega di dralyk, o comunque di un'altra lega draconica, tale che le sue proprietà possano essere attivate, compreso l'avorio draconico.

L'arco Tevar è un'arma di pregevole fattura, con intarsi certosini e una struttura molto robusta atta a sostenere e altresì temperare l'energia elementare che la percorre durante l'attivazione delle rune. Quando l'arciere tevarrin attiva le rune, egli deve essere un tutt'uno con il

suo arco, o l'energia convogliata rischierà di defluire dalla struttura, sortendo effetti anche disastrosi.

La corda è in budello draconico, molto resistente ed elastico, donando agilità d'uso all'arciere e grande potenza.

Uso con altri archi

Capita spesso che l'arciere debba usare un arco di altro materiale. In questo caso, egli sarà costretto a impiegare la tecnica derivata dal popolo degli elfi, ossia quella di *comunione elfica* (dagli arcieri tevarrin questo processo è chiamato *tymàl*).

Tecnicamente, il processo risulta molto più laborioso se non oneroso, ma permetterà in ogni modo all'arciere di attivare alcuni effetti runici fruibili solo con l'arco Tevar. L'arciere dovrà concentrarsi sull'arco 10 minuti x il proprio livello per poter "caricare" l'arco con la propria energia. Ciò significa che un arciere di 6° livello dovrà spendervi in concentrazione almeno un'ora. Una volta carico l'arco, l'arciere potrà attivarlo un numero volte pari al proprio livello per sortire l'effetto di compendio elementare.

Un siffatto arco è meno portato alla temperanza delle energie elementari rispetto al Tevar, così a ogni uso runico dovrà essere effettuato un TS strutturale per evitare la sua rottura. La tipologia del TS è correlata al tipo di entità elementare.

Potere runico

Grazie al suo potere, l'arciere tevarrin è capace di attivare le rune che sono incise sul proprio arco, richiamando a sé l'energia primitiva dall'esterno, sia esso un fuoco da campo, un incendio, un lago ghiacciato, la terra stessa, e così via, in base al tipo correlazione specifica. In questa maniera, attraverso il canto, compreso nella semplice forma di una modulata parola di comando, il tevarrin modifica la natura del proprio dardo

conferendogli una sottile guaina elementale. In base al proprio elemento d'appartenenza, varierà l'effetto, chi la incendia, chi la rende di ghiaccio, chi le dona un'aura di elettricità e chi ancora di acido o rendendola molto affilata. Il giocatore dovrà effettuare un tiro di *Cantare*; il DM può conferire delle penalità in base alle diverse situazioni. Se il tiro ha esito positivo, al momento dello scocco la freccia assorbirà l'effetto elementale specifico, incendiandosi, gelandosi, e così via. Il dardo causerà oltre al danno normale 1d6PF aggiuntivo (TS: ½, arrotondato per eccesso). Se il tiro di attivazione fallisce, nulla accadrà, a meno che non si sortisca un critico negativo. Il processo di attivazione conferisce una modifica di +1 al tiro iniziativa.

Il DM può applicare le regole creative valide per l'attivazione del corno. Pertanto nel lasso di tempo che intercorre fra l'incocco e il rilascio, il personaggio evocherà delle immagini specifiche. Molti tevarrin del fuoco impiegano l'immagine di una Fenice o di un drago, così come quelli del ghiaccio un lupo d'inverno.

[Frequenza d'uso] Il personaggio potrà ricorrere all'uso del potere runico un numero di volte al giorno pari al proprio livello. Qualora l'arciere volesse eccedere il limite, vi sarà una possibilità del 2% per lo scarto di successo del tiro di *Cantare* che le rune si spengano e rimangano inattive per un numero di ore pari al suddetto scarto, o addirittura che mandino in blocco l'intero arco Tevar: la corda non si riuscirà a tendere in nessuna maniera.

Il Tykàl - Il piumaggio delle frecce

L'arco non è il solo strumento di relazione con il potere runico. Diversi tevarrin impiegano i tykàl: piume d'uccello intrise di una potente energia

elementare che, impiegate come finale del dardo, agiscono alla stessa maniera dell'arco Tevar. Questa non rappresenta una soluzione stabile per l'uso dei poteri, costringendo oltremodo l'arciere al recupero delle frecce, ma rappresenta senza dubbio un modo rapido per scagliare dardi senza dover ricorrere alla comunione elfica.

[Arco Tevar e Tykàl] l'uso combinato di arco Tevar e Tykàl conferiscono al danno elementare un bonus di +2PF.

Potere interiore (*Sjorn*)

Alcuni arcieri molto esperti sono capaci di attivare il potere elementare utilizzando la propria forza interiore, il proprio sangue quale linfa mistica. In questo caso non hanno bisogno di un arco particolare o di una sorgente specifica.

Tecnicamente, il giocatore dovrà sacrificare contestualmente al tiro di *Cantare*, 3PF per sortire l'effetto runico. I punti così sacrificati verranno recuperati a un rate di 1PF ogni 6 turni. Il DM può in ogni caso variare la spesa richiesta in base al tipo di effetto.

[Overboost] l'arciere può decidere di far "esplodere" la propria energia interiore, e aumentare il danno elementare fino a +2d6PF. Il sacrificio richiesto è di 6PF. I punti così sacrificati verranno recuperati a un rate di 1PF ogni 10 turni.

Soltanto personaggi con un valore di Cos 15+ potranno usufruire di questo processo.

Arciere Tevardrin

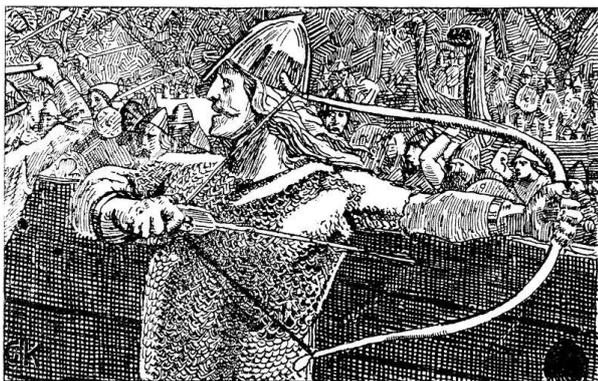
Requisiti

Il kit dell'Arciere Tevardrin segue come le linee guida quelle del Tevarrin, e quindi dell'Arciere elfico (manuale *The*

Complete Book of Elves, pag. 84). Il personaggio deve possedere come requisiti minimi: 13 in Saggezza, 14 in Destrezza e 15 in Costituzione.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane (compreso lo Jonvalder) che soddisfino i requisiti richiesti. Il kit è aperto soltanto alla classe del Guerriero.

Scelta del drago d'appartenenza: l'Arciere Tevardrin dovrà scegliere un drago d'appartenenza. Questo influenzerà alcune delle sue competenze e abilità con l'arco (per esempio, nel caso di un drago di fuoco relative energie elementali, o nel caso di uno bianco quelli del ghiaccio, e così via).



Ruolo: gli arcieri tevardrin sono avvolti da un profondo alone di mistero, rispetto ai propri fratelli tevarrin. Ciò deriva dal legame dei primi con i draghi, antiche creature queste divenute nel tempo eccelsi e singolari mentori.

I tevardrin hanno superato un durissimo addestramento per poter diventare difensori e guardiani dei regni draconici, hanno imparato la magia, il controllo dell'energia elementare direttamente derivandolo dal soffio del drago: una potente sorgente che ben si differenzia da un semplice fuoco di campo o incendio. Questo i tevardrin lo sanno benissimo, spesso motivo di acredine con gli arcieri tevarrin per il

primato di miglior "feritore del cielo" (metafora usata per indicare proprio "arciere").

L'arciere tevardrin è sempre impegnato in delicate missioni impartite dal proprio drago patrono, spesso inserito all'interno di un gruppo d'avventurieri. Rispetto al tevarrin, questo arciere è molto più reclusivo e fiero, una fierezza che spesso travalica la vanità di uno stesso drago, tanto da voler essere sempre il primo a colpirne uno se presente nello scontro.

Competenze generali. Bonus. *Cacciare - Cantare - Costruire Archi/Frecce - Resistenza.* **Raccomandate.** *Conoscenza degli animali - Curare - Erboristeria - Seguire tracce - Senso dell'orientamento - Sopravvivenza* (in base al drago d'appartenenza).

Competenza Armi. Base. Bonus: Due slot con l'arco lungo o corto.

Raccomandate: continuata specializzazione con l'arma, slot ulteriore su un altro arco o padronanza del potere di controllo runico. Scelta di altre armi fra spada lunga o corta e daga - *Arco Tevar* (vedi *Arciere Tevarrin*). Un ulteriore PC dopo la specializzazione dovrebbe essere speso per la padronanza dei poteri di controllo runico; finché non speso lo slot, l'arciere soffrirà una penalità di -3 sulle relative attivazioni (soprattutto legate all'impiego dell'*Ajar, il Canto dei draghi*).

Speciali. *Artigli del drago:* ogniqualvolta l'arciere tevardrin proverà a lanciare una freccia, indossando i magli draconici, seguirà le regole in base alla propria Destrezza esposte nel box a seguire.

[Opzione - Draxa] In virtù del potere dei draghi, ogni arco normale brandito dal kit attraverso i magli conterà come un arco magico. Il plus è stabilito in base al suo livello: +1 dal 1° al 5° livello; +2 dal 6° al 10°; +3 dall'11° al 15°; +4 dal 16° al 20°. Il plus identifica solo l'eleggibilità a colpire determinate creature, pertanto i bonus

non verranno applicati al danno e al thac0 (vedi nota L'Arco del kit). Alcuni arcieri impiegano tre ditali di dralyk al posto del maglio intero.

Equipaggiamento. *Arco Tevar in lega di dralyk o altra lega draconica o in avorio draconico.* L'arciere brandisce preferibilmente archi o armi che siano composti in lega draconica, in modo da amplificarne facilmente le relative caratteristiche magiche.

A livello di armatura, la maggior parte dei tevardrin non porta alcuna protezione, salvo alcuni che indossano l'armatura di scaglie (di drago). Altri portano bracciali, schinieri ma mai difese complete. L'elmo è a loro negato in modo da avere una maggiore visibilità.

Abilità speciali e Vantaggi. *Tecniche elfiche con l'arco:* sono disponibili al kit alcune tecniche tipiche degli elfi, come il *Double shot*, *Quick draw*, *Trick shot* e lo *Stapled shot*. - *Breath Weapon Defense* (come il *Dragon slayer*) - *Ajar, il Canto dei Draghi*.

Svantaggi Base. *Essenza draconica:* essendo intimamente legato allo spirito di un Drago, e contenendo all'interno del corpo la sua essenza primitiva, di conseguenza l'arciere è suscettibile a incantesimi od oggetti che colpiscono specificamente tale creatura (per esempio una spada *sterminatrice di draghi*). - *Primo tiro*.

Ajar, il Canto dei Draghi

(Cantare-2)

Secondo le leggenda dei Regni del Nord, una madre draconica infonde al proprio nascituro il suo corredo genetico plasmandolo attraverso una melodia soave, ma che alle orecchie degli altri risuona come uno stridio, nota come Ajar,

“il lamento”. Una serie di suoni acuti e gravi che richiamano un suono gutturale. L'Ajar in virtù del suo potere mistico ha una doppia funzione; quella di amplificare la memoria del “neonato” e di fissarvi il sapere necessario per la sua crescita e sopravvivenza, e quella di sviluppare e fissare in maniera duratura le proprie abilità draconiche, soprattutto i sensi. Secondo alcune colorite congetture, i piccoli di drago sarebbero, in virtù della loro simbiosi materna, capaci di osservare il mondo attraverso gli occhi della madre, traducendo i suoni in immagini. Attraverso l'Ajar il nascituro “dialoga con la madre”.

L'Ajar, capacità appartenente quindi di diritto a ogni creatura draconica ha influenzato nel tempo la vita di alcune razze e difensori quali gli arcieri tevardrin, derivandone un uso davvero straordinario. Il “lamento” non solo è impiegato come forma artistica ma come una sorta di chiave d'accesso alle molte strutture della città draconica, o perfino per parlare con gli animali o ancora con le piante; certo non tutti possono farlo. In base al tipo di drago, ognuno ha sviluppato più o meno una funzione specifica. Per esempio, quelli dei draghi blu impiegano il lamento come grido di guerra per aumentare il proprio ardore in battaglia, mentre quelli d'argento per amplificare gli effetti delle proprie composizioni, nello specifico i bardi, e ancora quelli verdi per “manipolare” alcune strutture arboree o per parlare con le piante mediante una sorta di linguaggio mistico.

Da questo punto di vista, l'ajar è in grado di plasmare la materia circostante e i pensieri ma soprattutto le emozioni, divenendo una sorta di potere di manipolazione; e tutto questo attraverso la musica e il canto quali mediatori eterei.

Di questi mistici poteri ne godono finanche, limitati negli effetti, i difensori dei draghi.

Tecnicamente

Per ciò che riguarda il potere runico, le regole rimangono invariate. Invece si aggiungono all'uso del canto effetti particolari correlati al luogo del proprio drago d'appartenenza.

Il Tevardrin è capace di entrare in risonanza con la maggior parte delle strutture speciali che ricoprono i regni del proprio drago d'appartenenza, quali passaggi segreti, alberi mistici, entrate speciali, addirittura fiumi e specchi d'acqua che comunque presentano un particolare dispositivo magico o anche runico. *Esempi:* animare un albero e parlargli alla stessa maniera di un *Parlare con le piante* clericale, laddove l'arbusto presenti incisa un'apposita runa o essa stessa rappresenti un particolare "meccanismo" eretto dai draghi; così come l'attivazione dell'entrata di un drago e altro ancora. Lo stesso canto può essere usato per comunicare con le creature di quel luogo, come una sorta di linguaggio universale. I tiri di attivazione, risolti attraverso il valore di Ajar (Cantare-2), saranno stabiliti di conseguenza dal DM in base all'evenienza (così come le relative penalità). L'individuazione del simbolo runico o della situazione che identifica un dato elemento come "meccanismo" viene trattata secondo la capacità di individuazione prevista dalla classe del ranger (ossia il 10% per livello).

Primo tiro

(Svantaggio)

Qualora in un combattimento vi fosse la presenza di un drago avversario, l'arciere tevardrin dovrà essere il primo a colpirlo. Se ciò non dovesse verificarsi, il giocatore dovrà effettuare con successo un tiro di Sag-2 per controllare la propria rabbia e inquietudine. In caso di fallimento, il PG soffrirà di una fastidiosa irrequietezza e distrazione per tutta la durata del combattimento, conferendo una penalità di 2 punti a tutti i tiri.

Il PG potrebbe anche decidere, come forma di rivalsa, di negare l'aiuto a chi lo ha privato del piacere del primo tiro, anche se il suo migliore amico. Il DM può decidere in ogni caso di effettuare un ulteriore di controllo, specie se in situazioni davvero nodali.

Koktoal, Artigli del Drago

(Arma specifica del Kit)

Queste armi somigliano a vere e proprie zampe di Drago. Alla fine esse sono, in tutto e per tutto, un maglio in lega speciale, forgiato dalla stessa razza draconica attraverso il proprio soffio; le relative estremità presentano una serie di artigli non molto lunghi. Altri più rari coprono l'intero avambraccio, e altri ancora arrivano a coprire la spalla, permettendo così anche una maggiore difesa. Per cui, il personaggio può tanto dare pugni quanto graffiare e ferire l'avversario.

Il Koktoal non ha delle vere e proprie caratteristiche magiche, fatta eccezione la sua resistenza a qualsiasi soffio di drago, poiché da esso partorito (+5 sui relativi

TS strutturali; +8 nei confronti della tipologia del soffio da cui è stato generato).

Alcuni koktoal più pregiati infliggono 1d6 di danno.

Arma	Fattore Velocità	Tipo	Danno	Effetto
Koktoal	2	P	1d4(d6) +1 / 1d4(d6)+1	Resistenza al Soffio

Nota sulla competenza *Strumenti Musicali e Lancio degli incantesimi*: come nel caso dei draghi, i quali in base al valore di Destrezza posseduta riescono a svolgere alcune azioni più o meno complesse, così un bardo o un mago potranno riuscire, rispettivamente, a suonare il proprio strumento musicale, nel caso del primo, o a lanciare incantesimi nel caso del secondo, pur indossando i Koktoal. In base alla propria Destrezza, il tiro di *Strumenti Musicali* verrà risolto secondo le seguenti penalità: *Des*12-13: -4 - *Des*14-15: -3 - *Des*16-17: -2 - *Des*18-19: -1 - *Des*20+: 0. Alcuni elfi riescono addirittura a sfiorare appena la corda, colpendola con gran velocità e precisione.

Nel caso del mago, potrebbe essere richiesto un preventivo tiro di Int per la concentrazione e di Des per la manipolazione (applicando le stesse penalità previste per lo strumento musicale). Questo perché dovrà essere in ogni modo gestito l'uso dei componenti materiali, laddove vi fossero. Il DM potrebbe derivare dal fallimento del tiro una manifestazione anomala dell'incantesimo stesso, piuttosto che l'annullamento.

Eleggibilità magica - Opzione

Grazie al potere donato dai draghi, spendendo 2PC in più sulla competenza nei koktoal, sarà possibile rendere magici gli stessi, a ogni colpo, in modo da negare l'immunità di alcune creature. In base al livello del PG, i koktoal colpiranno come armi: +1 dal 1° al 5° livello; +2 dal 6° al 10°; +3 dall'11° al 15°; +4 dal 16° al 20°. Il plus identifica solo l'eleggibilità a colpire determinate creature, pertanto i bonus non verranno applicati al danno e al thac0. Alcuni arcieri tevardrin tendono a impiegare soltanto tre ditali in dralyk al posto del maglio intero.

Jonvalder

Il figlio dei Draghi

Requisiti

Modificatori: For+1 (Max19) - Con+1 (Max18) - Int+1 (Max18) - Sag-1 (Min8) - Car-1 (Min9).

Orientamento: lo Jonvalder dovrà scegliere un drago d'appartenenza. Questi influenzerà alcune delle sue competenze e abilità (per esempio, nel caso di uno bianco la *Sopravvivenza* sarà legata alle lande ghiacciate, e così via).

Ruolo: lo Jonvalder appartiene a una razza di uomini tanto temuti quanto tenuti in gran considerazione presso i Regni del Nord. Noto anche come "figlio dei draghi", lo Jonvalder nasce dall'unione di un drago metamorfosato e una donna umana. Una forma ibrida che cela in sé un grande potere e una grande conoscenza ma che parimenti desta grande diffidenza nei confronti degli uomini di stirpe pura. Il suo aspetto, quasi sempre, riprende i colori del

proprio drago in alcune zone precise come i capelli, rossi per chi è legato ai draghi del fuoco, argentei, o neri, così come alcune scaglie sul corpo o un leggerissimo alone cromatico sull'intera pelle, chiamata in draconico "Fyr", cioè "Aura".

Quasi sempre uno Jonvalder lo si trova presso le foreste o le montagne, nell'esercitare il proprio ruolo di cacciatore o ranger, grazie alle sue straordinarie attitudini percettive ereditate da un drago. La caccia è, senza dubbio, l'attività che più gli dona grandi soddisfazioni, soprattutto asseconda in maniera intima i suoi istinti primordiali. Molti sono gli Jonvalder che operano nelle zone limitrofe di una tana di drago, nello specifico in quelle del proprio drago d'appartenenza. Altri per questo rivestono magnificamente il ruolo di Scout. Ma il figlio dei draghi è anche un eccelso guerriero, in particolar modo quando dà adito al proprio furore, alla propria Tèrak, l'ira draconica, ritrovando nel guerriero berserker la sua più grande vocazione. In questo caso, le invocazioni, i rituali e altro ancora sono rivolti al proprio drago s'appartenenza. Temibili sono gli Jonvalder devoti ai draghi battaglieri come quelli blu. Rari ma formidabili sono gli arcieri tevardrin che appartengono a questa razza, facendo della lunga distanza un temibile strumento di morte. La freccia impregnata di energia elementare arriva al proprio bersaglio con la stessa crudeltà del soffio di un drago in volo. I più ricercati sono, invece, quelli che prendono la via del mare; abili marinai e conoscitori dei misteri che si celano nelle profondità delle acque del Nord e dell'Ovest, ove risiedono le isole maggiori. Soprattutto grandi esperti delle civiltà che vi abitano. Lo Jonvalder è inoltre il migliore fra tutti i naviganti

nella conduzione di un'adrimar, la nave-drago.

Quella dello Jonvalder è di sicuro una razza fiera, ma mai troppo altezzosa, vicino ai problemi degli uomini, collabora con loro senza alcun problema, facendosi spesso araldo o ambasciatore. Questo, in particolar modo, per ciò che concerne i "figli" nati da draghi legali come quelli d'argento o di bronzo.

Competenze generali. Bonus.

Sopravvivenza - Resistenza. Raccomandate, Generali. Cacciare - Cavalcare - Conoscenza degli animali - Correre - Etichetta (draghi) - Pescare - Preparare trappole - Senso dell'orientamento - Seguire Tracce.

Competenza Armi. Base.

Spada lunga - Spada larga - Lancia - Ascia - Scudo. Alcuni Jonvalder prediligono l'uso di due armi, prendendo per questo la via del Ranger. **Raccomandate.** *Lame (Gruppo) - Stile a due armi.*

Equipaggiamento (A discrezione del DM). Uno Jonvalder inizia il 1° livello con una spada di ottima qualità, uno scudo fatto di scaglie di drago, molto resistente, e una lancia. Come armatura riceve al massimo un'armatura di scaglie del colore del proprio drago d'appartenenza.

Abilità speciali. Generali. Sensi di drago:

lo Jonvalder possiede in tutto e per tutto, quale eredità paterna, i *sensi di drago* (*Council of Wyrms*, pag. 53). Il personaggio pertanto possiederà un eccellente olfatto, udito e vista oltre che l'*Infravisione* (fino a 14 metri). In più potrà individuare tutte le creature e gli oggetti invisibili (comprese quelle nascoste nell'oscurità o nella nebbia) entro un raggio pari a 50cm per livello. La probabilità di individuazione è pari al proprio valore di Intelligenza + 2% per livello. Personaggi con Costituzione 15+, manifestano alcune caratteristiche fisiche tipiche d'un drago: iridi affilate, presenza di minute scaglie sul corpo,

raramente orecchie un po' allungate o unghie più lunghe del normale.

Attitudine alla tecnologia draconica. Lo Jonvalder, in virtù della propria natura e della propria conoscenza, è molto sensibile all'uso di manufatti draconici, non limitandosi soltanto al proprio uso, ma anche a comprenderne intuitivamente il loro funzionamento; questo si riferisce anche alle trappole e ai dispositivi magici dell'entrata alle relative tane. La % di riconoscimento è pari al 5% per livello. Nei confronti dei corni e degli archi Tevar o di quegli oggetti che richiedono una attivazione, il figlio dei draghi ottiene un bonus di +1 (quindi, per esempio, un arciere tevardrin della razza Jonvalder otterrà un bonus di +1 sul tiro di *Cantare* durante l'attivazione).

Svantaggi Base. *Natura draconica:* incarnando la natura di un drago, e contenendo all'interno del corpo l'Alstor, il sangue draconico, di conseguenza lo Jonvalder è suscettibile a incantesimi od oggetti che colpiscono specificamente tale creatura (per esempio una spada *sterminatrice di draghi*). [**Minore**] gli effetti sono i medesimi ma di minore entità (per esempio, la *sterminatrice di draghi* conterà come una +2 e non una +4). Nel caso d'incantesimi, questi saranno lanciati a 1d2 livelli superiore contro il destinatario dello svantaggio.

Temperamento instabile: in quanto figlio di un drago, uno Jonvalder è molto sensibile alle discussioni che trattino di tali creature, rifiutando qualsivoglia invettiva nei loro confronti, o meglio, cercando di difendere la propria specie: "non tutti i draghi sono malvagi". Il DM può assegnare al personaggio un tiro di controllo (Sag-2) per mantenere la calma, tale che non sfoci la discussione in un'aggressione aperta, o anche in qualcosa di più grave. Spesso lo Jonvalder è etichettato col soprannome di

"Bastardo", "Mezzo-drago", "Mezz'uomo", "Serpecorta", e così via. Il DM può anche assegnare un'insanità tipica del proprio drago di appartenenza (territorialità, sopruso...).

Classi / Kit consigliati. *Guerriero - Mago - Ranger - Berserker - Portatore di Corni - Arciere Tevardrin*

Adrimar

(La Nave-Drago)

Simile ai drakkar vichinghi, le adrimar sono le migliori navi di tutto il Nord, soprattutto per la loro predisposizione ad accogliere sullo scafo rune di potere.

Costruite dai Giganti in tempi molto remoti per i Re dei Regni del Nord, queste navi hanno fatto davvero la storia del continente, soprattutto per il loro impiego nei saccheggi delle regioni limitrofe e per aver accompagnato i nomi di grandi eroi. Si cita, per esempio, la nave Antjria con la quale Brienjern Hollfarris raggiunse il mare di Skjrd, in cerca del Regno dei Morti; oppure, Gyflak, l'adrimar con la quale il Re Horbrunn percorse in lungo e in largo i Regni di Ghiaccio per uccidere il malefico drago bianco Ephjra.

Ogni singola adrimar può accogliere dalle quattro alle dodici rune. Quelle più importanti possono raggiungere perfino le venti rune. Molte di queste hanno la funzione di rendere le navi pressoché resistenti alle intemperie del mare, o addirittura indistruttibili. Altre controllano gli eventi atmosferici o contrastano gli effetti di certe magie (per esempio, il canto ipnotico di alcune creature marine che hanno lo scopo di far affondare la barca e tutto il suo equipaggio). Il DM può decidere, come vuole, di costruire l'intero parco rune per

la propria adrimar o per quella del gruppo, in collaborazione col giocatore.

Le statistiche di un'adrimar seguono quelle previste per il drakkar vichingo; consultare il manuale *Of ships and the sea, Dungeon Master Guide*, 2170.

Adinarrak Il Fabbro guerriero

Requisiti

Per poter giocare questo kit, il personaggio deve possedere i requisiti minimi richiesti dalla propria classe d'appartenenza.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto soltanto alla razza umana, elfi, nani e mezza-draghi. Il kit è aperto soltanto alla classe del guerriero e del bardo (mezzo-drago). **Pre-requisiti richiesti:** 13+ in Forza, 13+ in Des e 14+ in Cos. In virtù della discendenza draconica che caratterizza la particolare stirpe di uomini facenti parte degli adinarrak, verranno effettuate le seguenti modifiche agli

Attributi: For+2 (max 20) - Con+1 - Sag-2 (min 9). Elfi, nani e mezza-draghi seguono le modifiche razziali secondo le regole base.

Orientamento specialistico: l'adinarrak di base conosce le tecniche per la lavorazione dei metalli draconici. Qualora il DM volesse personalizzare l'adinarrak, al momento della sua generazione, potrà essere scelto insieme al giocatore il metallo in cui specializzarsi. In questo caso, la penalità prevista dal metallo sul tiro di *Fabbricare Armi* sarà abbassata di 2 punti, mentre i restanti otterranno una penalità ulteriore di -2. Il DM può anche prevedere la negazione della conoscenza d'alcuni metalli, azzerando di contro le penalità su quella specializzata. Del resto, la questione specialistica è legata immancabilmente anche a un fattore di background; pertanto è più facile conferire a un elfo la conoscenza dell'envion o dracolympha, così come il gelido argento a un umano.

Scelta del drago d'appartenenza (Opzionale): per un adinarrak la scelta di un drago è relativa. Egli persegue la conoscenza della lavorazione del metallo,



indipendentemente dal drago che la detiene. Ciò a volte significa lavorare a stretto contatto con draghi malvagi, pur di coronare il proprio sogno. Il DM stabilirà il tutto in base al background del personaggio. Il più delle volte, il drago che si segue è lo stesso che ha insegnato al fabbro i rudimenti della lavorazione del metallo specifico a esso correlato (un drago d'argento per il gelido argento, un drago rosso per l'envion, o quello d'ombra per il dralyium...).

Ruolo: depositario dei segreti della lavorazione dei metalli draconici, il fabbro-guerriero persegue il proprio scopo con devozione e passione. Quando non impegnato nell'oscurità di una fucina, egli spesso sceglie la via dell'avventuriero, mescolandosi a gruppi di altri guerrieri che combattono i draghi o che lavorano per essi, o lanciandosi in imprese davvero ardue; tutto ciò per scoprire nuovi segreti su tali creature, ed estorcere in qualche modo a loro stesse nuove conoscenze sulla lavorazione dei metalli draconici. In particolar modo, conoscendo l'indole e il carattere di un guerriero è possibile progettare un'arma di straordinaria forza, proporzionata al suo valore. Glorioso prestigio è quindi per un adinarrak vedere il più grande degli eroi brandire una propria arma. Il fabbro è oltremodo un eccelso combattente, caratterizzato da una singolare resistenza e disciplina.

Competenze generali. Bonus. *Fabbricare Armi - Resistenza - Metallurgia - (Dragon) Lore - Soffio (Council of Wyrms Setting).* **Bonus, Bardo Mezzo-Drago.** *Cantare (Ajar).* **Generali Raccomandate, Generali.** *Araldica - Armi - Carpenteria - Cavalcare - Senso dell'orientamento --Sopravvivenza.* **Guerriero.** *Cacciare - Correre - Sopravvivenza.* **Altre.** *Storia antica - Lingue antiche.* **Raccomandate, Nano.** *Dwarf runes.* In quanto eccelsi fabbri di razza, un

nano adinarrak ottiene un bonus di +1 sui tiri di *Fabbricare armi, Fabbricare Armature e Metallurgia.*

Competenza Armi. Base. Dragonfang (vedi scheda a seguire). **Raccomandate.** *Spada lunga o a due mani - Lame (Gruppo) - Lancia - Arco Lungo - Martello da guerra (razza umana) o comunque armi contundenti - Ascia o martello da guerra (nani).* Un fabbro-guerriero in ogni modo può decidere di specializzarsi in un'altra arma che esuli dal martello, riservandosi il dragonfang solo per l'uso che concerne quello del fabbro.

Equipaggiamento (A discrezione del DM). Un adinarrak inizia il primo livello con il proprio Dragonfang e un'arma in lega draconica appropriata, costruito da lui stesso attraverso il martello (dralyk, gelido argento, envion... in base alla propria specializzazione o background). Il DM è tenuto a effettuare un tiro di qualità sull'arma. Qualora il tiro dovesse fallire, il primo 1 naturale sul tiro per colpire (o al numero di critici stabilito dal DM) ne causerà la rottura.

Abilità speciali. Generali. *Empatia* con tutte le forme draconiche (le forme rettiloidi sono comprese all'interno di questa categoria) - *Sensi acuti:* l'adinarrak gode del tratto *Sensi acuti* (Serie Option). *Standard: Tatto e Udito.* Il fabbro guerriero impiega i suoi sensi sviluppati a vantaggio del proprio lavoro, per esempio usando il tatto per individuare asperità, crepe o deformazioni sul metallo e l'udito per correggere alcune imperfezioni nei colpi inferti col martello (dal rumore prodotto riesce a capire se il metallo è stato battuto male o no) - *Breath Weapon Defense* (stesso del *dragon slayer kit*): un TS contro Soffio che ha avuto successo annulla il danno, mentre il fallimento lo dimezza. L'Adinarrak è un gran conoscitore dei soffi draconici, e

come tale ha imparato nel tempo, tramite esperienza e addestramento a eluderlo.

Svantaggi Base. *Potere ai draghi:* ogni volta che un fabbro-guerriero incontra un drago, vi è la possibilità che il drago stesso chieda all'adinarrak un favore, nei termini di costruzione di un'arma molto particolare o di un oggetto, tanto leggendaria è la nomea che avvolge tale casta di guerrieri. Il favore richiesto può andare da un semplice ninnolo, una collana, dei ditali fino a giungere alla fabbricazione di un'arma vera e propria. Pertanto l'onere può trattenere sul luogo il fabbro-guerriero qualche giorno o addirittura mesi nel caso di una spada. Il DM può usare tale svantaggio come trampolino di lancio per una mini avventura o finanche campagna. Anche se all'interno di un plot già avviato, il DM può intessere delle connessioni, con la riserva del fabbro di ritornare dal drago mandatario per la consegna del suo oggetto (o magari farla recapitare trovando un drago messaggero). Al Dungeon Master piena libertà creativa. La probabilità che venga fatta richiesta dal drago è pari al 5% per il livello del PG (più il PG cresce in fama più le richieste si faranno sicure). In base allo scarto di successo, il DM discriminerà il tipo di oggetto. Con un critico positivo, di sicuro la richiesta interesserà un'arma di pregevole fattura. Nel caso in cui si avesse un rifiuto, il drago potrebbe anche decidere di dare pienamente adito alla propria rabbia e delusione attaccando in caso il fabbro e il suo gruppo, o lasciando il tutto a una falsa diplomazia (covando rancore e tanto livore tale da avviare un progetto di rivalsa o vendetta). Una reazione negativa la si potrebbe avere anche qualora l'esito del prodotto non dovesse soddisfare le pretese del drago. Si pensi a un'arma che dopo nemmeno tre scambi si rompa.

Sconfitta: sulla base dell'intimo legame fra un'arma e il suo possessore, che ne disciplina la lavorazione del metallo draconico, ogniqualvolta un fabbro-guerriero viene sconfitto o perde in battaglia, egli donerà la propria arma al suo antagonista vittorioso o comunque al migliore dei guerrieri sul campo (quale destinatario più adatto a brandirla). La probabilità della donazione è individuata da un tiro % con un valore pari al 5% per livello del personaggio. Il resto verrà giocato dall'interpretazione dei giocatori (inoltre non è detto che il destinatario accetti, lasciando l'arma al suo "legittimo" proprietario).

Amore per le fucine: l'antro di un fabbro è un luogo di culto per l'adinarrak, e come tale sarà il suo primo pensiero nell'individuare uno. Una visita a tal luogo è obbligatoria (in seconda istanza, vi sono i negozi degli armaioli; questa situazione è spesso causa di accesi litigi o scontro per commenti poco graditi sulla qualità e fattura della merce esposta; gli adinarrak su questo sono molto critici). Soprattutto quando si visita una città: suo primo e unico pensiero. Il fabbro potrebbe anche mancare delle ore, separandosi dal gruppo con la promessa di ritornare al più presto. Il DM stabilirà i tempi di permanenza alla fucina. Il giocatore può anche effettuare un tiro di Sag per far desistere il personaggio dalla sua azione, rimandandola a dopo. In questo caso, però, il personaggio soffrirà di una particolare inquietudine, perdendo un po' la concentrazione. Tecnicamente, finché non soddisfatta la propria pretesa (quella di andare a far visita alla fucina della città, o altrove), il PG soffrirà di una penalità di -2 su tutti i tiri.

*Ajar, il lamento del drago**Mezzo-Drago*

L'Ajar ha influenzato nel tempo la vita di alcune creature, derivandone un uso davvero straordinario. Il "lamento" non solo è impiegato come forma artistica, nell'amplificare gli effetti delle proprie composizioni, nello specifico i bardi, ma come una sorta di strumento per plasmare la materia e le forze esterne, nella fattispecie il metallo draconico; situazione che ha reso leggendari gli adinarrak di tale razza, i quali modellano e piegano il metallo con l'ausilio del canto.

Tecnicamente: il DM può impiegare il Canto, e quindi l'abilità *Cantare* per disciplinare la lavorazione del metallo draconico. Un tiro positivo sull'abilità specifica conferirà da 1 a 3 punti bonus sul tiro di *Fabbricare Armi* (contestualmente all'uso del Dragonfang; l'adinarrak bardo non impiega parole di comando, ma proprio il canto).

Dragonfang, "Muscolo del Drago"

Più che un'arma questo è uno strumento di lavoro. Il Dragonfang, detto anche "Muscolo del Drago" è il fidato martello col quale il fabbro-guerriero lavora il metallo draconico. Un'estensione del braccio dell'adinarrak, impiegato con grande perizia e saggezza. Sotto i suoi colpi incessanti il metallo prende vita e viene modellato secondo le forme volute dal suo padrone.

Descrizione: il Dragonfang è un martello da guerra con asta lunga (soprattutto nei confronti della razza umana), e una testa in metallo sulle cui facciate sono

raffigurate alcune rune draconiche (situazione questa che vuole l'adinarrak anche come un manipolatore di rune). Ciò spiegherebbe l'emissione cadenzata di strani lamenti o frasi durante il sollevamento del martello e il suo successivo abbattersi sull'incudine; invero, rappresenterebbero parole di comando.

L'impugnatura è in finissimo budello, molto resistente e morbido al tatto, permettendo così al fabbro una salda presa. La testa è di colore grigio, essendo costituito il più delle volte dal dralyk, ma può cambiare in base al metallo. Da questo punto di vista, anche i diversi dragonfang vengono spesso selezionati in base al metallo da lavorare, avendo in qualche modo una loro interdipendenza; per esempio per lavorare il darstyr è necessario impiegare un dragonfang in lega d'ombra. Anche se il dralyk risulta essere sempre il metallo più flessibile e universale, contenendo tutte le rune necessarie per ogni lavorazione specifica (se il DM dovesse adottare il dralyk come metallo universale per la lavorazione delle armi, verrà aggiunta una penalità di 1 punto al tiro di *Fabbricare armi* degli altri metalli).

Il possedere il Dragonfang rappresenta il superamento dell'ultima prova per diventare a pieno titolo un adinarrak. Finito l'addestramento, il drago mentore manderà il suo discepolo alla ricerca del dragonfang appropriato, ciò che diventerà il suo personale strumento di lavoro. Finché non ottiene il dragonfang quale carattere distintivo, il guerriero non potrà fregiarsi del titolo di adinarrak. Una volta ottenuto, gli verrà fatta subito richiesta di forgiare per se stesso un'arma quale prova di destrezza e abilità. A questo punto, l'apprendistato potrà considerarsi concluso. L'arma forgiata

potrà essere portata con sé quale attestazione del proprio operato.

Arma	Fattore Velocità	Tipo	Danno*
<i>Dragonfang (base)</i>	4	C	1d6 +1 / 1d6

*il danno varierà in rapporto al metallo applicato al dragonfang, applicando le dovute modifiche contemplate nelle specifiche sezioni.

[Brandire il Dragonfang - Opzionale] per brandire un Dragonfang, l'individuo dovrà possedere come pre-requisiti almeno 13+ in Forza, 13+ in Destrezza e 14+ in Costituzione. Qualora non venissero soddisfatti tali pre-requisiti, colui che lo brandisce soffrirà di una penalità di -6, avvertendolo come pesante e poco equilibrato.

Proprietà speciali: al 3° livello, il guerriero potrà attivare una runa del Dragonfang, sortendo un danno elementale aggiuntivo di 1d6PF a scelta del giocatore; solo nel caso in cui il dragonfang fosse in dralyk (vedi gli effetti delle diverse leghe). Nel caso di dragonfang specifici, il danno sarà quello a essi relativi, e basta (per esempio di fuoco per l'envion, di ghiaccio per il gelido argento...). Il numero di volte che può essere attivato il dragonfang è pari al valore di Costituzione del personaggio + il suo livello. Una volta esaurita l'energia, dovrà essere ricaricato attraverso il soffio di un drago (poiché generato attraverso di esso).

Nota 1: come per il Runebound, il DM potrà utilizzare le rune impiegate nel manuale "H1 - Vikings, 9322".

Nota 2: questa sezione sul kit dell'adinarrak, vuole essere soltanto uno

sprone per il DM a completarne tutte le diverse sfumature, potendo egli aggiungere parti di background e sezioni tecniche. Con livelli del personaggio sempre maggiori, il DM potrà prendere in considerazione il danno in termini di 1d6PF per livello legato alla fabbricazione delle armi, e quindi al suo legame strutturale (per esempio per lavorare un metallo specifico potrebbe essere richiesta una certa quantità di energia elementale, che pur sempre proviene dall'essenza del soffio). Per esempio, adinarrak di alto livello (20°) hanno a disposizione tanta energia per fabbricare perfino più di un'arma (potenziale elementale 20d6). Pertanto è possibile stabilire che per lavorare un dato pezzo di metallo servirà un potenziale di 12d6, o esso non potrà essere vivificato sotto i colpi dell'adinarrak (pur colpendo, il fabbro si accorgerà che nulla muta in quel pezzo).

Attenzione: non si confonda l'energia richiesta per rendere il metallo trattabile (qui entra in gioco il soffio del drago) con quello successivo per lavorarlo e dargli forma. *Il metallo dracónico così per com'è è refrattario a qualsiasi fuoco normale o magico derivante da un qualsiasi incantesimo, e allo stesso modo nei confronti di un normale martello o arnese, col rischio di rompere quest'ultimo. Una volta passato sotto l'influsso del soffio del drago, esso verrà "attivato" e reso lavorabile come l'argilla.* Superato questo primo step, il fabbro avrà quindi bisogno del dragonfang per lavorarlo, utilizzando la sua energia intrinseca (che pur sempre deriva dal soffio del drago, poiché da esso partorito), attivandone le rune al momento del colpo inferto. Il DM è libero di customizzare i propri processi di lavorazione. Per esempio, in alcuni casi particolari, i fabbri stemperano il metallo

ancora caldo in liquidi speciali, che esulano dalla semplice acqua, come la linfa di una pianta rara; in questa maniera, combinando più elementi riescono a dare forza e maggiore potere

alla propria arma (durezza e capacità di rigenerazione pur non lavorando su un metallo base di dracolympha). Ma queste rappresentano armi leggendarie e saperi detenuti soltanto da pochi.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

AD&D e Advanced Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale AD&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



Horns of the North

Questo supplemento non rappresenta una raccolta di semplici oggetti quali i corni, ma permette al DM di introdurre il giocatore alla scoperta di un nuovo modo per creare una campagna avvincente e piena di sfide.

Il lettore si addentererà all'interno di un background corposo e denso di dettagli, spaziando dalla descrizione dei corni alle referenze di vario tipo presenti nei diversi box colorati: nuove città, nuove armi, creature e mostri, leghe metalliche e molte regole opzionali con le quali il DM potrà creare la propria campagna su misura.

Horns of the North segue la stessa impostazione dei precedenti moduli del Chimerae Hobby Group ai quali essa è correlata, adottando il medesimo sistema di "Opzioni" (da non confondere col sistema Option), così dando maggiore completezza e spessore al supplemento ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori e DM novizi.

Il DM deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2^a Edizione**[®]: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questo modulo. È inoltre caldamente consigliato l'uso del manuale *H1 - Vikings - 9322*.