

CHE5

L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco

di Gianmatteo Tonci



Lora Craig-Gaddis



L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco

Supplemento utilizzabile con



GLI AUTORI

Sviluppo e stesura: Gianmatteo Tonci (tosattearp@yahoo.it)

Illustrazione di copertina: Lora Craig-Gaddis (<http://lorasworld.com>)

Illustrazione di pag. 3: Benjamin F. Battiste (<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/a/battiste/battiste.html>)

Mappe: Gianmatteo Tonci

Impaginazione, progetto grafico di copertina e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2008 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHE5 – 1ª Edizione – Ottobre 2008

"L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco" an unofficial book by Gianmatteo Tonci derived, without permission, upon the Warhammer intellectual property owned by Games Workshop Ltd.

This book is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol device, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, artefacts, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.



- GHIACCIO CREMISI -

Le grida rauche echeggiavano tutto intorno, straziando le orecchie e lo spirito del fuggitivo. Arnarful Ingolson avanzò pesantemente e con fatica, strascicando la gamba ferita da una delle crude frecce degli Skitguur. La chiazza di sangue si allargava sempre più sui pantaloni di pelliccia, ma Arnarful sapeva che non poteva interrompere proprio adesso la sua ritirata.

Maledicendo ad alta voce tutti gli Skitguur ed i loro dannati arcieri, il Contrabbandiere raggiunse la cima della collina e si accinse prudentemente ad affrontare la discesa gelata lungo il ripido sentiero. Accucciandosi dietro il crinale, cercò riparo

tra gli stentati arbusti che ancora resistevano al vengo gelido, ridotti a dita scheletriche vanamente protese verso l'alto come a voler artigliare il cielo plumbeo.

Con le mani intirizzite, nonostante i pesanti guanti foderati di pelliccia, l'uomo spezzò l'asta piumata ancora conficcata nella sua coscia muscolosa e trattenne una smorfia di dolore. Strappando lembi della casacca, fermò l'emorragia e si preparò a riprendere il cammino.

Il Contrabbandiere era un uomo alto e massiccio, con lunghi capelli biondi che mulinavano selvaggiamente nel vento gelido ed una folta barba dello stesso colore, raccolta in due lunghe trecce tenute



ferme da fermagli d'osso intagliati per raffigurare un corvo. I penetranti occhi celesti erano talmente limpidi da sembrare quasi trasparenti, ma una lunga cicatrice ne deturpava il volto, sfregiandone la parte sinistra dallo zigomo fino al labbro inferiore, lasciando una striscia bianca dove la barba non cresceva più.

Usando la lunga lancia a mo' di rudimentale bastone, il gigantesco Contrabbandiere intraprese la discesa, attento a far presa con i pesanti scarponi sul terreno roccioso ricoperto da un sottile strato gelato. Era giunto quasi in fondo al ripido sentiero quando, alle sue spalle, udì distintamente uno scalpiccio di piedi frettolosi, seguito immediatamente dal passo rimbombante di piedi che calzavano stivali rinforzati in ferro.

Con un guizzo dovuto più all'esperienza ed all'abitudine alla sopravvivenza che alla sua parte cosciente, Arnarful si gettò di lato, uscendo dal sentiero e cercando una posizione difendibile, senza riuscire a trovarla. Nell'attimo in cui sollevava la sua lunga lancia a due mani ed assumeva una posizione difensiva, riconobbe due delle guardie che lo stavano inseguendo sbucare sulla sommità della collina ghiacciata, con i tabarri azzurri e neri macchiati di sangue e sporcizia che danzavano follemente sopra ai pesanti cappotti di pelliccia.

I volti delle guardie erano stravolti dal terrore più puro, con gli occhi che schizzavano fuori dalle orbite e le bocche contorte in mute urla di panico. Subito dietro di loro avanzavano quattro enormi Skitguur, grossi Orchi dalla pelle bluastro che infestavano le regioni glaciali ai margini della Desolazione del Caos. L'Isola

ne era piena, ma per la prima volta Arnarful aveva incontrato un'intera tribù sul piede di guerra.

Nel giro di pochi attimi, le due Guardie scivolarono sul terreno gelato e rotolarono scompostamente giù per il pendio. Una di esse venne colpita da due frecce dalla piume nere scagliate dagli Orchi dei Ghiacci e, prima ancora di arrestare il suo capitolobolo, era già morta, con lo stomaco e la trachea trafitte dai mortali dardi. Il suo compagno fu più fortunato e riuscì a fermare la caduta a pochi metri da Arnarful, che lo aiutò a rimettersi in piedi con un grugnito, senza abbandonare la presa sulla lancia. Il soldato, un omone con la carnagione pallida ed una folta barba fulva, gli fu al fianco in un attimo, sfoderando dallo stivale un corto pugnale dalla lama larga.

Frattanto, gli Orchi avevano rinfoderato gli archi e stavano caricando a velocità folle lungo il crinale, brandendo enormi asce simili a mannaie già lorde del sangue degli altri nemici uccisi, e gridando frasi oscene nella loro lingua gutturale. Dopo qualche metro, uno di loro inciampò su un'asperità del terreno e rotolò scompostamente, rischiando di travolgere i compagni nella caduta.

"Athuga! Aò tolla!", ruggì il Contrabbandiere alla Guardia, mentre si slanciava contro i rimanenti Orchi. Quando il primo dei suoi avversari giunse a pochi passi, Arnarful preparò la lancia puntando l'asta sul terreno e lo Skitguur si impalò sull'estremità appuntita, non riuscendo a frenare l'impeto della propria carica. Le budella dell'Orco si riversarono sul terreno gelato assieme ad un fiotto inarrestabile di



sangue, mentre la lancia si spezzava in due in seguito all'impatto.

Gli altri due Orchi raggiunsero gli Uomini, brandendo le asce pronte a bere nuovamente il rosso sangue del nemico. La Guardia balzò in avanti e, con un affondo rabbioso, infilò la tozza lama del suo pugnale tra le costole dell'avversario, in un punto lasciato scoperto dalle pelli d'orso che servivano da corazza. L'Orco grugnì di dolore, ma il veterano rigirò l'arma e la spinse verso il torace, provocando un largo squarcio da cui scaturì immediatamente un sangue scuro e denso.

L'enorme Orco, scosso da un fremito brutale, calò l'ascia come fosse una mannaia, mancando di poco il bersaglio, perché la Guardia balzò di lato con un riflesso fulmineo. Vomitando sangue e maledizioni, l'umanoide crollò al suolo, lasciando la presa sul manico dell'ascia ed esalando l'ultimo respiro.

Contemporaneamente, il secondo

Orco era impegnato a tentare di fare a pezzi Arnarful. L'uomo aveva sfoderato una piccola accetta, utile sia per combattere che per abbattere i pochi alberi della landa desolata e far provvista di legna per le notti gelide. Fintando con maestria, il Contrabbandiere mandò a vuoto il primo assalto del nemico, cercando nel contempo

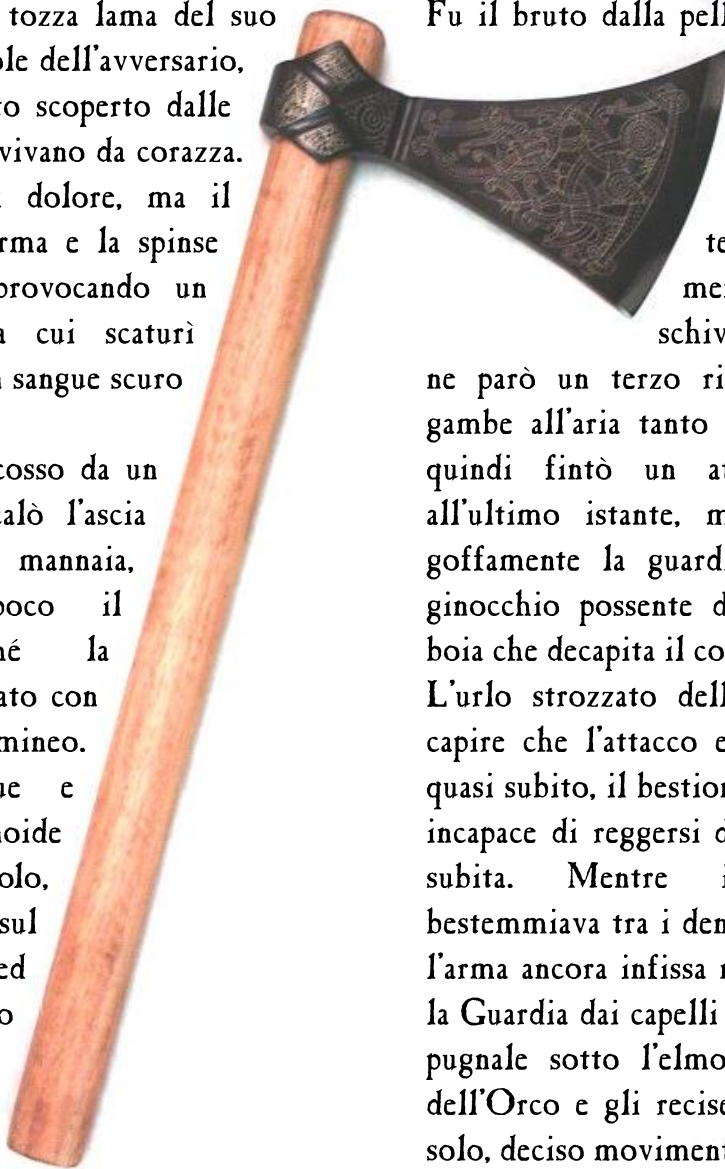
di far presa con gli scarponi sul terreno sdruciolevole. I due contendenti erano pronti a lottare fino alle estreme conseguenze, spinto da una folle sete di uccidere l'Orco, consapevole di non avere altra scelta l'Uomo.

Fu il brutto dalla pelle bluastrea a prendere l'iniziativa, sferzando una serie di colpi violenti e brutali, quasi privi di tecnica ma incredibilmente potenti. Arnarful schivò un paio di affondi,

ne parò un terzo rischiando di finire a gambe all'aria tanto era potente il colpo, quindi fintò un attacco al collo ed all'ultimo istante, mentre l'Orco alzava goffamente la guardia, calò l'accetta sul ginocchio possente del nemico, come un boia che decapita il condannato.

L'urlo strozzato dello Skitguur gli fece capire che l'attacco era andato a segno e, quasi subito, il bestione cadde in ginocchio, incapace di reggersi dopo la menomazione subita. Mentre il Contrabbandiere bestemiava tra i denti, tentando di sfilare l'arma ancora infissa nel corpo del nemico, la Guardia dai capelli fulvi fece scivolare il pugnale sotto l'elmo di metallo brunito dell'Orco e gli recise la giugulare con un solo, deciso movimento.

Con un gorgoglio di sangue, anche l'ultimo nemico spirò in un parossismo di sangue. "Statt!", biascicò la Guardia aiutando Arnarful a rialzarsi in piedi. Col fiato rotto dalla breve ma intensa battaglia, i due Uomini avanzarono cautamente con le armi in pugno, verso l'Orco dei Ghiacci che era caduto rovinosamente durante la carica. Lo





trovarono poco distante, adagiato scompostamente tra i rovi, con il collo spezzato dalla caduta ed una gamba grottescamente ripiegata in posizione innaturale. Il Contrabbandiere sputò vicino al cadavere, mentre la Guardia lo osservava obliquamente.

Fino a pochi minuti prima, quegli Uomini erano nemici giurati, pronti a lottare l'uno contro l'altro. Arnarful era infatti membro di un gruppo di Contrabbandieri che portava di nascosto pepite d'oro ai ricettatori, giù in città. Stavolta però qualcosa era andato storto, ed una pattuglia di Guardie li aveva sorpresi. I soldati erano in svantaggio numerico di quasi due a uno, ma sembravano pronti a combattere, nonostante tutto. Le asce e gli archi furono sguainati, le lame dei pugnali e delle spade erano pronte a bere il sangue degli avversari ma, prima che un singolo colpo potesse essere sferrato, erano arrivati gli Skitguur! Orchi dei Ghiacci, Orchi Blu, Orchi delle Nevi, questi e molti altri nomi erano affibbiati alle brutali creature che dimoravano tra le vette coperte di nevi perenni ed ammantate dai ghiacci, vivendo di caccia e persino cannibalismo, nei tempi più magri. Esseri crudeli, per cui l'unica legge era quella della forza e della violenza, ancora più selvaggi dei loro parenti Pelleverde così diffusi nelle terre meridionali del Vecchio Mondo.

Arnarful non ne aveva mai visti così tanti tutti insieme. Sembrava un'intera tribù, con tanto di donne, vecchi e bambini, che stavano spostandosi – probabilmente scacciati dalle proprie terre da una tribù più forte. In pochi attimi, i guerrieri Orchi con il corpo coperto dalle pitture di guerra

avevano circondato gli Uomini ed era iniziata la carneficina. Gli Skitguur erano dieci volte più numerosi dei nemici e furono in pochi quelli che riuscirono a salvarsi. Arnarful fu tra i pochi fortunati a farcela, anche perché capì ben presto che la fuga era la sua unica possibilità. Una delle rozze frecce dalle piume nere degli Orchi l'aveva colpito ad una coscia, ma l'arciere che l'aveva scagliata ora giaceva riverso tra le sue stesse budella.

A quanto pareva, la Guardia al suo fianco era l'unico altro sopravvissuto che fosse riuscito a scappare. Senza bisogno di dirsi nulla, i due si allontanarono rapidamente, cercando di mettere quanta più strada possibile tra sé ed il luogo dello scontro, sicuri che gli Skitguur sarebbero stati impegnati a depredare i cadaveri, o persino a banchettare con le carni delle loro vittime... in ogni caso, se fossero stati abbastanza fortunati, i due Uomini avrebbero potuto sfuggire ai sanguinari nemici.

La sera scendeva rapidamente, portando con sé la minaccia di una gelida morte nell'abbraccio della notte. Entrambi i fuggiaschi affrettarono il passo, fino alla massima andatura possibile per le loro stanche gambe. In lontananza si scorgevano le alte catene montuose, dai cui vulcani spesso si levavano sbuffi di fumo o spettacolari zampilli di lava incandescente. Camminando fianco a fianco, i due ex-avversari sapevano di doversi alleare per scampare ad un nemico ben più temibile degli Skitguur. La gelida notte li attendeva ed un lungo cammino li divideva dalla città più vicina. Era tempo di affrontare la natura crudele dell'Isola, che sapeva essere spietata più di mille lame nemiche...

- INTRODUZIONE -

L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco, nota anche come Islandia nell'Impero o Íslending nella lingua dei suoi abitanti, è stata l'ultimo paese del Vecchio Mondo ad essere popolato. Così, la sua storia è, in confronto a quella di altri stati, relativamente recente.

La prima colonizzazione risale a circa 1.200 anni or sono, ma da allora ben poca importanza questa sperduta isola, ai bordi della Desolazione del Caos, ha avuto nelle vicende del Vecchio Mondo e dell'Impero.

Nel seguito di questo volume saranno descritti i principali aspetti geografici, storici, politici, economici, culturali e religiosi dell'Islandia, in modo tale da permetterne l'integrazione all'interno delle proprie campagne con il minimo sforzo da parte dell'ADG.

Attualmente si tratta di una confederazione di Contee, rette da un consiglio di membri anziani eletti durante sporadiche riunioni collettive degli esponenti delle varie regioni, anche se di fatto ogni singolo territorio si governa da sé ed anzi, spesso, l'autorità dei singoli è limitata al proprio villaggio o tribù.

Il clima gelido ha forgiato una razza di Uomini fieri e temprati, ma ha anche dato

asilo a molte creature terribili e persino alle aberrazioni del Caos, che si propaga nell'Isola dalla vicina Desolazione Settentrionale.

L'Islandia è uno dei territori più affascinanti del mondo, ricco di ghiacciai ed al tempo stesso costellata di innumerevoli vulcani, più che in ogni altra zona del Vecchio Mondo. Questo stridente contrasto le è valso il nome di Isola del Ghiaccio e del

Fuoco, con cui è abitualmente conosciuta tra i navigatori e gli avventurieri di ogni sorta, oltre che tra la gente comune.

Preparatevi dunque ad addentrarvi in un fantastico mondo di nevi perenni e di montagne, di fieri Uomini e mostruose creature, di ghiacciai e vulcani, sull'orlo del Vecchio Mondo e sperduta tra le gelide acque del Mare del Caos e di quello degli Artigli... benvenuti ad

Íslending!



Lo stemma dell'Íslending, raffigurante il blasone nazionale circondato dai Landvættir, mitologiche creature protettrici dell'Isola

Se hai intenzione di partecipare alla campagna di gioco ed alle avventure in Islandia in qualità di

giocatore, ti preghiamo di non procedere con la lettura. Il resto di quanto scritto è per gli occhi del solo ADG.

- CAPITOLO I: GEOGRAFIA -

Posizione

L'Islandia è un'isola che si trova a nord-ovest di Albione, nella zona in cui si incontrano il Mare del Caos e quello degli Artigli. A nord si apre la distesa sconfinata della Desolazione del Caos, ad est si estende il barbaro paese di Norsca ed a sud si trova il continente che ospita i principali paesi del Vecchio Mondo, su tutti l'Impero e Bretonnia. Attorno all'isola principale, dagli

Islandir chiamata gergalmente Meginland (che può essere tradotto in "terraferma" nella lingua Reikspiel), affiorano innumerevoli piccole isole, alcune delle quali sono poco più di scogli scoscesi, invariabilmente brulle e disabitate.

La superficie complessiva dell'Islandia è di circa 50.000 km², all'incirca 1/5 di quella dell'isola di Albione. I territori abitati più vicini sono appunto quelli costieri di Albione nord-occidentale, a circa 800 km di distanza, anche se la terribile Desolazione del Caos dista meno di 150 km.

Morfologia

Le coste sud-orientali, le più vicine al continente, sono basse ma sterili e paludose, cosa che rende molto difficile la costruzione di insediamenti umani e porti di dimensioni adeguate, mentre le altre coste sono molto frastagliate e caratterizzate da fiordi e

profonde insenature, che talvolta offrono notevoli approdi naturali.

Un decimo della superficie dell'Isola è ricoperta da ghiacciai, mentre la vegetazione punteggia il doppio della superficie ghiacciata. Il resto del territorio è formato da brulli deserti di pietre e rocce oppure da distese di depositi lavici. Si tratta di un'Isola prevalentemente montuosa, con grandi altipiani su cui sorgono quasi tutti i

principali insediamenti umani.

Il ghiacciaio più esteso è il Vajnajökull (Ghiacciaio delle Acque), che ha una superficie di oltre 4.000 km² ed è quindi il più esteso dell'intero Vecchio Mondo, superiore anche

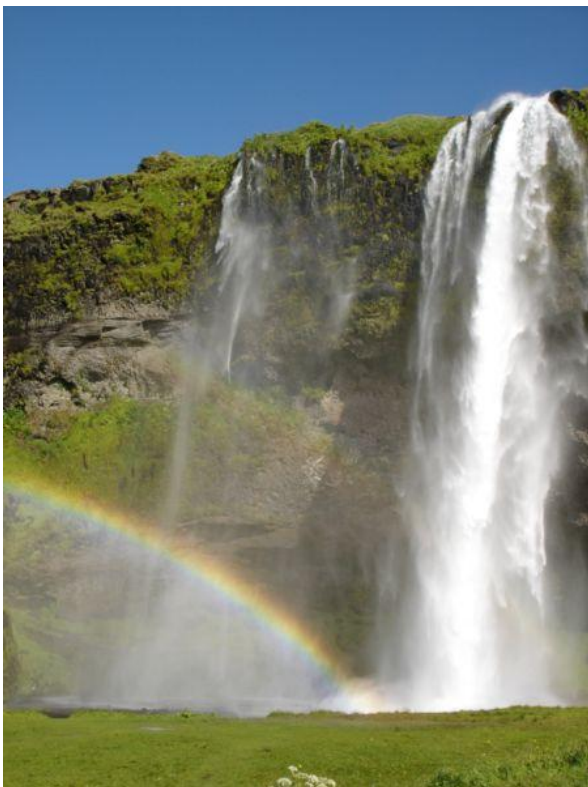
a quelli che si trovano tra le vette inviolate di Norsca.

Il più grande lago islandese è il Thingvallvatn, che si estende per quasi 50 km², ma sono da segnalare anche il Thórisvatn (di poco più piccolo). Una curiosa ed inquietante leggenda riguarda il Mýtván, o Lago delle Mosche, il cui nome sembra derivi dal fatto che nelle sue profondità è celato un blasfemo tempio consacrato a Nurgle, il caotico dio noto anche come Signore delle Mosche.

I fiumi più importanti sono il Tjorsa (lungo 115 km) e lo Jökulsa (100 km). Innumerevoli anche le cascate, alcune delle quali precipitano da altezze elevate creando spettacolari giochi d'acqua. La cascata più



alta si trova nella parte meridionale dell'Isola ed è ribattezzata Guillfoss (Cascata d'Oro in Reikspiel) a causa dei giacimenti auriferi che un tempo si trovavano nella zona. I molti mistici e sciamani venerano inoltre la Godafoss (Cascata degli Dèi), sacra a numerosi culti in quanto si crede che presso di essa un tempo si manifestassero le divinità, attratte dal magnifico spettacolo offerto dalle acque spumeggianti.



Godafoss, la Cascata degli Dèi

La parte interna dell'Isola è formata quasi interamente da un enorme altopiano lavico e pietroso, brullo e desolato, che offre ben poche opportunità di sopravvivenza. Le vette delle montagne circostanti, ammantate dai ghiacci perenni, fanno da scenario sullo sfondo. La superficie dell'altopiano è ricoperta da numerose spaccature e baratri spaventosi, che si aprono sul terreno di nuda roccia lavica e nera.

L'Islandia è senza dubbio alcuno il territorio più ricco di vulcani attivi del Vecchio Mondo, eccezion fatta forse per la sconosciuta Desolazione del Caos. Ci sono

quasi 50 vulcani ancora attivi, che regolarmente eruttano nubi di cenere soffocante e rovente polvere nera, spesso illuminando i pinnacoli di roccia con spettacolari piogge di lapilli incandescenti. Raramente si verificano eruzioni dagli effetti devastanti, anche se in passato certamente sono avvenute colate di enormi proporzioni, che hanno causato strage tra gli abitanti e la fauna dell'Isola.

Memorabile a tal proposito la tragica eruzione dell'Helka, il principale vulcano, che ha la triste fama di aver sepolto sotto una coltre di cenere rovente e soffocante la fertile vallata sottostante, mietendo centinaia di vittime e rendendo insalubre la zona, che da allora viene chiamata Londum Daudaa, o Terra dei Morti. Le leggende vogliono che gli spiriti inquieti dei trapassati infestino la zona, vagando senza meta tra le desolate distese di lava e polvere nera.



Eruzione del vulcano Helka



In un altro caso, una spaventosa eruzione si scatenò all'inizio dell'inverno e perdurò per quasi cinque mesi, seppellendo sotto metri di cenere rovente e polvere numerosi villaggi, costringendo i sopravvissuti alla fuga e creando una nube di particelle aeree così dense da oscurare il sole e falciò lo scarso bestiame, scatenando prima la carestia e poi una tremenda pestilenza che uccise almeno 1/3 degli Islendir.

Un'altra caratteristica dell'Islandia sono i geyser, sorgenti di acqua calda che eruttano periodicamente dal sottosuolo, creando vere e proprie colonne di acqua bollente e vapore. Il più noto è il Geysir (Geyser del Gigante), che erutta regolarmente ogni ora ed è considerato una delle principali attrazioni per gli scarsi visitatori dell'Isola.



Il Geysir, o Geyser del Gigante

Clima

L'Islandia ha un clima oceanico abbastanza rigido per gli standard continentali dell'Impero. Comunque, grazie a delle correnti sottomarine calde provenienti dal Grande Oceano, che circondano l'Isola con i loro flussi avvolgenti, le temperature sono meno fredde di quello che ci si potrebbe aspettare a tali latitudini, tanto che raramente le acque vicine alle coste gelano e tali fenomeni sono limitati ai mesi più freddi dell'anno.

A causa del contrasto tra il relativo calore portato dalle acque e l'aria gelida, le condizioni atmosferiche presentano un'imprevedibile variabilità, il che non impedisce copiose precipitazioni durante tutto l'anno, piovose nei mesi più caldi e nevose durante i lunghi inverni.

Freddi venti, provenienti a seconda dei periodi dell'anno dalla Desolazione del Caos a nord o da Norsca ad est, spazzano costantemente l'Islandia, favorendo la variabilità del clima a cui si è già accennato in precedenza e dando origine al curioso fenomeno della "migrazione dei ghiacci" (chiamata isarferd nella lingua locale).



La "migrazione dei ghiacci"

Interi blocchi di ghiaccio galleggiante, alla deriva nel Mare degli Artigli o lungo le propaggini settentrionali del Mare del Caos, viaggiano attorno all'Isola seguendo un moto circolare, sospinti dai venti gelidi e dalle correnti calde sottomarine che progressivamente li sciolgono, prima che possano bloccare le coste. In alcuni casi, la

quantità di ghiacci trasportata è talmente ingente da influenzare addirittura il clima e, se le correnti non riescono a sciogliere del tutto i blocchi galleggianti, può bloccare gli approdi impedendo l'uscita in mare o addirittura abbassare talmente la temperatura da impedire la crescita dei raccolti e delle piante spontanee. Specialmente negli anni che hanno fatto registrare inverni particolarmente lunghi e

rigidi, si sono verificate gravi carestie a causa dell'isarferd, che ha depositato lungo le coste insormontabili barriere di ghiaccio. La temperatura media annuale è di circa 5°C, ed oscilla tra un massimo di 23 °C nel periodo estivo ed i -30 °C di quello invernale (fino a -40 °C sulle vette ammantate dai ghiacci). Le precipitazioni annue, piovose nei mesi caldi e nevose in tutti gli altri, raggiungono in media gli 800 mm.

TABELLA 1-1: TEMPO ATMOSFERICO

La tabella che segue può essere utilizzata dall'ADG per determinare casualmente le condizioni climatiche appropriate per ogni stagione, semplicemente lanciando idio.

Vista l'estrema variabilità delle condizioni climatiche, l'ADG è incoraggiato a lanciare i dadi ogni ora per ottenere un nuovo fenomeno atmosferico.

idio	Inverno pieno	Inverno	Primavera	Estate	Autunno
1	-12 °C, sole e brezza gelida	-11 °C, limpido e freddo secco	-1 °C, limpido	5 °C, limpido	3 °C, pioggerella
2	-14 °C, limpido e ventoso	-12 °C, limpido e vento freddo	-2 °C, limpido e ventoso	5 °C, nebbioso ed umido	1 °C, limpido e ventoso
3	-16 °C, nevischio e brezza	-13 °C, nevischio e vento	-3 °C, tempesta di pioggia e grandine	4 °C, nebbia e violenti temporali	-1 °C, nebbia fitta e molto umido
4	-18 °C, neve e nuvole basse	-14 °C, neve e foschia	-4 °C, nevischio e brezza	4 °C, nuvoloso, brezza	-3 °C, grandine e nebbia
5	-20 °C, nebbia o nuvole basse	-15 °C, nebbioso e umido	-5 °C, grandine e vento	3 °C, pioggia e brezza leggera	-5 °C, limpido e brezza
6	-22 °C, nevischio	-16 °C, neve e brezza	-6 °C, nevischio e brezza	3 °C, limpido e forte vento	-7 °C, limpido e vento forte
7	-24 °C, nevischio e vento	-17 °C, nevischio e nebbia	-7 °C, nevischio e nuvole basse	2 °C, pioggia	-9 °C, nevischio e brezza
8	-26 °C, neve e brezza	-18 °C, neve e vento	-8 °C, grandine e vento forte	2 °C, limpido e brezza	-11 °C, nebbia fitta ed umido
9	-28 °C, neve e bufera di vento	-19 °C, neve e nebbia fitta	-9 °C, nevischio e brezza	1 °C, nebbia e pioggerella	-13 °C, nevischio e vento
10	-30 °C, tempesta di neve	-20 °C, tempesta di neve	-10 °C, neve e vento	1 °C, tempesta di pioggia e fulmini	-15 °C, neve e vento forte

Inverno pieno: Luna dei Lupi, Luna della Neve, Luna del Corno.

Inverno: Luna della Madre, Luna della Nebbia.

Primavera: Luna del Cuculo, Luna di Allegria, Luna del Sole.

Estate: Luna del Fieno, Luna del Raccolto.

Autunno: Luna del Bosco, Luna della Caccia.

Nota: per la corrispondenza dei mesi Islendir con quelli del Calendario Imperiale, vedi il **Capitolo IV: Popolazione**.



Flora

L'Islandia è prevalentemente un territorio brullo e roccioso, con ampi altopiani lavici che si alternano a veri e propri deserti di sterile roccia ed enormi ghiacciai. Le foreste sono molto scarse, sia per l'opera di distruzione intrapresa dal gelo e dalle eruzioni vulcaniche, che per l'intensivo sfruttamento da parte degli Islendir.

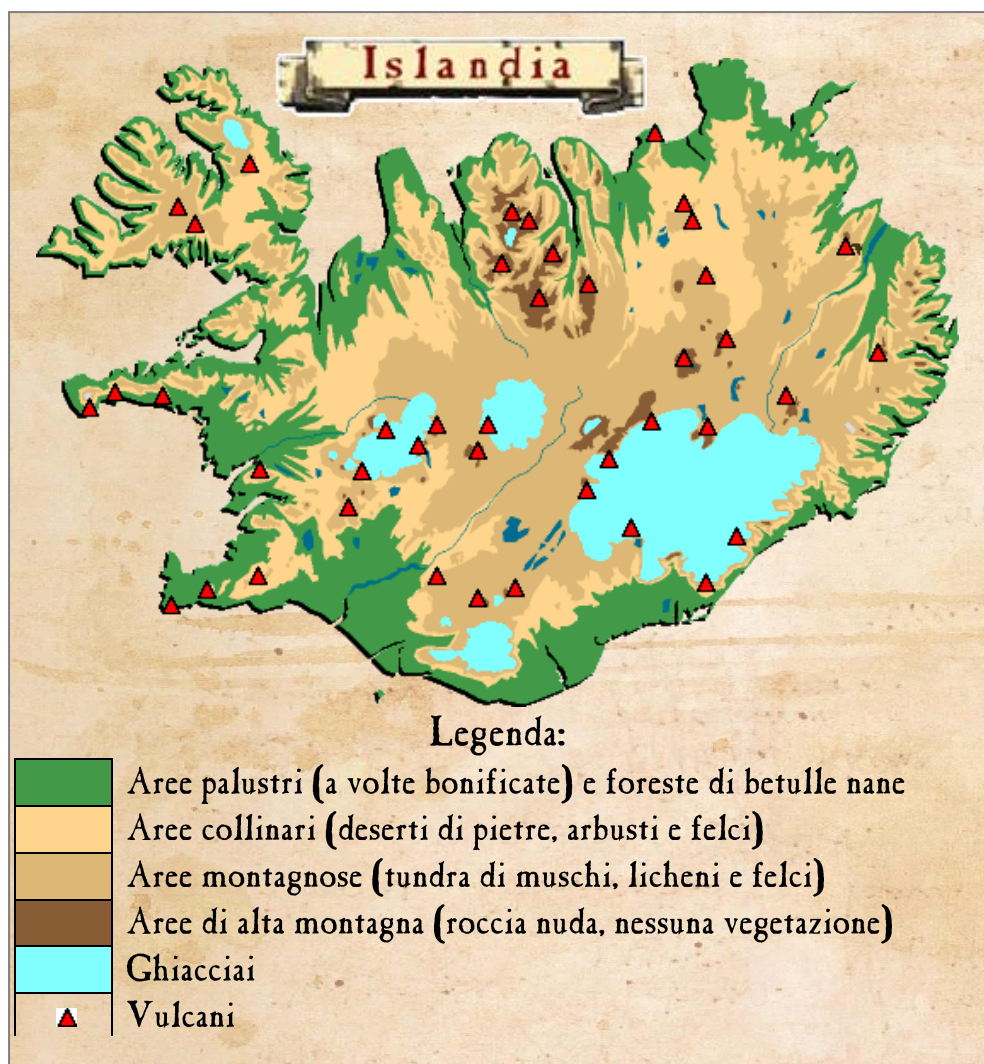
Le zone collinari e montuose sono il regno della tundra, in cui il freddo ed il suolo gelato pochi centimetri sotto la superficie impediscono la crescita di alberi e persino di arbusti a medio fusto. L'unica vegetazione presente è quindi rappresentata da erbe ed arbusti, che durante le brevi estati fioriscono portando sprazzi di colore.

Le zone di montagna e le ampie distese laviche sono invece quasi impervie alla vegetazione. Le uniche piante in grado di crescervi sono tenaci muschi e licheni, che si sviluppano indisturbati e talvolta formano veri e propri tappeti, estesi per decine di chilometri. Le felci sempreverdi sono le uniche altre forme di vita vegetale che riescono a vivere in questo ambiente, vessato da brevi estati e gelo intenso.

Le rare foreste si riducono ormai a sparute zone dell'Isola. La loro estensione va costantemente riducendosi, a causa delle eruzioni vulcaniche e del disboscamento operato dagli abitanti, che utilizzano il raro e pregiato legname per

costruire edifici, imbarcazioni e molti utensili di uso comune, oltre che per riscaldarsi nei lunghi e freddi mesi invernali. Le poche foreste superstiti sono costituite quasi interamente da betulle nane, riconoscibili per la caratteristica corteccia bianca argentata e capaci di resistere alle condizioni ambientali avverse. Talvolta viene utilizzata anche per le sue capacità officinali e medicinali, tanto che molti guaritori e farmacisti ne coltivano piccoli boschetti attorno alle loro abitazioni.

I grandi ghiacciai dominano il resto del territorio, mentre numerosi vulcani punteggiano la superficie dell'Isola, eruttando perlopiù cenere rovente e qualche lapillo incandescente, ma erompendo di quando in quando in terribili colate laviche, capaci di spazzare via qualsiasi forma di vita per chilometri attorno ad essi.





L'agricoltura è praticamente assente, a causa delle ostili condizioni del suolo e del clima sfavorevole, eccezion fatta per alcune zone costiere palustri, che sono state bonificate e forniscono un magro sostentamento ai cocciuti agricoltori Islendir. Il grano è la principale coltura, anche se si tratta di una varietà piccola e poco redditizia, capace comunque di resistere al clima rigido e capace di maturare nel breve volgere della primavera e dell'estate islandica. Alcuni frutti spontanei integrano la dieta vegetale, principalmente si tratta dei mirtilli che crescono quasi ovunque nei mesi autunnali e sono molto utilizzati in cucina, assieme al ginepro, specialmente per aromatizzare cibi e bevande (è tipico il lardo al ginepro, consumato nei mesi più freddi).

Fauna

L'Islandia è da sempre stata un'isola di pastori e pescatori. Non sorprende dunque che l'animale domestico più comune sia la capra, anche se gli ovini sono anch'essi molto diffusi. Le pecore da lana (Aeir) sono particolarmente apprezzate, in quanto vengono anche macellate per ottenere carne affumicata, coriacea e dal sapore forte, ma che si conserva a lungo.

Una peculiare razza di cavalli, detta Töltar, si alleva soltanto in questa fredda isola e fornisce ottimi esemplari, resistenti al clima rigido ed alla fatica, docili ed affidabili, rinomati per le loro doti di instancabili trottratori. I Töltar sono gli unici cavalli in grado di sopravvivere all'ambiente ostile e tutti i tentativi di importare altre specie equine sono falliti miseramente.

Tra gli altri animali da cortile ricoprono un ruolo importante anche mucche, maiali e galline, mentre peculiari sono alcune razze di gatti a pelo lungo, sconosciute nel continente ma diffuse anche in Norvegia.

Le grandi renne rappresentano la principale fonte di cacciagione, mentre tra i predatori ricordiamo i lupi e gli ulfur, i loro giganteschi cuccioli dal pelo grigio come il ghiaccio, che si dice siano stati frutto delle mutazioni del Caos. Caratteristico dell'Isola

è anche il refur, una volpe dal pelo bianco ed immacolato, molto valutato dai cacciatori per la sua pregiata pelliccia.



Un refur dalla pregiata pelliccia

Tra i volatili, su tutti spiccano i magnifici gabbiani reali, che vivono lungo le coste, ed i cigni che nidificano presso le zone palustri. Lungo i fiumi vivono innumerevoli specie di anatre, molto ricercate a scopo alimentare, specialmente la pregiatissima anatra nera (svarturönd). Numeri uccelli marini nidificano sulle coste dell'Isola e nei suoi numerosi fiordi, tra essi ricordiamo albatrici, cormorani, pulcinelle di mare, germani reali e gazze marine.

Rettili ed anfibi sono inesistenti sull'Isola, a causa dell'ambiente ostile.

I laghi ed i fiumi dalle acque glaciali e cristalline offrono grande varietà di pesce, alcune molto pregiate, che forniscono gran parte del sostentamento degli abitanti e vengono conservati per lungo tempo sotto la neve, affumicati oppure sotto sale. Enormi e prelibati salmoni, trote di varie qualità ed anguille fanno la parte del leone tra le specie più ambite dai pescatori e sono rinomate pure tra i buongustai del lontano Impero.

Anche i mari sono estremamente pescosi, grazie all'influsso della corrente calda sottomarina che circonda l'Isola. Si può dire la quasi totalità degli Islendir che vivono lungo le coste siano in effetti pescatori, e spesso il maltempo o la presenza di grandi blocchi di ghiaccio galleggiante che impediscono di prendere il mare hanno causato spaventose carestie.



- CAPITOLO II: STORIA -

Scoperta e colonizzazione

Le prime testimonianze che parlano dell'Islandia risalgono al 1300 C.I., quando alcuni esploratori provenienti dalla relativamente vicina isola di Albione approdarono sulle coste meridionali. Non è dato di sapere i motivi che spinsero successivamente gli scopritori a rinunciare ad ogni tentativo di colonizzazione della nuova terra da loro scoperta, ma furono probabilmente l'ambiente desolato ed il rigidissimo clima, oltre alla notevole vicinanza con la temuta Desolazione settentrionale da cui spirano forti i venti del Caos a suggerire di non proseguire oltre le esplorazioni.

Evidentemente però la notizia della scoperta di questa nuova terra nell'estremo nord del Vecchio Mondo si sparse, perché negli anni successivi si ha notizia di spedizioni partite alla volta dell'Isola sia dai porti di Albione che da quelli di Norsca.

Le antiche cronache narrano che, nel 1374 C.I., una tempesta di immani proporzioni sorprese una flotta di predoni Norsmanni che veleggiavano nel Mare degli Artigli alla volta di Albione, con l'intento di depredarne le terre costiere. Soltanto una delle navi scampò alla furia degli elementi e raggiunse le coste dell'Islandia, ma non poté prendere terra a causa dei numerosi ghiacci trasportati dall'isaferd. Flokki Vigardson era il comandante della nave e rimase affascinato da quella terra selvaggia e brutale, ma al tempo stesso così simile alla natia Norsca.

Fatto ritorno in patria, la fortuna voltò le spalle al navigatore ed egli scoprì che il proprio villaggio era stato completamente distrutto dalla razzia di un clan rivale. Decise quindi di ricostruirsi una vita sulla nuova terra che aveva scoperto al nord e si imbarcò nuovamente con alcuni compagni fidati, non prima di aver impiegato le sue

ultime ricchezze per acquistare animali, sementi, attrezzi ed altri beni di prima necessità che gli avrebbero permesso di sopravvivere al primo impatto con la nuova regione ostile, che battezzò Ís-land, cioè "terra del ghiaccio".

Era il 1375 C.I. e l'insediamento fondato dai nuovi venuti fu eretto nel luogo in cui sorge l'odierna capitale d'Islandia, la città di Rejkyaviik. Il primo duro inverno venne superato a stento, tra mille difficoltà e privazioni, molti coloni morirono ed altri si ammalarono gravemente. L'intera comunità era ormai sull'orlo della fine quando, nella primavera dell'anno seguente, arrivarono inaspettate altre due navi di esuli dalla Norsca, portando con loro nuovi animali, provviste e materiali. Con l'aiuto dei nuovi arrivati, la gente di Rejkyaviik riprese coraggio e riuscì a seminare i pochi terreni non paludosi. Con difficoltà, infine, il villaggio tenacemente riuscì ad ottenere un primo raccolto ed a superare anche il secondo inverno.

A partire dalla primavera seguente, per molti anni ancora, navi di esuli giunsero dalla Norsca, in massima parte per sfuggire alla tirannia dei predoni di quelle terre ed all'incessante bagno di sangue causato dalle continue razzie e vendette. Col tempo, iniziarono ad arrivare anche uomini di Albione, perlopiù reietti, poveri o criminali, pronti a tutto pur di rifarsi una vita. Sorsero i primi contrasti, che portano a lotte intestine nella comunità ed alla fondazione di piccoli villaggi, distribuiti lungo la costa in corrispondenza delle poche terre fertili.

All'incirca intorno al 1400 C.I. i predoni e scorridori del mare Norsmanni concentrarono la loro attenzione al nuovo territorio dell'Íslending, ma furono respinti anche grazie alla presenza di ghiacci galleggianti lungo le coste, che affondarono diverse delle lunghe navi da guerra degli attaccanti. A seguito dell'evento, le varie



etnie presenti sull'Isola accantonarono i dissapori interni e si riunirono nuovamente per meglio difendersi e prosperare. Coloro che non erano d'accordo partirono per l'interno o lungo le coste, in cerca di nuovi territori da esplorare e colonizzare.

Risale a questo periodo la stesura di una serie di pergamene, il Landsnámabók o Libro degli Stanziamenti, che riporta i nomi di tutte le famiglie di coloni e diverse informazioni sulla struttura sociale ed economica dei primi Islendir ed a cui si devono in massima parte le notizie sulle origini dell'Islandia giunte fino a noi.

L'era delle Quattro Province

Il costante flusso di immigrati, per di più provenienti da due paesi diversi tra loro per lingua, costumi e tradizioni come Norsca e Albione, resero necessaria la creazione di un ordinamento sociale e politico codificato, con un sistema di leggi per regolare le relazioni tra i sempre più numerosi abitanti. Si decise pertanto di dividere il territorio in quattro zone principali, che vennero chiamate Province, ognuna delle quali ospitava uno o più insediamenti.

Ogni Provincia era retta da un'assemblea popolare, cui erano ammessi di diritto gli anziani ed i personaggi più influenti di ogni villaggio – quali ad esempio sacerdoti, capi della milizia, rappresentanti di pescatori e cacciatori. I membri di ogni assemblea eleggevano un Reggente Provinciale, il quale aveva diritto di voto nella riunione semestrale di tutti gli Islendir, che si teneva al solstizio d'estate e d'inverno in una valle vicina a Rejkyaviik, che venne denominata Dinghvellir, la “valle dell'assemblea del libero popolo”. Durante tali incontri erano risolte le controversie tra villaggi, decisa la spartizione delle risorse e stabiliti gli interventi di migloria da affrontare nella successiva stagione calda, che spesso richiedevano la partecipazione degli uomini di molti villaggi per essere portati a termine prima dell'arrivo dell'inverno.

Nella prima di queste riunioni, venne anche redatto un lungo documento in cui venne

ufficialmente battezzata l'Isola col nome di Íslending ed i preti dei vari culti presentarono le proprie richieste per l'assegnazione di luoghi deputati ad accogliere nuovi templi e santuari.

Fu un periodo di prosperità e relativa pace, con i conflitti ridotti al minimo ed una ripartizione equa tra i vari villaggi, che perdurò negli anni tra il 1430 C.I. ed il 1550 C.I. Sfortunatamente, la situazione era destinata a mutare ben presto.

L'ombra del Caos

Nessuno sa dire con precisione se furono le lotte intestine tra i discendenti dei coloni di Norsca ed Albione, le razzie dei Corsari Druchii che assaltavano i villaggi delle Province in cerca di schiavi, i malevoli Venti del Caos che soffiavano potenti dalla Desolazione Settentrionale, le mire di conquista dei signori della guerra di Norsca che tentavano di annettere l'Islandia ai propri possedimenti, o più probabilmente un insieme di tutte queste cause. Fatto sta che, negli anni precedenti al 1600 C.I., la situazione dell'Isola degenerò rapidamente.

Testimoni oculari raccontano delle sempre più frequenti apparizioni di creature malvagie e mostruose, che scendevano dagli altopiani dell'interno per predare i villaggi, spesso assaltando i sopravvissuti che fuggivano dalle razzie compiute lungo le coste dai normanni e dai Druchii. Nei rari periodi di pace, violente lotte fratricide scatenavano massacri nel nome degli dèi, con il popolino fomentato da preti ed agitatori. I campi vennero abbandonati, interi villaggi distrutti e saccheggiati, le barche dei pescatori affondarono per l'incuria e le mani di molti si macchiarono del sangue dei propri vicini.

Fu in questo periodo che il Caos trovò terreno fertile per attecchire nei cuori e nelle anime di molti. I culti perversi degli Dèi Oscuri si fecero strada e molte antiche credenze pagane furono infettate dal morbo del Caos. Sette e culti, prima segreti e quindi alla luce del sole, prosperarono

sempre più, finché l'intera Islandia si arrossò del sangue e cadde nel terrore.

La rinascita

Quando il breve regno dell'Íslending sembrava giunto alla fine, le cose migliorarono inaspettatamente. La popolazione era ormai decimata e molti degli Islendir, esasperati dalla situazione insostenibile, si erano rifugiati sugli altipiani rocciosi, in luoghi inospitali ma inaccessibili. Dimostrando lo spirito inflessibile dei loro antichi avi, questi gruppi sparuti seppero nuovamente fare fronte comune contro le avversità e si riunirono formando clan sempre più numerosi.

A guidarli c'erano i Berserkir, guerrieri capaci di mutare la propria forma in quella di giganteschi orsi, molto probabilmente in seguito alle mutazioni derivate dal Caos. Fatto sta che questi indomiti

combattenti, opportunamente guidati ed istruiti dai Preti che ne canalizzarono la furia per ricostituire la società ordinata del tempo delle Quattro Province, risultarono determinanti e guidarono il popolo al riscatto. Contemporaneamente, ai vecchi dèi venerati in Norsca e che gli Islendir avevano adottato come propri, si sostituì un nuovo pantheon divino, che rispondeva da vicino alle esigenze di quella che era ormai a tutti gli effetti una nuova nazione, libera, indipendente e fiera. Per ulteriori dettagli sugli dèi Islendir, vedi il **capitolo V: Religione**.

Lentamente, in oltre cento anni di lotte e battaglie sanguinose, gli Islendir ricacciarono gli invasori normanni e persino gli spietati Corsari Druchii, spinsero nuovamente le creature selvagge, tra cui Skitguur (Orchi dei Ghiacci) e Uominibestia, tra le montagne da cui provenivano e ristabilirono nuovamente insediamenti e villaggi. Dopo anni di duro lavoro e sacrifici, per ricostituire le colture e riprendere le attività di pesca, pastorizia ed artigianato in genere, gli anziani ed i rappresentanti del popolo si riunirono nuovamente e stesero il Lögum (la Legge, in Reikspiel), un insieme di norme di comportamento

per regolamentare la vita sociale, economica, politica e religiosa del paese. Questo codice è valido ancora oggi ed è sempre più numerosi viaggiatori che dall'Impero hanno confermato la sua esistenza in molteplici copia. Sembra anzi che

ogni singolo villaggio o insediamento di una certa importanza abbia una trascrizione fedele del Lögum, cui attenersi scrupolosamente.

Le Sette Contee

Formalmente, l'adozione del Lögum avvenne nel 1798 C.I. ed il primo emissario ufficiale dell'Impero, il Cartografo Imperiale Hans-Ludwig Schwerzbain, che visitò l'Islandia in un viaggio protrattosi dal 1800 al 1802 C.I., riportò in patria una copia della Legge, assieme a molte altre informazioni. A lui si deve anche la prima mappa dell'isola, che seppur approssimativa



Mappa dell'Islandia redatta dal Cartografo Imperiale Hans-Ludwig Schwerzbain nell'anno 1802 C.I.



costituisce ancora una delle maggiori fonti di notizie sull'Íslending. Il suo volume di viaggi, pomposamente intitolato *Della spedizione Imperiale in Islandia, resoconti e memorie del Cartografo Hans-Ludwig Schwerzbain, fedele suddito dell'Impero e viaggiatore indomito ed illuminato*, è a tutt'oggi una delle opere più complete riguardante i vari aspetti della geografia, cultura, economia, politica, religione e tradizione del popolo Íslendir.

Negli ultimi 750 anni le cose non sono cambiate molto in Islandia, visto che la struttura prevista dalla Legge si è rivelata lungimirante, appropriata e stabile.

Gli eventi della Tempesta del Caos hanno toccato forse marginalmente l'Isola del Ghiaccio e del Fuoco, un obiettivo di minore importanza per le mire degli Dèi Oscuri e comunque abituata a convivere con la costante vicinanza del Caos. I problemi maggiori continuano ad essere le mire espansionistiche e la razzie dei predoni che vengono dal mare – principalmente da Norsca, ma anche da Albione. Fortunatamente, i Druchii sembrano aver rivolto la loro attenzione verso altre coste, e solo sporadicamente le Arche Nere di quei crudeli schiavisti sono avvistate lungo le coste islandiche, anche se spesso con tragiche conseguenze per la popolazione. Le divisioni e lotte interne sono ad un livello tollerabile, anzi rispetto all'Impero vi è una minor disparità nella distribuzione della ricchezza.

Politica

L'Islandia è suddivisa, secondo i dettami della Legge, in sette Contee, ognuna delle quali è retta da un Governatore, che viene eletto ogni tre anni da un consiglio allargato, composto dai capi delle diverse corporazioni artigiane e mercantili, dai Gran Sacerdoti delle principali religioni dell'Isola e da un gruppo di nobili e comandanti militari.

Questo stesso consiglio, chiamato Ladmargir (o Consiglio dei Molti, in Reikspiel), si riunisce ogni tre mesi al cospetto del Governatore per dirimere le

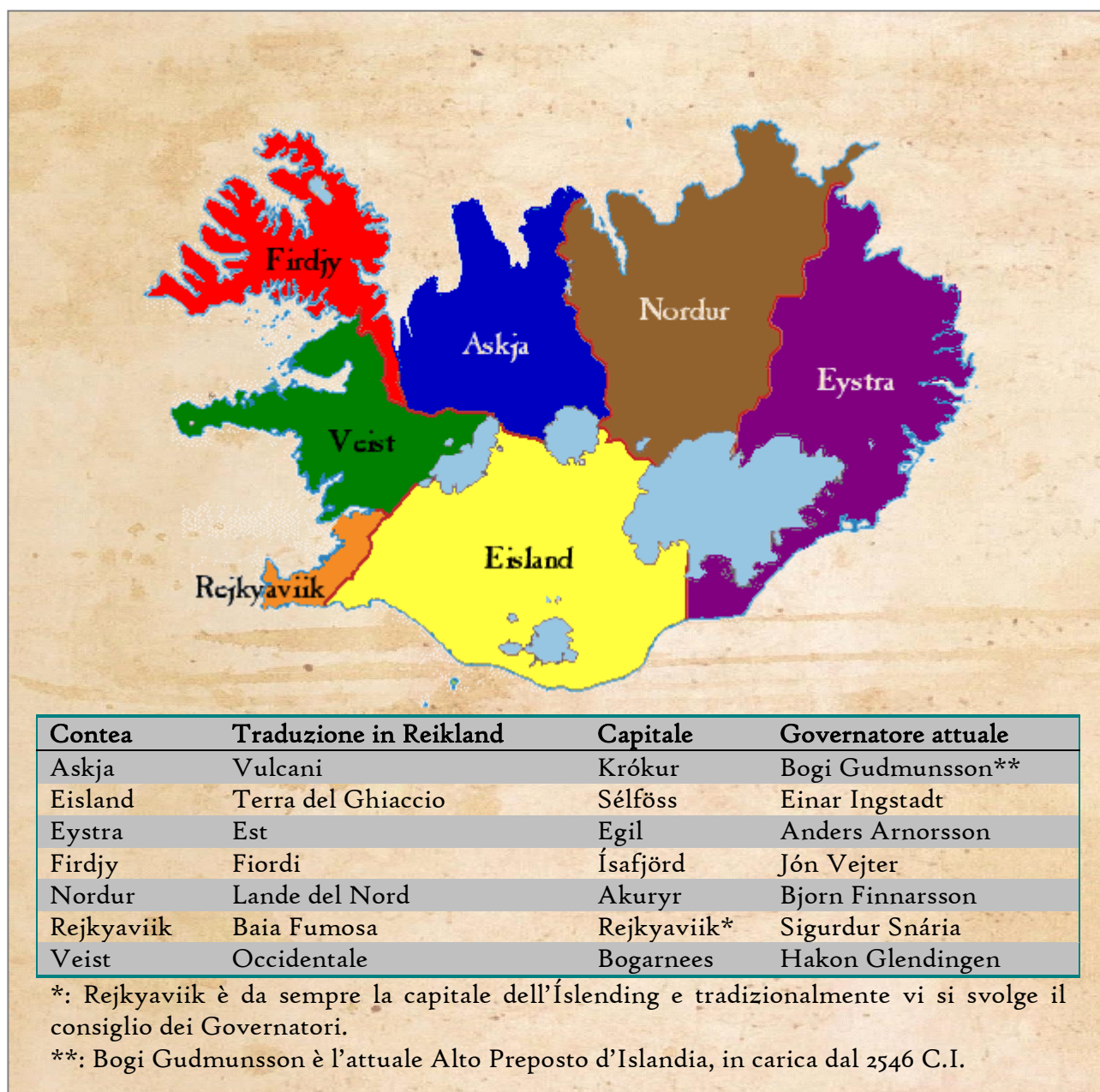
questioni di maggiore importanza, oppure viene convocato nei momenti di crisi o pericolo. Anche se ha solamente potere consultivo, molto spesso di fatto il Governatore non può esimersi dall'ascoltare la volontà espressa dalla maggioranza del Ladmargir.

Ogni volta che vengono eletti i nuovi Governatori, questi si riuniscono nella capitale dell'Isola – la città di Rejkyaviik – per eleggere tra loro un Alto Preposto, che di fatto è il capo dell'intera nazione. Spetta a lui il comando delle forze militari e la decisione di convocare il consiglio dei Governatori nelle situazioni di emergenza nazionale. L'Alto Preposto ha anche il potere di apportare modifiche al Lögum, ma soltanto se anche tutti gli altri Governatori sono d'accordo.

L'Alto Preposto ed i Governatori sono rieleggibili e spesso capita che per molti anni di seguito rimangano alla guida delle rispettive Contee. Ovviamente, a patto che sappiano mantenere abbastanza influenza, politica ed economica, sul Ladmargir. Compromessi sottobanco, corruzione e favori personali sono purtroppo frequenti, visto che per mantenere il potere a lungo è di fondamentale importanza avere un adeguato numero di sostenitori potenti e affidabili, che propugnano l'elezione di Governatori compiacenti, più propensi ad accresce il loro potere personale ed economico che ad operare per il bene della cosa pubblica e della collettività.

Relazioni con gli altri regni

Non ci sono ambasciatori di alcuno stato in Islandia e viceversa, cosicché le relazioni formali sono affidate ai mercanti che, intraprendenti ed in cerca di profitto, sono sempre pronti a solcare le acque dei mari degli Artigli e del Caos per giungere sul continente. Valenti Navigatori provengono dalla terra d'Islandia e, sebbene spesso siano scambiati per Norsmanni, questi uomini di mare rivaleggiano per abilità e temerarietà con i loro malmafati "cugini" di Norsca. Al contrario di questi ultimi, che sono grandi



predoni ed esploratori, gli Islendir prendono il mare soprattutto per il commercio e la pesca, una delle attività fondamentali dell'economia dell'Isola.

Nelle regioni più meridionali dell'Impero, in Tilea, Estalia ed Arabia, l'Islandia è un territorio sconosciuto, identificato approssimativamente come un'estensione della Norsca. Questo nonostante diverse vele Islendir facciano regolarmente rotta commerciale per i porti di tali paesi.

Secondo resoconti non confermati, gli Islendir sarebbero giunti fino alle coste del

Nuovo Mondo nel 1888 C.I., con una flotta guidata dal Navigatore Hansen Haaken.

Una nota particolare riguarda invece i rapporti tra Islendir e Nani. Nel 1867 C.I. una delegazione di Nani delle varie roccaforti delle Montagne ai Confini del Mondo arrivò in Islandia. Pare che alcuni Nani siano rimasti sull'Isola, affascinati dalla bellezza delle aspre montagne inviolate. I rapporti sembrano essere segretamente continuati nel tempo, tanto che pare che alcuni Berserkir parteciparono alle guerre dei Nani contro i pelleverde.



Cronologia

Anno (C.I.)	Evento
1300	I primi esploratori provenienti da Albione approdano sulle sponde meridionali. È la prima volta che Uomini del continente mettono piede sul suolo dell'Isola.
1303	Sconfortati dalla desolazione del paesaggio, dalla durezza del clima e dalle pressoché nulle prospettive di trovare risorse economicamente importanti, gli sforzi degli esploratori di Albione cessano.
1374	Una tempesta sospinge fuori rotta una flotta di predoni Norsmanni diretti al Albione, facendoli giungere in vista delle coste dell'Isola. Non possono però approdare a causa dei numerosi ghiacci galleggianti mossi dall' isarferd.
1375	Scacciato da Norsca, Flokki Vigardson, uno degli esploratori, guida una nuova spedizione e tocca terra, fondando il villaggio di Rejkyaviik. Con lui ci sono numerosi coloni con animali, sementi ed attrezzi, pronti a stabilirsi sull'Isola, che Vigardson battezza Ís-land.
Inverno 1375	La rigidità del clima causa molti decessi tra i coloni. Si progetta di abbandonare l'Isola e tornare in patria, a Norsca.
Primavera 1376	Con lo scioglimento dei ghiacci giungono da Norsca altri coloni, il villaggio riprende a prosperare e si decide di mantenere l'insediamento.
1377 - 1400	Continuano le migrazioni di nuovi immigrati alla volta dell'Isola, provenienti da Norsca ed Albione.
1400	I predoni Norsmanni iniziano a compiere le proprie razzie alla volta dei nuovi insediamenti, ma vengono respinti.
1407	Probabile stesura del Landsnámabók (Libro degli Stanziamenti), che riporta i nomi di tutte le famiglie di coloni e diverse informazioni sulla struttura sociale ed economica dei primi coloni.
1430	Inizia l'era delle Quattro Province. Al solstizio d'estate si tiene la prima riunione ufficiale degli Islendir, in cui l'Isola viene battezzata con l'odierno nome di Íslending (che sarà tradotto Islandia in Reikspiel).
1430 - 1550	Periodo delle Quattro Province, con relativa pace e prosperità.
1474	Una terribile eruzione del vulcano Helka uccide migliaia di coloni e seppellisce nel fango una fertile valle abitata, ribattezzata poi Terra dei Morti.
1500 (?)	Attorno a questa data, i Druchii fanno la loro comparsa sul mare. I Corsari, con molte Arche Nere, razziano i villaggi alla ricerca di schiavi e continueranno le incursioni per molti anni a venire.
1600	Continui anni di lotte intestine e continue razzie dei predoni Norsmanni e dei Corsari Druchii fanno crollare il sistema politico ed economico del paese. I Venti del Caos spirano forti in direzione dell'Isola.
Inverno 1606	Un'eruzione vulcanica spaventosa si protrae per cinque mesi nel cuore dell'inverno. Le nubi tossiche uccidono uomini ed animali.
1606 - 1611	Il Lustrò Luttuoso. Gravi carestie a seguito dell'eruzione, quindi si scatenano violente pestilenze. Si calcola che almeno 1/3 degli Islendir perse la vita in questo periodo.
1650	L'Isola è nel disordine più completo. Le coste sono continuamente razziare e le creature del Caos assaltano gli Islendir che cercano rifugio nell'interno, tra montagne ed altopiani di roccia.
1700 (?)	Prime voci relative alla comparsa dei nuovi dèi e dei Berserkir.
1795	Dopo circa un secolo di lotte sanguinose, gli Islendir si affrancano dai predoni e respingono sulle vette inaccessibili le creature del Caos e le specie selvagge.



Anno (C.I.)	Evento
1796	Iniziano riunioni di massa e votazioni per la creazione di nuove leggi su cui basare la futura società Islendir.
1798	Viene ufficialmente ultimata la stesura del Lögum. Inizia l'era moderna o delle Sette Contee, che perdura tuttora.
1800 – 1802	Viaggio del Cartografo Imperiale Hans-Ludwig Schwerzbain nell'Isola e successiva stesura della prima mappa dell'Islandia.
1810 (?)	Primi approdi dei vascelli mercantili Islendir a Norsca e in Albione.
1820	Primi contatti di commercianti Islendir con le province settentrionali dell'Impero e con la Bretonnia. È l'inizio delle prime relazioni commerciali stabili con la terraferma.
1830 – 1840	Gli intraprendenti commercianti Islendir, condotti da valenti uomini di mare, giungono fino in Estasia, Tilea ed infine in Arabia.
1867	Una delegazione di Nani delle varie roccaforti delle Montagne ai Confini del Mondo arriva in Islandia. Non esistono resoconti ufficiali, ma sembra che alcuni dei Nani siano rimasti sull'Isola.
1888 – 1892	Secondo gli annali della Corporazione dei Mercanti di Rejkyaviik, un piccola flottiglia al comando del Navigatore Hansen Haaken giunge nel Nuovo Mondo.
1895 – 1950	Successive spedizioni alla volta del Nuovo Mondo falliscono miseramente. Centinaia di navi e migliaia di uomini periscono nel Grande Oceano. Haaken perde la vita in una di queste, salpata nel 1903.
2087	Ultimo avvistamento del leggendario Migarthsorr, un mostruoso pesce-demone di colossali dimensioni appartenente alla mitologia Islendir.
2205	Secondo resoconti non verificati, un gruppo di Berserkir Islendir partecipa alla Battaglia delle Acque Nere tra Nani e Goblin, al fianco dell'Alto Re Alrik. Ciò fa presupporre che siano continuati nella massima segretezza i rapporti tra Nani ed Islendir.
2301	I Druchii, alleati con le forze del Caos, assaltano Ulthuan. Molte navi fanno rotta alla volta dell'Islandia alla ricerca di schiavi e rinforzi per le linee del Caos, ma vengono respinte dopo la sanguinosa battaglia del fiordo di Khòr.
2316	Prima avvistamenti, non confermati, di Skaven nell'Isola.
2425	Dopo la fallita invasione di Ulthuan da parte dell'orda pelletterde di Grom il Pancione, alcuni reduci dell'esercito Goblin giungono sulle coste dell'Islandia.
2425 – 2428	Le Guerre dei Goblin. I Berserkir scacciano i Goblin sugli altopiani di roccia e li sterminano uno ad uno. Pare che alcuni Nani, probabilmente residenti nell'Isola, partecipino con entusiasmo all'annientamento. Danni minimi per le zone abitate dell'Isola.
2498	Guerrieri Berserkir partecipano a fianco dei Nani alla Battaglia di Karak Otto Picchi contro le orde di Orchi.
2546	L'attuale Alto Preposto, Bogi Gudmunsson, sale in carica.



- CAPITOLO III: ECONOMIA -

Risorse naturali

Paradossalmente per una regione che non ha conosciuto l'intensivo sfruttamento per mano dell'uomo, l'Islandia ha come principale limite la mancanza di materie prime e minerali preziosi.

La grande ricchezza dell'Isola non si trova infatti nelle risorse naturali, alquanto limitate e spesso inaccessibili, quanto nella pescosità dei suoi mari e corsi d'acqua interni.

A ragion veduta, l'assenza quasi totale di giacimenti di oro, argento ed altri metalli preziosi potrebbe essere uno dei punti di forza del territorio e serve senza dubbio a scoraggiare gli sforzi di eventuali invasori, sempre in cerca di nuove ricchezze su cui mettere le mani. Un modo di dire tra i Nani delle Montagne ai Confini del Mondo esemplifica abbastanza bene questa situazione: *"Ho le tasche vuote come i monti d'Íslending"*.

Secondo alcuni, però, questa lamentela dei Nani non sarebbe del tutto veritiera e si sussurra che i segreti rapporti di amicizia tra i due popoli siano dovuti al fatto che i Nani sperano di trovare, nelle viscere dei picchi islandici, dei filoni del favoloso Gromril, il ricercato metallo dalle fantastiche proprietà che solo i più abili tra gli artigiani Nani sono in grado di forgiare. Al momento, queste voci sembrano semplici dicerie, ma rimane comunque un mistero il rapporto che lega due popoli così diversi come Nani ed Íslendir.

Il legname scarseggia e proviene principalmente dai boschi di betulle nane, che sono sfruttati per ricavare materiale da costruzione per imbarcazioni e case. Per non rischiare di veder scomparire troppo presto queste risorse, esiste una rigida regolamentazione nel Lögum, che concede lo sfruttamento delle foreste quasi esclusivamente per fini pubblici o dietro il

pagamento di forti somme di denaro a titolo di "tassa sugli alberi".

Agricoltura ed allevamento

Come già visto in precedenza, le condizioni climatiche estreme e la natura arida del terreno non permettono di sviluppare un'agricoltura apprezzabile. Molte delle terre palustri lungo le coste sono state bonificate e vengono intensivamente sfruttate, ma i raccolti sono scarsi e limitati nel tempo, a malapena sufficienti per coprire le esigenze alimentari di villaggi e città. Il grano è la principale coltura, assieme alle patate (cucinate in molti modi fantasiosi) ed alle rape.

Anche l'allevamento stenta molto, eccezion fatta per alcune peculiari specie che si sono adattate meglio di altre a sopravvivere nelle difficili condizioni dell'Isola. I magri pascoli spesso costringono i pastori a lunghi e difficili spostamenti, ed il bestiame trascorre i lunghi mesi invernali in grosse stalle. Tra gli animali più importanti si segnalano gli ovini ed in particolare gli Aeir, pecore da lana che danno anche carne da affumicare, mufloni, grossi maiali (simili ai cinghiali dell'Impero), mentre un ruolo marginale ricoprono galline e mucche.

Pesca

I ricchi banchi di pesce che circondano i mari islandici sono il punto di forza dell'economia e della sussistenza dell'Isola. Grazie alla peculiare corrente calda sottomarina che circonda le coste, la fauna ittica è estremamente ricca ed i mari sono incredibilmente pescosi. Non stupisce dunque che gran parte degli Íslendir siano pescatori, almeno quando le condizioni del mare permettono di uscire al largo. Nei mesi di cattivo tempo, l'attenzione si concentra attorno ai fiumi ed ai laghi, visto che anche

le varietà di pesce d'acqua dolce sono numerose ed apprezzate.

Gran parte dei beni commerciati dai mercanti Islendir con il continente consistono infatti in pesce affumicato, essiccato o conservato sotto sale. Si tratta di rare prelibatezze per i palati fini ed i buongustai dell'Impero, tanto rari e ricercati che il prezzo è inavvicinabile per la gran parte della popolazione. Si dice che soltanto i nobili più facoltosi possano permettersi di banchettare con il pesce islandico ed indubbiamente è raro per un abitante dell'Impero poter gustare questo cibo.

Di recente si è sviluppato un fiorente commercio di pesce islandico conservato, che mercanti coraggiosi e speculatori trasportano via mare con grande profitto fino ai porti dell'Impero e persino di Estalia e Tilea, ottenendo enormi profitti quando le loro navi riescono a scampare alla furia del mare, agli assalti dei pirati ed il carico non marcisce nelle stive.

Monete

In Islandia, ogni singola Contea ha la facoltà di coniare moneta, rispettando le quantità definite annualmente nella riunione dei Governatori e rispettando le disposizioni del Lögum riguardo a dimensioni, peso, incisioni e metalli utilizzati nel conio.

Vista la scarsità di metalli preziosi in particolare e di metalli in generale, le monete sono rare e generalmente l'economia si basa sul baratto, specialmente all'interno della stessa comunità. È uso comune per i viaggiatori lavorare in cambio dell'ospitalità, onde evitare di dover pagare in moneta sonante.

Per questo motivo, lo scambio di denaro è riservato alle trattative commerciali più importanti o utilizzato dai viandanti più facoltosi. Persino le tasse versate dagli abitanti alle singole Contee consistono per la maggior parte di scorte che sono ammassate nei depositi territoriali ed in servizi, cioè giorni di lavoro non retribuito che gli abitanti compiono dietro le istruzioni

del Governatore, a fini di pubblica utilità (come ad esempio la manutenzione delle strade, la riparazione di edifici pubblici, coltivazione dei campi di proprietà della Contea e via discorrendo).

Kròna (Kr)

La Kròna è una via di mezzo tra le Corone d'Oro e gli Scellini dell'impero.



Si tratta di una moneta circolare del peso di un'oncia (30 grammi) e del diametro approssimativo di 2,5 cm, forgiata con una lega che contiene argento e piccole quantità d'oro.

Sul entrambi i lati riporta l'effigie di un pesce, sopra cui è inciso il nome della zecca in cui è stata battuta.

Aurar (Au)

La moneta di uso comune, molto più diffusa della Kròna.



Si tratta di una moneta circolare del peso di un'oncia (30 grammi) e del diametro approssimativo di 2 cm, forgiata con una lega di rame o bronzo.

Su entrambi i lati riporta una rappresentazione stilizzata delle foglie di betulla, l'albero principale del paese, senza alcuna iscrizione.

Rapporti di cambio

1 kròna (Kr) = 50 aurar (Au)

1 corona d'oro (CO) = 10 kròna (Kr)

1 corona d'oro (CO) = 500 aurar (Au)

1 kròna (Kr) = 2 scellini d'argento (s)

1 scellino d'argento (s) = 25 aurar (Au)

1 kròna (Kr) = 24 penny d'ottone (p)

1 penny d'ottone (p) = 2 aurar (Au)

Nota: i rapporti di cambio con le monete imperiali sono da considerarsi approssimati.



- CAPITOLO IV: POPOLAZIONE -

Gli Islendir

L'Islandia è una terra isolata e ritenuta barbara, arida e glaciale. I più la associano indiscriminatamente alla Norsca, facendo spesso confusione tra le due etnie e ritenendo tutti i popoli settentrionali invariabilmente segnati dal Caos.

In realtà, gli Islendir sono più simili ai Kisleviti sotto questo punto di vista e rimangono una razza fiera e poco toccata dai doni del Caos, anche se fisicamente ricordano i loro progenitori Norsmanni, i cui tratti sono stati resi meno puri dalla mescolanza col sangue albionico.

La quasi assoluta mancanza di contatti tra gli Islendir ed altre etnie ha reso possibile la creazione di una razza con caratteristiche fisiche peculiari, che si sono mantenute quasi intatte nel tempo, tanto da poter affermare che gli Islendir di oggi sono fisicamente identici ai loro avi di 1000 anni fa.

Si tratta di uomini e donne alti, con la carnagione pallida rispetto a quella comune dell'Impero, probabilmente per la differente pigmentazione della pelle che resta esposta al sole per brevissimi periodi durante l'anno. I capelli sono molto chiari o rossi e gli occhi sono anch'essi generalmente chiari.

TABELLA 4-1: GENERAZIONE DELLE CARATTERISTICHE

Caratteristica	Valore
Abilità di Combattimento (AC)	20+2d10
Abilità Balistica (AC)	20+2d10
Forza (F)	20+2d10
Resistenza (R)	20+2d10
Agilità (Ag)	20+2d10
Intelligenza (Int)	20+2d10
Volontà (Vol)	20+2d10
Simpatia (Sim)	20+2d10
Attacchi (A)	1
Ferite (Fe)	Tira 1d10 e consulta la Tabella 4-2: Ferite Iniziali
Bonus di Forza (BF)	Uguale alla prima cifra del punteggio di Forza
Bonus di Resistenza (BR)	Uguale alla prima cifra del punteggio di Resistenza
Movimento (M)	4
Magia (Mag)	0
Punti Follia (Fol)	0
Punti Fato (PF)	Tira 1d10 e consulta la Tabella 4-3: Punti Fato Iniziali

TABELLA 4-2: FERITE INIZIALI

Tiro	Valore
1-3	10
4-6	11
7-9	12
10	13

TABELLA 4-3: PUNTI FATO INIZIALI

Tiro	Valore
1-4	2
5-10	3

TABELLA 4-4: PECULIARITÀ DEGLI ISLENDIR

Un personaggio Islendir guadagna le seguenti Abilità e Talenti:

Abilità: Conoscenze Comuni (Islandia), Parlare Lingua (Islenskur), Pettegolezzo.

Talenti: Molto Resistente o Sangue Freddo, 1 talento scelto a caso tirando una volta sulla Tabella 4-5: Talenti Casuali.

TABELLA 4-5: TALENTI CASUALI

Tiro	Talento	Tiro	Talento
01-05	Ambidestro	48-51	Resistenza al Veleno
06-10	Buon Senso	52-55	Resistenza alla Magia
11-14	Cortese	56-60	Resistenza alle Malattie
15-18	Fortuna	61-64	Riflessi Fulminei
19-22	Genio Matematico	65-70	Robusto
23-27	Guerriero Nato	71-76	Sesto Senso
28-31	Imitatore	77-81	Tiratore Provetto
32-35	Mente Equilibrata	82-85	Udito Acuto
36-39	Molto Forte	86-90	Vigoroso
40-43	Molto Resistente o Sangue Freddo*	91-95	Visione Notturna
44-47	Piè Veloce	96-00	Vista Eccellente

*: si deve scegliere il talento non selezionato in precedenza.

TABELLA 4-6: CARRIERA INIZIALE

Tiro	Carriera	Tiro	Carriera
01-03	Acchiappatopi	54-56	Guida
04-05	Agitatore	57-58	Iniziato
06-07	Barbiere-Chirurgo	59-60	Intrattenitore
08-11	Barcaiolo	61-62	Ladro
12-15	Berserker ¹	63-63	Ladro di Cadaveri
16-17	Boscaiolo	64-67	Marinaio
18-19	Bottegaio	68-69	Mercenario
20-23	Cacciatore	70-72	Messaggero
24-25	Cacciatore di Taglie	73-74	Minatore
26-28	Carbonaio	75-75	Nobile
29-29	Carceriere	76-79	Pescatore
30-31	Casellante	80-80	Provocatore
32-33	Cittadino	81-81	Scrivano
34-35	Cocchiere	82-82	Servo
36-37	Contrabbandiere	83-83	Sgherro
38-40	Fante di Marina	84-85	Skáld Apprendista ²
41-43	Fattucchiere	86-87	Soldato
44-45	Fuorilegge	88-89	Stracciaiolo
46-47	Furfante	90-90	Tombarolo
48-49	Guardastrada	91-94	Traghetttore
50-51	Guardia	95-95	Vagabondo
52-53	Guardia del Corpo	96-00	Villico

1: questa carriera è l'equivalente islandico del Berserker Norsmanno (vedi il manuale base di WFRP).

2: questa carriera è l'equivalente islandico dell'Apprendista Forgiarune (vedi Regni della Stregoneria).



CARATTERISTICHE FISICHE

TABELLA 4-7: ALTEZZA

Femmine	Maschi
158 cm + 2d10 cm	168 cm + 2d10 cm

TABELLA 4-8: PESO IN CHILOGRAMMI

Tiro	Peso (kg)	Tiro	Peso (kg)
01	48	50-64	73
02-03	50	65-71	75
04-05	53	72-78	78
06-08	55	79-83	80
09-12	58	84-88	83
13-17	60	89-92	85
18-22	63	93-95	90
23-29	65	96-97	95
30-37	68	98-99	100
38-49	70	00	105

TABELLA 4-9: COLORE DEI CAPELLI

Tiro	Colore
1	Biondo Cenere
2	Biondo Cenere
3	Biondo Paglia
4	Biondo Paglia
5	Biondo
6	Biondo
7	Biondo
8	Rosso
9	Rosso
10	Castano

TABELLA 4-10: COLORE DEGLI OCCHI

Tiro	Colore
1	Grigio Chiaro
2	Grigio Chiaro
3	Grigio Azzurro
4	Azzurro
5	Azzurro
6	Azzurro
7	Verde
8	Verde
9	Castano Chiaro
10	Castano

Nota: per la determinazione delle altre caratteristiche fisiche si faccia riferimento alle seguenti tabelle del manuale base di WFRP: **Tabella 2-10 Segni Particolari**, **Tabella 2-11: Numero di Fratelli e Sorelle**, **Tabella 2-12: Segno Stellare**, **Tabella 2-13: Età in Anni**.

TABELLA 4-11: LUOGHI DI NASCITA DEGLI ISLENDIR

Tiro	Contea di provenienza	Tiro	Tipologia dell'insediamento
1	Askja	1	Città
2	Nordur	2-3	Cittadina Commerciale
3	Eystra	4	Villaggio di Agricoltori
4-5	Firdjy	5-7	Villaggio di Pescatori
6-7	Rejkyaviik	8	Villaggio Povero
8-9	Veist	9	Fattoria con Allevamento
10	Eisland	10	Fattoria con Terra Coltivabile



Linguaggio

La lingua parlata attualmente in Islandia deriva da un insieme degli antichi idiomi di Norsca ed Albione, a cui si sono aggiunti nel corso dei secoli numerosi vocaboli di nuova creazione. A testimoniare ulteriormente le relazioni che legano Islendir e Nani, alcuni termini risultano curiosamente simili nei due idiomi.

L'Islenstur utilizza un alfabeto di 32 caratteri, alcuni dei quali indicano fonemi non utilizzati in Reikspiel e nella maggioranza delle altre lingue continentali, eccezion fatta per il Normanno. A causa delle scarse influenze esterne, l'Islenstur attuale è pressoché identico a quello parlato all'epoca dei primi colonizzatori.

I Preti utilizzano una speciale lingua segreta religiosa, adoperata nelle cerimonie più segrete e per scrivere i testi sacri, rendendoli inintelligibili ai non iniziati. Si tratta del Hrafnmål, che utilizza un alfabeto runico vagamente simile a quello di Norsmanni e Nani. Letteralmente il termine significa "Linguaggio del Corvo", visto che i Preti credono che quegli uccelli siano i depositari ed i simboli sia della saggezza iniziatica che dei segreti. Si dice che il grande mistero della trasformazione dei guerrieri Berserkir sia custodito in uno di questi libri arcani, inciso su tavolette di nera pietra basaltica, ma nessuno ha voluto (o potuto) confermare l'esistenza di tale sapere.

Arte e letteratura

Di rilievo la grande produzione di saghe, ballate e storie epiche che avvenne al momento della proclamazione delle Sette Contee. Questo materiale, redatto in forma scritta dagli eruditi e diffuso poi in versioni più o meno fedeli al popolo da parte dei menestrelli itineranti, magnifica le imprese degli Islendir e dei Berserkir nella lotta condotta per affrancarsi dalle creature selvagge, dalle bestie del Caos e dai razziatori Norsmanni e Druchii.

Dopo i primi contatti con l'Impero, molte di queste opere sono state importate nel

continente, mescolandosi con le epiche ballate ed i poemi Imperiali e Bretoniani, al punto tale che le radici di molte delle opere più famose sembrano avere molti aspetti comuni.

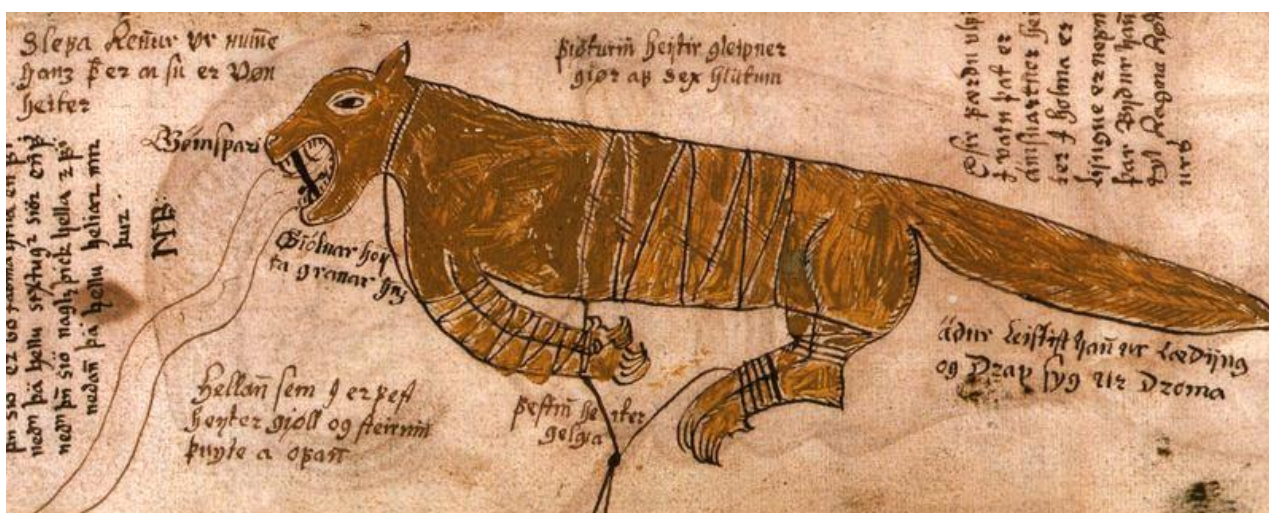
Allo stesso periodo della storia islandica risalgono anche innumerevoli opere di letteratura prettamente religiosa, tese a diffondere la conoscenza e la venerazione delle nuove divinità. Esistono differenti versioni di queste opere, le più complete scritte nel criptico linguaggio Hrafnmål e riservate ai Preti, poi versioni alte ma meno complete scritte in Islenstur per gli eruditi ed i nobili, ed infine veri e propri sermoni da inculcare ai fedeli più illetterati o analfabeti durante le prediche nel corso delle cerimonie religiose.

Non si registrano opere significative nelle arti pittoriche o scultoree, ma anche in questo campo la gran parte dei prodotti artistici risale al periodo successivo all'istituzione delle Sette Contee ed è principalmente a tema religioso.

Miti e tradizioni

Come visto in precedenza, lo stemma islandico rappresenta il blasone nazionale circondato dai Landvættir, creature mitologiche protettrici dell'Isola. Questi esseri appartengono alla mitologia tradizionale e dimorano ai quattro angoli del paese. Ognuno di essi ha capacità soprannaturali e si crede che, in caso di bisogno, interverranno in difesa dell'Isola.

I Landvættir sono il Drago Vopnaf che risiede tra i fiordi occidentali ed ha la capacità di soffiare un fuoco così rovente da sciogliere persino la roccia, il Grifone Eyjaf che dimora sui picchi settentrionali ed i cui artigli acuminati possono penetrare qualsiasi corazza, il Toro Breidaf che scorrazza per le terre orientali ed è così possente da far tremare la terra per chilometri al suo passaggio, ed il Gigante Ymrif che sorveglia le lande meridionali ed è in grado di compiere balzi prodigiosi e sferrare colpi mortali col suo bastone.



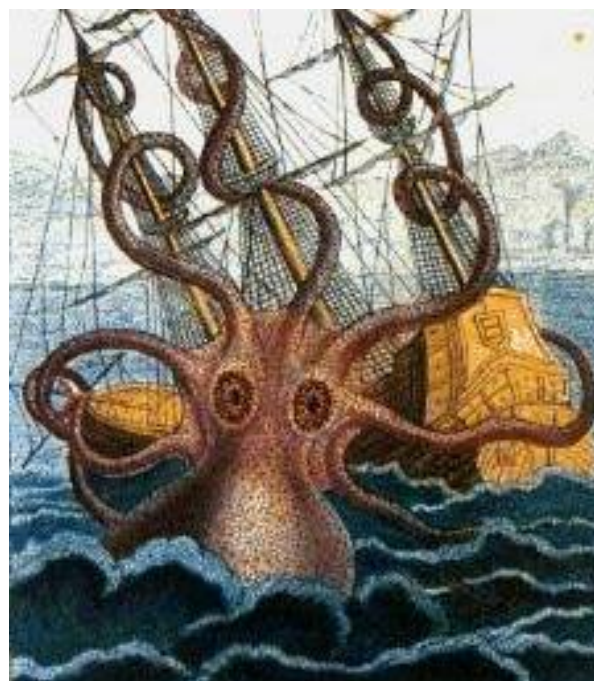
Antica pergamena raffigurante la cattura di Fenrirsulf, da una saga del 1850 C.I. circa

Un'altra creatura mitologiche della tradizione islandica è il gigantesco Fenrirsulf, leggendario animale a metà tra un lupo ed un demone, che compiva tremende stragi dalla popolazione finché gli dèi stessi decisero di mettersi in caccia per catturarlo ed ucciderlo, riuscendo nell'impresa solo dopo una memorabile lotta. Questa leggenda nasce probabilmente per mettere in guardia gli Islendir dalle forze del Caos, visto che Fenrirsulf ricorda molto da vicino un incrocio tra un demone del Caos ed un lupo mutato dai venti della corruzione. Il fatto che solo gli dèi riescano a sconfiggerlo è senz'altro da interpretarsi come la conferma della superiorità delle divinità islandiche persino sulle forze malevole del Caos.

Non possono mancare mitiche creature marine, come Migarthsorr, il mostruoso pesce-demone di colossali dimensioni. Descritta come un'enorme e mostruosa serpe di mare, questa creatura infesterebbe i mari attorno all'Islandia ed è nota anche con l'epiteto di Bestia del Mare, per la sua scellerata abitudine di assalire le navi e divorarne l'equipaggio. Questa leggenda è tipicamente popolare e risale all'ancestrale paura dell'incognito che si cela sotto la superficie del mare, comune ai marinai ed ai navigatori di tutto il mondo. Secondo testimonianze, a dire il vero non troppo attendibili, ci sarebbero stati avvistamenti

recenti di questa spaventose creatura anche in tempi relativamente recenti.

Di questa storia esiste una variante che fa riferimento al Kraken, una sorta di gigantesca piovra talmente grande da poter assalire grosse navi, avvolgendole e stritolandole tra i suoi smisurati tentacoli.



Dipinto di ignoto artista Islendir, raffigurante il Kraken che assale una nave

Garm è il feroce mastino che sorveglia l'ingresso al reame dei morti, consentendo libero accesso alle anime dei trapassati e



sbranando i vivi che tentano di entrare. Il suo aspetto è orribile a vedersi, con il pelo lordo di sangue e l'aspetto emaciato che lascia intravedere le costole. Dalle sue fauci penzola una lunga lingua velenosa e la sua bava è altamente corrosiva.

Huninn e Muginn sono i corvi gemelli, simbolo di sapienza e segretezza, che agiscono da intermediari tra gli uomini e gli dèi, volando incessantemente in ogni angolo della terra per raccogliere informazioni e suppliche da riferire poi ai patroni immortali degli Islendir. I nomi dei due animali, tradotti dalla lingua segreta Hrafnmál in quella corrente Islenskur, significano rispettivamente "pensiero" e "memoria".

Slepneir è il capostipite di tutti i cavalli di razza Töltar, che vivono esclusivamente in Islandia. Esso incarna tutte le qualità di questi fedeli animali: ubbidienza, mansuetudine, instancabilità e vigoria, per rappresentare queste ultime due doti viene spesso raffigurato con otto zampe invece di quattro.

Al pari dei miti relativi ai mostri del mare, si tratta di una leggenda diffusa sull'Isola sin dall'arrivo dei primi colonizzatori, i quali addomesticarono i Töltar che vivevano allo stato brado.

Calendario

L'attuale calendario inizia il calcolo del tempo (anno zero) dall'anno 1375 C.I., data in cui i coloni guidati da Flokki Vigardson fondarono il villaggio di Reykjavík, anche se la struttura definitiva ed i nomi dei mesi e dei giorni della settimana sono stati stabiliti dal Lögum ed in precedenza erano simili a quelli del calendario Norsmanno.

L'anno islandico è composto da 425 giorni, suddivisi in 12 mesi di 35 giorni ognuno, con cinque giorni (in cui si svolgono importanti festività) fuori dal conteggio mensile. Tutti i mesi sono composti da cinque settimane, ognuna formata da sette giorni che sono, nell'ordine: Manudagur, Þriðjudagur, Wodnesdagur, Fimmtudagur, Fostudagur, Laugardagur, Sunnudagur.

Il Calendario Islandico

Mese Islandico	Celebrazione	Mese Imperiale
<i>Fyriridagur (Primo Giorno)</i>	<i>Capodanno</i>	<i>Notte delle Streghe</i>
Luna della Neve		Postregaio
Luna del Corno		Nuovannaio
<i>Vorinhjarta (Cuore della Primavera)</i>	<i>Equinozio di Primavera</i>	<i>Inizio della Crescita</i>
Luna della Madre		Araggio
Luna del Cuculo		Sigmarile
Luna di Allegria		Soluglio
<i>Solhjarta (Cuore del Sole)</i>	<i>Solstizio d'Estate</i>	<i>Sole Fermo</i>
Luna del Sole		Priamistero
Luna del Fieno		Oltremistero
Luna del Raccolto		Mesembre
<i>Solarlaghjarta (Cuore del Tramonto)</i>	<i>Equinozio d'Autunno</i>	<i>Minor Crescita</i>
Luna del Bosco		Birrembre
Luna della Caccia		Frigidaio
Luna della Nebbia		Ulricheo
<i>Isshjarta (Cuore del Ghiaccio)</i>	<i>Solstizio d'Inverno</i>	<i>Mondo Fermo</i>
Luna dei Lupi		Priastregaio

Nota: i 5 giorni dell'anno indicati in corsivo non ricadono in nessun mese.



- CAPITOLO V: RELIGIONE -

Religiosità

Al tempo della prima colonizzazione e successivamente nell'era della Quattro Province, non esisteva una religione autoctona in Islandia e la venerazione era riservata ai sanguinari dèi Norsmanni. Solo dopo la buia epoca delle invasioni ed il successivo riscatto guidato dai Preti e dalla furia dei Berserkir, il Lögum stabilì la venerazione di un nuovo pantheon divino, che rispondeva da vicino alle esigenze del popolo Islendir.

Una capillare azione di convincimento e divulgazione, a partire dai sermoni durante le cerimonie religiose fino all'indottrinamento dei bambini a partire dalla più tenera età, hanno inculcato ormai definitivamente nel cuore e nella mente degli Islendir le nuove divinità, che hanno soppiantato le altre a tutti gli effetti, pur ricalcandone sotto molti aspetti le principali caratteristiche.

Gli Islendir sono un popolo non troppo religioso, anche se partecipano alle rare cerimonie formali quasi in massa, visto che

si tratta di occasioni di aggregazione in un paese in cui i centri abitati sono piccoli e distanti l'uno dall'altro.

DÈI DELL'ISLANDIA

La sezione seguente descrive, per ogni divinità, i suoi aspetti più conosciuti. Personaggi devoti come i Preti potrebbero voler portare con sé il simbolo del proprio dio, e certamente vorranno attenersi ai dettami del loro patrono. Infrangere tali divieti li porterà a scatenare l'ira divina, e avranno certamente bisogno di un bel po' di questua per fare ammenda.

Ad ogni singola divinità è associata una runa del potere, che viene utilizzata come suo simbolo dai Preti. Si tratta a tutti gli effetti del nome del dio nel linguaggio segreto Hrafnmál e pertanto non è conosciuta da parte dei fedeli, ma nota solo ai Preti e riportata nelle sacre scritture.

Per gli incantesimi delle sfere divine concessi da ogni singolo dio, si veda il **Capitolo VI: Magia**.

Il Pantheon Islendir

Divinità	Patrono di...
Alfodhr	Dio della Guerra, del Sapere, della Magia, della Poesia e dei Viaggiatori
Alhel	Dio della Morte
Forsetnir	Dio della Giustizia e della Verità
Frija	Dea delle Donne e della Fertilità
Jodr	Dea della Terra e dei Vulcani
Lokarsenn	Dio del Fuoco e degli Inganni
Luur	Dio dell'Inverno, dei Ghiacci e dei Lupi
Njordar	Dio del Mare e della Ricchezza
Odrh	Dio del Sole e della Musica
Thorr	Dio della Forza, dei Berserkir e delle Tempeste
Tyre	Dio del Coraggio e dello Spirito Guerriero
Valfrefya	Dea dell'Amore e della Bellezza
Yngvir	Dio dell'Abbondanza e del Raccolto

ALFODHR

Dio della Guerra, del Sapere, della Magia, della Poesia e dei Viaggiatori

Alfodhr è il più antico tra gli dèi e creatore del mondo, che ha appreso per primo tutte le arti e in seguito le ha insegnate agli uomini.

Egli decide a chi debba andare la vittoria in battaglia e conosce il segreto delle rune utilizzate nel linguaggio iniziatico Hrafnmål, che gli sono state insegnate dai corvi gemelli Huninn e Muginn.

Ha anche dato origine all'arte della poesia, utilizzata per glorificare le imprese più coraggiose in forma di composizione letteraria, per questo è anche il dio dei poeti e dei cantastorie.

È il patrono della magia ed è venerato dunque dai maghi e dai fattucchieri.

Di solito è ritratto come un vecchio viandante barbuto, con un cappellaccio calzato in testa e un mantello sulle spalle, che cammina per le vie del mondo appoggiandosi ad sua lancia, usata a mo' di bastone.



Simbolo

Alfodhr è solitamente rappresentato da una lancia affiancata da due corvi gemelli, emblema che ne riassume gli aspetti guerrieri e di sapienza. I suoi Preti vestono abiti semplici e tuniche, solitamente di colore grigio o marrone.

Adoratori

Come divinità più importante del pantheon Islendir, Alfodhr è adorato da tutti. In particolare a lui si rivolgono i poeti, i maghi ed i fattucchieri. Prima di mettersi in viaggio è comune offrirgli un piccolo sacrificio, solitamente consistente in penne di corvo bruciate vicino ad un altare consacrato. Gli Islendir credono infatti che tale dono conceda un cammino sicuro dai numerosi pericoli delle gelide terre selvagge e aiuti a non perdere l'orientamento.

Temperamento

Si tratta di una divinità alquanto controversa, facile all'ira e altrettanto avveza al subitaneo perdono. Si dice che si interessi raramente ai destini degli uomini, eccezion fatta per coloro che compiono atti coraggiosi. Molto spesso, la ricompensa che Alfodhr riserva a questi impavidi guerrieri è una gloriosa morte in battaglia, considerata un grande onore perché farà comporre saghe e ballate a poeti e menestrelli, facendo così assurgere all'immortalità l'eroica vittima. Ancora più spesso però egli preferisce non intervenire nei destini dei mortali, limitandosi a compiacersi dei loro comportamenti valorosi o biasimandoli per la loro codardia.

Precetti

I Preti di Alfodhr devono in ogni circostanza essere valorosi, sono quasi tutti poeti o cantastorie e fungono da consiglieri per i rari Maghi e Fattucchieri dell'Isola:

- Sii sempre valoroso e disprezza i vili.
- Soccorri i viandanti in difficoltà e offri loro asilo.
- Diffondi la parola di Alfodhr narrando le sue eroiche gesta.



ALHEL

Dio della Morte

Alhel è una divinità controversa, che simboleggia sia il sereno riposo dei trapassati nell'aldilà che le sofferenze terrene dovute alla malattia. Si dice che abbia diffuso nel mondo le malattie, la disperazione ed il dolore. Gli studiosi Imperiali concordano nell'attribuire a questa divinità aspetti sia di Morr che del putrescente Nurgle.

Alhel accoglie nel suo regno sia i morti in battaglia, i puri e gli innocenti, che le vittime di pestilenze e malattie, i traditori ed i criminali. Tutte le anime dei deceduti gli appartengono e rimangono confinate nel suo reame ultraterreno.

Si dice che le pestilenze e le carestie siano causate dal passaggio di Alhel, in forma umana, sulla terra dei mortali. In queste occasioni la sua venuta è foriera di disgrazie e dolore, ed egli appare come una figura alta e magra, vestita con una tunica nera lunga fino a terra che ne copre interamente il corpo, eccezion fatta per il volto che è per metà umano e per l'altra metà scheletrico.

Viene venerato in occasione di lutti, per chiedere la salvezza dell'anima del defunto, oppure in tempo di malattia per placare la virulenza del morbo.



Simbolo

Alhel è comunemente rappresentato con la classica iconografia della morte: un teschio, a volta con le tipiche due tibie incrociate, o una figura incappucciata e con una lunga tunica nera. I Preti indossano tuniche nere, a volte decorate con piccoli teschi ricamati.

Adoratori

Nessuno adora apertamente Alhel, anche se è usanza comune rivolgergli suppliche e sacrifici in occasione di un lutto familiare oppure quando ci si ammala. Nel primo caso si chiede al dio di accogliere nell'aldilà l'anima del defunto, che altrimenti tornerebbe a tormentare i viventi sottoforma di spirito Nonmorto. Nel secondo caso, ad Alhel si rivolgono suppliche per impetrare che la malattia non abbia conseguenze fatali. In entrambi i casi, vanno officiati rituali segreti da parte di un Prete di Alhel per conto dell'offerente.

Temperamento

Alhel è un dio che gli uomini definiscono crudele, anche se in realtà non trae alcun piacere dallo spargere dolore, lutti e sofferenze, ma li causa per la sua stessa natura. È solito rispondere alle suppliche più frequentemente degli altri dèi, ma soltanto se vengono poste nel modo corretto, tramite uno dei suoi Preti.

Precetti

I Preti di Alhel devono occuparsi dei morti e della loro sepoltura e durante le pestilenze si occupano dei malati senza speranza, istituendo veri e propri lazzaretti:

- Predisponi i corretti riti per i defunti, affinché la loro anima sia accolta nel Regno dei Morti.
- Distruggi ed opponiti ai Nonmorti in ogni circostanza.
- Aiuta i malati durante le grandi pestilenze, ma lascia che il morbo faccia il suo corso secondo il volere di Alhel.



FORSETNIR

Dio della Giustizia e della Verità

Forsetnir è considerato il più saggio tra gli dèi, il grande mediatore ed il giudice supremo. Il suo compito è quello di dispensare giustizia a coloro che lo richiedono ed egli è in grado di trovare sempre una soluzione equa e imparziale.

Molti giuramenti, anche solenni, vengono invocati in nome di Forsetnir e si dice che il non rispettare tali promesse causi la giusta collera del dio, che troverà il modo per far sì che lo spergiuro mantenga comunque la parola e quindi lo punirà per la sua blasfemia. È uso comune nei patti d'onore invocare il nome del patrono della verità, per garantire l'assoluta trasparenza e onestà delle proprie intenzioni.

Ogni qualvolta viene giudicata una disputa deve essere presente un Prete di Forsetnir, che spesso agisce direttamente come regolatore oppure funge comunque da consigliere per il giudice, il quale di rado decide senza tenere conto delle parole del sacerdote.

Forsetnir è sempre rappresentato senza armi, a simboleggiare che la verità non ha bisogno di ricorrere alla violenza per affermare le sue ragioni, e con una bilancia in mano, simbolo di equilibrio nel giudicare le questioni che gli vengono poste. Sono palesi le sue somiglianze con la dea Imperiale Verena.



Simbolo

Forsetnir è universalmente identificato con una bilancia in equilibrio, che rappresenta l'equità del giudizio e l'imparzialità assoluta della verità. I Preti indossano tuniche bianche, gialle o azzurre, con bordature d'argento e porpora.

Adoratori

Si tratta di un'altra divinità importante del pantheon Islandico, venerata pubblicamente e apertamente da tutti. Prima di ogni processo o riunione pubblica per dirimere una controversia o giudicare qualcuno, un Prete di Forsetnir officia un breve rituale volto a garantire l'imparzialità del giudizio. Magistrati, amministratori, diplomatici e governanti di solito sovvenzionano i templi con munifiche donazioni, a testimonianza della loro incorruttibilità e onestà. È d'uso che i Governatori e l'Alto Preposto giurino sul nome di Forsetnir di governare con rettitudine ed equità.

Temperamento

Forsetnir è rinomato per intervenire per riparare i torti e le ingiustizie, anche se non lo fa mai in maniera diretta ma attraverso eventi terreni. Il concetto di giustizia divina è tenuto in alta considerazione dagli Islendir e contravvenire a un giuramento in nome del dio è considerato sacrilego, oltre che molto pericoloso perché espone lo spergiuro all'ira celeste.

Precetti

I Preti di Forsetnir devono far sì che giustizia e verità siano sempre rispettate e dirimere le dispute in modo imparziale:

- Giudica le dispute e sii inflessibile ma giusto. Consigli i magistrati sulla via da seguire nel nome della verità.
- Non farti influenzare nei tuoi giudizi e decreta sempre ciò che è meglio per la salvaguardia della verità.
- Sii retto e onesto, imparziale e sincero. Non ricorrere in alcuna occasione e per nessun motivo alla menzogna o alla prevaricazione.

FRIJJA

Dea delle Donne e della Fertilità

Frijja è la consorte di Alfodhr e gode dell'appellativo di Signora dei Cieli. Si tratta della divinità femminile più importante del pantheon Islandico, patrona delle donne e della fertilità. Si dice che abbia capacità oracolari, profetiche e di chiaroveggenza, che sovente utilizza per consigliare il marito, visto che i suoi poteri le consentono di venire a conoscenza di alcuni fatti del presente e del futuro ignoti persino agli altri dèi.

Si tratta di una divinità benevola, che sovrintende la fecondazione, sia degli esseri viventi che dei campi, ed assiste le madri durante il parto. I suoi templi sono luoghi neutrali e molti includono un piccolo ospedale in cui viene dato aiuto alle madri durante il parto.

Viene generalmente rappresentata come una donna adulta e dall'espressione calma e profonda, con un lungo velo che le copre i capelli e vestita con abiti semplici ma dignitosi.



Simbolo

Frijja ha diversi simboli, tutti ugualmente ricorrenti: un fiore che sboccia, un cuore, una campana e una lacrima. I Preti portano tuniche bianche, con sobrie ma eleganti decorazioni che ricordano i simboli legati alla dea, e le sacerdotesse portano un velo che ne nasconde i capelli.

Adoratori

La gran parte dei Preti sono donne, che vengono anche chiamate le Figlie o le Predilette di Frijja. Molto rari sono invece gli uomini, i quali si occupano perlopiù dei mestieri pesanti nei templi. Tutte le donne adorano Frijja e ogniqualvolta si verifica una nascita, i genitori portano offerte ai templi della dea. Tutti gli anni, nel giorno dell'equinozio di primavera, tutte le donne in età fertile intrecciano ghirlande di fiori e bacche, che poi depongono sugli altari consacrati per garantirsi un altro anno di fertilità. Nella ricorrenza del proprio compleanno, è considerato di buon auspicio offrire una preghiera ed un piccolo obolo a Frijja.

Temperamento

Frejja è universalmente ritenuta una dea benevola, ben disposta ad accogliere le suppliche dei fedeli. Soprintende alla nascita dei bambini, sia garantendo la sua benedizione alla madre ed al nascituro che facendo assistere il parto dai suoi Preti.

Precetti

I Preti di Frejja devono difendere la vita e impegnarsi ad aiutare le donne incinte ed i nascituri:

- Assisti le partorienti ed aiutale ad avere cura dei loro figli, accoglile nei templi e sostienile durante il parto.
- Evita di uccidere quando non sia strettamente necessario, non usare violenza ingiustificata.
- Opponiti ai Nonmorti ed ai servitori del Caos, specialmente quando minacciano creature innocenti e indifese.



JODR

Dio della Terra e dei Vulcani

Jodr è il padre della terra e delle rocce, l'ossatura del mondo, e anche dei vulcani, le cui eruzioni incandescenti si solidificano per creare nuove terre. Per questo motivo, è considerato una divinità perseverante e immutabile, instancabile e tenace.

I rari templi dedicati a Jodr si trovano spesso in prossimità di vulcani e delle montagne più alte, ma in molti luoghi sacri al dio ci sono piccoli santuari, spesso nulla più di una grossa roccia basaltica eruttata da qualche vulcano o un grosso masso di forma bizzarra, attorno a cui i fedeli si recano a pregare e dove lasciano le loro offerte simboliche, aggiungendo una pietra alla pila di rocce che si trovano accanto al santuario, in segno di devozione.

Benché non siano in molti a invocare espressamente Jodr, egli è riverito in occasione delle ricorrenti eruzioni vulcaniche e dei piccoli terremoti che scuotono l'Isola, affinché non procurino troppi danni. Anche molte creature selvagge, come ad esempio gli Skitguur, lo venerano sotto altri nomi, enfatizzando l'aspetto distruttivo della sua furia.

Viene rappresentato come un Gigante barbuto, che impugna un enorme martello col quale scuote la terra, facendola tremare e provocando eruzioni vulcaniche e terremoti.



Simbolo

Jodr è sovente rappresentato col simbolo di un martello o, più raramente, con un triangolo che è la rappresentazione stilizzata di una montagna e di un vulcano. I Preti indossano tuniche marroni oppure rosso fuoco, spesso con decorazioni gialle in foggia di fiamme.

Adoratori

A Jodr ci si rivolge raramente, soprattutto per placarne la furia distruttiva che è in grado di scatenare con le eruzioni dei numerosi vulcani dell'Isola o con i terremoti. Interi villaggi sono stati spazzati via dalla furia della lava e molto temuta è la collera del dio. Tra i principali seguaci di questa divinità ci sono gli Skitguur ed i pochi Nani che dimorano segretamente in Islandia, anche se entrambi venerano Jodr in modo diverso dagli Islendir. La festività ad egli dedicata si tiene il primo giorno di Luna dei Lupi, quando in tutta l'Isola i Preti tengono celebrazioni in suo onore.

Temperamento

Jodr è un dio perseverante e solido come la roccia, ma capace di momenti di ira distruttiva come l'avvampante lava dei vulcani. Raramente ascolta le suppliche che gli vengono rivolte, preferendo lasciare i mortali a cuocere nel proprio brodo. Anche le conseguenze delle devastazioni che provoca gli sono del tutto indifferenti. Proprio questa sua furia è altamente apprezzata dagli Skitguur e dalle altre creature selvagge e violente.

Precetti

I Preti di Jodr hanno pochi compiti, ma devono eseguirli alla lettera:

- Non lasciare che la tua debolezza o quella degli altri intralcino i tuoi doveri verso gli dèi.
- Rispetta e aiuta i Nani, figli prediletti della Terra.
- Sorveglia e proteggi i santuari del dio, non permettere che siano dissacrati.

LOKARSENN

Dio del Fuoco e degli Inganni

Lokarsenn è il fratello di Thorr, dotato di astuzia diabolica, ingegno ingannevole e maliziosa intelligenza. Egli è mutevole e capriccioso come il fuoco, e sa essere parimenti furioso e distruttivo. In ogni caso, non è certamente un dio benevolo.

Secondo i canoni dell'Impero, Lokarsenn è l'unione tra gli aspetti più malvagi ed ingannatori di Ranald e del Dio Oscuro Tzeentch, Signore del Mutamento, ed ha difatti un'accezione molto negativa anche nella cosmogonia Islandica.

Lokarsenn è una costante minaccia all'ordine delle cose che si è stabilito in Islandia, un ingannatore maligno che vuole aprire al Caos le porte dell'Isola e dei cui sotterfugi e menzogne non bisogna fidarsi, evitando di cadere in tentazione.

Nessuno adora apertamente Lokarsenn, nemmeno i sanguinari Bersirkir, che ne disprezzano la viltà e le menzogne, soltanto le creature legate al Caos, inclusi alcuni insospettabili Islendir, offrono sacrifici ed innalzano preghiere a questo dio. D'altronde, la pena prevista per i seguaci di questa divinità è l'imprigionamento o la morte.



Simbolo

Lokarsenn è raffigurato in molteplici aspetti e può assumere qualunque forma gli aggradi di più per i suoi scopi malvagi. I suoi simboli più comuni sono una maschera, un cappello da giullare, un sonaglio, una moneta con il volto del dio oppure un fuoco fiammeggiante. I Preti che lo adorano non hanno obbligo di portare alcun segno di riconoscimento particolare, eccezion fatta per una moneta con il volto del dio impresso su entrambi i lati.

Adoratori

Tra gli Islendir nessuno adora apertamente Lokarsenn, pena l'accusa di tradimento e cospirazione, che spesso si traduce nell'imprigionamento o nella condanna a morte. Molte creature del Caos e Islendir rinnegati adorano questo dio in segreto, consci del destino che toccherebbe loro se fossero scoperti, eppure affascinati dalle sue promesse ingannevoli. Anche in Islandia stanno diventando comuni i roghi in cui, per una tetra ironia della sorte, proprio col fuoco di cui Lokarsenn è patrono vengono bruciati vivi i suoi seguaci, considerati una grande minaccia per la stabilità del regno.

Temperamento

Lokarsenn è un ingannatore, falso e doppiogiochista, il Grande Mentitore disposto a promettere qualsiasi cosa per ottenere un nuovo seguace alla propria causa. Considera gli Uomini e i mortali come semplici pedine, da manipolare per i propri fini, senza curarsi minimamente del destino che toccherà anche ai suoi seguaci più ferventi e devoti.

Precetti

I Preti di Lokarsenn hanno un unico obbligo, restrittivo e inviolabile: quello di essere sempre fedeli alla volontà del dio e obbedire a tutti i suoi dettami, per quanto strani e incomprensibili possano sembrare. Non è dato di sapere a quali altre oscure prescrizioni debbano sottostare.



LUUR

Dio dell'Inverno, dei Ghiacci e dei Lupi

Luur è una delle divinità più controverse della cosmogonia Islandica. Il suo ruolo è di primaria importanza, patrono di molti degli aspetti basilari della vita degli Islendir, eppure poche notizie sono note su di lui.

Molto probabilmente, Luur è un antico cacciatore o esploratore Islendir, le cui gesta eroiche gli sono valse una sorta di mitizzazione, tanto da essere identificato come dio vero e proprio nel Lögum. È uno degli dèi maggiormente venerati e ben voluti, fiero e selvaggio come l'ambiente naturale dell'Isola eppure così vicino alla sua gente.

Viene rappresentato come un uomo alto e possente, con le tipiche fattezze fisiche di un Islendir, che si aggira per le terre selvagge con i suoi sci ed un arco da cacciatore. Luur è universalmente venerato come patrono dell'inverno, la stagione a lui prediletta, Sire dei Ghiacci e Signore dei Lupi. Durante tutta la stagione invernale, dal solstizio d'inverno fino all'equinozio di primavera, nei piccoli templi del dio si recano a pregare innumerevoli fedeli.



Simbolo

Luur ha come emblema una testa di lupo stilizzata, oppure un arco con la freccia incoccata. In molti casi, specie per semplicità di scrittura o rappresentazione, viene raffigurato semplicemente con una lettera L maiuscola. I suoi Preti indossano abiti di varie gradazioni di grigio, da quello scuro fino a chiaro come il ghiaccio.

Adoratori

Tutti gli Islendir sono ferventi adoratori di Luur, con il quale si identificano e che sentono vicino a loro, anche nella vita di tutti i giorni. Per tutto l'inverno i fedeli gli rivolgono preghiere, mentre lo scintillio del ghiaccio ricorda costantemente anche ai meno devoti la presenza del dio. Molti viaggiatori che si incamminano nelle terre desolate pregano fervidamente Luur, affinché egli guidi i lupi, suoi animali prediletti, lontano dalle piste seguite dai viandanti.

Temperamento

Luur incarna appieno gli ideali Islendir di fierezza, libertà e coraggio. Cacciatore e Guida, Esploratore e Guerriero, questo dio rappresenta quanto di buono e valoroso si cela nel profondo di ogni figlio d'Islandia. Sebbene raramente ascolti le suppliche più banali, non nega il suo aiuto ai viaggiatori persi nelle tempeste di neve o tra i ghiacci, e più di una volta i suoi prediletti lupi sono inspiegabilmente apparsi per soccorrere le vittime di creature malvagie oppure per aiutare i dispersi a sopravvivere nella gelida notte Islandica.

Precetti

I Preti di Luur hanno pochi obblighi, che seguono con fervore e disciplina:

- Opponiti alle forze malvagie del Caos e ai nemici dell'Íslending.
- Aiuta i viandanti e coloro che si sono perduti, offrendogli una guida, cibo e riparo.
- Non far male ai lupi, figli prediletti del dio.

NJORDAR

Dio del Mare e della Ricchezza

Njordar, il fratello di Jodr, è il signore dei mari e patrono dei marinai. Dio del mare e della ricchezza, è l'equivalente della divinità Imperiale Manann.

Il suo culto è molto antico e numerosi scogli ed isolotti disabitati gli sono consacrati ed ospitano i suoi templi, spesso dei semplici massi lambiti dalle acque salmastre su cui è stato inciso il nome o il simbolo del dio.

I marinai e le loro famiglie lo pregano devotamente ed in ogni piccolo centro di pescatori esiste un minuscolo tempio dedicato a Njordar, spesso con uno o più Preti che si occupano dei fedeli. Le imbarcazioni e navi più grandi hanno invariabilmente un angolo che ospita un tempietto dedicato al dio, cui i marinai si rivolgono con insospettabile devozione.

Egli viene raffigurato come un uomo agile, vestito come un semplice pescatore e spesso con in mano un remo, simbolo dell'abilità marinaresca.



Simbolo

Molti sono i simboli di Njordar: il remo su tutti, poi il timone, la rete da pesca e il gabbiano. Essendo anche patrono della ricchezza, molto spesso legata all'andamento della pesca, non stupisce che un'altra allegoria del dio sia un pesce stilizzato. I Preti indossano vesti di diverse tonalità d'azzurro, dal verde mare fino al blu scuro.

Adoratori

Tutti gli Islendir che vivono sul mare o ne traggono il nutrimento sono seguaci di Njordar. Ciò in pratica significa che chiunque gli è devoto, eccezion fatta per i pochi montanari che preferiscono innalzare le loro preghiere al fratello Jodr. È usuale rivolgere una supplica prima di ogni viaggio per mare, sia esso una lunga traversata o una breve battuta di pesca. Molti mercanti, borghesi e benestanti venerano Njordar quasi esclusivamente per i suoi aspetti legati alla ricchezza.

Temperamento

Njordar è capriccioso e mutevole come il mare, un attimo calmo e tranquillo e quello dopo violento e veemente. Può nutrire con i suoi frutti o scatenare la carestia negandoli agli uomini, può far prosperare una comunità con i suoi doni generosi o distruggerla sommergendola con la sua furia. Tutti coloro che hanno a che fare col mare, il che equivale a quasi tutto il popolo Islendir, lo venerano con un misto di riverenza e timore, sperando di ingraziarselo perché sia benevolo con loro ed i propri cari.

Precetti

I Preti di Njordar sono molto attenti a seguire con scrupolo gli obblighi imposti loro dal dio e dall'ordine religioso:

- Rispetta la superstizioni dei marinai, perché gli sono state tramandate dalla parola del dio.
- Non offendere il mare prendendo da lui più di quello che ti è necessario.
- Nei giorni sacri, porta offerte consone alla tua ricchezza nei templi del dio.

ODRH

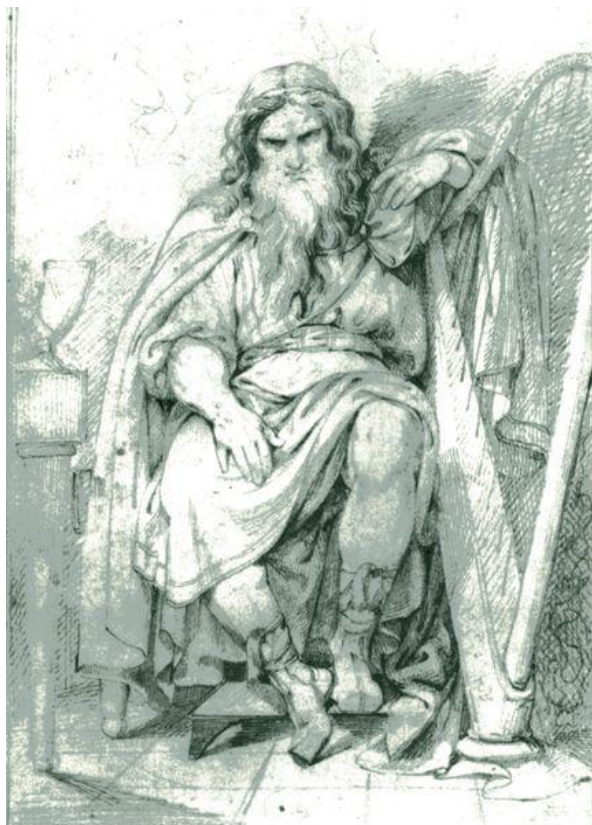
Dio del Sole e della Musica

Odrh ricopre un insolito duplice ruolo. Incarna il Sole che splende così raramente nei cieli Islandici ed è patrono della musica e dei componimenti così familiari tra gli Islendir. Secondo la mitologia comune, egli è figlio di Alfodhr e il suo nome è difatti molto simile a quello del divino genitore.

Viene venerato principalmente come patrono della musica, cantore di memorabili ballate sul coraggio e sulle eroiche gesta degli Islendir, oggi cantate da scaldi e menestrelli per tutto il paese.

Si dice che ogni giorno si immerga nel mare per raccogliere il globo solare ormai spento, lo ravvivi col suo fiato rovente e quindi lo trasporti lungo il cielo per tutta la giornata, gettandolo di nuovo a spegnersi nel mare al tramonto. La notte infatti è dedicata alla composizione dei poemi epici e al canto, di gran lunga la sua attività preferita.

Viene raffigurato come un uomo alto e dalla folta barba, che porta un'arpa con la quale accompagna il suo canto.



Simbolo

Il simbolo più noto di Odrh è l'arpa, ma viene comunemente associato anche ad una rappresentazione stilizzata del sole. I Preti indossano tuniche di colori sgargianti, principalmente gialle, arancio o rosse, e sono ottimi musicisti e cantori.

Adoratori

La musica e le ballate eroiche sono uno dei principali passatempi degli Islendir. Numerosi scaldi, i menestrelli locali, si guadagnano da vivere in questo modo ed è soprattutto in occasioni pubbliche e festose che viene lodato e invocato il nome di Odrh. Gli agricoltori, i marinai e i pastori lo invocano talvolta perché conceda al sole di brillare alto e caldo nel cielo, beneducendo la crescita delle messi, ma sanno che non devono aspettarsi troppo sotto questo punto di vista, dato il gelido clima dell'Isola.

Temperamento

Odrh è fiero e focoso come il sole, carismatico e di grande portamento. Si dice che, quando canta con ardore, la sua voce raggiunga persino il Regno dei Morti e le anime che lo abitano e che possa di volta in volta terrorizzare i nemici, placare i violenti o ispirare atti eroici e valorosi. Raramente ascolta le suppliche che gli vengono rivolte, ma sovente scrive una canzone ad imperitura memoria di coloro che hanno compiuto atti e gesta eroiche. Talvolta si diletta nel mettere in musica le odi poetiche composte dal padre Alfodhr.

Precetti

I Preti di Odrh sono spesso allegri e carismatici, godendo della compagnia di altre persone:

- Canta e suona in onore del tuo dio, diffondendo così la sua parola tra il popolo.
- Nei giorni di festa comandata, intona le lodi nei templi sacri.
- Durante il giorno non coprire mai il capo, affinché il sole possa splendere sul tuo volto.

THORR

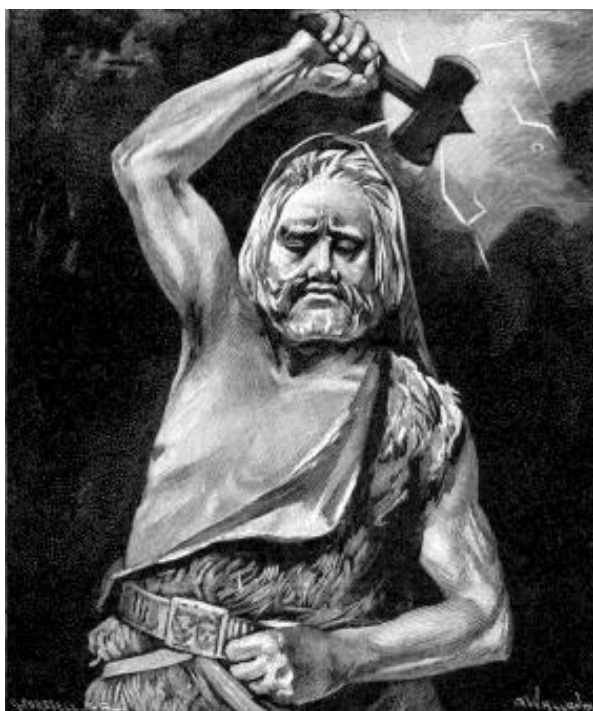
Dio della Forza, dei Berserkir e delle Tempeste

Thorr è il fratello di Lokarseen e laddove in quest'ultim è dotato di astuzia e lingua forbita, egli fa affidamento sulla forza bruta e sulla cieca furia distruttrice. Ha una forza leggendaria, superiore a quella di qualsiasi altro dio, ed è capace di scagliare fulmini e scatenare tremende tempeste.

I Berserkir sono invariabilmente suoi ferventi adoratori. Gli unici sacrifici che Thorr esige richiedono sempre lo spargimento di sangue e sono particolarmente crudeli, tanto da essere vietati in tutta l'Isola. Per questo gli studiosi Imperiali lo associano al malvagio Khorne.

Gli Islendir apprezzano la forza di Thorr, ma ne aborriscono gli aspetti più violenti e spietati, così non officiano i rituali ed i sacrifici più efferati, limitandosi a blande suppliche che si intensificano nei periodi di imminenti battaglie, per richiedere maggior forza per i guerrieri, o per scongiurare le tempeste più tremende.

Thorr è rappresentato come un uomo forte e barbarico, spesso seminudo e con la barba incolta, che scaglia fulmini dal suo martello.



Simbolo

I simboli associati comunemente a Thorr sono il fulmine o un martello avvolto dai fulmini. I Berserkir, e solo loro, lo identificano anche con un pugno serrato. I Preti indossano vesti rosso sangue con decorazioni nere in forma di fulmine.

Adoratori

I Berserkir sono i principali seguaci di Thorr, i cui violenti eccessi spaventano il resto della popolazione. I Preti sono guerrieri e fanatici, pronti all'estremo sacrificio in battaglia e che officiano senza problemi i riti più efferati e sanguinari, nella relativa segretezza dei templi consacrati. Per molti dei suoi più ferventi devoti, la massima aspirazione è infliggere morte e distruzione ai nemici, non importa se ciò comporta il sacrificio della propria vita.

Temperamento

Thorr è spietato e sanguinario, per nulla interessato alla sorte dei mortali, anche se si dichiarano suoi seguaci. Gli Uomini esistono per onorare e servire gli dèi, offrendo loro il sangue, simbolo del fluido essenziale che scorre nelle vene degli esseri viventi. Non risponde a nessuna supplica, nemmeno alle più disperate, e gode nel vedere battaglie e spargimento di sangue, anche se è quello di innocenti. Spesso scatena le sue tempeste in preda ad eccessi d'ira, solo per deliziarsi dei disastri che causerà e dei naufragi delle navi che si trovano al largo.

Precetti

I Preti di Thorr tengono un basso profilo e sono tollerati, a patto che rinuncino ai loro riti più crudeli, almeno in pubblico:

- Onora il tuo dio e offrigli i dovuti sacrifici di sangue.
- Non mostrare pietà per i deboli e i codardi, chi non ha desiderio di lottare non merita di essere rispettato.
- Combatti ferocemente contro il tuo nemico e non esitare a sacrificare la vita per la gloria di Thorr.

TYRE

Dio del Coraggio e dello Spirito Guerriero

Tyre è il dio dell'indomito spirito guerresco, e incarna la parte più nobile della guerra, se mai ne esiste una. Gli studiosi Imperiali associano molto da vicino le figure di Tyre e Myrmidia, cosa che fa infuriare non poco Estaliani e Tileani, che considerano il dio Islendir come un bruto e un barbaro, se confrontato con la loro Signora.

In effetti, Tyre è ben più nobile e coraggioso della sua controparte Imperiale. Si narra infatti che egli abbia perso combattendo la propria mano sinistra, durante una terribile battaglia contro non meglio precisate forze oscure, probabilmente una emanazione del Caos stesso.

Tyre è venerato da tutti i guerrieri, esploratori, cacciatori e mercenari Islendir, come se fosse il vero e proprio patrono della battaglia. Inutile dire che i Berserkir e i mostri selvaggi gli preferiscono la sanguinaria furia di Thorr.

Viene raffigurato come un guerriero di stirpe Islendir, con elmo cornuto e vestito interamente di cotta di maglia, con lancia e scudo.



Simbolo

L'elmo cornuto è il simbolo universale di Tyre, che condivide assieme a Myrmidia anche il simbolo della lancia. I Preti possono indossare qualsiasi veste prediligano, ma sono facilmente riconoscibili perché portano armature di maglia e sono armati con lance, e spesso in battaglia portano elmi cornuti.

Adoratori

L'indomita indole guerriera del popolo Islendir fa sì che Tyre abbia molti adoratori, specialmente nei periodi di guerra o prima delle battaglie. Mercenari, Esploratori, Cacciatori e altri combattenti venerano questo dio, a meno che non siano codardi, traditori o sanguinari senza scrupoli. Tyre è nemico giurato del Caos e dei suoi servitori.

Temperamento

Tyre è il dio più coraggioso dell'intero pantheon e supera in questo persino Alfodhr e Thorr, tradizionalmente venerate come divinità guerriere principali. Non interviene mai direttamente in aiuto agli Uomini, poiché è fermamente convinto che soltanto il loro coraggio e ardimento possano dimostrare se sono degni di avere un destino glorioso oppure debbano andare incontro a una meschina dipartita. La sua determinazione è leggendaria, così come il suo spirito volitivo che lo ha sempre spinto a insistere nei suoi intenti, senza mai arrendersi.

Precetti

I Preti di Tyre sono veri combattenti pieni di coraggio e onore, che va oltre persino il formale codice Bretoniano:

- Sii sempre coraggioso e non arrenderti mai. Opponiti alle forze del Caos.
- Sii fedele ai tuoi alleati e non tradire mai i tuoi propositi e i tuoi ideali. È meglio morire con coraggio che vivere vilmente.
- Rispetta i prigionieri di guerra e i deboli, non infierire contro chi non può difendersi.

VALFREYA

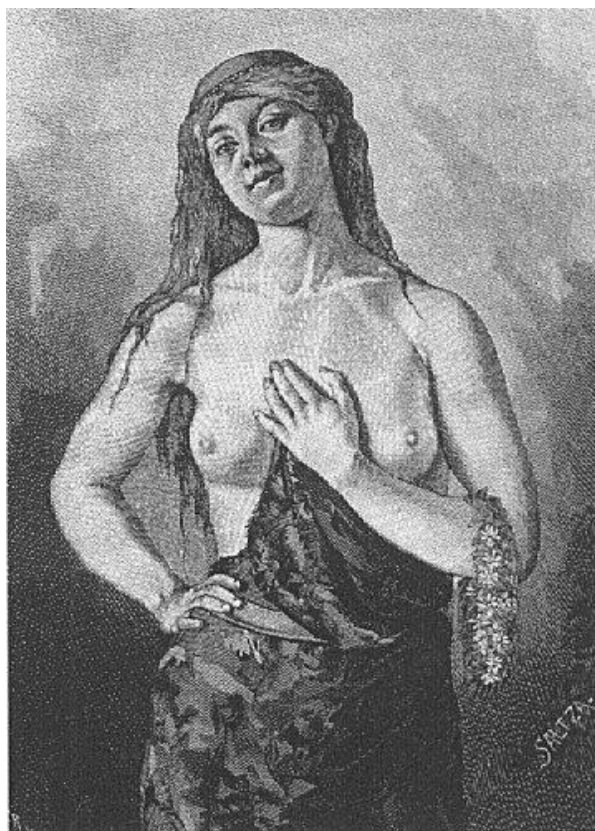
Dea dell'Amore e della Bellezza

Il ruolo di Valfreya nella cosmogonia Islendir è alquanto marginale e si tratta di una dea venerata esclusivamente dalle donne, che le dedicano poche preghiere e qualche sporadica offerta.

Molte ragazze si rivolgono a Valfreya per trovare marito o per mantenere florida la propria bellezza, offrendo generosi oboli ai rari templi della dea, che si trovano soltanto nelle città più grandi. Soltanto le donne possono divenire Pretesse di Valfreya e il suo culto è comunque di minore importanza in Islandia.

Più diffusi sono i piccoli santuari nelle case di giovani donne o avvenenti signore, e persino nelle stanze in cui le prostitute "ricevono" i loro clienti.

Nelle sue rare raffigurazioni, viene ritratta come una giovane donna di bell'aspetto e dai lunghi capelli, spesso in abiti succinti e con i seni scoperti, al tempo stesso allegoria di prosperità e tentazione.



Simbolo

Valfreya è simboleggiata da una chiave o da un cuore trafitto da una freccia. Le Pretesse indossano vesti bianche, rosa o rosse, con elaborate decorazioni in filo d'argento. Molto spesso si tratta di abiti succinti, che mettono in evidenza le forme di chi li indossa.

Adoratori

Sono molto pochi i devoti a Valfreya, tutte donne, principalmente giovani ragazze in cerca dell'uomo giusto da far innamorare e donne bellissime che vogliono conservare la loro avvenenza. Non esistono templi formali, tranne nelle maggiori città, e in un mondo duro e spietato come quello Islandico non c'è molto spazio per cose fatue come la bellezza fisica, destinata a sfiorire più in fretta della vita stessa.

Temperamento

Valfreya è la grande seduttrice, al cui fascino nemmeno gli dèi sanno resistere. Si dice che ami circuire i mortali e giacere con loro e che molti degli Islendir dai destini più gloriosi siano per metà suoi figli. Ha frequenti contatti con gli Uomini e solitamente è ben disposta nei confronti delle supplicanti che le rivolgono fervide preghiere. I maligni dicono che ciò è dovuto al fatto che abbia così poche preghiere da ascoltare che trovi il tempo per accoglierle tutte.

Precetti

Le Pretesse di Valfreya sono spregiudicate e libere dai pregiudizi, con poche semplici regole seguire:

- Preserva la tua bellezza ed il tuo aspetto fisico, perché sono lo specchio dell'anima e un inno alla dea.
- Non uccidere, in nessuna circostanza e per nessun motivo.
- Non immischiarti in guerre e conflitti, ma lotta solamente per difendere i sacri templi.

YNGVIR

Dio dell'Abbondanza e del Raccolto

Yngvir è la principale divinità agricola e viene fervidamente riverito dai contadini. Suo compito è quello di assicurare abbondanza nei raccolti, già ostacolati dall'ambiente naturale dell'Isola.

Viene venerato principalmente nei piccoli villaggi agricoli e rurali, con piccoli templi rustici in cui vengono deposte offerte come prodotti agricoli e sementi. Yngvir è un dio semplice e vicino ai suoi fedeli, che non pretende da loro più di quello che sono in grado di offrirgli.

Egli è il signore della pioggia, che distribuisce per rendere rigogliosi i campi, affinché diano il massimo raccolto. È costume offrirgli il primo frutto della raccolta agricola e lasciare le sementi sopra i suoi altari la notte prima della semina, per farle colmare della sua benedizione.

Viene raffigurato come un uomo alto con lunga barba e capelli, vestito di pochi stracci e con a fianco un cinghiale, uno dei suoi animali preferiti e simboli tipici.



Simbolo

Yngvir è rappresentato da una testa di cinghiale, un aratro oppure una spiga di grano. I Preti vestono tuniche semplici, spesso ricavate da sacconi di iuta, che decorano con spighe di grano e altri prodotti dei campi.

Adoratori

I contadini, gli agricoltori e coloro che dipendono dalla terra per vivere sono ferventi fedeli di Yngvir. I suoi semplici santuari vengono eretti a spese della comunità, con il piccolo contributo di tutti, e sono sempre pieni di offerte in natura e piccoli lumini fumosi sempre accesi. Nei suoi giorni sacri si tengono grandi processioni, guidate da carri contadini trainati da enormi cinghiali ammaestrati o, più prosaicamente, da asini e buoi maldestramente camuffati.

Temperamento

Yngvir è un lavoratore e un faticatore, qualità che i suoi devoti conoscono bene e per il quale lo apprezzano grandemente. Si dice che ascolti frequentemente le suppliche che gli vengono rivolte, visto che nonostante il suolo sia quasi sterile e il clima rigidissimo, sono rari gli anni di carestia. I Preti sono spesso al lavoro nei campi e mantengono degli orti attorno ai templi, dai quali ricavano il necessario per sopravvivere e per aiutare i bisognosi nei periodi di magra o carestia. Molti santuari hanno anche lo spazio per un cinghiale addomesticato, considerato simbolo del dio e portatore di fortuna e prosperità.

Precetti

I Preti di Yngvir sono tra i più vicini al proprio gregge e si impegnano nello stesso umile lavoro di coltivare la terra:

- Coltiva e rispetta la terra, affinché dia i suoi frutti benedetti da Yngvir e tu possa sfamarti con essi.
- Non uccidere né mangiare la carne dei cinghiali, sacri animali dei dio.
- Dividi il tuo raccolto con i bisognosi.



GLI ORDINI RELIGIOSI

La sezione seguente descrive nel dettaglio i templi e gli ordini religiosi associati ai vari dèi. L'ADG dovrebbe, all'inizio, tenere per sé tali informazioni. Se un personaggio dovesse unirsi a uno degli ordini religiosi, gli sarà allora permesso di leggere il paragrafo relativo ma, in ogni altro caso, è bene mantenere il segreto sui misteri dei culti.

IL CULTO DI ALFODHR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Alfodhr cominciano il gioco con Esibirsi (Poeta), oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Guerriero Nato, Incanalare e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Gran Sacerdote di Alfodhr è Olakir Olaksson, un anziano Prete ex-Mercenario, che ha viaggiato per tutta l'Islandia e attualmente risiede nel tempio principale del dio, a Reykjavík.

Giorni Sacri

Il giorno sacro dedicato alla venerazione di Alfodhr è l'ultimo di ogni settimana. Nel giorno in cui entrambe le lune sono piene si tengono grandi celebrazioni in suo onore.

IL CULTO DI ALHEL

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Alhel cominciano il gioco con Intimidire, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Conoscenza Accademica (Necromanzia), Inquietante e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Gran Sacerdote di Alhel è una donna, Astridar Bögg. Si dice che abbia oltre 80 anni e da tempo risiede nel tempio principale, a Reykjavík.

L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco

Giorni Sacri

Il giorno dedicato ad Alhel è quello in cui entrambe le lune sono nuove. Si dice che i Preti tengano riti segreti in alcune notti stabilite, ma non è dato di saperne di più.

IL CULTO DI FORSETNIR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Forsetnir cominciano il gioco con Percepire, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Conoscenze Accademiche (Diritto), Linguaggio Segreto (Hrafnmål) e Parlare in Pubblico.

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Gran Sacerdote di Forsetnir è Alarikk il Saggio, un arzilla e lucido vegliardo che partecipa di diritto anche alle riunioni dei Governatori e la cui opinione è tenuta in altissima considerazione.

Giorni Sacri

Il giorno sacro di Forsetnir è il primo del mese della Luna del Bosco, in cui tradizionalmente si offrono oblazioni al dio e si officiano cerimonie in suo onore.

IL CULTO DI FRIJJA

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Frijja cominciano il gioco con Mestiere (Levatrice), oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Chirurgia, Guarire, e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Sacerdotessa Madre è Brynhildur Erlends, originaria della Contea Settentrionale e che ha saputo conquistarsi numerosi appoggi influenti nella società.

Giorni Sacri

Il giorno sacro dedicato a Frijja è l'equinozio di primavera, il risveglio della vita, in cui si tengono grandi cortei con i fedeli addobbati di fiori e che portano grandi ceri bianchi, che ardono in onore della dea.



IL CULTO DI JODR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Jodr cominciano il gioco con Sopravvivenza, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Colpire con Forza, Linguaggio Segreto (Hrafnmál) e Robusto.

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Sposo della Terra è Gísli Geirs, un uomo dall'aspetto selvaggio ma benedetto da Jodr, che ha trasferito la sede principale del culto a Krókur, principale città della Contea di Askja.

Giorni Sacri

Il giorno sacro dedicato a Jodr è il primo giorno del mese della Luna dei Lupi, in cui si tengono in tutta l'Islandia processioni solenni e cortei che si dirigono verso il santuario eretto sulla montagna più vicina.

IL CULTO DI LOKARSENN

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Lokarsenn cominciano il gioco con Affascinare, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Cospiratore, Linguaggio Segreto (Hrafnmál) e Sfera Oscura (Necromanzia).

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Gran Sacerdote è Alrfurr Kerretsson, relativamente giovane e abile nel manipolare gli altri, sia all'interno del culto che in politica, qualità che gli ha fruttato una rapida ascesa al potere.

Giorni Sacri

I giorni sacri dedicati a Lokarsenn si festeggiano quando la verde luna del Caos è piena. Formalmente si svolgono elaborate cerimonie pubbliche nei templi, ma i Preti eseguono di notte macabri sacrifici nel nome del dio, spesso versando sangue di innocenti e praticando la Magia Nera.

IL CULTO DI LUUR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Luur cominciano il gioco con Sopravvivenza, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Cuore Impavido, Linguaggio Segreto (Hrafnmál) e Resistenza al Caos.

Personaggi Degni di Nota

L'attuale Primo Erede di Luur è Sigmurd Ajnafsson, una corpulenta ex-Guida che da anni è al servizio del culto. Si è conquistato l'attuale carica per il suo coraggio e determinazione e raramente risiede nel tempio principale, preferendo viaggiare tra i fedeli, aiutandoli per quanto possibile.

Giorni Sacri

Il giorno sacro dedicato a Luur è il 21 del mese della Luna del Corno, data in cui si crede egli sia asceso all'immortalità. Per celebrarne il ricordo si officiano cerimonie rituali, spesso seguite da banchetti e solenni bevute.

IL CULTO DI NJORDAR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Njordar cominciano il gioco con Nuotare, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Linguaggio Segreto (Hrafnmál), Remare e Veleggiare.

Personaggi Degni di Nota

Il Reggente dei Mari è Hrolfur Aslaugard, che discende da una famiglia di antichi marinai. Risiede nel tempio principale del dio, in riva al mare, nella città di Rejkyaviik, anche se spesso è fuori sul mare col suo vascello.

Giorni Sacri

I giorni sacri a Njordar sono il primo del mese della Luna del Cuculo e l'ultimo del mese della Luna del Bosco, in cui rispettivamente inizia e termina la stagione della pesca in mare.



IL CULTO DI ODRH

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Odrh cominciano il gioco con Esibirsi (Musicista), oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Affascinare, Inclinazione Artistica e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

Il Gran Sacerdote di Odrh è Morten Ingulrsson, uno scaltro personaggio che si è conquistato la fiducia di molti e la carica che ricopre più grazie alle sue doti carismatiche che all'effettivo valore dimostrato. Dimora tra gran sfarzo nel tempio principale del dio, nella città di Akuryr.

Giorni Sacri

Il giorno sacro a Odrh è il solstizio d'estate, in cui si tengono grandi cerimonie e vengono accesi enormi fuochi nelle piazze di villaggi e città. Anche nel caso di importanti eruzioni vulcaniche, i Preti si raccolgono in veglie di preghiera.

IL CULTO DI THORR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Thorrr cominciano il gioco con Intimidire, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Colpire per Ferire, Furia e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

Il Martello di Thorrr è Brandur Hexen, già Mercenario e prete guerriero nelle terre di Norsca. Si dice che approvi gli aspetti più sanguinari del culto e in segreto uffici orrendi sacrifici umani, ma non ci sono prove concrete al riguardo.

Giorni Sacri

I giorni sacri a Thorrr sono il solstizio d'inverno e quelli in cui entrambe le lune sono piene oppure nuove. Si tengono sinistre cerimonie nei sotterranei dei templi, con sacrifici di animali e uomini, mentre pubblicamente si svolgono veglie e sermoni.

L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco

IL CULTO DI TYRE

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Tyre cominciano il gioco con Comandare, oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Arma da Specialista (uno a scelta), Guerriero Naro e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

Il Primo Combattente è Kobbi Teijtuur, veterano di innumerevoli battaglie che gli hanno lasciato una zoppia permanente e un occhio cieco. Il vecchio Prete guerriero si gode un meritato riposo nel tempio principale del dio, a Rejkyaviik.

Giorni Sacri

Il giorno dedicato a Tyre è il 21 del mese della Luna del Corno, in cui tradizionalmente si crede abbia perso la mano in battaglia. Per onorarlo si svolgono banchetti pubblici e veglie notturne, in accampamenti all'aperto rischiarati dalla luce dei fuochi.

IL CULTO DI VALFREYA

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Valfreya cominciano il gioco con Affascinare, oltre alle normali abilità di carriera.

Le Pretesse possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Cortese, Fuga! e Linguaggio Segreto (Hrafnmål).

Personaggi Degni di Nota

La Beltà Splendente, titolo della Gran Sacerdotessa, è Larau Munnurleek, una florida e avvenente donna sulla trentina dai lunghi capelli biondi. Il suo fascino le è valso l'attuale incarico e la benevolenza di molti personaggi importanti. Ben poco si conosce del suo passato, ma si mormora che sia addirittura una ex-prostituta convertita.

Giorni Sacri

Non esistono giorni sacri a Valfreya ed il culto è assai poco formale. Ogni fedele le si rivolge alla bisogna.



IL CULTO DI YNGVIR

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Yngvir cominciano il gioco con Mestiere (Contadino), oltre alle normali abilità di carriera.

I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Allevare Animali, Linguaggio Segreto (Hrafnmál) e Vigoroso.

Personaggi Degni di Nota

Il Signore delle Messi è Steinunn Steinunnar, proveniente da un villaggio agricolo dell'interno e sempre in viaggio tra gli insediamenti di contadini e allevatori, che aiuta con donazioni in denaro.

Giorni Sacri

I giorni sacri a Yngvir sono l'equinozio di primavera e il solstizio d'estate, in cui si celebrano grandi feste nei campi con tanto di banchetti e grandi falò.

IL CAOS

Data la sua vicinanza alla Desolazione del Caos, l'Islandia non poteva non risentire dell'influenza delle forze oscure. Fortunatamente però i venti corruttori non hanno soffiato con troppa forza e, rispetto

ad altri territori settentrionali come ad esempio la Norsca, l'Isola rimane comunque un territorio solo marginalmente toccato dal Caos.

Esistono comunque sette segrete dedite all'adorazione degli dèi del Caos, siano essi quelli derivanti dagli antichi culti ereditati dalla Norsca oppure le nuove emanazioni del pantheon Islandico, come Alhel, Thorr e Lokarsenn. I Mutanti hanno fatto la loro comparsa anche nella terra dei ghiacci, assieme ad altre contorte creature come Uominibestia, Orchi (che vengono chiamati Skitguur e differiscono da quelli che infestano il continente) e persino Nonmorti, rianimati dalla oscure arti di qualche Negromante.

I Cacciatori di Streghe e gli Inquisitori sono sempre all'erta, ma in numero esiguo rispetto alla presenza dei servitori del Caos e l'isolamento di alcune parti dell'Isola, specialmente nel periodo invernale, rende difficile il tempestivo intervento contro le forze della rovina. Le bande di Mutanti e Uominibestia non sono numerose come nell'Impero e il fenomeno sembra circoscritto, ma la situazione sta rapidamente peggiorando, specialmente dopo la famigerata Tempesta del Caos.



- CAPITOLO VI: MAGIA -

I Preti ottengono i loro poteri magici tramite la preghiera e la devozione. Ciascun Prete deve acquisire il talento Sfera Divina appropriato alla divinità che serve.

Questa sezione descrive le Sfere Divine relative alle divinità degli Islendir. Gli incantesimi sono tutti volutamente ripresi dal manuale base di WFRP, a cui si invita a far riferimento per descrizione e parametri di gioco. I nomi sono stati cambiati, adattandoli alla nuova ambientazione, ma gli effetti sono gli stessi dei corrispondenti incantesimi base.

Dopo il nome di ogni incantesimo vengono riportati la difficoltà di lancio (indicata tra parentesi), e il nome e la Sfera Divina del corrispondente incantesimo base. In alcuni casi si fa riferimento ad incantesimi arcani, che si considerano però a tutti gli effetti poteri magici divini ai fini del gioco.

La Sfera Divina di Alfodhr

Lancia di Alfodhr (5): come l'incantesimo *Lancia di Myrmidia* della Sfera di Myrmidia.

Furia Combattiva (7): come l'incantesimo *Furia della Battaglia* della Sfera di Ulric.

Ombra del Corvo (9): come l'incantesimo *Segno del Corvo* della Sfera di Morr.

Imposizione Veritiera (13): come l'incantesimo *Parola di Verità* della Sfera di Verena.

Aspetto Divino (16): come l'incantesimo *Seminare lo Sgomento* della Sfera di Myrmidia.

Fiamma Guerresca (20): come l'incantesimo *Fuoco dell'Anima* della Sfera di Sigmar.

La Sfera Divina di Alhel

Custodire i Morti (5): come l'incantesimo *Preservare Salma* della Sfera di Morr.

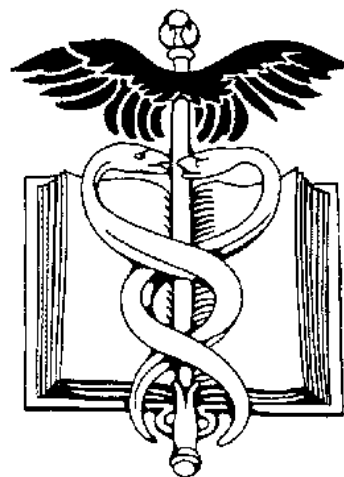
Volto del Teschio (6): come l'incantesimo *Volto della Morte* della Sfera della Necromanzia.

Visioni Infernali (7): come l'incantesimo *Visioni di Tormento* della Sfera del Caos.

Tocco della Corruzione (13): come l'incantesimo *Mano di Polvere* della Sfera della Necromanzia.

Annientare Nonmorti (13): come l'incantesimo *Distruggere Nonmorti* della Sfera di Morr.

Anticamera della Morte (20): come l'incantesimo *Sonno della Morte* della Sfera di Morr.



La Sfera Divina di Forsetnir

Catene della Giustizia (6): come l'incantesimo *Cepi di Verena* della Sfera di Verena.

Visione del Passato (8): come l'incantesimo *Il Passato Rivelato* della Sfera di Verena.

Arma della Giustizia (10): come l'incantesimo *Spada della Giustizia* della Sfera di Verena, i cui effetti sono applicabili a qualsiasi arma a una mano.

Verità Assoluta (13): come l'incantesimo *Parola della Verità* della Sfera di Verena.

Orecchio della Verità (15): come l'incantesimo *Origliare* della Sfera di Verena.

Fiamme Purificatrici (18): come l'incantesimo *Prova del Fuoco* della Sfera di Verena.



La Sfera Divina di Frijja

Contravveleno (4): come l'incantesimo *Curare Veleni* della Sfera di Shallya.

Tocco Risanante (6): come l'incantesimo *Curare Ferite* della Sfera di Shallya.

Aggrovigliare (8): come l'incantesimo *Avviluppare* della Sfera di Taal e Rhya.

Punire le Aberrazioni (13): come l'incantesimo *Distruggere Nonmorti* della Sfera di Morr.

Mondare il Male (16): come l'incantesimo *Purificare* della Sfera di Shallya.

Tessitore del Sonno (20): come l'incantesimo *Sonno della Morte* della Sfera di Morr.

La Sfera Divina di Jodr

Martello di Jodr (5): come l'incantesimo *Martello di Sigmar* della Sfera di Sigmar.

Ossa della Terra (6): come l'incantesimo *Armatura della Rettitudine* della Sfera di Sigmar.

Fuoco nelle Vene (13): come l'incantesimo *Sangue Ardente* della Sfera del Caos.

Bagliore del Magma (14): come l'incantesimo *Faro di Coraggio* della Sfera di Sigmar.

Pietra Incandescente (16): come l'incantesimo *Cometa di Sigmar* della Sfera di Sigmar, ma scaglia un blocco di lava fiammeggiante.

Abbraccio dei Vulcani (20): come l'incantesimo *Fuoco dell'Anima* della Sfera di Sigmar.

La Sfera Divina di Lokarsenn

Ingannare gli Animali (4): come l'incantesimo *Amico degli Animali* della Sfera di Taal e Rhya.

Risvegliare gli Incubi (7): come l'incantesimo *Visioni di Tormento* della Sfera del Caos.

Tempesta Celestiale (12): come l'incantesimo *Rombo di Tuono* della Sfera di Taal e Rhya.

Dominare le Menti (14): come l'incantesimo *Imbrogliare* della Sfera di Ranald.

Scagliare Fuoco (16): come l'incantesimo *Cometa di Sigmar* della Sfera di Sigmar, ma scaglia una sfera di fuoco.

Tocco Corruptore (20): come l'incantesimo *Tocco del Caos* della Sfera del Caos.

La Sfera Divina di Luur

Colpo Possente (5): come l'incantesimo *Martello di Sigmar* della Sfera di Sigmar, i cui effetti sono applicabili a qualsiasi arma a una mano.

Rafforzare Armatura (6): come l'incantesimo *Armatura della Rettitudine* della Sfera di Sigmar.

Guarire le Ferite (12): come l'incantesimo *Mano Guaritrice* della Sfera di Sigmar.

Sacrificio Estremo (14): come l'incantesimo *Martirio* della Sfera di Shallya.

Coraggio dei Giusti (18): come l'incantesimo *Cuore del Lupo* della Sfera di Ulric.

Furia dell'Inverno (20): come l'incantesimo *Tempesta di Ghiaccio* della Sfera di Ulric.

La Sfera Divina di Njordan

Benedizione di Njordan (5): come l'incantesimo *Viaggio Benedetto* della Sfera di Manann.

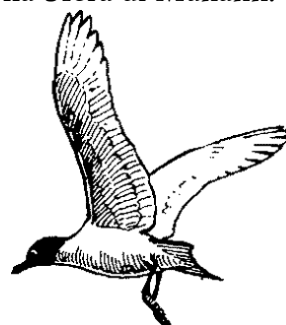
Soffio degli Abissi (7): come l'incantesimo *Respirare Sott'Acqua* della Sfera di Manann.

Agonia Rugginosa (9): come l'incantesimo *Maledizione della Ruggine* della Sfera dei Metalli.

Sbuffo di Njordan (10): come l'incantesimo *Getto d'Acqua* della Sfera di Manann.

Sentiero delle Onde (14): come l'incantesimo *Getto d'Acqua* della Sfera di Manann.

Rubare il Vento (16): come l'incantesimo *Bonaccia* della Sfera di Manann.





La Sfera Divina di Odrh

Bagliore di Odrh (5): come l'incantesimo *Bagliore Sfolgorante* della Sfera della Luce.

Armatura degli Eroi (6): come l'incantesimo *Armatura della Rettitudine* della Sfera di Sigmar.

Abbraccio del Sole (12): come l'incantesimo *Canicola Estiva* della Sfera della Vita.

Luce Purificatrice (13): come l'incantesimo *Distuggere Nonmorti* della Sfera di Morr.

Folgore di Odrh (24): come l'incantesimo *Luce Accecante* della Sfera della Luce.

Maglio di Odrh (28): come l'incantesimo *Pilastro di Luminosità* della Sfera della Luce.

La Sfera Divina di Thorr

Martello di Thorr (5): come l'incantesimo *Martello di Sigmar* della Sfera di Sigmar.

Furia del Berserkir (7): come l'incantesimo *Furia della Battaglia* della Sfera di Ulric.

Mastino Implacabile (11): come l'incantesimo *Ululato del Lupo* della Sfera di Ulric.

Furia Personificata (15): come l'incantesimo *Dono di Ulric* della Sfera di Ulric.

Sembiente Sanguinario (16): come l'incantesimo *Seminare Sgomento* della Sfera di Myrmidia.

Ira Inestinguibile (20): come l'incantesimo *Fuoco dell'Anima* della Sfera di Sigmar.

La Sfera Divina di Tyre

Lancia di Tyre (5): come l'incantesimo *Lancia di Myrmidia* della Sfera di Myrmidia.

Segno del Coraggio (7): come l'incantesimo *Comando Infervorato* della Sfera di Myrmidia.

Maestria Superiore (10): come l'incantesimo *Abilità Marziale* della Sfera di Myrmidia.

Guerriero Implacabile (14): come l'incantesimo *Colpo Repentino* della Sfera di Myrmidia.

Personificazione del Coraggio (16): come l'incantesimo *Seminare lo Sgomento* della Sfera di Myrmidia.

Scudo di Tyre (20): come l'incantesimo *Scudo di Myrmidia* della Sfera di Myrmidia.

La Sfera Divina di Valfreya

Incanto Ammaliante (6): come l'incantesimo *Cepi di Verena* della Sfera di Verena.

Illusione di Valfreya (7): come l'incantesimo *Doppelganger* della Sfera delle Ombre.

Bellezza Sfavillante (8): come l'incantesimo *Corona di Fuoco* della Sfera del Fuoco.

Balsamo di Valfreya (10): come l'incantesimo *Guarigione di Hysh* della Sfera della Luce.

Bellezza Rigogliosa (18): come l'incantesimo *Sbocciare della Primavera* della Sfera della Vita.

Anatema di Valfreya (23): come l'incantesimo *Rovina della Giovinezza* della Sfera della Morte.



La Sfera Divina di Yngvir

Abbraccio di Spine (6): come l'incantesimo *Maledizione dei Rovi* della Sfera della Vita.

Banchetto di Yngvir (8): come l'incantesimo *Frutti della Terra* della Sfera della Vita.

Comunione con il Creato (9): come l'incantesimo *Sangue della Terra* della Sfera della Vita.

Arsura dell'Estate (12): come l'incantesimo *Canicola Estiva* della Sfera della Vita.

Benedizione di Yngvir (18): come l'incantesimo *Sbocciare della Primavera* della Sfera della Vita.

Consacrare la Terra (27): come l'incantesimo *Disinfestazione* della Sfera della Vita.



MAGIA DELLE RUNE

Per qualche strano motivo a tutt'oggi sconosciuto, gli Islendir sono abili maestri nell'arte della Magia delle Rune, proprio come i Nani, anche se in misura in qualche modo minore, non raggiungendo la loro sapienza quella dei Forgiarune dei figli di Grugni.

Secondo la tradizione islandica, fu lo stesso Alfodhr ad apprendere per primo i segreti della Magia delle Rune, trasmettendoli poi ai propri seguaci.

In termini di gioco, per utilizzare la Magia delle Rune è necessario fare riferimento al volume *Regni della Stregoneria*, in particolare al Capitolo VIII: Magia delle Rune.

L'unica accortezza che bisogna avere è quella di sostituire alcuni dettagli per adattare le regole ufficiali agli Islendir.

In particolare, il Talento “Parlare Lingua Arcana (Nanico Antico)” va sostituito con il Talento “Parlare Lingua Arcana (Hrafnmål)”.

Per quanto riguarda le carriere di Forgiarne presentate in *Regni della Stregoneria*, ecco di seguito i corrispondenti islandici:

Carriera Islendir	Carriera Nanica
Skáld Apprendista	Apprendista Forgiarune
Skáld	Forgiarune Errante
Skáld Maestro	Forgiarune Maestro
Non applicabile*	Signore delle Rune

*: I personaggi Islendir non possono intraprendere la carriera equivalente a quella nanica di Signore delle Rune. Questo grado di conoscenza della Magia delle Rune è riservato soltanto ai Nani.



- CAPITOLO VII: BESTIARIO -

La terra degli Jötnar

Le creature mostruose che infestano l'Islandia non sono meno pericolose delle loro controparti che vivono sulle sponde meridionali del Mare del Caos.

Alcune di esse sono imparentate con i mostri e le bestie che vagano per il Vecchio Mondo, e altre sono probabilmente mutazioni adattatesi nel corso di lunghi secoli al clima rigido dell'Isola del Ghiaccio e del Fuoco, a volte con il contributo non trascurabile dei Venti del Caos che spirano forti dalla vicina Desolazione Settentrionale.

Nel seguito di questo capitolo sono elencate tutte le creature più insolite e mostruose che infestano l'Islandia, affinché l'ADG possa contrapporre ai personaggi nel corso delle loro avventure sull'Isola, utilizzando dei mostri che siano coerenti con l'ambientazione.

Come egregiamente spiegato nel *Bestiario del Vecchio Mondo*, spetta all'ADG decidere di quali informazioni i personaggi sono a conoscenza relativamente a uno specifico mostro. Naturalmente gli Islendir avranno maggiori possibilità di sapere i dettagli più comuni sulle creature della loro terra, magari riuscendo in una Prova di Conoscenze Comuni. Ma per gli avventurieri provenienti dall'Impero è davvero difficile reperire informazioni sulle misteriose creature che dimorano su questa lontana Isola del Nord.

Nell'esposizione delle creature, si è scelto di seguire lo stesso ordine presentato nel *Bestiario del Vecchio Mondo*. Per ogni categoria, sono riportati i mostri di quel volume che si ritrovano anche in Islandia, con alcune note esplicative per aiutare l'ADG nelle sue scelte, oltre alle descrizioni di tutte le nuove creature esclusive dell'Isola.

LE FORZE DEL CAOS

Pur non essendo troppo diffuse in Islandia, le Forze del Caos (così come riportate nel *Bestiario del Vecchio Mondo*) sono comunque presenti anche sull'Isola. In particolare, si segnala la presenza di **Cultisti del Caos**, **Predoni del Caos** e **Guerrieri del Caos**, **Uominibestia** e **Mutanti**, seppure in misura molto minore rispetto all'Impero.

Non si ha invece notizia della presenza di Minotauri, Draghi Ogri e Nani del Caos, anche se questi ultimi potrebbero avere stabilito dei piccoli avamposti nelle regioni più isolate. Riguardo ai Demoni del Caos, le voci sono discordanti, anche se appare probabile che durante le tempeste più violente che soffiano dalla Desolazione del Caos, alcune di queste creature possano avere visitato l'Isola per brevi periodi.

Tra le creature del Caos peculiari dell'Islandia, vanno elencate diverse creature che non sono presenti nelle altre parti del Vecchio Mondo, e che sicuramente sono arrivate sull'Isola dalla vicina Desolazione Settentrionale.

Alfr (o Dökkálfar)

Queste creature sono inquietantemente simili agli Elfi, e forse rappresentano una commistione tra la realtà, cioè che si tratti di creature del Caos, e l'immaginario popolare che probabilmente gli ha attribuito caratteristiche dei feroci predoni e schiavisti Druchii.

Sono legati alle quattro forze elementali dell'aria, del fuoco, della terra, dell'acqua e ai fenomeni atmosferici in generale. Nell'aspetto sono simili agli umani, alti e magri ma forti e velocissimi, e hanno le orecchie leggermente a punta. Si dice che siano dotati di una vista acutissima e di un udito molto sensibile. Riescono a camminare senza lasciare tracce, sono immuni alle



malattie e resistono alle temperature estreme, comprese quelle glaciali dell'Isola. Gli Alfr hanno una vita lunghissima, anzi sono praticamente immortali, e invecchiando la loro bellezza non viene intaccata dal tempo. L'unico modo in cui possono essere uccisi è per causa di morte violenta.

Non bisogna però farsi ingannare dal loro aspetto, perché compiono delle cattiverie indicibili nei confronti degli Islendir, e spesso ne rapiscono i bambini ancora in fasce per poi abbandonarli a morire sui ghiacciai.

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
48%	24%	47%	49%	60%	53%	34%	65%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	4	4	5	0	0	0

Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Conoscenze Comuni (Alfr), Intimidire, Muoversi Silenziosamente +20%, Nascondersi +20%, Orientarsi, Parlare Lingua (Alfr), Percepire +10%, Pettegolezzo, Schivare +10%, Seguire Tracce, Sopravvivenza.

Talenti: Ambidestro, Colpo Sicuro, Contorsionista, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Fuga!, Mira Eccellente, Resistenza alla Magia, Ricarica Rapida, Selvaggio, Sensi Acuti, Senso dell'Orientamento, Visione Notturna.

Regole Speciali:

Resistenza: Gli Alfr sono immuni alle malattie e agli effetti delle temperature estreme.

Immortalità: Non invecchiano (o lo fanno molto lentamente), tanto da essere praticamente immortali.

Armatura: Nessuna.

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0.

Armi: Solitamente sono armati con lance, archi, pugnali e spade.

Margine di Massacro: Difficile.

Demoni del Caos

Sono identici a quelli descritti nel *Bestiario del Vecchio Mondo*, ma assumono l'aspetto delle creature tipiche dell'Islandia, contorte dalle forze del Caos.

Alcuni esempi sono pesci giganteschi che escono dai fiumi per divorare i pescatori, uccelli con ali di fuoco, cavalli, orsi e lupi con occhi di brace e pelle di corteccia fumante, e via discorrendo.

Svart Berserkir

Probabilmente si tratta "solamente" di Mutanti del Caos, che gli Islendir identificano come berserkir, visto che esistono tre differenti tipi di queste creature che ricorrono costantemente - **Björneheddin** o uomini orso, **Hreinnheddin** o uomini renna, e **Ulfheddin** o uomini lupo.

Queste creature hanno le stesse caratteristiche dei Mutanti del Caos, con mutazioni che ricordano le caratteristiche dell'animale da cui prendono il nome. Secondo le leggende popolari, che non trovano però conferma nella realtà, queste creature mostruose possono trasformarsi nell'animale che li contraddistingue, cosa che avviene specialmente al culmine delle battaglie.

LE RAZZE PELLEVERDE

In questa categoria ricadono le controparti settentrionali di Orchi e Troll. Tutte queste creature sono peculiari dell'Islandia e non si trovano in nessuna altra parte del Vecchio Mondo, con l'eccezione della Norsca, dove sono comunque molto rari.

Le altre razze pelleverde non sono invece presenti in Islandia, anche se piccoli contingenti di queste creature potrebbero essere sbarcate chissà quando sull'Isola e quindi l'ADG può utilizzarle per opporle ai suoi giocatori.

Skitguur (Orchi)

Chiamati anche Orchi Blu (dal colore della pelle), Orchi dei Ghiacci o Orchi delle Nevi,



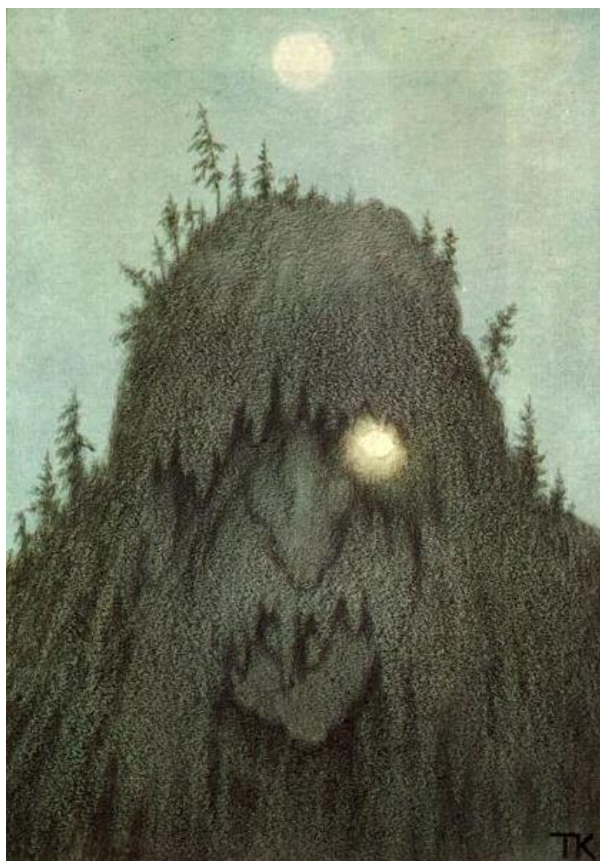
questi esseri sono la controparte islandica degli Orchi Selvaggi, con cui condividono le caratteristiche e le statistiche di gioco. (Per l'immagine di uno Skitguur, si veda l'illustrazione a pagina 3.)

Troll

Esistono quattro razze principali di Troll in Islandia.

La più comune è quella dei **Troll di Roccia**, che hanno le stesse caratteristiche dei Troll di Pietra del Vecchio Mondo, ma si trasformano in pietra se vengono colpiti dalla luce diretta del sole, salvo ritrasformarsi nuovamente in creature viventi al calar del sole.

Ci sono poi i **Troll delle Foreste**, che vivono nelle aree in cui sono presenti boschi di betulle nane. Le loro statistiche sono identiche a quelle dei Troll Comuni del Vecchio Mondo, e la loro pelle è simile alla corteccia degli alberi.



Un mostruoso Troll delle Foreste

Numerosi quasi quanto i Troll di Roccia sono anche i **Troll di Fiume**, identici a quelli che infestano l'Impero.



Un Troll di Fiume emerge dalle acque gelide della sua dimora

Si segnalano infine strani **Troll a Due Teste**, sicuramente si tratta di creature mutate dall'influsso del Caos. Hanno le stesse caratteristiche dei Troll del Caos ma, oltre alle mutazioni da determinare casualmente, hanno invariabilmente due teste (cosa che non ne altera in alcun modo le statistiche di gioco).

I FIGLI DEL RATTO CORNUTO

Al momento, non si ha notizia della presenza degli Skaven in Islandia. Nessun avvistamento, nessuna leggenda che li nomini nemmeno nel più oscuro dei modi, insomma sembra proprio che i viscidi Uominiratto non abbiano contaminato il suolo ghiacciato dell'Isola con le loro zampe mutate dal Caos.

Comunque, visto che è risaputo che le oscure gallerie degli Skaven si estendono praticamente ovunque nelle viscere del Vecchio Mondo - Islandia compresa - l'ADG potrebbe decidere di includere l'Isola nelle mire degli Uominiratto e opporli così ai personaggi che stanno esplorando questa remota terra settentrionale.



BRIGANTI E BESTIE

Vista l'eterogeneità delle creature che ricadono in questa categoria, nel seguito l'ADG troverà un elenco di quelle presenti nel *Bestiario del Vecchio Mondo* con le note relative alla loro presenza in Islandia. Sono poi descritte alcune bestie peculiari dell'Isola.

Mostro	Presenza in Islandia
Arpie	Segnalata la loro presenza nelle aree montuose e desolate, ma sempre al di sotto della quota delle nevi perenni. Sono comunque in numero esiguo.
Corsari Druchii	Compiono razzie sulle coste, ma raramente si avventurano nell'interno e non si conoscono insediamenti o roccaforti permanenti.
Creature Mannare	Spesso confuse con gli Svart Berserkir , non sono in realtà presenti sull'Isola.
Draghi	Pur menzionati nelle leggende, non si conoscono Draghi ancora in vita in Islandia.
Giganti	Vedere più avanti la sezione dedicata agli Jötnar .
Grandi Aquile	Sono presenti alcune colonie sulle montagne più alte.
Grifoni	Numerosi esemplari vivono tra le montagne d'Islandia.
Idre	Rari avvistamenti sulle montagne.
Ippogrifi	Presenti sulle montagne, anche se in numero piuttosto scarso.
Lupi Giganti	Sono conosciuti come Ulfur .
Lupi Zombi	Non presenti.
Malabestie	Chiamate anche Demoni di Fango , dimorano nelle zone acquitrinose.
Manticore	Rari avvistamenti sulle montagne.

Mostro	Presenza in Islandia
Ogri	Oltre a qualche mercenario arrivato fin sulle gelide sponde d'Islandia, non ci sono Ogri sull'Isola.
Pegasi	Assenti del tutto.
Ragni Giganti	Alcuni di questi mostri dimorano nelle foreste alle quote più basse.
Viverne	Infestano gran parte dell'Isola e sono spesso confuse dagli abitanti con draghi di ridotte dimensioni.

Jötnar (Giganti)

Gli Jötnar (Jötunn, al singolare) sono di gran lunga le creature mostruose più diffuse in Islandia, e tra le più temute e ricorrenti nel folklore locale. Ne esistono quattro varianti principali.

I **Klökk** sono i Giganti di Roccia, i più alti e massicci dell'intera specie. Sono così possenti da essere più grandi di quelli che infestano il Vecchio Mondo (l'altezza media è di circa 7 metri), ma sono altrettanto stupidi dei loro "cugini" del continente. Vivono nelle zone montagnose o nelle paludi, in grosse caverne sotterranee in cui si rifugiano per nascondersi dal freddo intenso, e comunque non dimorano al di sopra del limite delle nevi perenni, non avendo particolari protezioni contro il rigidissimo clima islandico. Quando un Islendir parla genericamente di Jötunn, sicuramente si sta riferendo a un Gigante di Roccia, visto che questi mostri sono quelli che hanno più "contatti" con la popolazione.

- Statistiche -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	25%	79%	69%	18%	14%	24%	14%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	56	7	6	6	0	0	0

Le altre statistiche sono identiche a quelle dei Giganti dell'Impero.



L'imponente mole di un Klöpp, un Gigante di Roccia tipico dell'Islandia

I Nifl sono i Giganti di Ghiaccio, i più diffusi in Islandia al pari di quelli di Roccia. Dimorano soltanto sui picchi incappucciati di nevi eterne e molto raramente scendono nelle zone abitate, anche se sono soliti assalire i viandanti e le carovane di mercanti che si avventurano sui passi montani. La loro pelle è molto pallida, con sfumature tendenti al celeste, e portano invariabilmente lunghe barbe, folti baffi e selvagge capigliature candide come la neve.

- Statistiche -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	35%	69%	59%	18%	14%	24%	14%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	48	6	5	6	0	0	0

Le altre statistiche sono identiche a quelle dei Giganti dell'Impero, a cui vanno aggiunte le seguenti **Regole Speciali**:

Immunità al Freddo: I Nifl sono immuni al gelo e al freddo di qualsiasi origine, anche magica, e sono pertanto immuni agli attacchi basati su questa fonte.

I **Hrímthursar** sono i Giganti delle Brine, creature semi-leggendarie che si dice discendano dagli dèi stessi. Sicuramente si tratta soltanto di superstizione, legata al fatto che i Giganti delle Brine sono i più potenti tra tutti gli Jötnar. Si tratta di creature alte in media sei metri, con la pelle azzurro chiaro, tendente al bianco. Sono più intelligenti e meno dediti al bere degli altri Giganti, e questo gli consente senza dubbio di ottenere un significativo vantaggio in battaglia. Queste creature sono meno numerose dei loro "cugini" di Roccia o di Ghiaccio, ma possono vivere in qualunque ambiente climatico e quindi hanno frequenti rapporti con tutti gli altri della loro specie e persino con gli Islendir. Molto spesso i viaggiatori tendono a confonderli con i Nifl, anche se a un occhio esperto la differenza tra le due razze è lampante.

- Statistiche -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43%	35%	69%	69%	18%	34%	34%	24%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	48	6	6	6	0	0	0

Le altre statistiche sono identiche a quelle dei Giganti dell'Impero, a cui vanno aggiunte le seguenti **Regole Speciali**:

Caracollante: I Hrímthursar non sono soggetti a questa regola.

Immunità al Freddo: I Hrímthursar sono immuni al gelo e al freddo di qualsiasi origine, anche magica, e sono pertanto immuni agli attacchi basati su questa fonte.

I **Múspell** sono i Giganti di Fuoco, di gran lunga i meno numerosi dell'Isola e i meno



inclinati ai rapporti con le altre creature, visto che vivono nei pressi delle bocche dei numerosi vulcani attivi che costellano le catene montuose. Si tratta di creature molto simili ai Giganti di Ghiaccio, ma con la pelle di un acceso color scarlatto, mentre le lunghe barbe, i folti baffi e le selvagge capigliature sono fulve.

- Statistiche -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	35%	74%	59%	18%	14%	24%	14%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	50	7	5	6	0	0	0

Le altre statistiche sono identiche a quelle dei Giganti dell'Impero, a cui vanno aggiunte le seguenti **Regole Speciali**:

Immunità al Caldo: I Múspell sono immuni al fuoco e al calore di qualsiasi origine, anche magica, e sono pertanto immuni agli attacchi basati su questa fonte.

Kraken

Il Kraken è un mostro marino dalle dimensioni gigantesche, simile a un'enorme piovra, con tentacoli abbastanza lunghi da avvolgere un'intera nave, che può raggiungere dimensioni tali da essere scambiato per un'isola, quando emerge in superficie. La sua presenza è temuta da marinai e pescatori, perché significa morte certa. Il Kraken è ghiotto di carne e non esita a divorare pesci e uomini. Il suo arrivo è annunciato da spruzzi d'acqua provenienti dalle sue narici, mentre i suoi spostamenti provocano forti correnti e violente onde capaci di inghiottire una nave anche senza che il mostro ricorra ai suoi tentacoli.

- Statistiche -							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
55%	0%	65%	65%	27%	12%	18%	11%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
8	55	6	6	8	0	0	0

Abilità: Intimidire +20%, Nuotare +20%, Orientarsi, Pedinare +10%, Percepire.

Talenti: Armi Naturali (Tentacoli), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Colpo Inarrestabile, Contorsionista, Mente Equilibrata, Resistenza al Veleno, Scaglie (3), Sensi Acuti, Terrificante, Visione Notturna, Volontà di Ferro.

Regole Speciali:

Attacchi Possenti: I tentacoli del Kraken sono talmente potenti da avere la qualità da Impatto.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 3, Torso 3, Tentacoli 3 (i Tentacoli equivalgono a Braccia e Gambe).

Armi: Tentacoli.

Margine di Massacro: Impossibile.

Ondine

Si tratta di misteriose creature con la parte superiore del corpo di bellissime donne e quella inferiore di pesce, che abitano i fiumi e che attirano le barche sugli scogli o gli uomini nell'acqua, per farli annegare. Sono generalmente considerate esseri maligni, ma in taluni casi si dice che si siano dimostrate amichevoli e abbiano aiutato marinai e pescatori in difficoltà.





La loro tattica preferita consiste nel sedere su una roccia lungo i corsi d'acqua, distraendo i pescatori con il canto, facendo sì che non si accorgano dei pericoli della corrente e del fiume.

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
11%	0%	42%	44%	47%	44%	40%	72%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	4	4	4	0	0	0

Abilità: Affascinare +20%, Ciarlare +10%, Esibirsi (Cantante) +20%, Nuotare +20%, Parlare Lingua (Islenskur), Pettegolezzo.

Talenti: Cortese, Fuga!, Galateo.

Regole Speciali:

Canto Affascinante: Tutti coloro che odono il canto di un'Ondina devono effettuare con successo una Prova Molto Difficile di Volontà per evitare di essere affascinati dalla voce della creatura. In caso di successo, non subiscono alcun effetto deleterio, mentre in caso di fallimento hanno il solo desiderio di raggiungere al più presto l'Ondina e rimanere assieme a lei. Per far ciò non si cureranno della propria sicurezza, né di quella dei compagni che tentano di impedirgli di raggiungere l'oggetto del desiderio, non esitando a sfoderare le armi per levarseli di torno, né a gettarsi nelle acque gelide e andare incontro a una morte certa nell'abbraccio degli abissi. Una creatura affascinata ha diritto a tentare una nuova Prova Molto Difficile di Volontà all'inizio di ogni nuovo Round di Combattimento, per liberarsi dall'influsso dell'Ondina. Non appena il canto cessa, la malia ha fine.

Armatura: Nessuna.

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0.

Armi: Nessuna (preferiscono la fuga al combattimento diretto, anche se sono in superiorità numerica rispetto all'avversario, e si arrendono se vengono catturate).

Margine di Massacro: Normale.

I MORTI IRREQUIETI

Le leggende dei Nonmorti, che ritornano dalla tomba per camminare di nuovo tra i viventi, sono diffuse anche in Islandia, così come nel resto del Vecchio Mondo.

I Nonmorti più comuni sono gli **Scheletri**, gli **Zombi**, gli **Spiriti** e le **Ombre**. I **Ghoul** e le **Banshee** sono altresì presenti, anche se le loro manifestazioni sono molto rare (con statistiche identiche al normale).

Si ha persino notizia di alcune **Mummie**, non i cadaveri mummificati e ricoperti di bende e ori che si trovano nelle tombe di Nehekhara, ma corpi seppelliti nella terra gelida e conservati dal ghiaccio. La loro pelle è annerita e simile al cuoio, le orbite vuote si spalancano grottescamente, mentre i resti capelli e dei denti le identificano come la grottesca parodia degli uomini che erano un tempo.



Una terrificante Mummia risorta dalla sua tomba ghiacciata in Islandia

Infine, non si ha notizia di Vampiri (e Pipistrelli Vampiri), nemmeno nelle più oscure leggende islandiche.



Einherjar

Gli Einherjar (Einheri, al singolare) sono gli spiriti dei guerrieri morti combattendo valorosamente in battaglia e rappresentano la controparte islandica degli Spettri.

Si tratta di creature attive esclusivamente di notte, quando ritornano per inscenare nuovamente una delle tante battaglie a cui hanno partecipato in vita. Quando però incontrano degli esseri viventi, li assalgono con tutta la loro furia, identificandoli come i nemici che stanno combattendo da un'eternità.

Questi Nonmorti sono eterei e mantengono l'aspetto che avevano al momento della morte in battaglia, offrendo spesso la visione di orrende mutilazioni e ferite che grondano sangue incorporeo.

Alle prime luci dell'alba, o quando vengono "uccisi" in battaglia, gli Einherjar si dissolvono nel nulla e ritornano nei luoghi misteriosi in cui i loro spiriti inquieti dimoreranno fino al prossimo calare delle tenebre.

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50%	45%	50%	50%	30%	20%	35%	20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	5	5	4	0	0	0

Abilità: Parlare Lingua (Islenskur), Percepire.

Talenti: Colpo Sicuro, Etereo, Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna.

Regole Speciali:

Arma Spettrale: Gli Einherjar brandiscono armi tanto antiche quanto letali, infuse del potere della Morte senza Riposo. Nelle loro mani, tali strumenti di morte contano come armi magiche e infliggono un Danno BF+2.

Come se non bastasse, quando un Einheri causa un Colpo Critico, può fare due tiri per determinarne la gravità e scegliere il risultato più letale. Le loro armi si dissolvono alla "morte" del proprietario o all'apparire dell'aurora.

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Maglia).

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Torso 3, Gambe 3.

Armi: Arma Spettrale e Scudo.

Margine di Massacro: Difficile (Impossibile senza armi magiche e incantesimi).

CAVALCATURE E ANIMALI

In questa sezione sono riportate le statistiche di alcune delle cavalcature e degli animali caratteristici dell'Islandia.

Animale	Descrizione	Statistiche*
Aeir	Pecora da lana	Selvaggina (piccola)
Hrafn	Corvo imperiale	Corvo
Lupo	Taglia normale	Lupo
Refur	Volpe bianca	Selvaggina (piccola)
Renna	Grosso erbivoro	Selvaggina (grande)
Svarturönd	Anatra nera	Selvaggina (piccola)
Töltar	Cavallo tipico dell'Islandia	Palafreni (ma con Fe 18)

*: Per le statistiche dell'animale, fare riferimento alla sezione "Animali Comuni" del capitolo "Il Bestiario" del manuale base di WFRP o alle Appendici del *Bestiario del Vecchio Mondo*.



- APPENDICE A: EFFETTI DEL FREDDO -

Questa sezione descrive gli effetti potenzialmente devastanti che potrebbe avere sui personaggi uno dei più grandi “nemici” che incontreranno in Islandia: il freddo.

Si consiglia all'ADG di leggere questa sezione e decidere con quanta severità applicarla, trovando il giusto equilibrio che consenta una conduzione scorrevole del gioco pur senza trascurare l'importanza delle condizioni climatiche e il loro impatto sulle avventure in un ambiente così ostile e peculiare.

Vestiario

Il gelo estremo e le temperature glaciali che caratterizzano l'Isola sono infatti uno dei principali ostacoli alla sua completa colonizzazione e, a meno che i personaggi non siano adeguatamente equipaggiati e protetti da vestiti appropriati, andranno incontro a una morte orribile a causa delle condizioni climatiche, ancor prima che per l'ostilità dei mostri.

Pertanto, tutti coloro che desiderano sopravvivere ai rigori del clima durante le avventure in Islandia dovranno munirsi di equipaggiamento speciale, in particolar modo di vestiario adatto alle temperature dell'Isola. Procurarsi tali abiti, spesso in lana pesante o realizzati con le pellicce degli animali locali, è alquanto semplice in qualunque centro abitato, per un costo non superiore a quello indicato nel manuale base di WFRP o in *Armi e Armature*.

Effetti del freddo

La **Tabella 1-1: Tempo Atmosferico** riporta le temperature che i personaggi possono incontrare, a seconda della stagione in cui si svolge l'avventura. Qualora lo ritenga opportuno, può rettificare tali valori a seconda dell'ambiente climatico in cui si trovano i personaggi, applicando i seguenti modificatori della tabella qui a fianco.

Modificatori alla Temperatura

Ambiente Climatico	Modificatore alla Temperatura
Aree palustri (a volte bonificate) e foreste di betulle nane	Nessun Modificatore
Aree collinari (deserti di pietre, arbusti e felci)	-1d10/2 °C
Aree montagnose (tundra di muschi, licheni e felci)	-1d10 °C
Aree di alta montagna (roccia nuda, nessuna vegetazione)	-2d10 °C
Ghiacciai	-4d10 °C
Vulcani	Speciale

Nota: la temperatura in prossimità dei vulcani attivi aumenta sensibilmente, ma solamente sui bordi dei crateri. Per il resto, si consideri il vulcano come appartenente all'ambiente climatico in cui è situato.

Una volta determinata la temperatura, occorre vedere come il personaggio riuscirà a sopportarne i rigori, anche in base al suo punteggio di Resistenza e ai vestiti che indossa.

Spetta all'ADG stabilire la frequenza dei controlli necessari. Personalmente, suggerisco di effettuarne soltanto uno al giorno.

Il giocatore deve effettuare una Prova di Resistenza con una Difficoltà variabile a seconda della temperatura e dell'abbigliamento che indossa. Se la Prova ha successo, per quel giorno il personaggio non subisce effetti deleteri dal freddo, mentre se fallisce dovrà subire le conseguenze dell'insuccesso, visto che il suo fisico sarà stremato dalle condizioni climatiche estreme.



TABELLA A-1: EFFETTI DEL FREDDO

Temperatura	Difficoltà della Prova		Effetti	
	Protetto	Non Protetto	Protetto	Non Protetto
0 °C o superiore	–	–	–	–
–1 °C / –10 °C	–	Molto Facile	–	Congelamento (1)
–11 °C / –20 °C	Molto Facile	Facile	Congelamento (1)	Congelamento (2)
–21 °C / –25 °C	Facile	Abituale	Congelamento (2)	Ipotermia (1)
–26 °C / –30 °C	Abituale	Normale	Ipotermia (1)	Congelamento (3)
–31 °C / –40 °C	Normale	Impegnativa	Congelamento (3)	Ipotermia (2)
–41 °C / –45 °C	Impegnativa	Difficile	Ipotermia (2)	Congelamento (4)
–46 °C / –50 °C	Difficile	Molto Difficile	Congelamento (4)	Ipotermia (3)
–51 °C o inferiore	Molto Difficile	Fallimento	Ipotermia (3)	Morte

Note: un “–” che non è necessaria alcuna Prova per resistere al freddo, mentre la dicitura “Fallimento” significa che la Prova fallisce automaticamente.

Un personaggio si considera “Protetto” se indossa vestiti adeguati o rimane ragionevolmente vicino a una fonte di calore appropriata, mentre è “Non Protetto” in tutti gli altri casi.

Il fallimento della Prova può avere due diversi effetti: Congelamento e Ipotermia.

Congelamento

Il Congelamento consiste nella lesione, a vario grado, di un tessuto dell'estremità di un arto, provocata dal freddo. Può colpire il naso, le orecchie, le mani e i piedi. Il numero di zone colpite è indicato tra parentesi nella **Tabella A-1: Effetti del Freddo**, se occorre la zona del corpo colpita va determinata casualmente lanciando un dado sulla tabella che segue:

Idio	Zona colpita
1	Mani
2	Mani
3	Mani
4	Naso
5	Naso
6	Orecchie
7	Orecchie
8	Piedi
9	Piedi
10	Piedi

Una zona non può venire colpita più di una volta come conseguenza di una Prova fallita. L'ADG e il giocatore devono tenere accuratamente nota delle zone colpite da Congelamento e dal numero di volte che ciò accade, perché ci sono delle penalità temporanee che potrebbero sfociare anche in menomazioni permanenti, se il personaggio non viene curato in tempo.

Zona	Numero	Effetti
Mani	1	–10% AC, AB e Ag
	2	–20% AC, AB e Ag
	3	–30% AC, AB e Ag
	4	Cancrena
Naso	1	Nessun Effetto
	2	–10% Sim
	3	Cancrena
Orecchie	1	Nessun Effetto
	2	–10% Sim
	3	Cancrena
Piedi	1	Dimezza Movimento
	2	Cancrena

Tutti gli effetti, tranne la “Cancrena”, sono temporanei e i punti perduti sono riguadagnati al ritmo di 10% per giorno una volta che le condizioni di freddo estremo cessano e il personaggio può riposarsi e venire curato in un ambiente appropriato e riscaldato. Nel caso in cui si arrivi alla



“Cancrena”, l’appendice interessata deve essere amputata al più presto, altrimenti l’infezione si estenderà, causando la morte del personaggio nel giro di 10 giorni (dimezzate questo tempo se la cancrena parte dalle mani o dai piedi).

Gli effetti permanenti della perdita di una mano o di un piede sono descritti a pagina 134 del manuale base di *WFRP*, mentre per quanto riguarda la perdita di orecchie o naso, il personaggio subisce permanentemente una penalità del -20% su tutte le Prove di abilità e caratteristica riguardanti rispettivamente l’udito e l’olfatto.

Ipotermia

L’Ipotermia, cioè l’abbassamento della temperatura corporea al di sotto della media fisiologica, è una delle conseguenze più gravi per il personaggio.

La gravità dell’Ipotermia è indicata tra parentesi nella **Tabella A-1: Effetti del Freddo**.

Un’Ipotermia di grado 1 causa una penalità del -10% a Forza, Resistenza e Agilità, oltre a ridurre il movimento al 75% del normale.

Un’Ipotermia di grado 2 causa una penalità del -25% a Forza, Resistenza e Agilità, una penalità del -10% a Intelligenza e Volontà, oltre a ridurre il movimento al 50% del normale.

Un’Ipotermia di grado 3 causa una penalità del -40% a Forza, Resistenza e Agilità, una penalità del -25% a Intelligenza e Volontà, una penalità del -10% alla Simpatia, oltre a ridurre il movimento al 25% del normale.

Se un personaggio subisce, a seguito di più Prove fallite, diversi effetti di Ipotermia, deve sommare le penalità indicate sopra alle varie Caratteristiche, mentre per il movimento si considera solamente la penalità più grave.

Se in un qualsiasi momento una Caratteristica raggiunge un punteggio di zero o inferiore, il personaggio muore. In caso contrario, i punti perduti sono riguadagnati al ritmo di 10% per giorno una volta che le condizioni di freddo estremo cessano e il personaggio può riposarsi e venire curato in un ambiente appropriato e riscaldato.

Note conclusive

Naturalmente, appare superfluo dire che gli effetti di Congelamento e Ipotermia sono cumulativi e vanno applicati entrambi nel malaugurato caso in cui il personaggio debba subire gli effetti di tutte e due queste menomazioni.



- APPENDICE B: NOMI ISLENDIR -

Per aiutare i giocatori e l'ADG nella scelta di nomi (e cognomi) Islandir, di seguito è

riportato un elenco che ne raccoglie molti, tra cui scegliere o a cui ispirarsi.

Nomi maschili

Ægir	Eyjólfur	Hjálmar	Kristján
Ágúst	Eysteinn	Hjalti	Kristmann
Andrés	Eyvindur	Hjörleifur	Kriti
Ari	Finnbogi	Hjörtur	Láfi
Ármann	Finnur	Höður	Láki
Arngrímur	Freyr	Högni	Lalli
Arni	Friðrik	Hörður	Lárus
Arnkell	Frissi	Höskuldur	Lási
Arnór	Fúsi	Hrólfur	Loftur
Ársæll	Garðar	Indriði	Loki
Ásbjörn	Geir	Ingi	Luðvík
Ásgeir	Geiri	Ingimar	Maggi
Ásgrímur	Geirmundur	Ingimundur	Magnús
Ási	Gerður	Ingjaldur	Mangi
Áskell	Gísli	Ingólfur	Már
Ásmundur	Gissur	Ingvar	Markús
Auðunn	Glúmur	Ísleifur	Marteinn
Baldur	Grímur	Ívar	Matthías
Baldvín	Guðbrandur	Jakob	Mundi
Barði	Guðjón	Jóhann	Narfi
Bárður	Guðmundur	Jóhannes	Niels
Benedikt	Guðni	Jói	Nikulás
Bensi	Gummi	Jóki	Njáll
Bergþór	Gunnlaugur	Jón	Njörður
Bergur	Gústi	Jónas	Nonni
Birgir	Guttormur	Jónatan	Oddur
Bjarni	Haflíði	Jónki	Óðinn
Björn	Hákon	Jónsi	Ögmundur
Bjossi	Hálfðan	Jósef	Ólafur
Böðvar	Hallbjörn	Jósep	Oli
Brandur	Halldór	Júlíus	Olli
Brjánn	Hallgerður	Júlfi	Önundur
Broddi	Hallgrímur	Kalli	Örlygur
Brynjólfur	Hallur	Kári	Ormur
Daði	Hallvarður	Karl	Örn
Doddi	Hámundur	Keli	Oskar
Dóri	Hannes	Ketill	Össur
Egill	Haraldur	Kjartan	Páll
Einar	Haukur	Kobbi	Palli
Eiríkur	Héðinn	Kolbeinn	Pálmi
Erlendur	Helgi	Konráð	Pési
	Hermann	Kristin	Pétur



Ragnar	Þórvarður	Guðrún	Sigga
Rögnvaldur	Þrándur	Gunna	Signý
Runólfur	Tobbi	Gunnhildur	Sigrún
Rútur	Tomás	Gyða	Sigurbjörn
Sæmundur	Torfi	Halla	Sigyn
Sigfús	Tóti	Hallbjörg	Sólla
Siggi	Trausti	Halldóra	Sólveig
Sighvatur	Tryggvi	Hanna	Steinunn
Sigmundur	Tumi	Helga	Stína
Sigríður	Týr	Herdís	Svanhildur
Sigtryggur	Valdi	Hildur	Þóra
Sigurður	Valdimar	Hjördís	Þórbjörg
Sigurjón	Valgerður	Hrafnhildur	Þórdís
Sigvaldi	Valtýr	Iðunn	Þórgerður
Simbi	Vigfús	Inga	Þórhildur
Skarphéðinn	Vilhjálmur	Ingibjörg	Þórunn
Skúli	Villi	Ingigerður	Þuríður
Snorri	Ýmir	Ingiríður	Tóta
Sólvi		Ingunn	Unnur
Stebbi	Nomi femminili	Ingveldur	Vala
Stefán	Aðalbjörg	Jakobína	Valka
Steinar	Agnes	Jóa	Veiga
Steindór	Anna	Jóka	Vigdís
Steingrímur	Arndís	Jórunn	
Steini	Ása	Kata	Cognomi
Sturla	Ásdís	Kolfinna	Aðalbjargar
Sveinbjörn	Áslaug	Kristbjörg	Ægis
Sveinn	Ásta	Kristjana	Agnesar
Sverrir	Ástríður	Kristrún	Ágústs
Teitur	Auður	Lára	Andrésar
Þór	Bagga	Laufey	Ara
Þórarinn	Bína	Lauga	Ármanns
Þórbergur	Björg	Lína	Arna
Þórbjörn	Bogga	Lóa	Arnar
Þórður	Borghildur	Magga	Arndísar
Þórfinnur	Bryndís	Manga	Arngríms
Þórgeir	Brynhildur	Nanna	Arnkels
Þórgils	Dóra	Oddný	Arnórs
Þórgrímur	Finna	Ólöf	Ársæls
Þórháallur	Freyja	Pála	Ása
Þórir	Frigg	Pálína	Ásbjörns
Þórkell	Gerða	Ragna	Ásdísar
Þórlákur	Gróa	Ragnheiður	Ásgeirs
Þórleifur	Guðbjörg	Ragnhildur	Ásgríms
Þórmóður	Gudda	Rannveig	Áskels
Þóroddur	Guðfinna	Rósa	Áslaugar
Þórólfur	Guðlaug	Rúna	Ásmundar
Þórsteinn	Guðný	Sæunn	Ástríðar
Þórvaldur	Guðríður	Salka	Ástu



Ásu	Geirmundar	Hildar	Kela
Auðar	Geirs	Hjálmars	Ketils
Auðuns	Gerðar	Hjalta	Kjartans
Baldurs	Gerðu	Hjartar	Kobba
Baldvins	Gísla	Hjördísar	Kolbeins
Barða	Gissurs	Hjörleifs	Kolfinnu
Bárðar	Glúms	Högna	Konráðs
Benedikts	Gríms	Höllu	Kötu
Bensa	Gróu	Hönnu	Kristbjargar
Bergs	Guðbjargar	Höskulds	Kristins
Bergþórs	Guðbrands	Hrafnhildar	Kristjáns
Bínu	Guddu	Hrólf	Kristjönu
Birgis	Guðfinnu	Iðunnar	Kristmanns
Bjargar	Guðjóns	Indriða	Kristrúnar
Bjarna	Guðlaugar	Inga	Krita
Björns	Guðmundar	Ingibjargar	Láfa
Bjössu	Guðna	Ingigerðar	Láka
Böðvars	Guðnýjar	Ingimars	Lalla
Boggu	Guðríðar	Ingimundar	Láru
Böggu	Guðrúnar	Ingiríðar	Lárusar
Borghildar	Gumma	Ingjalds	Lása
Brands	Gunnhildar	Ingólfs	Laufeyjar
Brjáns	Gunnlaugs	Ingu	Laugu
Brodda	Gunnu	Ingunnar	Línu
Bryndísar	Gústa	Ingvars	Lofts
Brynhildar	Guttorms	Ingveldar	Loka
Brynjólfs	Gyðu	Ísleifs	Lóu
Daða	Haðar	Ívars	Luðvíks
Dodda	Haflíða	Jakobínu	Magga
Dóra	Hákonar	Jakobs	Magnúsar
Dóru	Hálfdans	Jóa	Manga
Egils	Hallbjargar	Jóhannesar	Markúsar
Einars	Hallbjörns	Jóhanns	Márs
Eiríks	Halldórs	Jóka	Marteins
Erlends	Halldóru	Jóku	Matthíasar
Eyjólfs	Hallgerðar	Jónasar	Möggu
Eysteins	Hallgríms	Jónatans	Möngu
Eyvinds	Halls	Jónka	Munda
Finnboga	Hallvarðs	Jóns	Narfa
Finns	Hámundar	Jónsa	Nielsar
Finnu	Hannesar	Jórunnar	Nikulásar
Freyju	Haralds	Jósefs	Njáls
Freys	Harðar	Jóseps	Njarðar
Friðriks	Hauks	Jóu	Nonna
Friggjar	Héðins	Júlíusar	Nönnu
Frissa	Helga	Júlla	Oddnýjar
Fúsa	Helgu	Kalla	Odds
Gardars	Herdísar	Kára	Óðins
Geira	Hermanns	Karls	Ögmundar



Ola	Sigfúss	Stínu	Þóru
Ólafar	Sigga	Sturlu	Þórunnar
Ólafs	Siggu	Svanhildar	Þórvalds
Olla	Sighvats	Sveinbjörns	Þórvarðs
Önnu	Sigmundar	Sveins	Þrándar
Önundar	Signýjar	Sverris	Þuríðar
Örlygs	Sigríðar	Teits	Tobba
Orms	Sigrúnar	Þórarins	Tomásar
Oskars	Sigtryggs	Þórbergs	Torfa
Össar	Sigurbjörns	Þórbjargar	Tóta
Pálínu	Sigurðar	Þórbjörns	Tótu
Palla	Sigurjóns	Þórðar	Trausta
Pálma	Sigvalda	Þórdísar	Tryggva
Páls	Sigynjar	Þórfinns	Tuma
Pálu	Simba	Þorgeirs	Týs
Pésa	Skarphéðins	Þórgerðar	Unnar
Péturs	Skúla	Þörgils	Valda
Ragnars	Snorra	Þórgríms	Valdimars
Ragnheiðar	Sölku	Þórhálls	Valgerðar
Ragnhildar	Sóllu	Þórhildar	Valtýs
Rannveigar	Sólveigar	Þóris	Veigu
Rögnu	Sólvu	Þórkels	Vigdísar
Rögnvalds	Stebba	Þórláks	Vigfúss
Rósu	Stefáns	Þórleifs	Vilhjálmss
Runólfs	Steina	Þórmóðs	Villa
Rúnu	Steinars	Þórodds	Völku
Rúts	Steindórs	Þórólfs	Völu
Sæmundar	Steingríms	Þórs	Ýmis
Sæunnar	Steinunnar	Þórsteins	

Note sulla pronuncia

Alcune lettere sono alquanto differenti da quelle che siamo abituati a vedere e usare normalmente, e non sono presenti nemmeno nell'alfabeto Reikspiel.

Di seguito è riportata una semplice guida su come pronunciare questi caratteri particolari, che metteranno a dura prova le corde vocali degli avventurieri (e dell'ADG).

(Nome) Lettera Pronuncia

	Á á	au
	É é	je
	Í í	ie
	Ó ó	ou
	Ö ö	oo
	Ú ú	iu
	Ý ý	ii
Aesc	Æ æ	ai
Edd	Ð ð	dh
Thurs	Þ þ	th

- APPENDICE C: DIZIONARIO GEOGRAFICO -

In questa appendice sono riportati i dati relativi ai principali insediamenti che si trovano in Islandia, per permettere all'ADG e ai giocatori di orientarsi meglio nell'esplorazione dell'Isola.

Ovviamente non sono indicati i villaggi più piccoli e i borghi minori, che possono essere collocati a piacimento dell'ADG, sempre ricordando (come si evince anche dalla cartina in questa pagina) che gli insediamenti si trovano nelle zone costiere e quasi mai tra le montagne, specie in mezzo a quelle più alte e inospitali.

Nomenclatura

Ogni insediamento è descritto secondo una classificazione universale, che segue alcuni parametri universali, così suddivisi:

- **Insediamento:** indica il nome della città;
- **Dimensione:** C = Città (oltre 10.000 abitanti), B = Borgo (da 1.000 a 10.000 abitanti), PB = Piccolo Borgo (da 10 a 1.000 abitanti), V = Villaggio (fino a 100 abitanti);
- **Popolazione:** numero esatto di abitanti;
- **Governante:** il nome del borgomastro;
- **Ricchezza:** indice compreso tra 1 (Povero) e 5 (Molto Ricco).
- **Risorse:** principali fonti di sostentamento;
- **Guarnigione:** il codice prima della barra indica il numero di soldati in servizio permanente e la qualità generale del presidio (a = Eccellente, b = Normale, c = Scadente), il numero dopo la barra indica la milizia radunabile alla bisogna;
- **Note:** altre informazioni utili.

Mappa degli insediamenti in Islandia





TABELLA C-1: DIZIONARIO GEOGRAFICO DELL'ISLANDIA

Insediamiento	Dim.	Pop.	Governante	Ric.	Risorse	Guarnigione	Note
Akuryr	B	3.500	Bjorn Finnarsson	3	Agricoltura, Commercio, Pesca	50a / 250c	Porto gelato in pieno inverno
Bogarnees	B	4.550	Hakon Glendingen	3	Agricoltura, Commercio, Pesca	175a / 200 c	Patate giganti d'Islandia
Bolungarviik	PB	120	Bergþór Þorgeirs	1	Sussistenza	- / 25c	
Dalviik	V	79	Fa capo a Olafjordur	1	Legname	- / 15c	Centro di boscaioli
Egil	B	2.000	Anders Arnorsson	3	Agricoltura, Commercio, Pesca	25a / 70c	
Eskirt	V	95	Hallbjörn Unnar	2	Miniere	15b / 10c	Miniere di carbone e ferro
Grindaviik	PB	250	Baldvín Odds	2	Agricoltura, Allevamento	50b / 75c	
Grunelarfjordur	PB	205	Þór Grunelar	2	Agricoltura, Pesca	15b / 35c	Casata dei Grunelar
Huusaviik	V	35	Hansenaar Brynhildar	1	Sussistenza	- / 5c	Zona di caccia delle Svarturönd
Ísafjörd	B	1.750	Jón Vejter	3	Agricoltura, Commercio, Pesca	20b / 250c	Produzione di whisky "Brennivín"
Keflaviik	B	1.400	Hallgerður Böðvars	3	Commercio, Pesca	120a / 200c	Importante porto
Krókur	B	2.850	Gústi Eiríks	2	Agricoltura, Commercio	50b / 170c	
Maanlaugar	V	45	Ísleifur Steina	1	Sussistenza	- / 5c	Insediamiento Nanico nei dintorni
Njardviik	PB	700	Jónatan Guðfinnu	2	Miniere, Pesca	50b / 200b	Miniere di carbone
Olafjordur	PB	350	Þórður Stínu	2	Agricoltura, Legname	10b / 30c	
Rejkyaviik	C	18.861	Sigurdur Snária	4	Agricoltura, Allevamento, Commercio, Legname, Pesca	250a / 2.500c	Città e porto principale
Scidysfjordur	V	90	Maggi Prándar	1	Allevamento, Agricoltura, Pesca	5b / 10c	



Insediamiento	Dim.	Pop.	Governante	Ric.	Risorse	Guarnigione	Note
Sélföss	B	8.800	Einar Ingstadt	4	Agricoltura, Commercio, Legname	60a / 300c	Seconda città d'Islandia
Siglufjordur	V	93	Prándur Ketils	1	Sussistenza	- / 20c	
Stikkishoimur	PB	200	Rögnvaldur Geira	3	Miniere, Pesca	50b / 75c	Miniere di ferro
Vijk	PB	370	Keli Bjösssa	2	Allevamento, Commercio, Pesca	20b / 50c	Grandi allevamenti di Aeir

Statistiche dei membri delle guarnigioni Presidio di qualità a

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
58%	44%	40%	41%	37%	27%	42%	28%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	4	4	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Comuni (Islandia), Giocare d'Azzardo, Guarire, Guidare, Intimidire, Parlare Lingua (Islenskur), Percepire, Pettegolezzo, Schivare +10%.

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Estrazione Rapida, Robusto, Sangue Freddo, Sopravvivenza.

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Maglia).

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Torso 3, Gambe 3.

Armi: Alabarda, Arco, Arma a Una Mano (Spada), Pugnale.

Presidio di qualità b

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
48%	44%	35%	41%	37%	27%	37%	28%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	13	3	4	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Comuni (Islandia), Giocare d'Azzardo, Guarire, Guidare,

Intimidire, Parlare Lingua (Islenskur), Percepire, Pettegolezzo, Schivare.

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Estrazione Rapida, Robusto, Sangue Freddo, Sopravvivenza.

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Maglia).

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Torso 3, Gambe 3.

Armi: Arco, Arma a Una Mano (Spada), Lancia, Pugnale.

Presidio di qualità c (si tratta di milizia reclutata alla bisogna tra gli uomini validi)

- Statistiche -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
32%	27%	41%	31%	30%	28%	30%	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	3	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Conoscenze Comuni (Islandia), Giocare d'Azzardo, Guidare, Mestiere (a scelta dell'ADG), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Parlare Lingua (Islenskur), Pettegolezzo, Remare.

Talenti: Fuga!, Molto Forte, Sopravvivenza, altri due qualsiasi a scelta dell'ADG.

Armatura: Nessuna.

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0.

Armi: Una a scelta dell'ADG tra Bastone o Lancia, più Accetta e Pugnale.



TABELLA C-2: STEMMI DELLE CONTEE D'ISLANDIA



Askja



Eisland



Eystra



Firdjy



Nordur



Rejkyaviik



Veist



- INDICE DEI CONTENUTI -

Gli Autori	2	Miti e tradizioni	26
GHIACCIO CREMISI	3	Calendario	28
INTRODUZIONE	7	CAPITOLO V: RELIGIONE	29
CAPITOLO I: GEOGRAFIA	8	Religiosità	29
Posizione	8	DEI DELL'ISLANDIA	29
Morfologia	8	Alfodhr	30
Clima	10	Alhel	31
<i>Tabella 1-1: Tempo Atmosferico</i>	<i>11</i>	Forsetnir	32
Flora	12	Frijja	33
Fauna	13	Jodr	34
CAPITOLO II: STORIA	14	Lokarsenn	35
Scoperta e colonizzazione	14	Luur	36
L'era delle Quattro Province	15	Njordar	37
L'ombra del Caos	15	Odrh	38
La rinascita	16	Thorr	39
Le Sette Contee	16	Tyre	40
Politica	17	Valfrefya	41
Relazioni con gli altri regni	17	Yngvir	42
<i>Cronologia</i>	<i>19</i>	GLI ORDINI RELIGIOSI	43
CAPITOLO III: ECONOMIA	21	Il Culto di Alfodhr	43
Risorse naturali	21	Il Culto di Alhel	43
Agricoltura ed allevamento	21	Il Culto di Forsetnir	43
Pesca	21	Il Culto di Frijja	43
Monete	22	Il Culto di Jodr	44
CAPITOLO IV: POPOLAZIONE	23	Il Culto di Lokarsenn	44
Gli Islendir	23	Il Culto di Luur	44
<i>Tabella 4-1: Generazione delle Caratteristiche</i>	<i>23</i>	Il Culto di Njordar	44
<i>Tabella 4-2: Ferite Iniziali</i>	<i>23</i>	Il Culto di Odrh	45
<i>Tabella 4-3: Punti Fato Iniziali.</i>	<i>23</i>	Il Culto di Thorr	45
<i>Tabella 4-4: Peculiarità degli Islendir</i>	<i>24</i>	Il Culto di Tyre	45
<i>Tabella 4-5: Talenti Casuali</i>	<i>24</i>	Il Culto di Valfrefya	45
<i>Tabella 4-6: Carriera Iniziale</i>	<i>24</i>	Il Culto di Yngvir	46
<i>Tabella 4-7: Altezza</i>	<i>25</i>	IL CAOS	46
<i>Tabella 4-8: Peso in Chilogrammi</i>	<i>25</i>	CAPITOLO VI: MAGIA	47
<i>Tabella 4-9: Colore dei Capelli.</i>	<i>25</i>	La Sfera Divina di Alfodhr	47
<i>Tabella 4-10: Colore degli Occhi</i>	<i>25</i>	La Sfera Divina di Alhel	47
<i>Tabella 4-11: Luoghi di Nascita degli Islendir</i>	<i>25</i>	La Sfera Divina di Forsetnir	47
Linguaggio	26	La Sfera Divina di Frijja	48
Arte e letteratura	26	La Sfera Divina di Jodr	48
		La Sfera Divina di Lokarsenn	48
		La Sfera Divina di Luur	48
		La Sfera Divina di Njordar	48
		La Sfera Divina di Odrh	49

La Sfera Divina di Thorr	49	APPENDICE A: EFFETTI DEL FREDDO	59
La Sfera Divina di Tyre	49	Vestiario	59
La Sfera Divina di Valfreya	49	Effetti del freddo	59
La Sfera Divina di Yngvir	49	Tabella A-1: Effetti del Freddo	60
MAGIA DELLE RUNE	50	Congelamento	60
		Ipotermia	61
CAPITOLO VII: BESTIARIO	51	Note conclusive	61
La terra degli Jötnar	51		
LE FORZE DEL CAOS	51	APPENDICE B: NOMI ISLENDIR	62
Alfr (o Dökkálfar)	51	Nomi maschili	62
Demoni del Caos	52	Nomi femminili	63
Svart Berserkir	52	Cognomi	63
LE RAZZE PELLEVERDE	52	Note sulla pronuncia	65
Skitguur (Orchi)	52		
Troll	53	APPENDICE C: DIZIONARIO	
I FIGLI DEL RATTO CORNUTO	53	GEOGRAFICO	66
BRIGANTI E BESTIE	54	Nomenclatura	66
Jötnar (Giganti)	54	Mappa degli insediamenti in Islandia	66
Kraken	56	Tabella C-1: Dizionario Geografico	
Ondine	56	dell'Islandia	67
I MORTI IRREQUIETI	57	Statistiche dei membri delle	
Einherjar	58	guarnigioni	68
CAVALCATURE E ANIMALI	58	Tabella C-2: Stemmi delle Contee d'Islandia	69

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

A:	Attacchi	Fol:	Punti Follia
AB:	Abilità Balistica	Int:	Intelligenza
AC:	Abilità di Combattimento	M:	Movimento
ADG:	Arbitro di Gioco	Mag:	Magia
Ag:	Agilità	PF:	Punti Fato
BF:	Bonus di Forza	R:	Resistenza
BR:	Bonus di Resistenza	Sim:	Simpatia
F:	Forza	Vol:	Volontà
Fe:	Ferite	WFRP:	Warhammer Fantasy RolePlaying

NOTE

This image shows a single sheet of aged, cream-colored paper with horizontal ruling lines. The paper has a slightly textured appearance with some minor discoloration and faint stains, particularly along the bottom edge. There are no markings or text on the page.



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 versioni 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.

WFRP e **Warhammer Fantasy Roleplay** sono marchi registrati della *Games Workshop Limited* ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. **WFRP** è pubblicato in Italia da *Nexus Editrice srl*. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale WFRP 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



Benvenuti in Islandia!

Oltre le terre di Norsca e Albione, a ridosso della Desolazione del Caos, si trova l'Isola del Ghiaccio e del Fuoco, un luogo che sembra uscito dalle leggende.

Jötnur, Troll, Skitguur e altre creature fantastiche vi attendono in quest'Isola ammantata dalle nevi eterne, dove i ghiacciai incoronano le vette delle montagne e i fuochi dei vulcani brillano come fari sospesi nella nebbia.

Soltanto i fieri Islendir, biondi figli dell'estremo settentrione, dimorano su questo estremo lembo di terra perennemente avvolto nell'abbraccio del gelo, lottando contro un ambiente ostile e una terra avara di risorse.

L'Isola del Ghiaccio e del Fuoco è la guida completa a questa terra quasi sconosciuta nell'Impero e nel Vecchio Mondo.

All'interno troverete note geografiche, storiche ed economiche sull'Isola, corredate di numerose mappe e illustrazioni. Viene inoltre descritta in dettaglio la popolazione Islendir (con nuove tabelle per la creazione del personaggio). In più, la descrizione completa di un nuovo pantheon di divinità, il ruolo del Caos, nuove Sfere Divine di incantesimi, la Magia della Rune e un bestiario completo con i mostri provenienti dal paese dei ghiacci.

In appendice, nuove regole per gestire gli effetti del freddo nelle vostre avventure, un elenco di nomi Islendir e il dizionario geografico completo dell'Isola.