

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

COMPENDIO DEI NANI



LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

COMPENDIO DEI NANI

AUTORI

Barani Marco Gotrek - gotrek@wfrp.it
Giannini Giancarlo Grondfortemartello Gimlison
Castagnino Daniele - dottwatson@wfrp.it
Gunamar Ironwill - gwtilea
Thrain Crestainsanguinata - gwtilea
Durgrin Mandifuoco - gwtilea
Tromm - gwtilea

AUTORI APPENDICI

Maestro Arcano (nani bretonnia)
Sodom Lo Nano (nani bretonnia)
Ghimel Cuorediquercia (detti nanici)

FONTI UFFICIALI

Martelli da Guerra manuale base, compendium. Dwarf: Stone & Steel, Warhammer Fantasy Roleplay 2ed. Manuale Base, Armi e Armature, Tomo della Corruzione, Regni della Stregoneria, Libri degli Eserciti: Nani, Guerrieri del Caos, Demoni del Caos, Alti Elfi, Elfi dei Boschi, Elfi Oscuri, Skaven, Orchi & Goblin, Uomini Bestia, Regolamento Base, Tempesta di Magia, Tempesta del Caos, Mercenari, Conti Vampiro, Re dei Sepolcri, Uomini Lucertola, L'Impero, Regni degli Ogri, White Dwarf

Locanda delle Due Lune 1° edizione: **MAGGIO 2013**

REVISIONE

Barani Marco Gotrek - gotrek@wfrp.it

IMPAGINAZIONE

Barani Marco Gotrek - gotrek@wfrp.it

SUPERVISIONE

Barani Marco Gotrek - gotrek@wfrp.it

COPERTINA

Barani Marco Gotrek - gotrek@wfrp.it

COLLABORAZIONI

Forum GW Tilea

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited. © Fantasy Flight Games © Black Industries © Green Ronin Publishing © Hogshead Publishing © Tutti i diritti sono riservati, tutti i loghi, le immagini, i riferimenti, razze e background sono dei rispettivi autori.
© Locanda delle Due Lune, la riproduzione è consentita in modo totale o parziale, menzionando la fonte e le proprietà intellettuali.

INDICE DEI CONTENUTI

Capitolo 1 - STORIA	pagina 1	KARAK OTTO PICCHI	pagina 57
CALENDARIO	pagina 7	KARAK KADRIN	pagina 60
Capitolo 2 - CRONOLOGIA	pagina 8	BARAK VARR	pagina 61
Capitolo 3 - VALORI SOCIALI	pagina 14	KARAK AZUL	pagina 64
GLI ALTI	pagina 16	ZHUFBAR	pagina 65
		KARAK HIRN	pagina 65
Capitolo 4 - STRUTTURA SOCIALE	pagina 20	KARAK NORN	pagina 67
GILDE	pagina 25	KARAK IZOR	pagina 67
Capitolo 5 - RUNE	pagina 29	ROCCAFORTI PERDUTE	pagina 68
ISCRIVERE RUNE	pagina 30	KARAK AZGAL	pagina 68
DECALOGO RUNICO	pagina 30	KARAK UNGOR	pagina 68
INCIDERE LE RUNE	pagina 31	KARAK VARN	pagina 68
RUNE D'ARMA	pagina 33	KARAK DRAZH	pagina 69
RUNE D'ARMATURA	pagina 35	KARAK VLAG	pagina 69
STENDARDI RUNICI	pagina 37	MINIERE PERDUTE	pagina 70
TALISMANI RUNICI	pagina 39	EKRUND	pagina 70
RUNE D'INGEGNERIA	pagina 41	MONTE GUNBAD	pagina 70
RUNE DEI PROGENITORI	pagina 43	MONTE ASTARGENTEA	pagina 71
INCUDINE DEL DESTINO	pagina 44	Capitolo 9 - STRUTTURA DI UNA KARAK	pagina 76
RUNE DEGLI DEI PROGENITORI	pagina 45	GAZZETTINO DEL REGNO DEI NANI	pagina 79
Capitolo 6 - RELIGIONE	pagina 46	Capitolo 10 - LINGUAGGIO	pagina 87
CULTO DI GRUGNI	pagina 46	Capitolo 11 - ARMERIA	pagina 101
CULTO DI VALAYA	pagina 47	Capitolo 12 - BOTTEGA	pagina 122
CULTO DI GRIMNIR	pagina 48	Capitolo 13 - ABILITA' E TALENTI	pagina 131
CULTO DI GAZUL	pagina 49	Capitolo 14 - PERSONAGGIO	pagina 136
CULTO DI SMEDNIR	pagina 49	Capitolo 14 - CARRIERE	pagina 151
CULTO DI THUNGNI	pagina 50	CARRIERE BASE	pagina 151
CULTO DI MORGRIM	pagina 50	CARRIERE AVANZATE	pagina 158
CULTO DEGLI ANTENATI	pagina 51	Capitolo 15 - PERSONALITA'	pagina 186
Capitolo 7 - ALIMENTAZIONE	pagina 52		
CARNE	pagina 52		
PANE DI ROCCIA	pagina 52		
BIRRA	pagina 53		
PANE GOBLIN	pagina 54		
Capitolo 8 - GEOGRAFIA	pagina 55		
KARAZ - A - KARAK	pagina 55		

PREFAZIONE DELL' AUTORE

Dopo sei anni di lavorazione è finalmente giunto a compimento, il compendio sulla razza dei Nani. Un lavoro lunghissimo, ritardato più volte non per volere del sottoscritto ma per il volere della vita reale, che spesso ci fa percorrere terreni tortuosi che rallentano gli sviluppi dei propri progetti, siano essi inerenti al lavoro, alla famiglia oppure al puro divertimento. Durante questi sei lunghi anni, la mia vita è sicuramente cambiata, più responsabile, ma anche più intensa in tutte le attività che porto avanti. Questo compendio nasce da un'idea del forum, e da alcuni utenti che mi hanno inviato il materiale di ricerca, tanto è vero che inizialmente accettai solamente l'impaginazione perché ad una prima occhiata il materiale era buono ed abbondante, ed io appena uscito dalla stesura del Compendio dei Druidi, pensai che fosse già a posto. Mentre le correzioni e le revisioni che facevo scivolano via leggere, mi concentravo inizialmente sulla grafica che compone il tomo, le pagine interne le ho create immediatamente e velocemente, poi ho speso molto più tempo sulla copertina, che allo stato attuale sembra molto più reale, rispetto all'immagine utilizzata all'inizio. Il tempo passava e le pubblicazioni mie per la Locanda, crescevano sempre più, mentre le mie due attività lavorative entravano nel vivo, la famiglia si allargò con l'avvento di due nuove stelline e con la decisione di abbandonare successivamente un lavoro, per mancanza di tempo e poi scoprii anche stimoli. Questi riassunti sono stati gli ultimi sei anni, che nel frattempo hanno visto la tumulazione del buon vecchio WFRP2 per un insipido e tutt'ora morente WFRP3, segno che spesso non sempre i grandi cambiamenti funzionano, e bisognerebbe ritornare sui propri passi, concentrandosi sulle storie e non solo sui regolamenti.

In questi sei anni anche l'editore italiano si è chiamato fuori sulla nuova edizione, lasciando solamente noi della Locanda delle Due Lune a credere nel progetto WFRP e WFRP2 nonostante le produzioni originali, si siano fermate. In questi sei anni il piccolo compendio, cresceva liberamente non soddisfacendo appieno le mie pretese di lettore, master e giocatore di ruolo. Se si legge un compendio, non deve avere necessariamente bisogno di avere sottomano altri 6 libri, deve trovarci tutto quello che riguarda la razza in questione. Da qui la decisione di integrare le descrizioni delle roccaforti, con materiale introvabile, come i gazzettini. Poi con l'esaurimento e la dismissione della linea, mi sono permesso di aggiungere le carriere ufficiali e il reparto runico, interamente riscritto senza tenere conto di quello pubblicato su Regni della Stregoneria. Successivamente ho voluto introdurre interi capitoli totalmente mancanti, come quello riguardante il calendario nanico, la creazione del personaggio, il capitolo equipaggiamenti denominato bottega, e l'introduzione con tanto di caratteristiche, abilità e talenti delle personalità più famose all'interno del regno dei nani. Da qui la necessità di introdurre nel capitolo armeria, tutte le armi speciali, delle personalità o che ne avevo conoscenza personale. Inoltre sono state inserite diverse regole e suggerimenti di gioco, per agevolare novizi e non. Queste parti mancanti hanno portato via un sacco di tempo.

Infine ci tenevo a precisare anche che ho cercato di mantenere l'impronta dell'autore negli scritti, che mi fecero pervenire all'ora, correggendo il più possibile l'italiano, ma mantenendone l'anima. Perché nel corso degli anni, molti si sono avvicinati con l'intenzione di aiutarmi nella correzione del testo. Ma quello che cercavo non era uno scrittore che mi riscrisse tutto, ma solamente che correggesse lo scritto facendolo scivolare, nonostante le increspature del testo originale. Questo per rispetto di chi si è fidato di me, troppo facile riscrivere qualcosa che esiste già, molto meglio e più rispettoso migliorarlo nel lessico, ma lasciando l'anima di chi aveva fatto il lavoro.

Se qualcuno si riconoscesse in alcune parti, e non si trovasse nei credits, mi scriva che lo inserisco, ma essendo stati tanti i ragazzi che hanno collaborato, potrei essermene dimenticato qualcuno.

Un'altra cosa che vorrei sottolineare, se trovate errori di battitura scrivetemi, scrivetemi, scrivetemi, non è un problema correggere e ripubblicare.

Questo lavoro insieme al compendio dei druidi, è uno dei più massicci e corposi che ho effettuato e spero vi sia piaciuto, così come lo è stato per me durante tutto il processo di lavorazione. Ho amato, odiato, mi ha fatto venire il mal di testa, mi ha obbligato a scriverlo, ma ne è valsa la pena, ora corre libero tra le vostre braccia.

Non perdetevi troppo a leggere questa prefazione, ma andatevi a sfogliare il libro. Spero lo apprezziate. Buon viaggio.

Stone & Steel

Barani "Gotrek" Marco

gotrek@wfrp.it



- STORIA -

IL TEMPO DEGLI DEI

La razza dei Nani discende da tre Antichi Dei: Grungni, Valaya e Grimnir. Non si sa con esattezza da dove provengano, ma i più saggi studiosi Nani, indicano la perduta roccaforte di Karak-Zorn come loro luogo di nascita. Karak-Zorn sorgeva sulle Montagne nere che dividono l'Impero, dalle Terre del Sud, fu distrutta nei tempi remoti dalle selvagge forze ostili locali; quel periodo fu battezzato "Era della Lunga Migrazione". Quando la neonata razza dei Nani si trasferì dalle Terre del Sud, verso i monti a nord, nella catena denominata "Confini del Mondo", la leggenda narra che Grungni avesse doni di preveggenza, e in uno dei suoi sogni, vide che il destino della sua razza, risieva proprio sulla impervia catena montuosa. Veendo i Nani come elemento cardine, nelle future guerre contro le creature generate dal Caos.. Durante questa migrazione Grungni, mostrò ai nani l'arte di localizzare, estrazione e lavorazione di gemme preziose e metalli, per farne strumenti, armi e elementi decorativi. La moglie di Grungni, Valaya, insegnò alla razza, come rendere le oscure miniere, le caverne, abitazioni sicure. Instil-

lando i valori sociali che avrebbero assicurato il futuro dei Nani.

Il fratello di Grungni, Grimnir, distrusse qualsiasi forza minacciasse il popolo durante questa migrazione, al comando delle armate militari.

L'AVVENTO DEL CAOS

Grazie al suo potere divinatorio, Grungni vide in sogno l'imminente avvento di una grande calamità. Si rese conto che sarebbero state necessarie molte armi potenti, con l'aiuto dei suoi figli (Thungni e Smednir), creò e forgiò le potenti rune di protezione e attacco, su armi e armature, creando un livello di equipaggiamento mai raggiunto dai Nani. Quando Grungni sentì il pericolo imminente, diede ordine a tutte le roccaforti di scavare nel più profondo della terra, sigillandosi dentro, completamente isolati dalla superficie e dalle altre roccaforti, per dieci anni. Pochi mesi dopo le forze del Caos invasero il mondo conosciuto sfruttando i portali dimensionali, vomitando orde di orrende creature e demoni, mutando

tutto ciò vi entrasse in contatto. Passati i dieci anni, i Nani levarono i sigilli dalle loro roccaforti, uscendo videro un mondo in prea ad ogni creatura bizzarra e caotica, Grugni dichiarò guerra ai servitori del caos, muovendo i propri fratelli alla guerra, Valaya utilizzò il proprio potere per curare il proprio popolo, mentre Grimnir uccideva centinaia di Demoni, con le sue asce. Epiche furono le battaglie di quell'era, e anche se le Montagne dei Giganti e i Monti del Lamento (dove si erano insediati alcuni gruppi di Nani durante la migrazione) furono perdute. I nani epurarono dalle forze del Caos le terre che sarebbero divenute l'Impero attuale. Le battaglie proseguirono verso Ovest, seguendo un grande fiume, che secoli dopo prenderà il nome di Reik, lungo le foreste ancora infestate dagli abomini del Caos. Fù al delta del grande fiume che si imbararono per la prima volta, in un insediamento di Elfi.

LA GRANDE ALLEANZA

Prima della catastrofe, gli Elfi di Ulthuan avevano iniziato ad esplorare il mondo e estendere il loro dominio. Delle varie colonie commerciali, la più imponente era Sith Rionnasc'namishathir, "la Gemma Stellare del Mare", sita dove oggi giace la città-stato di Marienburg. Quando le orde del Caos calarono sull'insediamento, il massacro fu evitato solo grazie all'arrivo, di una flotta da Ulthuan, guidata dall'Arcimago Caledor Domadraghi. Le forze del Caos, furono costrette a retrocedere dalle mura di Gemma Stellare, ma per fortuna, o per scherzo del destino, si ritrovarono alle spalle le armate di Grimnir che le colsero impreparate. L'espressione tipica del popolo dei Nani "lavare i muri elfici", viene tutt'ora utilizzata nei poemi per indicare un sanguinoso massacro, Fu così che le due razze fecero il loro primo incontro, Grimnir il Signore della Guerra e Caledor il Mago, si squadrarono a vicenda silenziosi, entrambi pensarono che l'altro poteva essere un potente alleato nella guerra al Caos, ma allo stesso tempo chiedendosi quale ne sa-



rebbe stato il prezzo. Il repentino contrattacco delle forze del Caos, diede poco tempo per le scelte, così i due popoli si trovarono a combattere fianco a fianco, aiutandosi vicendevolmente, alleati contro il nemico comune. L'alleanza portò ad una vittoria. La leggenda narra che Grimnir e Caledor, nei giorni seguenti, lavorarono duramente scontrandosi con le difficoltà linguistiche, ma riuscendo a scambiarsi le preziose informazioni sul loro comune nemico. Fuoco, tutt'ora custodito nei Reali Forzieri di Karaz A Karak.

Per anni imperversò ancora la guerra col Caos, il popolo elfico lungo le coste e quello nanico lungo il Vecchio Mondo. Grimnir e Caledor portarono avanti i loro piani, ignorando che il Fato li avrebbe uniti in un unico intento. Grimnir annunciò che sarebbe andato da solo nella Grande Desolazione del Caos, a chiudere personalmente il portale dimensionale. Lasciò una delle sue asce al figlio Morgrim, che però ignorò il divieto del padre di seguirlo. Così i due nani si trovarono nel cuore delle montagne della Desolazione a combattere un'epica battaglia contro i demoni, durata tre giorni. Grimnir ne uscì vittorioso, e ordinò al figlio di tornare dal popolo nanico e di prendersi la responsabilità di proteggerlo. Morgrim vide il padre allontanarsi e farsi lentamente inghiottire dalle malsane nebbie della Grande Desolazione del Caos, e più nessun nano lo vide. Mentre Grimnir e Morgrim combattevano i demoni, il circolo di maghi di Ulthuan riuscì a creare un Vortice di energia che prosciugò le forze magiche che sostenevano i portali dimensionali, distruggendoli. Fu pagato un caro prezzo per questo, i maghi minori morirono all'istante, e persino il potente Arcimago Caledor fu seppellito per sempre. Si concluse così l'era degli Dei nanici che si rifugiarono nelle profondità della terra e sparirono, ma un ricco periodo di prosperità stava giungendo per il popolo.

L'ERA DELL'ORO

Il periodo che seguì la guerra col Caos fu il più prospero di tutta la storia dei Nani. Forti degli accordi commerciali con gli elfi, i forzieri dei nani traboccarono e nuove roccaforti e insediamenti nacquero persino sulla catena Cresta di Drago e sulle Montagne Nere. La più grande opera di questo periodo fu il completamento di Undgrim Ankor, la Grande Stra-

da Sotterranea, una vastissima rete di gallerie e tunnel che collegava il sotto suolo tutte le roccaforti dei Monti ai Confini del Mondo. Furono costruite anche numerose strade sulla superficie, che collegavano il regno nanico alle città costiere degli elfi. Questi ultimi pagarono profumatamente gli ingegneri nani per costruire grandiose architetture, come il Grande Muro Marino che circondava Sith Rionnasc' namishathir e il Grande Faro di Tor Alessi. Anche se al giorno d'oggi questi insediamenti sono nelle mani degli umani (Marienburg e L'Anguille), queste costruzioni perdurano ancora. Karaz-a-Karak, la più centrale, imponente e popolata delle roccaforti naniche (350.000 nani vi abitavano) divenne ufficialmente la capitale dell'Impero. Le cose andavano talmente bene che tutti pensavano non potesse avere fine questo periodo così favorevole. Nessuno predette l'imminente guerra.

LA GUERRA DELLA VENDETTA

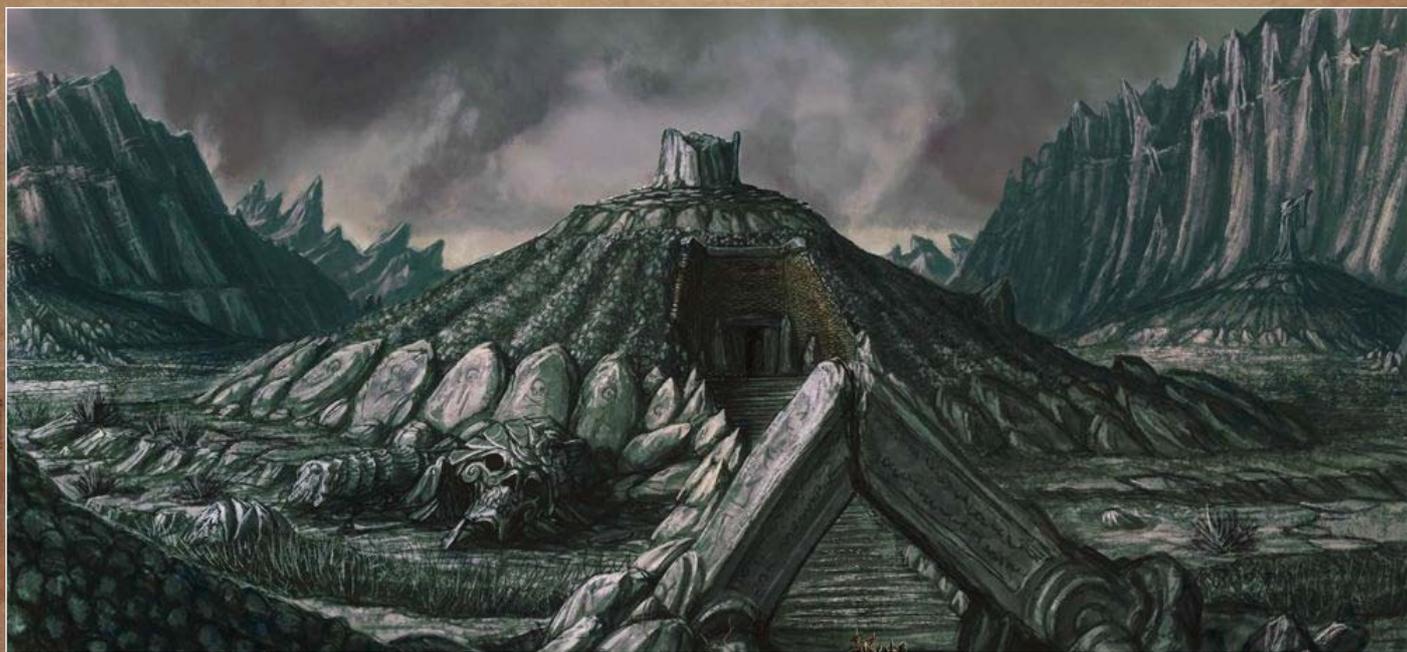
Nonostante la sconfitta subita dalla Grande Alleanza, il Caos aveva piantato un seme negli elfi, che risultò essere la rovina di entrambe le razze. Mentre i nani continuavano a commerciare e scavare, vi fu uno scisma all'interno delle schiere elfiche fra i seguaci dell'infido Malekith (quelli che in seguito sarebbero stati chiamati Elfi Oscuri) e i seguaci del Re Fenice Caledor I, il figlio maggiore di Caledor Domadragni. Queste tensioni sfociarono in una guerra civile, che ben presto sfociò anche nel Vecchio Mondo. Gli Elfi Oscuri iniziarono ad attaccare e depredare gli insediamenti nanici, causando gravi perdite sia di vite che monetarie. Incapace di distinguere un elfo da un altro, il Re Gotrek Spezzastelle rimase ovviamente spiazzato da questi attacchi senza ragione dai suoi alleati, e così mandò un emissario ad Ulthuan, dove il pusillanime e altezzoso Re Caledor II era appena asceso al trono, chiedendo le scuse e il rimborso finanziario per le perdite subite. Caledor rifiutò di incontrare il nano e lo rimandò indietro col messaggio che il Re Fenice non acconsentiva alle richieste, ma avrebbe potuto eventualmente concedere un'eccezione. Gotrek, furioso, mandò un secondo emissario a Ulthuan col messaggio che il Re dei Nani non avrebbe supplicato nessuno, e che per il grave insulto rice-

vuto le loro richieste erano raddoppiate. L'ambasciatore nano fu rasato con la forza e rimandato indietro dicendo che Gotrek in persona avrebbe dovuto presentarsi di fronte al Trono del Drago e supplicare Caledor. Com'era inevitabile, Gotrek dichiarò guerra agli Elfi, giurando col più severo dei giuramenti che avrebbe fatto pagare col sangue l'affronto o si sarebbe rasato il capo. Tutta la razza nanica si schierò al seguito del proprio sovrano. Conosciuta anche come la Guerra della Barba, il conflitto imperversò attraverso il Vecchio Mondo per quasi 500 anni. Pian piano, i nani forzarono gli elfi nei più reconditi recessi delle foreste, mentre le colonie costiere furono distrutte una ad una. Dopo il quarto secolo di guerra, Re Caledor destituì i suoi generali per prendere personalmente comando dell'esercito. Durante il quattordicesimo asseio di Tor Alessi, Caledor caricò verso il centro delle forze dei Nani, e fu ucciso da Gotrek in persona. Il Re dei Nani prese dal cadavere la Corona del Fenice, dichiarando di ritenersi soddisfatto di quella come ricompensa per i torti subiti. I nani si ritirarono dal campo di battaglia con calma e disciplina, senza forzare oltre la propria vittoria e rifiutando qualsiasi richiesta degli elfi di avere indietro la corona. I preparativi degli elfi per un contrattacco andarono presto amonte, appena avuta notizia che i Druchii avevano approfittato dell'assenza del Re Fenice per invadere Ulthuan. Al giorno d'oggi, la Corona del Re Fenice giace nella Grande Tesoreria di Karaz-a-Karak, accanto al Cristallo di Fuoco. Anche se ora non sono in guerra aperta, i rapporti fra le due razze non sono migliorati di molto. Gli elfi chiamano

i nani ladri e banditi, mentre i nani chiamano gli elfi Spezzapromesse e Tagliabarbe.

LA GUERRA DEI GOBLIN

La vittoria contro gli elfi lasciò i nani praticamente padroni del Vecchio Mondo, ma le celebrazioni furono di breve durata. I dormienti vulcani dei Monti ai Confini del Mondo eruttarono senza preavviso, potenti terremoti devastarono la terra. Approfittando del momento propizio, orde di Orchi e Goblin sciamarono sul Regno dei Nani, gli Skaven attaccarono dal sottosuolo. I Nani furono costretti ad abbandonare le loro roccaforti sul versante orientale della catena montuosa, mentre le roccaforti che resistevano furono isolate dall'invasione della Grande Strada Sotterranea. Qualsiasi altra razza sarebbe stata sterminata, ma non i Nani, anche se rischiarono più volte l'estinzione. La guerra appena iniziata fu crudele, senza pietà da entrambe le parti. La Guerra delle Barbe non fu nulla a confronto della Guerra dei Goblin come ferocia e violenza. Nonostante tutto i Nani continuarono a resistere, ma la rapidità con cui i nemici si moltiplicavano quasi li sopraffò, ritrovandosi circondati, lasciando presagire la loro fine. La consapevolezza della fine ormai prossima, portò la loro attenzione verso le pianure ad ovest, più precisamente su di un popolo, che viveva fortificato conducendo le proprie battaglie contro un nemico comune.



LO SCISMA DEI NANI

Le roccaforti rimaste ancora in piedi furono rafforzate dall'afflusso di rifugiati da quelle cadute. In questo drammatico stato d'assedio, alcuni clan presero una gravosa decisione: *"l'unico modo per sopravvivere era spostarsi e costruire nuove roccaforti nelle più sicure montagne ad ovest"*. Molti Nani si stabilirono nelle Montagne Nere, nei Monti Grigi, nell'Irrana orientale e nelle settentrionali Montagne Apuccine. Il Grande Re di Karaz Ankor (nome nanico del loro Impero) si infuriò tremendamente con questi clan per la loro fuga, decretando che gli esiliati non erano più fratelli della razza, ma solo traditori di essa. Segnò ogni singolo clan fuggitivo nel suo Libro dei Rancori. I clan da parte loro dichiararono la loro indipendenza dall'Impero, e segnarono il nome del Re nei loro rispettivi Libri dei Rancori. Ogni comunicazione fra le due fazioni cessò per 1000 anni. Con la caduta delle roccaforti meridionali, sia il Sommo Sacerdote di Grungni che il nuovo Grande Re, capirono che per il futuro della razza, fosse indispensabile sanare le antiche ferite con i fratelli esiliati. Furono mandati emissari che portarono doni e le pagine strappate dal Libro dei Rancori, in segno di conciliazione. La risposta fu positiva, i clan esiliati mandarono a loro volta doni e le proprie pagine dei Libri dei Rancori al Re, in segno di garanzia della ritrovata pace con Karaz Ankor. Tuttavia gli esiliati, non mostrarono volontà di obbedire all'ordine di tornare nello Impero, il Re inviò un secondo editto, per informare i Clan "traditori" del perdono assoluto per chiunque fosse tornato a Karaz Ankor. Alcuni clan obbedirono e fecero ritorno, ma altri erano divenuti molto potenti e indipendenti, decisero di non soddisfare la richiesta del Re, adducendo come motivo, l'espansione dell'Impero dei Nani. Ribadendo come fecero all'epoca i propri antenati, "che non vi era nulla da perdonare".

L'AVVENTO DEGLI UMANI

Quando la minaccia del Caos finalmente terminò, varie tribù di umani migrarono verso il Vecchio Mondo dal sud. Erano primitivi e armati di rozzi strumenti di legno e pietra, si stabilirono nelle regioni che attualmente vengono chiamate Tilea e Estalia. Le due razze vissero per quasi 2000 anni ignorando la reciproca esistenza, fino a quando alcune tribù, si spinsero verso le zone boschive sul versante occidentale dei Monti ai Confini del Mondo. La *"Gente Alta"* (inizialmente i Nani chiamavano così gli Umani) si mostrò molto abile nella coltivazione della terra, i

Nani scoprirono le loro doti nelle fasi conclusive della Guerra della Vendetta. Iniziò così un proficuo commercio di armi e strumenti in bronzo, in cambio di carne e prodotti alimentari. Successivamente avvenne l'invasione dei Pelleverde, questo modificò i rapporti tra le due razze. La situazione divenne critica in breve tempo, i fabbri nani insegnarono molti dei loro segreti minori agli umani (forgiatura e creazione delle armi). Così le due razze si unirono temporaneamente contro il nemico comune, questa amicizia formale più tardi si sarebbe trasformata in un concordato ufficiale di alleanza, che permise la sopravvivenza dei Nani e l'ascesa degli Umani.



L'ALLEANZA CON SIGMAR

La salda e stabile alleanza fra nani e umani, avvenne il giorno in cui un giovane di nome Sigmar Heldenhammer, salvò da solo il Grande Re Kurgan Barbadi-ferro, dall'agguato di venti Orchi e innumerevoli Goblin. L'alleanza tra le due razze, portò alla distruzione delle difese dei Pelleverde, nelle terre fra i Monti Grigi e i le Montagna ai Confini del Mondo. Nella Battaglia di Passo "Fuoco Nero", ribattezzata anche Battaglia dei Cento Cannoni, per il grande numero di tali armi, schierate dalla Gilda degli Ingegneri Nani e Umani. Le due razze unite sconfissero la più grande armata mai vista di Pelleverde, mettendo fine alla Guerra dei Goblin. Nuova prosperità rinacque in Karaz Ankor e l'ascesa dell'Impero degli Umani iniziò. Molti nani si trasferirono nelle terre degli uomini, irrobustendo le armate dell'Impero di Sigmar; proprio in quel periodo si creò l'esercito più potente del Vecchio Mondo. I Nani servirono bene gli uomini durante le grandi guerre, salvando più volte il Kislev e difendendo i confini orientali nei momenti peggiori. Alla fine di queste guerre l'Impero di Sigmar si ritrovò più unito e potente che mai, gran parte del merito fu della potenza militare dei Nani.

L'ERA DEGLI EROI

Il millennio seguente la fine della Guerra dei Goblin, fu un periodo di grande prosperità sia per gli Umani, sia per i Nani, l'epoca fu ribattezzata l'Era degli Eroi. I più grandi eroi appartenenti alla razza dei Nani furono due *Dorin Heldour* e *Katalin Kandoom*. I due divennero compagni quando accompagnarono Thori Gundrikson, in una spedizione a ovest dell'Acquanera. Katalin era uno dei vari minatori al seguito del capo-clan, Dorin invece faceva parte dei guerrieri che proteggevano il gruppo. Quella prima spedizione fu un grande successo, venne trovato parecchio Gromril, e vennero massacrati molti Pelleverde, questa piccola avventura stuzzicò le menti dei due nani. Chiesero così, il permesso ai propri capo-clan, di esser sollevati dai loro doveri, per ricercare gli antichi tesori perduti, durante le Grandi Guerre. Nell'arco degli anni i due divennero abilissimi in coppia, grazie alle loro abilità combinate, riuscirono a recuperare un gran numero d'artefatti. La ricompensa fu pari ad un decimo degli averi del Sommo Re di Karak Ankor.

KARAZ ANKOR, OGGI

Non avendo più bisogno di proteggere da grosse invasioni, l'Impero di Karaz Ankor, i Nani hanno spostato la loro attenzione sul recupero delle roccaforti perdute. Il Sommo Re di Karaz-a-Karak, sta finanziando tre progetti:

- **Progetto Uno:** è quello di assoldare truppe mercenarie, capitanate dai capi-clan, per aiutare Re Belegar nel recupero della prestigiosa Karak Otto Picchi (*la più grande roccaforte dopo Karaz-a-Karak ai tempi dell'Era dell'Oro*) e con essa tutte le altre roccaforti cadute.

- **Progetto Due:** Al sud, Re Kazador di Karak Azul, sta cercando disperatamente aiuto per recuperare la sua famiglia, imprigionata nei sotterranei di Picco Nero. Ha inviato molti messaggi alle altre roccaforti e all'Impero degli umani in cerca di intrepidi avventurieri che vogliano guadagnarsi l'alta ricompensa per tale recupero.

- **Progetto Tre:** I nani sulle altre montagne continuano ad espandersi e a costruire nuovi insediamenti. Il Re di Karak Izor, ha intenzione di creare una "nuova versione" dell'Impero di Karaz Ankor, anche se molti dei suoi sudditi sono ancora fedeli al Sommo Re di Karaz-a-Karak, nonostante l'ufficiale indipendenza dalla capitale.



CALENDARIO

STORIA

Il calendario dei Nani è uno dei più antichi del mondo di Warhammer, fu fonte d'ispirazione per quello degli Umani con la differenza, che i Nani non differenziano i giorni festivi da quelli feriali. Altra differenza tra i due calendari sono il nome del giorno della settimana, i Nani li denominano numericamente (I-II ecc.), mentre gli Umani li hanno chiamati con nomi differenti.

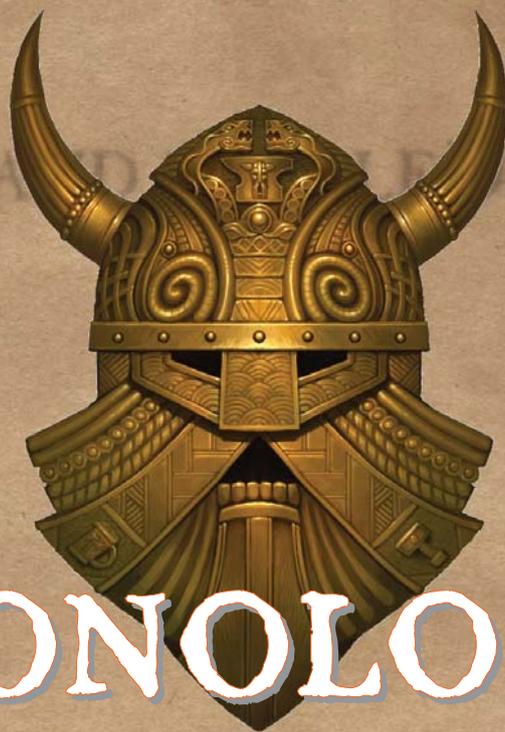
La differenza maggiore sta nel calcolo dei giorni Imperiale da quelli dei Nani, sta nella data di partenza. Per i Nani si inizia agli albori del proprio impero (*Karaz Ankor*) e con la fondazione della capitale Karaz-a-Karak, mentre per quello degli umani, si inizia con la nascita del primo imperato Sigmar Heldenhammer. Con una differenza temporale tra i due di 3000 anni.

Le due razze mantengono in comune alcune festività presenti sul calendario di entrambe le razze, che i Nani dedicano ai loro Dei Ancestrali. Il giorno più importante per i Nani è quello che viene chiamato "della memoria" (*zagazdeg*).

Il giorno della memoria, viene festeggiato in tutte le roccaforti, gli insediamenti, le comunità e gli avamposti dei Nani sparsi per il mondo. Durante questa festa, i Nani si radunano nella grande sala, dove festeggiano imprese recenti e passate, si ricordano gli antichi e gli Dei Ancestrali, vengono ricordati i rancori che sono stati vendicati e vengono comunicate tutte le nuove scoperte o novità a livello di accordi con altre razze, cambiamenti, invasione o guerre alle porte. Non esiste un giorno predefinito per il giorno della memoria, ogni insediamento nanico ha un giorno particolare per festeggiare, con non necessariamente corrisponde con quello degli altri. Per chiariamento vengono indicati il giorno della memoria per alcuni luoghi, Karaz-a-Karak lo osserva il 24 Verzet, in concomitanza della liberazione di Re Kurgan Barbadiferro da parte di Sigmar Heldenhammer, risalente all'anno 2985 (-15 per quello Imperiale). Karak Otto Picchi lo osserva il 25 Zhomerzet ricordando che nell'anno 5473 (2473 di quello Imperiale), Re Belegar recupera alcune parti della antica cittadella dei Nani, lasciata in rovina. E così per ogni luogo abitato dai Nani, anche per quelli che sono nati e vivono nelle città umane.

Giorno	Mesi Imperiali	Mesi Nanici	Giorno	Giorno Imperiale	Giorno Nanico
1	Hexenstag	Hekesdeg	1	Geheimnistag	Skraksdeg
32	Nachexen	Adderhekes	32	Nachgeheim	Adderskrak
33	Jahrdrung	Verzet	33	Erntezeit	Egrizet
1	Mitterfruhl	Materfran	1	Mittherbst	Materhazt
33	Pflugzeit	Durgzet	33	Brauzeit	Valdazet
33	Sigmarzeit	Kazakzet	33	Kaldezeit	Kulkelzet
33	Sommerzeit	Zhomerzet	33	Ulriczeit	Wyrzet
1	Sonnstille	Zhomerstikul	1	Monstille	Wyrstikul
33	Vorgeheim	Fornskrak	33	Vorhexen	Fornhekes

Come per la popolazione imperiale, anche il popolo dei Nani vive con tensione ed apprensione i giorni di Hexenstag e Geheimnistag, perché se in quelle notti si trovano sia *Mannslieb (Gormlbune)* e *Morrslieb (Mbornalbune)* piene, il timore che qualcosa di tremendo possa accadere, è molto alto nel credo nanico.



- CRONOLOGIA -

STORIA

I Nani per tenere conto delle proprie scoperte o delle loro gesta nel corso dei secoli, inventarono la scrittura runica. Ogni roccaforte ha una propria biblioteca, tenuta efficientissima da scribi, che oltre a trascrivere i resoconti storici (ogni roccaforte ha i suoi), preoccupandosi che questi vengano salvaguardati, anche durante le guerre. Purtroppo non sempre è stato possibile portare in salvo tutti, i tomi di storia e alcuni sono andati perduti, nonostante questo la storia dei Nani è la più documentata con precisione tra le razze civilizzate. Uno dei tomi più importanti sicuramente è il Grande Libro dei Rancori (*Dammaz Kron* in Khazalid la lingua parlata dai Nani), custodito a Karaz-a-Karak. Su questo tomo sono scritti con maniacale precisione tutti i regolamenti di conti, maturati nei secoli di storia nanica. Ogni roccaforte ha il suo Libro dei Rancori, così come ogni Clan e famiglia, con su scritto con dovizia di particolari, il motivo della disputa con il vicino oppure contro nemici invasori, questi libri sono molto preziosi, perché regalano spaccati di vita di questa razza. Nella cronologia sottostante vengono trascritti i fatti tra i più importanti, ma vi sarebbero migliaia di fatti storici da inserire da non poter essere contenuti in unico tomo. La datazione data dai Nani risale alla costruzione di Karaz-a-Karak, ma qui vengono riportati gli anni del Calendario Imperiale, per rendere più intuitiva la datazione del fatto.

Cronologia

- ◆ **-4500:** *Il tempo dei Progenitori.* Non rimangono scritti su cui basare la prima datazione dei fatti, ma rifacendosi alle leggende dei Nani è narrata la colonizzazione dei Monti chiamati Confini del Mondo intorno all'anno -5000. Questo periodo terminò con la scomparsa dei Progenitori dei Nani, le cui tradizioni narrano di Grimnir che avrebbe chiuso il Grande Cancellone del Caos, battendosi strenuamente contro i Demoni per salvare il mondo. La sua ascia venne perduta e egli non fece più ritorno. La tradizione prosegue con la scomparsa di un altro progenitore, che prima però mise in salvo il suo popolo, il suo nome è Grugni, che insegnò ai Nani come scavare nelle montagne e come colonizzarle. Primo incontro tra Caleor Domadraghi e Grimnir poco prima della partenza di quest'ultimo. Da quest'incontro viene stretta alleanza tra il popolo dei Nani e quello degli Alti Elfi.
- ◆ **-4420:** *La Grande Incurione Leggendaria.* Durante l'invasione del caos nelle terre del Vecchio Mondo, ogni popolo si difende come può, i Nani fanno crollare le montagne, per seppellire l'orda caotica. Al termine della guerra i Nani sono decimati

- ◆ **-4119:** Malekith, figlio del Re Fenice, scaccia gli ultimi residui delle legioni del Caos, con l'aiuto del sommo Re Snorri Barba bianca (*oggi conosciuto come Grombrindal, il Nano Bianco*). I commerci tra Elfi e Nani prosperano, quest'ultimi fondano molte roccaforti.
- ◆ **-2839:** Il Re Fenice Bel-Shaanar visita Karaz-a-Karak, ove viene accolto da Snorri Barbabianca. I due sovrani si giurano eterna amicizia e Malekith rimane come ambasciatore del proprio Re presso la neonata roccaforte. Per diverso tempo Elfi e Nani prosperano in amicizia, fino a quando non inizia la guerra civile ad Ulthuan, costringendo gli Elfi al ritorno in patria.
- ◆ **-2188:** Gli Elfi tornano nel Vecchio Mondo dopo molti secoli, i Nani apprendono del tradimento di Malekith. Le due razze riprendono i commerci e la maestria degli artigiani Nani raggiunge nuove vette di magnificenza.
- ◆ **-2005:** *Il Grande Tradimento.* Le relazioni tra le razze di Elfi e Nani si inaspriscono, le diatribe iniziano quando mercanti Nani vengono rapiti, miniere e fortezze saccheggiate e gli artigiani Nani privati del proprio oro. I Nani accusano gli Elfi degli attacchi, ma a loro insaputa, essi provengono da predoni Elfi Oscuri, inviati da Malekith per seminare discordia tra le due razze. Molti Elfi cadono sotto le asce di mercanti Nani, con il timore di essere aggrediti. Ben presto anche gli Elfi ebbero lo stesso atteggiamento, manca poco alla guerra tra le due razze.
- ◆ **-2000:** All'inizio di quest'anno gli Elfi provenienti dal mare, insediano una fortezza nei pressi di Krag Byrn e di Kazad Thrund. La Regina Helga Thrundsdottir e il Re Drong il Nerboruto si uniscono in matrimonio proprio sul campo di battaglia, nonostante questo costi la vita a Drong. Karak Zorn posta tra le grandi montagne delle terre meridionali, si scontrano con gli Uomini Lucertola che risiedono in quell'area. Ben poco si sa della sorte della fortezza.
- ◆ **-1997:** *Guerra della Vendetta.* Il Sommo Re Gotrek Spezzastelle invia un ambasciatore ad Ulthuan per scongiurare la guerra imminente. L'ambasciatore viene accolto con arroganza, venendo cacciato in malo modo alla richiesta di un giusto risarcimento da parte dei Nani, per le ostilità degli Elfi. Ma gli Elfi si spinsero oltre, offendendo il popolo nanico, radendo la barba all'ambasciatore, iniziando quella che gli storici Elfi chiameranno "La Guerra delle Barbe", mentre per i Nani verrà definita la Guerra della Vendetta.
- ◆ **-1974:** Snorri Mezzamano, figlio di Gotrek Spezzastelle, viene ucciso in duello dal Re Ferice Caleor II, dopo averlo sfidato a singolar tenzone.
- ◆ **-1968:** Morgrim, cugino di Snorri Mezzamano, si vendica della sua morte uccidendo il Principe Imladrik durante la battaglia di Oeragor. Gli Elfi lo chiamano Elgidum("Rovina degli Elfi").
- ◆ **-1948:** Distruzione della colonia di Athel Maraya a causa di un incendio, appiccato dalla armata nanica di Morgrim.
- ◆ **-1560:** *Battaglia delle Tre Torri presso Tor Alessi.* I Nani riescono a sconfiggere gli Elfi, mutando definitivamente l'impatto sul controllo dell'area del Vecchio Mondo. La città viene rasa al suolo e Gotrek Spezzastelle uccide in duello Re Caleor II, impossessandosi della Corona della Fenice come risarcimento per i molti torti subiti dal suo popolo, portandola nella stanza dei tesori di Karaz-a-Karak. Gli Alti Elfi si ritirano dividendosi, una parte di loro salperà per Ulthuan, mentre un'altra parte si ritirerà nella profonde foreste di Loren.
- ◆ **-1500:** Dopo il termine della Guerra della Vendetta, i Nani possono godersi per pochi anni la tranquillità del proprio Impero. Da lì a poco eruzioni e terremoti colpiscono le montagne ai Confini del Mondo e di conseguenza l'Impero dei Nani. I Nani chiamano questo periodo "Tempo delle Tribolazioni" e il successivo periodo di anarchia. Molti documenti storici vengono perduti e i libri dei rancori tacciono, persino quello custodito a Karaz-a-Karak non registra nessuna voce. Soltanto da alcuni scritti miracolosamente sopravvissuti, si capisce che i Nani hanno subito tantissimi perdite in vite umane, mentre miniere e insediamenti minori vengono perduti. Le roccaforti subiscono gravi danni, mentre nei loro livelli inferiori si aprono grandi voragini, che rigurgitano lava incandescente. Dal sottosuolo emersero Orchi, Goblin, Skaven, Oghi e Troll e altre innumerevoli creature malvage, questo periodo verrà ricordato come quello delle "Guerre contro i Goblin". La prima roccaforte a cadere fu Karak Ungor, sotto i colpi dei Goblin delle Tenebre, venendo poi ribattezzata Monte Occhio Rosso.
- ◆ **-1499:** Karak Varn fu inondata dalle spaccature createsi nella roccia, venendo poi distrutta dai Goblin delle Tenebre e dagli Skaven. Le registrazioni dei Nani di diverse fortezze iniziano a riportare(e maledire) i primi avvistamenti di uomini ratto.
- ◆ **-1498:** Gli Orchi conquistano la miniera di Ekrund e scacciano i Nani dai Monti Spina di Drago dopo mesi di resistenza e di consistente inferiorità numerica dei Nani. In quest'anno e nei successivi tutte le torri di guardia del passo del Cane Pazzo vengono abbandonati o occupati dai Goblin.

- ◆ **-1457:** Cadono le miniere d'oro di Monte Ventaccio ad opera dei Goblin delle Tenebre dopo molti attacchi mordi e fuggi. In queste miniere vi era anche l'unica che forniva i Nani della preziosa pietra denominata Brynduraz o Pietra Fulgida, apprezzata molto dagli artigiani Nani.
- ◆ **-1387:** *Guerre della Strada Argentea.* La battaglia si sposta sull'ultima miniera rimasta ai Nani, presso il monte Astargentea.
- ◆ **-1367:** Il Gran Capoguerra Orco Urk Zannaferoce espugna Monte Astargentea che fortifica ulteriormente le miniere. Il monte viene ribattezzato Zannaferoce, nome sopravvissuto fino ad oggi.
- ◆ **-1362:** Abbandono da parte dei Nani della frangia orientale dei Confini del Mondo.
- ◆ **-1250:** *Le Guerre dei Troll.* Eruzione del Monte Tuono rimasto addormentato dai tempi delle Tribolazioni. Gli Orchi, i Goblin e i Troll della zona emigrano a nord dove attaccano i Nani minatori e cercatori di materiali. Gli insediamenti di Valhorn e Budrikhorn siti a sud di Karaz-a-Karak vengono assaliti e distrutti da un'orda di Troll inferociti. Iniziano le Guerre dei Troll.
- ◆ **-1245:** Re Morgrim Barbanera conduce la sua armata a sud e scaccia gli Orchi dai passi intorno al Cane Pazzo dopo svariate battaglie campali. Un'altra armata, al comando di Logazor Asciafulgida, attacca e riconquista Monte Ventaccio, ma deve abbandonarlo subito a causa dei rinforzi degli Orchi. Anche il Monte Astargentea viene assaltato, ma l'armata torna ad ovest quando un'orda di Ogrì e Troll converge su Karaz-a-Karak che li respinge. Le carcasse dei Troll uccisi vengono accatastati e dati alle fiamme.

Un'offensiva nanica elimina molti pelleverde e dopo duri scontri, riottiene il controllo dei Monti Confini del Mondo tra Karak Kadrin e il Passo del Cane Pazzo. I Nani iniziano la ricostruzione, ma sono oltraggiati dalla molte tombe e insediamenti saccheggiate.
- ◆ **-1190:** Kadrin Chiomarossa lascia Karak Varn alla ricerca di vendetta contro gli Skaven che hanno lordato i cunicoli della fortezza.
- ◆ **-1185:** Una spedizione al comando del Forgiarune Kadrin Chiomarossa, ripulisce la roccaforte di Karak Varn, respingendo nei livelli più bassi, gli Skaven. Nel ripulire la roccaforte scopre una ricca vena di gromril . Egli domanda al Sommo Re il permesso d'iniziare l'estrazione e di colonizzare la roccaforte. Frotte di minatori arrivano a Karak Varn e il gromril comincia ad affluire nelle casse del Sommo Re.
- ◆ **-1136:** Kadrin Chiomarossa cade in un'imboscata mortale presso le rive dell'Acquanera, mentre scorta una carovana carica di Gromril diretta a Karaz-a-Karak per il sommo Re. Kadrin abbatte trentasei Orchi, prima di essere ferito mortalmente; l'ultimo suo gesto è quello di lanciare il suo immenso martello nell'Acquanera per impedire di lasciarlo cadere in mani nemiche. Privi del loro capo, i Nani perdono pian piano il controllo su Karak Varn finché non vengono espulsi ancora una volta dagli Skaven. Karak Varn cade nuovamente e fino ad ora non è mai stata riconquistata.
- ◆ **-975:** *Battaglia dei Mille Dolori.* Re Skorri Morgrimsson conduce una possente armata verso nord nel tentativo di riconquistare Karak Ungor, ora ribattezzata Monte Occhio Rosso. I Nani scacciano i Goblin dalla valle e dal cancello meridionale, ma cadono in un'imboscata mentre tentano di penetrare nella fortezza. Pochi Nani, incluso il figlio minore di Skorri, Furgil, riescono ad infiltrarsi nelle sale inferiori, ma non fanno più ritorno. Skorri riconduce ciò che resta del suo esercito a Karaz-a-Karak morendo poco dopo.
- ◆ **-750:** Karak Azgal viene attaccata dai Goblin. I Pelleverde vengono respinti dopo scontri sanguinosi e con perdite contingenti, i Goblin ma virano su Karak Azul, riuscendo ad occupare le sale occidentali e le gallerie inferiori. I Nani si battono ostinatamente e, nonostante la morte di molti coraggiosi difensori, riescono ad avere la meglio, scacciando gli invasori.
- ◆ **-701:** Battaglia di Karak Otto Picchi: Il Libro dei Rancori riporta che alcuni minatori irrompono per la prima volta in un tunnel nel Skaven. I Nani sono sconvolti alla vista dell'estensione dei cunicoli. Ha inizio una terribile e aspra guerra sotterranea.
- ◆ **-650:** A seguito della morte della figlia, dilaniata dal grande drago Skalaugir, Re Baragor di Karak Kadrin erige il Grande Altare di Grimnir, prendendo il nome di Ungrim ("vincolato da un giuramento" o "giuramento inadempito" in lingua Nantica). I suoi discendenti portano ancora oggi questo nome. Karak Kadrin, viene conosciuta da quel momento come la Rocca degli Sventratori, qui vi si può trovare il loro Re.
- ◆ **-513:** *La caduta di Karak Otto Picchi.* Il numero di Goblin e Skaven è notevolmente salito e ormai sia la tribù Luna Gobba che il Clan Mors hanno conquistato tutti gli Otto Picchi che circondavano la fortezza. Alla fine, con i pozzi avvelenati dagli Skaven, i Nani affrontano le malefiche bestie in una battaglia campale nella Piazza di Merscha, per dare tempo alla famiglia reale di fuggire. Il Custode delle Rune su ordine del proprio Re sacrificò la propria vita per sigillare le tombe degli

antennati di Karak Otto Picchi, mentre la roccaforte viene abbandonata. Re Lunn e la Regina riescono a salvarsi insieme ad un numero sparuto di Nani che giurano solennemente di ritornare un giorno a reclamare ciò che appartiene loro.

- ◆ **-469:** Distruzione di Karak Azgal da parte di Morglum Zpezzakolli con il suo esercito di Orchi e Goblin. Galvanizzati dalla vittoria, Morglum attacca anche Karak Drazh che cade dopo una lunga e sanguinosa battaglia, viene ribattezzata Rupe Nera. I Goblin attaccano e conquistano tutta la zona tra il Passo del Cane Pazzo e il Monte Fuoco ad eccezione di Karak Azul. La fortezza viene cinta da assedio, ma resiste e riesce a respingere gli attacchi, grazie anche all'affluire di forze fresche provenienti dalle roccaforti perdute. E' un'epoca di tristezza per i Nani, molti avranno ricordi amari di umiliazioni e sconfitte.
- ◆ **-380:** Il Gran Capoguerra Urgok Bruciabarbe, conduce a nord le orde di Orchi attaccando Karaz-a-Karak. Molti insediamenti minori e miniere vengono perduti, così come le vite di molti Nani. Il Sommo Re Logan Barbaprade viene catturato dagli Orchi e subisce umiliazioni inimmaginabili. Infuriati, i Nani contrattaccano e guidati da Gorazin Cornargento, liberano il Re e liberando la capitale dall'assedio. Le orde di Orchi continueranno a razzare le terre dei Nani fino all'anno successivo quando vengono distrutte nella Battaglia dell'Acquanera.
- ◆ **-370:** Demoni al servizio di Tzentch e Slanesh compaiono nelle miniere naniche sotto la roccaforte di Zhufbar, lottando furiosamente gli uni contro gli altri. Apparentemente ignari dei minatori in fuga, i Demoni scompaiono prima dell'arrivo dei rinforzi dei Nani. La miniera viene poi chiusa come terreno proibito, poiché nei tunnel si possono udire ancora i Demoni invisibili.
- ◆ **-326:** La città nanica di Pinnacolo Argenteo viene invasa dai Non Morti al comando di Neferata, antica regina di Lahmia.
- ◆ **-250:** Intensificazione dei commerci con le tribù degli Uomini, nelle terre che diverranno l'Impero. Gli Uomini si dimostrano molto volenterosi, ma lenti nell'apprendere l'arte.
- ◆ **-108:** Spedizione di Dale Spezzatempeste per recuperare i tesori perduti di Karak Azgal.
- ◆ **-15:** Un convoglio scortato dal Sommo Re Kurgan Barbadiferro, proveniente da Karaz-a-Karak, diretto verso i Monti Grigi, viene assalito da una banda di Orchi, il sommo Re viene rapito. E' grazie all'intervento di un capo della tribù degli Uberogeni, chiamato Sigmar Heldenhammer. Questo evento si rivela felice per entrambe le razze, viene stretto un patto di alleanza e per festeggiare la liberazione Re Kurgan, fa forgiare da Alaric il pazzo, un martello runico che verrà donato al giovane capo tribù, il martello verrà ribattezzato Ghal-Maraz "spaccateschi" in lingua nanica.
- ◆ **-1:** *Battaglia del Passo della Fiamma Nera.* Questo è il culmine della campagna congiunta sostenuta dal popolo dei Nani e da Sigmar. Centinaia di Orchi vengono uccisi dalle eroiche cariche della cavalleria di Sigmar e dall'artiglieria di Kurgan e infine gli Orchi perdono il dominio dell'ovest, venendo ricacciati oltre i monti ai Confini del Mondo. Durante la Battaglia del Passo della Fiamma Nera, i Nani e l'esercito comandato da Sigmar, si trovano a combattere e annientare la più grande armata di Goblin e Orchi mai apparsa sulle terre del futuro Impero. Dopo questo evento, Sigmar fonda l'Impero divenendone il primo imperatore. Si apre una nuova epoca per i Nani, molti decidono di recarsi nell'Impero, aiutando gli umani e erigere le loro prime città. Muratori, Carpentieri e Fabbri Nani, vengono molto richiesti, così come le loro maestose opere. L'Impero cresce così come ritorna un periodo di prosperità per i Nani, grazie ai nuovi accordi commerciali stretti con gli uomini. Le forze congiunte di umani e Nani, tengono lontani Orchi e Goblin, mentre diverse spedizioni vennero tentate senza successo per recuperare le roccaforti perdute.
- ◆ **111:** *La Resistenza di Karaz-a-Karak.* Un'orda demoniaca attacca la fortezza nanica, riuscendo ad abbattere tre mura di cinta, ma grazie alla tenacia dei Nani, le altre quattro cinte di mura, resistono impedendo l'avanzata dell'esercito caotico. L'assedio infine fallisce e Re Strommi bandisce il Demone Maggiore, che avevo mosso guerra alla fortezza dei Nani.
- ◆ **287:** Alcuni Nani minatori scovano la tana del drago Mordrak nei monti a sud di Karak Azul.
- ◆ **657:** Thori Grundisson scopre nei monti a sud dell'Acquanera, fiorenti vene di Gromrill. I Nani per gli anni successivi, cominciano a scavare e ottengono molto minerale. Le miniere vengono abbandonate e distrutte dagli Skaven a filone ormai esaurito.
- ◆ **662:** Scoperta della Pietracuore di Aldin Bramadoro sui Monti Spina di Drago ad opera di Dorin Heldour e Katalin Kandom.
- ◆ **684:** Dorin Heldour e Katalin Kandom recuperano l'Ascia di Dail rinvenuta tra le rovine di Karak Varn. Portandola al cospetto di Re Finn Tetrosguardo a Karaz-a-Karak.
- ◆ **685:** Dorin Heldour porta la pelle del Drago Fryskar a re Finn. Il Forgiarune Heganbore incide potenti rune sul mantello donato.

- ◆ **742:** Dorin Heldour e Katalin Kandoom liberano Elmador e Oldor Finnson dalle segrete della Rupe Nera. In seguito Elmador diventa Sommo Re.
- ◆ **892:** In quest'anno Krag il Tetro forgia la Runa della Pietra sotto lo sguardo attento del suo maestro Morek Cipigliosevero. Sarà il migliore e il più longevo Forgiarune del suo tempo.
- ◆ **1032:** Skalf Ammazdrago uccide il drago Graug il Terribile e reclama per se il trono di Karak Azgal. La fortezza è ancora infesta da Goblin, Skaven e altri tremendi mostri, i Nani non provano a riconquistarla. Ma Skalf fonda un insediamento nella valle ai piedi della porta dell'antica roccaforte.
- ◆ **1111:** *La Peste Nera imperversa nel Vecchio Mondo.* I Nani sigillano tutte le loro roccaforti. Gli Skaven escono dalle profondità, cercando di conquistare le roccaforti, i Nani non senza difficoltà e con pesanti sacrifici li respingono.
- ◆ **1316:** *La Battaglia della Pietra e del Fuoco.* Cadono tre roccaforti dei Nani, Karak Mar, Karak Nol e Dok Duraz, assaltate dalla furia dei Demoni. La roccaforte di Zhufbar resiste grazie alla caparbietà e risolutezza dei Nani che la difendono, affiancati dalle loro formidabili macchine da guerra e dall'aiuto avuto dall'esercito proveniente da Karak Kadrin. Il Grande Immondo Ku'gath fallendo la dove gli altri tre Demoni Maggiori erano riusciti viene punito con l'esilio nella Forgia delle Anime, questo per aver fatto perdere la scommessa al Dio Nurgle, nei confronti degli altri suoi fratelli.
- ◆ **1396:** *La Guerra di Karak Ghulg.* Valkia guida il suo esercito di pazzi, invasati e devoti guerrieri del caos, verso la più settentrionale delle roccaforti dei Nani, Karak Ghulg. Durante l'avanzata l'esercito di Valkia falcia tutti gli avamposti dei Nani, arrivando in poco tempo ad asserragliare la fortezza. I Cavalieri Mietisangue e i Guerrieri del Caos, abbattano le difese della fortezza, una volta conquistata e abbattuti tutti i difensori, Valkia ordina che di tutti i caduti Nani vengano aperte le casse toraciche, mettendo in atto la grottesca pratica dei devoti al Dio Caotico Khorne, denominata corvo insanguinato. Khorne stesso resta impressionato dalle cruente gesta di Valkia, da sceglierla come consorte mortale.
- ◆ **1420:** Le terre intorno a Karak Kadrin, vengono infestate dal grande Drago Skaladrak Incamadine.
- ◆ **2010:** *Battaglia del Bosco Affamato.* I Nani aiutano l'Impero nelle battaglie contro i Conti Vampiro. I Nani prendono parte all'assedio di Castel Tempelthof e contribuiscono a sconfiggere la Contessa Vampira Emmanuelle.
- ◆ **2205:** *Battaglia delle Cascate Nere.* L'armata del gran capoguerra Goblin Gorkil Strappaocchi affronta l'armata di Karaz-a-Karak del Sommo Re Alrik sulle sponde dell'Acquanera. Lo scontro tra i due capi avviene nei pressi delle Cascate Nere, che verà Re Alrik sferrare il colpo mortale, ma Gorkil lo afferra trascinandolo nel dirupo e consegnandolo alla morte. L'armata dei Goblin viene mandata in rotta direttamente nel fiume, dove molti Goblin seguono il fato del proprio capo guerra.
- ◆ **2302:** *La Grande Guerra contro il Caos.* Le Orde del Caos, capitanate da Avasar Kul, calano sulle terre del nord, devastandole. Karaz-a-Karak, attaccata, resiste. I Nani inviano truppe in Kislev dove Magnus il Pio rompe l'assedio e sconfigge Avasar Kul.
- ◆ **2321:** *Battaglia dello Stretto Acquinsanguinate.* Una flotta Skaven, che ha attaccato duramente i regni degli Uomini, si dedica al saccheggio e alla distruzione lungo le coste del Vecchio Mondo. Una flotta a vapore proveniente da Barak Varr la stanano e la sconfiggono nei pressi del Golfo Nero.
- ◆ **2350:** Distruzione del Palazzo della Gilda a Karaz-a-Karak. I due inventori che hanno causato l'esplosione, Burlok Damminsson e Sven Hasselfriesian, stavano costruendo dei nuovi vascelli a vapore.
- ◆ **2355:** La battaglia di Cholulec. Lo sventurato Nano Ingegnere Sven Hasselfriensan parte da Barak Varr a bordo della sua fantastica nave a vapore e raggiunge la costa delle Tarantole in Lustria, dopo molti mesi di battaglie e tante battaglie contro le creature degli abissi. Sven e i suoi compagni si scontrano con gli Uomini Lucertola presso le rovine di Cholulec.
- ◆ **2390:** *Guerra nelle Montagne,* Kraka Drak viene assalita dall'armata guidata dal guerriero del caos Valmir Aesling, dopo settimane di conflitto e con la sconfitta sempre più prossima, Re Barbargentea decide di far crollare l'intera montagna, per impedire l'accesso alle altre roccaforti. La valanga seppellisce la fortezza, il suo contenuto e l'esercito di Valmir, tumulandoli insieme ai Nani, dopo alcuni decenni Valmir Aesling e i suoi guerrieri del caos, hanno la meglio sui Nani di Kraka Drak.
- ◆ **2410:** *Forte Kreighof,* i nani lo costruiscono per commissione del Conte Elettore dell'Ostmark, che promette loro dodici dozzine di convogli carichi d'oro. Terminati i lavori i Nani ritornano alla loro fortezza dove scoprono un ammanco di due centesimi e mezzo, nel conteggio dell'oro percepito dal Conte Elettore. I Nani sentendosi truffati, mandano un'armata da Ka-

rak Kadrin e demoliscono Forte Kreighof.

- ◆ **2420:** Invasione del Gran Capoguerra Goblin Grom il Pancione di Montebruma, imperversa per le montagne ai Confini del Mondo, distruggendo tombe, miniere e piccoli insediamenti. Nel corso della battaglia al Cancelli di Ferro, l'armata di Grom, sconfigge l'armata dei Nani prima di dirigersi verso l'ovest dell'Impero.
- ◆ **2473:** Belegar, discendente di Re Lunn, si proclama Re di Karak Otto Picchi, dopo aver instaurato un insediamento all'interno dell'antica cittadella. La spedizione nata per recuperare gli antichi tesori, si trasforma in un tentativo di riconquista della roccaforte. I Nani scendono nelle profondità della fortezza, recuperando molti tesori, ma vivendo in uno stato di costante assedio, a causa dell'inferiorità numerica. Combattono per i livelli superiori contro il Clan Mors e i Goblin delle Tenebre appartenenti al clan della Luna Gobba.
- ◆ **2498:** *Battaglia delle Mandibole.* Un'armata di rinforzo per le forze di Re Beregar diretta a Karak Otto Picchi, viene sorpresa dagli Orchi Zanna Rossa al passo del Cane Pazzo. L'armata dei Nani, al comando di Duregar riesce agilmente a liberarsi degli Orchi avanzando verso sud. L'armata dei Nani giungendo nei pressi del Portale Orientale di Karak Otto Picchi, cadrà in una nuova imboscata, riuscendo però ad aprire una breccia per arrivare all'interno della fortezza, ma contando ingenti perdite.
- ◆ **2503:** L'armata di Orchi capitanata da Gorfang Panciamarcia assalta Karak Azul. I Pelleverde s'introducono attraverso un cunicolo dimenticato della roccaforte, saccheggiando e massacrando chiunque. La famiglia di Re Kazador, viene sorpresa indifesa nella sala del trono, molti membri della sala vengono catturati e selvaggiamente condotti nei sotterranei della Rupe Nera. Il figlio del Re, Kazrik, viene rasato e inchiodato al trono del padre come insulto finale. Gli Orchi fuggono, portandosi dietro schiavi e tesori trafugati.
- ◆ **2510:** *Battaglia di Forra Gambarotta.* Il Re di Karak Kadrin, Ungrim Pugnodiferro, sconfigge il Capoguerra Orco Gnashrak dopo anni di razzie e saccheggi costanti.
- ◆ **2519:** *Battaglia dei Cento Cannoni.* Un'orda di Goblin assale Zhufbar improvvisamente, ma viene respinta. Un'armata proveniente da Karaz-a-Karak, giunge in soccorso della roccaforte attaccata. I Goblin sono velocemente messi in fuga, ma non solo per l'opposizione dei Nani, ma per una minaccia ancora più grave. Poche settimane dopo un'orda di Ogri, oltrepassa Karak Kadrin, marciando sulla Contrada. Le armate di Karaz-a-Karak, Karak Kadrin e Zhufbar di uniscono sotto il comando di Re Thorgrim Portarancore, affrontando gli Ogri mentre guadagnano il fiume Aver. Proprio quando gli Ogri iniziano l'offensiva, sul lato opposto del fiume appare un contingente di uomini proveniente da Nuln, che approfittando della divisione dell'armata Ogri, sferrano con i Nani, una delle più imponenti offensive d'artiglieria che si ricordi, spazzando via gli Ogri.
- ◆ **2521:** Le miniere di rame di Grim-Duraz nei Monti Gigi diventano gli ultimi possedimenti nanici a cadere in mano agli Skaven.
- ◆ **2523:** *Scoppia la Tempesta del Caos.* Ogni passo delle montagne ai Confini del Mondo, si trasforma in un campo di battaglia, e ogni razza è chiamata alla guerra. Sotto il comando del sommo Re Thorgrim, i Nani onorano i propri precetti e proteggono le loro roccaforti. Mentre un'imponente armata di orchi e goblin si raduna sotto lo stendardo di Grimgor Pellediferro, Re Thorgrim comanda a Re Alrik Ranulfson di sgombrare la strada argentea dai Goblin e sferrare l'attacco a Monte Ventaccio. Senza l'opposizione degli Orchi, Re Alrik riesce a sgombrare il campo, recuperando parecchi tesori perduti.





- VALORI SOCIALI -

“La validità di uno scudo, viene testimoniata da quanto resiste durante le battaglie. La validità della birra è testimoniata da quanto tempo fermenta in un barile. La validità di un arco è testimoniata da quanto si estende in lungo. La validità di un individuo è testimoniata da quanto a lungo vive.”

-Proverbio nanico

ETA'

L'età adulta per un Nano, è un passo molto importante, uno dei primi segni dell'età e l'avvicinamento alla saggezza, si può notare nella lunghezza della barba, oppure dei capelli, nel caso delle Nane. Il grigiore della barba invece è ritenuto un effetto secondario, specialmente sino a che non diventa grigia completamente. L'orgoglio con il quale i Nani, portano e tengono la loro barba oppure i capelli, è leggendario. I Nani non tagliano e spuntano le proprie barbe o capelli. Nelle occasioni speciali molti Nani, usano pettinarsi le loro barbe, formando lunghe e maestose trecce. Solo un gran dolore o la trascuratezza, porterà un Nano a tagliare la sua barba. Questo atto è il segno di un profondo dolore, un Nano che si taglia da solo la barba, ammette la sua completa perdita di onore, anche tra gli sventra tori rinunciarvi comporta la perdita del proprio onore. L'atto di tagliare forzatamente la barba di un Nano, risulta il più deplorable

vole e imperdonabile degli insulti. Proprio questa umiliazione, subita da un ambasciatore nanico alla corte del Re Fenice ad Ulthuan, fu la scintilla decisa che fece scoppiare la Guerra della Vendetta che durò 500 anni e vide in contrapposizione Nani e Elfi.

“La penuria d'oro, è come la mancanza di un'appropriata impalcatura in una cava in disgrazia, o come la mancanza di uno scudo contro le frecce nemiche arrugginite.”

-Proverbio nanico

RICCHEZZA

In mezzo ai loro denigratori, i Nani hanno una reputazione di spilorci. In realtà, la cultura dei Nani equipara la prosperità al successo. Essi vedono la ricchezza come un fine e un mezzo utile per vivere una vita confortabile, rispettando i propri amici. È vero poi che un tipico Nano è più ricco del suo corrispettivo delle altre razze. *Mentre, ad esempio, Jaan van der Kuypers di Marienbourg era indiscutibilmente l'uomo più ricco del Vecchio Mondo, la sua ricchezza era pari in confronto a quella del minore dei Re Nanici.*

Questa razza al contrario non è possessiva, i Nani

infatti sono molto generosi quando ad esempio: - donano regali preziosi a onorevoli uomini del clan.

Essi hanno anche dimostrato grande generosità nel saldare i debiti o ricompensare un'amicizia. Quando questi muoiono, sono normalmente sepolti con una gran quantità di oggetti preziosi. La maggior parte della loro ricchezza viene divisa fra le loro famiglie, passando quindi da una generazione all'altra.

"Le lame dei nemici possono approfittarsi della tua vecchia età; i ladri possono rubare il tuo oro; i calunniatori possono sottrarti la tua reputazione; ma l'abilità, una volta imparata, la conservi per sempre."

-Proverbio nanico

ABILITA'

Nessun'altra razza può eguagliare la memoria di un Nano, per l'ampiezza e la minuziosità.

Questi imparano osservando i loro maestri al lavoro, ascoltando le dottrine, mettendo in pratica ciò che imparano. La padronanza di un mestiere, fa indurre nel Nano il rispetto dei propri fratelli, inoltre i migliori artigiani nanici hanno un livello di abilità che è quasi sovranaturale. Applicandosi diligentemente al suo mestiere, un Nano mostra il suo rispetto non soltanto al suo maestro, ma anche al suo clan, ai suoi antenati e al mestiere stesso. Dato che la maggior parte dei mestieri trova le sue origini fin dai tempi degli stessi Antichi Dei, arrivare ad una conoscenza perfetta di un mestiere è un dovere religioso, nonché fonte di grande onore e orgoglio.

"L'oro non può comprare l'onore perduto, né la maestria ripararlo"

-Proverbio nanico.

REPUTAZIONE

Per un nano la reputazione è tutto. La ricchezza può andare e venire, ma la reputazione di un individuo è la sua unica costante in un mondo che muta continuamente. Centrale per l'idea nanica dell'onestà è il valore di ogni parola. La parola di un nano, una volta data è infrangibile; esigere un giuramento è considerato come un insulto, quando un Nano si offre per fare un giuramento, solitamente è un gesto sarcastico per dare ad intendere che ritiene offeso il suo onore. Proprio per questo, i nani sono molto riluttanti nel dare la loro parola su qualsiasi cosa, pesano le loro parole molto attentamente quando si assumono qual-

siasi tipo di impegno, "Farò come dici, a meno che qualcosa non me lo impedisca", è una frase molto usata. Questo gli ha fatto guadagnare l'ingiusta reputazione di persone elusive. Di fatto, il senso dell'onore nanico impone che ogni dovere debba essere portato a compimento, se un Nano muore con un dovere non compiuto, la responsabilità si trasmette ai suoi discendenti, questo non è quindi qualcosa che si può intraprendere con leggerezza. In casi estremi, l'incapacità di un Nano, di mantenere la parola data lo ha portato ad abbandonare il suo clan, divenendo uno Sventratore.

"La tradizione deve essere rispettata, poiché è la voce dei nostri antenati"

- Proverbio nanico

TRADIZIONE

In genere i Nani sono molto legati alle tradizioni, risoluti pragmatisti che vedono il mondo nella sua vera dura condizione. Per questo essi hanno molte superstizioni, tra quelle che sono sopravvissute, una delle più comuni gira intorno all'osservanza della tradizione e delle cerimonie. Questi sono metodi provati e testati che hanno accertato la loro validità durante i millenni. Così si crede che ogni errore nel seguire le maniere stabilite, può portare alla sfortuna e alla rovina. Non importa se l'operazione in questione è un rituale di invocazione, la costruzione di un oggetto, o la recitazione di una tradizionale storia nanica, l'importante è mantenere integro il passato, passando da antenato in antenato, di padre in figlio.



GERARCHIA NANICA

In cima alla scala sociale della roccaforte ci sono i Lord. I lord della roccaforte sono sempre membri della famiglia reale, solitamente i primogeniti dei precedenti Lord. Questi individui sono i più grandi guerrieri di questa razza, e possono vantare un equipaggiamento di tutto rispetto, come asce e armature runiche di grande potenza ereditate dai loro padri e dai padri dei loro padri. Il loro addestramento è completo, essendo stati addestrati dai migliori combattenti della razza dei nani. Sovente vengono portati in battaglia su grandi scudi o piattaforme, retti da due dei più forti guerrieri della roccaforte. Al pari dei lord ci sono i custodi delle rune. Questi vetusti nani hanno minimo 300 anni, visto che per diventare un custode occorrono tantissimi anni di apprendistato come forgiarune agli ordini di un custode delle rune. I custodi sono persino più arcigni e attaccati alle tradizioni dei nani comuni, e è per questo che sono tra i maestri più severi di questo mondo, in quanto esigono la perfezione dai loro allievi. Questi saggi individui posseggono un sapere enorme, che consente loro di forgiare le rune più antiche e potenti. Sovente fungono anche come consiglieri del re, data la loro esperienza nell'arte della diplomazia. Dopo i lord e i custodi delle rune ci sono i thane. I più grandi guerrieri della stirpe nanica dopo i lord sono chiamati comunemente thane. Possono essere di sangue reale o possono aver conquistato questo titolo per meriti sul campo di battaglia. Sovente sono posti a capo di piccole spedizioni o di reggimenti del clan, mentre ad uno di essi è affidato il compito di portare in battaglia il sacro stendardo reale, il quale verrà difeso fino alla morte, dato che la perdita di tale oggetto è un segno di cattivo presagio nella cultura nanica.

Insieme ai thane, i forgiarune svolgono un ruolo importante nella società dei nani. Oltre ad esercitarsi nella forgiatura delle rune comuni, questi nani accompagnano l'armata in battaglia per difendere il clan dalla magia avversaria con staffe e scettri runici in grado di disperdere gli incanti. Sotto questi potenti guerrieri e forgiarune si trovano i martellatori e i barbalunga. I primi sono la guardia del corpo scelta del re. Questi nani armati di grandi martelli sono preparati al peggio, e faranno di tutto per proteggere il Lord dal nemico. Il loro è un compito di grane importanza, dato che il fallimento non è ammesso.

I barbalunga sono invece i nani più anziani del clan. Questi nani sfoggiano con orgoglio la loro lunga e candida barba, segno di grande conoscenza e esperienza. Contrariamente a quanto si pensi, i nani quando invecchiano non deperiscono le loro abilità marziali, ma anzi, diventano molto più forti e resistenti, non che ancora più testardi. I giovani nani guardano con rispetto questi nani, i quali in battaglia sono solito ammonire gli sbarbatelli in caso di panico generale o di indecisione. Alcuni dei più vecchi di essi fanno parte del concilio degli Elders, i quali prendono insieme agli altri anziani e al re le decisioni più importanti per il bene del clan. Sotto invece si trovano gli spaccaferro, un corpo di nani

pesantemente corazzati. Indossano le migliori armature di Gromril, e pattugliano costantemente i cunicoli a rischio di frane e di invasione da parte di skaven e goblin grazie alla protezione delle loro corazze. Poi troviamo tutti i nani del clan che fanno parte delle gilde e gli altri operai. Come tutti i nani, sono armati con armi proprie ereditate dai loro padri, fanno i mestieri più normali come mercanti, ingegneri, fabbri etc. Alla fine della scala gerarchica ci sono i nani che fanno parte di clan non rispettabili o di clan senza dimora, oltre gli sventratori che sono una categoria a parte

GLI ALTI

Alti Re di Karaz Ankor e di Karaz-a-Karak - Passato e Presente

L'Età dell'Oro (Dal -3000 al -2000):

Snorri Barbabianca

Regnante dal -4420 al -2800

Indubbiamente il primo Alto Re Nano dopo la dipartita degli Dei Ancestrali. Il suo regno vide l'età dell'Oro dell'Impero dei Nani e lo stabilirsi di relazioni amichevoli e accordi mercantili con gli elfi di Ulthuan. Fu inoltre sotto il regno di Snorri che i Nani costruirono il muro marino (ora chiamato Vloeemur) attorno alla colonia elfica di Sith Rionnasc'namishanthir (Ora Mariemburg)

Thorik Snorrisson

Regnante dal -2800 al -2572

Gorim Martellodiferro

Regnante dal -2572 al -2400

Vikram Gorimsson

Regnante dal -2400 al -2286

Kallon Vikramsson

Regnante dal -2286 al -2146

Vissuto nell'età dell'Oro del regno dei Nani.

Gurni Pugnomaglio

Regnante dal -2146 al -2050

L'Età della Guerra (Dal -2000 allo 0):

Gotrek Spezzastelle

Regnante dal -2050 al -1502

L'Alto Re durante la guerra della Vendetta. I suoi tentativi di evitare la guerra furono rifiutati dall'orgoglio Re Fenice Caleor secondo. La longevità di Gotrek è dovuta al desiderio di vendetta per il pesante affronto subito

dagli elfi. Gotrek uccise Caleor secondo e portò la Corona Fenice a Karaz-a-Karak. L'Alto Re Gotrek morì quando l'ultima colonia elfica fu rasa al suolo e bruciata, all'età di 655 anni.

Snorri Mezzamano

Figlio di Gotrek Spezzastelle, avrebbe dovuto succedere al trono del padre, ma fu ucciso con l'inganno in duello con Caleor secondo nel -1974. Suo cugino Morgrim lo sostituì.

Morgrim "Elgidum" Barbadiferro

Regnante dal -1502 al -1460

Nipote di Gotrek Spezzastelle, Morgrim divenne Alto Re dopo la sua morte. Egli distinse se stesso durante la Guerra di Vendetta uccidendo Imladrik, fratello di Caleor secondo, nella battaglia di Oeragor, nel -1968. Morgrim inoltre entrò a Tor Alessi al fianco di Gotrek nel -1502. Ascese al trono a un'età molto avanzata, il che spiega la scarsa durata del suo regno. Il suo regno fu segnato da due grandi eventi. Il primo, la dolorosa perdita delle prime roccaforti per mano dei pelleverde, il secondo, le gloriose mura di cinta di Karaz-a-Karak, che furono erette sotto il suo sguardo

Morgrim Barbanera

Regnante dal -1460 al -1220

Tentò di rettificare la situazione dopo la catastrofe del precedente regno, ma senza successo. I suoi tentativi di riprendere Monte Gunbad e Lanciargentea nel -1245 fallirono e tuttora si celebra il giorno dell'Astio in ricordo di quel fallimento.

Fu nei primi anni del suo regno che il corpo veterano dei Martellatori fu creato.

Nel -1362, Morgrim Denuncia i Nani dei Monti neri e quelli delle Volte, rendendo difficili le relazioni con loro

Dwinbar Morgrimson

Regnante dal -1220 al -1140

Kadrin Chiomarossa,

Signora delle rune di Dwinbar tentò di riconquistare Karak Varn nel -1185

Zamnil Presadiferro

Regnante dal -1140 al -1052

Kadrin Chiomarossa

viene ucciso dagli Orchi fuori da Karak Varn nel -1136

Yorri Corvotempesta

Regnante dal -1052 al -975

Maldrek Incudineipietra

Regnante dal -975 al -843

Olin Maldreksson

Regnante dal -843 al -645

Enik Olinsson

Regnante dal -645 al -512

Kazgar Eniksson

Regnante dal -512 al -441

Offrì ai Nani dei Monti Neri, Grigi e delle Volte il perdono a patto che tornino a casa.

Logan Barbafiera

Regnante dal -441 al -376

Sotto il suo regno, i pelleverde rinnovarono i loro attacchi contro la capitale Nanica. Gli alchimisti di Karaz-a-Karak scoprirono la polvere da sparo nel -420. Logan fu catturato nel -380 e rilasciato nell'anno seguente. I cannoni usati a Karaz-a-Karak cacciarono gli orchi dal regno.

Gundrun Asciablu

Regnante dal -376 al -252

Hagre Gundrunson

Regnante dal -252 al -168

Sotto il suo regno i Nani intensificarono i rapporti con gli umani.

Norgrim Bordoaffilato

Regnante dal -168 al -102

L'Età degli Eroi (Dallo 0 al 1500):

Kurgan Barbadiferro

Regnante dal -102 al 215

Catturato dagli Orchi, venne successivamente liberato da Sigmar.

In segno di gratitudine, Kurgan donò Ghal Maraz a Sigmar come ricompensa. Così nacque la lunga amicizia e alleanza tra uomini e Nani.

Insieme gli uomini e i Nani scacciarono gli orchi dall'Impero e distrussero le loro armate alla battaglia di Passo Fuoco Nero. Un periodo relativamente pacifico si instaurò per i Nani di Karaz Ankor assieme ad una rinnovata prosperità. Kurgan Barbadiferro fu ancora Alto Re al tempo della scomparsa di Sigmar.

Grom Kurgansson
Regnante dal 215 al 290

Rorek Facciasfregiata
Regnante dal 290 al 402

Skag Elmodiferro
Regnante dal 402 al 498

Duregar Giftgiver
Regnante dal 498 al 604

Fece dono di un martello runico all'Imperatore Sigismund il Conquistatore.

Finn Torvocipiglio
Regnante dal 604 al 755

Sotto il suo regno Dorin Heldour e Katalin Kandom trovarono una serie di antichi artefatti persi al tempo del sacco delle fortezze.

Elmador Finnson
Regnante dal 755 al 920

Figlio di Finn Torvocipiglio, fu catturato dagli Orchi assieme a suo fratello Oldor. Dorin Heldour e Katalin Kandom lo liberarono dalla fortezza della Rupe Nera nel 742.

Mordin Asciaelmo
Regnante dal 920 al 995

Snorri Mordinson
Regnante dal 995 al 1112

Gli ingegneri nani concepiscono i meccanismi a vapore. L'Alto Re muore di peste.

Gorim Snorrison
Regnante dal 1112 al 1252

Thungni Portatore del Giuramento
Regnante dal 1252 al 1368

Ricordando il giuramento fatto a Sigmar, l'Alto Re dichiara la neutralità Nanica rispetto alla guerra civile nell'Impero.

Haakon Flagellaorchi
Regnante dal 1368 al 1440

Grundhar Bronze Bandages
Regnante dal 1440 al 1532

Sotto il suo regno Karaz-a-Karak venne assediata ancora una volta. L'assedio venne scongiurato dal tempestivo intervento dei cavalieri erranti di Bretonnia. Grundhar dono un maestoso elmo di Gromril al loro leader in segno di

gratitudine (attorno al 1452).

L'Età Moderna (Dal 1500 a Oggi):

Hargrem Barbargria
Regnante dal 1532 al 1630

Gottri Volontàforte
Regnante dal 1630 al 1707

La Notte dei morti Inquieti (1681) mette i Nani in condizione di fare buon uso dei loro nuovi cannoni lanciafiamme. Una nuova invasione degli orchi diretta verso l'impero attraversa il passo della fiamma nera (1707).

Kendrak Gottrison
Regnante dal 1707 al 1810

Ulther Kendrakson
Regnante dal 1810 al 1870

Bardin Ultherson
Regnante dal 1870 al 1972

Grindol Mardinson
Regnante dal 1972 al 2010

La Guerra dei Maghi scoppia attraverso l'Impero e oltre (1979). Hanno inoltre inizio le guerre contro i conti vampiro (2010).

Alrik Mercanteimorte
Regnante dal 2010 al 2205

Aiutò l'Impero nella sua guerra contro i conti vampiro di Sylvania. Alrik morì nella battaglia della Cascata Nera cadendo nella cascata assieme al suo nemico, il Capoguerra Goblin Gorkil Occhimaligno.

Balun Alriksson
Regnante dal 2205 al 2303

Morì poco dopo l'inizio dell'Incursione del Caos nel 2302. Fu suo figlio Thorgrim Portarancore che ascese al trono di Karaz-a-Karak e portò assistenza al Kislev.

Thorgrim Portarancore
Regnante dal 2303 al presente

Figlio del preceente Re, Thorgrim guidò le difese di Karaz-a-Karak e distrusse le forse assediati del Caos. Mandò infine rinforzi a Kislev. Al momento della sua ascensione, Thorgrim giurò di cancellare tutti gli oltraggi contro i Nani segnati nel Libro dei Rancori.

REGNANTI DELLE ALTRE FORTEZZE NANICHE

Sotto vengono indicati i nomi dei Re e tra parentesi i nomi delle Regine dei Nani.

Karaz-a-Karak: Thorgrim Grudgebearer (Karga)
Karak Azul: Kazador Thunderhorn
Barak Varr: Byrnoth Grundadrakk
Kazad Migdhal: Kargun Skalfson
Karak Otto Picchi: Belegar Ironhammer (kemma)
Karak Kadrin: Ungrim Ironfist (Alrika)
Zhufbar: Morgrim Ironforge (Lenka)
Karak Hirn: Alrik Ranulfsson (Winnifer Flaxenhair)
Karak Angazbak: Duregar Sharpblade
Karak Gautuk: Skag Hammerfist
Karak Norn: Brokk Ironpick (Thurma)
Karak Ziflin: Rorek Granitehand

Karak Izor: Kazran Grimble
Karak Eksfilaz: Hergor Steelead (Astrid The Wise)
Karak Grom: Garil Thunderclap
Karak Kaferkammaz: Skalf Rebeard

Roccaforti di Norsca

Kraka Drak: Thorgard Cromson (Sifna Throrindottir)
Kraka Dorden: Logamir Ulfarson (Friga Taldursfjord)
Kraka Ravnsvake: Haarkon Vikramson (Inga Ottardottir)
Kraka Ornsmotek: Tyr-Giantsbane-Forsetison (Vanyra Karindottir)





- STRUTTURA SOCIALE -

IL CLAN E LA FAMIGLIA

La vita di un Nano ruota intorno alla famiglia e al proprio clan. I membri di ogni clan sono legati tra di loro dal sangue e dai comuni antenati. Le famiglie in un clan normalmente hanno in comune una terra natia, che risale ai tempi degli insediamenti nanici nelle montagne ai Confini del Mondo e nel Dorso del Drago. Molte di queste terre caddero durante le Guerre dei Goblin, ma i clan de Le Volte, dei Monti Neri e dei Monti Grigi, giurarono di riprendersi le loro antiche terre e di vendicare i loro antenati, mentre le loro attuali sistemazioni sono considerate come dei temporanei luoghi d'esilio.

I Nani possono tracciare i loro antenati attraverso i millenni, addirittura superando i Mezzuomini, nel campo della genealogia.

Tramandare i racconti delle gesta eroiche dei loro antenati, viene considerato vitale per l'educazione di un Nano; che impara i mestieri e le tradizioni del suo clan. Sebbene i Nani siano molto orgogliosi delle imprese dei loro antenati, tanto da venire sempre scritte e recitate, in modo rispettoso rispecchiando i fatti realmente accaduti, senza nessuna invenzione o millanteria. Numerosi dotti umani, concordano sul fatto che questo stile minimizzato delle storie, non è altro che uno stratagemma, voluto per dare più forza all'onore del clan; presentando gli atti più eroici come imprese irrilevanti, mentre gli scrittori delle saghe, invece fanno intendere scaltamente che questo genere di imprese sono comuni fra i membri del

clan. Molti Nani, sono concordi sul fatto che le imprese dei loro antenati, sono gloriose così come appaiono, senza avere il bisogno di essere adornate con parole raffinate.

La memoria del clan è secolare, i doveri della famiglia sono presi seriamente, anche quelli che sono vecchi di generazioni. Un debito di un antenato passa al suo successore, rimanendo a lui sino a che non viene pagato completamente, molte volte anche più del dovuto. Il continuo supporto dei Nani all'Impero di Sigmar è l'esempio cardine e maggiormente citato dai dotti umani per spiegare questo principio. L'altra faccia della moneta è che, ogni torto rivolto ad un Nano, viene considerato come un torto fatto all'intero clan di appartenenza dello stesso. Quindi un qualsiasi Nano del clan, può offrirsi spontaneamente oppure essere eletto, per vendicare un compagno redimendo così l'onore del clan.

FASI DELLA VITA

Un Nano invecchia più lentamente rispetto agli Umani, sebbene le differenze non sono così grandi come appaiono.

Esempio: - un Umano diventa "completamente maturo" intorno ai 16 anni, mentre un Nano lo diventa attorno ai 18 / 20 anni. Al contrario, l'aspettativa di vita di un Uomo è meno della metà di quella di un Nano -. L'integrità della vitalità e della forza, durante l'invecchiamento di un Nano, viene raramente scorta negli

uomini.

INFANZIA

Navsdeg è chiamato il Giorno della Nominazione, viene considerato come il primo giorno di vita di un Nano. In questo giorno i genitori del neonato, accompagnati dagli anziani del clan e dai loro diretti antenati (*se questi sono ancora in vita*), porgono il bambino al tempio di Valaya e Grungni, affinché riceva la benedizione degli Dei Ancestrali. Dopo l'accompagnatore maschio, porta il nascituro nel tempio di Grungni, dove la nascita viene registrata negli annali della roccaforte. Il neonato viene quindi dato all'accompagnatrice, che si dirige con un felice e gioioso corteo verso il tempio di Valaya. All'interno del tempio, il bambino viene fatto passare in mezzo al fumo scaturito dal sacro focolare di Valaya, ricevendo la sua prima cucchiata di minestra pietra, in un rituale di benvenuto al nuovo membro del clan.

GIOVINEZZA

Sebbene possano sposarsi presto (*specialmente nelle nobili famiglie*), gli uomini nel Vecchio Mondo sono generalmente considerati adulti quando raggiungono l'età di 16 anni. I nani non vengono considerati adulti a tutti gli effetti sino a che non compiono almeno i 30 anni di vita. I loro anni della gioventù vengono spesi imparando il mestiere del proprio clan, le tradizioni, il loro compito nella società nanica, e l'arte della guerra allenandosi duramente per un futuro combattimento. In aggiunta i giovani Nani di qualsiasi clan, appartenenti ad ambedue i sessi, imparano alcuni fondamenti da Minatore, passando almeno 2 anni della loro vita nelle caverne della roccaforte. Mentre lavorano nelle miniere, alcuni di questi "Giovani Nani" (Khazalid: Garazi o Knublstubi) possono imparare alcune abilità legate al mestiere, come la metallurgia e la forgiatura.

ETA' ADULTA

Uno dei più importanti eventi della vita di un nano è la sua entrata nell'età adulta. Questo passaggio è contrassegnato dal rito del Kumemouth, dove il giovane Nano viene formalmente presentato al clan.

I clan dove i membri vivono in sparpagliati insediamenti lontani, aspettano finché non giungo tutti al Giorno della Commemorazione (Zagazdeg) per celebrare il rito del passaggio all'età adulta. Un Nano che entra nell'età adulta, fa un'offerta agli antenati del suo clan e agli Dei Ancestrali. L'offerta sarà strettamente legata allo studio dell'arte e del mestiere

esercitato dal clan, normalmente è un oggetto costruito durante il suo apprendistato, (Knublsprube). Esempio: - *un giovane nano che proviene da un Clan fabbricatore di birra, offre un barile di birra scura, uno che viene da un clan orafo offre un gioiello o una pietra tagliata, e così via.*

Gli anziani del clan presentano il Nano appena adulto con il suo primo set di attrezzi e l'insegna della gilda di appartenenza del clan. A questo punto, il Nano viene considerato un "Giovane membro del Clan" (Gnutrommi). Come Giovane membro del Clan, il Nano comincia a dimostrare la sua reputazione all'interno dello stesso. La maggior parte dei maschi divengono apprendisti sotto il controllo degli anziani, cominciando la seconda fase della loro educazione, quella sull'abilità nel mestiere e la conoscenza. Le Nane invece, rivolgono i loro pensieri per maritarsi, con il consiglio degli anziani del loro clan. Escludendo le più rare eccezioni, una vergine Nana se si sposa al di fuori del suo clan, comunque lo farà all'interno della sua nativa roccaforte. Negli ultimi secoli, sono aumentati i matrimoni fra i Nani rifugiati e quelli delle roccaforti storiche. La principessa dei clan reali, solitamente sposa membri reali delle roccaforti alleate, benché abbiano più libertà nello scegliere lo sposo delle loro equivalenti Umane, la scelta ricadrà quasi sempre su Nani di ceti reali. Se la principessa decidesse di maritarsi con un Nano di un ceto sociale inferiore, questo potrà essere possibile solo se il marito garantirà un comportamento impeccabile nella vita e cercherà di garantire un tenore di ricchezza adeguato alla principessa.

BARBA FITTA

Quando un Nano raggiunge i 70 anni di vita, diventa un Barba Fitta (Altrommi). Le Barbe Fitte scelgono di migliorare la propria padronanza del mestiere all'interno del clan, nel mentre dimostrano la loro arte, scelgono di offrire apprendistati ai giovani Nani. Pochi fortunati si sposano in quest'età. Gli anziani del clan, sono chiamati in causa, per eventuali dispute sui giovani apprendisti contesi da due o più Barbe Fitte, oppure esclusi a loro avviso ingiustamente.

BARBA LUNGA

Quando un Nano raggiunge i 120 anni di vita, raggiunge la condizione sociale di Barba Lunga (Langktrommi). Benché non ancora considerati come anziani del clan, i Barba Lunga sono rispettati per la loro saggezza, abilità conoscenza delle tradizioni e del mestiere del loro clan. La loro reputazione si diffonde anche al di fuori del clan e questi possono cominciare a ricevere commissioni da altri clan. I Barba

Lunga possono continuare ad accettare i Giovani membri del Clan, spesso le stesse Barbe Fitte vengono prese come apprendisti. Questa è l'età in cui generalmente un Nano, cerca di approfondire la propria padronanza del mestiere, senza l'impaccio di un apprendista. In passato vi sono stati esempi di oggetti e artefatti creati da alcuni Barba Lunga molto capaci. Alcuni Barba Lunga scelgono a quest'età di sposarsi, anche se la maggior parte si dedica interamente al proprio mestiere.

BARBA BIANCA

Quando un Nano raggiunge i 150 anni di età, diventa anziano (Throngrink), prendendo l'estrazione sociale di Barba Bianca all'interno del suo clan. Tutti gli anziani vanno a far parte del Concilio degli Anziani, per la virtù, la saggezza e la lunghezza della barba (o capelli nel caso delle Nane). Il Concilio prende in esame qualsiasi tipo d'argomento, che si scontri o avvantaggi il proprio clan. In alcuni clan, il Concilio è autorizzato a decidere per tutti; in altri il Concilio, non può far altro che suggerire il percorso da seguire, al capo clan (soprattutto in quelli guerrieri). I nani rimangono anziani del clan per il resto della loro vita.



BARBA GRANDE

I Nani che raggiungono i 200 anni di vita, vengono chiamati Barba Grande (Gormtrommi). Sebbene siano pochi, i Barba Grande vengono consultati solo in casi di estrema necessità. La loro conoscenza e esperienza, sono molto preziosi per il clan e la gilda del mestiere, durante i periodi difficili. Alcuni rimangono nel concilio degli anziani, mentre altri si dedi-

cano nuovamente al loro mestiere. I Maestri di Conoscenza e i Custodi delle Rune sono quasi sempre dei Barba Grande.

ANTENATI VIVENTI

I Nani che superano i 400 anni d'età sono molto rari, chi raggiunge questo traguardo, viene denominato Antenato Vivente (Karugromthi). Questi Nani sono molto stimati, poiché considerati benedetti dagli Dei Ancestrali, diventano simbolo della buona sorte del clan. Mentre gli umani tendono a diventare sempre più fragili e deboli con l'avanzare degli anni, il vigore di un Antenato Vivente rimane intatto. Sebbene i Nani più concreti siano riluttanti nell'usare termini come immortali, sembra che solo la malattia o le guerre, possano ledere un Antenato Vivente. Qualcuno afferma che gli Antenati Viventi, sono troppo risoluti per morire, i Nani dicono che hanno qualcosa di più importante da fare. Guidati dalla sete per la conoscenza e dal desiderio di concludere una certa missione, questi anziani Nani sembrano non invecchiare mai, il grande forgiarune Kragg il Torvo, compì il suo 1620 anno, nel 2512 (Calendario Imperiale).

MORTI E FUNERALI

Anche la vendetta può contribuire ad una lunga vita. Mentre l'esecutore di un torto può scappare alla vendetta tramite la morte, agli occhi di un Nano questo passa semplicemente la colpevolezza ai suoi figli, a sua volta ai figli dei suoi figli, sino a che il prezzo del torto non è stato pagato interamente. Il Sommo Gotrek Spezzastelle aveva già 160 anni, quando scoppiò la Guerra della Barba, ma egli condusse l'esercito dei Nani di persona, in ogni momento per cinquecento anni di guerra, quando finalmente sconfisse il Re Fenice degli Elfi in un combattimento faccia a faccia, prendendo la sua corona come ricompensa per l'insulto ricevuto, appagò il suo onore, unendosi ai suoi antenati pacificamente all'età di 655 anni.

In accordo con le antiche tradizioni, la terra diede la nascita al popolo dei Nani. Con la morte, i loro corpi ritornano al suo abbraccio, mentre gli spiriti dei Nani, viaggiano verso i mondi dei loro antenati.

I sacerdoti di Gazul, conoscono diversi riti da eseguire affinché l'ultimo viaggio possa cominciare. Un Nano in età avanzata, capisce l'avvicinarsi della morte, dal proprio indebolimento fisico, dovuto alle forze che lo abbandonano. Un sacerdote di Gazul viene convocato, il morente consegna al sacerdote, gli og-

getti che lo accompagneranno dentro la tomba. Gli eredi si radunano per testimoniare il testamento del nano morente (*simile alla lettura delle ultime volontà per gli umani, con l'eccezione del fatto che queste vengono lette dopo la morte dell'individuo*). Dopo la lettura del testamento, il Nano oramai prossimo alla morte, passerà il tempo rimanente con famigliari e amici. Una volta deceduto il corpo del Nano, verrà preso in consegna dal sacerdote di Gazul, che deporrà il corpo presso il tempio del Dio, dove rimarrà per quattro giorni. Durante questi giorni il sacerdote intonerà benedizioni e preghiere, per garantire allo spirito del defunto. Il ricongiungimento con i propri antenati, la benedizione previene l'utilizzo del corpo per scopi necromantici. Al termine del quarto giorno, il corpo verrà inserito nel sepolcro del clan, per essere inumato. Terminata l'inumazione del defunto, il sacerdote iscriverà un sigillo runico sul cancello d'accesso al sepolcro; questo per prevenire profanazioni, sigillo che verrà rimosso al prossimo funerale. La tumulazione descritta riguarda le morti più semplici, infatti ogni Nano morto sul campo di battaglia, richiede il rituale di passaggio per l'anima. I sacerdoti di Gazul, spesso accompagnano gli eserciti, in modo che questi possano impartire i riti ai caduti. I Nani caduti, vengono sepolti sul posto, poiché il loro ritorno alle roccaforti è praticamente impossibile. Solamente i corpi dei Re, dei Forgiarune e degli Anziani dei clan, tornano alle roccaforti per i funerali.

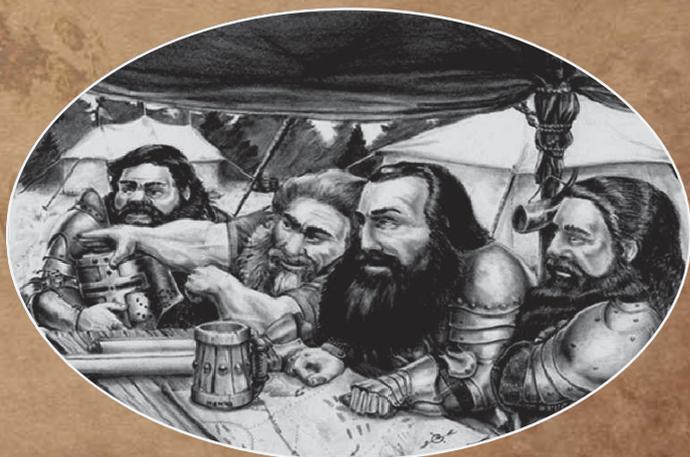
LE NANE

Molti Nani utilizzano il nome del proprio padre come parte del loro cognome, i clan dei Nani sono dalla parte della madre e i Nani appartengono allo stesso clan della madre. In aggiunta al fatto che vantano un grande rispetto, le Nane possiedono una notevole forza. Le Nane tendono a vivere più a lungo della loro controparte maschile, all'interno del Concilio degli Anziani vi è una proporzione più alta di femmine, benché nella vera società nanica le donne non sono molto numerose. La Matriarca (la donna più anziana del clan) presiede il Concilio degli Anziani del clan, agendo da moderatore, senza prendere decisioni se non dopo il parere del Concilio. Secondo la tradizione, questa posizione, commemora il ruolo rappresentato da Valaya dopo la partenza di Grungni. Tuttavia alcuni storici, asseriscono che una altra motivazione per questa pratica è, che i Nani preferiscono non bisticciare dinnanzi ad una donna, quindi la presenza della Matriarca nel Concilio assicura che la rabbia dei Nani sia tenuta a freno. I clan reali rappresentano l'unica eccezione a questo ordinamento; i Re hanno in mano il potere assoluto, quindi la sedia

del Concilio degli Anziani, per questi clan non può essere quindi occupata da alcun altro Nano (o Nana), questo fatto è visto come naturale, dato che la regina viene vista come il consigliere del Re. Nelle mani delle Nane si concentra il destino della razza nanica. Queste sono infatti le principali insegnanti dei giovani, e coloro che governano nelle case delle roccaforti. Nonostante tutto, vengono imposte loro rigide regole da rispettare, in poche si azzardano a varcare l'uscita dalla propria roccaforte. Tutte le Nane sono educate a combattere fianco a fianco con i Nani, nel caso la loro roccaforte venga assaltata o invasa, non venendo esposte ai pericoli di una prima linea di difesa. Se ci sono donne sul campo di battaglia, i Nani combatteranno con una tenace caparbia. Per la femmina di un clan, l'essere uccisa o catturata è una disgrazia inconcepibile, nessun Nano maschio permetterà che questo accada, dando anche la vita per impedirlo.

MATRIMONIO

Il matrimonio nella razza dei Nani è visto come un grande impegno, molte spose Nane sono molto più giovani dei loro mariti, questo per due ragioni: - la prima è che vi sono poche femmine, la seconda è che un Nano preferisce morire celibe. Mentre nella società degli Uomini spesso la sposa non può scegliere l'uomo da sposare, fra i Nani è la sposa che prende la decisione finale riguardo al matrimonio, la sua benevolenza è vista come un dono inestimabile. Secondo gli Umani, le vergini Nane sono troppo viziate. Quando una Nana decide di prendere marito, avverte gli anziani del proprio clan e insieme a loro inizierà a cercare i possibili candidati. Con l'inizio della ricerca, partirà ufficialmente il "corteggiamento", che potrà riguardare più clan. Una volta scelti i candidati, la matriarca della sposa valuterà i prescelti, consigliandola sulla scelta. Per un Nano essere scelto come possibile marito è un onore immenso da non poter essere rifiutato. I candidati scelti gareggeranno l'uno con l'altro attraverso la creazione di oggetti, che ser-



viranno a corteggiare la sposa e gli anziani del suo clan d'appartenenza.

Il "Giorno della Promessa (*Barazdeg*)" è segnato da molti festeggiamenti, che culminano con la presentazione dei doni da parte dei corteggiatori. La sposa e i propri anziani si appareranno per valutare i doni, la valutazione prenderà in considerazione alcuni elementi, tra cui la quantità e la qualità. L'abilità del costruttore, indicherà quanto questi possa provvedere alla sposa, e il rispetto verso il clan di essa. Solo la sposa ha il veto sulla scelta del marito, nonostante le influenze degli anziani e della matriarca. Essa annuncerà la scelta agli Anziani, che lo comunicheranno ai candidati. Molto raramente un corteggiatore respinto mette in discussione la decisione della sposa.

Una volta che la sposa ha fatto la sua scelta, il rito del matrimonio, risulta una formalità. La sacerdotessa di Valaya, svolgerà la funzione, che consisterà nello scambio di doni e di patti. Dopo un intero giorno passato a festeggiare, allo lo sposo si recherà nell'abitazione donata dalla novella sposa, dove vivranno per tutta la vita. A causa del declino della razza, delle costanti battaglie contro i loro nemici, le moderne Nane possono avere due o tre mariti allo stesso tempo. Questo tipo di matrimonio, avviene più frequentemente nei clan guerrieri e di minatori, dove la mortalità è altissima. I molteplici mariti sono sempre fratelli, in alcuni rari casi, possono essere cugini prossimi, ogni possibile ostilità tra mariti è mantenuta al minimo. Grazie a questo sistema del marito-parente, si possono garantire le pur basse nascite, che minacciano ogni giorno l'estinzione della razza stessa. I parti gemellari sono molto rari all'interno della comunità dei Nani. La loro nascita verrebbe vista come un presagio.

ANATOMIA E VESTIARIO

Il primo particolare che salta agli occhi osservando un Nano è la statura. Come suggerisce il nome, i Nani sono bassi. La statura media infatti si aggira intorno al metro e trenta. La bassa statura comunque è loro favorevole, in quanto possono girare liberamente nei bassi cunicoli scavati sottoterra senza sbattere la fronte contro i soffitti delle stesse. La struttura ossea dei Nani è particolare rispetto a quella Umana. Le ossa di braccia e gambe sono molto più grandi e robuste, ma più corte, adatte ai lavori che questa razza svolge all'interno delle loro roccaforti. Inoltre il cranio e la mascella di un Nano sono molto più grandi e sviluppate di quelle umane. Un altro importante elemento che contraddistingue questa razza è la barba smisurata che portano dentro ad anelli d'oro o acciaio, adornata da monili di ogni genere. La barba svolge soprattutto un compito di riconoscimento tra

di loro. Più lunga e più bianca sarà la barba di un Nano, più questi sarà vecchio e saggio, quindi meritevole di grande rispetto tra i più giovani. La contro parte femminile invece non porta ovviamente la barba, ma lunghi capelli lisci o raccolti in trecce. La rarità degli esemplari femminili però contribuisce alla credenza tipicamente Umana che i non ci siano donne tra i Nani, e che questi ultimi nascono direttamente dalla roccia dentro alla quale vivono. Niente di più sbagliato! Le grosse pance e le gote rubiconde rivelano molto sull'alimentazione di quest'ultimi. Birra di nanica fattura e numerose portate di carne sono l'alimento base dei loro sontuosi pranzi (*vedi capitolo "Alimentazione"*).

Il loro abbigliamento è strettamente legato alle condizioni climatiche e al rango cui appartengono. Generalmente però i nani si vestono in modo pesante per far fronte alle basse temperature. Grossi calzini, pantaloni di cuoio, stivali o scarponi con punte in ferro sono il tipico abbigliamento dei nani dalla vita in giù. Più su invece portano camicie di vari tessuti, oltre a giacchetti di pelle o di lana, mentre sulle spalle portano mantelli di tessuto o di pelo di animale (orso o lupo). Alle dita e al collo portano numerosi anelli o collane di squisita fattura. nessun Nano indosserebbe mai un monile falso o realizzato con metalli scadenti!. Sovente portano in testa grandi elmi di ferro o cuoio con motivi aquilini o corna di animale, adornati di splendenti gemme.

Quando invece sono impegnati nei lavori di forgiatura, portano solo pesanti grembiuli per ripararsi dal fuoco e dalle alte temperature, mentre la barba viene adagiata sulle spalle per evitare che prenda fuoco o si rovini.



GILDE

Ogni clan deve essere legato ad una Gilda, tranne i nobili, i cui i membri possono praticare tutti i mestieri che vogliono. Mentre ogni clan si limita ad ottenere piccole strutture, le Gilde nelle varie Karak, possiedono notevoli porzioni di struttura.

GILDE PRINCIPALI

ARMAIOLI E ARMATURIERI

Non sorprende che gli Armaioli e Armaturieri, siano una delle più grandi Gilde nella società dei Nani. La loro rinomata abilità ha suscitato molta richiesta dei loro servizi nel vecchio mondo, rendendo questi clan fra i più ricchi. Armaturieri e Armaioli forgiavano armature e armi conosciute, con ogni tipo di materiale. I clan di questa Gilda risiedono in tutte le roccaforti, insediamenti o nei villaggi umani. La più grande Gilda risiede a Karak Azul, dove vengono forgiate le armi e le armature da esportate alle altre Karak, oppure nelle terre lontane come Estalia, Arabia e Tilea.

ARTIGIANI

La Gilda rappresenta e comprende vari mestieri: carpentieri, vetrai, ceramisti, mastri balestrieri, ecc.. In ogni Karak indipendentemente dalla dimensione, ospita un Gilda d'Artigiani. La Gilda degli Artigiani nelle città umane, sono dislocate solo nelle città di grandi dimensioni, oppure nelle città-stato. Il numero è esiguo perché gli Artigiani umani, anche loro rappresentati dalle Corporazioni, avendo un costo minor, spesso vengono preferiti ai Nani.

MASTRI BIRRAI

Una delle Gilde più famose è sicuramente quella dei Mastri Birrai. In qualsiasi posto vi sia presente uno stabilimento di birra, esiste una Gilda, spesso rappresentata da una famiglia, o nei grandi insediamenti, esistono clan di Mastri Birrai, con proporzioni di uno su cinque nelle roccaforti principali, uno su dieci in quelli di medie dimensioni. I clan sono sempre in competizione tra loro, nel produrre la birra migliore, più dura e gustosa. I concorsi convenzionali di fermentazione avvengono solitamente a Brodag, un festival di Grugni che cade il 33 Valdazet (Brauzzeit). I festeggiamenti sono aperti a tutti nella Karak, perfino a ospiti umani e mezzuomini. È un giorno giocondo, cantante e pieno di racconti. È detto di Brodag che quello che si ricorda la mattina successiva non lo si

dimentica finché si vive. L'apice dei Mastri Birrai è la Bugman XXXXXX, questa birra scura è la birra scelta nelle corti dell'Imperatore a Altdorf e dell'Alto Re di Karaz-a-Karak.

INGEGNERI

La Gilda degli Ingegneri è presente in tutte le Karak dell'impero nanico. Gli appartenenti alla Gilda, si occupano di tutti i dispositivi meccanici, a cui bisogna applicare l'ingegno. Gli ingegneri possono specializzarsi in alcune campi, come alchimisti o carpentieri navali di Barak Varr, fino a diventare idraulici di Zhufbar e piloti dei mezzi che solitamente utilizzano i nani, come i girocotteri. Gli Ingegneri sono molto tradizionalisti, hanno grande orgoglio delle loro opere e difendono i segreti della loro Gilda con uno zelo quasi paranoico. Gli obiettivi principali degli Ingegneri è quello di conservare la conoscenza delle proprie arti. All'interno del Karaz Ankor, l'innovazione è scoraggiata dai nani più vecchi, senza venire presa in considerazione per molti anni. L'ultima sanzione della Gilda è il rituale d'umiliazione del piedino di Trouser, tramite cui un nano che è considerato troppo innovatore o non rispetta la tradizione è espulso dalla Gilda. Alcuni Ingegneri nani espulsi scelgono di aggregarsi alla Gilda degli Ingegneri imperiali, dove le loro abilità sono maggiormente apprezzate. Gli Ingegneri nelle Karak più isolate sono meno limitati delle loro controparti nell'impero nanico. Gli Ingegneri nani nelle terre umane sono più innovatori e indipendenti degli altri e hanno avuto un gran ruolo nello sviluppo di alcuni degli armamenti più avanzati prodotti dalla scuola degli Ingegneri imperiali di Altdorf.

COLTIVATORI E PASTORI

Si trovano soltanto nelle Karak montagnose, questa piccola Gilda è costituita principalmente dai cacciatori e dai conciatori di pelli. La Gilda alleva il bestiame adatto al terreno montagnoso. La Gilda non si è mai più ripresa dalle Guerre con i Goblin e molte delle Karak ora dipendono dal commercio con gli esseri umani. Un certo numero di coltivatori sono impiegati a far crescere il grano per i Mastri Birrai, mentre alcuni clan si sono specializzati nei funghi commestibili. Alcune delle più piccole Karak dei Monti Grigi hanno un commercio di tartufi con gli esseri umani di Bretonnia, anche se gli chef più tradizionali affermano che i tartufi selvaggi hanno un sapore migliore. I Pastori mantengono animali di montagna quali le capre, che sono allevate principalmente per il loro latte e per la lana. Il formaggio è un ingrediente importante nella dieta nanica ed ogni Karak

ha la propria varietà. I nani preferiscono i formaggi duri che invecchiano bene e si mantengono a lungo; in maniera che può anche essere usato come munizione in caso di assedio.

GUARITORI

Questa piccola Gilda trova origine dalla Dea Valaya. Contiene tutte le arti guaritrici e conta gli erboristi, i medici, i farmacisti ed i chirurghi fra i suoi membri. Ogni Karak ha un'infermeria, luogo tenuto estremamente pulito, efficiente, vantandosi soprattutto con gli umani, per la loro elevata capacità e bravura nell'operare. In più di un'occasione gli umani hanno chiesto alla Gilda dei Guaritori aiuto, ottenendo un chirurgo nano, molto più affidabile dei loro curatori. I Guaritori inoltre viaggiano molto fra le Karak e miniere, accompagnando all'occorrenza l'esercito sul campo. Coloro che risiedono permanente nelle più piccole Karak sono principalmente farmacisti ed erboristi. La teoria medica nanica considera il corpo come macchina, funzionante secondo un programma preciso, le rotture possono essere riparate usando le tecniche adatte. Ciò è in qualche modo in disaccordo con le teorie umane moderne degli umori, delle funzioni astrologiche e degli equilibri alchemici, ma poiché c'è poca comunicazione fra le due razze di guaritori queste teorie non sono mai state discusse.

GIOIELLIERI

I clan della Gilda dei gioiellieri sono fra i più competitivi di tutte le Gilde naniche. I loro lavori con oro, argento, platino e pietre preziose sono senza pari nel mondo. I disegni complicati nei monili dei gioiellieri più esperti sono squisiti. La domanda dei lavori nanici li ha resi eccessivamente costosi e i gioiellieri di talento possono diventare incredibilmente ricchi. La Gilda si trova in tutti gli insediamenti dei nani, sia nelle montagne che nelle terre umane. La Gilda principale era situata a Karak Azgal prima della sua caduta, ora la più grande risiede a Karaz-a-Karak.

METALLURGH

Questa Gilda produce prodotti per uso quotidiano: quali attrezzi, incudini, vaschette, chiodi e benne. Inoltre raffinano i minerali metallici e i lingotti per altri clan quali gli Armaturieri e Armaioli o per i Gioiellieri. Come tutti gli articoli nani, i prodotti dei Metallurghi sono d'eccellente qualità e hanno un buon costo nel mercato libero. Il loro articoli sono particolarmente stimati dai mezzuomini. I clan appartenenti alla Gilda si trovano in tutti gli insedia-

menti nanici, persino quelli nelle terre umane.

MINATORI

I minatori sono una delle più grandi e venerabili Gilde. Fondata, secondo la tradizione, da Grungni stesso, questa Gilda estrae i minerali metallici e le pietre preziose dalla terra. I vasti complessi di gallerie sotto le Karak è il loro dominio e una fonte di grande orgoglio. I Minatori possono essere trovati in qualunque Karak vicina a miniere attive e anche in molte città umane. L'importanza dell'estrazione mineraria è tale che ogni nano, indipendentemente dal clan o dalla Gilda deve passare due anni nelle miniere ad impararne le abilità essenziali.

SCRIVANI RUNICI

Sono gli eruditi e gli storici della razza, la maggior parte dei Maestri delle Rune, proviene dai clan degli Scrivani. Il loro ruolo primario è di scrivere, modificare ed effettuare le annotazioni delle loro Karak, compreso il Libro dei Rancori ed il Libro del Ricordo. Gli Scrivani lasciano il loro santuario solamente per mettersi alla ricerca d'antichi testi persi. Fra i membri della Gilda degli Scrivani solamente i più degni sono selezionati per salire al rango di Forgiarune.

FORGIARUNE

Tutti i Forgiarune sono i discendenti diretti di Thungni figlio di Grungni. Solo loro hanno la capacità di convogliare la magia nelle rune. La maggior parte risiedono nelle varie roccaforti, in cui il loro lavoro è fra i più stimati tra i mestieri. I Forgiarune presenti nelle città umane non si esercitano apertamente nel loro mestiere, spesse volte gli umani si confondono, credendoli Armaioli, Armaturieri o Gioiellieri.

COSTRUTTORI

Da tempo immemore, l'abilità dei Costruttori nani è stata l'invidia di tutte le razze. Le loro fortificazioni e costruzioni sotterranee hanno sostenuto la prova del tempo e gli assalti dei loro nemici. L'unica vera minaccia contro il lavoro dei Costruttori è il capriccio della terra. Le esplosioni vulcaniche e i terremoti voluminosi che hanno annunciato severamente le Guerre Goblin, hanno indebolito un certo numero di roccaforti, rendendole più fragili e vulnerabili. Tuttavia, le fortificazioni naniche sono state rinfor-

zate e i sotterranei sono stati ricostruiti. Come altre grandi Gilde, i Costruttori si possono trovare in ogni roccaforte. La loro abilità è altamente stimata dagli esseri umani, tanto che i loro lavori possono essere ammirati in molte città e fortificazioni imperiali. Esempi notevoli del mestiere dei Costruttori includono la Grande Cattedrale di Sigmar a Altdorf e il Grande Tempio di Ulric a Middenheim.

GUERRIERI

La Gilda dei Guerrieri è la più grande di tutte e si trova in ogni roccaforte nanica. Questi clan forniscono nani alle truppe d'élite nella maggior parte degli eserciti nani. Alcuni clan guerrieri si specializzano nell'uso delle armi da tiro, tra le più utilizzate vi sono le balestre e gli archibugi. La cosa migliore per un combattente, accrescendo il proprio onore, è affiliarsi ad uno dei clan più importanti: Martellatori, Spaccaferro o Barbelunghe. I Martellatori sono le guardie del corpo personali del Re (o dell'anziano principale nei più piccoli insediamenti). Gli Spaccaferro proteggono i cancelli sotterranei che separano le miniere dalle creature che abitano le profondità del mondo. I Barbalunga sono i veterani anziani delle altre due confraternite, che hanno combattuto in più battaglie, battuto più nemici e affrontato le difficoltà più grandi.



CAMBIAMENTI DI GILDA

I nani sono limitati per tradizione a seguire il mestiere del clan della loro madre. Tuttavia, ci sono rare situazioni dove un nano è più adatto ad una Gilda diversa, rispetto a quella in cui è nato. Questa situazione viene risolta da un Anziano oppure un Maestro, durante la gioventù del nano. La situazione viene avanzata prima al Consiglio degli Anziani, che deciderà se il nano è più adatto ad un altro mestiere. In caso affermativo si aprono le trattative tra il Consiglio e le Gilde interessate permettendo che l'individuo cambi, successivamente viene sottoposta al Re che deve approvarla. I due clan allora allestiscono una cerimonia denominata Gangovr, per cui il nano viene adottato da una famiglia nel nuovo clan.

I CLAN NOBILI

Tra tutti i clan nanici, quello dei nobili discende direttamente dagli Dei Ancestrali Grungni e Valaya. La loro linea di sangue è la più longeva dei nani e una delle più risolte in temperamento. Questi antichi clan sono diversi da tutti gli altri. Tra le loro fila annoverano giudici, ambasciatori e la maggior parte dei Re e dei consiglieri delle Regine. I membri dei clan nobili possono scegliere quale apprendistato effettuare per imparare un mestiere specifico (con la sola eccezione dei Forgiarune). Dato il loro ruolo nella società, nessun clan nobile ha mai emigrato tra gli umani.

I CHIERICI

Il motivo più comune perché un nano lasci la Gilda del suo clan è la chiamata per servire gli Dei Ancestrali. Il potenziale chierico deve fare una richiesta sia agli anziani del proprio clan, sia al sacerdote del culto scelto. affinché abbia il permesso di abbandonare il suo mestiere e cominciare la vita da iniziato, questa petizione è raramente negativa.

Il chierico non perde la sua appartenenza al clan, anche se ha uno scopo diverso rispetto al clan e alla Gilda. I chierici fungono da forza di unificazione che contribuisce a oltrepassare le differenze fra i clan o le cooperazioni. I chierici nani servono frequentemente nei tribunali, nei quali sono incaricati di sentire le testimonianze e giudicare i crimini. Inoltre partecipano ai consigli, risolvendo le dispute tra clan. I chierici

hanno svolto un ruolo chiave nella risoluzione della disputa fra l'Alto Re di Karaz Ankor ed il Re di un'altra roccaforte 3.000 anni fa.

I chierici nani si trovano in tutte le roccaforti principali, persino quelle dei nani espatriati. Le più piccole roccaforti non hanno generalmente chierici residenti, ma ci sono un certo numero di loro che viaggiano tra i vari insediamenti.

SAPIENTE

Occasionalmente, un nano giovane esibirà un'attitudine insolita per lo studio. I Sapianti ricercano questi nani che hanno una promettente carriera che con il tempo lo porterà a fregiarsi di questo importante titolo. Il Sapiente scriverà la richiesta al clan del nano prescelto, per avviarlo immediatamente allo studio. La maggior parte dei Sapianti risiede principalmente nelle roccaforti, anche se alcuni si sono instaurati tra gli uomini. Molti tra loro sono dediti ai loro libri, cercando frammenti di sapere perduto e registrando le nuove informazioni acquisite, aggiornando la cronologia della razza. Il Re dei nani o l'anziano in carica, possono consentire il viaggio del Sapiente, alla ricerca di frammenti di storia all'interno degli insediamenti perduti.

SVENTRATORI

Lo sventratore non è una scelta di carriera nella società nanica. Se un nano cade in disgrazia, viene umiliato, o allontanato dal suo clan, la sola decisione possibile è una morte eroica contro un nemico degno e quasi impossibile da uccidere. I nani che portano una tale vergogna si uniscono al culto antico di Grimnir l'Impavido. Ricoprono i loro corpi di tatuaggi rituali, compresa la runa di Grimnir, tingono i loro capelli di color arancio, modellandoli a forma di cresta con grasso animale e si definiscono Sventratori.

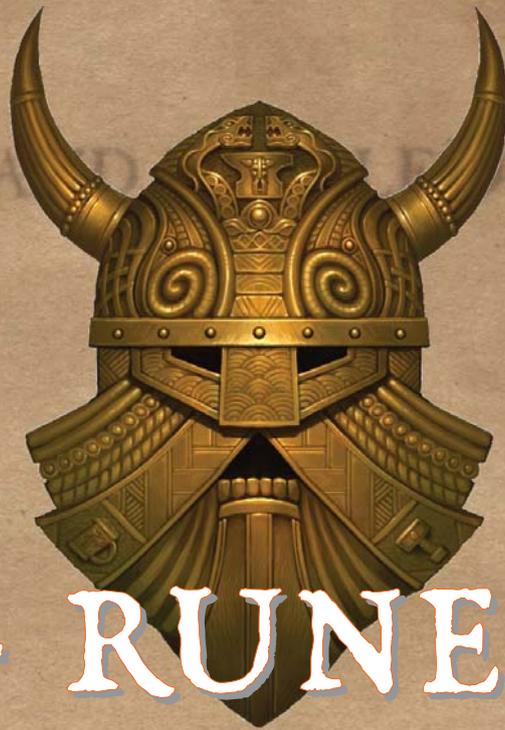
Con l'eccezione dell'arma e di poche cose, tutti gli averi di uno Sventratroll, vanno alla persona al quale ha fatto torto oppure, se le circostanze lo richiedono e il disonore è all'interno della famiglia, i suoi averi vengono distribuiti al suo interno. Il suo nome viene cancellato dalla storia del suo clan. Molti sventratori poi, cambiano il loro nome, come segno di non più appartenenza al clan.

Si esiliano vagando tra le montagne, anche se molti decidono di instaurarsi nelle prossimità di una roccaforte, raggruppandosi a decine per aiutare le unità naniche in battaglia. Se l'aver ucciso uno o più Troll non bastasse per la redenzione, il disgraziato si rifuge-

rebbe nelle foreste, falciando tutti gli uomini-bestia che gli si parano davanti, sperando che il loro abbondante numero abbia la meglio. Se dovesse sfortunatamente resistere agli uomini-bestia, lo sfortunato ricercherà nelle profondità della terra, la propria espiazione. Tra gli skaven difficilmente ne uscirebbe vivo, salvo che la sua colpa sia così grande da ricercare la morte, con creature sempre più imbattibili, come giganti, vampiri, draghi e demoni.

Resistere a tutte queste colpe, farà ottenere 1 punto follia a carriera e la possibilità di guadagnare 1 ulteriore menomazione mentale, a scelta dell'AdG.





- RUNE -

MAGIA RUNICA

La razza dei Nani è incredibilmente resistente alla magia, non ne sentono la presenza o gli effetti. Nel corso dei secoli i Nani hanno affinato la loro capacità di utilizzare la magia derivata dagli otto venti, che pervadono il mondo, con l'iscrizione su oggetti, armi, armature o addirittura stendardi di quelle che ad oggi vengono chiamate Rune. Le Rune assomigliano come forma alla scrittura tipica dei Nani, ma il metodo di incisione permette di imprigionare al loro interno forme più o meno grandi di magia, ottenendo degli artefatti con enormi poteri magici. Essendo i migliori costruttori di oggetti, armi ecc...nel corso dei secoli tutte le armi, armature o oggetti magici più potenti sono di fattura nanica, dai martelli degli uomini alle spade elfiche, tutte hanno inciso rune, iscritte da quelli che vengono chiamati Forgiarune. I Forgiarune appartengono alla Gildea di Artigiani più antica per la razza dei Nani, e sono tra le figure più importanti e rispettate, che per migliaia di anni hanno preservato e tramando l'arte dell'iscrizione runica, forgiando rune magiche di potenza inaudita.

La razza dei Nani ha la propria scrittura basata sulle

rune, iscrizioni create appositamente per essere incise facilmente su pietra o cesellate sul metallo. Le Rune Magiche differiscono dalle Rune semplici, per forme e dettagli, ma quello che le rende magiche sono il come e il quando viene scolpita. Le Rune semplici di scrittura possono racchiudere piccole quantità di potere incantato, ma le Rune Magiche ne racchiudono un potere molto maggiore e terribile. Le Rune Magiche si suddividono in Rune, Rune Maggiori, Rune Progenitrici e quelle segrete denominate Divine che i Forgiarune incidono nel nome di Grugni, Grimnir e Valaya.

OGGETTI RUNICI

Gli Oggetti Runici si suddividono nelle categorie, armi, armature, ingegneria, stendardi, talismani e progenitrici, ognuna di esse racchiude un determinato numero di rune. Per ogni tipologia di rune, si può portare un singolo oggetto runico (1 arma, 1 armatura ecc...) di più non è concesso, gli effetti sarebbero la gelosia delle rune.

ISCRIVERE RUNE

I Forgiarune sono gli unici a poter e saper iscrivere Rune Magiche. Per prima cosa bisogna ricordarsi che l'incisione può avvenire solo su oggetti di fattura eccezionale, mentre oggetti di fattura buona comportano malus alla prova d'incisione, dalla fattura normale in giù, non è possibile incidere Rune Magiche. Determinato l'oggetto, bisogna decidere quali rune incidere, ovviamente il prezzo cambia se si incidono rune magiche o rune magiche maggiori, quest'ultime molto più potenti delle prime. Va ricordato che i Nani Forgiatori di Rune Magiche sono piuttosto restii a creare oggetti magici per creature non appartenenti alla razza dei Nani, solo per il denaro, ben consapevoli del potere che viene generato. Infatti gli oggetti magici forgiati dai Nani in giro per il pianeta, sono frutto di furti da parte delle razze caotiche, oppure donazioni o scambi con le razze alleate in tempo di guerra, celebre la donazione che fecero al giovane Sigmar Heldenhammer, per aver salvato il loro Re dall'agguato dei pelleverde. Poi si passa all'incisione vera e propria che porta via qualche settimana di lavoro, al termine si avrà l'oggetto desiderato. Va ricordato che non è possibile incidere runa d'arma su armature o su talismani, solo quelle elencate o create o scoperte appartenenti ad una categoria specifica, possono essere inserite nell'oggetto.

DECALOGO RUNICO

Quando si richiede un Oggetto Magico o un Forgiarune decide di crearlo, sa che bisogna rispettare il decalogo runico:

- 1- **Regola del 3** - Su nessun oggetto possono essere incise più di 3 Rune Magiche. E' praticamente impossibile forgiare oggetti magici, che sopportino un tale potere.
- 2- **Regola della Forma** - Ogni Runa al proprio posto, nel senso che le rune d'arma vanno sulle armi, le rune d'armatura vanno sulle armature, le rune d'ingegneria vanno sulle macchine da guerra, le rune degli stendardi sugli stendardi e quelle dei talismani sui talismani.
- 3- **Regola dell'Orgoglio** - I Forgiarune sono molto restii a copiare o creare oggetti identici, sal-

vo non siano dei tirocinanti. Questo perché l'incisione delle Rune Magiche comporta un sforzo notevole al Forgiarune oltre che un impegno di tempo considerevole. *Quindi ad esempio: difficilmente un Forgiarune per un gruppo di 4-5 Personaggi creerà un arma identica per 2 personaggi o due armi identiche per lo stesso, stesso discorso per gli altri oggetti (armature, talismani ecc...), questo perché l'orgoglio dei Forgiarune è molto elevato.*

- 4- **Rune Gelose** - Tutte le Rune Magiche Maggiori, possono essere inserite singolarmente su un oggetto, ma non possono essere combinate tra loro o inserite più volte su di uno stesso oggetto.
- 5- **Rune Maggiori e Rune** - Anche se le Rune Magiche Maggiori non possono essere combinate o inserite sullo stesso oggetto, possono essere combinate con le Rune Magiche. Creando oggetti magici diversi tra loro. *Esempio: è consentito creare un oggetto magico con 1 Runa Magica Maggiore e le altre 2 Rune normali, oppure per differenziare la creazione dell'oggetto magico basta inserire Rune Magiche multiple, come inserire su di un arma una runa magica della furia e su quella del compagno incidere 2 volte, raddoppiando il bonus, ma tenendo fede al decalogo sull'unicità dell'oggetto.*
- 6- **Regola del Tempo** - L'incisione delle rune magiche, porta via un sacco di tempo al Forgiarune, questo può decidere di incidere le rune nel corso di diverse settimane, l'importante è che vi dedichi almeno 4 ore al giorno o che comunque il lavoro non venga consecutivamente, interrotto per un mese, se questo dovesse accadere il lavoro svolto fino a quel momento è inutile.

INCIDERE LE RUNE

- Regole Ufficiali -

Nel seguente capitolo vengono insegnate le regole per incidere le rune sugli oggetti, creando gli oggetti runici della razza dei Nani, la realizzazione si suddivide in 3 fasi:

Fase 1 - Incisione

Il processo iniziale dopo aver scelto quale/i runa/e incidere è l'incisione sull'oggetto. Il lavoro deve essere svolto perfettamente, senza fretta e con una cura estrema per quello che si sta realizzando. Per incidere una Runa Magica occorrono 1 ottomana di lavoro, trascorso questo lasso di tempo, in cui il Forgiarune è assorto nel proprio lavoro senza interruzioni, verrà effettuato il *Lancio per Incidere la Runa*, che consiste nel lancio di un numero di D10 pari alla caratteristica del Forgiarune, se il risultato è superiore o uguale al grado di difficoltà la Runa è incisa con successo, altrimenti è un fallimento e tutto il tempo andrà sprecato, se l'oggetto non è magico, c'è il 25% che si danneggi perdendo un livello di fattura.

Regola Alternativa 1

In questo capitolo vengono presentate delle regole alternative, sviluppate da un utente del forum.

Fase 1 - Incisione

L'iscrizione di una Runa richiede 30 minuti, alla fine dei quali il Forgiarune lancia un numero di d10 pari alla sua caratteristica Magia e somma le cifre ottenute. Se il risultato del tiro è pari o superiore al numero di iscrizione della runa, la creazione è riuscita perfettamente. Se il risultato è pari ad almeno due terzi del numero di iscrizione ma non lo raggiunge, la runa è incompleta ed è necessario continuare la fase di iscrizione per una successiva mezz'ora e poi ripetere il tiro di iscrizione. Se il tiro è più basso di due terzi del valore di iscrizione il tentativo è fallito, il tempo spesso sprecato e l'oggetto non può più ricevere altre rune (i Forgiarune sono troppo orgogliosi per utilizzare un oggetto su cui le Rune faticano ad attecchire).

Fase 2 - Infusione

Il passo successivo all'incisione è l'infusione della magia nella runa. Questo consiste per il Forgiarune, chiudersi per 1 mese intero senza interruzioni, effettuando rituali che attirino i venti della magia, sulla runa cesellata o incisa. L'infusione del potere viene effettuata al termine del mese, con una prova continuativa dell'abilità Arte delle Rune, per ogni runa vi sono diverse prove da effettuare, queste prove corrispondono e variano a seconda della voce infusione di ogni singola Runa. Superate le prove l'oggetto è pronto per essere vincolato al potere magico.

Fase 3 - Vincolo

Terminata con successo l'infusione della runa, occorre vincolare il flusso nell'incisione. Per fare questo occorrono 1D10 settimane, al termine delle quali la runa può considerarsi magica, infondendo all'oggetto il potere della Runa. L'oggetto viene considerato magico.

Fase 2 - Infusione

Iscrivere una Runa richiede 20giorni, per una Runa Maggiore ne sono richiesti 30. Se il tiro di Incantamento ha come risultato un fallimento automatico (tutti 1) la runa e l'oggetto in cui è iscritta esplose colpendo tutti quelli presenti entro 4 metri, infliggendo un danno D10 a Forza 4 per i personaggi intorno all'oggetto Forgiarune compreso, mentre quelli presenti entro 4 metri subiranno un danno D10 a Forza 2.

Fase 3 - Vincolo

Se il Forgiarune riesce a lavorare 8 ore al giorno sull'oggetto, riesce a risparmiare in termini di tempo, dai 10 giorni canonici, ne occorrono 8 per le rune maggiori, mentre per le minori si può arrivare a 6giorni.

- Regole Alternative 2 -

Nel seguente capitolo vengono insegnate le regole per incidere le rune sugli oggetti, creando gli oggetti runici della razza dei Nani, la realizzazione si suddivide in 3 fasi:

Fase 1 - Incisione

Dopo aver deciso quale/i runa/e incidere, il Forgiarune passa alla vera e propria lavorazione. Per capire quanto tempo occorre per l'incisione, bisognerà effettuare una Prova di Lavorazione determinata dalla caratteristica Intelligenza, un risultato positivo indica che il tempo sarà di 1 ottomana; un fallimento indicherà che il tempo sarà di 1 ottomana+D10 giorni. Terminati i giorni di lavorazione, occorrerà effettuare il *Lancio per Incidere la Runa*, che consisterà nel sommare al valore di caratteristica Magia del Forgiarune, un numero di D10 massimo corrispondente alla medesima caratteristica. Si possono aggiungere alcuni bonus prima di effettuare il lancio:

Bonus +3: In caso di lavorazione all'interno di una fucina appartenente ad un Forgiarune.

Bonus +2: Utilizzo di attrezzi per l'incisione di fattura eccezionale.

Bonus +1: Utilizzo di una fucina attrezzata, ma non di un Forgiarune.

Malus -1: Incidere la runa senza i mezzi di fattura non eccezionale (buono, accettabile ecc...)*

Malus -3: Effettuare la lavorazione in luogo non consono.*

* Questi casi sono da ritenersi estremi, o di necessità per cause di forza maggiore.

Fase 2 - Infusione

Il passo successivo all'incisione è l'infusione della magia nella runa. La caratteristica Infusione elencata nella descrizione della Runa, serve per ottenere il bonus alla Prova d'Infusione (il numero dell'infusione viene aggiunto alla percentuale se è 5 diventa 5% ecc..) e per ricavare la percentuale per la canalizzazione dei Venti della Magia (valore d'infusione moltiplicato per il 5%). La Prova di Canalizzazione di Venti di Magia, occorre per ottenere un bonus al lancio d'Infusione (che varia in percentuale inversa dalla più difficile alla più facile), che consiste nella possibilità di ottenere un rilancio sulla Prova d'Infusione, nel caso questa venga fallita. Nel caso di fallimento della Prova di Canalizzazione, il possibile rilancio chiaramente non sarà possibile. La Prova d'Infusione verrà eseguita con una prova d'abilità Arte delle Rune. Il fallimento comporta la perdita del lavoro svolto fino a quel momento, rendendosi necessaria una nuova arma, incisione e infusione. L'arma nel caso di fallimento alla Prova d'Infusione ha il 25% di rompersi nel caso sia di fattura eccellente, del 50% se di fattura più scadente.

Fase 3 - Vincolo

Terminata con successo l'infusione della runa, occorre vincolare il flusso nell'incisione. Per il completamento del vincolo occorrono 1D10 ottomane con la particolarità che se hai passato con successo la prova precedente di Canalizzazione delle Rune, e non hai potuto sfruttare il bonus successivo nella Prova d'Infusione, perché la prova è riuscita il primo colpo, il potere delle rune è benevolo e consente di accorciare le ottomane di un numero pari alla caratteristica Magia del Forgiarune, con un valore minimo di 1 Giorno, nel caso il risultato della sottrazione sia negativo. Questo perché il flusso magico incanalato è molto forte e consente un vincolo più forte e immediato.



RUNE D'ARMA

Queste Rune Magiche descritte in questo capitolo, possono essere cesellate sulle armi in corpo a corpo, come asce, martelli ecc... rendendo l'arma magica nel caso non lo fosse, l'importante è che l'arma sia di fattura buono/eccellente.

Tipo: RUNA MAGGIORE DI SKALF MAGLIONERO

Storia: Il leggendario Skalf forgiò nel corso delle sua vita molti grandi martelli da guerra, fonti incerte dichiarano che anche il leggendario martello di Sigmar, sia una sua creazione. Nel corso della storia molti di quei mitici martelli, furono branditi dai Nani Lord.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 9

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, guadagnerà la qualità *da Impatto* e indipendentemente da BR o tipologia di Armatura indossata, l'avversario subirà comunque 2 Ferite.

Tipo: RUNA MAGGIORE DEL CASTIGO

Storia: Dopo che per secoli questa Runa Maggiore si sapeva incisa sull'Ascia di Dargo, brandita solamente dai Re di Karak Kadrin. Prima di marciare su Vardek Crom, Re Ungrim Pugnodi ferro, donò l'antico tomo denominato Rundrokikron, dove nelle sue sottili pagine di gromril, vi era la descrizione di alcune antiche rune, tra cui quella del Castigo a Re Thorgrim Portarancore, re di Karaz-a-Karak.

Difficoltà Incisione: 32

Infusione: 10

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ogni volta che il proprio avversario verrà ferito, gli infliggerà 1D10 Ferite dirette, senza contare armature o BR.

Tipo: RUNA MAGGIORE DI ALARIC IL PAZZO

Storia: Nessuno sa che fine fece Alaric il Pazzo, dopo aver forgiato le Zanne Runiche dei Conti Elettori Imperiali, anche se alcuni sostengono che fabbricò alcune armi runiche per le Zarine di Kislev

Difficoltà Incisione: 27

Infusione: 7

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ad ogni attacco ignora i Punti Armatura dell'avversario.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA DISTRUZIONE

Storia: Questa Runa Maggiore fu utilizzata la prima volta, durante la Guerra delle Vendette, cesellata sull'ascia di Re Gorrin, con la quale distrusse l'arma incantata del generale Alto Elfo Elthior. Da

allora questa Runa Maggiore è diventata una delle più popolari e richieste.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 6

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ogni volta che para un attacco avversario, il Giocatore lancia 1D10, un risultato di 1 distrugge l'arma, mentre un risultato di 10 le farà perdere una proprietà magica.

Tipo: RUNA MAGGIORE DI VOLO

Storia: L'iscrizione originale non riportava che l'arma sarebbe tornata nella mano di chi l'ha scagliata, per questo molti nani si sono trovati privi di sensi quando l'hanno utilizzata.

Difficoltà Incisione: 21

Infusione: 5

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, può essere scagliata ad una distanza massima di 24 metri dal lanciatore, l'arma si posizionerà a contatto con il nemico, senza bisogno di effettuare tiri per colpire a distanza, ma effettuando 1 attacco corpo a corpo (utilizzare l'AM del lanciatore). L'arma essendo impegnata in corpo a corpo, può sfruttare il porte di altre rune incise su di essa, per poi tornare nelle mani del lanciatore.

Restrizioni: Questa potentissima Runa Maggiore ha alcune restrizioni, non può essere utilizzata su armi appartenenti agli Sventratori. Chi lancia l'arma non deve essere impegnato in combattimento perché quest'arma comporta in termini di azioni, 1 azione intera per estrarre, decidere il bersaglio e permettere all'arma di raggiungere il nemico, 1 mezza azione per effettuare l'attacco standard e 1 mezza azione per attendere il ritorno dell'arma nella propria mano.

Tipo: RUNA MAGGIORE DI RAPIDITA'

Storia: Questa Runa Maggiore fu incisa la prima volta da Thurgrom l'eremita, ultimo dei Forgiarune ad aver lavorato nelle città elfiche del vecchio mondo.

Difficoltà Incisione: 21

Infusione: 5

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, indipendentemente dall'Agilità/Iniziativa dell'avversario, colpisce sempre per prima. Se due oppositori hanno la stessa particolare caratteristica dell'oggetto magico, colpirà per primo chi ha l'Iniziativa più alta, se fosse identica lancia 1D10 e confrontare il risultato più alto, chi vince colpisce per primo.

Tipo: RUNA MAGGIORE DI KRAGG IL TETRO

Storia: Questa runa maggiore, fu scoperta durante un ritrovamento di antichi manufatti nanici, che Kragg esperto custode delle rune, prese sotto la sua custodia per studiarne i benefici, delle nuove inci-

sioni runiche. In un primo momento Krægg fu tentato di mantenere il segreto sul funzionamento della runa maggiore, ma poi decise che il beneficio per la propria razza era troppo grande e decise di dividerne la scoperta con i fratelli nani, replicando su molte armi la runa che da quel giorno fu chiamata runa maggiore di Krægg il tetro, per via del suo carattere.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 4

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ottiene un bonus di +2 al BF, mentre la si utilizza.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA MORTE

Storia: Questa Runa Maggiore fu creata ai tempi delle grandi guerre, quando occorreva una runa molto potente da abbinare alle armi dei guerrieri più forti. Con il tempo fu deciso dall'Alto Consiglio nanico di abbandonarla per il tremendo potere che essa scatena.

Difficoltà Incisione: 29

Infusione: 10

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, permette di uccidere con un solo colpo l'avversario. Il bersaglio dovrà effettuare una Prova media di Volontà e Resistenza, se viene fallita morirà all'istante.

Restrizioni: La runa non può essere replicata sulla stessa arma, non potendo creare combinazioni multiple. La Runa può essere creata solo dai Forgiarune Maestri più esperti e per un motivo molto valido.

Tipo: RUNA DELLA POTENZA

Storia: Anche se un Nano è basso di statura, quando utilizza questa runa diventa un avversario temibile.

Difficoltà Incisione: 17

Infusione: 4

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ogni volta che incontra avversari che abbiano un BR pari o superiore a 5, colpiscono con un BFx2.

Restrizioni: non può essere replicata sulla stessa arma, ottenendo multipli.

Tipo: RUNA DI SNORRI ELMOLUCENTE

Storia: Forgiarune del Supremo Re di Karaz-a-Karak ai tempi di Kallon, forgiò gli armamenti per i sovrani per generazioni. Snorri combatté innumerevoli battaglie, ottenendo riconoscimenti per la sua meravigliosa armatura in gromvill e soprattutto per la sua arma che reca incisa la runa creata da egli stesso.

Difficoltà Incisione: 15

Infusione: 3

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, ottiene un BF+1, questa runa può essere replicata, ottenendo un bonus massimo di +3.

Tipo: RUNA DELLA FURIA

Storia: Il Nano brandendo quest'arma pensa ad uno dei rancori non ancora vendicati, lasciandoti guidare dal solo istinto furioso.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 6

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita aumenta la caratteristica Attacchi di +1.

Tipo: RUNA DELLA FORZA

Storia: In origine questa runa fu creata e pensata per i picconi dei nani minatori, per permettere loro di sbriciolare meglio la roccia che stavano scavando, poi nel corso dei secoli è stata inserita sulle armi da guerra.

Difficoltà Incisione: 12

Infusione: 4

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, aumenta del 10% la caratteristica Forza di chi la brandisce.

Tipo: RUNA DEL RANCORE

Storia: I nani decidono di incidere questa runa, quando sanno di trovarsi di fronte ad un nemico, molto scellerato. Decidendo di fargliela pagare con il sangue.

Difficoltà Incisione: 10

Infusione: 4

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, all'inizio di un combattimento, dichiara l'avversario verso cui serba rancore, ad ogni attacco fallito egli potrà ripetere il tiro per colpire.

Restrizioni: La runa non può essere replicata sulla stessa arma, non potendo creare combinazioni multiple.

Tipo: RUNA DELL'ABILITA'

Storia: Chiunque possieda un arma con su incisa questa runa, può individuare facilmente i punti deboli dell'avversario.

Difficoltà Incisione: 8

Infusione: 2

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita farà ottenere un bonus alla caratteristica AM di +10%.

Tipo: RUNA DELLA VELOCITA'

Storia: La runa potenzia i riflessi del nano rendendolo più agile.

Difficoltà Incisione: 6

Infusione: 3

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita con il possessore conscio del pericolo, farà ottenere 1D10 aggiuntivo per il calcolo della propria Iniziativa.

Tipo: RUNA DEL FUOCO

Storia: i Forgiarune sono molto abili e riescono a cesellare questa runa mentre il metallo è ancora incandescente.

Difficoltà Incisione: 9

Infusione: 3

Descrizione: L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita la parte metallica prenderà fuoco, emettendo la luce di una torcia, ottenendo ogni volta che viene ferito un avversario, 1 ferita aggiuntiva data dalle fiamme che avvolgono la lama.



RUNE D'ARMATURA

Le Rune Magiche descritte nel seguente capitolo, possono essere cesellate solo sulle armature, ogni appartenente alla razza dei Nani, potrà ottenere un massimo di 3 Rune d'Armatura.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELL'ACCIAIO

Storia: Questa runa rende i metalli più resistenti, rendendoli insensibili agli effetti della ruggine e del tempo.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 8

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, ogni volta che subisce un colpo, il BF dell'avversario avrà un valore massimo di 5, anche se questi dovesse avere una forza di molto superiore. Se incisa una seconda volta eventuali bonus extra dati da armi o da talenti non contano. Se incisa una terza volta, il possessore dell'armatura può decidere di far ritirare il dado del danno al proprio avversario.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELL'ADAMANTIO

Storia: Questa runa fu forgiata su un'armatura donata successivamente al pomposo principe Nano Gudii Duestivali. L'armatura venne successivamente rubata da un bandito, che imperversava nell'Undgrin derubando piccoli viandanti o carovane sprovviste.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 7

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, una volta indossata farà immediatamente ottenere un bonus del +10% alla Resistenza del Nano.

Tipo: RUNA MAGGIORE DEL GROMRIL

Storia: Per incidere questa runa occorre una piccolissima quantità del gromril più puro, qualsiasi impurità renderà inutile la runa.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 5

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, permetterà di ottenere +2PA aggiuntivi. La runa permette di far ottenere una protezione superiore ai 5PA non applicando la regola base del manuale base.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA ROBUSTEZZA

Storia: Esiste un'antica leggenda che riferisce che chiunque indossi un'armatura con incisa questa runa, diviene senziente. Non si sa se questo sia vero, ma nessuno ha mai accertato il contrario.

Difficoltà Incisione: 12

Infusione: 3

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, fa ottenere un bonus di +1 alle Ferite.

Tipo: RUNA DELLA PROTEZIONE

Storia: Questa runa risale ai tempi della Guerra della Vendetta, per proteggersi dalle armi degli Alti Elfi.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 7

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, quando i nemici con le armi da lancio provano a colpire il personaggio, i proiettili avranno forza 0 e bisognerà lanciare solamente il D10, per il quale non vale la Furia di Ulric. La regola si estende anche a tutti i proiettili magici.

Restrizioni: La runa non può essere replicata sulla stessa armatura.

Tipo: RUNA DELLA RESISTENZA

Storia: Questa runa venne utilizzata la prima volta dal Thane di Karak Azgal Gorgi Fortebarba, ritenendo che fosse andata persa nelle rovine della roccaforte. Fortunatamente un Forgiarune sopravvisse per replicarla.

Difficoltà Incisione: 20

Infusione: 6

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, permette al personaggio la possibilità di far ripetere il tiro per colpire all'avversario.

Restrinzioni: La runa non può essere replicata sulla stessa armatura.

Tipo: RUNA DEL FERRO

Storia: Quando il ferro è saturo di magia, viene chiamato magnetite, questa runa concentra le proprietà magiche della magnetite per rendere l'armatura magica.

Difficoltà Incisione: 15

Infusione: 5

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, fa ottenere una riduzione di 1 alla caratteristica attacchi dell'avversario.

Restrizioni: La runa può essere replicata al massimo 2 volte.

Tipo: RUNA DELL'IMMUNITA'

Storia: Quando il principe Nano Volkan Manodifuoco venne decapitato da una Lama Spettrale, durante la battaglia del Bosco Affamato, vennero messi in allarme tutti i Forgiarune perché trovassero una soluzione a questa debolezza delle armature, questa runa inserita nei punti più deboli, rende più impenetrabili le armature.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 9

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, permette di evitare gli effetti della Furia di Ulric, proteggendo anche da tutti gli attacchi velenosi, sia portati da creatura o arma.

Restrizioni: La runa non può essere replicata, sulla stessa armatura.

Tipo: RUNA DELLA PIETRA

Storia: La storia e tradizione dei Nani riferisce che gli antichi furono creati dalla pietra dei primi monti, questo è il motivo per cui questa runa è la prima ad essere imparata dai Forgiarune.

Difficoltà Incisione: 10

Infusione: 4

Descrizione: L'armatura che reca incisa questa Runa, fa ottenere 1PA aggiuntivo, potendo superare il limite massimo di 5PA imposto dal manuale base. Questa runa è un'eccezione alla Regola dell'Orgoglio, permettendo di essere incisa replicata anche sulle armature degli alleati.

Restrizione: La runa non può essere replicata sulla stessa armatura.



STENDARDI RUNICI

Le Rune Magiche descritte in questo capitolo, possono essere scritte sugli stendardi runici, offrendo protezione psicologica e magica. Anche se poco usati al di fuori delle battaglie, gli stendardi possono essere un notevole aiuto nel momento del bisogno. Quando i Forgiarune scrivono rune sullo stendardo, effettuano il lavoro sotto la supervisione dei sacerdoti dei templi di Grugni, Grimnir e Valaya.

Tipo: **RUNA MAGGIORE DI VALAYA**

Storia: Si narra che questa runa fu creata in tempi antichissimi, dalla Dea Progenitrice Valaya.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 8

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, permette di ottenere quando lo si impugna, un bonus di +10% alla caratteristica Magia, inoltre intorno ad esso si crea una area di dispersione magica di 12 metri di raggio, tutti le creature al suo interno sono immuni agli effetti di qualsiasi incantesimo. Esempio: l'incantesimo muro di fuoco si interromperà appena toccherà l'inizio dell'area interessata dalla runa.

Tipo: **RUNA MAGGIORE DI STROMNI BARBAROSSA**

Storia: Questa runa fu creata ai tempi di Bael, antico Lord di Karak Azul. Fu incisa la prima volta sullo stendardo di Durgin, figlio di Grindol discendente primo di Grimnir.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 6

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, permette a tutti i Nani e alleati posti a una distanza massima di 12 metri dallo stendardo di ottenere un bonus di 10% alla caratteristica AM e un bonus di +1 al BF.

Tipo: **RUNA MAGGIORE DELLA PAURA**

Storia: I Nani fanno una certa impressione quando combattono, se lo fanno con incisa questa runa, agli occhi dei loro nemici, appaiono come terribili giganti, tanto da farli fuggire.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 5

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso crea un area di 12 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno guadagnano il talento Spaventoso.

Tipo: **RUNA MAGGIORE DI GRUGNI**

Storia: Questa Runa permette di catturare i venti della magia, proteggendo le armature dei Nani, dalle armi più terribili.

Difficoltà Incisione: 29

Infusione: 8

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, crea un area intorno a se di 6 metri di diametro, chiunque si trovi all'interno ottiene 5 PA (non tenere conto della regola base delle armature) contro gli attacchi subiti con armi da lancio e contro tutti gli incantesimi che rechino la dicitura Proiettile Magico.

Tipo: **RUNA DI STROLLAZ**

Storia: Questa runa permette ai Nani di marciare ininterrottamente giorno e notte, il problema è riuscire a farli smettere....

Difficoltà Incisione: 18

Infusione: 4

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, crea intorno a sé un'area di 12 metri, tutti i Nani che si trovino al suo interno, ogni azione di movimento è priva di difficoltà indipendentemente dal terreno, fatta eccezione per il movimento di corsa.

Restrizioni: Può essere incisa solamente una volta.

Tipo: **RUNA DELLA LENTEZZA**

Storia: la Runa rende tangibile l'intrattabilità caratteriale dei Nani, creando una barriera protettiva.

Difficoltà Incisione: 26

Infusione: 6

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, crea un area di 6 metri di diametro intorno a se, chiunque si trovi all'interno gode del beneficio che nessun oppositore può effettuare l'Azione Attacco in Carica.

Tipo: **RUNA DEL CORAGGIO**

Storia: La runa incanalata in sé la determinazione e risolutezza della razza dei Nani, rendendoli ancora più impavidi.

Difficoltà Incisione: 19

Infusione: 6

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, crea un area di 12 metri di diametro intorno a se, tutti i Nani al loro interno sono immuni agli effetti psicologici di Paura e Terrore.

Restrizioni: Può essere incisa solamente una volta.

Tipo: RUNA DI SALVAGUARDIA

Storia: Il compito di portare lo stendardo in battaglia è uno dei compiti più difficili, questa runa protegge chi lo porta.

Difficoltà Incisione: 12

Infusione: 3

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, fa ottenere a chi lo maneggia 5PA (non tenere conto della regola delle armature).

Tipo: RUNA DELLA BATTAGLIA

Storia: Un tempo esisteva un'epoca in cui ogni roccaforte poteva sfoggiare il proprio stendardo da battaglia, durante i secoli molti sono andati perduti, ma quelli rimasti garriscono orgogliosamente.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 5

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso si crea un'area di 6 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno ottengono 1PA (non tenere conto della regola delle armature).

Restrizioni: Può essere incisa solamente una volta.

Tipo: RUNA DELLO STOICISMO

Storia: La runa ricorda ai Nani impegnati in battaglia, che nonostante le perdite subite, i progenitori sono con loro non lasciandoli mai soli.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 9

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso si crea un'area di 6 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno raddoppiano il proprio BF ad ogni loro attacco.

Restrizioni: Può essere incisa solamente una volta.

Tipo: RUNA DELLA DETERMINAZIONE

Storia: Anche nei momenti più disperati un Nano non ammetterà mai la sconfitta. Questa runa consente loro di amplificare lo spirito nanico quando questo viene messo alla prova duramente.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 6

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso si crea un'area di 6 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno ottengono un bonus alle Prove di Volontà del 30% (per ogni prova di resistere alla fuga).

Restrizioni: Può essere incisa solamente una volta.

Tipo: RUNA DEL RIFUGIO

Storia: Questa runa amplifica ancora di più la resistenza dei Nani per ogni influsso magico.

Difficoltà Incisione: 20

Infusione: 8

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso si crea un'area di 6 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno ottengono un +10% da aggiungere agli effetti del talento Resistenza alla Magia.

Tipo: RUNA DEI PROGENITORI

Storia: In ogni avversità i Nani possono guardare la runa dei loro progenitori, che gli ricorda i loro doveri.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 5

Descrizione: Lo stendardo che reca incisa questa Runa, intorno ad esso si crea un'area di 12 metri di diametro, tutti i Nani al loro interno non effettuano nessuna Prova di Fuga richiesta.

Restrizioni: Questa runa può utilizzare una sola volta al giorno.



TALISMANI RUNICI

Le Rune Magiche descritte in questo capitolo, possono essere incise su corone, cinture, elmi, amuleti ed ogni oggetto ornamentale, anche se solitamente si prediligono gli anelli.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA REGALITA'

Storia: Questa Runa fu incisa la prima volta sulla corona di Göttrik Spezzastelle, purtroppo è molto sentita la perdita del manufatto, perché permette di ottenere tutte le conoscenze del proprietario precedente.

Difficoltà Incisione: 32

Infusione: 10

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, può essere solo una corona di un Nano Lord, che fa ottenere al possessore la totale immunità psicologica a Paura e Terrore anche se procurati con oggetti magici, inoltre si ottiene una bonus di +10% a tutte le prove di Volontà.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELL'EQUILIBRIO

Storia: Questa Runa viene incisa sulle braci di un libro d'incantesimi, bramando a se qualsiasi potere magico.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 8

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di togliere potere all'avversario che lancia l'incantesimo. Il personaggio in possesso della runa, può decidere di far rilanciare il dado decina, il dado unità oppure eliminare un dado dal lancio dell'incantesimo.

Restrizioni: Può essere incisa solo su oggetti utilizzati dai Forgiarune o Custodi delle Rune.

Tipo: RUNA MAGGIORE BLOCCAINCANTESIMI

Storia: La Runa devia i venti della magia, vanificando gli attacchi magici dei nemici.

Difficoltà Incisione: 35

Infusione: 10

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di impedire che un incantesimo lanciato dal mago nemico abbia effetto, impedendone l'utilizzo per il resto della giornata. Se il mago avversario prova a disperdere la Runa, otterrà un Malus alla Prova del -10%.

Restrizioni: Non ha effetto su incantesimi lanciati da oggetti magici. Può essere incisa solo su oggetti utilizzati dai Forgiarune o Custodi delle Rune. Può essere utilizzata una sola volta al giorno, poi si ricarica ad ogni mezzanotte.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELL'ASTIO

Storia: Questa Runa fu creata per proteggere i portali di Karaz-a-Karak, da allora fu deciso di trasferirla anche su altri oggetti.

Difficoltà Incisione: 26

Infusione: 5

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di ottenere un bonus di +40% a tutte le Prove Magiche.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA SFIDA

Storia: Qualsiasi nemico che oda il suono emesso da questa runa, si rende immediatamente conto della determinazione dei Nani, lasciandogli due scelte combattere o fuggire

Difficoltà Incisione: 31

Infusione: 7

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di indicare un avversario che lo stia per attaccare, questi dovrà effettuare una Prova di Volontà, se viene fallita fuggirà immediatamente.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno. Può essere incisa solo su un libro o su di un corno da guerra.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLO SGOMENTO

Storia: Quando un corno con incisa questa Runa viene suonato, il suono misterioso che viene udito dai nemici li farà rabbrivire.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 6

Descrizione: Il corno da guerra che reca incisa questa Runa, emette un suono che viene udito da tutti i nemici presenti sul campo di battaglia che non sono impegnati in combattimento o non hanno iniziato Attacchi in Carica, devono effettuare una Prova di Volontà, se viene fallita non potranno effettuare attacchi di qualsiasi genere per 1 turno di gioco.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno. Può essere incisa solo sul corno da guerra.

Tipo: RUNA DIVORAINCANTESIMI

Storia: Questa Runa rende quasi invulnerabili dagli attacchi magici, Forgiarune e Custodi delle Rune.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 8

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di impedire che un incantesimo lanciato dal mago nemico abbia effetto. Lanciare 1D10 se il risultato è superiore al valore della caratteristica magia del mago ne impedisce l'utilizzo di quell'incantesimo per il resto della giornata.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno. Può essere utilizzata solo da Forgiarune/Custode delle Rune.

Tipo: RUNA DEL FATO

Storia: Il Nano che possiede questa Runa farà sogni profetici per la battaglia del giorno successivo, osservando dove verrà colpito.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 5

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di far rilanciare il D10 del danno avversario.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno.

Tipo: RUNA SPEZZAINCANTESIMI

Storia: Questa Runa viene appresa dai Forgiarune solamente dopo che hanno imparato la Runa della Salvezza.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 9

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di impedire che un incantesimo lanciato dal mago nemico abbia effetto, impedendone l'utilizzo per il resto della giornata.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno. Può essere utilizzata solo da Forgiarune/Custode delle Rune. Può essere utilizzata solamente dopo aver appreso la Runa della Salvezza.

Tipo: RUNA DELLA FRATELLANZA

Storia: Questa Runa permette al Nano che la possiede di assimilare rapidamente le abilità dei propri alleati più vicini.

Difficoltà Incisione: 31

Infusione: 7

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di ottenere provvisoriamente le seguenti abilità: *Allezare Animali, Affascinare Animali, Linguaggio Segreto (Ranger), Mestiere (Minatore), Orientarsi, Segni Segreti (Scout), Sopravvivenza,*

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno, durata 1D10 Ore. Non può essere incisa più di una volta. Non può essere utilizzata da un Nano in possesso di una Pietra Votiva. Non può essere utilizzato dai Portatori dello Scudo.

Tipo: RUNA DELLA FORTUNA

Storia: Fu iscritta la prima volta su un anello che venne portato da Magnund Hammerson, che subito dopo vinse una fortuna al gioco.

Difficoltà Incisione: 20

Infusione: 5

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di ottenere 1 Punto Fortuna aggiuntivo al giorno.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno.

Tipo: RUNA DELLA SALVEZZA

Storia: Gli apprendisti Forgiarune apprendono la tecnica per incidere questa Runa, all'inizio dei loro studi,

Difficoltà Incisione: 9

Infusione: 3

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di ottenere un bonus del +10% alle Prove di Resistenza alla Magia.

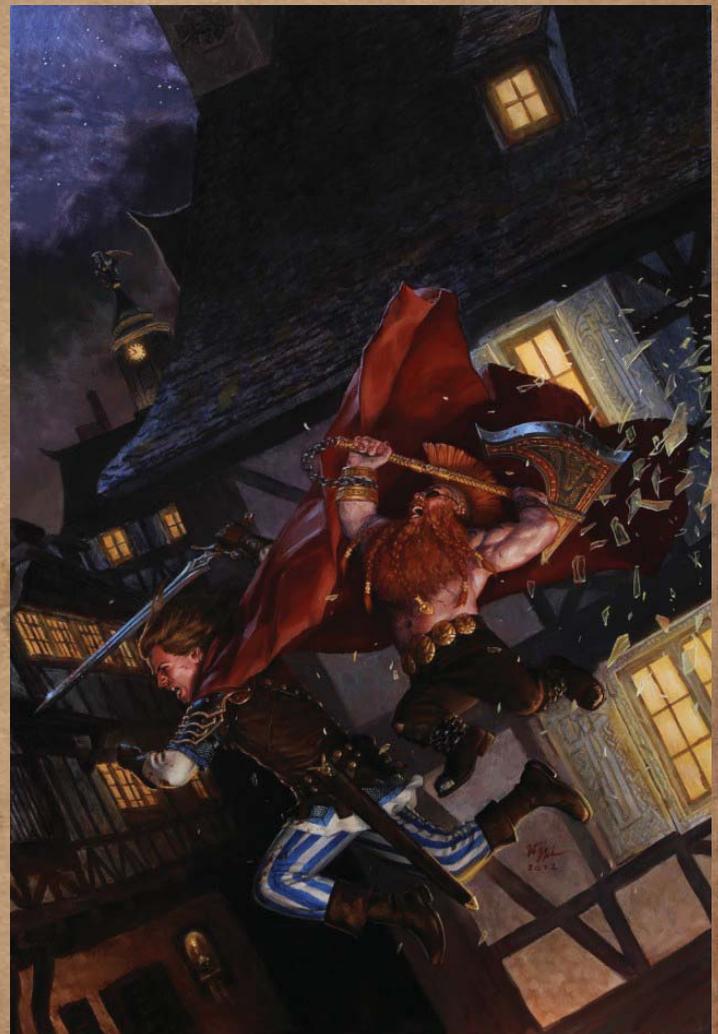
Tipo: RUNA DELLA FORNACE

Storia: Questa Runa nacque per aiutare sul lavoro i Nani che lavorano alle forge roventi, ma fu presto utilizzata in battaglia.

Difficoltà Incisione: 18

Infusione: 7

Descrizione: L'oggetto che reca incisa questa Runa, permette al possessore di essere immune agli effetti del fuoco normale e degli effetti del fuoco magico e di tutti gli incantesimi basati sul fuoco (*Palla di Fuoco, Muro di Fiamme ecc...*)



RUNE D'INGEGNERIA

Le Rune Magiche descritte in questo capitolo, possono essere utilizzate solo su alcune macchine da guerra. I colpi lanciati da queste macchine sono da considerarsi magici.

Limitazioni delle Rune d'Ingegneria: ne possono essere incise al massimo 3 Rune, sulle seguenti macchine da guerra: Cannoni, Lancia Rancori e Baliste.

Divieti delle Rune d'Ingegneria: ad essere incise su Cannone Organo, Cannone Lanciafiamme e Girocoteri.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLA DIFESA

Storia: Questa Runa fu creata ai tempi della Guerra della Vendetta contro gli Alti Elfi, proteggendo molti serventi..

Difficoltà Incisione: 32

Infusione: 8

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, fa ottenere a se stessa ed ai serventi intorno un muro immaginario, che per 1 volta a Turno, può annullare un colpo subito da armi da lancio e macchine da guerra anche di fattura magica.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELL'INVISIBILITA'

Storia: Questa Runa distorce la realtà intorno alla macchina da guerra rendendola quasi invisibile.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 6

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, fin che rimane inerme, penalizza il nemico che la cerca con un malus del -40% a tutte le prove d'osservazione.

Tipo: RUNA MAGGIORE DEL SACRIFICIO

Storia: Questa Runa fu creata per impedire al nemico di possederle, utilizzandola solo in circostanze disperate.

Difficoltà Incisione: 35

Infusione: 10

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, una volta terminato il round delle azioni disponibili per tutti, può attivare la runa, che la farà esplodere in mille pezzi, causando a tutti quelli posti intorno a lei per un diametro di 24 metri, un 2D10 Ferite, senza contare le armature anche se magiche.

Restrizioni: Può essere incisa e utilizzata solo 1 volta.

Tipo: RUNA MAGGIORE DELLO SCHIDIONE

Storia: Questa Runa fu creata grazie alla conoscenza e contributo dei Maghi Elfi, prima della Guerra delle Barbe, ma questo non è menzionato in nessuna cronaca dei Nani.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 6

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, farà ottenere a chi la utilizza un bonus all'AB del +20% e al Danno di +2. La Durata dell'attivazione è di 1 Turno di gioco.

Restrizioni: Può essere utilizzata solo su una balista. La Runa può essere utilizzata 1 volta al giorno. La durata è fino al termine del combattimento.

Tipo: RUNA DELLA FORGIA

Storia: Quando si crea un cannone ad ogni colpo inferto con il martello, il Forgiarune recita una speciale litania, questo procedimento richiede intere ottomane di lavoro.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 8

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, permette a chi la utilizza di ritirare il dado in caso di Avaria, se il secondo lancio rivela un'altra avaria, il risultato viene mantenuto.

Restrizioni: La Runa può essere incisa solamente un volta e non si possono creare multipli. Può essere incisa solo su di un Cannone.

Tipo: RUNA DELLA PRECISIONE

Storia: Quando un proiettile con incisa questa runa viene scagliato, convoglia su di se i venti della magia, che gli permettono di colpire con letale precisione il bersaglio prescelto.

Difficoltà Incisione: 25

Infusione: 8

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, permette di rilanciare il dado direzione, ma occorre accettare il risultato del rilancio.

Restrizioni: La Runa può essere incisa solo una volta, non permette di creare multipli. Può essere incisa solo su una Scaglia Rancori.

Tipo: RUNA DELLA SORTE

Storia: Questa Runa fu creata da Magnus Hammerson, che violò le tradizioni dei Forgiarune, vendendola alla Gilda degli Ingegneri.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 5

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, permette di scegliere l'avaria dalla tabella apposita della macchina da guerra.

Restrizioni: Può essere utilizzata 1 volta al giorno.

Tipo: RUNA DELLA PENETRAZIONE

Storia: Questa Runa viene incisa sulle munizioni della macchina, rendendole più letali.

Difficoltà Incisione: 20

Infusione: 7

Descrizione: Le munizioni che recano incisa questa Runa ottengono un +1 al Danno e la qualità *Penetrare Armature*.

Tipo: RUNA DEL VALORE

Storia: I Serventi Nani è risaputo che difendano la propria macchina fino alla fine, quando sono attaccati.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 6

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, fino a quando non viene distrutta, rende immuni agli effetti psicologici anche magici, i Serventi e il Mastro Ingegnere presenti intorno ad essa.

Tipo: RUNA DELLA PRODEZZA

Storia: i Nani credono che la macchina con incisa questa Runa durerà in eterno.

Difficoltà Incisione: 22

Infusione: 5

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, fa ottenere un bonus di 1 al danno per ogni Servente presente in torno ad essa.

Tipo: RUNA DELLA RICERCA DI FLAKKSON

Storia: Questa Runa permette alle Baliste dei Nani, di essere letali con qualsiasi creatura che vola. Indirizzando magicamente i proiettili verso il bersaglio.

Difficoltà Incisione: 28

Infusione: 6

Descrizione: La balista che reca incisa questa Runa, ottiene un bonus di +1 al Danno, verso tutte quelle creature che hanno il talento Volare.

Restrizioni: Può essere incisa solo sulle Baliste.

Tipo: RUNA DELLA RICARICA

Storia: La macchina da guerra che ottiene un'affidabilità conclamata, viene ritenuta degna dai Forgiarune di incidervi questa Runa.

Difficoltà Incisione: 26

Infusione: 8

Descrizione: La macchina da guerra che reca incisa questa Runa, può sparare il colpo ad ogni turno di gioco, fino a quando rimane anche solo 1 Servente.

Tipo: RUNA ARDENTE

Storia: Questa Runa incisa sulle munizioni, colpirà il bersaglio incendiandosi.

Difficoltà Incisione: 21

Infusione: 5

Descrizione: La munizione che reca incisa questa Runa, effettua Danni magici infiammabili.



RUNE DEI PROGENITORI

Le Rune Magiche descritte in questo capitolo, furono create con orgoglio per abbellire le roccaforti dei Nani, incise dai Forgiarune del passato o del futuro, Sebbene queste Rune possano differire esteticamente, la magia sprigionata e gli effetti sono gli stessi. Come si può notare nella stilizzazione della Runa Del Progenitore di Grimgnir, custodite a Karaz-a-Karak, rappresentano un Drago stilizzato su filigrana, mentre quelle custodite a Barak Varr, sono damascate rappresentando delle bestie marine argentate. Ma gli effetti sono i medesimi.

Tipo: RUNA DEL PROGENITORE DI GRUNGNI

Storia: Questa Runa incita a sbaragliare il nemico ed alla prodezza d'arme.

Difficoltà Incisione: 35

Infusione: 10

Descrizione: La Runa del Progenitore di Grungni, colpisce un numero di bersagli pari al numero di Infusione, posti fino ad una distanza massima di 24 metri dall'arma. Si possono ritirare i tiri per colpire falliti. Gli effetti della Runa durano per un numero di turni pari alla caratteristica Magia del Forgiarune che ha battuto la Runa.

Restrizione: Può essere incisa solo 1 volta.

Tipo: RUNA DEL PROGENITORE DI GRIMNIR

Storia: La leggenda di questa Runa recita che una volta battuta, fu lo stesso Grimgnir ad abbattersi sul nemico, scagliando rocce di pietra fuse raccolte dal centro della terra.

Difficoltà Incisione: 31

Infusione: 7

Descrizione: La Runa del Progenitore di Grimgnir, permette di colpire bersagli fino ad una distanza massima di 24 metri, scagliando un numero di colpi pari al numero di Infusioni, chi viene colpito subisce 2D10 colpi con BF del combattente.

Restrizione: Può essere incisa solo 1 volta.

Tipo: RUNA DEL PROGENITORE DI VALAYA

Storia: Questa Runa rilascia un'aura rinnovata di determinazione, alleviando il dolore dei feriti e rinvigorendo l'animo dei tentennanti.

Difficoltà Incisione: 30

Infusione: 8

Descrizione: La Runa del Progenitore di Valaya, emette un'area di 24 metri, tutti i Nani e gli alleati feriti anche gravemente ottengono 1D10+1 Ferite ed ottengono immunità a tutti gli

effetti psicologici.

Restrizione: Può essere incisa solo 1 volta. Può essere utilizzata solo 1 volta per ferite, esempio: Gotrek viene ferito la prima volta, la runa lo curerà ma non raggiunge il massimo delle ferite, per rientrare in azione occorrerà che Gotrek venga ferito nuovamente.



INCUDINE DEL DESTINO

STORIA

La razza dei Nani ha cimeli che risalgono a conoscenze tramandate dai propri avi di generazione in generazione, da maestro a mastro. Le Incudini del Destino ricadono in questa categoria di cimeli.

Completamente ricoperte di rune sconosciute, le Incudini nascondo poteri sconosciuti anche ai Custodi più esperti, che battono su di esse potenti armi o ne scatenano i poteri sui campi di battaglia. Ogni Custode ha il proprio metodo di battuta e per questo che non esistono Incudini del Destino identiche, ma tutte hanno differenze nel potere scatenato, che può essere suddiviso in queste tre categorie: - quelle dedicate a Grugni che enfatizzano lo Sforzo, quelle dedicate a Grimnir che enfatizzano la Furia e quelle dedicate a Vallaya che enfatizzano la lealtà.

Ogni volta che i Nani entrano in guerra possono portare una sola Incudine per armata, questo cimelio non potrà essere mosso o distrutto, e al suo fianco oltre al Custode delle Rune che ne scatena il potere, vi saranno almeno 2 Guardie che in precedenza ne hanno giurato la protezione a costo della propria vita, per impedire che l'Incudine o il Custode delle Rune, cadano in mano nemica. Se ciò accadesse il destino di quell'armata sarebbe il disonore, con tutto quello che ne comporta.

UTILIZZO

Utilizzare le Incudini del Destino è un compito che solo il Custode delle Rune può fare, potendola utilizzare in due modi, forgiare armi, armature o talismani runici oppure scatenare il suo potere sui campi di battaglia quando viene richiesto il suo utilizzo.

Utilizzo per Forgiare Armi, Armature e Talismani

Utilizzare l'Incudine del Destino per forgiare, permette di ottenere bonus alla realizzazione, che consentono nella maggior parte dei casi, di realizzare oggetti molto difficili e di uno straordinario potere magico. Il potere infuso nell'Incudine dona bonus alla forgia delle rune per tutto il processo di incesellamento (vedi tabella sottostante), donando anche un bonus del +20% alla caratteristica Volontà del Custode delle Rune. Per attivare il Potere dell'Incudine occor-

re lanciare 1D10 ed ottenere un risultato maggiore a 3.

Utilizzo in battaglia

Utilizzare l'Incudine in battaglia è un evento non tanto comune, solitamente lo si fa per grandi scontri o invasioni. L'Incudine viene portata sul campo di battaglia protetta dalle due guardie dell'incudine e comandata dal Custode delle Rune che ha il compito di vincolarne il potere dei progenitori della razza (Grugni, Grimnir o Valaya) e successivamente di scatenarne il potere sui nemici.

Ogni divinità progenitrice dona un talento e un bonus del +20% ad una determinata caratteristica, a tutti gli appartenenti della razza dei Nani. Mentre ogni oggetto runico forgiato dai Nani, presente sul campo di battaglia, raddoppia il proprio potere, sempre che il possessore sia cosciente del potere che le stesse possono donare, anche le armi in mano ai nemici ottengono gli stessi benefici, ma non hanno effetto se utilizzate contro la razza dei Nani.

Per utilizzare l'Incudine sul campo di battaglia, occorre che il Custode delle Rune, effettui una prova di potere (volontà) con un bonus del +40% se sono presenti le due guardie, del +20% se le guardie devono ancora affiancarsi oppure sono morte. Lanciare il D10 e se si ottiene un risultato di 5 o più, il potere dell'Incudine si attiva. Successivamente occorre legare l'Incudine ad uno dei tre Dei progenitori, che donano bonus diversi ai Nani presenti in battaglia.

Ogni volta che il custode incide una runa, sull'incudine, questo riversa il potere sui nemici in battaglia. Con l'Incudine attiva il Custode delle Rune ottiene al Lancio per Incidere la Rune, un bonus alla caratteristica magia pari al valore raddoppiato, e questo per ogni runa che si decide d'incidere, mentre la Prova d'Infusione viene automaticamente.

Come si può capire, i Nani tendono ad utilizzare con parsimonia il potere dell'Incudine del Destino, e solo in caso di estrema necessità. Quindi se proprio non necessario, un Custode delle Rune si opporrà al suo utilizzo anche solo per forgiare qualsiasi oggetto, sempre che questi non sia di estrema necessità e la richiesta non arrivi direttamente da un Lord Nanico.

Se viene fallito il lancio per attivare il potere dell'Incudine consultare la tabella delle Rune Sbagliate, consultare la tabella in fondo a questa sezione.

RUNE DEGLI DEI PROGENITORI

Tipo: RUNA DEL FOCOLARE DELLA ROCCA

Storia: Questa Runa fu donata da Valaya al popolo dei Nani. Ogni colpo che il martello effettua per incidere la Runa, emette un suono che riecheggia su tutto il campo di battaglia, rinnovando l'animo dei Nani impegnati, ricordando loro, la roccaforte, il clan e gli Antenati. Tutti i Nani presenti sul campo di battaglia, rinnovano la propria determinazione verso i nemici.

Attivazione: ottenere 5 o più con 1D10 (Azione Intera)

Infusione: Automatica (mezza azione)

Descrizione: Tutti i Nani presenti sul campo di battaglia, possono ripetere il lancio del dado per le Prove che inducono alla Fuga, sempre che queste non abbiano già goduto di questo bonus. Inoltre ottengono immunità agli effetti psicologici di Paura e Terrore, fino a quando il suono riecheggia. Il suono dura fino al round successivo.

Tipo: RUNA DEL VOTO E DELL'ONORE

Storia: Quando questa Runa viene battuta, la benedizione di Grugni scende su tutto i Nani impegnati in battaglia. I Nani avranno ancora più determinazione e non sentiranno la fatica grazie al potere sovranaturale della Runa, che li spingerà in battaglia.

Attivazione: ottenere 5 o più con 1D10 (Azione Intera)

Infusione: Automatica (mezza azione)

Descrizione: Tutti i Nani presenti sul campo di battaglia otterranno per 1 round, la possibilità di non tenere conto delle difficoltà del terreno, potendo effettuare qualsiasi tipo di movimento, senza incappare in penalità, inoltre otterranno un bonus del +20% alla caratteristica Volontà, perché protetti dalla runa.

Tipo: RUNA DELL'IRA E DELLA ROVINA

Storia: Quando viene incisa ed invocato il nome di Grimnir, il cielo si oscura addensando nubi sul campo di battaglia, dalla terra fuoriescono zolfo e fuoco, che avvolgono e consumano i nemici presenti sul campo di battaglia.

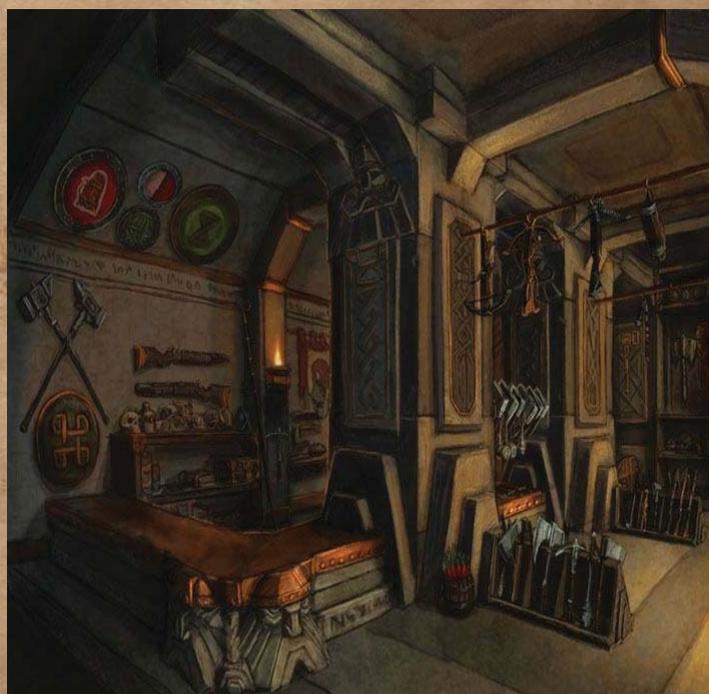
Attivazione: ottenere 5 o più con 1D10 (Azione Intera)

Infusione: Automatica (mezza azione)

Descrizione: Il Custode delle Rune quando incide questa runa, può decidere di scagliarla verso un gruppo di nemici e non nemici singoli, per essere riconosciuto come gruppo, le unità nemiche devono essere ad una distanza massima l'una dall'altra di 3 metri, tutti quelli oltre non vengono considerati. La Runa impedisce alle creature con il talento Volare di utilizzarlo, e dimezza tutti gli altri movimenti, compreso quello di Fuga! Inoltre tutti i nemici considerati nel gruppo, subiscono 1D10 colpi magici a Forza 4, vengono considerate solo le armature magiche.

TABELLA DELLE RUNE SBAGLIATE

D10	Effetti
1	Disastro!! Il Custode delle Rune commette un grave errore, che spezza in due l'Incudine, che scatena il potere magico, uccidendolo all'istante e così anche le 2 Guardie.
2-5	Nel battere la Runa, il Custode trae più potere magico del necessario, fallendo nell'incisione della Runa e non potendo utilizzare l'Incudine per 1 turno di gioco.
6-8	La Runa non è battuta in modo corretto e non si ottengono gli effetti desiderati, l'Incudine è disponibile per una nuova incisione da subito.
9	La Runa è battuta apparentemente in modo corretto, ma gli effetti che si ottengono sono l'opposto di quelli richiesti, la durata è di 1 round.
0	Disgrazia!!! Il Custode attira a se i Venti della Magia, che ne confondono il lavoro, la battuta si rivela deflagrante, distruggendo l'Incudine, uccidendo il Custode e le Guardie, oltre che tutti i presenti entro 20 metri dall'Incudine. Sul posto rimane un cratere.



GRUNGNI

VALAYA



RUNE OF VALAYA



GRUNGNI BACK VIEW



- RELIGIONE -

LA NASCITA

Il popolo dei Nani al contrario di quello Umano, non venerano le divinità, ma i loro stessi progenitori. I Nani credono che gli spiriti di questi antenati li guardino dall'alto, guidando le loro azioni, giudicando le loro imprese e determinando se hanno avuto una vita onorevole.

Largamente diffusa fra i nani è la venerazione delle Divinità Ancestrali. Di queste le più importanti sono Grungni, Grimnir e Valaya. Anche nella razza dei Nani esistono divinità minori, Gazul, protegge lo spirito dei defunti. Smednir, Thugni, e Morgrim, sono divinità la cui venerazione solitamente è ristretta ad alcuni specifici clan.

NELLA SOCIETA'

La religione ha una grande importanza nella società dei Nani. Adempie un ruolo, che trascende i limiti prescritti ai clan, in maniera minore alle Corporazioni degli Artigiani. Essa è di primaria importanza in certe funzioni sociali (*ad esempio: - lo scambio dei voti matrimoniali -, - giudicare i Nani accusati di aver infranto le leggi -, - benedire nuove colonie -, - eseguire i riti funerari).*

I membri del clero, sono tenuti in grande considerazione per due motivi fondamentali, il primo è la loro grande saggezza, il secondo perché rappresentano le Divinità Ancestrali. Molte dispute fra clan o fortezze sono state risolte attraverso le faticose mediazioni dei sacerdoti.

I CULTI

GRUNGNI

Padre di tutte le Arti

Descrizione: Grungni è la divinità principale del Pantheon, perché ha insegnato ad i Nani tutte le arti per cui sono famosi. Le leggende dei Nani affermano che Grungni creò alcuni degli artefatti più potenti. Inoltre prevedendo l'invasione del Caos nel mondo, guidò i Nani nella sicurezza della terra e attese il momento giusto, per sferrare l'attacco con le armate dei Nani. Grazie a quell'attacco, fu garantita la salvezza dell'intero mondo, inoltre è marito di Valaya.

Grungni, viene raffigurato come un Nano maschio, rivestito completamente di un'armatura di maglia, la barba color grigio ferro arriva sino ai suoi piedi.

Grungni normalmente porta con se il suo piccone da minatore, ma in assetto da guerra è armato con il suo martello da guerra runico, denominato Drongrundum (*Martello di tuono*).

Simbologia: Il simbolo principale di Grungni è il piccone, rappresenta infatti il mezzo con il quale lui aprì il mondo sotterraneo ai Nani. Un altro simbolo utilizzato è l'immagine stilizzata, di un viso munito d'elmo con una lunga barba biforcuta.

Clero: I Preti di Grungni vestono di grigio scuro, sulla veste vi è il ricamo di un piccone di colore nero o grigio, sul quale vi è incisa la runa di Grungni.

Templi: il maggior Tempio di Grungni, si trova a Karak Azul, essendo il più grande centro metallurgico dell'Impero dei Nani. Il "Grande Tempio" see del culto di Grungni, si trova nella capitale Karaz-a-Karak, tutti gli altri tempi sono subordinati ad esso. Tutte le fortezze o colonie, di qualsiasi dimensione hanno un tempio dedicato a Grungni.

In una fortezza tipica della razza nanica, solitamente il tempio è situato vicino alla sala delle udienze, le pareti sono abbondantemente decorate e intagliate con scene di antiche leggende naniche. Nel lato più lontano del tempio, statue di Grungni sono disposte per ciascun lato su di una peana, sopra la quale al centro si trova un trono, affiancato da due leggii. Panche in pietra sono disposte ordinatamente in fila di fronte alla peana. Nelle città umane con folte comunità di nani, templi sotterranei deicati a Grungni vengono costruiti, solitamente sotto o nei pressi alla Gilda dei Genieri.

Festività: le festività maggiori dedicate a Grungni avvengono ogni 100 giorni e sono in totale quattro. Nove festività minori si intersecano tra le maggiori, con in intervalli di 10 giorni l'una dall'altra.

Requisiti del Culto: il culto di Grungni è aperto a qualsiasi Nano adulto.

Regole del Culto: Gli iniziati e Preti di Grungni devono seguire le regole impartitegli dal proprio culto.



DOTTRINA DI GRUNGNI

- Cercare di far crescere la reputazione del clan attraverso la maestria nella lavorazione artigianale.
- Assicurarsi che le sale e i tunnel delle fortezze, siano sempre in buone condizioni.
- Riparare qualsiasi struttura diventi pericolante.
- Estrarre tutto il metallo e le pietre preziose di una miniera, per migliorare le condizioni e la reputazione del clan e della razza.
- Mai sperperare le ricchezze minerarie.
- Mai arrendersi di fronte ai Pelleverde.
- Mai rifiutare l'opportunità di riprendere il controllo di una fortezza caduta nelle mani del nemico.
- Mai mancare l'opportunità di uccidere un nano del caos, la loro sopravvivenza porta disonore e vergogna all'intera razza.

VALAYA

Dea della Famiglia e della Salute

Descrizione: Valaya è la moglie allo stesso tempo di Grungni e di Grimmir. È la dea della casa, della salute e della fabbricazione della birra, la fondatrice di molte fortezze e la protettrice della razza. Valaya è venerata in quanto ha creato la cultura nanica e inventato le rune, come loro forma di scrittura. Quando Grungni profetizzo l'avvento del Caos, Valaya inventò una runa speciale, che protesse i nani e le loro fortezze dalla magia malvagia degli invasori. Valaya è rappresentata come lo stereotipo di Nana, lunghi capelli legati in una treccia, che arriva sino ai suoi piedi. Solitamente ha una corazza di maglia, sopra un vestito di colore viola, armata di un'ascia runica chiamata Kradskonti (Donatrice di pace).



Simbologia: Il simbolo utilizzato per il culto di Valaya, è uno scudo con la runa della Dea. Altri simboli possono essere un covone di luppoli oppure un cuore stilizzato.

Preti: I Preti di Valaya, si vestono di viola con decori dorati, indossano un medaglione tondo con incisa la runa del culto.

Templi: Tutte le fortezze dei Nani hanno un tempio dedicato alla dea, solitamente situati vicino alle stanze della regina, il più grande si trova nella capitale Karaz-a-Karak. Due statue della dea affiancano un altare dove vengono riposte delle offerte. La statua nella sinistra rispecchia il suo aspetto pacifico, senza

armatura, con un bambino in un braccio e un boccale di birra nell'altra mano. L'altra statua la raffigura in corazza di maglia, un elmo le copre la testa, in una mano tiene uno scudo e nell'altra la sua ascia. Le mura sono affrescate con scene di vita quotidiana nanica. Santuari di Valaya si trovano in tutte le case e in tutte le fabbriche di birra presenti negli insediamenti nanici.

Festività: le maggiori festività di Valaya sono corrispondenti con gli equinozi di Primavera e d'Autunno. Questi corrispondono con i periodi di semina e raccolto delle colture indispensabili per la produzione della birra.

Requisiti del culto: il culto è aperto a qualsiasi Nano adulto, specialmente ai mastri birrai e ai guaritori.

Regole: Iniziati e Preti del culto di Valaya devono seguire le seguenti regole.

DOTTRINA DI VALAYA

-Fornire sempre cure a qualsiasi Nano ferito o sofferente.

-Assistere sempre un amico dei Nani in difficoltà.

-Occuparsi sempre dei bisogni dei giovani.

-Proteggere sempre l'incolumità dei compagni Nani

-Mai far cadere la birra nanica nelle mani del nemico, a meno che non vi siano vite di Nani in gioco.

-Mai vendere o offrire di proposito birra andata a male.

GRIMNIR

Patrono dei Guerrieri

Descrizione: Grimnir è il fratello di Grungni, congiunto con Valaya, patrono dei guerrieri e in particolare degli Sventratori. Durante l'antica migrazione Grimnir protesse i Nani da nemici come: - *Troll, Giganti e Draghi*. L'avvento del Caos portò con sé anche nuovi pericoli, armato delle due potenti asce runiche forgiate da Grungni, Grimnir condusse i Nani contro questi abomini. Grimnir scoprì che tali creature abominevoli, si introducevano nel mondo, attraverso i gli Antichi Portali settentrionali, decise di trovarli e distruggerli con le sue stesse mani, ignorando i suggerimenti di Grungni e Valaya.

Si rasò i capelli lasciando solo una lunga cresta aran-



zione. Colore dato dal grasso animale, utilizzato per farla rimanere ritta sulla testa. Si ricoprì il corpo con numerosi tatuaggi, tra i vari disegni spicca la sua runa. I Nani disonorati entrarono nel culto degli Sventratori, eseguendo lo stesso rito tutt'oggi. Dopo aver donato una sua ascia al figlio Morgrim, Grimnir viaggiò verso il nord intonando la sua canzone di morte. Morgrim seguì il padre, anche se questi gli ordinò di tornare indietro. Vicino alla Norsca, Grimnir uccise il grande drago Glammendrung, che razziava la zona. Ancora segnato dalla battaglia, Grimnir tagliò un artiglio del drago e lo usò per eseguire elaborate cicatrici sul suo corpo, come rituale finale per lo scontro imminente. Dopo aver partecipato ad un banchetto in suo onore, organizzato dai Nani del nord, Grimnir e Morgrim ripartirono verso le distese del caos.

Alle soglie delle Grandi Vastità del Caos, padre e figlio combatterono contro il principe Demone Kra-gen' ome' nanthal, eletto di Khorne, in uno scontro titanico durato tre interi giorni. Allo stremo delle forze e inzuppato di sangue per le innumerevoli ferite, Grimnir colpì il Principe Demone con un colpo mortale, incorrendo nella collera del Dio del Sangue Khorne. Dopo lo scontro Grimnir ordinò a Morgrim di tornare indietro e prendere il suo posto come difensore del popolo dei Nani. Morgrim osservò suo padre incamminarsi verso le nebbiose vastità del caos. Cosa accadde a Grimnir e alla sua ascia è al di là di qualsiasi conoscenza, i Nani non ne parlano mai. Grimnir è rappresentato come un Nano muscoloso, il corpo ricoperto di tatuaggi e cicatrici rituali, i capelli di colore arancione e acconciati in una grande cresta, con indosso alcuni gioielli esotici tipici degli Sventratori. È rivestito con una corazza di maglie e armato dell'ascia runica Az-Dreugidum (Ascia della Rovina).

Simbologia: Il simbolo principale di Grimnir è un'ascia bipenne, l'arma preferita dai nani Sventratori.

Preti: I preti di Grimnir indossano esclusivamente i pantaloni per mostrare i numerosi tatuaggi su petto e braccia, fra i quali spicca anche la runa del Dio, portano i capelli con una cresta di colore arancione in onore di Grimnir.

Templi: Il tempio più grande si trova nella capitale Karaz-a-Karak. Il tempio nelle sale degli Sventratori, sito a Karak Kadrin è molto grande, ma l'accesso è consentito solo a questi. Il tempio di Karaz-a-Karak è dominato da una grande statua di Grimnir, come appariva prima di dirigersi verso il Nord, le mura del tempio sono scolpite con bassorilievi, raffiguranti le gesta di coraggio compiute nel suo viaggio, raccontate dal figlio Morgrim al suo ritorno. Un altro grande tempio si trova a Karaz Otto Picchi nella zona ancora invasa. Molti Sventratori hanno cercato di

recuperare il tempio ma nessuno vi è ancora riuscito.

Festività: Non ci sono giorni sacri precisi. Le festività per Grimnir si applicano prima di ogni battaglia e dopo la vittoria della stessa.

Requisiti del Culto: Il culto è aperto a tutti i guerrieri e agli Sventratori.

Regole: Per gli Sventratori, le uniche regole sono di ingaggiare un combattimento, dove le possibilità di trovare una morte onorevole sono alte, soprattutto quando ci si trova in forte svantaggio. Qualsiasi codardia di fronte a queste condizioni porta il disonore e la disgrazia allo Sventratore.

Le regole dei guerrieri e degli iniziati al culto sono meno severe e sono queste:

DOTTRINA DI GRIMNIR

- Attaccare sempre i nemici quando è ordinato da un superiore.
- Rimanere tenacemente in difesa quando il nemico attacca con furia.
- Assistere sempre un compagno in armi caduto.
- Tenere sempre il possesso del campo di battaglia, non importa come il conflitto vada a finire.
- Uccidere sempre più nemici dei nani possibili.

GAZUL

Protettore dei Morti

Descrizione: Gazul è una delle divinità minori, protegge i morti. Fin dal tempo degli antichi Dei, Gazul pensava molto alla mortalità del suo popolo. Anche se nato senza clan, il Dio è riuscito a fondare il culto degli Antenati dei Nani, sia che questi siano vivi oppure morti. Inoltre ha scoperto le rune, sue e dei suoi fratelli Grungni, Valaya e Grimnir, che donano a questi e ai loro discepoli poteri in alcuni campi precisi.

Appare come un Nano triste, Gazul ha i capelli color nero ebano, la barba ha qualche ciuffo grigio specialmente nelle tempie e negli angoli della bocca. Normalmente è raffigurato con una corazza brunita di ferro, sotto un nero mantello, impugnando il grande martello runico Zharvvergryn (Vendetta Fiammeggiante).

Simbologia: Il simbolo principale di Gazul, è un'entrata di caverna stilizzata, che rappresenta l'ingresso al *Sottoterra*; dove gli spiriti degli Antichi risiedono. Un altro simbolo è la fiamma, utilizzata maggiormente dai Nani cacciatori di streghe dell' Ordine dei Guardiani, una piccola nicchia del suo culto.

Preti: I chierici di Gazul, vestono di nero con decori

rossi, la runa del Dio sempre di color rosso è cucita sul petto destro. I cacciatori di streghe indossano armature di ferro brunito, sotto mantelli neri.

Templi: Tutte le fortezze e insediamenti hanno un tempio dedicato a Gazul, posizionato sottoterra, solitamente adiacenti alla camera di sepoltura. Una statua delle dimensioni di un orco, si trova a guardia sia dell'entrata del tempio, sia delle camere funerarie. Un piccolo altare si trova al centro della stanza, dove chi onora i morti può di sua scelta onorare e pregare anche Gazul.

Festività: Non vi sono festività dedicate a Gazul, se non durante i riti funebri per i Nani caduti, solo in quel caso si può trovare qualcuno che dedica una preghiera a Gazul, per proteggere l'anima dello scomparso.

Requisiti del Culto: Il culto è aperto a qualsiasi Nano adulto. Qualche novizio può essere scelto dall'alto sacerdote per divenire un cacciatore di streghe. L'obiettivo principale di questo ordine templare è sradicare i necromanti e le creature non-morte.

Regole: Tutti i sacerdoti di Gazul e i cacciatori di streghe del suo culto, devono seguire le seguenti regole:

DOTTRINA DI GAZUL

- Opporsi sempre a tutti coloro che disturbano i morti, come i Necromanti.
- Non rifiutarsi mai di celebrare un rito funebre per un Nano.
- Non entrare o disturbare mai una tomba che è stata benedetta.

SMEDNIR

Modellatore del Metallo

Descrizione: Smednir è una divinità di una certa importanza, in quanto è patrono dei lavoratori e dei rifinitori del metallo. Nelle leggende dei Nani è stato Smednir ad insegnare al suo giovane fratello, Thungni, l'arte nel costruire e lavorare il metallo. I due figli di Grungni e Valaya, costruirono insieme, la maggior parte delle più potenti armi runiche dei Re e degli Dei nanici; incluso il famoso martello Ghal-Maraz, che un tempo appartenne al grande re Kurgan, donato da egli stesso al guerriero umano Sigmar Heldenhammer.

È rappresentato come un Nano muscoloso, privo d'armatura e vestito con un grembiule di pelle, la sua barba legata in un'unica treccia, sistemata dietro le sue spalle per tenerla lontana dalle fiamme della forgia. La sua mano destra regge il martello runico Azulokrid (Costruttore del Metallo).

Simbologia: Il simbolo principale di Smednir è un'incudine, sopra la quale egli stesso ha costruito i più grandi tesori dei Nani e degli Dei. I sacerdoti di Smednir di solito portano la loro barba raccolta in un'unica treccia.

Templi: In tutte le officine dei Nani, si trova uno o più santuari rivolti a Smednir, il suo tempio è disposto adiacente a quello di Grungni.

Festività: Il cambio dell'anno è la maggiore festività di Smednir, in quanto definisce il completamento di un lavoro e l'inizio di un altro. Oltre questa festività Smednir non ne ha altre. È usanza pregare Smednir prima di un'estrazione o della lavorazione del metallo, ringraziandolo a compimento del lavoro.

Requisiti del culto: Il culto di Smednir è aperto a qualunque Nano adulto.

Regole: I sacerdoti e gli iniziati di Smednir devono seguire le seguenti regole:

DOTTRINA DI SMEDNIR

-Non produrre mai coscientemente un oggetto al di sotto delle proprie capacità, ciò porterà disonore a Smednir, alle tue opere e a te.

-Non produrre mai un'arma o un'armatura ad un non nano che non ha provveduto a dimostrare la sua lealtà e amicizia alla razza.

-Lavora solo con strumenti costruiti da te e tienili sempre con cura.

THUNGNI

Custode ancestrale delle rune

Descrizione: Thungni è il dio delle Rune e dei Forgiarune, figlio di Grungni e Valaya. Le leggende dei Nani, raccontano che Thungni, si avventurò nelle profondità della terra durante la migrazione, rimanendo molto tempo in un posto che lui chiamò Ankor Bryn, il Regno Risplendente. Quando ritornò in superficie, egli portò con sé il segreto delle Rune. Thungni scoprì che solo lui, suo padre Grungni e pochi dei loro discendenti avevano la capacità di iscrivere Rune magiche. Thungni e la sua discendenza, lavorarono molto a lungo per produrre potenti armi, prima del cataclisma predetto da suo padre. Thungni produsse le armi runiche più potenti di sempre, alcune sono andate perdute durante la Grande Guerra, altre sono ancora nelle mani dei Re e dei potenti Forgiarune.

Thungni viene rappresentato come un Nano dalla barba e dai capelli rossi. Solitamente è rivestito della sua armatura completa, con inciso nel corpetto di metallo all'altezza del petto la sua Runa personale. In una mano regge un bastone runico, simbolo della sua bravura e del suo potere nel forgiare Rune. Nell'altra mano regge il martello runico Karaz-Kazakrhun.

Simbologia: Il simbolo principale di Thungni è la sua runa incisa su di un martello. I Mastri Runic e gli Anziani del clan, si vestono di nero-grigio durante le cerimonie d' iniziazione dei nuovi Forgiarune. I novizi e i sacerdoti di Thungni si vestono con vesti grigio-blu e hanno un martello ricamato nella parte sinistra del petto.

Templi: Non vi sono templi dedicati a Thungni. Nelle fortezze dei nani, i santuari sono solitamente disposti nelle sale di lavoro del clan dei Forgiarune. I pochi che si trovano al di fuori delle fortezze, compresi gli espatriati, hanno un piccolo santuario nel loro locale di lavoro.

Festività: Non vi sono festività dedicate a Thungni.

Requisiti del culto: Il culto è aperto a tutti i nani appartenenti ai clan dei Forgiarune

Regole: Tutti i Preti e forgiarune devono seguire le seguenti regole:

DOTTRINA DI THUGNI

-Non rivelare mai i segreti del forgiare rune magiche a nessuno, che non sia un compagno del clan o un apprendista scelto.

-Non permettere mai che un'arma runica cada nelle mani di un nemico dei Nani, anche se questo significa distruggerla o smarrirla.

-Indagare sempre su qualunque arma runica dispersa, di cui si venga a conoscenza e cercarla se possibile.

-Non permettere a nessun non Nano, che ha appreso alcune conoscenze per forgiare le rune, di declamare le sue conoscenze.

-Non permettere che la reputazione di qualche compagno del clan, vengo insudiciata dai semplici Artigiani.

MORGRIM

Dio Ancestrale degli Ingegneri

Descrizione: Morgrim è il maggiore dei figli di Grimnir e Valaya, fu il primo Nano ingegnere. Egli sviluppò e insegnò al suo clan, le arti per costruire macchine da guerra e altri strumenti. Prima dell'arrivo del caos, Morgrim e il suo clan costruirono catapulte di tutte le misure, trappole micidiali, che furono la prima linea difensiva contro l'attacco del Caos preetto da Grungni. Negli stadi successivi della lotta contro il caos, Morgrim seguì suo padre nella sua impresa di chiudere i Portali dimensionali. Successivamente, onorando il volere di suo padre Grimnir, tornò riluttante dal suo popolo, per narrare le battaglie vissute insieme. Quando le forze del Caos furono sconfitte, Morgrim e le altre divinità Ancestrali tornarono nelle profondità della terra, il loro dovere era stato compiuto.

Morgrim è rappresentato come un Nano rivestito da

un'armatura di maglia, con la cintura da lavoro piena di attrezzi. È raffigurato con della polvere nei capelli e barba e mani sporche d'olio. Porta con sé l'ascia del padre Grimnir che si chiama Onkegruni (Crea Vedove).

Simbologia: Il simbolo principale di Morgrim è una catapulta stilizzata, il simbolo secondario è una fune con una carrucola. I novizi e i sacerdoti preferiscono vestirsi di colori scuri come il nero o il grigio scuro, con il simbolo del Dio ricamato nella parte sinistra del petto.

Templi: Tutte le sale degli ingegneri, incluse quelle dei nani espatriati, hanno uno o più santuari dedicati a Morgrim. Il maggiore è situato a Zufhbar, la più industrializzata fra le fortezze naniche. Piccoli santuari dedicati al Dio, si possono trovare agli angoli dei Templi dedicati a Grungni e Grimnir nelle grandi fortezze.

Festività: Il solstizio d'estate è la maggiore festività dedicata a Morgrim, segna infatti il tempo in cui si devono mettere da parte le confusioni dei progetti e delle fatiche passate, l'ultimazione dei vecchi progetti e l'inizio dei nuovi lavori. Inoltre preghiere a Morgrim vengono effettuate prima della costruzione di macchine da guerra e strumenti per la lavorazione nelle miniere.

Requisiti del culto: Il culto di Morgrim è aperto solo ai nani ingegneri.

Regole: Tutti i nani ingegneri devono seguire le seguenti regole:

DOTTRINA DI MORGRIM

-Chiunque rubi o venda con disonore, segreti dell'ingegneria deve essere giudicato dai Nani, in accordo con la legge della razza.

-L'abilità degli ingegneri, deve essere tenuta sempre ai massimi livelli, lavori scadenti portano disonore e sono imperdonabili.

-Innovazioni pericolose o incontrollabili non devono essere utilizzate, soprattutto per il bene dei compagni della gilda.

-Tutte le conoscenze sono sacre e devono essere preservate, anche a discapito delle innovazioni.

-Tutte le fasi della costruzione di una macchina, devono essere accompagnate, dalla recitazione delle appropriate litanie e preghiere della gilda.

CULTO DEGLI ANTENATI

Descrizione: Per i Nani, il culto degli Antenati non può essere separato dalla vita quotidiana. Nessuna attività viene svolta, senza il rituale specifico per sol-

lecitare il favore e la benedizione dell'Antenato. Questi rituali variano a seconda dei clan, venendo insegnati ai membri fin dalla loro infanzia. Molti Antenati venerati, sono gli stessi fondatori del clan o Nani, che hanno compiuto atti eroici dopo il tempo delle divinità Ancestrali.

Simbologia: Ciascun antenato utilizza come simbolo l'effigie del proprio clan.

Templi: In tutte le sale principali del clan, e in tutte le case dei nani, vi è un piccolo santuario dedicato all'Antenato. Può essere semplice, *esempio un piccolo tavolo con un boccale di birra, un piccolo oggetto rappresentativo, delle arti del clan.* Oppure più elaborato, *con un ritratto e qualche oggetto personale dell'avo, disposto con cura e in maniera visibile.* Alcuni santuari possono trovarsi anche vicini a quelli degli Dei Ancestrali.

Festività: Le festività dedicate al culto si celebrano in tutte le fortezze e negli accampamenti il "Giorno delle Memorie".

Requisiti del Clan: Ogni nano venera il proprio Antenato del clan. Il membro anziano del clan celebra la venerazione, agisce anche da arbitro sulle dispute riguardanti le pratiche del culto e le dispute storiche.

Regole: Tutti i nani devono seguire le seguenti regole:

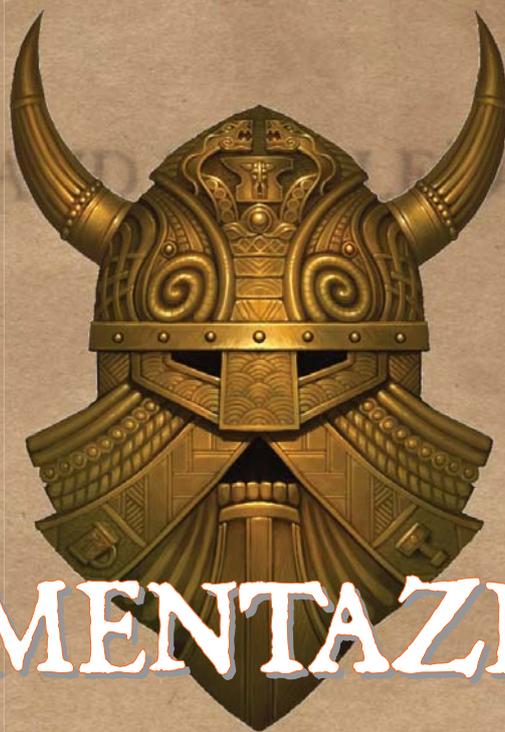
DOTTRINA DEGLI ANTENATI

-Onora sempre l'Antenato del clan in tutte le Giornate della Memoria.

-Non fare o permettere che vengano realizzati atti, che portino disonore alla memoria dell'Antenato.

-Cerca sempre la benedizione dell'Antenato prima di svolgere qualsiasi incarico.





- ALIMENTAZIONE -

Il fabbisogno alimentare dei Nani è simile a quello degli Umani. Nei tempi antichi i Nani, coltivavano, piante che potevano prosperare anche in camere sotterranee con luci filtrate. Queste piante solitamente sono cereali, come avena, orzo, luppolo e grano. Anche tuberi o frutti dalla forma un afflosciata, possono trovarsi nelle roccaforti. Il grano viene utilizzato per ricavare pane e birra. Ogni eccedenza viene riposta nei granai sotterranei per cibare il bestiame durante i duri mesi invernali. In profonde caverne, alcuni Nani contadini hanno coltivato notevoli varietà di funghi, per essere utilizzati come condimento o contorno, va detto che spesso in tempi di guerra, i funghi sono stati il piatto principale al tavolo.

CARNE

Fin dai primi millenni i Nani, hanno allevato molte varietà di animali, simili ai bisonti e ai tori selvaggi, inoltre fino ad oggi allevano una buona quantità di capre, molto preziose per il loro latte. Dalla primavera inoltrata fino all'inizio dell'autunno, il bestiame viene portato in alti pascoli, per ingrassare mangiando le nutrienti erbe montane. Con l'arrivo dell'inverno, il bestiame viene poi riportato nelle fortezze, chiuso in caverne vicino alla superficie e nutrito con funghi e grano. Il resto viene macellato per fornire la carne necessaria a passare l'inverno. Benché non siano abili contadini e pastori come gli Uomini, i Nani

sono tuttavia esperti cacciatori. Nei tempi più fiorenti della società dei Nani, la carne proveniente dalle loro mandrie, veniva integrata con quella proveniente dalla varia selvaggina, cacciata attorno alle roccaforti. Esperti conciatori di pelli, che provengono dalle capre e dai buoi macellati nelle roccaforti, dalla selvaggina cacciata sui monti. Le pelli solitamente vengono riutilizzate all'interno della roccaforte, ma quando occorre possono essere vendute a pezzature, nei mercati degli Umani. I Nani amano cacciare: - cinghiali, capre, pecore montane, cervi, orsi, conigli, scoiattoli e altra cacciagione più piccola. Raramente, alcuni cacciatori Nani riescono a catturare Ippogrifi o addirittura piccoli draghi dai quali traggono uno dei piatti più ricercati della loro cucina, il "Droghnel", uno stufato di carne di drago marinata per due notti e un giorno nella birra scura di funghi.

PANE DI ROCCIA

Le Guerre dei Goblin portarono una lunga sofferenza ai nani. Gruppi armati di goblin erranti, uccisero le mandrie e resero la caccia impossibile. In alcune delle ultime roccaforti cadute, la carenza di cibo colpì tanto i difensori quanto gli Orchi e i Goblin stessi. Per far durare di più le loro riserve di grano, i Nani svilupparono un pane stopposo, formato da una mi-

stura di grano selvatico e roccia polverizzata, conosciuto come "Il Pane dei Nani" da parte degli Uomini e come "Durazbrog, il Pane di Roccia" da parte dei Nani. Questo pane ha un basso valore nutrizionale, ma riesce a placare i morsi della fame. Viene mangiato durante i periodi duri, qualche roccaforte nanica, posta presso la catena montuosa denominata "Confini del Mondo", tiene dei digiuni rituali in commemorazione delle antiche guerre contro i goblin.

BIRRA

Per i nani la preparazione della birra è più che un'arte, ritenendo riduttivo definirla bevanda. La birra è attualmente uno dei più importanti aspetti della dieta nanica. La "Birra Nanica" è così nutriente, che qualsiasi Nano può sopravvivere per una settimana, bevendo soltanto. Qualsiasi insediamento nanico di ogni dimensione, ha un mastro birraio. Questo è solitamente il più anziano fra i membri dei clan dei birrai. Per assicurare l'alta qualità della Birra Nanica, i mastri birrai hanno il compito e la responsabilità di accumulare ogni tipo di riserva. Si dice che l'abilità e la prudenza del mastro birraio, è essenziale per la salute di tutto l'intero insediamento. Ci fu un tempo in cui, durante le Guerre dei Goblin, l'unica cosa che permetteva ai Nani di resistere alla fame e di continuare a combattere, era proprio la loro birra. Persino gli stessi bestiami si mantennero prosperi durante quegli anni duri grazie alla birra. La Birra Nanica che si trova più comunemente nelle terre degli uomini, viene prodotta dai nani espatriati, che risiedono tra loro. L'abilità dei Nani espatriati, a volte risulta simile se non identica, a quella dei mastri birrai delle roccaforti. Poiché la maggior parte degli esiliati nanici vive nell'impero di Sigmar, la maggior parte dei produttori di Birra nanici si trovano soprattutto nel sud ovest di questo regno. I prezzi della Birra Nanica, spesso sono così alti che alcune strutture non sono in grado di permettersene più di uno o due barili. Il più grosso e famoso produttore di birra di tutti gli espatriati era Bugman. Situato vicino alla città di Wusterburg nel Wissenland, la famiglia Bugman era il produttore della birra amara di prima scelta per gli Imperatori, sino ai tempi di Magnus il Pio. Qualche anno or sono, un'incursione goblinoida ha dato fuoco alla fabbrica e ha ucciso gran parte dei Nani che vi lavoravano. La birreria non è stata ricostruita, mentre il suo padrone nonché mastro birraio, Josef Bugman, ha promesso di vendicarsi di qualsiasi pelleverde che incontri, di liberare i Nani catturati formando un gruppo di ranger.

BIRRE NANICHE CONOSCIUTE

Bugman xxxxxx

Bugman's best (vecchia riserva)

La mortale baffobiondo

Karak-Izril doppiomalto

Harek's deep re ale

Harek's dragonsbreath special black ale

The skullsplitter

PRODOTTI UMANI

L'arrivo degli uomini nel Vecchio Mondo, ha cambiato molto per i Nani. Come si espansero lungo le fertili pianure, divenne evidente che essi erano agricoltori e allevatori migliori rispetto ai Nani.

Al contrario, i Nani erano superiori nella creazione di armature, armi e utensili. Così successe che ogni razza era capace di coprire i bisogni dell'altra, durante il periodo in cui entrambe, si trovarono a combattere contro il nemico comune, i pelleverde. Una naturale relazione di scambio si sviluppò tra i Nani e gli Uomini, specialmente quelli delle pianure boschive, terre che diverranno l'Impero. Quando il pericolo dei pelleverde venne eliminato, gli scambi tra le due razze aumentarono. Grano, frutta e carne venivano scambiati per artefatti di metallo e oro. Questa sistemazione mandò in fallimento numerosi clan agricoltori, che quindi modificarono loro stessi e le loro occupazioni, dandosi alla forgiatura e all'estrazione di pietre e metalli, nelle miniere.

I benefici di questi scambi e movimenti dei clan furono principalmente tre:

- Per prima cosa i nani ebbero un mezzo più sicuro e affidabile per ottenere adeguate forniture di cibarie. Gli agricoltori umani, divennero abili nel coltivare una gran quantità di piante, grazie alle varie condizioni climatiche delle loro terre. Al contrario infatti, l'ambiente roccioso dei Nani limitava le piante che era possibile coltivare.

- In secondo luogo, erano capaci così di bilanciare le perdite subite da alcuni clan a causa delle Guerre dei Goblin. Molti sopravvissuti dei clan di agricoltori e allevatori, ebbero il permesso da parte dei Gran Re e dei Gran Sacerdoti di Grungni, di modificare la loro gilda artigiana, senza disonorare i loro antenati. Questo cambiamento aumentò alcune delle gilde artigiane devastate dalle Guerre, soprattutto quelle dei Minatori e dei Guerrieri. Il terzo beneficio fu che tutti i cereali nanici, potevano essere indirizzati esclusivamente alla produzione della birra. I cereali che gli Uomini coltivavano, erano buoni abbastanza per essere mangiati, ma non erano all'altezza dello standard che i Nani richiedevano per fabbricare la

loro birra. Questo grano di qualità inferiore, permise ai Nani di produrre un enorme quantità di birra, che consente loro di mantenere la dieta nanica.

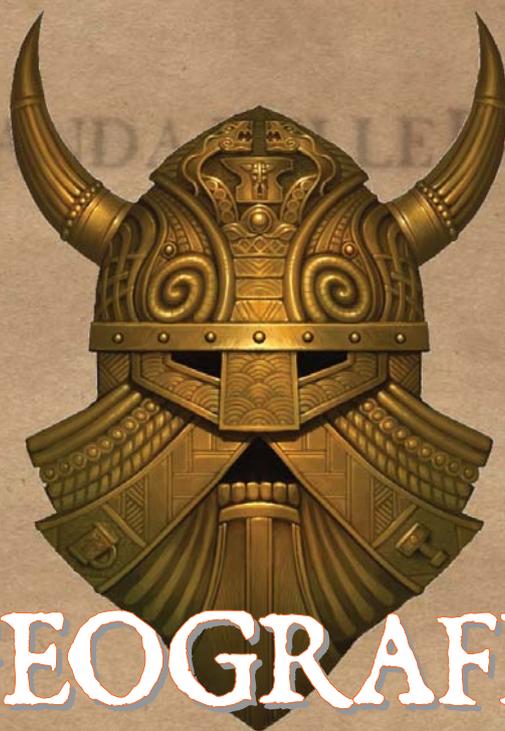
IL PANE GOBLIN

L'origine di questo pane è datata agli anni delle guerre contro i goblin, che seguirono l'epoca dei terremoti che sconvolsero le karak dei nani distruggendole e rendendole vulnerabili. Quelli erano tempi bui, e

non c'era tempo per accumulare risorse, ma solo di combattere una guerra continua. Le scorte di cibo vennero così a mancare, e per sostenersi i nani idearono questo tipo di pane per razionare la farina. Alla farina venne aggiunta oltre all'acqua della pietra triturrata. Da quel giorno il Pane Goblin divenne un alimento importante nei periodi di carestia e di assedio prolungato, divenendo un alimento base della dieta nanica.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE





- GEOGRAFIA -

Roccaforti ancora attive dei Nani

Scritto di Ghimel Cuorediquercia

KARAZ—A—KARAK

Popolazione: 90.500 nani

Regnante: Thorgrim Portarancore

Descrizione: Karaz-a-Karak è la capitale del regno nanico, tra tutte le roccaforti è la più popolosa e il suo signore è il Sommo Re di tutti i Nani. I clan nobili di Karaz-a-Karak, discendono in linea diretta dagli Dei degli stessi nani. Essa è il centro del potere e della cultura di tutta la civiltà nanica, possiede numerosi grandi templi dedicati a tutti gli Dei venerati dai Nani. Dentro le sue spesse mura sono conservati il Grande Libro dei Rancori e il Libro delle Rimembranze, oggetto di religiosa venerazione, oltre a numerosi scritti e artefatti antichissimi e dal potere immenso.

Karaz-a-Karak, non è mai caduta nelle mani di un invasore e è la più grande, la più antica e la più fortificata delle roccaforti, le tradizioni dell'antico Impero dei Nani, qui sono mantenute in vita nella loro for-

ma più pura. Come ogni altro reame dei nani, Karaz-a-Karak si sviluppa sia in superficie che sotto terra. Al di sopra del terreno, è costruita addosso alla grande Montagna conosciuta come Monte Incudine (*Karak Grong*). Le sue Impressionanti difese includono un arsenale più massiccio di quello di Altdorf. I cannoni e le altre macchine da guerra della capitale nanica sorvegliano la Strada Argentea (*Agrildrin*), un antico passo montano che collega dai principati di Confine alle miniere di Monte Astargentea (*Karag Agrilwutraz*). Questo è solo uno dei passi usati dagli invasori orchi e goblin provenienti dalle Terre Oscure. Il Sommo Re raduna la propria corte sotto un'ampia volta, tanto grande da poter contenere una piccola cittadina degli Umani, la foresta di colonne che sostengono la navata lunga un miglio ha dimensioni invero colossali. L'intero spazio circostante è illuminato dai raggi di luce, generati da gemme splendide sapientemente incastonate nel soffitto e enormi bracieri che ardono ad ogni ora, cosicché lo sfavillio dell'oro, il bagliore del bronzo e il caldo riflesso della pietra giungano ovunque. Numerose sono le feste tenute in svariati mesi dell'anno all'interno della roccaforte. Le montagne in cui è costruita, sono una delle più colossali difese di cui può disporre una fortezza, oltre a numerose batterie di macchine da guerra, che proteggono i passi montani intorno alla città. Famosi in tutto il vecchio mondo sono i suoi portali

runici in ferro, intarsiati di gromril, oro e argento. I portali sono tanto resistenti e impregnati di potere runico che nessuno può aprirli dall'esterno. Ormai però i portali, che un tempo accoglievano numerosi viaggiatori da tutto il mondo, sono stati inesorabilmente chiusi, in modo da evitare che i nemici dei Nani riescano in qualche modo ad entrare nel cuore del Regno. Durante l'età dell'oro la popolazione totale della rocca annoverava circa 350.000 nani. Grandi strade sotterranee portano a molte e ampie caverne dove le case dei membri dei Clan sono intagliate direttamente nella viva roccia. Moltitudini di finestrelle sono intagliate nella roccia, così da assicurare una soffice luce durante le ore del giorno. Altre aperture incanalano l'acqua piovana in grandi cisterne o fonti nel sottosuolo. Molte caverne vicine alla superficie invece ospitano il bestiame di montagna (piccole come quelle umane, ma molto più robuste) e capre. Altri contengono giardini per il poco raccolto che cresce con poca luce. Gran parte del raccolto viene coltivato all'esterno, in sicuri prati che possono essere raggiunti soltanto dalla roccaforte, ma comunque ben difesi. La maggior parte del cibo della fortezza proviene dal commercio con gli umani. La corte dell'Alto Re è situata in una grande sala a volta, grande come una piccola città umana. Una foresta di colossali colonne supporta la navata lunga circa un miglio. Raggi di luce, brillanti gemme e grandi bracieri illuminano completamente la volta. Non meno impressionanti sono le innumerevoli sale, gallerie e miniere che risaltano rispetto al labirinto sotterraneo della roccaforte. Attualmente la popolazione è solo una frazione di quella che era un tempo, e le sale di Karaz-a-Karak riecheggiano delle glorie passate dei nani.

Clan e Popolazione: Molti clan nobili chiamano Karaz-a-Karak "Casa". Questi possono tracciare le



loro origini fino ai tempi degli dei Ancestrali Grungni, Grimnir e Valaya. I primi di questi appartengono al clan Durazklad, che è il più antico e nobile clan. Il suo anziano è l'Alto Re Thorgrim Portarancore. Come Re di Karaz-a-Karak (e dell'intero karaz-Ankor), Thorgrim possiede il Grande Libro dei Rancori (Dammaz Kron) che racconta tutti i torti, antichi e odierni, perpetrati verso la razza nanica. Sua Moglie, la Regina Karga, temprava la sua devozione alla causa della Vendetta (almeno all'interno della roccaforte) Karaz-a-Karak è un luogo fiero, e i visitatori sono certi di percepire il peso della tradizione e dell'onore nanico. Dagli imparabili ornamenti delle sale e delle camere, alla formale, cortese maniera dei suoi abitanti, è certo che sia un posto dove i sogni di gloria e impero non sono solo mantenuti in vita, ma vengono continuamente ricordati nelle ferventi celebrazioni di questo antico retaggio.

Gilde: All'interno di Karaz-a-Karak, alla radice della montagna, si trova la "Tana del Signore di Rune" (Rhunriken Ankor). Kragg il Tetro controlla questo sistema di miniere, forge e gallerie con il pugno di Gromril. I forgiarune delle altre Karak vengono a seere ai piei del loro Maestro. Il più grande (e allo stesso tempo più vecchio) forgiarune vivente condivide le sue parole di saggezza e racconti di una vicina era leggendaria. Molti forgiarune lavorano sotto la supervisione di Kragg, e l'Alto Re ripone una grande stima verso di lui, a tal punto da dare il permesso al venerabile Maestro di regnare sul suo personale dominio come ritiene più opportuno.

Ogni Roccaforte ha il suo capitolo (e maestro della gilda) della Gilda degli Ingegneri. Il principale comunque, è situato nella sua sezione di Karaz-a-Karak. Burlok Damminson è il corrente Gran Maestro della gilda. Un grande Leader tradizionalista come i suoi predecessori, Burlok crede fermamente che i vecchi e testati modi di fare siano i migliori. L'innovazione è scoraggiata visto che porterebbe inevitabilmente ad una cattiva fine. La Gilda degli Ingegneri di Karaz-a-Karak si è specializzata nel costruire i più complessi marchingegni di guerra, come i girocoteri o i cannoni lanciafiamme. Il complesso della Fonderia della Gilda è la più grande dell'intero Mondo conosciuto, da molto tempo grande quanto la rinomata fonderia "Richtofen Armaments" di Nuln. L'entrata è negata a tutti gli stranieri, eccetto agli Ingegneri più abili delle altre Fortezze. Eccetto la Leggendaria Birra di Bugman, la migliore birra nanica può essere trovata a Karaz-a-Karak, grazie al Mastro Birraio Harek Surehand, del clan Zharrgorog. La "Harek's deep re ale dell'Abbondanza" può sostenere un nano per un Inverno di digiuno, e quando possibile primavera, estate e autunno altrettanto bene. Comunque, la "Harek's Dragonbreath mistura speciale" è rinomata come la sua migliore creazione.

I gioiellieri di Karaz-a-Karak sono rinomati in tutto il Vecchio Mondo. Ogni gioielliere decide quale dei suoi pezzi porre sul mercato. Di solito, quelli in vendita sono quelli di minor qualità, mentre i pezzi migliori sono venduti o donati come regalo ai nani membri, o riposti nelle volte della gilda o del clan. Malgrado ciò, possono richiedere prezzi astronomici dai nobili o dai collezionisti umani e Halfling. Il Maestro Gioielliere Borin Goldfinder del clan Galazlok è famoso nell'alta società Imperiale e Mariemburghese per i suoi lavori, sui quali appone come firma una combinazione di rubini, zaffiri, Tormalina e topazi.

Risorse e Comunicazioni: Karaz-a-Karak è provvista di numerosi giacimenti di preziosi, molti dei quali continuano a fornire gemme, oro, e metalli preziosi. Parecchi si sono esauriti o sono sigillati per prevenire che gli invasori li usino. Karaz-a-Karak è stata già attaccata molte volte dal basso dagli Skaven e da altre armate in passato. Alcune di queste sono penetrate a lungo nella roccaforte, e sono state ricacciate ad un alto costo di guerrieri nani.

KARAK OTTO PICCHI

Popolazione: 3.000 nani

Regnante: Belegar Martellodiferro

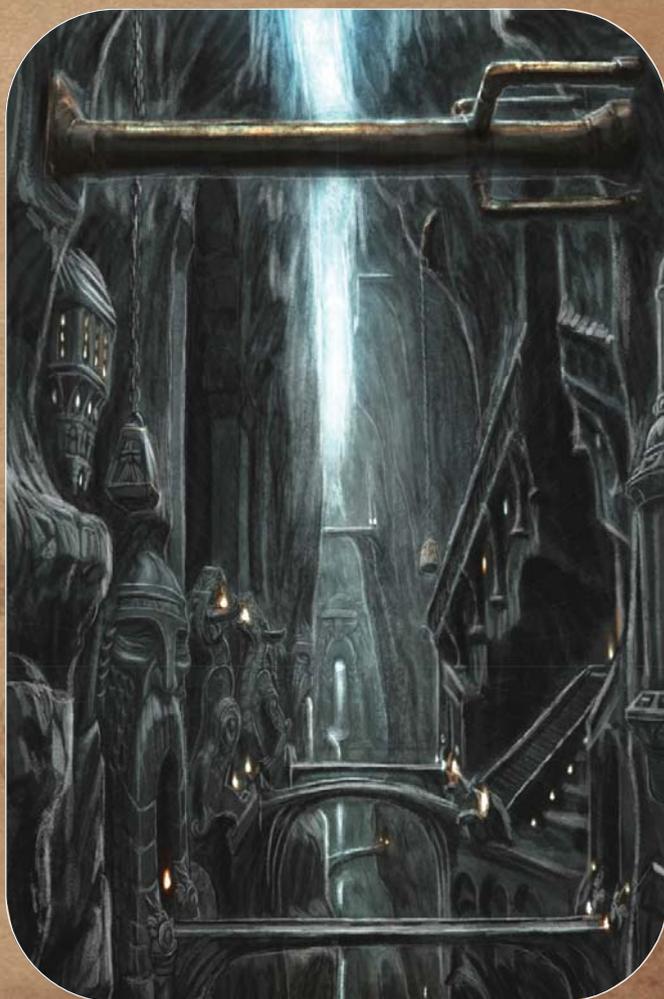
Descrizione: Prima roccaforte costruita dai Nani durante la loro migrazione verso nord. Durante l'età dell'oro, la sua importanza era seconda solo a quella di Karaz-a-Karak stessa. La sua spettacolare architettura gli valse il titolo di *"Regina delle Profondità"* (*Vala-Azrilungol*). La città fu costruita in un anfiteatro naturale circondato da otto picchi innevati (*Monte Windswept* (*Karag Zilfin*), *Monte Sunset* (*Karag Yar*), *Monte Ombra* (*Karag Mhonar*), *Monte Cornargento* (*Karagril*), *Monte Crescente* (*Karag Lhune*), *Monte Pietrarossa* (*Karag Rhyn*), *Monte Sunrise* (*Karag Nar*) e la *Dama Bianca* (*Kvinn-Wyr*), La sua sicurezza era assicurata da un'unica piccola montagna che funge da collegamento tra Karak Otto Picchi e il Passo Morte. Con la roccaforte di Karak Drazh (rinominata dagli orchi invasori Black Crag dopo la sua caduta) sorvegliante il lato occidentale del passo, le formidabili mura di Karak Otto Picchi circondavano l'intera vallata, in modo da permettere il passaggio solo tramite uno stretto passaggio tra due delle otto montagne, il pesante portale posto alla fine di questo passaggio scoraggiava ogni tentativo di invasione. La caduta di Karak Otto Picchi ebbe inizio circa 3200 anni fa, quando alcuni minatori penetrarono accidentalmente in un cunicolo Skaven, irrupero dal terreno invadendo le roccaforti dal basso. In

contemporanea alla invasione degli Skaven, numerose bande di orchi e goblin, sciamarono proprio dalle alte montagne che dovevano proteggere la città. I Nani, già costretti alla battaglia dagli Skaven, non poterono nulla quando gli orchi invasero la rocca direttamente dalle montagne, ingaggiando una lotta serrata con i Nani e con gli Skaven. Dopo aver realizzato che non vi era possibilità di rompere l'assedio combinato, i nani nascosero nelle sale adibite al culto dei loro dei la maggior parte delle ricchezze che non potevano portare con loro, sigillando e occultando quelle camere. In seguito, una massiccia sortita guidata da Re Lunn e dai nani rimasti ruppe la linea degli orchi, diretta a Karak Azul. Per alcune centinaia di anni i pelleverde e gli Skaven rimasero a contendersi la roccaforte, incapaci di sopraffarsi a vicenda. Esausti, lasciarono la roccaforte abbandonata.

Negli anni successivi, numerose spedizioni di Nani tentarono di riconquistare la città, ma senza successo.

Il Retaggio di Karak Otto Picchi:

Nonostante ciò, voci di enormi tesori custoditi nelle profondità della rocca fecero il giro di tutto il Vecchio Mondo. Avventurieri raggiunsero in breve tempo Karak Otto Picchi, ma ben pochi tornarono, e quasi tutti a mani vuote. Ci furono però anche molte spedizioni naniche per recuperare la roccaforte per-

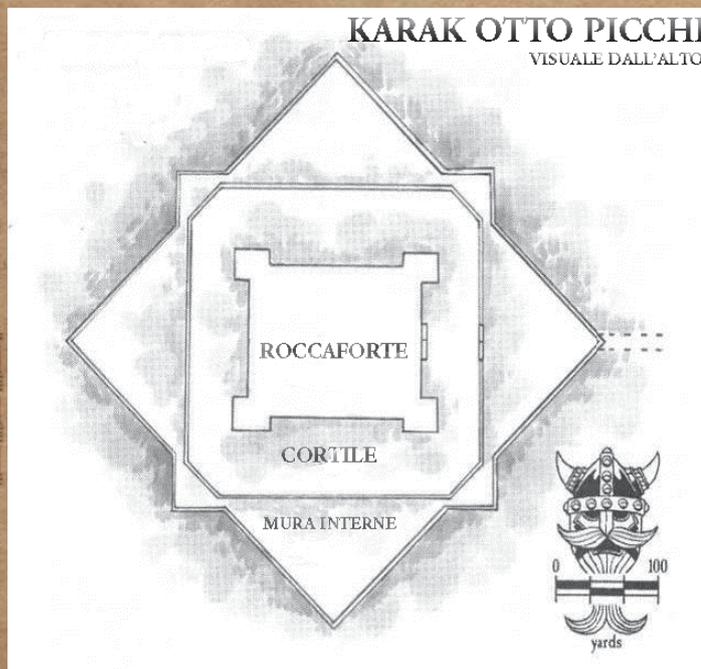


duta. Il primo successo si è avuto 40 anni fa, quando Belegar Martellodiferro del clan Angrund, discendente di Re Lunn ha stabilito un campo all'interno della cittadella fortificata, dichiarandosi Re. I nani recuperarono molti tesori, ma l'attenzione principale di Belegar era rivolta a riparare le difese della rocca e sigillare le camere e i tunnel pericolosi. Belegar sapeva che dove sarebbero andati i nani, i pelleverde e gli Skaven sarebbero tornati. Belegar aveva ragione, in quanto una forza di pelleverde si presentò non appena l'opera di rinforzo delle mura fu terminata. L'assedio durò venticinque anni, durante i quali i parenti di Belegar, Lord Duregar Hammerfist e il forgiarune Hurgar il Nero guidarono una delle cinque spedizioni verso Karaz-a-Karak. I pelleverde vennero respinti oltre le mura volta dopo volta, ma tornarono sempre.

I pochi nani di Karak Otto Picchi vivono un perenne stato d'assedio. L'intero primo piano della rocca è stato rioccupato, che comprende la Sala del Re, la Grande Sala, le Fonderie e alcune sale dei clan. Le

un bersaglio comodo per i pelleverde. Oltre ai mercenari, Karak otto Picchi da il benvenuto anche agli avventurieri, perfino gruppetti di elfi, che usano la rocca come base per spedizioni per pattugliare le montagne e le caverne vicine.

Fino all'anno 2473 del C.I. (calendario imperiale), quando il discendente di Re Lunn, Belegar Ironhammer, guidando il clan Angrund attraverso gli otto picchi, riuscì a strappare dalle mani dei pelleverde i piani superiori della cittadella all'esterno della montagna. Per 25 anni la fortezza rimase in un perenne stato di assedio, fino che le difese non furono riparate abbastanza da scoraggiare gran parte degli attacchi nemici. Ora come ora, i Nani detengono il controllo dei primi livelli della rocca, mentre gli orchi e gli Skaven detengono rispettivamente i livelli sottostanti. Circa nel 2503 il nano Gotrek Gurnisson e il suo inseparabile amico Felix Jaegar, recarono visita alla roccaforte, uccidendo un Troll mutato dal caos e liberando le anime di alcuni Nani morti da tempo immemore. Le difese della città sono affidate alle mura esterne della roccaforte, restaurate dopo l'arrivo di Belegar. Le mura sono interrotte in alcuni punti, da alcune torri ospitanti alcune macchine da guerra di vario genere, utilizzate da un nutrito gruppo di mercenari accorsi in cerca d'oro e fama. Dall'alto, alcuni girocoterri arrivati da Karaz-a-Karak pattugliano costantemente la valle circondata dagli otto picchi, mentre la porta est è munita di ostacoli e trappole per rendere difficile l'arrivo di una grande armata d'invasione. La cittadella al di fuori della roccaforte è tuttora in stato di ricostruzione, le case abitate sono più simili a baracche di legno che ad una vera dimora. Solo pochi possono avventurarsi fino alla cittadella, in quanto i Nani sono restii a far entrare sconosciuti, comunque il loro soggiorno non può durare più qualche giorno. Gli stranieri prima di entrare, devono sostare nella Sala delle Udienze, sorvegliati



miniere rimangono comunque sigillate, per prevenire un attacco dal sottosuolo di Skaven e altre creature. Le montagne al di là delle mura della Rocca sciamano ancora di pelleverde.

Re Belegar e la Regina Kemma sognano ancora di vedere recuperata Karak Otto Picchi. Perciò, incoraggiano i nani scappati da Karak Otto Picchi a ritornare a casa, estendendo l'invito anche i clan spatriati che vorrebbero stabilirsi lì. Hanno inoltre assoldato forze mercenarie e ranger per rinforzare ancora di più le loro difese. Ogni tanto, visto che le scorte del tesoro sono limitate, Karaz-a-Karak invia modeste quantità di denaro. Queste carovane sono sempre scortate da una piccola armata, e sovente sono accompagnate anche da gruppi di coloni; questi sono



costantemente dalla guardia reale in persona, prima di conferire con i nobili e il Re in persona, spiegando i motivi della loro visita. Le uniche uscite della sala, sono la porta che conduce direttamente alle stanze del Re, realizzata in oro e cesellata con motivi runici in argento. Poi vi è la porta che conduce alla zona ancora in mano ai goblin, mentre le altre porte, collegano la sala delle udienze al resto della roccaforte. Tutte queste porte sono rinforzate in ferro e assicurate da grosse barre di acciaio, per poter essere sbarrate in caso di assedio.

Le Difese

Le mura perimetrali esterne formano la prima linea di difesa. Torri e bastioni sono posizionati ad intervalli regolari, dotate di artiglierie e mercenari umani. Un grande corno è posizionato vicino alla porta est, per suonare l'allarme in caso le difese esterne vengano penetrate. Il mezzo miglio tra le difese perimetrali e la cittadella è stato ripulito di ogni ostacolo che possa permettere ad un invasore che sia penetrato nelle mura un eventuale riparo. Numerosi girocotte-ri, recentemente arrivati da Karaz-a-Karak pattugliano questa area e la valle sottostante. Le mura interne circondano la cittadella, unico accesso esterno alla rocca principale. La cittadella di Karak Otto Picchi è più grande di qualsiasi castello Imperiale. I visitatori sono accolti al portale dal sergente della guardia personale del Re, i martellatori. Dopo che i visitatori hanno esposto le loro generalità e il tempo della loro permanenza (o impiego), vengono scortati negli alloggi presso l'ala Est. Gli alloggi sono di solito piccoli e spartani che possono ospitare al massimo due individui. Il resto della cittadella è proibita per i visitatori e assicurata contro i non autorizzati da porte runiche.

La Sala delle Udienze

I visitatori possono entrare nella rocca principale solo scendendo uno scalone nell'ala Est. Dopo una discesa di quasi 200 piedi, la scala si apre alla grande Sala delle Udienze. Protetto dai martellatori, il rappresentante del Re (il Re incontra di persona solo gli altri nobili nani e non) accoglie i visitatori e chiede loro cosa li porti alla Fortezza. Ci sono due uscite da questa sala, entrambe estremamente sorvegliate. Una porta in acciaio con intarsi d'oro, dalla quale il re e i suoi rappresentanti entrano e escono dalla camera, collega alle Stanze del Re. Un'altra porta, sempre in acciaio

ma con iscrizioni runiche protettive e bloccata da una barra di Gromril. I nani chiamano questa porta Barak Kathùl ("La porta dei pericoli in agguato"); gli avventurieri vi passano oltre per entrare nella porzione non reclamata di Karak Otto Picchi. E' necessario specificare che molti di essi non tornano dalle sue profondità.

Risorse e Comunicazioni: La zona in mano ai Nani conduce, tramite stretti passaggi sotterranei, ad alcune miniere di ferro e altri metalli preziosi, mentre nella zona abitata vi sono alcune fonderie, un mercato centrale, alcune fattorie di luppolo per la birra e alcuni allevamenti di bestiame. La porta a sud, conduce direttamente a *Karak Azul*, mentre quella nord è sbarrata per evitare che gruppi di orchi provenienti dalla roccaforte di *Karak Drazh*, tentino di invadere la rocca.

La Via Sotterranea

La riapertura della via sotterranea verso Karak Azul verso sud, è uno dei maggiori successi di Karak Otto Picchi. E' rimasta tracciata in molti punti. Crepacci e ostacoli ostruiscono molti tunnel della Via sotterranea. Troll e altre creature occasionalmente incrociano questi tunnel. Nell'insieme, bande armate di dieci o più individui possono percorrere il loro viaggio in quasi sicurezza. La Via Sotterranea verso Nord rimane tutt'ora bloccata per prevenire invasioni da parte dei pelletterde di Black Crag (la perduta Karak Drazh).



KARAK KADRIN

Popolazione: 35.000 nani
Regnante: Ungrim Pugnodiferro

Descrizione: La roccaforte si erge a sud del Grande Passo Picco, in tempi ormai antichi, il passo permetteva il collegamento tra le roccaforti dell'ovest, con le miniere dell'est. Il passo andò in disuso nel corso del tempo, a causa delle invasioni di goblinoidi, che conquistarono le miniere. Il passo al giorno d'oggi, viene tenuto costantemente sotto controllo, perché più di una volta è stato utilizzato da Orchi e Goblin per invadere l'ovest. Le invasioni vengono contrastate da gruppi di Sventratori, ansiosi di trovare una morte eroica in battaglia. Ormai solo i cercatori di tesori e gli stolti, attraversano il passo. Assediata numerose volte, Karak Kadrin non è mai caduta, e molte armate nemiche si sono infrante sotto le sue mura. Karak Kadrin ha anche beneficiato del fatto di essere situata vicino a Kislev e all'Imperiale provincia occidentale dell'Ostenmark. Sin dai tempi di Sigmar, gli umani hanno controllato questo territorio, proteggendo il fianco dell'impero nanico dalle invasioni dei pelleverde. Karak Kadrin ottiene molti vantaggi dalla prossimità con le terre umane. Può contare sui fiorenti scambi commerciali con l'Impero e Kislev, e può sempre contare sul sostegno delle truppe imperiali contro i nemici comuni come i pelleverde, gli Skaven e gli uominibestia. La strada proveniente dall'impero rende Karak Kadrin una fermata obbligatoria per tutti i nani espatriati che ritornano nel Karaz Ankor e per gli avventurieri in cerca di fortezze e miniere perdute. Gli stranieri trovano un caldo benvenuto a Karak Kadrin come in ogni altra fortezza dei nani, e i mercanti presenti possono fornire loro ogni tipo di merce di cui hanno bisogno, ad un prezzo ovviamente.

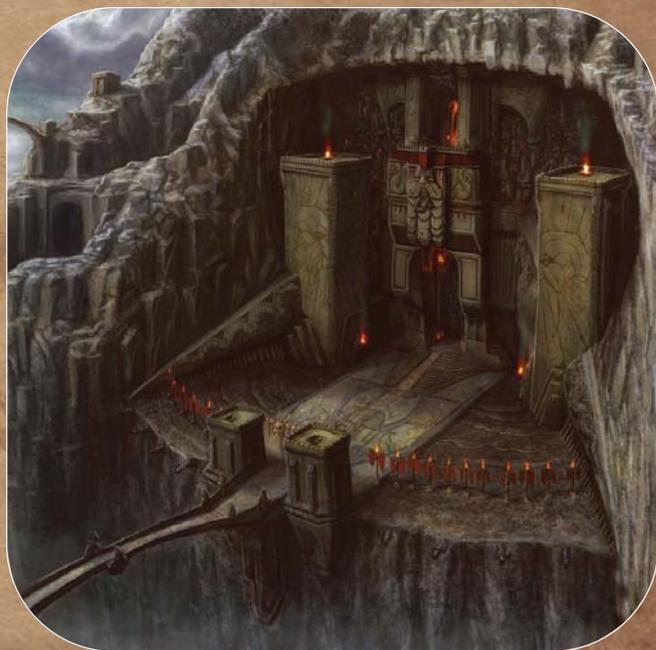
Come in ogni altra Roccaforte, la popolazione corrente è diminuita rispetto a quella che era durante l'Età Dorata. Tuttavia, questa è garantita dalla grande popolazione di sventratori che negli anni hanno protetto Karak Kadrin in assenza di Re Ungrim e della sua armata. I visitatori non-nani alloggiano quasi sempre nei piani superiori, mentre gli amici dei nani hanno l'opportunità di poter alloggiare nelle sale inferiori. Protetta dai Cannoni forgiati a Karaz-a-Karak e dalle locali baliste e catapulte, Karak Kadrin resiste ad ogni nemico.

Nonostante non sia spettacolare come quella di Karaz-a-Karak, la parte sotterranea di Karak Kadrin è comunque impressionante. La grandiosità delle cesellature ha il suo massimo nella camera delle Udien-

ze Reali e nella Grande Sala dove si ritrova la popolazione.

Un forte e ben difeso portale situato all'estremità sud-est del più basso livello della rocca blocca l'entrata alla Via Sotterranea. La strada che collega Karak kadrin, Zhufbar e Karaz-a-Karak rimane danneggiata in molti punti e è infesta da numerose creature. Larghi crepacci e inghiottitoi bloccano la parte della Via sotterranea che corre verso la perduta Karak Ungor, conosciuta tra i goblin come Monte Occhio Rosso. Tuttavia questi ostacoli forniscono una certa protezione a Karak kadrin dalle invasioni sotterranee, mentre i lavori per il restauro del condotto principale che collega a Karak Ungor proseguono, in preparazione della liberazione della roccaforte perduta. Numerosi gruppi e drappelli di sventratori partono regolarmente per pattugliare la zona, mentre i rifugiati di Karak Ungor contribuiscono molto con le loro ricchezze ai lavori di restauro.

Assaltata molte volte in superficie, Karak Kadrin non è mai stata attaccata sotto terra. Tuttavia, le miniere e gli avamposti sotterranei sono costantemente presidiati da gruppi di sventratori, tale da impedire qualsiasi successo di un piccolo attacco. Le miniere di Karak Kadrin sono ricche di metalli preziosi e gemme, simili a quelle trovate a Zhufbar e Karak Varn (escluso il Gromril). L'esistenza di queste fa di Karak Kadrin una delle fortezze naniche più ricche. La roccaforte fu fondata secoli orsono dal primo Re Sventratore Baragor, antenato dello stesso Ungrim. Lo Sventratore, però, non poté conciliare i due doveri al quale doveva tener fede: proteggere e guidare il suo popolo. Il Re constatò la sua difficoltà, nel conciliare i doveri di sovrano con quelli di Sventratore, cercando di adempierli in modi diversi. Egli rimase alla guida della roccaforte, finanziando di tasca sua il Tempio degli Sventratori, incoraggiò gli altri sven-



tratori a recarsi a Karak Kadrin, raccolse i racconti dei più famosi tra questi Nani eccezionali, pagando i migliori scrittori di novelle, affinché componessero poemi epici che ne commemorassero le gesta.

Re Ungrim Ironfist del clan Angrulok, diretto discendente di Re Baragor, è l'ultimo della lunga lista di Re Sventratori di Karak Kadrin. Baragor contrasse il giuramento dello sventratore centinaia di anni prima, i suoi doveri di Re non gli fecero ottenere la redenzione tramite una morte gloriosa. Il fardello ricadde sui suoi discendenti. La natura della vergogna di Baragor è stata dimenticata dai suoi sudditi in segno di rispetto e il segreto viene tramandato in ogni successore da Re Sventratore, fino a che uno di essi riuscirà a porre fine al giuramento. Baragor eresse un grande altare al Dio Sventratore Grimnir, e diede il benvenuto ad tutti gli sventratori nel suo reame. Vennero in molti e da molto lontano, e da quel giorno Karak Kadrin ospita la più grande popolazione di sventratori dell'intero Karaz Ankor. Situato vicino al portale di Karak Kadrin, l'altare degli Sventratori risiede all'interno della Sala degli Sventratori (In khazalid *Khaz Drengi*). Tutti gli Sventratori preferiscono stare per conto proprio e rifuggono gli altri nani. Un altro santuario di Grimnir, aperto a tutti gli altri nani, può essere trovato in una galleria sotterranea, sotto l'enclave degli Sventratori.

Re Ungrim onora il suo giuramento di Sventratore e i suoi doveri di Re muovendo guerra continuamente ai numerosi nemici dei nani. È considerato il migliore Generale vivente nell'intero Karaz Ankor; Nella recente battaglia di Forra gambarotta, presso Karaz-a-Karak, Ungrim e la sua armata hanno annichilito un'orda di pellettere e catturato il temuto capoguerra orco Gnashrak. Le varie campagne di Ungrim lo tengono spesso molto lontano da Karak kadrin per gran parte dell'anno, e in sua assenza è la regina Alrika che regna sulla fortezza, la quale ha il supporto di tutti i clan.

Da allora i suoi discendenti sono noti come Re Sventratori, tutti recano il fardello del giuramento inadempito prestato dal loro antenato. La soluzione al problema venne solo nel 2522, durante gli eventi noti col nome di Tempesta del Caos. Il figlio di Ungrim, Garagrim, riuscì a trovare il modo di mettere fine alla maledizione. Il principe, morendo in battaglia, avrebbe messo fine al voto preso dai precedenti Re di Karak Kadrin, liberando il padre da questo gravoso fardello. Ma accadde qualcosa d'inatteso, Ungrim Pugnodiferro decise di riprendersi inspiegabilmente su di sé, l'antico giuramento dei suoi predecessori. Karak Kadrin è la dimora di eroici clan, la cui scelta di vita è quella di proteggere il passo da qualsiasi invasione. La popolazione, è composta prevalentemente da Sventratori, che dopo aver stretto il

“patto”, abbandonano ogni avere al Tempio di Grimnir. L'unico oggetto mantenuto è la propria arma. Proprio da questa roccaforte dopo aver pronunciato il sacro giuramento, viaggeranno senza sosta per il mondo in cerca di una morte onorevole, così da riscattare il proprio onore perduto. I loro nomi, saranno incisi nelle pareti e nelle colonne del tempio, per non dimenticare le loro imprese eroiche. La roccaforte in tutti questi secoli, non è mai caduta in mani nemiche, pur essendo stata cinta d'assedio in più di un'occasione, tutto questo grazie all'incrollabilità dei propri difensori, gli Sventratori. Questi individui dall'alta cresta rossa, sono ancora più agguerriti degli altri Nani e avanzeranno finché non verranno uccisi o avranno vinto la battaglia, le sue difese inoltre vantano numerose macchine da guerra provenienti dalle altre roccaforti.

Risorse e Comunicazioni: In prossimità dei territori Umani dell'Impero, la roccaforte vanta un buon commercio con le altre razze, aiutandole in caso di pericoli o invasioni di orchi, goblin o uominibestia. La roccaforte è anche il crocevia di numerosi avventurieri (nani e non), in cerca di fortuna nelle terre ad ovest. Le miniere sotto Karak Kadrin sono abbondanti di metalli preziosi e gemme, ma prive di filoni di gromril.

BARAK VARR

Popolazione: 30.000 nani circa
Regnante: Byrrnot Grundadrakk

Descrizione: Barak Varr (“porta sul mare”) è l'unica roccaforte nanica costruita sulla costa. È stata costruita all'interno della torreggiante scogliera dove le acque del Fiume Sangue si gettano nel Golfo Nero. Tunnel e caverne sono stati scavati dalle acque nel fianco della scogliera, creando un porto riparato dove le navi di stati lontani come il Catai, gli emirati occidentali e i califfati dell'Arabia possono attraccare in modo sicuro. Barak Varr è la città nanica più cosmopolita, dove le rotte commerciali corrono attraverso il Fiume Teschio, lungo le strade dei nani fino a Karaz-a-Karak.

Re Byrrnoth Grundadrakk:

Byrrnoth Grundadrakk, il più giovane di due fratelli, nacque nel clan regnante di Barak Varr circa trecento anni fa. I nani di Barak Varr tendono ad essere più aperti di quelli delle altre rocche e Byrrnoth non faceva eccezione. Tra i mercanti e i navigatori aveva molti amici che regolarmente commerciavano a Ba-

rak Varr, addirittura passava del tempo con gli Ingegneri Navali, imparando a costruire e a governare le grandi navi di Ferro. Se non fosse stato per gli elfi, avrebbe passato la vita in tali attività. Il padre e il fratello di Byrrnoth vennero colpiti dalla disgrazia mentre si trovavano in mare, dando la caccia ad una flotta di Corsari di Naggaroht. Il vascello di Barak Varr venne attaccato e tutto l'equipaggio venne divorato dall'antico drago marino chiamato Mauldekorr, alleato degli elfi Oscuri, che nutriva un profondo odio nei confronti dei nani. Quando Byrrnoth apprese la notizia, accantonò il vecchio stile di vita. Giurò al tempio di Grimnir di vendicare la sua famiglia mentre la grande campana rintoccava sonoramente. Prelevò ai preti ciò che era per suo diritto di nascita, l'ascia Rhymakangaz, e si diresse in mare per dare la caccia al serpente marino.

La cerca di Byrrnoth occupa ben centodiciassette stanze nel libro degli eventi di Barak Varr. Impegnato nella cerca di Mauldekorr non mise piede sulla terra ferma per più di vent'anni. Byrrnoth passò quasi alla leggenda, i marinai parlavano del tetro nano e della sua nave di ferro, sempre pronto a seguire un qualsiasi indizio riguardante la posizione del drago, esempio di pazienza macchiata dall'ira a stento repressa, Cercò lungo la Costa dei Vampiri, superando la Cittadella del Tramonto fino al Mare Ribollente. Affrontò il Golfo Sobbollente e il Mare Amaro, giungendo infine al Mare del Terrore dove Mauldekorr riposava al largo delle Isole del Drago. Il nome del clan Grundadrakk significa "Martello dei Draghi" e Byrrnoth quel giorno si guadagnò il diritto di portarlo. Quando il Drago si avvolse intorno alla nave, stritolandola tra le spire, Byrrnoth saltò sulla bestia. Mauldekorr afferrò Byrrnoth per una gamba e lo gettò in aria, spalancando le fauci per inghiottirlo. Il Re scatenò la propria ira e ruggendo un urlo di guerra si tuffò volontariamente nella gola del mostro, deciso a farlo a pezzi dall'interno. Mauldekorr si agitò in preda al dolore e si tuffò sotto la superficie, agitandosi e contorcendosi senza però riuscire a scacciare il nano desideroso di vendetta. Se Byrrnoth fosse finito nello stomaco del Drago sarebbe sicuramente rimasto ucciso dalla bile venefica, ma rimase ben assestato nella gola. Colpo dopo colpo Byrrnoth si fece largo verso l'esterno, recidendo arterie spesse come cosce, facendo saltare le scaglie della pelle dure come l'acciaio. L'equipaggio del vascello di Byrrnoth osservava il mare ribollire di schiuma rossa e il drago in preda agli spasmi di morte, temendo per l'incolumità del loro signore, ma il timore divenne gioia quando Byrrnoth spuntò in superficie, respirando affannosamente e brandendo in alto l'ascia in segno di vittoria.

Tornato a Barak Varr, Byrrnoth venne acclamato dalla popolazione. Ben pochi avevano creduto che

potesse adempiere al giuramento e tutti furono inorgogliati che lui fosse il loro re.

Tuttavia, la cerca l'aveva cambiato, nondimeno perché la ferita alla gamba non guariva del tutto e sarebbe stato costretto a zoppicare per il resto della sua vita, Byrrnoth si sentì più vicino agli avi di prima e per la sua prima volta rimpianse seriamente i parenti perduti. Cambiò anche il modo di vedere la rocca e si accorse che Barak Varr permetteva alle tradizioni nate sui Monti dei Confini del Mondo di venire annacquate dai contatti con gli stranieri. Reinstaurò immediatamente la tradizione di inviare i giovani nani a completare gli studi a Karak Kadrin e promosse molti dei suoi Martellatori e Lunghebarbe a posizioni di influenza maggiore. I visitatori si domandano se Barak Varr continuerà a rimanere aperta agli affari sotto il regno di Byrrnoth, poiché egli si è guadagnato un rispetto tale tra la sua gente che viene appoggiato senza alcuna riserva.

La Marina Nanica: Barak Varr è inoltre la base della piccola ma potente marina nanica che ha il compito di tenere il golfo nero sgombro per le rotte commerciali. Una delle sue più grandi battaglie fu la Battaglia di Bloodwater Sound nel 2321, quando le Ironclad naniche distrussero una flotta di Skaven che stava martoriando le coste meridionali del Vecchio Mondo. Fuochi warp danzano ancora sull'acqua nel punto dove una grande nave alimentata a mutapietra fu affondata.

Le Gunboat di Barak Varr pattugliano i fiumi Sangue e Teschio per rintracciare qualsiasi attività di pelleverde o banditi, e per questo Barak Varr non è mai stata attaccata dai pelleverde. Le forze naniche nel fiume sangue e teschio quindi rendono sicure sia Barak Varr che i principati di confine.

Barak Varr è famosa in tutto il vecchio mondo per la sua ingegneria navale. Gli Ingegneri del clan Cragbrow (*Khragbrom*) ha progettato le temibili Ironclad, e tutte le navi di superficie della marina nanica. Nelle recenti decadi, il clan Steelhammer (*Angrund*) ha cominciato a sviluppare prototipi di sottomarini e torpedo. Quando i principali porti del Vecchio mondo tirano su pesanti catene d'acciaio in tempi tribolati, Barak Varr può contare su un enorme portale di ferro mosso da pompe idrauliche. Gli stessi macchinari muovono anche le altre porte all'interno della roccaforte che collegano agli hangar della Squadriglia del Mare, uno stormo di girocotteri. Cannoni a lungo raggio appostati all'interno di piccole alcove affacciate sul mare garantiscono un'ulteriore protezione.

Popolazione

Come per le altre roccaforti, la popolazione di Barak Varr raggiunse il suo zenith durante l'età dorata. Il suo declino, che l'ha portata ad un terzo delle dimensioni originali è stato comunque il meno intenso rispetto alle altre roccaforti dell'Impero Nanico. Rinforzata dalle migliaia di rifugiati nani durante le Guerre Goblin e dagli avventurieri che si recano nei monti Spina di Drago alla ricerca di Tesori perduti, se comparata con le pericolose Malelande e i volatili Principati di Confine, Barak Varr è un'isola di stabilità e ordine.

Barak Varr è una roccaforte atipica del popolo dei Nani, quasi tutte le roccaforti sono scavate ai bordi delle montagne, sviluppandosi per migliaia di miglia sotto terra, Barak Varr è situata a picco sul Golfo Nero, tra la Tilea e le Malelande. Per secoli, se non addirittura millenni, le correnti del Golfo Nero scavarono nel fianco della parete rocciosa, una grotta naturale di notevoli dimensioni e relativi cunicoli. I primi Nani che si stabilirono nella regione, scoprirono questa insenatura naturale stabilendosi all'interno. Le motivazioni che portarono i Nani ad insediarsi, furono: - la roccaforte era impossibile da scorgere da occhio nudo al di sopra della scogliera, quindi difficilmente attaccabile e individuabile, mentre le navi che solcavano i mari durante quell'epoca remota erano soltanto quelle degli Elfi. Questo favorì lo sviluppo della roccaforte, la quale prosperò grazie al commercio garantito dalle rotte marittime e dalla sua posizione strategica. Nel frattempo, i Nani cominciarono la costruzione del grande porto, riparato all'interno dell'immensa grotta. Benché i nani siano poco avvezzi all'acqua, specialmente a quella profonda del mare, sentirono il bisogno di cominciare a costruire le prime navi e instaurare commerci con la razza degli Elfi, che in quegli anni, aveva sviluppato la più grande e potente flotta marina mai vista, grazie ai trattati di pace e commerciali con loro. I commerci arricchirono ancora di più la florida rocca marittima, i Nani adornarono l'immensa insenatura, con statue gigantesche ricavate direttamente nella nuda roccia, mentre mercati, taverne e ostelli si occupavano dei visitatori della rocca. Vennero scavati ulteriori cunicoli al di sopra e sui fianchi della grande apertura sul mare. Le macchine da guerra più letali vennero poste in numerose guglie a picco sul mare, per scoraggiare eventuali assalti provenienti dal mare. Durante la guerra della vendetta fu attaccata ripetutamente da Imladrik e dalla sua schiera di Cavalieri di Draghi, supportata dalla flotta elfica, ma nonostante il massiccio impiego di forze, la roccaforte resistette, tanto da permettere ai soldati di Barak Varr di unirsi alle spedizioni punitive contro le cittadelle elfiche dislocate lungo le coste. Terminata la guerra, senza più un

alleato per commerciare via mare, Barak Varr soffrì un periodo buio per quanto riguarda l'economia, crisi che finì quando il nascente Impero di Sigmar stipulò un trattato di alleanza con l'antico regno dei Nani. I commerci ripresero grazie all'avidità degli Uomini e ai prodotti lavorati dai Nani, visto che il livello tecnologico dell'Impero era ancora inesistente a quei tempi, mentre i Nani avevano bisogno di materie prime come grano, frutta e altri generi alimentari, scarsamente reperibili sulle montagne. Grazie alle scoperte tecnologiche, soprattutto a quella del vapore da impiegare come forma di energia, i Nani riuscirono a costruire enormi battelli a vapore e navi da guerra completamente in acciaio, mentre la scoperta della polvere da sparo, portò i Nani di Barak Varr, a dotare le loro difese di cannoni, coi quali potevano affondare le navi di legno di un eventuale assalitore dal mare. Anche le navi a vapore dei nani furono dotate di questi meccanismi di morte, in grado di rivaleggiare con le grandi navi elfiche, rimaste comunque imbattibili, grazie alla manovrabilità e alla aggiunta delle favolose Navi Drago. Negli ultimi anni il commercio di Barak Varr si è allargato ulteriormente alle città costiere di Tilea, Bretonnia, Impero, Cathai e alla città elfica di Lothorn. La città è la più cosmopolita delle roccaforti dei Nani, mercanti provenienti da ogni reame si mescolano nei suoi porti e le sue navi sono divenute tra le migliori del mondo, mentre i cannoni ad organo, i lanciapiamme e le altre macchine da guerra, sono dislocate a picco sul mare scoraggiando tutti gli assalti dal mare.

Risorse e Comunicazioni: la roccaforte è scarsamente dotata di ferro e di altri materiali preziosi come gemme oppure metalli nobili. La stragrande maggioranza delle entrate è sostenuta dal commercio con le terre straniere, mentre le roccaforti dell'entroterra vendono il ferro e gli altri materiali richiesti per sostenere la riparazione delle navi, la risorsa ittica di cui dispone la rocca, riesce a sfamare gran parte della popolazione. Alcune delle taverne più famose del Regno dei Nani, si trovano in questa roccaforte, mentre l'ospitalità degli ostelli, garantisce molti posti letto per i naviganti che desiderano passare la notte a terra. Le navi naniche più piccole, sono adatte a solcare i fiumi Sangue, Teschio e Ululante, per poter rifornire di merci le roccaforti interne e viceversa.

Relazioni: I Nani di Barak Varr, si distinguono per essere più socievoli, rispetto ai loro fratelli dell'entroterra, distinzione accentuata dalla loro natura marittima, basti pensare a quanti marinai Nani, si possano incontrare nell'entroterra, questo li rende molto più socievoli verso tutte le razze straniere, che visitano il porto della roccaforte.

KARAK AZUL

Popolazione: 40.000 nani circa

Regnante: Kazador Thunderhorn

Descrizione: Diversamente dalle altre roccaforti dei nani, la parte superficiale di Karak Azul occupa un intero spiazzo, rivolto verso la vallata e la strada al di sotto. La merlatura di ferro sopra le mura in pietra dà l'impressione di una fortezza costruita nella montagna. Le spettacolari colate di lava provocate dai Monti di Fuoco (Karag Haraz) possono essere viste dalle torri meridionali. La porzione sotterranea della fortezza è più estesa. Conosciuta come "Picco di Ferro", Karak Azul è l'unica roccaforte meridionale dei nani che ha resistito alle invasioni dei goblin provenienti dalle Terre Oscure. All'inizio, gli orchi e goblin riuscirono a guadagnare un po' di terreno nelle sale occidentali e nelle sezioni inferiori, ma furono ricacciati indietro dalle armi sapientemente forgiate da fabbri e forgiarune in una decina d'anni. Ma un'ombra continuò ad aleggiare sulla Rocca.

L'agiato Re Kazador Thunderhorn del clan Donarkhun regna su Karak Azul. Un nano massiccio, più forte dello standard dei nani. Durante la sua giovinezza, Kazador visse la vita appieno, preoccupandosi di accrescere la sua forza sollevando carichi d'oro, bevendo con i suoi migliori guerrieri e, il suo sport preferito, dando la caccia ai goblin nelle montagne. Ora siede rimuginando nell'ombra.

Il nome di questa roccaforte nell'idioma dei Nani il Khazalid, significa "Picco di Ferro", questo perché intorno alla roccaforte, vi sono enormi giacimenti di ferro, mentre per gemme e metalli nobili i giacimenti sono minori. Karak Azul è l'unica delle roccaforti meridionali ad essere rimasta in pieci dopo le famigerate "Guerre Goblin", dopo la caduta di Karak Otto Picchi prima, quella di Karak Azgal poi, Karak Azul venne cinta d'assedio dalle orde di pelleverde. Rinforzata dagli sfollati delle due roccaforti conquistate e dalla presenza di guerrieri ben equipaggiati, grazie ai giacimenti di ferro e alle armi runiche, Karak Azul resistette fino alla fine dell'assedio. Per molti anni i collegamenti sotterranei con le roccaforti perdute, furono bloccati per impedire ai goblin di penetrare nella rocca, dopo la parziale riconquista di Karak Otto Picchi, il collegamento tra le due rocche, fu nuovamente in mano dei Nani, che lo ristabilirono, sorvegliandolo. I contatti con Karak Azgal, sono interrotti a causa dei nemici che la utilizzano come base per le scorribande nei territori limitrofi, ma non tutti i corridoi pericolosi furono sigillati, da uno di essi i pelleverde di Gorfang, si riversarono indisturbati nella roc-

caforte. Infiltrandosi nella sala del trono, i pelleverde ridussero in schiavitù gran parte della famiglia di Kazador, inchiodando il figlio del re, Kazirik, al trono del padre come ultimo scempio, di ritorno alla roccaforte, Kazador trovò la roccaforte in rovina e scoprì con orrore la perdita di gran parte della sua famiglia. Kazirik per lo scempio subito diventò sventratore e lasciò per sempre la roccaforte. Gli orchi fecero ritorno a Black Crag con molti schiavi, mentre Kazador tentò di formare un esercito, per liberare i suoi parenti e gli altri schiavi da Black Crag, ma le esigue forze di cui disponeva, già decimate dalle continue lotte con i pelleverde, non sarebbero mai state sufficienti a liberare con successo i prigionieri. L'unico modo per liberarli fu offrire una ricompensa a chiunque avrebbe riportato a Karak Azul i resti della sua famiglia, attirando così molti avventurieri, Nani e non, disposti a tutto per un poco d'oro. Numerose spedizioni mercenarie sono state lanciate a Black Crag, ma finora nessuna ha trovato successo, la perdita di gran parte della sua famiglia fu fatale per Kazador, il quale è tuttora un Nano disperato, alcuni affermerebbero squilibrato, alla perenne ricerca del modo per liberarli.

Industria: Da quando il suo Re siede rimuginando, le forge di Karak Azul continuano a produrre armi di inarrivabile qualità. Commerciano tramite la Via Sotterranea e tramite le strade commerciali, le armi di Karak Azul sono richiestissime da tutte le roccaforti e gli insediamenti nanici. I depositi di minerali della fortezza rivaleggiano con quelli di Karaz-a-Karak; siede su di uno dei più grandi depositi di ferro, pietre preziose e oro di tutte le Montagne dei Confini del Mondo. In aggiunta agli armamenti, Karak Azul è il centro per tutti i generi di lavorazione del metallo. Il valore del commercio dei suoi prodotti nei reami umani fa della gilda di Karak Azul economicamente importante.

Risorse e Comunicazioni: Karak Azul è una roccaforte ricchissima di giacimenti di ferro, i guerrieri della roccaforte sono armati e protetti da armi e armature di fattura nanica. Grazie a questa abbondante presenza di ferro, molti clan della roccaforte, sono diventati tra gli armaioli più famosi del Vecchio Mondo, per la eccellente qualità delle loro armi. A rendere ancora più potente questa roccaforte, è la presenza del vecchio signore delle rune Thorek Cipigliodiferro, il quale possiede una delle antiche Incudini del Destino, su di essa forgia numerose e potenti armi runiche, per i fratelli Nani della sua roccaforte. Karak Azgul, rivaleggia con Karaz-a-Karak, in fatto di ricchezza di minerali. Gli scambi commerciali con le altre roccaforti, riguardanti armi e minerali, rimpinguano costantemente le casse di Karak Azgul. I collegamenti con le altre roccaforti sono quasi inesistenti, a causa della caduta di quasi tutte le roccaforti meridionali,

che hanno isolato Kark Azgul dopo l'Era delle Tribolazioni. Una delle vie ancora aperte, porta all'imbocco relativamente sicuro denominato "Undgrin Ankor". Il passaggio permette ai Nani che l'attraversano, di giungere a Karaz-A-Karak e alle roccaforti sicure più vicine.

La Via Sotterranea: Karak Azul è rimasta isolata nel sud per centinaia di anni, con le porte della Via Sotterranea sbarrate. Diverse decenni dopo, da quando Karak Azul ha ricevuto notizie che Karak otto Picchi era stata rioccupata, le porte furono riaperte, la via verso nord ripulita. La via che collega a Karak otto Picchi è relativamente sicura, ma la via a sud verso Karak Azgal, rimasta nelle mani dei pelleverde, resta tutt'ora bloccata.

ZHUFBAR

Popolazione: 12.000 nani circa

Regnante: Morgrim Ironforge

Descrizione: Ad un giorno di cammino dalla perduta Karak Varn, Zhufbar (Porta sul Torrente) è situata in un profondo e scosceso Canyon scavato dalla cascata del lago Acquanera. Zhufbar è la see ideale per la Gilda degli Ingegneri. Qui, decine e decine di pompe idrauliche, polverizzatori, forge, fucine e altri macchinari sfruttano la corrente della cascata e del lago, per ricavare l'energia necessaria allo sviluppo delle invenzioni della gilda. Il principale edificio della Gilda degli Ingegneri è situato qui. La status della Gilda è tale che il Maestro della Gilda di Zhufbar, Grimly Hammerfist del clan Barakgrund, siede al Concilio del Re. Durante l'Età dell'Oro, Zhufbar ospitava circa 125.000 nani. Più di un Terzo di Karaz-a-Karak. Comunque, secoli di guerre hanno ridotto considerevolmente la popolazione di questa orgogliosa fortezza. Massicce porte di ferro proteggono gli abitanti di Zhufbar dalle tribù di Orchi e Goblin che infestano le montagne circostanti. Diversamente dalle altre roccaforti, Zhufbar è principalmente un centro industriale. La fortezza dà i natali a molti Mastri Ingegneri affermati nel mondo, i quali hanno creato e creano le più straordinarie macchine da lavoro e da guerra mai viste, tra le quali il Girocotte-ro e il possente Lanciafiamme; oltre al famoso ferro meteoritico, denominato gromril, che veniva fuso all'interno della roccaforte. Il gromril viene definito "meteoritico", perché il lago Acquanera si trova all'interno di un cratere, che in secoli antichi venne creato da un meteorite, il contatto con la montagna generò il prezioso metallo. Purtroppo il rovescio della

medaglia per tutti questi beni tecnologici, sono i costanti attacchi portati da Skaven, Orchi e Goblin che bramano le macchine dei Nani.

Politica: Zhufbar è comandata dal Re Morgrim Ironforge del clan Karangaz e da sua moglie, la Regina Lenka. Come molti altri Clan nobili, il clan Karangaz discende da Grungni. Un altare dedicato al dio ancestrale si può trovare in ogni grande caverna di Zhufbar.

Risorse e comunicazioni: Un piccolo monte si staglia nord ovest dai cancelli di Zhufbar verso l'imperiale provincia di Sylvania. Una strada pavimentata conduce a monte per poche centinaia di metri, interrompendosi alle grandi porte di ferro sul lato della montagna, vicino alla cascata. Protetta da potenti rune, la Grimbar Gate sorveglia l'ingresso alla strada sotterranea. Dall'esterno, il portale può essere aperto solo tramite un set di 4 chiavi; Il Re, la Regina, il Mastro della Gilda e il guardia di porta Gorm Barakundi tengono ognuno una di queste chiavi. Dall'interno la porta può essere aperta senza difficoltà. Il portale è costruito per chiudersi e bloccarsi. La Runa dell'Individuazione del Nemico, all'interno, emana una luce rossastra quando vi sono dei pelleverde nel raggio di 30 metri dalla porta, per mettere in guardia da una possibile imboscata.

Negli anni, i nani hanno allagato tutti i tunnel che collegavano alla perduta Karak Varn, e ogni miniera che aveva sbocchi nei tunnel degli Skaven. Numerose pattuglie fanno in modo che gli altri tunnel rimangano sicuri, ma nei cunicoli più profondi la minaccia degli Skaven è sempre attiva. La ricchezza di minerali nelle miniere più profonde è sufficiente a giustificare come mai non siano state sigillate nonostante la presenza degli Skaven. La Grimbar Gate può essere aperta per consentire il passaggio solo ai Nani viaggiatori e ai loro amici, che dovranno essere accompagnati.

KARAK HIRN

Popolazione: 15.000 nani circa

Regnante: Alrik Ranulfsson

Descrizione: I monti Neri furono colonizzati più tardi e ricevettero importanza solo dopo il crollo dell'antico Impero Nanico, per questo le roccaforti sono piuttosto giovani, mentre la scarsa presenza di minerali rari, funge da deterrente per i Nani viaggiatori e cercatori di metalli nobili. Successivamente al crollo dell'Impero, sono diventate molto importanti, come crocevia per i numerosi commerci tra le grandi

Karak e le regioni Umane, fungendo da punto di scambio. Purtroppo, non essendo collegate dalla grande via sotterranea, l'Undgrin Ankor, le rotte commerciali sono costrette a viaggiare su vie "scoperte", con il pericolo d'imboscate di banditi e pelleverde. Karak Hirn è diventata famosa soprattutto per i venti che soffiano in modo impetuoso attraverso le sue rocce, dando origine a suoni lugubri e inquietanti, i Nani hanno saputo sfruttare questi venti aprendo fori nella montagna e inserendovi enormi bracieri, che fungono come richiamo per i nani oppure per spaventare creature ottuse come i troll e gli impressionabili goblin. Alrik Ranulsson, uno dei sovrani Nani più conservatori, comanda egregiamente la roccaforte, insieme alla Regina Winnifer Flexenhair. La roccaforte è estremamente difesa, molte macchine da guerra proteggono il passo e le porte d'ingresso, mentre i balestrieri e le baliste, posizionati in modo strategico, possono eliminare agevolmente eventuali assediati. Occasionalmente alcuni girocoterri pattugliano il passo, inoltre grandi massi vengono lasciati cadere direttamente dalle alte pareti in pietra della fortezza, l'altezza di caduta sugli invasori, è di circa 20 metri. Due grossi pilastri segnano la fine del passo, il quale si immette nel grande mercato di Karak Hirn, separato dalla fortezza stessa da numerose porte corazzate.

Risorse e comunicazioni: Come le altre roccaforti dei Monti neri, Karak Hirn si sostiene grazie al commercio e all'estrazione di materiali ferrosi, mentre le pietre preziose sono del tutto assenti.

L'inseiamiento nelle Montagne Nere avvenne lentamente, con miniere, postazioni commerciali, piccole fortezze e villaggi posati lungo le valli. Ricchi depositi di ferro, oro e argento furono scoperti dappertutto lungo le Montagne Nere, mentre i depositi di metalli rari o gemme erano piuttosto scarsi. Nonostante nessuna delle Fortezze delle Montagne nere potesse rivaleggiare in ricchezza e potere con le antiche dimore nelle Montagne dei Confini del Mondo, queste erano più vicine e accessibili ai mercati Imperiali e Tildeani. Questo le portò a diventare dei centri di commercio per i prodotti nanici delle più vecchie fortezze ad Est. La più grande e la più ricca Fortezza delle Montagne Nere è Karak Hirn, o "Roccacorno". Il suo nome viene da un fenomeno naturale unico: quando il vento soffia in una certa direzione, l'aria passa attraverso una grande sala, creando un suono molto simile a quello di un enorme corno da guerra che può essere udito anche a 15 miglia di distanza. I nani di Karak Hirn hanno sviluppato questo fenomeno naturale costruendo sale e porte che possono essere controllate per modificare il grado e la durata del suono, per usarlo come segnale di allarme o semplicemente per spaventare creature semplici come i Troll. Il "Corno di Hirn" può essere anche suonato

in giorni senza vento, grazie a bracieri e fuochi sapientemente dislocati per attrarre aria all'interno della roccaforte.

Karak Hirn è comandata da Re Alrik Ranulfsson, del clan drazhkarak, e da sua moglie, la Regina Winnifer Flexenhair. Commercianti e viaggiatori che stanno attraversando gli insicuri passi montani e gli strapiombi per raggiungere Karak Hirn possono stare certi di un caloroso benvenuto. Nonostante debbano alloggiare in un'area riservata, i non-nani hanno il permesso di vagare attraverso questi luoghi, come la "Sala dei Mercanti" (Vithang Khazi), senza essere scortati, diversamente da quanto avviene nelle altre roccaforti dell'impero nanico. Come le altre Roccaforti naniche, Karak Hirn ha delle difese formidabili. Grandi cannoni proteggono i portali. Occasionalmente Girocoterri o Mongolfiere sono inviati a pattugliare le montagne circostanti in cerca di nemici in avvicinamento. Nonostante sia stata attaccata diverse volte, non è mai stata seriamente danneggiata.

Avvicinandosi a Karak Hirn

Viaggiatori provenienti dall'Impero, solitamente si avvicinano alla rocca dal villaggio di Wusterburg situato sul fiume Sol. Qui, attraversano il Sol, seguendo il fiume Hornberg, fino al villaggio di Kroppensleben, ai piedi delle Montagne Nere. Da qui, una piccola strada conduce fino al Passo del Vento Gelato (Kadrin Wyrzilfin), uno stretto e difficile cammino che serpeggia attraverso i picchi. Ad entrambi i termini dei passi, molti piccoli sentieri non segnati conducono ai piccoli insediamenti nanici che si spargono sui monti. Uno, conosciuto solo dai nani, conduce al portale principale di Karak Hirn. I visitatori delle altre razze devono contrattare il passaggio e entrare nella fortezza fino alla Sala dei Mercanti.

Due grandi pilastri segnalano la fine del passo e l'inizio del ponte (Dradrin Zorn), lungo un quarto di miglio, che collega il Passo del Vento Gelato con la Sala dei Mercanti di Karak Hirn. Spesse mura alte dodici piedi proteggono i viaggiatori dai venti che ghiacciano fino alle ossa. Feritoie e passaggi nascosti permettono ai balestrieri, in caso di attacco, di scatenare una vera e propria tempesta di morte sul ponte. Allo stesso tempo, le baliste posizionate vicino all'entrata, permettono di incrementare il fuoco sul nemico. Come se non bastasse, una sezione del ponte è progettata in modo da crollare se la situazione si facesse troppo pericolosa, tagliando fuori la roccaforte dal passo e facendo precipitare il nemico per 600 piedi sulle rocce appuntite.

La Sala dei Mercanti

La Sala dei mercanti di Karak Hirn è protetta da un portale in bronzo e ferro alto circa venti piedi. I nuovi arrivati devono comunicare alle guardie i loro nomi, la loro provenienza occupazione e motivo della visita, prima di essere ammessi all'interno della roccaforte. I visitatori che hanno messo piede per la prima volta nella roccaforte, devono prima ricevere un controllo delle merci trasportate e della propria persona, condotta in modo veloce e cortese. Quando le guardie sono soddisfatte, i nuovi arrivati possono entrare all'interno della fortezza. La sala principale è larga circa 80 piedi e è lunga oltre 600; le sue volte sono sostenute da colonne cesellate alte circa 40 piedi. La sala principale è dove la maggior parte degli affari è condotta. E' percorsa tipicamente da mercanti e artigiani nani e umani che contrattano vigorosamente. I primi sono rinomati per il loro mercanteggiare accanito. La sala è provvista anche di stanze e magazzini per alloggiare visitatori e merci e taverne dove è possibile continuare i propri affari gustandosi qualcosa da mangiare e una buona birra. La sala dei mercanti è separata dal resto della roccaforte da un portale ben difeso alla fine di essa. Questo portale è protetto da una compagnia di spaccaferro e solo i nani residenti possono accedervi. I dignitari o gli inviati imperiali, in visita alla roccaforte, devono attendere fuori, nella Sala dei mercanti, in attesa che il Re li riceva. Solo tramite il suo personale invito infatti, è possibile entrare nella rocca vera e propria.

KARAK NORN

Popolazione: 5.100 nani circa

Regnante: Brokk Picconediferro

Descrizione: La più grande delle roccaforti dei monti grigi è Karak Norn. La roccaforte è abitata da diversi clan fuggiti dalle roccaforti di Picco Argenteo e dalle Torri d'Avvistamento sul passo del Cane Pazzo, quando furono invase e distrutte dall'invasione di Goblin e Orchi. Karak Norn è l'unica roccaforte dei Monti Grigi con consistenti depositi di metalli e pietre semipreziose. La roccaforte è strategicamente costruita, su di un enorme spiazzo che domina la Foresta di Loren, consentendo ai Nani d'osservare le mosse degli Elfi Silvani tenendoli a debita distanza dalla roccaforte. Karak Norn è comandata dal Re Brok Picconediferro e dalla sua consorte Thurma. La difesa di Karak Norn è affidata in gran parte a numerose baliste, grazie al legno presente in gran quantità, proveniente dalla vicina Foresta di Loren. Oltre alle baliste, sono presenti i cannoni lanciafiamme, utilissimi contro gli eventuali

assalitori elfici, ma soprattutto contro driadi e uomini-albero.

Risorse e comunicazioni: Karak Norn è l'unica roccaforte dei monti grigi ad avere dei modesti giacimenti di metalli e pietre preziose, mentre in quasi tutte le altre roccaforti dei Monti Grigi sono per lo più assenti. Karak Norn è soprattutto una stazione commerciale molto utilizzata per la sua posizione strategica, qui giungono i prodotti che provengono dalle grandi roccaforti e dall'Impero.

KARAK IZOR

Popolazione: 20.000 nani circa

Regnante: Kazran Gimbrow

Descrizione: Formate dalle glaciazioni in epoche passate, le Volte, profonde valli scavate dai ghiacciai e picchi torreggianti, si collocano nel punto in cui i Monti Neri si congiungono con i Monti Grigi. Esse sono molto ricche di giacimenti ferrosi, rame, bronzo e altri metalli. Questo ha reso la roccaforte di Karak Izor una delle principali mete per i cercatori di metalli, inoltre vi hanno trovato rifugio molti degli armaioli e degli artigiani fuggiti dalle miniere di Ekrund, poste sui monti Spina di Drago e da Monte Gunbad, conquistate inesorabilmente dai pelleverde. La sua locatione è molto favorevole per i mercanti della Tilea a sud, dell'Arabia e Bretonnia ad Est, dell'Impero a Nord e delle altre roccaforti naniche ad Ovest. Valli e dirupi molto profondi rendono un'invasione della rocca molto ostica, per questo poche creature caotiche infastidiscono i Nani.

Risorse e Comunicazioni: La roccaforte è estremamente ricca di bronzo, rame, ferro, alluminio e altri metalli utili, i quali vengono esportati grezzi o già lavorati in tutti gli stati del Vecchio Mondo.



Roccaforti perdute dei Nani

Scritto di Ghimel Cuorediquercia

KARAK AZGAL

Anno di fondazione: -1650 C.N. (-4650 C.I.)

Anno della caduta: 2531 C.N. (-469 C.I.)

Descrizione: Karak Azgal fu fondata agli albori della civiltà nanica, subito dopo la costruzione della prima capitale Karak Otto Picchi, ma prima della capitale odierna Karaz-A-Karak. Il suo primo nome era Karak Izril, tradotta semplicemente come "Città dei Diamanti", nome datole dall'abbondante presenza di gemme e pietre preziose nelle miniere della roccaforte. Le sale furono adornate con una quantità enormi di gemme, mentre gli scambi con le altre roccaforti fecero fruttare il mercato dei diamanti, che produsse una notevole ricchezza per i Nani della roccaforte. Purtroppo, questa fu anche la sua rovina, l'inizio dell'epoca delle Tribolazioni con i pelleverde ricobbero in Karak Izril un sostanzioso bottino di guerra. Dopo la caduta di Karak Otto Picchi, le roccaforti meridionali furono attaccate e distrutte in serie, l'unica che riuscì a salvarsi fu Karak Azul. I pelleverde, attratti dalle ricchezze assalirono in massa la cittadella, il loro numero fu tale da costringere la roccaforte alla caduta. Prima della definitiva sconfitta i custodi delle rune, sigillarono con rune magiche e d'occultamento, le antiche camere del tesoro, giurando di tornare un giorno a reclamare le loro legittime ricchezze; ignorando l'attacco del drago chiamato *Graug il Terribile*. Il drago riuscì a penetrare nelle camere del tesoro sigillate, addormentandosi su una grande distesa d'oro e diamanti per decenni. Molti avventurieri Nani, provarono a reclamare il tesoro della roccaforte, ma le loro ossa e armi adornano la stanza occupata da Graug. Fino a quando nel 4022 C.N. (1032 del C.I.), il giovane Skalf lo Sventradraghi, entrò nella sala occupata dal drago riuscendo ad ucciderlo, reclamando il trono di Karak Izril, il cui nome cambiò in Karak Azgal, che in linguaggio nanico significa: "Fortezza del Tesoro", per via delle ricchezze accumulate dal drago. Tuttavia la roccaforte era ancora infesta dai goblin, dagli skaven e da numerose altre creature abominevoli. Con il tesoro della cittadella ritrovato, Skalf fece costruire una piccola fortezza poco distante l'entrata principale della roccaforte. La fortezza avrebbe dovuto garantire costanti incursioni nella roccaforte, tramite mercenari e combattenti Nani, tuttavia non sortì l'effetto desiderato. Tuttora la roccaforte è infestata da numerose creatu-

re, come una congrega di non-morti guidati da un potente liche, dai goblin e skaven. La presenza degli antichi tesori e artefatti nanici, sono un ricettacolo per i mercenari che dalla fortezza si calano tra i bui cunicoli di Karak Azgal.

KARAK UNGOR

Anno di fondazione: -1119 C.N. (-4119 C.I.)

Anno della caduta: 1500 C.N. (-1500 C.I.)

Descrizione: La caduta della roccaforte di Karak Ungor, oggi chiamata Monte Occhio Rosso, avvenne subito dopo, la vittoria dei Nani contro gli Elfi durante la Guerra della Vendetta. Mentre il re Morek Stonehammer asseviava la roccaforte elfica di Sith Rionnasc'namishathir (l'attuale Marienburg), terremoti e vulcani devastavano la roccaforte, aprendo grandi squarci nella roccia, dai quali fuoriuscirono migliaia di goblin della tribù "Occhio Rosso". Al ritorno dalla guerra, il Re trovò la roccaforte occupata dai goblin, l'armata dei Nani tentò diverse volte di farsi strada tra le imponenti difese della loro roccaforte, venendo sempre respinti. Re Morek dovette constatare l'impossibilità di riconquista della roccaforte, decidendo il ritiro nelle roccaforti di Zhufbar e Karak Kadrin. Passarono 5 secoli quando il Re Skorri Morgrimson, compì il primo tentativo di riconquista della roccaforte, lo scontro diventerà noto come "Battaglia dei Mille Dolori". Re Skorri riuscì a riconquistare la valle Sud e l'area del Portale, ma non fu in grado di addentrarsi all'interno della roccaforte. La controffensiva portata dai Goblin costrinse il Re Skorri e i suoi armigeri, a tornare a Karaz-A-Karak, dove Re Skorri passerà la corona a suo cugino Rogni Stonehammer. L'attuale principe di Karak Ungor è Ulther Stonehammer, ma non potrà reclamare il titolo di Re, fino a quando la roccaforte verrà riconquistata. A questo scopo Ulther ha formato la Compagnia del Dragone, un *elite* nanica formata dai migliori guerrieri del clan con a capo lo stesso Ulther, la compagnia pattuglia le vette dei Confini del Mondo alla ricerca di Orchi da massacrare.

KARAK VARN

Anno di fondazione: -1200C.N. (-4650 C.I.)

Anno della caduta: 1501C.N. (-469 C.I.)

Descrizione: Sita tra le scogliere del lago Acquanera,

Karak Varn era uno dei maggiori centri di estrazione di Gromril di tutta la catena dei confini del mondo, il che portò la roccaforte ad essere una delle più ricche in tutto il Karaz Ankor. I terremoti che colpirono il regno dei nani subito dopo la Guerra della Vendetta devastarono Karak Varn, aprendo numerosi squarci che allagarono la rocca uccidendo migliaia di nani e inghiottendo numerosi tesori tra le acque del lago. Sfruttando questi cataclismi, Skaven e orchi attaccarono la rocca su due fronti. Diversi clan abbandonarono la rocca, altri rimasero a difenderla in un disperato tentativo suicida. Gli scontri si susseguirono per un po' di tempo, alla fine del quale anche la rocca fu abbandonata del tutto. Trecento anni dopo, una piccola spedizione tentò di recuperare una miniera di Gromril nei cunicoli allagati. Dopo aver attratto le mire dei pelleverde e degli skaven, la spedizione ebbe vita corta. Il forgiarune Kadrin Chiomarròssa tentò di ripulire la rocca perduta e ci riuscì per breve tempo, riattivando l'estrazione del gromril rimasto. Dopo pochi anni, tornando a Karaz-a-Karak con in dono del gromril per il Sommo Re, la spedizione di Kadrin viene attaccata dai goblin. Sopraffatti e costretti a difendersi sulle rive del lago Acquanera, i nani gettano le casse di Gromril nel lago per impedire che venga rubato dai pelleverde. Kadrin, colpito a morte, trascinandosi sul greto del lago, con le ultime forze lanciò lontano il suo martello runico di incredibile potere, vendendolo scomparire nelle acque del lago. Da quel giorno le forze rimaste a Karak Varn si assottigliano sempre di più, fino a che gli skaven riprendono nuovamente il controllo della rocca. Attualmente, oltre a torme di uominiratto, nella fortezza perduta si trovano ancora troll e pelleverde vari. La presenza di antichi manufatti e ricchezze varie attira ancora numerosi avventurieri, dei quali però pochi fanno ritorno.

KARAK DRAZH

Anno di fondazione: **-1200 C.N. (-4200 C.I.)**

Anno della caduta: **1501 C.N. (-1449 C.I.)**

Durante l'Età dell'Oro, Karak Drazh (La Rocca Nera) era la terza roccaforte dei nani per grandezza, preceduta solo da Karaz-a-Karak e Karak Otto Picchi. Situata strategicamente alla fine occidentale del Passo Morto, sopra a grandi giacimenti di minerali e metalli, arricchì tutta la zona circostante con le sue miniere. La rocca resistette alle prime invasioni, e le sue miniere continuarono a rifornire di metalli così disperatamente richiesti dai fabbri di armi e armature

di Karak Azul. Un migliaio di anni dopo, gli attacchi che distrussero Karak Otto Picchi e Karak Azgal, si riversarono su Karak Drazh. Il Capo Orco Dork radunò numerose tribù di orchi e goblin, dando inizio all'attacco. La battaglia fu furiosa, senza esclusione di colpi o pietà da ambo le parti. Quando divenne chiaro che la Roccaforte era condannata. Re Vikram Ironside radunò le forze per un ultimo disperato attacco. I guerrieri di Vikram sapevano di andare incontro alla morte, ma il loro coraggio e la loro tenacia gli diedero la forza necessaria per ingaggiare le linee dei pelleverde abbastanza a lungo per permettere ai nani superstiti di scappare.

Oggi, Karak Drazh è conosciuta come Rupe Nera, la più potente fortezza degli Orchi nelle Montagne dei Confini del Mondo. Da qui, Il grande capo Orco Gorfang controlla tutte le terre circostanti, fino ai Principati di Confine. Recentemente, Gorfang è tornato da una spedizione vittoriosa contro Karak Azul, riportando con se grandi ricchezze e alcuni dei membri della famiglia del Re nano Kazador. Gorfang ora attende la prossima mossa del Re nano. Attualmente è occupata dai pelleverde che l'hanno rinominata Black Crag.

KARAK VLAG

Anno di fondazione: **-1119 (-4119 C.I.)**

Anno della caduta: **2250 C.N. (-750 C.I.)**

Karak Vlag (la Rocca della Desolazione) era la più settentrionale delle roccaforti del Karaz Ankor. Sita poco sotto al Passo Alto (Belyevorota) che separa il Kislev dalle sue colonie di confine, la rocca era rinomata per i suoi fabbri ferrai e per la vasta quantità di giacimenti di metallo che garantivano la ricchezza per tutti i granitici picchi circostanti. Il più grande lavoro di questi fabbri ferrai, fu il grande portale esterno della roccaforte, decorate con grandi disegni raffiguranti i nani dei tempi antichi cacciavano i dragoni dalle grotte che poi sarebbero diventate le sale della fortezza appena fondata. Karak Vlag non cadde per colpa di orchi o goblin. Era posizionata troppo a nord per essere toccata dai massacri portati dalle orde di pelleverde che attaccarono le rocche di Karak Varn e Karak Ungor, e le grandi opere di difesa della roccaforte scoraggiarono anche gli sparuti gruppi di pelleverde che vi si imbattevano per caso. Quando cominciarono gli attacchi più seri, circa 750 anni dopo, le grandi torri d'osservazione costruite nei pinnacoli di roccia nei pressi della roccaforte avvertirono i nani con grande anticipo del pericolo. Dopo un furioso

combattimento, gli orchi erano riusciti a penetrare nelle sale superiori, quando le loro forze vennero sterminate grazie ad un'acuta strategia che isolò i pelleverde. I nani li eliminarono uno ad uno.

Per oltre 2200 anni dopo la venuta di Sigmar, Karak Vlag rimaneva un'isola, ma integra parte del Karaz Ankor, ma le sue fortificazioni e l'incrollabilità dei suoi difensori non fu sufficiente per resistere alla mano del Caos. Nel 2301 C.I., una massiccia invasione del Caos calò da Nord lungo le Montagne dei Confini del mondo. Karak Vlag rimase isolata. Con la Grande Guerra contro il Caos ormai conclusa, da Karaz-a-Karak vennero inviati alcuni gruppi di scout in cerca di Karak Vlag. Della roccaforte non ne rimaneva, però, traccia, come se Karak Vlag non fosse mai esistita. Sebbene tra i Maestri del Sapere nanico vi siano supposizioni sul fato di Karak Vlag, questo è un argomento di cui i nani preferiscono non parlare.

Miniere perdute dei Nani

Scritto di

Le miniere dei nani differiscono dalle roccaforti per tre importanti motivi;

- 1- Sono considerevolmente piccole, abitate solo da clan minatori e svolgono un trattamento differente per i metalli e per le gemme.
- 2- Le loro difese iniziali consistevano essenzialmente in torri d'osservazione e deboli mura in pietra, che vennero poi rinforzate in seguito ai primi assalti dei pelleverde.
- 3- Questa forma di insediamento cessò di esistere in seguito alla caduta delle tre principali miniere naniche: Ekrund, Monte Gunbad e Monte Astartea.

Comunità minerarie possono essere ancora trovate lungo le catene montuose che costeggiano l'Impero, ma in scala molto minore. Tutt'oggi, le uniche attività intensive di estrazione si trovano nei pressi delle stesse fortezze naniche.

EKRUND

Anno della caduta: 1502 C.N. (-1498 C.I.)

Descrizione: Le miniere di Ekrund, ricavate dai Monti Spina di Drago sulla costa sud-est del Golfo Nero, erano le più ricche al di fuori delle Montagne dei Confini del Mondo. I suoi giacimenti di metalli e gemme rivaleggiavano in tutto il Karaz Ankor e i suoi clan erano favolosamente ricchi anche per lo standard dei nani, mentre i suoi esponenti più anziani facevano

parte dello stesso concilio dell'Alto Re.

Durante la Guerra della Vendetta, le armate di Ekrund si unirono a quelle di Barak Varr e di Karak Azgal per portare lo scontro nelle terre che attualmente prendono il nome di Tilea, distruggendo città e nodi commerciali, inclusi gli insediamenti su cui sorgono ora le città tileane di Luccini e Tobarò.

I nani di Ekrund iniziarono una vasta opera di fortificazione non appena gli attacchi dei pelleverde li raggiunsero. Le fortificazioni tuttavia non erano ancora state completate quando un massiccio esercito di orchi e Goblin era appena apparso dalle Malelande. Circondati, i nani presero con loro tutto quello che poterono portare e irrupero sull'orda che li aveva circondati in un attacco quasi suicida. Centinaia di nani perirono in quel furioso attacco, ma i nani che sopravvissero raggiunsero le spiagge, mettendosi in salvo grazie alle imbarcazioni fornite dai loro fratelli di Barak Varr che erano giunti in loro aiuto. Gli orchi vittoriosi non inseguirono i nani, e in seguito trasformarono in Birreria la miniera dei nani. I pochi sopravvissuti dei piccoli insediamenti sui monti Spina di Drago si diressero verso Karaz-a-Karak e le altre rocche sopravvissute. Molti invece attraversarono il Golfo Nero per stabilire nuovi insediamenti e fortezze nelle Volte.

MONTE GUNBAD

Anno della caduta: 1543 C.N. (-1457 C.I.)

Descrizione: Mentre Ekrund deteneva il titolo di miniera più ricca al di fuori dei Confini del Mondo, Gunbad era la più grande e la più ricca di tutte. Soltanto le grandi roccaforti del Karaz Ankor producevano una tale ricchezza. Situata sul pendio est delle Montagne dei Confini del Mondo, Gunbad era, e rimane, l'unica miniera di Brightstone (*Brynduraz*), una brillante gemma blu molto quotata tra i nani gioiellieri. Il suo oro fu fondamentale per finanziare la Guerra della Vendetta, anche se non poté schierare truppe di supporto. I nani non potevano immaginare che il loro più grande nemico sarebbe arrivato da est.

Con la Guerra della Vendetta vinta, la maggior parte delle armate dei nani erano dislocate ad ovest, ma mentre cercavano di tornare sulla strada di casa, i terremoti scossero i Monti dei Confini del Mondo e i passi furono parzialmente ostruiti da detriti, lasciando le roccaforti isolate per un certo periodo di tempo. I nani di Gunbad combatterono valorosamente i pelleverde, ma la loro disfatta era inevitabile.

Oltre duecento anni dopo, i nani tornarono in forze per riprendersi Monte Gunbad. Comandati da Logazor Brightaxe, riuscirono nell'impresa di riprendere le miniere, ma la loro vittoria fu di breve durata. Isolata

dalle altre Karak, Gunbad era un bersaglio facile. Fu solo questione di tempo che i nani fossero ricacciati ancora una volta da Monte Gunbad. Da quel giorno, i nani bramano la costruzione di un esercito in grado di riprendersi la roccaforte.

MONTE ASTARGENTEA

Anno della caduta: 1633 C.N. (-1367 C.I.)

Descrizione: Monte Astartegtea (*Karag Agrilwutraz*) era la seconda miniera in ordine di grandezza delle Montagne dei Confini del Mondo, Come a Gunbad, la sua popolazione non combatté nella Guerra della Vendetta, ma continuarono la loro opera di estrazione, trasportando il suo argento fino a Karaz-a-Karak.

Le prime invasioni di Pelleverde ignorarono Monte Astartegtea, in favore della ben più ricca Gunbad. Senza perdere tempo, i nani di Astartegtea iniziarono la loro opera di rafforzamento delle difese della miniera, costruendo torri d'osservazione per avvertire della presenza di orchi in avvicinamento. Non doveroso attendere molto che il nemico si presentò alle sue porte. Sebbene meno numerosa della prima, la seconda ondata di pelleverde fece breccia nelle mura di Astartegtea. Nonostante le perdite, il loro alto numero, unito alla loro veloce riproduzione, avrebbe comunque segnato il fato dei difensori. Riluttanti, i nani sopravvissuti abbandonarono Astartegtea, seguendo la via Argentea fino a Karaz-a-Karak. I pelleverde vittoriosi distrussero le fortificazioni dei difensori e si stabilirono nella loro nuova fortezza, rinominandola Monte Grimfang in onore del loro capo Orco. Le successive speizioni di nani furono facilmente scacciate. La parte est dei Monti dei Confini del Mondo è ancora saldamente nelle loro mani.

Con l'eccezione di Karak Otto Picchi, le vicine roccaforti controllano larga parte dei territori circostanti al di là delle loro mura. I confini delle terre naniche vengono solitamente marcati con torri d'osservazione, dotati di fuochi di segnalazione sulla cima: Fumo grigio indica viaggiatori amichevoli, nero invece un nemico in avvicinamento. L'arrivo della notte rimane un pericolo, considerato che chi si sposta con la protezione delle tenebre, non è necessariamente molto amichevole. Le Rocche orientali hanno difese addizionali come ulteriore protezione contro le orde di pelleverde provenienti dalle Terre Oscure.

I nani sono molto abili nel costruire trappole e fortificazioni in terreni montani: Massi, Sporgenze fragili, falsi percorsi e buche con pali sono le trappole più comuni. I campi e i pascoli delle roccaforti giacciono nelle immediate vicinanze della rocca stessa, di solito formando vasti e spettacolari sistemi di terrazzamenti costruiti alle pendici delle montagne. Guerra e tempo

permettendo, queste fattorie in superficie aumentano il cibo fornito dalle sale agricole sotterranee. Alcune fattorie naniche si perdono lungo le valli nascoste fuori le mura delle grandi Rocche naniche, ma non troppo lontano. Molte di queste fattorie esterne possono essere localizzate solo da chi conosce le vie segrete. Gran parte delle rocche possiede edifici di legno all'esterno delle mura, per fornire rifugio ai visitatori che non possono, o non desiderano, entrare nella roccaforte. Queste costruzioni sono spesso entro il raggio dei cannoni della roccaforte, tale da non permettere riparo per gli attaccanti in un assedio.

Fuori dal reame dei Nani

I NANI ESPATRIATI

Con il declino del Karaz Ankor e la caduta di molte roccaforti, miniere e insediamenti, molti clan abbandonarono le montagne scendendo fin nelle foreste delle terre pianeggianti. Alcuni si stabilirono nelle terre degli umani, vendendo i loro manufatti a prezzi alti che possono giustamente richiedere. Altri scelgono un esilio volontario in seguito ad una disputa con gli altri membri del clan o con il Lord stesso, o in seguito ad alcuni rancori. Per i nani imperiali del Karaz Ankor, questi nani senza radici (*Ruebatuki*, o "*Ruebs*" in breve) hanno voltato la schiena ai loro parenti e alle tradizioni.

L'ascesa di Sigmar e la fine delle Guerre Goblin cambiò ogni cosa. L'abilità dei nani espatriati fu di vitale importanza per armare e equipaggiare gli uomini del nascente Impero chiamati a fronteggiare le orde di pelleverde. Molti furono impegnati nell'erigere possenti fortezze per proteggere le nascenti città e capitali umane. Dopo la Battaglia del Passo di Fiamma Nera, molti nani si arruolarono nel nascente esercito imperiale, distinguendosi per l'onore e per l'abilità in battaglia. Per questo i nani espatriati si guadagnarono nuovi rancori da parte dei nani imperiali. Tutt'ora questi nani vengono chiamati "uomini-nani" (*Umgdawi*) o "abitanti dei piani" (*Gazani*) dai loro fratelli dei Confini del Mondo. In compenso, le relazioni con i nani espatriati delle Montagne Nere, delle Montagne Grigie e delle Volte rimangono comunque cordiali.

Ovunque essi vivano, i nani espatriati considerano il Karaz Ankor come la loro casa ancestrale, e contribuiscono con la ricchezza guadagnata al ritorno del loro antico Impero glorioso come in passato. Comunque, molti alla fine tornano espatriati, trovando frustrante la rigidità della società dei nani imperiali.

L'IMPERO

L'impero ospita il maggior numero di nani espatriati fuori dal Reame Montano. La maggior parte si è stabilita nelle grandi città, vivendo spesso nello stesso quartiere. Le maggiori città Imperiali, come Altdorf e Middenheim possono vantare oltre dieci clan presenti, quando nelle normali città ve ne sono al massimo due o tre. I nani che invece vivono in villaggi o piccoli borghi, spesso fanno parte di clan sparsi in un'area circoscritta. Un concilio di anziani rappresenta inoltre gli interessi di questi clan.

ALTDORF

Secondo il censimento del 2510 C.I. (che conta solamente il numero degli abitanti che pagano le tasse), Altdorf ospita una popolazione di circa 1100 nani. Molti vivono nei distretti di Metallshlacke e Niederwind nella parte est della città, al centro del distretto occupato principalmente da industrie metallifere e della pietra. La Sala della Gilda dei nani ingegneri, la più grande di tutto l'impero, si trova vicino alla Scuola di Ingegneria Imperiale. Molte delle armi sperimentali usate nell'Impero sono di progettazione nanica.

MIDDENHEIM

I nani che abitano da centinaia di anni la città di Middenheim sono per la maggior parte discendenti degli stessi nani che abitavano i tunnel all'interno del Faushlag (conosciuta tra i nani come Torre di Grungni o *Grazhyakh Grungni*) e che costruirono la prima fortezza sulla quale sarà poi fondata la città di Middenheim. La maggior parte di loro vive vicino alla Torre di Grungni e agli uffici della Gilda degli Ingegneri nel distretto di Wynd all'angolo sud-est della città. Questi due punti focali dell'Enclave dei nani celano anche i ben sorvegliati accessi alla rete dei tunnel sotto la città.

NULN

Gli 850 nani che vivono a Nuln, si sono stabiliti prevalentemente nel distretto di Schwarzrauch, presso la riva sud del Fiume Aver, vicino alla confluenza col fiume Reik, in prossimità della rinomata Scuola di Tiratori e la forgia degli armamenti Richtofen. Entrambe vennero fondate dai nani della Gilda degli Ingegneri per l'Imperatore di Nuln nel 1991 C.I. Con il consenso dell'Alto Re e del Maestro della Gilda di Karaz-a-Karak, i nani ingegneri di Nuln istruirono i loro apprendisti umani nell'arte della forgiatura dei cannoni e della miscela della polvere da sparo. La Scuola Imperiale dei Tiratori e la Gilda dei nani inge-

neri mantengono perciò stretti contatti.

INSEDIAMENTI IMPERIALI MINORI

Al di fuori di queste tre città, la maggior parte dei nani espatriati dell'Impero vive nelle province meridionali e orientali, dove il culto di Sigmar è più forte. I buoni mezzi di trasporto e comunicazione rendono ottimi gli scambi tra queste regioni e le vicine Montagne Nere e Grigie. Pochi nani invece si sono stabiliti nelle province settentrionali e occidentali, ad eccezione di Middenheim. Queste province sono lontane dalle terre natali dei nani nelle montagne meridionali e orientali, mentre il culto di Urlic è così forte in queste terre da essere meno ospitali nei confronti dei nani, specialmente per quanto riguarda l'opposizione al culto di Sigmar. Non si hanno notizie di nani che vivano in Sylvania, il che non sorprende grazie alla cattiva fama come terreno fertile per i Nonmorti.

MARIEMBURG E LA DESOLAZIONE

I circa 4500 nani che vivono a Marienburg eccedono più di quanto facciano nelle altre città imperiali, probabilmente perché, diversamente da queste, a Marienburg il censo tiene conto di tutti quelli che pagano le tasse. La maggior parte degli abitanti del distretto di Dwergebezit, o Città dei Nani, sono membri della Gilda degli Ingegneri, che mantiene e ripara il Vloemuur, il muro sottomarino e le grandi pompe che incanalano l'acqua corrente dalle paludi circostanti. Anche i grandi cannoni che proteggono il porto sono stati realizzati dai nani. Il personaggio che rappresenta tutta la comunità dei Nani di Marienburg è uno solo, nella persona di Arkat Fooger. Questo nano ultracentenario è il più vecchio membro del direttorato che controlla Marienburg e il referente di tutta la comunità nanica della città, oltre che della sparuta comunità di minatori presenti nelle colline ovest delle Biter Moors. E' di fatto il leader della città dei nani, ruolo ricoperto di solito da un membro della Gilda degli Ingegneri e dal concilio degli anziani. Intrattiene strette relazioni commerciali con le roccaforti dei Monti dei Confini del Mondo e dei Monti Grigi, vendendo i prodotti nanici a Marienburg e commerciando beni di lusso con le rocche.

All'insaputa dei cittadini di Marienburg, sono nate molte tensioni nella città dei nani. Gli speciali privilegi concessi dal direttorato alla comunità degli elfi sono fonte di grande risentimento. Nonostante i nani abitino Marienburg da molto prima dell'annessione della Desolazione da parte dell'Imperatore Sigismund II nel 501 C.I.

BRETONNIA

Pochissimi nani vivono in Bretonnia. La storica rivalità con l'Impero di Sigmar, specie in tempo di guerra, non promette buone relazioni con questo popolo. Da parte loro, i nani dileggiano i Bretoniani, la loro nobiltà arrogante e la loro tradizionale amicizia con gli elfi di Athel Loren. L'unica comunità di nani in Bretonnia è rappresentata da una piccola enclave di fabbri e costruttori in un quartiere medio del distretto Rocher di Pavarron, ma alcuni di loro, prevalentemente minatori e fabbri, si sono spostati nelle città e nei villaggi di collina ai piedi delle Montagne Grigie.

KISLEV

Inizialmente i Kisleviti guardarono ai nani con la xenofoba apprensione che hanno con tutti gli stranieri. Questa abitudine cambiò però in seguito alla Grande Guerra contro il Caos, quando i nani imperiali provenienti dal Karaz Ankor aiutarono nella difesa della città di Kislev dalle assediati forze caotiche, mentre i nani espatriati combattevano nelle file dell'esercito imperiale di Magnus il Pio. I nani nordici invece combatterono con i loro compatrioti umani nelle armate alleate nella Battaglia di Bosco Grovod

Dopo la guerra, i nani espatriati dell'Impero aiutarono i kisleviti nella ricostruzione delle città di Kislev e Erengard. La maggior parte rimase, fondando una nuova comunità di nani. Attualmente, circa 400 nani vivono a Kislev, e circa la metà di questi vive a Erengard

TILEA

Pochi nani si sono stabiliti nelle dolci colline a nord-est in Tilea, dove gli Irrana e gli Apuccini si immergono nelle Volte. La maggior parte vive nelle maggiori città di Toscana e Campogrotta, dove vivono come mercanti, fabbri, costruttori e gioiellieri. Altri vivono nei piccoli villaggi che circondano tali città. E' raro, ma non è impossibile, che alcuni di essi si arruolino nelle file di qualche condottiero tileano o di una compagnia di ventura come guerrieri e artiglieri.

NORSCA

I messaggeri di Grungni raggiunsero i loro fratelli giusto in tempo prima che i portali warp collassassero. Quando i nani norsmanni emersero dalle loro miniere sigillate per scongiurare la contaminazione, si ritrovarono completamente circondati dalle bestie del Caos e tagliati fuori dai loro fratelli a sud. Successive spedizioni cercarono un passaggio per le roccaforti meridionali, venendo ricacciate ogni volta. Per il momen-

to, le forze del caos si concentrarono contro le resistenze più a sud, dando scarsa attenzione ai nani che si trovavano nei territori più a nord. Conoscendo questa situazione, i nani norsmanni rinforzarono le loro difese e attesero. L'attacco, quando arrivò, fu brutale. I forti più esterni furono travolti, ma tutti fecero del loro meglio per rallentare l'avanzata del caos. I nani provenienti dalle fortezze cadute si ritirarono, andando ad rinfoltire i ranghi di quelle più interne. Fortezza dopo fortezza, battaglia dopo battaglia, le forze del caos furono rallentate. La guerra perdurò per molti anni, senza che nessuna delle due parti prendesse in mano la situazione e prevalesse. Una notte, una strana e potente tempesta scatenò la sua furia sui combattenti, facendoli smettere per ripararsi. La mattina dopo sotto un cielo nuovamente chiaro, i nani scoprirono che le forze del caos si erano ritirate dai loro portali. Piccole squadre di ricognitori perlustrarono la zona, ma del nemico vi erano rimaste solo piccole tracce e qualche banda isolata, che fu facilmente abbattuta. Più a sud invece, i nani trovarono grandi eserciti del Caos e altre fiere caotiche che si frapponavano tra loro e il Vecchio Mondo; Erano salvi per il momento, ma isolati dal resto del mondo. Nonostante il Caos rimanesse una presenza fissa in quelle terre, l'isolamento dei nani finì per avere anche effetti positivi. Le perdite subite furono pian piano ripianate, risparmiando dagli orrori della Guerra della Vendetta e delle Guerre Goblin. Diversamente dai loro nemici però, questi nani non progredirono nell'avanzamento militare e nell'ingegneria civile come invece fecero i loro fratelli più a sud. I primi umani a giungere nelle terre che prenderanno poi il nome di Norsca arrivarono pressappoco nello stesso periodo in cui Karak Ungor e Karak Varn caddero per mano dei Goblin, attraversando il Mare dell'Artiglio su imbarcazioni adatte a solcare quel tratto di mare. I registri dei nani prestano poca attenzione al loro arrivo, niente a proposito del fatto che erano pochi di numero e armati solo di oggetti di legno e pietra. I nani evitarono ogni contatto con queste tribù, almeno finché non furono sicuri che non fossero servitori del caos. Tuttavia, dopo breve tempo le due razze vennero in contatto. Una cultura influenzò l'altra, l'arte diventò simile per entrambe, mentre li accomunava anche l'amore per il bere, lo scontro all'arma bianca e i lunghi poemi. Sfortunatamente, l'influenza del Caos finì con l'allontanare le due razze. Vicino alla Desolazione del caos, i Nordici iniziarono ad adorare gli dei caotici. Alcune di queste tribù però si opposero a questa sudditanza verso i poteri della Rovina, venendo perciò costretti a migrare nelle più sicure terre a sud. Le migrazioni avvenute nei seguenti sei/nove secoli verso le coste settentrionali dell'Impero possono quindi essere state originate da questa pressione, specialmente per la nota migrazione della tribù Ropsmann nell'area di Erengard circa nel

1500 C.I.

I rapporti di amicizia che esistevano tra i nani di Norsca e gli umani cominciarono ad inclinarsi, rimpiazzati da diffidenza e contrasto. Gli scambi cominciarono a diventare discontinui, mentre i nani ripresero a fortificare le loro rocche. Distrussero tutti i passaggi e i sentieri che conducevano i villaggi degli umani alle fortezze e alle miniere dei nani, erigendo grandi monumenti in pietra che segnalavano le loro terre. Potenti rune maggiori furono iscritte su ogni pietra, per proteggere i loro domini. Nuovamente isolati, i nani sapevano che sarebbe sta solo questione di tempo prima che il grande potere che li proteggeva fosse aggirato. Per questo, i nani progettarono l'Ungruvalk, un collegamento sotterraneo dal Draksfjord fino al fiume Dypvann (in *Khazalid Dumaraz*), che separa la zona sud-est di Norsca dalla Terra dei Troll. Nel 2292 C.I. i nani completarono il collegamento provvedendo ad una forte difesa ad entrambe le entrate. Le lunghe navi di nani norsmanni possono ora possono ora navigare fino al Mare degli Artigli senza circumnavigare tutta Norsca. Durante la Grande Guerra contro il Caos, le forze dei nani norsmanni salparono dal porto di Sjoktraken grazie al passaggio sotterraneo, verso il Mare degli Artigli dove bersagliarono il fianco dell'armata caotica che scendeva verso Kislev. Infine, nella battaglia finale di Bosco Grovod, i nani norsmanni e i nani imperiali di Karaz Ankor si ritrovarono faccia a faccia per la prima volta dopo 7000 anni. Le Montagne dei Giganti (*Grontklug*) hanno ricchi depositi di ferro, nobili metalli (specialmente argento) e gemme, mentre le valli offrono ricchi depositi di ambra. Le coste rocciose invece sono coperte di fitte foreste di conifere che forniscono legno in abbondanza, mentre i fiumi e le acque costiere fanno lo stesso con i pesci. La grande quantità di Giganti e Troll attira frotte di sventratori da ogni parte del Vecchio Mondo. Fu in questa terra piena di risorse che i nani norsmanni costruirono le loro quattro magnifiche fortezze: Kraka Drak (la Rocca del Dragone), Kraka Dorden (la Rocca del Tuono), Kraka Ravsvake (la Rocca dei Corvi Appollaiati) e Kraka Ornsmotek (la Rocca del Picco delle Aquile). Le roccaforti dei nani norsmanni sono più piccole della loro controparte dei Monti dei Confini del Mondo, ma non meno impressionanti. Le rocche dei nani norsmanni usano molto più legno dei loro fratelli del sud, con una grande porzione della stessa situata in superficie. Ogni rocca ha una grande sala delle udienze in superficie, nella quale i nani si incontrano con i delegati umani per feste e colloqui.. I commerci e le relazioni con gli uomini del nord sono del tutto cessati; per questo, i nani commerciano esclusivamente con le terre più a sud, vendendo manufatti, gioielli e armi in cambio di tele, prodotti agricoli, pesce e merci di lusso.

KRAKA DRAK

La più grande e la più ricca delle roccaforti dei nani norsmanni è situata sul più grande deposito di ferro, argento e zaffiri di tutta Norsca. Le vicine coste sono invece una grande fonte di ambra. Il piccolo porto di Sjoktraken nel Fiordo del Drago fornisce un facile accesso al Mare degli Artigli tramite l'Ungruvalk

Kraka Drak è la see del Grande Re Thorgard Cromson e della sua regina Sifna Throrindottir del clan Dordegruden. Ogni anno, il 33 Fornskrak (Priamistero, come viene chiamato nel Calendario Imperiale), il Grande Re presiede la Festa di Grungni (*Guzulmor Grungni*) e l'Althing degli Antenati (*Throngim Gromthi*). I nani di tutta norsca accorrono per partecipare all'Althing per discutere di affari importanti e sedare dispute. L'Althing è molto importante per i nani norsmanni, che vengono accolti in un Foro dove discutere di ogni offesa perpetrata dai norsmanni caotici alle loro terre e dimore.

KRAKA DORDEN

La seconda roccaforte in ordine di grandezza dei nani norsmanni è Kraka Dorden, situata a nord ovest di Kraka Drak, nei monti vicino Taldursfjord. E' comandata da Re Logamir Ulfarson e dalla Regina Friga Alaricdottir del clan Zhargrun. Kraka Dorden è ben conosciuta a Norsca per le sue pellicce, i suoi manufatti in ferro e i suoi depositi di ferro, latta e quarzo. La maggior parte degli avventurieri e esploratori nani norsmanni e della loro controparte umana proviene da questa fortezza; il più famoso tra questi è sicuramente Treggi Saltbeard che è salpato insieme a Lost Eric e Lost Ericson nei loro storici viaggi di scoperta.

KRAKA RAWNSVAKE

Comandata da Re Haarkon Vikramson e dalla sua Regina, Inga Ottardottir del clan Ziflinskaud, Kraka Ravnsvake è sita nelle montagne a sud-ovest di Kraka Drak all'estremità del Fiordo del Drago. Nelle sue profondità ci sono estesi filoni di Okrinaduraz, una dura pietra grigio-bluastro usata dagli artigiani per decorare le statue dei loro antenati e realizzare bellissime opere d'arte. Inoltre, i nani di questa roccaforte possono estrarre dalle montagne circostanti, ricche di depositi di rame, ferro e argento.

KRAKA ORNSMOTEK

Kraka Ornsmotek è la roccaforte più settentrionale dei nani norsmanni, oltre ad essere quella meglio difesa. Questa parte delle Montagne dei Giganti pullula di giganti, troll e bestie caotiche, più che nel resto

del mondo conosciuto e Kraka Ornsmotek ospita la più grande forza di di Sventratori e Berseker più di tutte le altre fortezze dei nani norssmanni messi insieme. Re Tyr "Giantsbane" Forsetison e la Regina Vanyra Karindottir del clan Agrilaz sono formidabili guerrieri e capaci comandanti. Nonostante si trovi in una regione così remota e isolata, Kraka Ornsmotek è la seconda roccaforte più ricca dei nani norssmanni, costruita sull'unico filone d'oro più esteso in tutta Norsca. Ha inoltre il più ricco deposito di ossidiana e diamanti a nord del Vecchio Mondo. I mercanti affrontano un periglioso viaggio tra i suoi stretti passi, pur di raggiungerla. I nani e gli umani provenienti dalle regioni più a sud trovano un rapido impiego come guardie e scorte armate.

KARAK DUM (o KARAG DUM)

Di questa roccaforte non si hanno molte notizie, le uniche recenti sono quelle riportate nei libri di Felix Jaeger, mentre narra le gesta dello sventratore Gotrek Gunnison. Fino all'anno 2300 del Calendario Imperiale, la roccaforte era ancora attiva e lambiva i territori denominati Desolazione. Con l'espansione della Desolazione la roccaforte è stata inghiottita, la cosa curiosa narrata da Felix è che all'interno del costruito caotico, il tempo scorre molto lentamente, così che i Nani che stanno mantenendo l'integrità della roccaforte, sono in lotta da 20 anni, ma in realtà esternamente ne sono passati più di 200!! Viene descritto anche il tentativo di Gotrek Gunnison con un drappello di valorosi nani, nel tentativo di portare in salvo gli occupanti della roccaforte, tramite un treno corazzato. Il tentativo fallì ma Gotrek ottenne proprio da un nano della roccaforte, l'ascia di Karak Dum. La roccaforte è ancora là, infestata dal caos, in attesa che qualcuno possa liberarla.

Territori dei Nani

I MONTI SELVAGGI

Brulli e pericolosi all'esterno, vedono molte roccaforti e insediamenti scavati al loro interno. Ma non delle dimensioni delle roccaforti descritte in precedenza.

PASSO DELLA FIAMMA NERA

Haz-Drazh-Kadrin così chiamato in nanico, è l'unica via che congiunge l'Impero umano, con i Principati di Confine, strada sfruttata anche dagli Orchi e dai Goblin per le invasioni. Il passo è una voragine vulcanica che ha scavato questo versante dei Monti Neri

nel corso dei secoli. Le pareti emettono gas dai fori che funzionano come sfiatatoi, rilasciando un odore intenso nell'aria. Il passo è sempre stato oggetto di continui scontri tra i Nani e le razze ostili del caos, soprattutto i pelleverde.

PASSO DEL CANE PAZZO

Varag Kadrin è il nome con cui viene chiamato dai Nani, al tempo dell'età dell'oro via di accesso alle miniere nelle Terre del Crepuscolo. Nel corso dei secoli è utilizzato dai Predoni del Nord, che lo sfruttano come passaggio tra i Confini del Mondo e le Terre del Crepuscolo. I Nani ormai non lo frequentano quasi più anche per le imponenti fortezze dei pelleverde, che ne controllano il passaggio.

VULCANI

I monti al Confine del Mondo che ospitano le roccaforti naniche, al tempo del crollo dell'Impero dei Nani. Furono scossi e devastati dai terremoti di origine vulcanica che inghiottirono miniere ed insediamenti. I Tre maggiori vulcani di questa catena montuosa, sono chiamati dai nani Karag Haraz (monte fuoco), Karag Dron (monte tuono) e Karag Orrud (monte nuvolarossa). L'attività tellurica è frequente in questa catena montuosa, anche se di lieve entità. Nel corso degli anni sempre più cercatori di tesori e d'oro, si recano nelle spaccature terrestri, per cercare tesori, riportati alla luce, o provare dissepellire dalla pietra lavica antichi artefatti. Spesso i giovani Nani si mettono alla prova, per provare il loro coraggio e anche per saziare la loro fame d'oro.

ACQUANERA

Varn Drazh è il nome con cui i Nani chiamano questo enorme lago, ricavato dal cratere generato da una caduta di un meteorite secoli addietro. I fiumi dei monti circostanti defluiscono nel cratere creando il lago noto tra gli uomini come Acquanera. La particolare creazione del lago, permette ai Nani di trovare vene del noto metallo lunare Gromril, con cui i nani forgiavano le proprie armature. Ma non vi sono solamente vene di metallo lunare, ma di molti metalli preziosi. Nel corso dei secoli sono sorte molte roccaforti nei pressi, che utilizzano le sue acque con i mulini che la pompano nelle fucine, per il raffreddamento delle proprie lavorazioni.

gyrocopter pads

- STRUTTURA DI UNA KARAK -

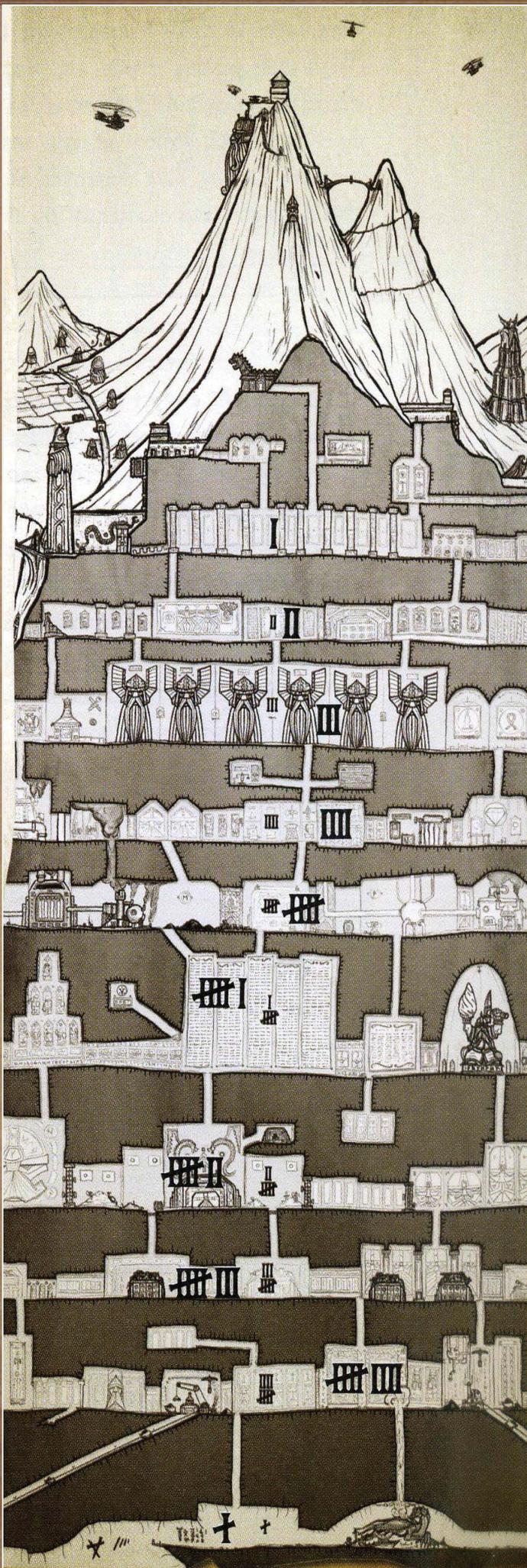


I NANI E LA SUPERFICIE

Benché i Nani vivano per molta della loro vita sottoterra e la maggioranza del loro regno sia sotto la roccia, essi non evitano la superficie totalmente. Effettivamente, fino a un terzo dei domini del Re può essere sopra la superficie e molto lontani. Tali strutture di superficie includono non solo i cancelli e le protezioni della Karak, ma anche una rete di altre strutture che possono essere collegati soltanto alla Karak mediante vie sotterranee. Questi comprendono tutto l'insieme delle miniere, torri di vedetta, stazioni dei mandriani, postazioni commerciali, le fabbriche di birra, le aziende agricole, le piste di atterraggio dei girocotteri e gli avamposti dei ranger. Tutti questi sono considerati parte della Karak e il contatto con loro è mantenuto regolare per quanto sia possibile. Tuttavia, alcuni di questi "regni" periferici possono essere tagliati fuori dalla guerra, dagli agenti del tempo o altra circostanza dalle decadi, se non secoli. In questi periodi, vengono organizzate spedizioni per ristabilire le comunicazioni, spesso parecchie generazione dopo. Nel frattempo alcuni di questi isolati stabilimenti possono essere stati eliminati, altri si saranno sviluppati e cercheranno l'indipendenza della loro Karak pagando una certa cifra al Re per la loro separazione e riconoscimento, naturalmente. Il più evidente segno esterno che si ha di una Karak nanica sono i bastioni e i ponti sospesi. Mura e torri di avvistamento sporgenti dalla roccia carica di neve, equipaggiate ad ogni ora del giorno e della notte, con i fuochi dei falò pronti per essere accesi. Queste sono spesso collegate da passaggi pedonali coperti, da trincee rinforzate e da strade con parapetti, in modo che le forze armate possano essere spostate in maniera sicura da un posto all'altro. Altre sono collegate da trafori, che non si collegano mai con la Karak stessa, rischiando così la sicurezza della stessa se venissero conquistate, ma che permettano ai guerrieri di ripiegare in segreto da una torretta alla seguente. I ponti sospesi variano enormemente. Alcuni sono abbastanza vasti affinché tre carrelli si muovano uno a fianco dell'altro, con alte torri su tutta la loro lunghezza. Nessuno ponte sospeso è stato costruito negli ultimi quattro mila anni, dato che sono stati costruiti quando il potere della razza dei nani era al culmine, prima dell'Età del Dolore. Molti sono stati distrutti dalle eruzioni e dai terremoti, altri sono stati abbandonati e si sono spaccati. Quelli che sopravvivono sono effettivamente impressionanti, librandosi da picco a picco attraverso le montagne, lunghi quanto una valle e molto larghi, alcuni alti quanto le nuvole stesse.

SOTTO LA SUPERFICIE

Sotto la superficie, una Karak Nana è divisa in una serie di livelli discendenti chiamati "profondità...". Queste profondità sono collegate solitamente da lunghe scale, trafori sotterranei e da pozzi invariabilmente illuminati, tutti questi collegamenti sono ornati con mosaici e rune eseguite dagli artigiani Nani. Attraverso vari materiali che abbiamo ottenuto, vi propongo una struttura organizzativa approssimativa di una tipica Karak, comprese le profondità, i corridoi, gli alloggiamenti ecc. che ciascuno contiene. Una nota di rilievo è che le dimensioni delle stanze, dei templi, con i passaggi e trafori sono spesso ampie e molto alte, malgrado i Nani siano una razza non proprio alta.



PROFONDITA' SUPERIORE

Questo livello si trova immediatamente oltre il Grande Cancellone della Karak e è usato per il ricevimento delle truppe dei signori nani in visita e di altri ospiti.

I Sala di Entrata, stanze della caserma, camere d'udienza e corpi di guardia.

PROFONDITA' INFERIORE

(in ordine di livello)

II Sale dei mercanti, sale dei Clan, Caserme (i Clan comuni sono alloggiati qui), arsenale, la corte del Re, camera del consiglio, stanza del trono, gallerie.

III Grande Sala, sale delle Gilde (Gilda del metallurghi, Gilda degli Armaioli e Armature, Gilda dei Costruttori, Gilda degli Artigiani, Gilda dei Minatori, Gilda dei Coltivatori e dei pastori, Gilda dei Guaritori, Gilda dei Guerrieri), fabbriche di birra, depositi di birra, cucine, dispense, Sala delle Feste e Taverne.

III Alloggi del Re, Sale del Clan Reale, Sale delle Gilde Stimate (Gilde dei Forgiarune, Gilda dei Gioiellieri, Gilda dei Mastri Birrai, Gilda degli Ingegneri), alloggi dei Loremaster, biblioteca, alloggi degli scrivani, arsenale, caserma dei Martellatori, stanza dei trofei, stanza dei contabili, quartieri della servitù, stanze della guardia.

III Arsenale, fonderie, forgia, officine e stanze della polvere da sparo.

I Santuari e templi, Sala della Rimembranza e sala della legge.

VOLTE

II Volta del tesoro, stanza di scorta del re, alloggi degli Antenati.

III Tombe, alloggi di sepoltura, stanze della preparazione.

III Miniere, caserme, Sale dei Clan, refettorio (versione più piccola della Sala delle Feste).

SOTTOPROFONDITA'

+ "I più bassi livelli della Karak, a volte abbandonati completamente, i Nani solitamente non si avventurano qui...."

Le Karak naniche possiedono molti cancelli. Il cosiddetto "Grande Cancelli", il più grande che una Karak abbia e quello che apre la strada al mondo di superficie, è il più importante. Naturalmente esiste anche un cancello più piccolo, il quale può essere aperto permettendo di lasciar passare dei piccoli gruppi di ospiti



maggiori roccaforti tra loro, e permetteva di raggiungere velocemente avamposti e miniere. Purtroppo con le eruzioni che misero in ginocchio l'Impero dei Nani, questo passaggio divenne insicuro e pericoloso, tanto è vero che i Nani lo chiusero in più punti. Negli ultimi decenni i Nani hanno ripreso ad utilizzarlo, riaprendo e rinforzando i passaggi verso gli insediamenti e miniere perdute, che hanno così riportato alla luce antichi manufatti persi. I Nani comunque continuano a viaggiarvi in folti gruppi, proteggendo chi deve raggiungere avamposti, intercettando incursioni di Skaven o Goblin delle tenebre, che nonostante la messa in sicurezza dei tunnel, ogni tanto ritornano a farvi incursioni.



all'interno della Karak senza dover aprire completamente il Grande Cancelli, rendendo la Karak più vulnerabile. Esistono anche entrate secondarie alla Karak, solitamente attraverso passaggi sotterranei o occasionalmente anche dalla parte opposta della montagna, questi cancelli, come il Grande Cancelli, sono sempre estremamente custoditi e ben chiusi. Altri, più piccoli (dico più piccoli, ma in realtà, i cancelli interni sono sempre immensi), ma altrettanto fortificati e custoditi, si trovano all'interno della Karak, più precisamente

tra le varie profondità e nei passaggi tra le stanze alle zone di grande importanza, quali gli alloggi del Re, la Grande Sala, le Sale delle Gilde e alcune sale dei Clan più prestigiosi.

Inoltre naturalmente, i Nani erigono barriere protettive per custodire le volte del tesoro e le tombe degli antenati, molte delle quali sono nascoste con rune magiche e l'inganno geologico.

LA VIA SOTTERRANEA

Ungdrin è il nome con cui i Nani chiamano questo passaggio, che all'epoca dell'Età dell'oro, collegava le

GAZZETTINO DEL REGNO DEI NANI

LEGENDA:

Dimensione Insediamiento: **R** = *Roccaforti* (dimensione variabile) - **C** = *Città* (1000 - 10000) - **P** = *Paese* (100 - 1000) - **V** = *Villaggio* (1 - 100) - **F** = *Fortezza* (dimensione variabile) - **M** = *Miniera* (dimensione variabile)

Il calcolo della popolazione è stato fatto tenendo conto di tutti gli individui maschi e femmine che possono combattere, dal 15 anno di vita in poi.

Gazzettino di KARAZ ANKOR

Insediamiento	Dim.	Sovrano	Pop.	Ric.	Sostentamento	Vendite / Acquisti	Guardie / Milizia	Note
KARAZ-A-KARAK	R	Alro RE : THORGRIM PORTARANCORE	90.000	5	Commercio, Metallurgia, Gemme, Gioielleria, Minerali, Armeria	18.000 / 9.0	4.500 / 1.125	Capitale di Karaz Ankor, e sede degli Altri Re. Nell'età dell'oro vantava 350.000 nani
Kazad Urkbavak	F	Alro RE : THORGRIM PORTARANCORE	500	1	Governo, Minerali	200 / 0.1	300 / -	Fortezza sita sul lato Ovest della Strada D'Argento
BARAK VARR	R	Re: ZAMNIL GRUNDISSON	30.000	5	Commercio, Metallurgia, Porto Mercantile, Magazzini	6000 / 3.0	1500 / 375	Unico porto dei Nani nel Vecchio Mondo. Nell'età dell'oro vantava 95.000 nani
GUNBAD	M	-	0	-	-	-	-	Era una grande miniera d'oro, con 12.000 nani. Fu abbandonata per invasione degli Orchi
KARAK AZGAL	R	-	0	-	-	-	-	Nell'età dell'oro vantava 250.000 nani. Conquistata da Orchi e Skaven. Il Drago al suo interno è stato ucciso, nessuno ha mai reclamato le sue rovine..
Kazad Migdhal	C	Re: KARGUN SKALFSON	1.500	2	Cacciatori di Tesori, Commercio	600 / 0.3	500 / 50	Ingresso ed uscita per Karak Azgal
KARAK AZUL	R	Re: KAZADOR CORNOTONANTE	40.000	5	Commercio, Metallurgia, Armamenti, Minerali	8000 / 4.0	2.000 / 500	Unica roccaforte meridionale dei Nani, a aver resistito all'Invasione di Orchi e Goblin. Nell'età dell'oro contava 250.000 Nani.
KARAK DRAZH	R	-	-	-	-	-	-	Caduta per mano degli Orchi e dei Goblin è stata ribattezzata Black Crag. Nell'età dell'oro vantava 300.000 Nani.

<i>Inseidiamento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
KARAK OTTO PICCHI	R	Re: BELEGARMARTELLODIFERRO	3.000	3	Pedaggio per i Cacciatori di Tesori, Commercio, Statue Metalliche	1.800 / 0.9	100.900 / 50	E' stata recentemente recuperata una piccola porzione di roccaforte, strappata agli Orchi e Goblin. La più grande Roccaforte delle terre meridionali, che in passato poteva
KARAK KADRIN	R	Re: UNGRIM PUGNODIFERRO	35.000	5	Commercio, Lavorazione della Pietra, Metallurgia, Gemme, Minerali	7000 / 3.5	1750 / 450	Questa è la roccaforte degli Sventratori, che controllano il passaggio ovest tra i picchi. Nell'età dell'oro poteva vantare 280.000
KARAK UNGOR	R	-	-	-	-	-	-	Era la più profonda roccaforte dei Nani, conquistata dai Goblin delle Tenebre. Ora è stata ribattezzata Montagna dagli Occhi
KARAK VARN	R	-	-	-	-	-	-	Costruita sulle sponde dell'Acqua Nera, viene conquistata dagli Skaven e dagli Orchi. Nell'età dell'oro ospitava 180.000 Nani. Le rovine oggi sono conosciute come
KARAK VLAG	R	-	-	-	-	-	-	Era la roccaforte più a nord del regno dei Nani, nell'età dell'oro ospitava 180.000 Nani. Durante la Grande Guerra contro il Caos, sono scomparsi più di 20.000 Nani.
Silverspear	M	-	-	-	-	-	-	Caduta per mano degli Orchi, contava
ZHUFBAR	R	Re: MORGRIM FORGIAFERRO	12.000	4	Commercio, Macchinari per Minatori, Metallurgia, Minerali, Gemme	1.920 / 1.0	600 / 150	Centro industriale dei Nani, che si occupa dello sviluppo dell'equipaggiamenti per i Minatori. La roccaforte è costruita per contenere 110.000 Nani.

Gazzettino delle MONTAGNE NERE

Insedimento	Dim.	Sovrano	Pop.	Ric.	Sostentamento	Vendite / Acquisti	Guardie / Milizia	Note
KARAK HIRN	R	Re: ALRIK RANULFSON	15.000	5	Commercio, Gemme, Minerali, Armi, Metallurgia	3.000 / 1.5	750 / 150	La più grande roccaforte delle Montagne Nere
Khazid Svarkungor	V	Re: ALRIK RANULFSON	82	3	Gioielli, Minerali	49 / 0	- / 8	
Grung Rakadem	M	Re: ALRIK RANULFSON	36	2	Argento, Pietre Preziose	14 / 0	- / -	
Khazid Grenraz	V	Re: ALRIK RANULFSON	96	2	Minerali	38 / 0	- / 9	
KARAK ANGAZBAR	R	Re: DUREGAR LAMAFFILATA	3.000	3	Commercio, Minerali, Metallurgia	360 / 0.2	150 / 40	
Grung Tepskaf	M	Re: DUREGAR LAMAFFILATA	40	2	Minerali	16 / 0	-	
Migdhaf Vongalbavak	F	Re: DUREGAR LAMAFFILATA	250	3	Governo	150 / 0.1	200 / -	Costruita all'entrata est del Passo della Fiamma Nera
KARAK GANTUK	R	Re: SKAG PUGNODIFERRO	2.500	3	Minerali, Metallurgia	300 / 0.2	125 / 30	
Khazid Hafak	V	Re: SKAG PUGNODIFERRO	78	3	Minerali	47 / 0	- / 10	

Gazzettino dei MONTI GRIGI

<i>Insedimento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
KARAK NORN	R	Re: BROKK PICCONEDIFERRO	5.000	2	Commercio, Gemme, Minerali, Metallurgia	400 / 0.2	1.000 / 200	La più grande roccaforte dei Monti Grigi
Khazid Grimaz	V	Re: BROKK PICCONEDIFERRO	63	1	Merallurgia	13 / 0	- / 10	
Grung Gandaz	M	Re: BROKK PICCONEDIFERRO	45	1	Minerali	9 / 0	- / 12	
KARAK ZIFLIN	R	Re: ROREK BRACCIAGRANITICHE	2.000	2	Commercio, Minerali, Metallurgia	-	400 / 80	
Grung Ardzufak	M	Re: ROREK BRACCIAGRANITICHE	22	1	Minerali	4 / 0	- / 5	
Kazad Elgazund	F	Re: ROREK BRACCIAGRANITICHE	200	2	Ministero	80 / 0	175 / -	Si affaccia sul Passo dei Monti di Rame,

Gazzettino de LE VOLTE

<i>Insediamiento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
KARAK IZOR	R	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	20.000	5	Commercio, Gemme, Minerali, Arma- menti, Metallurgia	4000 / 2.0	400 / 800	La più grande roccaforte de Le Volte.
Grung Skree	M	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	20	3	Rame, Piombo, Minerali	12 / 0	- / 4	
Khazid Wyrvarn	P	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	230	3	Commercio, Metallurgia, Armamenti	138 / 0.1	40 / 10	
Khazid Nekewukaz	V	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	75	2	Metallurgia	30 / 0	10 / 10	
Grung Agrilezaz	M	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	80	2	Gemme, Minerali	32 / 0	- / 12	
Khazid Algikarag	V	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	92	3	Metallurgia, Gioielli	55 / 0	10 / 12	
Grung Byrn	M	Re: KAZRAN SQUARDOTORVO	52	2	Argento, Minerali	21 / 0	- / 8	
Hochstadt	P	Consiglio	180	2	Agricoltura, Bestiame	72 / 0	- / 10	Paese umano
KARAK EKSFILAZ	R	Re: HERGARD VESTEDACCIAIO	5.000	3	Commercio, Minerali, Metallurgia	600 / 0.3	1000 / 200	

<i>Inseidiamento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
Grung Mizpal	M	Re: HERGARD VESTEDACCIAIO	57	2	Minerali	23 / 0	- / 8	
Kazad Frukund	F	Re: HERGARD VESTEDACCIAIO	230	2	Ministero	92 / 0	200 / -	Posizionata ad Ovest controlla il passaggio sui Monti Irrana.
KARAK KAFERKAMMAZ	R	Re: SKALF BARBAROSSA	2.500	2	Commercio, Minerale, Metallurgia	300 / 0.2	500 / 100	E' la roccaforte costruita più in alte de Le Volte
Grung Wyrvalk	M	Re: SKALF BARBAROSSA	60	3	Minerali, Argento	36 / 0	- / 12	
Mont Glace	P	Consiglio	120	2	Agricoltura	48 / 0	- / 8	Paese umano posizionato lungo il passo dei Monti di Rame.
KARAK GROM	R	Re: GARIL COLPODITUONO	3.200	3	Commercio, Minerali, Metallurgia	384 / 0.2	640 / 120	
Khazid Urbaz	V	Re: GARIL COLPODITUONO	90	2	Minerali, Metallurgia	36 / 0	10 / 6	
Kazad Sedazund	F	Re: GARIL COLPODITUONO	150	2	Ministero	60 / 0	120 / -	Avamposto costruito a Sud, per controllare il passaggio verso nord dai Monti Appuccini.
Domatburg	P	Consiglio	210	2	Agricoltura, Bestiame	84 / 0	- / 10	Il più grande paese umano de Le Volte

Gazzettino di NORSCA

<i>Insediamiento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
KRAKA DRAK	R	Alto Re: THORGARD CROMSON	15.000	4	Commercio, Ambra, Argento, Zaffiri, Minerali, Metallurgia	2.400 / 1.2	3.000 / 600	Il più grande insediamento dei Nani
Sjoktraken	P	Alto Re: THORGARD CROMSON	950	3	Commercio, Amber	570 / 0.3	80 / 15	Unico posto nanico di Norsca
Khazid Ravik	V	Alto Re: THORGARD CROMSON	84	3	Metallurgia, Gemme	50 / 0	10 / 8	
Grung Kuldungor	M	Alto Re: THORGARD CROMSON	47	2	Argento, Minerali	19 / 0	- / 10	
KRAKA DORDEN	R	Re: LOGAMIR ULFARSON	8.000	4	Commercio, Metallurgia, Minerali, Pellicce	1.280 / 0.6	1.600 / 300	Posizionata a Nord-Ovest di Karka Drak
Khazid Fneldurk	V	Re: LOGAMIR ULFARSON	88	3	Pellicce, Minerali	53 / 0	10 / 8	
Grung Trakekarag	M	Re: LOGAMIR ULFARSON	54	2	Minerali, Quarzo	22 / 0	- / 8	
Grung Dobekzhuf	M	Re: LOGAMIR ULFARSON	112	2	Minerali, Rame	45 / 0	- / 15	
KRAKA ORNSMOTEK	R	Re: TYR FORSETTISON	5.000	4	Commercio, Oro, Diamanti, Ossidiana	800 / 0.4	1.000 / 200	Roccaforte più a nord dei Nani di Norsca, Fortificata

<i>Insemediamento</i>	<i>Dim.</i>	<i>Sovrano</i>	<i>Pop.</i>	<i>Ric.</i>	<i>Sostentamento</i>	<i>Vendite / Acquisti</i>	<i>Guardie / Milizia</i>	<i>Note</i>
Khazid Skovekarag	V	Re: TYR FORSETISON	74	2	Metallurgia	30 / 0	8 / 8	
Kazad Dumund	F	Re: TYR FORSETISON	150	2	Metallurgia	60 / 0	120 / -	
Kazad Grontunt	F	Re: TYR FORSETISON	250	2	Metallurgia	100 / 0.1	210 / -	
Grung Diratduraz	M	Re: TYR FORSETISON	62	2	Ossidiana	25 / 0	8 / 8	
KRAKA RAVNVAKE	R	Re: HAARKON VIKRAMSON	5.000	4	Commercio, Argento, Minerali, Okri- naduraz	800 / 0.4	1.000 / 200	Costruita a sud-est di Kraka Drak
Khazid Bordkarag	V	Re: HAARKON VIKRAMSON	95	2	Metallurgia	38 / 0	12 / 10	
Grung Stekbrud	M	Re: HAARKON VIKRAMSON	41	2	Argento, Minerali	16 / 0	- / 6	



- LINGUAGGIO -

Inoltre naturalmente, i Nani erigono barriere protettive per custodire le volte del tesoro e le tombe degli antenati, molte delle quali sono nascoste con rune magiche e l'inganno geologico.

KHAZALID

Struttura di base del Khazalid

Il principio fondamentale della lingua dei Nani è che quasi tutte le sue parole rappresentano oggetti fisici tangibili. A conseguenza di questo molti vocaboli hanno due significati: uno per un oggetto fisico e l'altro per un concetto associato a quell'oggetto.

Per esempio la parola "grande pietra" è **kar** e il termine per definire una montagna è **karaz**, dove il suffisso **az** denota un singolo oggetto materiale. La stessa radice è anche utilizzata per esprimere il concetto di duratura nel tempo **karak**, dove il suffisso **ak** denota un concetto astratto.

Anche se le radici sono spesso utilizzate da sole, molte parole consistono di una radice seguita da uno o più significanti:

Radice	Significante 1	Significante 2
<i>Kar-</i>	<i>-az</i>	<i>-i</i>
<i>Grande pietra</i>	<i>luogo</i>	<i>Razza, persona, mestiere</i>

Karazi = Tribù montana, membro della tribù, montanaro

In Khazalid a quasi qualsiasi nome corrisponde una forma verbale, generalmente denotata da **-it** per l'indicativo presente, **-e** per l'imperfetto e passato remoto. I tempi diversi sono creati premettendo altre parole al verbo, esempio:

Skit.....rubare

Ske.....rubavo/rubai

Anskit.....ruberò

Adske.....avevo rubato

Anadske.....avrò rubato

Significanti comuni

E' possibile premettere una "g" o una "k" a qualsiasi significante, se la radice che lo precede termina o il significante stesso inizia con una vocale o consonante debole come "l" o "r".

-az indica che il vocabolo rappresenta un oggetto fisico o un luogo specifici. Generalmente viene posto subito dopo la radice, prima di altri significanti. Sembrerebbe facile, ma i Nani considerano solide e reali così tante cose che utilizzano questo significante anche quando non parlano di cose non mate-

riali, per esempio come quando parlano dell'onore, si riferiscono all'essenza reale dell'idea.

-ak significa che la parola rappresenta un concetto, qualcosa di astratto. Naturalmente i nani attribuiscono lo status di oggetti reali ai concetti astratti molto importanti, esempio: un rancore da vendicare è "Dammaz", non "Dammak" anche se quest'ultimo indica il concetto generale di rancore in so-
speso

-ar indica qualcosa che continua indefinitamente nel tempo, generalmente un'attività come il commercio, ma anche un dolore cronico e le forze naturali

-en rappresenta qualcosa che si verifica al momento

-i segnala che il termine è riferito ad una persona specifica o ad una razza

MODI DI DIRE

Mangiarsi la barba

Addolorarsi eccessivamente, affliggersi, deprimersi, autocommiserarsi.

Es. "Piantala di mangiarti la barba, c'è del lavoro da fare!"

Infiocchettarsi la barba

Avere un indecoroso livello di orgoglio e autostima per il proprio aspetto, essere fastidiosamente vanitosi.

Es. "Piantala di infiocchettarti la barba di fronte a quella nana!"

Infiocchettare la barba altrui

Essere lecchini.

Es. "Il suo oro viene dal suo infiocchettare la barba del Re"

Si riprodurrà

L'espressione "si riprodurrà" è comunemente usata quando un nano è costretto a trattenersi dall'uccidere un pelleverde. E' usato come una giustificazione che indica che i discendenti del pelleverde salvato saranno abbastanza numerosi da provvedere un più giusto numero di morti. Questo modo di dire è nato durante la grande Guerra dei Goblin.

E' andato a salvare la birreria

Significa che il soggetto della frase è andato ad ubriacarsi in compagnia. L'espressione deriva dalle cele-

-al indica che il vocabolo si riferisce ad un gruppo o banda di persone, più o meno con un nome collettivo. Quindi mentre il termine per la razza degli umani e uomo è "Umgi", una banda di umani è "Umgal"

-it o **-git** quando è unito ad un nome questo significante indica qualcosa di piccolo o futile

-ul o **-kul** una terminazione comune, spesso significa "l'arte di, maestro di"

-ha appare sempre a fine parola e è l'equivalente di un punto esclamativo

-ha appare sempre a fine parola e è l'equivalente di un punto esclamativo

brazioni successive alla riconquista della Birreria Bugman.

Crollo, frana in una grotta

1) Disgrazia, maledizione.

Es. "Questa giornata è successo di tutto... è stata un vero crollo!"

2) Cadere in profonda depressione.

Es. "Mi si è rotta l'ascia... mi sta crollando la grotta addosso..."

Va bene per un Goblin

Il soggetto della frase è un oggetto di qualità pessima.

Non va bene per un Goblin

Il soggetto della frase è un oggetto di qualità incredibilmente pessima.

Appendere il martello al chiodo

Morire in pace e serenità.

Ritornare alla pietra

Esser seppelliti. La forma completa dell'espressione è "ritornare alla pietra dalla quale siamo nati".

Radere

- 1) Esser soggetti ad una schiacciante sconfitta o umiliazione.
- 2) Fare la cosa peggiore possibile ad un nano.

Es. "Radimi se sto mentendo!"

Pietra e Acciaio

Gli elementi dai quali, secondo la tradizione, sono nati i Nani. Ora è usato come metafora delle virtù naniche di resistenza e determinazione. "Per la pietra e l'acciaio!" è un'esclamazione comune.



Linguaggio Runico

Rune	Khazalid	Significato
	Aa	Di, con, entro, a
	Ad	Feci, fatto (precece un verbo)
	Af	Essi, voi
	Agril	Metallo argenteo
	Agrildrin	la strada d'argento, un antico passaggio che conduce ai Principati di Confine dalla miniera nana di Monte Lancia D'argento
	Agrul	Incisione sulla pietra; rughe sul volto di un Nano molto anziano
	Ai, I, Ap, Ip	Forme per dire si
	Aldrunr	Le "vecchie rune", una serie di elaborate figure runiche usate durante l'età dell'oro, ma ora conosciute solamente dai studiosi nani
	Altrommi	Barba piena, una nano tra i 70 e 120 anni di età
	An	Voglio, devo, sto per, con l'intenzione di (precede un verbo per comporre il futuro)
	Anad	Avrà fatto o avrà fatto
	Ang, Angaz	Ferro battuto
	Ankor	Dominio o reame
	Anu	Presto, molto presto, da un momento all'altro
	Arkhandrazkal	Arte di inscrivere rune su metalli preziosi con un dente di Troll

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Arm	Verbo irregolare Khazalid Essere (indicativo presente: arm; imperfetto e passato remoto: urz)
	Aruzkhul	Arte di cacciare i Goblin nelle grotte
	Az	Ascia da guerra
	Az-Dreugi	Grande ascia
	Azgal	Tesoro
	Azkahr	Massiccia muratura
	Azril	Argento, il colore argento
	Azgul	Metallo di qualsiasi genere; affidabile; nano robusto
	Bagtal	Una ammenda per aver commesso un crimine, questo include un risarcimento alla vittima e al clan
	Bak	Pugno, percossa
	Bar, Barak	Ma, ricorda che, eccetto che; porta o portale corazzato
	Barag	Cannone, macchina da guerra
	Baraz	Vincolo o promessa
	Barazdeg	Il giorno della Promessa, quando una coppia di nani si fida
	Bin	In, sopra, accanto
	Boga	Candela che si spegne all'improvviso lasciando la galleria al buio
	1. Bok 2. Boki	1. Sbattere il capo contro il soffitto di una galleria bassa; caratteristica cicatrice sulla fronte causata dallo stesso 2. termine per indicare i minatori
	Bolg	Pancia grossa e grassa. Anche condizione di ricchezza, età e soddisfazione estreme
	Bran	Intelligente, attento, acuto
	Brodag	Festival di Grugni, questo avviene il 33 Valdazet (Brauzzeit). In questo giorno avviene il giudizio della Birra, si canta e si raccontano storie
	Brog	Pane, torta
	Bryn	Oro che scintilla straordinariamente al sole; cosa scintillante o brillante

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Chuf	<i>Pezetto di vecchissimo formaggio che un nano minatore tiene sotto il cappello in caso di emergenza</i>
	Daggron	<i>Letteralmente il "Giorno della Corona", una semplice corona di acciaio o gromril viene portata dal Re nano</i>
	Dal	<i>Vecchio, buono</i>
	Dammaz	<i>Offesa, rancore o insulto da vendicare</i>
	Dammaz Kron	<i>Libro dei rancori</i>
	Dar	<i>Sfida o scommessa</i>
	Dawi	<i>Nani</i>
	Dawongi	<i>Un Amico dei Nani, un membro di un'altra razza che ha portato un grande servizio alla razza</i>
	Dawr	<i>Sembra che possa essere buono, quasi nano</i>
	Deb	<i>Nuovo, mai sperimentato, grezzo</i>
	Dharkhangron	<i>Scuro sotto il mondo, sottosuolo</i>
	Doh	<i>Stupido, ottuso, ingenuo</i>
	Dok	<i>Guardare, osservare, vedere, l'occhio</i>
	Dongliz	<i>Le parti del corpo che un Nano non riesce a grattarsi</i>
	Dork	<i>Alto, instabile</i>
	Drakendrengi	<i>Sventradraghi</i>
	Drakk	<i>Drago</i>
	Drangthrong	<i>Gigantesca armata di nani</i>
	Drazh	<i>Nero, notte</i>
	Drek	<i>Lontano, grande distanza; grande ambizione o impresa</i>
	1. Dreng 2. Drengi	1. uccidere in combattimento 2. sventratore, membro del culto degli sventratori
	Drin	<i>Strada, cammino</i>
	Dron	<i>Tuono</i>
	Drongnel	<i>Stufato di drago con funghi di caverna marinati nella birra scura</i>
	Drung	<i>Sconfiggere, conquistare</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Duk	<i>Galleria bassa e stretta</i>
	Dum	<i>Fato o oscurità, chaos</i>
	Durak	<i>Duro</i>
	Duraz	<i>Pietra o lastra</i>
	Ek	<i>Lui, lei, esso, tu</i>
	Ekrund	<i>Scale che scende sottoterra</i>
	Elgi	<i>Elfi</i>
	Elgram	<i>Debole, debilitato, sottile</i>
	Elgraz	<i>Costruzione che sembra sul punto di crollare</i>
	Endrinkuli	<i>Ingegnere o meccanico</i>
	Fleg	<i>Stendardo</i>
	Frongol	<i>Funghi che crescono in fondo alla caverna</i>
	FruNDAR	<i>I Contaminati, è il nome con cui i Nani chiamano i Nani del Chaos</i>
	Galaz	<i>Oro dal particolare valore ornamentale</i>
	Gand	<i>Trovare, scoprire</i>
	Gangovr	<i>Cerimonia nella quale un Nano cambia Gilda e viene adottato da un nuovo clan</i>
	Garaz	<i>Senza paura, ribelle</i>
	Gazan	<i>Pianura, deserto</i>
	Gazani	<i>Nome per i nani Espatriati</i>
	Gazul	<i>Antenato Nano: Protettore dei morti</i>
	Ghal	<i>Teschio</i>
	Gibal	<i>Frammenti di cibo impiestrati nella barba di un Nano</i>
	Ginit	<i>Sassolino fastidiosamente infilato nei calzari</i>
	Girt	<i>Alta galleria spaziosa</i>
	Git	<i>Verbo irregolare Khazalid andare (indicativo presente: git, imperfetto e passato remoto: ge)</i>
	Gnol	<i>Vecchio, affidabile, sperimentato</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Gnollengrom	<i>Rispetto dovuto a un Nano che abbia una barba lunga e spettacolare</i>
	Gnutrommi	<i>Giovane Barbacorta, un Nano tra i 30 e 70 anni</i>
	Gor	<i>Bestia selvaggia</i>
	Gorak	<i>Grande astuzia, misterioso</i>
	Gorl	<i>Oro particolarmente duttile e giallo: il colore giallo</i>
	Gorm	<i>Poderoso, barbuto, saggio</i>
	Gromril	<i>Il metallo più duro del Vecchio mondo, solo i Nani hanno l'abilità per lavorarlo</i>
	Gormtrommi	<i>Una Grande Barba, un nano che ha vissuto oltre 200 anni</i>
	Gorog	<i>Birra; buon umore; baldoria</i>
	Goruz	<i>Corno</i>
	Got	<i>Marciare o viaggiare rapidamente con un proposito</i>
	Gov	<i>Thane</i>
	Grik	<i>Torcicollo causato dalla posizione incurvata assunta nelle gallerie basse</i>
	1. Grim 2. Grimaz	<i>1. Duro, ostinato 2. luogo arido</i>
	Grimmir	<i>Antenato Nano: divinità dei guerrieri e sventratori</i>
	Grindal	<i>Lunghe trecce delle fanciulle Nane</i>
	Grint	<i>Roccia di scarto o detriti degli scavi dei minatori</i>
	Grizal	<i>Carne scadente</i>
	Grizdal	<i>Birra fermentata per almeno un secolo</i>
	Grob	<i>Colore verde, Goblin e Orchi, letteralmente "quelli verdi"</i>
	Grobi	<i>Goblin</i>
	Grobkaz	<i>Opera dei Gobelin, misfatto</i>
	Grobkul	<i>Arte di inseguire i goblin nelle caverne</i>
	Grog	<i>Birra di qualità inferiore o annacquata; bevanda fermentata dagli umani</i>
	Grom	<i>Coraggioso o spavaldo</i>
	Gromdal	<i>Antico manufatto</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Gromthi	Antenato
	Grong	Incudine
	Gronit	Verbo irregolare Khazalid fare (indicativo presente: gronit, imperfetto e passato remoto: gird)
	Grongol	Tomba degli antenati
	Grontdrenghi	Sventragigante
	Gronti	Gigante
	1. Grumbak 2. Grumbaki	1. piccola quantità di birra, lamentela o mugugno inutile 2. brontolone, lagnoso
	Grund	Martello
	Grung	Miniera
	Grungnaz	Creare o fabbricare
	Grungni	Antenato Nano: divinità delle miniere e dei fabbri
	Grungkul	Arte mineraria
	Grungron	Forgia
	Guz	Consumare cibo o bevande
	Guzzen	Nutrire, inserire, spingere
	Hadregald	Essere debitore di un grande servizio, debito d'onore
	Har, Haraz	Lava
	Hazkal	Birra distillata di recente, giovane guerriero impetuoso
	Hirn	Corno (strumento)
	Hoggron	Letteralmente "Alta Corona" un'ornata corona indossata dai Re Nani nei festival, cerimonie e altre formali occasioni
	Hunk	Portare rocce pesanti o altri pesi
	Huzhrug	Massiccio muro della città
	Ik	Mettere la mano su qualcosa di viscido e spiacevole al buio
	Irkul	Volta scolpita nella roccia sostenuta da colonne
	Izor	Rame
	Izril	Gioielli

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Kadar	<i>Luogo sacro</i>
	Kadrin	<i>Passo montano</i>
	Kalan	<i>Clan</i>
	Karag	<i>Vulcano</i>
	Karak	<i>Montagna, fortezza</i>
	Karaz	<i>Durevole</i>
	Karaz Ankor	<i>L'impero dei Nani</i>
	Karin	<i>Scudo, protezione temporanea</i>
	Karugromthi	<i>Antenato vivente, un Nano che ha superato i 400 anni</i>
	Katalhüyk	<i>Fine del viaggio, arrivo</i>
	Kazad	<i>Fortezza</i>
	Kazak	<i>Guerra o battaglia</i>
	Kazakul	<i>Arte della battaglia e della strategia</i>
	Kazhunki	<i>Cavaliere, cavalleria, in sella; letteralmente guerriero trasportato</i>
	Khaz	<i>Sala sotterranea</i>
	Khazid	<i>Città, villaggio, insediamento</i>
	Khazukan Dawi	<i>Coloro che dimorano nelle sale</i>
	Khrum	<i>Tamburo da guerra</i>
	Khulghur	<i>Arte di cacciare i Troll</i>
	Klad	<i>Armatura</i>
	Klinka	<i>Cesello</i>
	Klinkarhun	<i>Rune comuni</i>
	Knublsprube	<i>Un pezzo di apprendistato, presentato dal giovane nano per dimostrare la sua conoscenza nella Gilda e per entrare a far parte degli adulti</i>
	Knublstubi	<i>Un Nano che non è ancora adulto</i>
	Kol	<i>Pietra nera; il colore nero</i>
	Konk	<i>Oro rossastro; grosso naso bulboso</i>
	Krink	<i>Mal di schiena dovuto alla continua posizione incurvata</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Kraka	<i>L'equivalente Norsca per dire Karak</i>
	Kron	<i>Libro, documento o storia</i>
	Kruk	<i>Vena di minerale apparentemente promettente, che si esaurisce all'improvviso, delusione inattesa; rischio che non conduce ad alcunché</i>
	Krunk	<i>Frana sotterranea; disastro</i>
	1. Krut 2. Kruti	1. <i>spiacevole malattia trasmessa dalle capre di montagna</i> 2. <i>nano affetto da Krut, capraio; insulto</i>
	Kunchungkuchung	<i>Pompa d'acqua, ruota d'acqua</i>
	Kulgur	<i>Arte di cucinare il Troll</i>
	Kumenouth	<i>Il Rito con il quale si diventa Adulti</i>
	Kuri	<i>Stufato di carne preparato dai nani durante i viaggi con qualsiasi ingrediente disponibile. Tradizionalmente insaporito con bacche selvatiche</i>
	Langk	<i>Lungo</i>
	Langktrommi	<i>Lunga Barba, un Nano tra i 120 e 150 anni, ma che non è ancora un Anziano del Clan</i>
	Lhune	<i>Luna</i>
	Lok	<i>Squisitamente ornato o intricato; lodevole</i>
	Makaz	<i>Arma o arnese</i>
	Maraz	<i>Spaccare, fendere</i>
	Mhornar	<i>Ombra</i>
	Migdhal	<i>Avamposto fortificato, torrione, fortino</i>
	Mingol	<i>Alta torre di guardia costruita in pianura</i>
	Mizpal	<i>Vetro vulcanico</i>
	Morgrim	<i>Antenato Nano: Dio degli ingegneri</i>
	Muzkhgrum	<i>Scorie di altoforno</i>
	Naggrund	<i>Area di grandi sconvolgimenti, devastazioni o operosità</i>
	Nai, Na, Nuf	<i>Forme per No, non e mai</i>
	Nar	<i>Alba, est</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Nathgar	<i>Cuoio o cinghia ricamato con filo d'oro ricreando disegni runici o animali</i>
	Nogarung	<i>Boccale ricavato dal cranio di un Troll</i>
	Norn	<i>Terra arida, Un area con limitate risorse</i>
	Nu	<i>Adesso, in questo momento</i>
	Ogri	<i>Ogre</i>
	Ok	<i>Astuto o abile, perché, come</i>
	Okri	<i>Artigiano; diffuso nome proprio di persona</i>
	Okrinaduraz	<i>Una dura pietra azzurra-grigia usata dagli artigiani Nani di Norsca</i>
	Okstal	<i>Letteralmente "Pagamento d'Ascia", un indennizzo per ferite o morte, pagato quando la faide è terminata</i>
	Ongrun	<i>Mercenari, alleati</i>
	Onk	<i>Cameratesca concezione di sporcizia e sudiciume formatasi sulle compagnie di Nani che hanno trascorso molti giorni nel sottosuolo</i>
	Or	<i>Io, me stesso</i>
	Ori	<i>Lavoro</i>
	Orrud	<i>Colore rosso</i>
	Ragarin	<i>Abito ruvido e scomodo fatto con la pelle di Troll</i>
	Rhun	<i>Runa, parola o potere</i>
	Rhunki	<i>Forgiarune</i>
	Rhyn	<i>Pietra rossa</i>
	Rik	<i>Re o Lord</i>
	Rikkaz	<i>Martello</i>
	Rikkazen	<i>Schiacciare, ridurre ad una polpa, ridurre in macerie</i>
	Rikkit	<i>Piccola pietra che cade in testa mentre si cammina in una galleria</i>
	Ril	<i>Minerale aureo che brilla nella roccia</i>
	Rink	<i>Comando, impartire degli ordini, comandare</i>
	Rinn	<i>Dama Nana, consorte del sovrano</i>

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Rorkaz	Gara informale di urlo
	Ruebatuki	Nome dispregiativo per i Nani Espatriati
	Ruf	Ampia volta sotterranea, naturale o costruita
	Runk	Combattimento sbilanciato, severe batosta
	Rutz	Pigrizia intestinale causata dall'eccessivo consumo di birra
	Ruvalk	Fiume, alluvione
	Sar	Posso, puoi, potrei
	Skaud	Canzone forte
	Skarrenruf	Il colore blu chiaro; il cielo di giorno
	1. Skaz 2. Skazi	1. Rubare 2. Ladro
	Skof	Pasto freddo consumato nel sottosuolo
	1. Skrat 2. Skrati	1. cercare l'oro tra i detriti rocciosi o nel letto di un fiume; rovistare, vivere miseramente 2. pessimo cercatore
	Skree	Roccia instabile sulle pendici di un monte
	Skruff	Barba striminzita; insulto oltraggioso
	Skrund	Spaccare pietre, darsi da fare
	Skuf	Zuffa o scaramuccia tra ubriachi
	Singald	Un servizio in ricompensa per un torto o un crimine
	Slotch	Il miscuglio fradicio di acqua, fango e pietra polverizzata che si trova in fondo alla miniera
	Smak	Punire fisicamente
	Smednir	Antenato Nano: dio dei metallurgici, dei gioiellieri e degli artigiani
	Stok	Colpire percuotere
	Strol	Camminare o viaggiare senza fretta
	Stromez	Corrente
	Thaggoraki	Skaven, assassino, brigante
	Thi/Throng	Clan
	1. Thag 2. Thagi	1. uccidere a tradimento 2. traditore, assassino
	Thindrongol	Volta segreta che cela birra o un tesoro

<i>Rune</i>	<i>Khazalid</i>	<i>Significato</i>
	Thingaz	Folta foresta
	Thongli	Fascia per capelli portata da un guerriero che ha ucciso un orco o un goblin
	Thrag	Ferita, offesa, colpire
	Thragh	Tributo
	Throng	Armata; enorme assembramento di nani; clan
	Throngrink	Nano Anziano, tra i 150 e 200 anni
	Thrund	Archibugio
	Thrung	Scudo
	Thrynaz	Regola, legge, codice d'onore
	Thryng	Tempio
	Thungni	Antenato Nano: Dio dei Forgiarune
	Tiwaz	Riposo, prendere fiato dopo un duro lavoro
	Trogg	Festa o gara durante la quale si beve copiosamente
	Troll	Troll
	Trolldrenge	Sventratroll
	Tromm	Barba; rispetto dovuto a età e esperienza
	Tusk	Dente
	Ufdi	Nano troppo interessato a lisciarsi e decorarsi la barba; Nano vanitoso; Nano inaffidabile in battaglia
	Um	Essi, questi, quelli
	Umanar	Grossolanamente e approssimativamente, anche indecisione o esitazione
	Umgak	Mediocre, malfatto



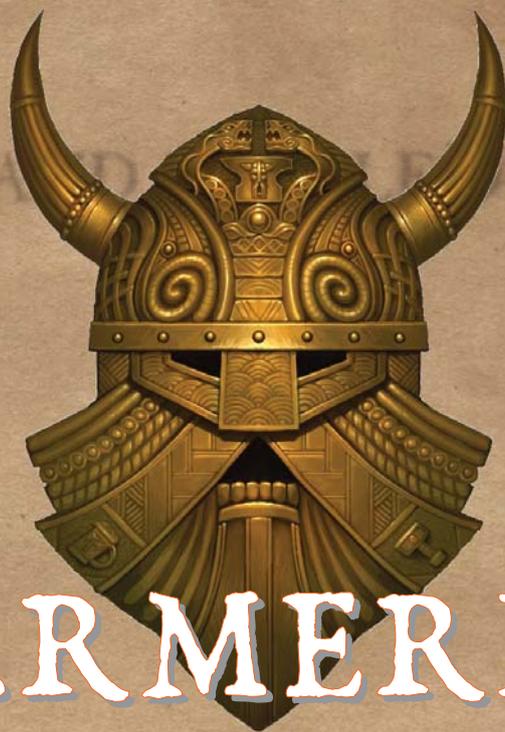
Klinkarhun: significa “rune cesello” e rappresentano le principali rune alfabetiche più utilizzate e riconosciute. La tabella sottostante da un'idea del suono e la pronuncia del Khazalid rispetto alla lingua umana, i suoni dovrebbero essere pronunciati con forza. I suoni “r” e “kh” hanno un'articolazione e sonorità simile allo schiarimento di voce entusiastica.

Il Klinkarhun

A, I	Y	Kar	M
Ak	Q	L, Ul	W
Az	D	M	H
B	B	N	U
D	F	Ng	Λ
Dr, Tr	M	O	N
E	K	R	R
F, V	F	T	T
G	T	Th	T
H	1	W, U	Y
K, Kh	K	Z, Zh	S

Numeri

1	Ong	I	9	Nuk	☐
2	Tuk	II	10	Don	☐ +
3	Dwe	III	12	Duz	+
4	Fut	III	20	Skor	+
5	Sak	☐	100	Kantuz	◇
6	Siz	☐	144	Groz (parlano genericamente significa “Grande”)	
7	Set	☐	1000	Milluz	☐
8	Odoro	☐			



- ARMERIA -

STORIA

I Nani sono la razza del Vecchio Mondo, più avanzata tecnologicamente. La Gilda degli Ingegneri Nani è molto conosciuta nell'Impero e non, grazie ad essa le qualità di costruzione da parte dei Nani, si mantiene Eccellente. La Gilda decide anche lo sviluppo tecnologico della propria razza, imponendo limiti ad essa; questi limiti hanno portato qualche sbuffo e critica, ma i Nani Ingegneri comunque accettano e rispettano i suoi dettami. La Gilda, produce un numero e una qualità di macchine da guerra uniche, che non trovano eguali in nessun luogo. La maestria dei Nani

con le armi a polvere nera e impareggiabile, solo gli Umani dell'Impero, fanno un uso così vasto di armi da fuoco. Le loro conoscenze in materia sono state un dono degli stessi Nani. La lavorazione del metallo e dei macchinari hanno sempre fatto parte delle tradizioni naniche, molti storici hanno notato che lo sviluppo ha subito una forte accelerazione al tempo della Guerra dei Goblin. I Nani erano in pesante inferiorità numerica, fecero affidamento su armi e difese sofisticate che diede loro il margine sui numerosi ma primitivi pelletterde.

METALLI

GROMRIL

Il Gromril è un raro metallo, che si estrae dalle montagne del Vecchio Mondo. Ha una durezza maggiore rispetto al ferro, mentre il suo tipico colore è il blu. Si trova nel grembo della terra, fin dai tempi in cui cadde dal cielo come meteorite. Si può trovare a profondità tali, che solo l'abilità dei Nani nel costrui-

re miniere, ha reso possibile la sua estrazione. Solo gli artigiani Nani più esperti, posseono l'abilità e le capacità per lavorarlo. Molte volte più prezioso dell'oro, il Gromril è usato per forgiare armature e armi per i nobili e l'élite militare del popolo nanico. Per la sua rarità i Nani non vendono oggetti di Gromril alle altre razze.

ARMATURE IN GROMRIL

Le armature in Gromril, sono composte da piastre, solo Grungi e Smenir posseono l'abilità per lavorare il Gromril per ricavarci una cotta di maglia. Le armature a piastre in Gromril, hanno un Punto Armatura in più rispetto alla controparte d'acciaio, permettendo di superare il limite massimo di 5 PA. Le armature in Gromril sono sempre forgiate per la corporatura dei Nani e non sono adattabili alle altre razze. Nonostante che alcuni membri delle altre razze, abbiano compiuto azioni particolarmente eroiche, per aiutare i Nani, quest'ultimi non li hanno mai premiati con armi o armature composte da Gromril.

ARMI IN GROMRIL

I Nani armaioli più esperti, forgiavano asce e martelli composti da Gromril. Un'arma in Gromril, ha le stesse caratteristiche delle controparti in acciaio, eccetto per la loro resistenza, il loro filo non si deteriora e non si spezzano senza l'uso della magia, oggetti come gli spezza-spada sono del tutto inutili, anzi se usati contro armi in Gromril inevitabilmente si spezzano. Le armi in Gromril hanno una possibilità del 95% di resistere alla magia.

ARMI LEGGERE E MEDIE

Nonostante i Nani siano famosi per la loro artiglieria, hanno comunque creato un certo numero di armi utilizzabili da guerrieri singoli o in coppia.

ARMI DA MISCHIA

Nome Arma:

ASCIA DI GRIMNIR

Arma

Gruppo

Danno

AC

Ing.

Qualità

Ascia bipenne

A 2 mani

BF+2 *s

-

200

Impatto - Lenta - Rune *s

Descrizione

Questa è un'ascia delle due, donata da Grimnir al figlio Morgrim, prima d'incontrare il proprio destino, su quest'ascia di fattura eccellente, vi sono incise 3 rune maggiori e non esiste nessun'altra arma conosciuta, con tre rune maggiori incise sopra. Le tre rune sono:

***s Runa Maggiore di Skalf Maglionero:** l'arma indipendentemente da armatura e BR avversario infligge 2 Ferite oltre al normale valore del danno per colpire, inoltre guadagna la qualità da Impatto.

***s Runa Maggiore di Alaric il Pazzo:** ogni colpo inferto con successo ignora tutte le armature anche quelle magiche.

***s Runa Maggiore Flagellagiganti:** ogni ferita inferta all'avversario diviene 1D10/3 ferite aggiuntive, se si tratta di Troll o Giganti il danno per ogni ferita inferta è 1D10/2.



Nome Arma:

ASCE DEGLI SVENTRATORI

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Asce	ordinario	BF ^{*s}	-	50	
Asce (2 mani)	2 mani	BF+2 ^{*s}	-	200	Impatto - Lenta - Runa di Kragg il Tetro ^{*s}

Descrizione

Gli sventratori solitamente scelgono o 2 asce a una mano, da utilizzare in combattimento oppure una grande ascia a 2 mani. La particolarità di queste armi è che tutte riportano la Runa Maggiore di Kragg il Tetro.

***s Runa Maggiore di Kragg il Tetro:** Questa runa maggiore, fu scoperta durante un ritrovamento di antichi manufatti nanici, che Kragg esperto custode delle rune, prese sotto la sua custodia per studiarne i benefici, delle nuove incisioni runiche ritrovate. In un primo momento Kragg fu tentato di mantenere il segreto sul funzionamento ritrovato della runa maggiore, ma poi decise che il beneficio per la propria razza era troppo grande e decise di condividerne la scoperta con i fratelli Nani, replicando su molte armi la runa che da quel giorno fu chiamata runa maggiore di Kragg il tetro, per via del suo carattere. La runa maggiore fa ottenere un bonus di +2 al BF, mentre la si utilizza.



Nome Arma:

ASCE DI KADRIN

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Ascia	ordinario	BF+2 ^{*s}	+10% ^{*s}	50x2	Impatto ^{*s} - Rune ^{*s}

Descrizione

Queste particolari asce allacciate tra loro da una catena, legate ai polsi di Garagrim Pugnodiferro, donategli dal padre in modo che non potesse mai perderle, su ognuna di queste asce sono incise le meesime rune. Utilizzandole in contemporanea il possessore ottiene un bonus di +2 al BF e un bonus all'AC di +10% sia per difendersi che per attaccare.

***s Runa Maggiore di Skalf Maglionero:** l'arma ottiene un bonus al danno di +3, e la qualità da impatto.

***s Runa del Rancore:** All'inizio di un combattimento, il possessore dell'arma con questa runa, può dichiarare l'avversario verso cui serba rancore, ad ogni attacco fallito egli potrà ripetere il tiro per colpire. Essendo due asce da utilizzare in coppia il rancore può essere destinato a due diversi elementi. Per nemici si intende o singoli elementi o razza ostile. Ogni dichiarazione di rancore corrisponde ad 1 Azione Gratuita.

Nome Arma:

ASCIA DI DARGO

Arma

Gruppo

Danno

AC

Ing.

Qualità

Ascia * (2 mani)

2 mani

BF+2

-

200

Impatto - Lenta
Rune *s

Descrizione

L'ascia di Dargo ha incisa su di essa due rune, descritte qua sotto:

***s Runa Maggiore del Castigo:** Questa runa inizialmente incisa solo su quest'arma, fu un dono che Re Ungrim Pugnodiferro fece alla sua razza, donando le sottili pergamene a Thorgrimm, con su scritto il segreto dell'incisione di questa potente runa. Ogni avversario che subisce danni da quest'arma, la runa infliggerà 1D10 ferite, indipendentemente da BR o armature.

***s Runa della Difesa:** ogni volta che viene brandita quest'arma, ad ogni turno il possessore guadagnerà una parata addizionale.



Nome Arma:

KLAD BRAKAK

Arma

Gruppo

Danno

AC

Ing.

Qualità

Martello *s (2 mani)

2 mani

BF+2

-

200

Impatto - Runa della Furia *s

Descrizione

Il martello di Thorek è una formidabile arma da guerra ma anche un utilissimo strumento di lavoro, la sua forma particolare a testa d'incudine, rappresenta al meglio la personalità del suo creatore. Il martello denominato Klad Brakak, è facilmente individuabile in battaglia, visto che ad ogni colpo inferto, frantuma qualsiasi armatura anche magica, emettendo un rumore simile al tuono. Sopra al matello vi è incisa una Runa creata appositamente da Thorek, visto la sua vasta conoscenza storica sulle rune, ci volle del tempo prima che la runa venne provata in battaglia, ma una volta testata fu replicata più volte su altre armi naniche.

***s Frantuma Armature e Scudi:** la particolare forma del martello consente a chi lo utilizza di rendere inutilizzabili gli scudi o armature non magiche al primo colpo, a quelle eccellenti occorreranno 2 colpi. Per le armature o scudi magici, ad ogni colpo perderanno una loro caratteristica magica (lancia il D10, in caso di 1 l'AdG sceglierà quale caratteristica verrà persa), nel caso siano solo magici, occorrerà un colpo solo per rendere l'oggetto inutilizzabile.

***s Runa della Furia:** ogni volta che viene brandita quest'arma, la caratteristica Attacchi del personaggio aumenta di +1.



Nome Arma:

MARTELLLO "LOK GRUND"

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Martello da Guerra	A 2 mani	BF+2 ^s	+10 ^s	120	Impatto ^s - Rune ^s

Descrizione

Questo martello fu recuperato durante le missioni per ripulire i livelli più profondi di Karaz-a-Karak. Il martello fu datato da Kragg all'epoca iniziale dell'Impero dei Nani. Dagli studi effettuati risultano esserci rune sconosciute incise, l'unica che è stata riconosciuta è la Runa Maggiore della Rapidità.

***s Runa Maggiore della Rapidità:** L'arma che reca incisa questa Runa, indipendentemente dall'Agilità/Iniziativa dell'avversario, colpisce sempre per prima. Se due oppositori hanno la stessa particolare caratteristica dell'oggetto magico, colpirà per primo chi ha l'Iniziativa più alta, se fosse identica lancia 1D10 e confrontare il risultato più alto, chi vince colpisce per primo.

Nome Arma:

MARTELLLO DI KARAK AZUL

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Martello da Guerra	ordinario	BF ^s	+10 ^s	50	Impatto ^s - Rune ^s

Descrizione

Questo potente martello runico, ha incise la Runa Maggiore della Morte e due Rune, quella dell'Abilità e quella Potenza

***s Runa Maggiore della Morte:** ogni creatura colpita da un arma con incisa la runa, dovrà effettuare una Prova di Resistenza ogni volta che verrà colpita, se la prova verrà fallita il bersaglio morirà all'istante. Questa Runa viene utilizzata nelle grandi guerre e difficilmente impiegata per altri scopi.

***s Runa dell'Abilità :** L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita farà ottenere un bonus alla caratteristica AM di +10%.

***s Runa della Potenza:** L'arma che reca incisa questa Runa, ogni volta che incontra avversari che abbiano un BR pari o superiore a 5, colpiscono con un BFx2.



Nome Arma:

TIRAPUGNI DI GRIM

Arma

Gruppo

Danno

AC

Ing.

Qualità

Tirapugni

ordinario

BF

-

1

da Stordimento *s - Rune *s

Descrizione

Il Tirapugni vece incisa la Runa Maggiore della Furia, per consentire al proprietario di avere più impeto nella propria azione d'attacco.

*s *Runa Maggiore della Furia*: L'arma che reca incisa questa Runa, una volta brandita aumenta la caratteristica Attacchi di +1.

Nome Arma:

STIVALI A LAMA

Arma

Gruppo

Danno

AC

Ing.

Qualità

Lama

ordinario

5

-

25

-

Descrizione

Gli stivali a lama fanno ottenere al possessore Nano, un attacco standard addizionale, da utilizzare dopo l'ultima iniziativa di quel round d'attacco.



ARMI DA FUOCO

Nome Arma:	ARCHIBUGIO DEI NANI				
Arma	Gruppo	Danno	AB	Ing.	Qualità
Archibugio	A Polvere da Sparo	4	+10%	30	Impatto - Perfora Armature
Ricarica	Gittata	Corta	Lunga	Estrema	
2 Azioni Intere	metri	12	24	-	

Descrizione

Lo sviluppo qualitativo dei Nani, per ogni tipo di oggetto, arma o armatura è superiore a tutte le altre razze, eliminando eventuali malfunzionamenti, o consentendo tramite accorgimenti, come le canne rigate, la grana più fine della polvere da sparo o meccanismi di tiro più precisi, di migliorare anche gli archibugi. Facendogli ottenere la qualità Perfora Armature, eliminando l'inaffidabilità dell'arma, e ottenendo un bonus del +10% all'AB.



ARTIGLIERIA

Nome Arma:	BOMBARDA					
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Bombarda	Artiglieria	7	-	15	100	
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Deflagrante
3 Azioni Intere (2 Serventi) 6 Azioni Intere (Singolo)	2 Serventi / 1 Servente	-	30	60	300	

Descrizione

La bombarda è un piccolo cannoncino, che lancia palle di metallo, di dimensioni appena più grosse di una mano chiusa a pugno di un Nano. La dimensione del cannoncino è identica a quella di una canna, del terribile cannone-organo. Grazie alla sua relativa leggerezza può essere trasportato in uno zaino e montato in 2 round da una coppia di serventi. I serventi devono possedere il talento, *Gruppo Arma Specializzata (Bombarda)*. Una Bombarda può essere utilizzata da un singolo individuo, raddoppiando i tempi di montaggio e ricarica.

Nome Arma:		CANNONE A RAFFICA				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	6	-	15	150	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Dilaniante
3 Azioni Intere (2 Serventi)	2 Serventi	8	32	64	-	

Descrizione

Questo tipo di cannone è una versione in piccolo del Cannone Organo, necessitando di una coppia di serventi per un corretto funzionamento. Il Cannone a Raffica è composto da un fusto rotante simile ad una botte, sul quale sono montate 10 piccole canne, che sparano pallottole sferiche del diametro di 2,5cm. I colpi del cannone a Raffica seguono le stesse regole del Trombone ma con gittata e danni raddoppiati.

Nome Arma:		LANCIAFIAMME				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	6	-	20	100	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Incendiario
3 Azioni Intere (2 Serventi)	2 Serventi	6	15	30	150	

Descrizione

I lanciafiamme nani sono botti lisce di bronzo rinforzate da cerchi in ferro, utilizzabile in coppia. Un nano tiene il barile che contiene una miscela chimica infiammabile, l'altro trasporta la canna e il sistema di innesco, le due parti sono collegate da un tubo flessibile. Quando l'arma viene utilizzata, sputa uno spruzzo di combustibile liquido, una volta entrato a contatto con l'aria, s'incendia. I bersagli ricevono d10 colpi a Forza 5, utilizzando le normali regole per i danni da fuoco (*vedi Manuale Base*). Il lanciafiamme essendo un arma molto pericolosa, i due serventi, si addestrano assiduamente al suo utilizzo, questo permette loro di apprendere il Talento: Gruppo Arma Specialistica (Lanciafiamme).

Nome Arma:		MORTAIO				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Mortaio	Artiglieria	6	-	15	300	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Deflagrante
3 Azioni Intere (2 Serventi)	2 Serventi	6	22	44	220	
6 Azioni Intere (Singolo)						

Descrizione

Il mortaio dei Nani, si compone di un corpo somigliante ad grosso e pesante pentolone in ferro. Può sparare una palla da cannone di dimensioni normali, ma imprime un arco diverso, capace di oltrepassare ostacoli come mura e colline, colpendo i bersagli posti dietro di loro. Un mortaio può sparare senza avere una linea di vista diretta, ma se i serventi non ricevono istruzioni da qualcuno che vee il bersaglio, soffrono una penalità del -50% all'AB per il tiro alla cieca. Come la Bombarda, il mortaio richiede una coppia di serventi che devono avere il talento: Gruppo Arma Specialistica (Mortaio). Un Mortaio può essere utilizzato da un singolo individuo ma non spostato, raddoppiando i tempi di ricarica.

Nome Arma:**CANNONE DA CAMPO**

Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità	
Cannone	Artiglieria	8	-	20	300	Deflagrante	
		Gittata					
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema		
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	20	62	124	620		

Descrizione

Solo gli Ingegneri più esperti hanno le competenze per creare armi affidabili come i Cannoni. Per crearne uno velocemente occorre uno stampo, del bronzo e del legno per sostenerlo con le ruote per spostarlo, ma i Matri Ingegneri dei Nani, li creano con l'acciaio che resiste più del bronzo ma che ugualmente può essere tradito dalla polvere da sparo. Utilizzare gli attrezzi migliori, mescolare gli ingredienti per renderlo più perfetto, preciso e resistente, ci possono volere secoli per testarlo, nel frattempo questo entra a far parte del clan, della vita dei Neni ricevendo le cure migliori come si usa per un figlio, e lui risponderà dall'altro delle sue possenti ruote.

**Nome Arma:****CANNONE LANCIAFIAMME**

Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità	
Cannone	Artiglieria	6	-	30	250	Incendiario	
		Gittata					
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema		
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	5	15	30	150		

Descrizione

Anche se hanno un aspetto simile ai cannoni da campo, i cannoni lanciammine funzionano in modo completamente diverso. Usano una miscela chimica volatile, per sparare getti di fiamme infuocate (*usa la sagoma ad effetto fiamma, in fondo al Manuale Base*), infliggendo 3 colpi a forza 6 a chiunque si trovi nell'area colpita, i colpi seguono la regola dei danni da fuoco (*vedi Manuale Base*).

Nome Arma:		CANNONE ORGANO				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	6	-	20	400	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Incendiario
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	5	30	60	300	

Descrizione

Il cannone organo monta 5 canne leggere su un corpo centrale. Le canne possono sparare separatamente o contemporaneamente, ottenendo una maggiore forza d'impatto, soprattutto scegliendo la soluzione del colpo multiplo, scagliato contro i gruppi di fanteria vicini o altri bersagli soffici. Quando si spara di un gruppo, ogni membro subisce gli stessi danni.

Nome Arma:		CANNONE TUONO				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	10	-	30	1000	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Incendiario
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	-	120	240	1200	

Descrizione

Il più grande dei cannoni nanici è il cannone tuono. Questo tipo di cannone è così grande, da non poter seguire un esercito sul campo di battaglia. Queste armi vengono montate nelle postazioni difensive delle Roccaforti, solitamente equipaggiati con sistemi idraulici per controllare mira e elevazione. Per utilizzare questo cannone richiede una Prova d'Intelligenza (con una penalità del -

Nome Arma:		CANNONE NAVALE				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	7	-	17	300	
		Gittata				
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunaga	Estrema	Incendiario
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	12	62	124	620	

Descrizione

Questa tipologia di cannone è più leggera rispetto alla versione da campo, inventato e sviluppato dagli Ingegneri di Barak Varr, viene montato sulle flotte marine della roccaforte. Può capitare a volte, che il Cannone Navale possa essere impiegato a terra, per dar manforte ai ben migliori cannoni da campo.

Nome Arma:		SILURO				
Arma	Gruppo	BF	AB	Fe	Ing.	Qualità
Cannone	Artiglieria	10	-	30	1000	Incendiario
Ricarica	Composizione	Gittata				
3 Azioni Intere	2 Serventi + 1 Artigliere	PB	Corta	Lunaga	Estrema	
		-	110	220	1100	

Descrizione

I Siluri vengono montati esclusivamente sui sommergibili Nautilus di Barak Varr. Esperimenti sono stati effettuati, per montare tubi di lancio sulle cannoniere e navi da guerra classe Monitor, con risultati altalenanti. Il Siluro è un proiettile sottomarino auto propellente che viaggia in linea retta, mosso da un sistema meccanico a vapore, viene armato di una testata esplosiva. Se un siluro non colpisce nessun bersaglio entro la gittata massima perde potenza di spinta e si inabissa. I Siluri sono in qualche modo inaffidabili e ognuno ha una possibilità del 10% di essere difettoso, se un siluro risulta difettoso lanciare il d10 e consultare la tabella fallimento.



MACCHINA DA LAVORO E DA GUERRA

Nome Arma:		TRIVELLA A VAPORE				
Arma	Gruppo	Danno	AB	Ing.	Qualità	
Trivella a Vapore	A 2 Mani	BF+3	-	250	Perfora Armature	

Descrizione

Da lavoro

La trivella a vapore è composta da un grosso martello azionato da un motore movimentato a vapore, il cui combustibile è l'alcol. Questa particolare macchina da lavoro, consente di scavare agevolmente nella nuda roccia, tunnel di collegamento, con la macchina i Nani minatori, riescono anche a percorrere 1D10+1 metri all'ora, invece di scavare 1 metro all'ora con le braccia. Può essere utilizzata anche come *Avanzata Sotterranea* per battaglie o scontri contro nemici, da accerchiare o avvicinare in breve tempo, questo consente di ottenere come avanzata in metri 2D10+1, ma questo comporta un consumo maggiore di alcol circa 1 litro all'ora in più e la possibilità del 10% che il tunnel scavato con fretta possa crollare.

Da guerra

Se utilizzata sul campo di battaglia può essere devastante, non permette all'utilizzatore di parare, ma ottiene un bonus al BF di +3, con la qualità Perfora Armature valida solo per quelle non magiche, visto la facilità con cui distrugge la roccia.

Nome Arma:		TAGLIAGOBLIN				
Arma	Gruppo	Danno	AB	R	Fe	Qualità
Tagliagoblin	Macchine da Guerra	4x2	*	70%	30	Perfora Armature
Ricarica	Gittata	Corta	Lunga	Estrema	M	Serventi
2 Azioni Intere	metri	12	24	-	3 ¹	2

Descrizione

La Tagliagoblin è una tremenda macchina da guerra creata da Malakai Makaisson, che viene spesso utilizzata in battaglia contro i pelleverde. Il suo funzionamento è abbastanza semplice, esistono due catene azionate dai serventi, che scaglieranno 2 asce a round, verso il malcapitato che verrà letteralmente fatto a fette. La tagliagoblin può effettuare attacchi verso singoli bersagli (1D10/2), oppure a gruppi di nemici (1D10).

* Utilizzare l'AB di Malakai Makaisson

¹ il movimento è lo stesso dei serventi nani 3.

Munizioni: solitamente Malakai porta con se tra i 200-400 colpi per la sua macchina da guerra.

Ad ogni attacco singolo lanciare 1D10/2 per determinare il numero di colpi che investiranno il malcapitato, 1D10 colpi se indirizzati ad un gruppo di persone. Questo lancio per la determinazione dei colpi è da effettuare per ogni singola ascia, così come i tiri per colpire che saranno 2, uno per ogni ascia.



ESPLOSIVI

Nome Arma:		CARICHE ESPLOSIVE				
Arma	Gruppo	Danno	AB	R	Fe	Qualità
Tagliagoblin	Esplosivi	6	-	-	-	Deflagrante
Ricarica	Gittata	Corta	Lunga	Estrema	M	Serventi
1 Azione Intera	metri	4	-	-	-	-

Descrizione

Da Lavoro

Le Cariche Esplosive vengono utilizzate dai Minatori, su quelle pareti rocciose particolarmente dure, che occorre indebolire per procedere in modo più veloce. Le Cariche Esplosive fanno guadagnare 1 metro a round, ma non se ne possono utilizzare più di una per quello stesso muro di roccia, altrimenti esiste il 50% di possibilità che la roccia travolga i Minatori.

Da Combattimento

Se utilizzate in combattimento utilizzare l'AB del lanciatore mentre i bersagli nemici, subiranno i colpi della qualità deflagrazione descritta qui sotto:

Deflagrazione questa qualità farà subire ai propri nemici 1D10 colpi, la distanza di sicurezza per non subire danni è 3 metri dal centro della carica.

ARMATURE

Nome Armatura:	ARMATURA RUNICA DI THOREK			
Armatura	Parti Protette	PA	Ing	Speciale
Armatura in Gromril	Testa, Corpo, Braccia e Gambe	6 ^{*s}	280	Rune ^{*s}

Descrizione

Questa armatura creata dallo stesso Thorek, vece incisa un runa maggiore:

***s Runa Maggiore del Gromril:** consente all'armatura che la porta di aumentare di 1PA ulteriore, superando il limite imposto dal regolamento base di WFRP2

Nome Armatura:	ARMATURA DI SKALDOUR			
Armatura	Parti Protette	PA	Ing	Speciale
Armatura in Gromril	Corpo, Braccia e Gambe	9 ^{*s}	245	Rune ^{*s}

Descrizione

Questa armatura è un cimelio di Karaz-a-Karak, è finemente lavorata e cesellata con una Runa Maggiore e due Rune minori:

***s Runa Maggiore di Skaldour:** questa potente runa conferisce 4 PA, sommandosi a quella della pietra, portando i punti armatura ben oltre quanto consentito dal regolamento base di WFRP2.

***s Runa dell'Immunità:** conferisce la totale immunità agli attacchi velenosi subiti, che non sortiranno nessun effetto, così come non ha nessun effetto la Furia di Ulric, quindi nessun attacco addizionale è applicabile.

Nome Armatura:	ARMATURA DI GROMRIL			
Armatura	Parti Protette	PA	Ing	Speciale
Armatura in Gromril	Testa, Corpo, Braccia e Gambe	5	280	Indistruttibile

Descrizione

Questo tipo di metallo incredibilmente duro e malleabile solo dalla razza dei Nani, consente di ottenere armature estremamente leggere, ma ugualmente resistenti come se si indossasse un'Armatura in Piastra. Queste Armature nel mondo conosciuto hanno diversi nomi, in Gromril, in materiale Meteorico, Indistruttibili e di Pietrargento. Queste tipologie di armature sono esclusive dei Nani, soprattutto degli Spaccaferro.

Indistruttibile questa armatura al contrario delle altre conosciute, non può essere distrutta, neppure da armi o incantesimi magici.

Nome Armatura:	ARMATURA DI KARAK AZUL			
Armatura	Parti Protette	PA	Ing	Speciale
Armatura in Gromril	Testa, Corpo, Braccia e Gambe	5	280	Rune ^{*s}

Descrizione

Questa armatura è fatta di Gromril ha incise le Rune Maggiore dell'Adamantio e la Runa della Resistenza.

***s Runa Maggiore dell'Adamantio** L'armatura che reca incisa questa Runa, una volta indossata farà immediatamente ottenere un bonus del +10% alla Resistenza del Nano.

***s Runa Maggiore della Resistenza:** L'armatura che reca incisa questa Runa, permette al personaggio la possibilità di far ripetere il tiro per colpire all'avversario.

Nome Oggetto:	TRONO FORGIATO DA GRUGNI				
Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Trono	Testa, Corpo, Braccia e Gambe	5 ^s	4 ^s	1000	Rune ^s

Descrizione

Il Trono forgiato secoli orsono, conferisce al suo utilizzatore un notevole potere, infatti oltre all'oggetto sopra di esso vi è incisa una runa descritta qui sotto:

***s Runa di Azamar:** la runa conferisce 4 Ferite da aggiungere al profilo del personaggio.

***s Trono:** conferisce ulteriori 5PA da aggiungere a tutti i bonus armatura del personaggio.

Portatori del Trono: 4 Nani

OGGETTI

Nome Oggetto:	CORONA DEL DRAGO DI KARAK-A-KARAK				
Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Corona	Testa	-	-	30	Rune ^s

Descrizione

La Corona che cinge il capo dei Re di Karak-a-Karak, giunta in epoca remota dai Monti ai Confini del Mondo, ha inciso su di essa due rune, quelle della regalità e quella del comando (Za).

***s Runa Maggiore della Regalità:** la runa può essere incisa solamente su un ornamento di un Nano Lord, e dona la totale immunità agli effetti psicologici di Paura e Terrore.

***s Runa del Comando (Za):** conferisce ulteriori 5PA da aggiungere a tutti i bonus armatura del personaggio.

Nome Oggetto:	CORONA DELLO SVENTRATORE				
Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Corona	Testa	1 ^s	1 ^s	30	Rune ^s

Descrizione

La Corona che cinge il capo del Re Sventratore, reca incise due Rune:

***s Runa della Pietra:** conferisce 1 PA aggiuntivo, che può anche varcare la soglia massima imposta dal manuale base di 5PA.

Nome Oggetto:	CORNO DEL TUONO				
Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Corno	-	-	-	20	Rune ^s

Descrizione

La Corona che cinge il capo del Re Sventratore, reca incise due Rune:

***s Runa Maggiore dello Sgomento:** Il corno da guerra che reca incisa questa Runa, emette un suono che viene udito da tutti i nemici presenti sul campo di battaglia, che non sono impegnati in combattimento o non hanno iniziato Attacchi in Carica, devono effettuare una Prova di Volontà, se viene fallita non potranno effettuare attacchi di qualsiasi genere per 1 turno di gioco.

Nome Oggetto:

MANTELLO DI DRAGO

Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Mantello	Testa	-	-	80	Rune *s

Descrizione

Il Mantello che ricopre le spalle del Re Sventratore, reca incise tre Rune:

*s **Runa Maggiore dell'Astio:** conferisce un malus all'oppositore di -2 al Danno, anche se il personaggio è privo di armatura.

*s **Runa della Fornace:** conferisce totale immunità verso il fuoco o i danni da esplosione

*s **Runa della Fortuna:** conferisce 1 Punto Fortuna aggiuntivo al giorno, anche per i personaggi che già la possiedono.

Nome Oggetto:

PIETRE VOTIVE

Oggetto	Parti Protette	PA	Fe	Ing.	Speciale
Pietre Votive	-	-	-	50	*

Descrizione

Quando un Nano particolarmente valido e coraggioso decide di lasciare il proprio Clan e Roccaforte, per unirsi alla battaglia, porta sempre con sé una Pietra Votiva, con su iscritto il proprio lignaggio e la sua storia. Questa pietra runica resterà sempre con il personaggio, fino alla sua morte. Se la pietra verrà ritrovata da un altro Nano, questi avrà il doloroso compito di riportarla al Clan di appartenenza, se dovesse perdere la pietra il disonore sarebbe troppo grande e quindi la strada dell'espiazione sarebbe l'unica che successivamente prenderà. La Pietra Votiva consente al personaggio di resistere ulteriormente alla magia, ottenendo un ulteriore bonus di +20% a tutti gli artefici magici. Per i Nani avere un fratello al proprio fianco con una Pietra Votiva è un onore e può accadere che si ritrovino in particolari situazione di combattimento, a proteggere e eseguire minimi ordini impartiti dal Nano possessore. Quando un personaggio decide di utilizzare la propria Pietra Votiva, questi l'appoggerà al suolo e poi vi salirà sopra, da quel momento 6 Nani si schiereranno su tutti i lati del Nano sulla pietra creando un grande scudo protettivo, ubbidendo ai vari ordini impartiti loro. Sotto vengono riassunte le fasi che compongono l'utilizzo delle Pietre Votive:

Fase 1 (2 Azioni Intere): il Nano appoggia e poi sale sulla pietra

Fase 2 (1 Azione Intera): i 6 nani più vicini alla Pietra Votiva, abbandoneranno quello che stanno facendo e si schiereranno a protezione del Nano sulla pietra. Se in combattimento subiranno gli attacchi occasionali.

Fase 3 (1 Azione Intera); restando intorno alla Pietra Votiva attaccheranno e si difenderanno a seconda degli ordini suggeriti dal Nano sulla Pietra Votiva.

Fase 4 - vittoria (Mezza Azione): il Nano terminato vittoriosamente il combattimento può scendere dalla pietra, riunendo il gruppetto al resto dell'esercito.

Fase 4 - sconfitta: il Nano se resta in vita e perde la Pietra Votiva, subirà un disonore immenso e diverrà immediatamente uno Sventratore.

Nota: Ogni Nano a protezione della Pietra Votiva deceuto, verrà immediatamente sostituito dal Nano più vicino.

*BONUS OTTENUTI:

Nano sulla Pietra Votiva: Ottiene un **bonus di +10% alle prove di Comandare.**

Nano sulla Pietra Votiva: Ottiene un **bonus di +20% alle prove per Resistere alla Magia.**

Nani protettori: Ottengono un **bonus di +10% all'AM e +10% per Parare o Schivare** i colpi nemici.

Nani protettori: Ottengono un **bonus di +10% alla Volontà.**

MACCHINE DEI NANI

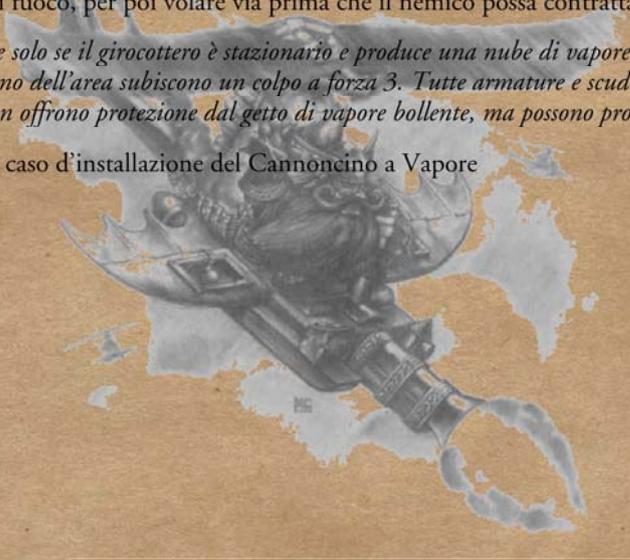
Nome Arma:		GIROCOTTERO						
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi	
Girocottero	Aerea	3 ¹	7	17	12	2000	Cannone a Vapore ¹	
Ricarica	Composizione	PB	Gittata		Altezza			
			Corta	Lunga	min	max		
4 Azioni Intere	1 Pilota	5	19	38				

Descrizione

Questa macchina volante viene spinta da un ingegnoso e altamente efficiente motore a vapore, alimentato da un carbone speciale, chiamato *Ghomor*. Il motore alimenta anche un cannone a vapore installato tipicamente sulla macchina. Il Girocottero è un veicolo estremamente agile, capace di decollare e atterrare verticalmente, può persino fluttuare sul posto. I Girocotteri vengono utilizzati per molto compiti, combattimento, ricognizione oppure trasporto per rifornimenti e messaggi. Questa macchina rimane una delle più difficili da costruire e da mantenere, per queste ragioni i Nani la utilizzano con parsimonia. I Girocotteri più comuni sono quelli utilizzati in combattimento, armati con un cannone a vapore che sputa un getto di vapore bollente e pallini di piombo. Il cannone per funzionare correttamente, necessita di molta energia fornita dal motore, per questo motivo per essere utilizzato, la macchina deve rimanere stazionaria in aria, altrimenti rischierebbe l'arresto del propulsore. Il mezzo può trasportare anche 10 bombe sferiche o incendiarie. La tattica utilizzata dai piloti di Girocottero è quella di restare stazionari dietro una collina, un edificio o un gruppo di alberi, aspettando che il nemico si avvicini, quando il bersaglio entra nel raggio dell'arma, il Girocottero "appare" per riversare tutta la sua potenza di fuoco, per poi volare via prima che il nemico possa contrattaccare.

Il cannone a vapore può sparare solo se il girocottero è stazionario e produce una nube di vapore conica, lunga 38 metri e larga 10 metri. Tutti i bersagli presenti all'interno dell'area subiscono un colpo a forza 3. Tutte armature e scudi non magici, hanno il proprio valore di protezione dimezzato, perché non offrono protezione dal getto di vapore bollente, ma possono proteggere dai pallini di piombo.

¹ Valore da considerare solo in caso d'installazione del Cannoncino a Vapore



Nome Arma:		MONGOLFIERA						
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi	
Mongolfiera	Aerea	-	5	18	6	6000	Bombe	
Ricarica	Composizione	PB	Gittata		Altezza			
			Corta	Lunga	min	max		
1 Azioni Intere	1 Pilota	-	-	-				

Descrizione

La mongolfiera da guerra, è un mezzo affidabile per attaccare il nemico dal cielo, se viene supportata da venti favorevoli, ha un'autonomia superiore al Girocottero. E' equipaggiata con un motore a vapore leggero, in grado d'effettuare alcune manovre essenziali, permettendo un movimento molto lento controvento. Se necessario, la mongolfiera può trasportare bombe fabbricate appositamente, che prendono la forma di una lacrima (ribattezzate "a Lacrima"), con alcune alette in coda che ne determinano la traiettoria. Queste bombe possono essere lanciate da grandi altezze, superiori a quelle permesse dai girocotteri, ma con una minor precisione (-10% AB).

Nome Arma:		CANNONIERA					
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi
Cannoniera	Navale	-	5	40	4	-	-
		Gittata			Altezza		
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunga	min	max	

Descrizione

Per pattugliare le rotte commerciali verso Karak Ankor, gli ingegneri di Barakk Varr hanno sviluppato questa piccola nave corazzata. La nave è alimentata dal motore a vapore centrale, che movimenterà le due ruote laterali (una per lato), permettendo di acquisire velocità e rapidità di manovra. Le cannoniere sono generalmente armate con un cannone navale a prua, uno a poppa e una piccola trincea per proteggere i serventi che manovrano il cannone di prua, mentre il cannone di poppa è montato su di una torretta, permettendo un arco di tiro di 360 gradi, offrendo una copertura leggera ai serventi. All'occorrenza si possono sostituire i cannoni con bombarde o mortai.

Nome Arma:		CORAZZATA					
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi
Cannoniera	Navale	-	8	60	4	-	-
		Gittata			Altezza		
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunga	min	max	

Descrizione

Più resistenti delle Monitor, le Corazzate sono spinte da due ruote, una su ogni lato. Il loro design permette alle Corazzate di virare molto più velocemente rispetto alle altre navi della flotta. Le Corazzate hanno due grandi torrette alle estremità, ciascuna armata con una batteria di due cannoni tempesta, è dotata anche di due torrette, una di fronte al ponte e l'altra sopra di esso, ognuna armata con un cannone navale. Ciascuna murata contiene quattro cannoni navali. Le Corazzate sono anche dotate di portelloni che nascondono cannoni a raffica e baliste, spesso usate per arpionare le navi di legno e avvicinarle alla murata per abbordarle o distruggerle con i cannoni.

Nome Arma:		MONITOR					
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi
Monitor	Navale	-	8	50	4	-	-
		Gittata			Altezza		
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunga	min	max	

Descrizione

La prime navi a vapore furono i monitor, esse oltre al potente motore, presentano un'unica ruota montata a poppa. Questo tipo di nave si muove a gruppi di 3 o 4 sia quando navigano in mare aperto, sia quando transitano lungo il fiume Teschio. Il monitor è armato con una singola torretta dotata di due cannoni, un "cannone tempesta" e un "cannone navale", il fumaiolo del motore riduce l'arco di rotazione della torretta, che copre solamente 270 gradi di rotazione. Oltre alla torretta, la nave di classe Monitor, hanno dai due a cinque cannoni navali per lato.

Nome Arma:	DREADNOUGHT						
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi
Dreadnought	Navale	-	8	70	4	-	-
		Gittata			Altezza		
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunga	min	max	

Descrizione

Queste sono le navi più grandi e potenti delle flotte dei Nani, spinte da tre grandi ruote; una per fianco e una più grande a poppa, pattugliano le acque del Golfo Nero. L'armamento principale delle dreadnought consiste di quattro torrette pesanti, due a poppa e due a prua, ciascuna armata con una coppia di cannoni tempesta. Due torrette leggere sul ponte, ognuna armata con un singolo cannone navale. Ogni murata è dotata di quattro cannoni navali e 5 cannoni tempesta oltre ad un leggero armamento di baliste e cannoni a raffica.



Nome Arma:	NAUTILUS						
Macchina	Gruppo	BF	BR	Fe	M	Capacità	Armi
Nautilus	Navale	-	8	50	4 / 2*	-	-
		Gittata			Altezza		
Ricarica	Composizione	PB	Corta	Lunga	min	max	

Descrizione

Il nautilus assomiglia agli altri battelli a vapore che solcano i mari e i fiumi del Vecchio Mondo. Ha due torrette, una a prua e una a poppa, quella di prua ospita un singolo cannone tempesta, mentre quella di poppa presenta un singolo cannone navale. Il Nautilus è spinto da due eliche alimentata da un motore a vapore. La forza del nautilus sta nella sua capacità di navigare sott'acqua per brevi periodi (1d10+6 round). Ritornando in superficie il Nautilus deve rimanervi per 2d6+2 round per sostituire la scorta d'aria e espellere il vapore dai motori. Se danneggiato pesantemente un Nautilus (5 ferite o meno) che va in sommersione ha una possibilità del 10% (più un ulteriore 10% cumulativo per ogni ferita sotto a 5) di affondare. Mentre è sommerso il Nautilus mantiene alcune capacità offensive, viene armato con tubi lanciasiluri esterni fissi, due per murata, in grado di sparare dritto a prua. Ogni tubo di lancio può contenere un siluro. I Nani sono conosciuti per la loro sfiducia verso l'acqua, trovare l'equipaggio necessario è estremamente difficile per i capitani delle flotte naniche. E' ampiamente riconosciuto che la ciurma che compone il Nautilus, risulta essere molto vicina alla follia, quasi come uno sventratore. Conseguentemente i Nani di Barak Varr, quando si ritengono disonorati, possono decidere di imbarcarsi su un Nautilus piuttosto che intraprendere il sentiero dello Sventratore. Perciò gli equipaggi dei Nautilus possono contare su un discreto afflusso di volontari.

I movimenti sono di 4 in superficie e 2 in subacquea

LA FLOTTA DEI NANI

I nani, preferiscono restare sotto terra piuttosto che sulla superficie, evitando i viaggi sull'acqua quando possono, la roccaforte di Barak Varr è un'eccezione. L'unica via di comunicazione fra Barak Varr e il resto di Karak Ankor è il "Fiume Teschio", che attraversa la via del "Passo Teschio" per sfociare infine nel "Golfo Nero". Questa rotta fluviale non è molto sicura, perchè attraversa il confine est dei "Principati di Confine", spesso da questa terra sono giunte le invasioni di pelleverde. Il "Golfo Nero" è ancora più pericoloso del fiume, in passato Orchi e Skaven hanno attaccato Barak Varr provenendo da questa direzione. Gli Ingegneri Nani, hanno risposto a questa minaccia, iniziando a sviluppare una gamma di navi, dalle cannoniere che pattugliano il Fiume Teschio, alle possenti Dreadnought oppure i resistenti sommergibili Nautilus, che provveono ad eliminare i nemici presenti nel "Golfo Nero". Gli Ingegneri navali

di Barak Varr, non hanno eguali nel Vecchio Mondo, la qualità del loro lavoro è eccezionale. Le navi da guerra più pesanti, hanno tutte una caratteristica in comune: - sono tutte spinte dal motore a vapore e utilizzano grandi ruote, simili a quelle dei mulini ad acqua, per una maggiore propulsione. Questo particolare, permette ai Nani di ignorare molti dei capricci del vento. Naturalmente se le ruote o il motore vengono distrutti, la nave andrà alla deriva. Le navi da guerra dei nani sono pesantemente armate per resistere sia alle collisioni che al fuoco nemico; tutte sono equipaggiate con arieti e sono essenzialmente sigillate dagli elementi esterni. L'unico modo per entrare in una nave da guerra sono i vari boccaporti. Tutte le navi hanno armi montate su grandi torrette idrauliche, da dove possono sparare in qualsiasi direzione. Secondo i rapporti più recenti la flotta di Barak Varr è formata da tre Dreadnought, sei Corazzate, sei Nautilus, 18 Monitor e almeno 30 Cannoniere.

TABELLA RIASSUNTIVA FLOTTA NAVALE

NAVE	M	BR	Fe
Cannoniera	4	5	40
Corazzata	4	8	50
Monitor	4	8	60
Dreadnought	4	8	70
Nautilus	4 - in superficie 2 - in subacquea	8	50



MALFUNZIONAMENTI

Ogni oggetto composto da meccanismo interno o esterno, può essere soggetto a malfunzionamento. Per determinare il malfunzionamento di una macchina costruita da altre razze, si utilizza il metodo semplice del dado da lancio doppio, sia in caso di riuscita che in caso di fallimento al tiro (esempio: 11-22-99 ecc...). Per i nani occorrerà utilizzare il metodo del dado doppio sommato al risultato del dado artiglieria. Ovvero ogni Nano che utilizza un'arma o una macchina soggetto a malfunzionamento, lancia il

dado da lancio sull'abilità balistica (AB), in caso di risultato doppio (11-22-33 ecc...) occorrerà lanciare il dado artiglieria del Warhammer Fantasy battle (oppure utilizzare la tabella in fondo a questo capitolo), e se il risultato è un'anomalia occorrerà consultare le tabelle dei malfunzionamento deicate all'arma. Bisogna ricordare che le armi da fuoco "semplici" come archibugi, pistole ecc.. costruite dai Nani, non sono più soggette a malfunzionamenti, visto lo stato dell'arte puro raggiunto da questa razza eccelsa.

Tabella Fallimento Cannone Lanciafiamme

D10

Effetto

- 1 **Distrutto!** Un fumo intenso esce dalla bocca del cannone, l'area dell'esplosione è 9 metri dal centro del cannone, procura 1 colpo a Danno 8. Il cannone è distrutto.
- 2-3 **Colpo Inesplosivo!** Il composto emette una grossa densa nube, dalla canna parte del composto viene spruzzato in aria chi si trova entro 3 metri dal cannone subisce 1 colpo a Danno 6. Occorre ricaricarlo nuovamente.
- 4-6 **Colpo in Canna!** Il composto brucia ma non emette nulla occorre pulire il cannone e ricaricarlo
- 7-9 **Oops!!** Il cannone rilascia il composto sul bersaglio ma si sposta di 1D10 metri a destra o sinistra, lanciare il dado direzionale o consultare la tabella apposita.
- 10 **Nooooo!!!** Il composto brucia troppo velocemente e colpisce tutti quelli che si trovano davanti ad esso per una linea di 10 metri. Utilizzare a sagoma a cono del libro delle regole di WFRP.

Tabella Fallimento Cannone Organo

D10

Effetto

- 1 **Distrutto!** Il cannone esplode in mille pezzi, l'area interessata è di 9 metri dal centro del cannone, procura 1 colpo a Danno 10. Il cannone è distrutto.
- 2-3 **Colpo Inesplosivo!** Il colpo non parte e i serventi iniziano il controllo del cannone per capire cosa non ha funzionato e poterlo ricaricare. Il cannone non può sparare per 2 turni.
- 4-6 **Colpo in Canna!** Il colpo sembra partire, ma dalla bocca esce solo qualche scheggia, il cannone è danneggiato ma può ancora sparare un altro danneggiamento e controllare gli effetti del punto 1.
- 7-9 **Oops!!** Il cannone rilascia il composto sul bersaglio ma si sposta di 1D10 metri a destra o sinistra, lanciare il dado direzionale o consultare la tabella apposita.
- 10 **Nooooo!!!** Il composto brucia troppo velocemente e colpisce tutti quelli che si trovano davanti ad esso per una linea di 10 metri. Utilizzare a sagoma a cono del libro delle regole di WFRP.

Tabella Fallimento Siluro

D10

Effetto

- 1-3 Il siluro devia di d10 gradi a sinistra
- 4-6 Il siluro devia di d10 gradi a destra
- 7-8 Il siluro viaggia solo per d10x90metri
- 9 La testata non esplode
- 10 Il siluro non parte, si può tentare nuovamente per il round successivo

Dado Artiglieria

Se non hai a disposizione il dado artiglieria suggerito in precedenza, sotto viene stilizzato, con la possibilità di un doppio utilizzo. La prima soluzione è lanciare il D10 e confrontare con il numerino in casella. La seconda è chiudere gli occhi e posizionare la matita nel riquadro, scoprendo su cosa si è appoggiata.

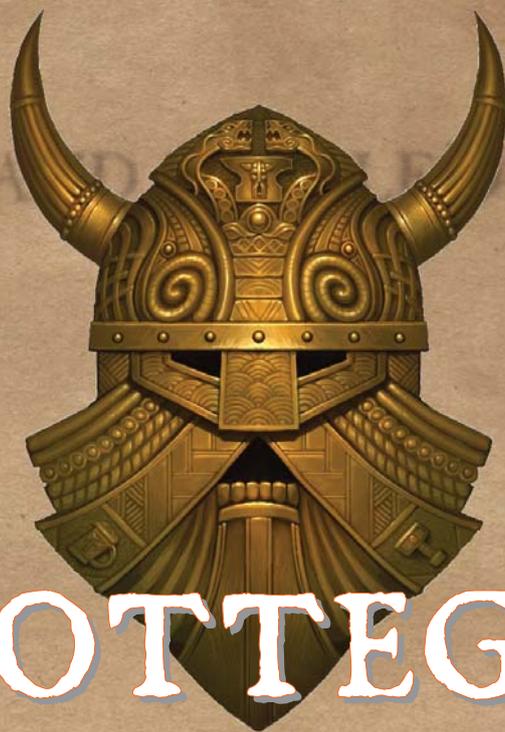
1		2		3	
4		5/0		6	
7		8		9	



= La Macchina ha un malfunzionamento (vedi tabella sottostante)

I restanti risultati danno come esito lo spostamento del colpo come indicato dalla freccia, con un calcolo in metri dato dal lancio di 1D10. Questo perché il colpo iniziale ha sì funzionato ma per qualche ragione non è stato preciso. Le frecce indicate con i numeri 7-8-9, registrano un colpo più corto, mentre quelle indicate con 1-2-3 il tiro è stato più lungo. I risultati 4-6 invece risultano spostati verso sinistra o destra del numeri di metri calcolato dal dado.





- BOTTEGA -

EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento è una parte fondamentale in ogni gioco di ruolo, di seguito verranno descritti gli articoli particolari che solitamente i Nani utilizzano, per l'equipaggiamento classico, vi rimando al Manuale Base di WFRP2, Armi e Armature oppure alle pubblicazioni presenti nella sezione apposita sul sito della locanda wfrp.it.

L'equipaggiamento per un Nano è fondamentale e i prezzi presentati di seguito riguardano soprattutto i Nani dislocati nelle città umane, solitamente tra loro all'interno delle roccaforti, il commercio è uno scambio di favori, risorse o scommesse, una specie di baratto ma solo per gli appartenenti alla razza e qualche personalità esterna particolarmente affidabile.

Una delle particolarità che scostano i Nani dalle altre razze è la ricerca costante di una qualità duratura dei propri equipaggiamenti, ricerca che deriva dalla costante perfezione ricercata nelle loro realizzazioni edili, siano esse all'interno di roccaforti, sparse nelle terre esterne o all'interno di insediamenti umani. Ogni oggetto creato da un Nano è di qualità sempre Eccellente, sia esso uno zaino, un carro oppure un'abita-

zione, questo comporta una maggiore resistenza ai colpi critici che potrebbero danneggiarlo, avendo una qualità eccelsa vi è un'elevata probabilità di riparazione.

Nelle pagine seguenti, si potranno trovare tutti gli equipaggiamenti necessari ad un Nano. Troverete anche le possibilità di calcolare tempi di realizzazione, costi per qualità, critici per l'equipaggiamento e i tempi/costi per le riparazioni.

Tabella disponibilità

Abbondante

Comune

Diffusa

Media

Scarsa

Rara

Molto Rara

ABBIGLIAMENTO

Sotto vengono descritto l'abbigliamento aggiuntivo alle liste presenti, sul manuale base, armi e armature e le liste equipaggiamenti presenti sul sito wfrp.it.

Questo è l'abbigliamento prediletto dai Nani, a cui sentiti libero di aggiungere qualsiasi cosa ti aggrada. Sono state pensate come seconda me si vestirebbe un Nano di roccaforte, città o insediamento.

La disponibilità è calcolata sulla roccaforte, in città a seconda del materiale può variare di qualche livello, mentre l'insediamento l'abbasserà di 3 livelli.

Il prezzo è calcolato sui prezzi all'interno delle città naniche, perchè negli insediamenti e nelle roccaforti, vige lo scambio di favori e il baratto.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Oggetto	Materiale	Prezzo	Qualità	Disponibilità
Brache	Lino	15s	Normale	Abbondante
	Panno Imbottito	2co	Normale	Comune
	Panno	1co	Normale	Abbondante
	Pelliccia	5co	Normale	Media
Camicia	Cotone	3co	Normale	Comune
	Lino	10s	Normale	Abbondante
	Panno	2co	Normale	Comune
Camicia da Nana	Cotone	3co	Normale	Diffusa
	Lino	10s	Normale	Abbondante
	Panno	2co	Normale	Comune
	Seta	5co	Normale	Media
Cappa corta	Raso	4co	Normale	Media
	Lino	5s	Normale	Comune
Cappa lunga	Panno	7s	Normale	Diffusa
	Lino	10s	Normale	Comune
Cappotto imbottito	Panno	14s	Normale	Diffusa
	Alce	30co	Normale	Diffusa
	Lupo	40co	Normale	Comune
Cappotto cerato impermeabile	Orso	60co	Normale	Scarsa
	Pelle/Pelliccia	+20co ¹	Normale	Comune
Cintura	Metallo	10co	Normale	Media
	Pelle	1co	Normale	Diffusa
	Pelle borchiata	3co	Normale	Comune
	Pelle impreziosita	20co	Eccellente	Scarsa
	Stoffa	5s	Normale	Abbondante
Giacca	Lino	2co	Normale	Abbondante
	Panno	5co	Normale	Comune
	Pelliccia	20co	Normale	Diffusa

Oggetto	Materiale	Prezzo	Qualità	Disponibilità
Maglia	Panno	1co	Normale	Comune
Maschera antifreddo	Legno, Pellicia	10co	Normale	Abbondante
Maschera antifreddo impermeabile	Legno, Pelliccia cerata	15 co	Normale	Comune
Maschera antivento	Legno, Pelle, Vetro	15co	Normale	Comune
Maschera completa vento, freddo	Legno, Pelliccia, Vetro	25co	Normale	Scarsa
Pantaloni	Panno	3co	Normale	Comune
Pelliccia	Alce	50co	Normale	Scarsa
Sciarpa	Lino	8s	Normale	Comune
	Panno	12s	Normale	Diffusa
Stivali chiodati	Pelle	30co	Normale	Comune
Stivali chiodati antighiaccio	Pelle	40co	Normale	Diffusa
Stivali chiodati da scalata	Pelle	35co	Normale	Comune
Stivali antiscivolo	Pelle	30co	Normale	Diffusa
Tonaca clericale	Raso	30co	Normale	Diffusa
	Seta	40co	Normale	Scarsa

¹ Sommare le corone al tipo di pelliccia scelta.

PERSONALIZZAZIONI

Colorazioni	15s	1d8 giorni
Accorciare	2co	1D8 giorni
Rammendare	2 co	1D8+1 giorni
Ricamare	5 co	1D8+8 giorni
Impreziosire	10 co	1D8+10 giorni
Vesti su misura	+35%	2D8 giorni

PELLICCE COMPOSIZIONI

Alce (2 pelli)	60co	1d8+4 giorni
Orso (1 pelle)	70co	1D8 giorni
Lupo (4 pelli)	15co	1D8 giorni
Castoro (18 pelli)	1co	1D8+4 giorni
Marmotta (40 pelli)	1co	1D8 +4giorni
Visone marino (20 pelli)	10co	2D8+4 giorni



ARMI

In queste pagine non verranno presentate tantissime armi, ma solo quelle che solitamente utilizzano i Nani, soprattutto quelli d'insediamenti o raccaforti.

Il prezzo è quello di vendita nelle città umane, così come la disponibilità.

In fondo al capitolo verranno presentati un prezziario per lavorazioni particolari o personalizzazioni.

La qualità delle armi create dai Nani è sempre eccellente.

ASCIA DI GUERRA

ARMA	TIPOLOGIA	GRUPPO	DANNO	AC	ING	QUALITÀ	CO'	DISPONIBILITÀ'
Ascia	<i>Piccola</i>	Ordinario	BF-1	-5%	35	Nessuna	15	Abbondante
	<i>Normale</i>	Ordinario	BF	-	45	Veloce	30	Comune
	<i>a 2 mani</i>	a 2 mani	BF	-	75	Taglio, Lenta	60	Normale
	<i>Bipenne</i>	a 2 mani	BF+1	+10%	150	Taglio, Lenta	90	Media

¹Il prezzo viene calcolato per una fattura ECCELLENTE

TAGLIO

Le armi con questa qualità infliggono un **danno +1 a tutti gli avversari che per protezione non utilizzano armature o scudi in piastra**. Tutte le altre armature (maglia, cuoio o cuoio borchiato) soffrono di questa penalità. Escluse le armature di gromril e inthillimar.

LENTA

Le armi con questa qualità sono pesanti e scomode, ciò le rende facili da schivare. **L'avversario guadagna un bonus del +10% quando cerca di parare o schivare un arma lenta.**

VELOCE

Le armi con questa qualità colpiscono velocemente perché sono particolarmente lunghe o maneggevoli. **L'avversario subisce una penalità del -10% quando cerca di parare o schivare un arma veloce.**

MARTELLLO DA GUERRA

ARMA	TIPOLOGIA	GRUPPO	DANNO	AC	ING	QUALITÀ	CO'	DISPONIBILITÀ'
Martello	<i>Piccolo</i>	Ordinario	BF-1	-5%	50	Nessuna	15	Abbondante
	<i>Normale</i>	Ordinario	BF	-	75	Impatto	30	Comune
	<i>a 2 mani</i>	a 2 mani	BF+1	-	200	Impatto, Lenta, Perfora Armature	45	Normale

¹Il prezzo viene calcolato per una fattura ECCELLENTE

LENTA

Le armi con questa qualità sono pesanti e scomode, ciò le rende facili da schivare. **L'avversario guadagna un bonus del +10% quando cerca di parare o schivare un arma lenta.**

IMPATTO

Le armi che hanno questa qualità hanno una forza impressionante. Se **colpisci con un arma da impatto puoi lanciare 2D10 per il danno, tenendo il risultato più alto**

PERFORA ARMATURE

Le armi con questa qualità sono particolarmente adatte a sfondare le corazze di ogni tipo. **Gli attacchi portati con armi con questa qualità, ignorano 1 punto armatura**. Nel caso il bersaglio sia privo d'armatura non si ha nessun effetto. **Perfora armature e sommabile al talento Colpo Sicuro.**

PICCOZZA DA GUERRA

ARMA	TIPOLOGIA	GRUPPO	DANNO	AC	ING	QUALITA	CO ¹	DISPONIBILITA'
Piccozza	<i>Piccola</i>	Ordinario	BF-1	-5%	20	Nessuna	15	Comune
	<i>Normale</i>	Ordinario	BF	-	40	Nessuna	30	Media
	<i>a 2 mani</i>	a 2 mani	BF+1	-	80	Impatto, Perfora Arma-	60	Scarsa
	<i>Militare</i>	a 2 mani	BF+2	+10%	100	Impatto, Difesa, Perfora	150	Rara

¹ il prezzo **ECCELLENTE**

IMPATTO

Le armi che hanno questa qualità hanno una forza impressionante. **Se colpisci con un arma da impatto puoi lanciare 2D10 per il Danno, tenendo il risultato più alto**

DIFENSIVA

Le armi con quest'abilità, sono progettate per la parata. **Ottieni un bonus del +10% quando cerchi di parare un colpo avversario.**

PERFORA ARMATURE

Le armi con questa qualità sono particolarmente adatte a sfondare le corazze di ogni tipo. **Gli attacchi portati con armi con questa qualità, ignorano 1 punto armatura.** Nel caso il bersaglio sia privo d'armatura non si ha nessun effetto. **Perfora armature e sommabile al talento Colpo Sicuro.**

DESCRIZIONI

Ascia da Guerra

L'ascia da guerra è sorella stretta della Scure, ma ha una testa metallica più leggera e ricurva, pensata per colpire braccia e gambe. L'arma a seconda delle dimensioni, può portare attacchi veloci oppure più potenti, che possono abbattere o debilitare il nemico. E' composta da un manico ligneo o lavorato, con al culmine il corpo ferroso laterale o bilaterale (bipenne).

Martello da Guerra

Il martello da guerra è un arma tipica della razza dei Nani, che sa abilmente maneggiarla. E' composto da un manico ligneo o lavorato, che culmina in una testa, che può avere all'occorrenza delle protuberanze. Se maneggiato con maestria e forza può perforare le armature dei cavalieri.

Piccozza da Guerra

La piccozza da guerra è utilizzata spesso come seconda arma, molto adatta a perforare le armature oltre che in estremo utilizzabile anche per scalare piccole pareti. Al contrario della sorella, quest'arma è liscia e non dentellata, e spesso viene portata tra gli umani, come parte ornamentale. E' composta da un corpo ligneo o lavorato, che culmina in una anima in metallo che da un lato presenta un puntone, mentre all'opposto può terminare in una seconda piccola punta oppure in una decorazione, tonda o quadrata.

PERSONALIZZAZIONI

Colorazioni	5co	1d8 giorni
Simboli Araldici	15co	1D8 giorni
Simboli Runic ¹	100co ²	Vedi Capitolo Rune
Simboli Gilda	15co	1D8 giorni
Simboli Nobiliari	15co	1D8 giorni
Simboli Militari	15co	1D8 giorni

¹ I Forgiarune sono molto restii a forgiare armi a pagamento per altre razze.

² Il prezzo è indicativo, essendo non calcolabile il valore della runa stessa.

ACCESSORI

Anello fondo manico	1co ³	1 giorno
Manico in pelle	3co ³	1 giorno
Kit affilatura da viaggio	5co	3 ingombro
Affilatura arma armaiolo	3co	1 giorno

³ il prezzo è da sommare all'arma.

ARMATURE E SCUDI

Nella pagina seguente, verranno illustrate alcune armature differenti rispetto alle classiche utilizzate fino ad ora, ognuna con le proprie qualità, valore di protezione, prezzo e disponibilità.

In fondo al capitolo verranno presentati un prezzario per lavorazioni particolari o personalizzazioni.

La qualità delle armature create dai Nani è sempre eccellente.

ARMATURA COMPLETA

ARMATURA	TIPOLOGIA	PROTEZIONE	PA	ING	QUALITÀ	CO'	DISPONIBILITÀ'
Corpetto	<i>Gromrill</i>	Braccia, Corpo	4	50 ²	Resistente alla Magia Resistente al Fuoco	n.v. ¹	Molto Rara
	<i>Scaglia di Drago</i>	Braccia, Corpo	3	100	Resistente al Fuoco	150	Inesistente
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Braccia, Corpo	3	90	Resistente al Fuoco	130	Inesistente
Gambali	<i>Gromrill</i>	Gambe	4	25 ²	Resistente alla Magia Resistente al Fuoco	n.v. ¹	Molto Rara
	<i>Scaglia di Drago</i>	Gambe	3	50	Resistente al Fuoco	90	Inesistente
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Gambe	3	40	Resistente al Fuoco	70	Inesistente
Elmo	<i>Gromrill</i>	Testa	4	15 ²	Resistente alla Magia Resistente al Fuoco	n.v. ¹	Molto Rara
	<i>Scaglia di Drago</i>	Testa	3	30	Resistente al Fuoco	70	Inesistente
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Testa	3	20	Resistente al Fuoco	50	Inesistente
Armatura Completa	<i>Gromrill</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	8	90	Resistente alla Magia Resistente al Fuoco	n.v. ¹	Molto Rara
Armatura Completa	<i>Scaglia di Drago</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	7	180	Resistente al Fuoco	310	Inesistente
Armatura Completa	<i>Scaglia d'Idra</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	7	150	Resistente al Fuoco	250	Inesistente

¹ N.V. quest'armatura è solo per Nani e non è commercializzabile.

² L'armatura in Gromrill ha un peso dimezzato rispetto alle altre armature.

Resistente al Fuoco

L'armatura è completamente ignifuga e protegge completamente l'individuo al suo interno da tutte le forme del fuoco, inoltre non gli permette di sentire il calore.

Resistente alla Magia

L'armatura protegge l'individuo al suo interno da tutti gli incantesimi che gli vengono portati contro, a quelli che riguardano il fuoco vale la descrizione della qualità Resistente al Fuoco.

SCUDI

ARMATURA	TIPOLOGIA	PROTEZIONE	PA	ING	RESISTENZA	CO ¹	DISPONIBILITÀ
Scudo piccolo	<i>Gromrill</i>	Braccia, Corpo	1	15 ²	8 Critici	n.v. ¹	Molto Rara
	<i>Scaglia di Drago</i>	Braccia, Corpo	1	50	7 Critici	20co	Inesistente
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Braccia, Corpo	1	40	6 Critici	15co	Inesistente
	<i>Acciaio</i>	Braccia, Corpo	-	30	4 Critici	10co	Media
	<i>Bronzo</i>	Braccia, Corpo	-	30	3 Critici	8co	Comune
Scudo normale	<i>Legno Borchiato</i>	Braccia, Corpo	-	30	1 Critico	1co	Abbondante
	<i>Gromrill</i>	Braccia, Corpo	2	25 ²	8 Critici	n.v. ¹	Molto Rara
		Gambe					
	<i>Scaglia di Drago</i>	Braccia, Corpo	2	60	7 Critici	50co	Inesistente
		Gambe					
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Braccia, Corpo	2	50	6 Critici	40co	Inesistente
		Gambe					
<i>Acciaio</i>	Braccia, Corpo	1	50	4 Critici	20co	Media	
	Gambe						
<i>Bronzo</i>	Braccia, Corpo	1	50	3 Critici	15co	Comune	
	Gambe						
<i>Legno Borchiato</i>	Braccia, Corpo	1	50	1 Critico	2co	Abbondante	
Scudo a Torre	<i>Gromrill</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	3	35 ²	8 Critici	n.v. ¹	Molto Rara
		Gambe					
	<i>Scaglia di Drago</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	3	90	7 Critici	75co	Inesistente
		Gambe					
	<i>Scaglia d'Idra</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	3	80	6 Critici	70co	Inesistente
		Gambe					
<i>Acciaio</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	2	70	4 Critici	60co	Raro	
	Gambe						
<i>Bronzo</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	2	70	3 Critici	60co	Scarso	
	Gambe						
<i>Legno Borchiato</i>	Testa, Braccia, Corpo, Gambe	2	70	1 Critico	60	Media	

¹ N.V. quest'armatura è solo per Nani e non è commercializzabile.

² L'armatura in Gromrill ha un peso dimezzato rispetto alle altre armature.

UTILIZZO DEGLI SCUDI

Nella nuova edizione di Warhammer Fantasy Roleplay, lo scudo smette praticamente di esistere come armatura e diventa un arma. Questa regola alternativa, lo riporta secondo me dove dovrebbe stare, tra le armature.

Quando un personaggio indossa uno scudo, deve dichiarare con che mano lo impugna. Ogni volta che subisce un colpo, occorre lanciare la locazione, se comprende una parte che lo scudo copre, il personaggio

otterrà il valore di PA dello scudo. Per gli scudi piccoli non speciali che il risultato è "-", il personaggio guadagna una parata gratuita per i colpi in mischia, mentre per le armi da lancio si guadagna eccezionalmente la possibilità di schivare il colpo, la riuscita farà guadagnare i punti PA descritti in tabella.

Per la personalizzazione degli scudi consultare la tabella indicata nelle armature.

CRITICITA' DI ARMATURE E SCUDI

Gli scudi come le armature hanno una resistenza ai colpi critici, che solitamente fanno calare o aumentare la fattura del pezzo. Per valutare su un armatura o uno scudo abbia bisogno di una riparazione, occorre osservare quante volte il personaggio è andato in critico. Nella tabella vengono indicati i numeri massimi che l'oggetto sopporta i colpi critici senza aver effettuato la

riparazione. La tabella tiene in considerazione la fattura dell'arma di partenza che è eccellente, se l'arma manca parte da normale, il numero di critici che sopporterà è 1, il secondo critico la manderà in pezzi, inoltre anche se subisse un solo critico, non sarebbe più riparabile. Per le riparazioni occorre una base almeno buona.



CIBO A BEVANDE

Già descritti nel capitolo apposito, qui illustreremo le valutazioni monetarie del cibo tipico dei Nani, non illustrato nelle pubblicazioni ufficiali e non.

CIBO	TIPO	PREZZO	INGOMBRO	DISPONIBILITA'
Droghnel di Drago	Carne	20co	5	Molto Rara
Droghnel di Ippogrifo	Carne	10co	5	Molto Rara
Carne Ovina ¹	Carne	10p	5	Abbondante
Carne Bovina ¹	Carne	15s	5	Abbondante
Carne Suina ¹	Carne	10s	5	Abbondante
Carne di Selvaggina ¹	Carne	4co	5	Comune

<i>CIBO</i>	<i>TIPO</i>	<i>PREZZO</i>	<i>INGOMBRO</i>	<i>DISPONIBILITA'</i>
Pane Goblin	Panetteria	1co ³	5	Molto Rara
Durazbrog "Pane di Roccia"	Panetteria	1co ³	5	Molto Rara

<i>CIBO</i>	<i>TIPO</i>	<i>PREZZO²</i>	<i>INGOMBRO</i>	<i>DISPONIBILITA'</i>
Bugman xxxxxx	Birra	5co	100	Media
Bugman's Best "vecchia riserva"	Birra	6co	100	Scarsa
Baffobiondo	Birra	1co	100	Media
Karak-Izril doppio malto	Birra	2co	100	Scarsa
Harek's Deep Re Ale	Birra	15s	100	Comune
Harek's Dragonsbreath special Black Ale	Birra	1co	100	Media
Skullsplitter	Birra	15s	100	Comune

¹ I vari tipi di carni sono illustrati nella pubblicazione equipaggiamenti-cibo e bevande pubblicate sul sito wfrp.it

² Il prezzo è inteso al Litro

³ Questo pane viene realizzato solo su richiesta specifica di un Nano, un appartenente a qualsiasi altra razza rischierebbe la congestione, grandi quantità porterebbero a morte certa.



ILLUMINAZIONE

L'illuminazione per un Nano è un elemento importante, perché amplifica il senso della vista già molto sviluppato potendo vedere al buio. Qui verranno illustrati gli equipaggiamenti utilizzati dai Nani.

<i>ILLUMINAZIONE</i>	<i>VISIBILITA'</i>	<i>DURATA</i>	<i>PREZZO</i>	<i>INGOMBRO</i>	<i>DISPONIBILITA'</i>
Lanterna Anti-grisù	16/40/70	5h	15co	30	Media
Lanternino ad olio da Elmo	3/9/27	3h	5co	5	Comune
Lanternino in Pietra Lunare da Elmo	3/10/30	-	n.v.	5	Inesistente
Pietra Lunare nanica	20/50/80	-	n.v.	5	Inesistente

La visibilità è così descrivibile Area Coperta/Visibilità Strutture/Distanza di Visibilità

La lanterna anti-grisù è un'invenzione dei Nani, per evitare le sacche di gas naturale che potrebbero far esplodere cunicoli o strutture in via di scoperta o costruzione.

Le Pietre Lunari sono delle scoperte dei Nani che consiste in frammenti di pietra di luna, che hanno scoperto in piccole quantità, la sua proprietà è quella di illuminare un po' più di una normale lanterna ad olio. Questo permette di risparmiare olio, di evitare il gas grisù o che il vento la spenga, l'unico neo sono le quantità non altissime. Viste le sue proprietà viene inserita negli elmi dei minatori, così da non dover ricaricare il lanternino.



- ABILITA' & TALENTI -

Il seguente capitolo presenta le nuove abilità e i nuovi talenti, che possono avere solo gli appartenenti alla razza dei Nani. Per ogni abilità e talento, verrà indicato se vi siano ulteriori restrizioni di carriera (esempio: *Sventratori o Incisori di Rune*), questo per ovviare ad incomprensioni sul come poterle apprendere.

Per le abilità e talenti comuni tra le razze, bisognerà far fede a quanto descritto nel Manuale Base di WFRP2, con la sola restrizione dell'ottenerle nelle carriere dedicate. Le abilità e i talenti presentati qui di seguito, sono frutto dell'elaborazione di carriere o di percorsi, ispirati ai libri degli eserciti di Warhammer, oppure estrapolati direttamente dai romanzi usciti in questi anni per diverse case editrici italiane, Black Library nel mondo. Inoltre per semplicità di utilizzo e accorpamento, troverete le abilità e i talenti presenti in Regni della Stregoneria, questo per semplificare la ricerca. In appendice viene proposto un metodo di calcolo del tempo di apprendimento delle abilità e dei talenti che l'AdG può sentirsi libero di utilizzare o eliminare.

ABILITA'

ARTE DELLE RUNE

Questa abilità si usa per infondere il potere nelle rune magiche. L'arte delle Rune è la base delle abilità dei Forgiarune: permette loro di intrappolare il potere all'interno di una runa e di creare oggetti magici. Vedi pagina 210 per ulteriori dettagli sulla creazione delle rune. Ricorda che quest'abilità non ti consente di identificare rune ignote. Questa funzione è ricoperta da Conoscenze Accademiche (Rune).

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: VOLONTA'

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 6 MESI

CONOSCENZA DELLA TERRA

L'abilità permette di avere familiarità con gli aspetti più nascosti del terreno, pericoli che si possono trovare scavando tunnel, allargano caverne, scolpiscono pietre ecc.. Tra i molti pericoli vi sono pavimenti instabili, soffitti pericolanti, gayser nascosti e riconoscere il terribile grisou (gas inodore, ma esplosivo), L'abilità permette di riconoscere anche la stabilità di pavimentazioni, lavori instabili e linee sbagliate di costruzione. Possono anche riconoscere possibili vene aurifere o giacimenti di preziosi. L'abilità permette di ottenere un bonus del +10% a tutte le prove che lo richiedano.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: INTELLIGENZA

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 6 MESI

OPERATORE DI MACCHINARI

L'abilità permette a chi la possiede di costruire, modificare, riparare e manutentionare tutte le macchine semplici e complesse, pensate e costruite dalla Gilda degli Ingegneri. Le Prove di Manutenzione hanno un bonus del +20% da sommare alla media tra Intelligenza e Agilità. Le Prove di Riparazione si svolgono identiche ma senza il bonus. L'AdG potrà variare l'incidenza della prova a seconda della gravità del danno subito dalla macchina. Possedendo quest'abilità, si conosceranno e si potranno ottenere le seguenti specializzazioni:

Cannoniere (cannone lanciafiammel/organo), Girocotte-ro, Sottomarino, Mongolfiera/da guerra, Navi da Guerra (dreadnought, corazzata e monitor).

Ogni specializzazione costa 50 punti esperienza e va presa separatamente, perché per conseguirla occorre un studio particolare.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: INTELLIGENZA/VOLONTA'

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per Nani

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3 mesi per ogni specializzazione.

PARLARE LINGUA ARCANA (NANICO ARCANO)

Questa abilità si usa nel corso della creazione delle rune magiche. Il Nanico Arcano è una forma arcaica del Khazalid, che è conosciuta soltanto dai Forgiarune e dagli Dei dei Nani. I Forgiarune intonano i loro canti in Nanico Arcano nel caso dei rituali per la creazione e l'infusione del potere nelle rune.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: INTELLIGENZA

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 1 Anno

PROTEZIONE DI GRIMNIR

L'abilità consente ai personaggi Nani di ottenere un bonus aggiuntivo del +10% per Resistere alla Magia.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: MAGIA

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 4d10 ottomane

RISOLUTI

I personaggi con quest'abilità sono persone molto determinate, molto poco inclini a lasciare la posizione sul campo di battaglia, per difendere un appostamento o semplicemente fare la guardia. Possono effettuare un Prova di Percepire aggiuntiva, in caso di pedinamento o inseguimento di nemici in fuga raddoppiano il proprio movimento, senza tenere conto del terreno (i modificatori rimangono ma non si effettuano prove d'agilità).

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: VOLONTA', MOVIMENTO

Talenti Correlati: IMPLACABILI

Limitazioni: solo per NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 2d10+1 ottomane

SAGGEZZA DEL VOLO

I personaggi che possiedono quest'abilità, comprendono tutti i rischi che incorrono durante il volo. L'abilità permette di riconoscere variazioni meteorologiche imminenti (sia prima che durante il volo), comprendendo all'istante quando sia possibile volare oppure no, anche se a volte questa regola viene infranta. Inoltre a seconda della conformazione del luogo dove si trovano possono provare a calcolare il vento come intensità, per comprendere le migliori condizioni possibili. Le Prove Meteorologiche vengono effettuate sull'Intelligenza con un bonus del +10%, mentre le Prove di Volo vengono effettuate sull'Agilità del Pilota con un bonus del +10%, solo per manovre, condizioni meteo difficile oppure tutte le occasioni, che possono venir valutate molto difficili dall'AdG.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: INTELLIGENZA, AGILITA'

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per Nani

Tempo di Apprendimento (opzionale): 6 mesi

SOLITARIO

Chi possiede quest'abilità è abituato a starsene da solo, anche se in territori sconosciuti, terrà sempre alta l'attenzione, ottenendo un bonus del +10% a tutte le prove per evitare di rimanere sorpreso o per ravvisare eventuali creature nascoste nei dintorni.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: AGILITA', INIZIATIVA, VOLONTA'

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 1 mese di solitudine

STORIA DELLE RUNE

Il lungo studio che hai effettuato nel corso degli anni, ti è servito per conoscere e identificare qualsiasi oggetto runico o runa conosciuta. Ma non conosci i rudimenti della costruzione per quella serve l'abilità apposita. Tutte le Prove d'Intelligenza per ottenere informazioni o identificare l'oggetto o runa verranno eseguite con un Bonus alla Caratteristica del +10%; una seconda Prova d'Intelligenza eseguita con successo, potrà far capire chi ha costruito l'oggetto o runa.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: INTELLIGENZA

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per Forgiarune

Tempo di Apprendimento (opzionale): 1 anno

SVENTRA

Lo sventratore può utilizzare quest'abilità solo una volta a combattimento (cambiare bersaglio significa nuovo combattimento), la durata di quella che risulta essere una trance combattiva (non esclude schivate e parate) è di 1 Turno, le razze sotto-indicate subiscono gli effetti di quest'abilità.

Troll: ogni colpo inflitto raddoppia il proprio Danno.

Uominibestia: ogni volta che un colpo infligge ferite, queste vengono raddoppiate.

Skaven: ogni volta che ti trovi a combattere con questa razza, il tuo numero di attacchi aumenta a seconda di quanti assalitori, ti stanno impegnando in quel momento (la tua caratteristica Attacchi non può calare ma solo aumentare).

Giganti: affrontandoli ottieni la capacità di muoverti tra le sue gambe, raddoppiando il numero delle ferite inferte, se il gigante entra in critico, non tirare sulla tabella apposita, ma dovrà effettuare una prova d'agilità, con un malus del 5% cumulativo, a seconda del critico (esempio: critico +1: -5%, critico 3: -15% ecc.), se la creatura fallisce la prova, cadrà atterra e sarà ritenuta inerme per 1 round, questo dovrebbe consentire allo Sventratore di dare il colpo di grazia.

Vampiri: affrontandoli in combattimento con un arma non magica, consente di infliggergli 1 ferita aggiuntiva ad colpo andato a segno. Se l'arma è magica infliggerà, 1D10 ferite aggiuntive.

Draghi: affrontandoli in combattimento, il tuo numero di Attacchi è lo stesso del Drago, se lo affronti con un arma magica, non contano le scaglie della creatura come protezione.

Demoni: affrontandoli se li affronti con un arma non magica, aumenta di 1 il numero delle ferite in-

ferite, se lo affronti con un arma magica le ferite inferte triplicano se sono demoni minori, raddoppiano se sono demoni maggiori. In ogni caso i Demoni subiscono un malus del -5% se ferito d'arma non magica, -10% nel caso di un Demone Maggiore ferito con arma magica, -15% nel caso di Demone Minore ferito con arma magica, se viene richiesto una Prova di Instabilità.

Altre creature comprese gli umani: affrontandoli raddoppi il numero delle ferite inferte.

Creature di grandi dimensioni: affrontandoli non contano le scaglie o armature come protezioni, e raddoppi il numero degli attacchi.

Tipo di Abilità: AVANZATA

Caratteristica: ATTACCHI, FERITE,

Talenti Correlati: NESSUNO

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3d10+1 ottomane

TALENTI

COLPO MORTALE

Questo è un talento che hanno solamente personaggi particolarmente forti e abili nell'arte della guerra. Quando si utilizza il talento (occorre dichiararlo), occorre controllare se si ottengono gli effetti della Furia di Ulric, se l'attacco addizionale fallisce lanciare 1D10/2 per calcolare il critico, se l'attacco riesce e torna a colpire la Furia di Ulric l'avversario è morto, se invece il risultato è un altro numero, calcolare il risultato nella tabella dei colpi critici come descritto precedentemente (1D10/2).

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3d10 ottomane

IMPLACABILI

Questo talento è abbinabile all'abilità risoluti, ottenendo la possibilità ad aumentare del 40% le ore di marcia per qualsiasi motivo.

Abilità Correlate: RISOLUTI

Limitazioni: solo per NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 2d10+1 ottomane

IRRIDUCIBILI

Questo talento consente a chi lo possiede di ottenere l'immunità agli effetti psicologici della Paura e del Terrore. Durante la fase di movimento, questo talento non esclude gli effetti dell'Odio Atavico.

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 1d10+2 ottomane

SANGUE REALE

Questo talento possono averlo solamente i Lord Nani, ottenendo un bonus del +30% a tutte le Prove di Parlare in Pubblico verso tutti i Nani. I Martellatori presenti come scorta del Re, possono abbinarlo al proprio talento *Guardia Nanica*.

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: solo per LORD NANI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3d10 ottomane

GUARDIA NANICA

Il talento consente ai Nani Martellatori che effettuano la guardia al Re, di ottenere l'immunità agli effetti psicologici di Paura e Terrore, perché abbinati ad un personaggio con l'abilità Sangue Reale.

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: solo per NANI MARTELLATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3d10 ottomane

RUNA

Hai appreso i segreti di una Runa magica. Runa è un talento inusuale perché si tratta di un insieme di talenti, i cui elementi devono essere acquisiti singolarmente. Ogni talento Runa ha una specifica, indicata fra parentesi. Per esempio Runa (Furia) è un talento diverso da Runa (Velocità).

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: SOLO PER FORGIARUNE

Tempo di Apprendimento (opzionale): 1 MESE

RUNA MAGGIORE

Hai appreso i segreti di una Runa Maggiore, il tipo più potente di runa. Runa Maggiore è un talento inusuale perché si tratta di un insieme di talenti, i cui elementi devono essere acquisiti singolarmente. Ogni talento Runa Maggiore ha una specifica, indicata fra parentesi. Per esempio Runa Maggiore (Alaric il Pazzo) è un talento diverso da Runa Maggiore (Adamantio).

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: SOLO PER FORGIARUNE

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3 MESI



ULTIMO COLPO

Nel momento in cui il personaggio viene colpito a morte, gli spetta l'ultimo attacco standard come azione gratuita, anche se il personaggio ha effettuato tutti i suoi attacchi.

Abilità Correlate: NESSUNA

Limitazioni: solo per SVENTRATORI

Tempo di Apprendimento (opzionale): 3d10+1 ottomane





- PERSONAGGIO -

CHI SONO

La razza dei Nani insieme a quella degli Elfi, è una della più antiche che popolano il mondo di Warhammer Fantasy. Vivono in roccaforti scavate nella roccia delle montagne, collegate tra loro da lunghissimi tunnel. Esistono nutrite comunità naniche presso le città imperiali, questo dovuto ad un antico sodalizio nato secoli orsono ai primordi dell'Impero attuale. Fisicamente sono facilmente riconoscibili, perché sono alti poco più di un metro e mezzo, ed hanno una struttura corporea molto tozza. Sopportano carichi molto pesanti e sono ottimi guerrieri, oltre che essere sublimi Ingegneri e Artigiani, difatti il lavoro dei Nani è molto ricercato e ben pagato. Anche quando vivono al di fuori delle proprie roccaforti, i Nani suddividono tutto in Gilde, come gli umani, ma con leggi molto più ferree sia comportamentali, che di affiliazione. Abili costruttori, si attorniano sui campi di battaglia e non, di potentissime e sofisticatissime macchine da trasporto e guerra. I Nani sono noti per la loro parola data, per la quale possono anche impazzire se non viene mantenuta. Nel corso dei secoli i Nani hanno vinto e perso tante guerre e bat-

taglie, diventando un vero flagello per le creature del Caos, con le quali sono nati conflitti razziali accesi, soprattutto con i pelletterde, Goblin ed Orchi prima di tutti. La razza dei Nani nel corso di guerre e battaglie è stata divisa in diversi tronconi, anche a causa dell'interruzione di importanti vie di comunicazione sotterranee. Dividendo i Nani dei monti imperiali, da quelli del Nord a sua volta divisi da quelli delle malelande, questi vengono ribattezzati Nani del Caos, anche se il passare dei secoli, li hanno resi differenti tra loro.



CARATTERISTICHE

Le caratteristiche percentuali in Warhammer Fantasy Roleplay 2ª edizione, permettono ai PG di effettuare azioni, combattimenti oppure ottenere informazioni o impartire ordini. Inoltre indicano quante azione di gioco si hanno in un turno di gioco, le ferite che il PG può sostenere e il movimento di gioco che esso ha. Quando si crea un Personaggio Giocante (PG), la prima cosa da fare è ottenere le caratteristiche base con cui il personaggio nasce, e dalle quali salvo sfortune particolari, si accresce nel corso della vita del personaggio stesso. Ogni razza ha una percentuale base di caratteristica variabile a seconda del lancio del dado. Ogni razza ha caratteristiche predominanti sulle altre, tranne quella umana che se si osserva è quella più equa nella distribuzione delle caratteristiche, al contrario ad esempio per Elfi la cui Agilità sarà superiore alle altre razze, data dalla loro costituzione, mentre per i mezzuomini sarà la resistenza visto la loro abilità nel preparare spuntini, quella dei nani è più concentrata sull'abilità in mischia, essendo loro abili guerrieri.

Descrizione Caratteristiche

Sotto verranno descritte le caratteristiche già indicate nel Manuale Base di Warhammer Fantasy Roleplay 2nd.

AM (Abilità in Mischia) = questa caratteristica indica la percentuale a colpire in corpo a corpo.

AB (Abilità Balistica) = questa caratteristica indica la percentuale a colpire con armi a distanza.

F (Forza) = questa caratteristica indica la percentuale di forza del PG.

R (Resistenza) = questa caratteristica indica la percentuale di Resistenza del PG.

Ag (Agilità) = questa caratteristica indica la percentuale di Agilità del personaggio.

Int (Intelligenza) = questa caratteristica indica la percentuale d'Intelligenza del personaggio. Molto utile per ricordare informazioni, mappe ecc...

Vo (Volontà) = questa caratteristica indica la percentuale di volontà, molto utile ai PG maghi.

Sim (simpatia) = questa caratteristica indica la percentuale di simpatia di un personaggio, molto utile per ottenere informazioni o consensi nel caso di carriera d'Intrattenitore.

A (attacchi) = questa caratteristica viene espressa in unità e non in percentuale, ed indica il numero di attacchi che ad ogni round il personaggio può effettuare. Questi attacchi si suddividono in azioni e mezza azioni, che permettono al PG di effettuare diverse operazioni durante il combattimento o durante l'azione in cui ci si muove per Iniziativa.

Fe (Ferite) = questa caratteristica viene espressa per unità numerica e non in percentuale ed indica il numero massimo di Ferite che il PG ha. Arrivati a 0 si viene ritenuti feriti gravi con necessità di cure mediche, ogni volta che si va oltre lo 0, si entra in critico (leggere quello che accade nella sezione apposita del manuale base di WFRP2).

BF (bonus forza) = ogni volta che un attacco del PG va a buon fine, sommare al D10 questa caratteristica espressa per unità e non in percentuale. Per ottenere la caratteristica prendere la decina del numero percentuale (esempio 20% = 2 ecc...).

BR (bonus resistenza) = questa caratteristica indica viene espressa in unità e non in percentuale, per ricavarla prendere la decina del valore percentuale della caratteristica della Resistenza (esempio: 20% = 2). Ogni attacco che subiamo e non riusciamo a parare o schivare, al risultato dell'attaccante sottraiamo il BR, armature, scudi ecc...

M (movimento) = questa caratteristica è espressa in unità ed indica il movimento del personaggio, consultare la tabella apposita per vedere i vari tipi di movimento che il PG può effettuare, come indicato nel manuale base di WFRP2.

Mag (magia) = questa caratteristica viene espressa in unità ed indica il valore di magia del personaggio. Consultare manuale base di WFRP2 o regni della stregoneria di WFRP2, per l'utilizzo.

Fol (follia) = questa caratteristica viene espressa in unità ed indica eventuali punti follia che la carriera fa ottenere.

PF (punti fato) = indica il numero di punti fato che si possono ottenere al termine della missione.

NASCITA DEL PERSONAGGIO

Dopo che hai deciso la razza di partenza e se stai leggendo questo compendio penso tu abbia già le idee chiare, bisogna ottenere le caratteristiche del personaggio.

Per prima cosa si otterranno le caratteristiche percentuali e decimali con le quali potrai affrontare i nemici armato, oppure utilizzando la propria forza d'animo o la scaltrezza della propria mente.

Tabella 1.1 delle Caratteristiche del Personaggio

Sotto la tabella di creazione viene presentata con lo schema che troverai, in tutte le carriere a cui potrai accedere, con il tuo personaggio. Se sei un novizio in questo modo prenderai più velocemente dimestichezza con la tabella degli avanzamenti.

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30 +	20 +	20 +	30 +	10 +	20 +	30 +	10 +
2D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	Tab 1.2	Decina forza	Decina Res	Tab 1.3	0	0	Tab 1.4
-	-	-	-	-	-	-	-
					0	0	

Tabella 1.2 della Caratteristica Ferite del Personaggio

Risultato D10	1-3	4-6	7-9	10
Ferite	11	12	13	14

Tabella 1.3 della Caratteristica Movimento del Personaggio

Risultato D10	1-5	6-9	10
Movimento	3	4	5

Tabella 1.3 dei Punti Fato

Risultato D10	1-4	6-8	9-10
Punti Fato	1	2	3

CARATTERIZZAZIONE

Tabella 2.1 Altezza del Personaggio

La tabella illustra come ricavare l'altezza di personaggi femminili e maschili, indipendentemente dall'età.

Risultato D10	Maschio	Femmina
Altezza	1,30 + 2D10	1,25 + 2D10

Tabella 2.2 Peso del Personaggio

Il peso del personaggio è una caratterizzazione fondamentale, perché dalla costituzione, dall'altezza si ricava il peso finale, che potrebbe incidere sulle caratteristiche base.

Tabella 2.2.1 Costituzione del Personaggio

Risultato D10	Maschio	Femmina	
1-10	Leggero	Leggero	Sommare o sottrarre dal risultato della tabella 2.2.1 la costituzione del personaggio.
2-9	Medio	Leggero	Leggero = sottrarre 10Kg al peso della tabella 2.2.1
3-8	Medio	Medio	Medio = nessuna modifica
4-7	Pesante	Medio	Pesante = aggiungere 10Kg al peso della tabella 2.2.1
5-6	Massiccio	Pesante	Massiccio = aggiungere 20Kg al peso della tabella 2.2.1

Tabella 2.2.1 Peso Base del Personaggio

Risultato D10	Maschio	Femmina	Risultato D10	Maschio	Femmina
1	40Kg	30Kg	50-64	65Kg	55Kg
2-3	43Kg	33Kg	65-71	68Kg	58Kg
4-5	45Kg	35Kg	72-78	70Kg	60Kg
6-8	48Kg	38Kg	79-83	73Kg	63Kg
9-12	50Kg	40Kg	84-88	75Kg	65Kg
13-17	53Kg	43Kg	89-92	78Kg	68Kg
18-22	55Kg	45Kg	93-95	80Kg	70Kg
23-29	58Kg	48Kg	96-97	83Kg	73Kg
30-37	60Kg	50Kg	98-99	85Kg	75Kg
38-49	63Kg	53Kg	00	88Kg	78Kg

Tabella 2.2.3 Modificatore Peso per l'Altezza del Personaggio

Risultato D10	Maschio	Femmina
125-130	-1D10Kg	-1D10/2Kg
131-135	-1D10/2Kg	-1D10/3Kg
136-140	-	-
141-145	-	-
146-150	+1D10/2Kg	+1D10/3Kg
151-155	+1D10Kg	+1D10/2Kg

Tabella 2.2.4 Modificatore Peso alle Caratteristiche del Personaggio (opzionale)

Risultato D10	Sovrappeso	Sottopeso
1-10	R +5%	R -5%
2-9	R +5%, I - 5%	R -5%, I + 5%
3-8	R+10%, I - 5%	R-10%, I + 5%
4-7	R+10%, I -10%	R -10%, I +10%
5-6	R +10%, I -10%, M -1	R -10%, I +10%, M +1

Se utilizzi questa regola opzionale, prenderla in considerazione se il peso iniziale (tabella 2.2.1) è aumentato o diminuito del 20% il personaggio è in sovrappeso o sottopeso.

Tabella 2.3 Colore degli Occhi e dei Capelli del Personaggio

Risultato D10	Colore Occhi	Risultato D10	Colore Capelli
1	Grigio Chiaro	1	Biondo Cenere
2	Azzurro	2	Biondo Carico
3	Rame	3	Rosso
4	Castano Chiaro	4	Ramati
5	Castano	5	Castano Chiaro
6	Castano Scuro	6	Bianchi
7	Nocciola	7	Castano Scuro
8	Nocciola Scuro	8	Castano
9	Viola Scuro	9	Nero Corvino
10	Viola	10	Nero Ebano

Tabella 2.4 Età del Personaggio

L'età del personaggio può essere fondamentale per la sua longevità nel gioco. La prima cosa che il Giocatore deve decidere è se avere un personaggio giovane, maturo o vecchio, la differenza tra le tre età sta nei modificatori delle abilità iniziali del personaggio (*vedi capitolo Abilità e Talenti Iniziali*).

Al contrario del Manuale Base di WFRP, che prevede un'età variabile di 5 anni, ad ogni risultato di dado, con la tabellina sotto si ritorna in un certo senso al passato, dove una volta calcolata l'età, si consulta la tabella dell'età per vedere se il personaggio ottiene abilità aggiuntive che ne variano e personalizzano il background.

Calcolo dell'età

Personaggio Giovane

Lanciare 10D10 anni

(età minima consentita 20anni, se il risultato è minore lanciare D10 fino al raggiungimento o superamento della soglia minima)

Personaggio Maturo - Anziano

Lanciare 20D10 anni

Anni	Abilità	Modificatori
16-40	-	Il personaggio è molto giovane ed ha solo le abilità di background.
41-100	+1	Il personaggio anche se giovane, ha iniziato ad avere le prime significative esperienze che gli consentono, di ottenere un'abilità di background se in precedenza non l'aveva ottenuta, oppure effettua un lancio sulla tabella delle abilità dei Nani.
101-150	+2	Il Personaggio è maturo per nuove esperienze, la sua vita nel luogo natale, gli ha consentito di ottenere due abilità di background se in precedenza non le aveva ottenute, oppure effettua un lancio sulla tabella delle abilità dei Nani.
151-200	+3	Il Personaggio è anziano ed ha un background molto sviluppato, la sua esperienza gli consente di ottenere tre abilità di background se in precedenza non le aveva ottenute, oppure effettua un lancio sulla tabella delle abilità dei Nani.
Oltre 200	+2	Il Personaggio è molto anziano ed ha un background che in parte risente del tempo, la sua esperienza gli consente di ottenere due abilità di background se in precedenza non le aveva ottenute, oppure effettua un lancio sulla tabella delle abilità dei Nani.

Tabella 3 Famiglia del Personaggio

Un altro passo molto importante per creare un personaggio, con una storia alle proprie spalle è determinare il tipo di famiglia, che fine hanno fatto e se ci sono eventuali fratelli o sorelle, va ricordato che le famiglie dei nani, sono suddivise in vari.

Genitori

Risultato D10	Destino	Risultato D10 Età dei Genitori
1-5-6-10	Entrambi i Genitori deceduti	Padre +50+1D10 anni ; Madre +40+1D10anni
2-9	Il Padre è deceduto	Sommare il risultato all'età del proprio personaggio per ottenere l'età dei genitori. Se il personaggio è stato creato maturo o anziano, togliere 100 anni all'età del personaggio e utilizzare successivamente la formula sovrastante.
3-8	La Madre è deceduta	
4-7	Entrambi i Genitori sono vivi	

Fratelli e Sorelle

Risultato D10	Maschio	Femmina	Risultato D10	Maschio	Femmina
1	Si (1D10/2)	No	6	Si (1D10/2)	Si (1D10/2)
2	No	Si (1D10/2)	7	Si (1D10/3)	Si (1D10/3)
3	Si (1D10/3)	Si (1D10/4)	8	No	No
4	Si (1D10/4)	Si (1D10/3)	9	No	No
5	Si (1D10/4)	Si (1D10/4)	10	No	No

Fratelli e Sorelle differenza età

Risultato D10	Maschi	Femmine
1-10	- 1D10anni	-1D10/2 anni
2-9	-1D10/2anni	-1D10 anni
3-8	-5 anni	-3 anni
4-7	-3 anni	-5 anni



Coniuge

Anni del PG	% Compagna	% Figli	Risultato D10	Coniuge	Figli
50 - 80	40%	20%	1-3	-1D10 anni	-1D10 anni
81 - 120	70%	50%	4-7	-1D10/2 anni	10+1D10 anni
121 - 150	85%	60%	8-10	Stessi anni	10+1D10/2 anni
151 - 200	65%	40%			
Oltre 201	-	-			

Lavoro dei Familiari

Per ricavare il lavoro dei propri familiari (dai genitori fino al figlio), ricavarle dalla tabella delle carriere base (vedi successivamente), e tenere conto di quanto segue:

Genitori carriera base + 4 carriere

Fratelli e Sorelle carriera base + 3 carriere

Coniuge carriera base +2 carriere

Figlio (se ha almeno 20 anni) carriera base



Segni Particolari (opzionale)

I segni particolari sono le conseguenze di scontri, incidenti oppure di nascita, con effetti così detti “cosmetici” o con effetti visivi che modificano insindacabilmente le caratteristiche del personaggio, per questo viene lasciata la scelta al giocatore, perché potrebbe vedersi devastare un personaggio con ottime caratteristiche.

Ogni Personaggio ha un numero di segni particolari pari a 1D10 - BR. Successivamente determinato il numero di segni particolari, si lancerà 1D10 per osservare la zona che subirà la modifica, poi verrà lanciato un secondo D10, che determinerà l'effetto, con a fianco la modifica alla caratteristica percentuale (*esempio: il primo lancio da risultato 1 quindi osservando la tabella sottostante, verrà colpita la faccia, il secondo lancio produce un risultato di 5 quindi risulterà che il personaggio ha i denti marci, quindi subirà un - 5% alla caratteristica della Simpatia, come da tabella*).

Risultato D10	Locazione Fisica	Risultato D10	Effetto Fisico	Risultato D10	Locazione Fisica	Risultato D10	Effetto Fisico		
1	FACCIA	1-3	Denti Storti	6	OCCHI	1-3	Strabici		
		-5% Sim						4-6	Occhi di Colore Diverso
		4-6	Denti Marci			-10% Sim			
		-5% Sim				7-9	Senza un Occhio		
2	NASO	1-3	Naso Grosso	7	BRACCIA	1-3	Senza 1 dito		
		-5% Sim						4-6	Senza 1 Braccio
		4-6	Naso Mozzato			AB/2, AM/2, I/2			
		-5% Sim				7-9	Senza Braccia		
3	ORECCHIE	1-3	Orecchio Mozzato	8	PELLE	1-3	Albino		
		Nessuna						4-6	Verruche
		-10% Ag						7-9	Psoriasi
4	GAMBE	1-3	Gambe Corte	9	TESTA	1-5	Pelato		
		M/2						6-9	Calvizia Incipiente
		4-6	Gamba di Legno						
		M/2				10	Senza Sopraciglia		
5	ODORE	1-5	Sudorazione			4-6	Senza Unghie		
		-10% Sim				7-9	Tatuaggio		
		6-9	Odore Curioso						



Tabella 4 Nome del Personaggio

Il nome completo di un Nano è composto da tre o quattro elementi: nome, cognome e nome del Clan. Quasi tutti usano pure un soprannome guadagnato da amici parenti e compari. Vi è una complessa etichetta che regola l'utilizzo dei nomi, ma per motivi pratici si può ridurre a questa norma: - "più la circostanza è importante più lungo sarà il nome usato".

In alcune occasioni, la bravura di un nano in qualche lavoro entrerà a far parte del nome, come per esempio "Mastro Birraio". I cognomi dei nani sono formati dai nomi dei genitori, il nome della madre è usato per le femmine e il nome del padre per i maschi, usando l'appropriato suffisso dopo il nome del genitore. Il suffisso maschile è "son" (figlio), e quello femminile è "dottir" (figlia). Spesso prima del suffisso si antepone una "s" per farlo suonare meglio.

Gli orfani sono accuditi dai parenti più vicini, se cresciuti dagli zii i maschi usano il suffisso "nev" e le femmine il suffisso "niz".

Nell'estrema e rara ipotesi che un nascituro è un trovatello dalle origini sconosciute viene utilizzato nelle cerimonie ufficiali il termine Khazadson, che significa "figlio di un nano". Informalmente il cognome utilizzato è formato dal nome del patrigno più il suffisso "find", che significa "trovato da".

Molti nani inoltre hanno soprannomi, che possono avere origine da notevoli imprese o aspetti della loro personalità. Nelle situazioni di vita quotidiana, un soprannome può essere usato al posto del cognome. Un nano non può darsi il proprio soprannome, questo viene scelto e dato dal suo Capomastro. Questa è una delle molte ragioni del perché i nani ci mettono molta attenzione su ciò che fanno... nessuno vorrebbe essere chiamato per tutta la vita con un nome imbarazzante o poco lusinghiero. I soprannomi maschili spesso si basano su forza, abilità nel Mestiere o bravura in battaglia come Fortemartello, Pugnodipietra e Testadigromril. I soprannomi devono essere unici il più possibile, infatti non si può usare il soprannome di un nano più anziano, specialmente di un re o di un eroe. I soprannomi femminili non sono così esclusivi come quelli dei maschi, e tendono a essere ispirati all'aspetto fisico piuttosto che al temperamento o a qualche impresa. Quindi molte femmine nane hanno come soprannomi "la Luminosa" o "la Bella". Con il passare dei secoli questi soprannomi hanno perso valore per il troppo utilizzo, e caduti in disuso negli ultimi secoli. Comunque, soprannomi come Capellidoro, Occhizaffiro e Manodelicata rimangono popolari, mentre sempre più appellativi adulatori vengono dati dai corteggiatori nella speranza di conquistare il cuore dell'amata. È un segno di grande privilegio quando una fanciulla nana accetta un soprannome dato da un pretendente.

Il nome del clan viene dato allo stesso modo dei soprannomi. Questo può essere il soprannome personale del antenato fondatore, oppure potrebbe essere anche un soprannome dato all'intero clan all'inizio della sua fondazione. Per esempio, la tradizione vuole che il clan Durazklad o "Armatura di Pietra" di Karaz A Karak, porta questo soprannome dal tempo delle divinità ancestrali, quando Kargun Gromsson, incapace di costruire un'armatura di metallo, utilizzò le sue arti di lavoratore della pietra per costruirsi un elmetto ed un corpetto di granito. Il soprannome che guadagnò da questa impresa divenne il nome del clan che fondò, e il corpetto che costruì rimane ancora nelle sale del tesoro del clan a Karaz A Karak.

Nomi e Cognomi

Nome Maschile

Per determinare il nome, lanciare 3 dadi a 19 facce, battezzando centinaia, decine e unità, confrontare il numero con la tabella sottostante.

Cognome

Ripetere l'operazione precedente (*nome maschile*) aggiungendo le seguenti estensioni:

Figli Naturali utilizzare l'estensione per il cognome del padre "SON"

Figli accuditi da parenti utilizzare per il cognome dello zio l'estensione "NEV"

Figli orfani utilizzare l'estensione per il cognome del patrigno "FIND"

Nomi Maschili

001-009	Alaric	247-253	Enlag	513-518	Harok	776-784	Ragni
010-018	Algrim	254-261	Fenni	519-527	Heganbor	785-790	Rogni
019-027	Alrik	262-270	Fimbur	528-537	Hergar	791-800	Rorek
028-037	Baragor	271-279	Finn	538-545	Hugnir	801-812	Rungni
038-045	Bardin	280-288	Furgil	546-553	Hurgar	813-820	Skag
046-053	Bel(e)gar	289-300	Garil	554-561	Kadri	821-830	Skaldor
054-061	Bel(e)gol	301-309	Goddi	562-570	Kadrin	831-838	Skalf
062-070	Borgin	310-318	Gomrund	571-579	Kallon	839-844	Skalli
071-079	Borin	319-327	Gorazin	580-589	Kargun	845-851	Skorri
080-088	Borm	328-337	Gorim	590-600	Katalin	852-860	Sindri
089-098	Bradni	338-345	Gorm	601-609	Kazadar	861-866	Snorri
099-107	Brogar	346-353	Gotrek	610-618	Kazgar	867-874	Stromni
108-115	Brokk	354-361	Gottri	619-627	Kazran	875-882	Storri
116-121	Brond (I)	362-370	Grim	628-637	Kazrik	883-890	Sundrim
122-129	Bronn	371-379	Grimli	638-645	Ketil	891-900	Sven
130-137	Burlok	380-390	Grindol	646-653	Kettri	901-909	Thingrim
138-145	Craneg	391-400	Grom	654-661	Kragg	910-920	Thori
146-153	Darbli	401-409	Gron	662-670	Krudd	921-929	Thrund
154-161	Dargo	410-418	Groth	671-679	Kurgan	930-936	Thungni
162-170	Dern	419-427	Grum	680-689	Largs	937-942	Thurgrom
171-179	Dimrond	428-437	Grumdin	690-700	Logan	943-950	Thyk
180-184	Dimzad	438-445	Grund	701-707	Logazor	951-957	Ulfar
185-188	Dorin	446-453	Grung	708-718	Lunn	958-965	Ulther
189-200	Drong	454-461	Grunni	719-727	Mendri	966-972	Vikram
201-209	Drumin	462-470	Guttri	728-737	Mordin	973-980	Vragni
210-218	Durak	471-479	Haakon	738-753	Morek	981-985	Yadri
219-227	Duregar	480-489	Hadra	746-753	Morgrim	986-991	Yanni
228-234	Durgin	490-499	Harek	754-761	Mundri	992-995	Yorri
235-239	Dwinbar	500-507	Hargin	762-768	Norgrimm	996-000	Zamnil
240-246	Elmador	508-512	Hargrim	769-775	Oldor		

Nome Femminile

Per determinare il nome, lanciare 3 dadi a 19 facce, battezzando centinaia, decine e unità, confrontare il numero con la tabella sottostante.

Cognome

Ripetere l'operazione precedente (*nome maschile*) aggiungendo le seguenti estensioni:

Figli Naturali utilizzare l'estensione per il cognome del padre "**DOTTIR**"

Figli accuditi da parenti utilizzare per il cognome dello zio l'estensione "**NIZ**"

Figli orfani utilizzare l'estensione per il cognome del patrigno "**FIND**"

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Nomi Femminili

001-023	Alrika	2285-305	Gerta	580-603	Ketra	829-837	Sunni
024-046	Askima	306-327	Gottra	604-611	Lakin	838-844	Tarni
047-070	Astrid	328-349	Grondi	611-625	Lenka	845-857	Tharma
071-094	Berta	350-363	Grunna	626-646	Magda	858-876	Thindra
095-117	Boria	364-385	Harga	647-667	Menni	877-895	Thoda
118-137	Breda	386-405	Helga	668-688	Modra	896-916	Throlin
138-159	Bronda	406-426	Helgar	689-709	Morga	917-926	Trunni
160-183	Derna	427-451	Hunni	710-730	Olka	927-937	Ulla
184-200	Dorbi	452-476	Kalea	731-751	Sifna	938-958	Vala
201-221	Duree	477-500	Karelia	752-774	Sigrid	959-979	Valma
222-242	Fenna	501-526	Karga	775-797	Sigrun	980-994	Vanyra
243-263	Freda	527-553	Karstin	798-815	Skorina	995-000	Zylra
264-284	Friga	554-579	Katrin	816-828	Solveig		

Nome Clan

Per determinare il nome del clan, utilizzare la tabella delle carriere base o avanzate presentate nella sezione apposita.



Tabella 5 - Luogo di Nascita del Personaggio

In questa sezione il Personaggio scoprirà in quale parte del mondo è nato, seguire le tabelle sottostanti per determinare, luogo, area e città di nascita.

Area Geografica (lanciare D100)

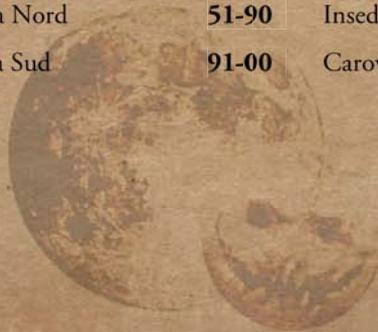
Risultato D100	Area Geografica	Risultato D100	Area Geografica
01-05	Principati di Confine	73-77	Norsca
04	Brettonnia	78-83	Monti Neri
05-66	Impero	84-87	Monti Grigi
67-68	Kislev	88-92	Le Volte
69	Tilea	93-99	Monti ai Confini del Mondo
70-72	La Desolazione	00	Terre del Caos

Insedimenti Nani dell' Impero (lanciare D100)

Risultato D100	Area Geografica	Risultato D100	Area Geografica
01-15	Altdorf (città)	52-70	Reikland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)
16-20	Altdorf (villaggio)	01-13	Averswald
21-25	Averland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)	14-30	Bogenhafen
01-15	Aghetten	31-42	Dunkelburg
16-50	Averheim	43-50	Grunberg
51-60	Hocheleben	51-60	Helmgart
61-70	Loningbruck	61-75	Kemperbad
71-85	Streissen	76-80	Stimmigen
86-00	Villaggio	81-90	Ubersreik
26	Bergsburg (Hochland)	91-00	Weissruck
27-30	Middenheim (città)	71-78	Stirland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)
31	Middenheim (villaggio)	01-30	Krugenheim
32-33	Middenland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)	31-70	Wurtbad
01-50	Carroburg	71-00	Villaggio
51-75	Delberez	79-83	Sudenland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)
76-00	Schoppendorf	01-30	Pfeildorf
34	Nordland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)	31-70	Wuppertal
01-50	Beeckerhoven	71-00	Villaggio
51-00	Salzenmund	84	Talabecland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)
35-45	Nuln (città)	01-65	Hergig
46-48	Nuln (villaggio)	66-00	Volgen
49	Ostermark (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)	85-86	Talabheim città-stato
01-60	Bechafen	87	Talabheim villaggio
61-00	Villaggio	88-00	Wissenland
86-00	Villaggio	01-15	Grissenwald
50-51	Ostland (<i>lancia d100 e controlla sotto</i>)	16-30	Kreutzbofen
01-35	Ferlangen	31-65	Wissenburg
36-95	Wolfenburg	66-85	Wusterburg
96-00	Villaggio		

Insedimenti Nani extra Impero (lanciare D100)

Risultato D100	Area Geografica	Risultato D100	Area Geografica
- Principati di Confine -		- Kislev -	
01-30	Barak Varr	01-35	Erengard (città umana)
31-40	Myrmidens (città umana)	36-60	Kislev (città umana)
41-50	Matorea (città umana)	61-00	Villaggio (insediamento umano)
51-60	Somjek (città umana)	- Tilea -	
61-70	Khypris (città umana)	01-30	Campogrotta
71-00	Zenres (città umana)	31-60	Toscana
- Bretonnia -		61-70	Udolpho
01-40	Parravon (città umana)	71-80	Trantio
41-55	Couronne (città umana)	81-00	Altra Città (insediamento umano)
56-70	L'Anguille (città umana)	- Bretonnia -	
71-00	Gisoreux (città umana)	01-90	Marienburg
- Norsca -		91-00	Erlach (città umana)
01-35	Kraka Dorden	91-00	Altro Villaggio (insediamento umano)
36-60	Kraka Drak	- Monti Neri -	
61-75	Kraka Ornsmotek	01-40	Karak Hirn
76-90	Kraka Ravnsvake	41-50	Khazid Grentaz
91-00	Villaggi o Città umane	51-60	Karak Gantuk
- Monti Grigi -		61-70	Khazid Hafak
01-40	Karak Norn	71-80	Karak Angazhar
41-60	Karak Azgaraz	81-90	Mighdal Vongabarak
61-80	Khazid Grimaz	91-00	Città o villaggio umano
81-00	Karak Ziflin	- Le Volte -	
- Monti al Confine del Mondo -		01-50	Karak Izor
01-10	Karak Kadrin	51-70	Karak Kaferkammaz
11-15	Karaz-a-Karak	71-90	Karak Eksfilaz
16-20	Zhufbar	91-00	Kazad Frukund
21-25	Karak Azul	- Terre del Caos -	
26-30	Karak Otto Picchi	01-50	Insedimento dei Nani
31-70	Insedimento minore dei Nani a Nord	51-90	Insedimento degli Umani
71-00	Insedimento minore dei Nani a Sud	91-00	Carovana Nomade



PECULIARITA' DELLA RAZZA

Ogni razza ha peculiarità particolari, che si contraddistinguono nei talenti e abilità, che ogni appartenente possiede dalla nascita. La differenza di abilità e talenti, viene data dalle differenze di vita, di carattere e generali delle razze che esistono nel mondo di Warhammer. Sotto troverai le abilità e i talenti obbligatori che ogni Nano ha dalla nascita, a cui aggiungere un determinato numero di talenti, ottenuti casualmente, che differenziano la vita della famiglia di ogni nascituro.

Abilità:

Conoscenze Comuni (Nani), Mestiere¹, Palare Lingua (Khazalid)²

¹ Un Nano fin da piccolo apprenderà l'arte di uno dei seguenti mestieri, lancia 1D10 e guarda il risultato:

1-3 Scalpellino 4-7 Minatore 8-10 Fabbro

² Un Nano se nato al di fuori delle proprie roccaforti otterrà anche la lingua del luogo dove è nato come indicato qui sotto:

Bretonnia (bretonniano); Kislev (kislevita); Impero (reikspiel); Tilea (tileano); Principati di Confine (comune)

Talenti:

Cuore Impavido, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Robusto, Visione Notturna

Talenti Aggiuntivi

Ogni appartenente alla razza dei Nani, oltre ai talenti obbligatori, aggiunge 1 talento aggiuntivo, lanciando un D100 e confrontando il risultato con la tabella sottostante. Questo crea un senso di originalità ad ogni nuova creazione del personaggio, dando spunto anche su possibili appartenenze di famigliari o parenti lontani, per una determinata carriera o fortuna del proprio clan.

Risultato D100	Abilità	Risultato D100	Talenti
01-05	Ambidestro	51-55	Più Veloce
06-10	Buon Senso	56-60	Resistenza al Veleno
11-15	Cortese	61-65	Resistenza alle Malattie
16-20	Fortuna	66-70	Riflessi Fulminei
21-25	Genio Matematico	71-75	Sangue Freddo
26-30	Guerriero Nato	76-80	Sesto Senso
31-35	Imitatore	81-85	Tiratore Provetto
36-40	Mente Equilibrata	86-90	Udito Acuto
41-45	Molto Forte	91-95	Vigoroso
46-50	Molto Resistente	96-00	Vista Eccellente



CARRIERE CASUALI

Nella tabella sottostante potrete creare PNG o lasciare al caso la scelta della carriera base da cui partire.

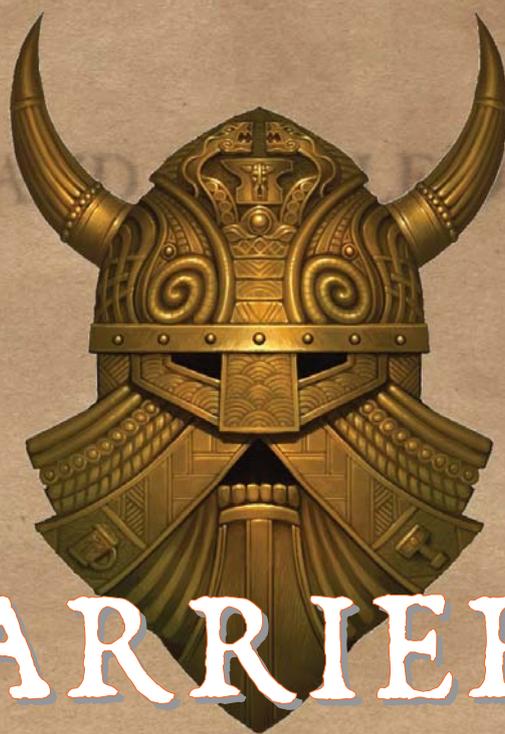
Tabella Carriere Base Casuali per Nani delle Roccaforti

Risultato D100	Carriera Base	Risultato D100	Carriera Base	Risultato D100	Carriera Base
01-05	Apprendista Forgiarune	33-38	Iniziato	69-75	Soldato
06-12	Bottegaio	39-48	Mercenario	76-86	Spezzascudi
13-15	Fante di Marina	49-54	Minatore	87-93	Studente
16-24	Guerriero dei Tunnel	55-61	Portarune	94-96	Sventratroll
25-32	Guardia	62-68	Scrivano	97-00	Tombarolo

Tabella Carriere Base Casuali per Nani al di fuori Roccaforti

Risultato D10	Carriera Base	Risultato D10	Carriera Base	Risultato D10	Carriera Base
01-03	Acchiappatopi	37-38	Gladiatore	76-80	Portarune
04-06	Agitatore	39-45	Guardia	81-84	Provocatore
07-09	Bottegaio	46-48	Guardia del Corpo	85-87	Scrivano
10-12	Cacciatore	49-50	Iniziato	88	Servo
13-15	Carceriere	51	Intrattenitore	89-91	Soldato
16-18	Casellante	52-55	Ladro	92-94	Spezzascudi
19-21	Cittadino	56	Marinaio	95-96	Studente
22-25	Cocchiere	57-63	Mercenario	97	Sventratroll
26-29	Contrabbandiere	64-67	Miliziano	98-00	Tombarolo
30-33	Fante di Marina	68-74	Minatore		
34-36	Fuorilegge	75	Nobile		





- CARRIERE -

BASE

Le carriere sono il sistema in Warhammer Fantasy Roleplay 2ed, per accrescere il proprio personaggio e si suddividono in Base e Avanzate.

Le Carriere Base, sono quelle di partenza che il Giocatore può scegliere quando crea il proprio personaggio e possono offrire l'accesso a carriere avanzate molto interessanti, per la propria crescita. Solitamente tutte le carriere possono essere accessibili, ma ne esistono alcune che sono dedicate a determinate classi sociali, razze o caratteristiche particolari. Qui di seguito verranno descritte le carriere Non-ufficiali, quelle presenti sul Manuale Base e Regni della Stregoneria, ma solo quelle che possono essere accessibili dai Nani e non da altre razze, per le carriere multirazziali occorre procurarsi i manuali ufficiali o scaricare le carriere fan material presenti sul sito wfrp.it. Sotto vengono elencate in tabella le carriere base solo dei Nani (*vedi creazione del personaggio per la tabella completa*).

Risultato D10	Carriera Base	Risultato D10	Carriera Base	Risultato D10	Carriera Base
1	Apprendista Forgiarune	2-3	Guerriero dei Tunnel	4-5	Iniziato
6-7	Portarune	8-9	Spezzascudi	10	Sventratroll

APPRENDISTA FORGIARUNE - carriera base ufficiale (regni della stregoneria pag.216)

I Forgiarune sono di fatto un clan costituito da poche e antiche famiglie che si sono tramandate le conoscenze e le abilità delle Arti Runiche per generazioni. Ogni Forgiarune Maestro insegna i fondamenti della forgia e del fuoco ai giovani membri della sua famiglia, scegliendo fra questi, quelli che sono dotati di maggior talento, per indirizzarli lungo la carriera di Apprendista. Se da un lato essere scelti è un onore, dall'altro significa che il proprio futuro sarà costituito da lunghi anni di studio e servizio al cospetto del proprio Maestro. Di rado i Forgiarune, scrivono i segreti della loro arte, quando lo fanno nascondono la propria conoscenza, nel cuore di indovinelli e rompicapo. Gli Apprendisti, devono essere pazienti, intelligenti e pronti, se vogliono salire di posizione. Nel corso di questo periodo, spesso gli Apprendisti lasciano il servizio del loro istruttore per cercare gli ingredienti, gli strumenti e tutto il necessario per la forgiatura di nuove rune.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%		+5%	-	-	+10%	+15%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arte delle Rune, Conoscenze Accademiche (Rune), Leggere/Scrivere, Mestiere (Armaiolo o Fabbricante d'Armature, Fabbro), Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Percepire Valutare

Talenti: Runa (2 qualsiasi, basta che la difficoltà sia pari o inferiore a 10)

Ferri del Mestiere: Armatura Media (corpetto di maglia, giacca di cuoio), Strumenti di Lavoro (Forgiarune)

Entrata: Artigiano, Iniziato, Portarune, Scrivano, Studente

Uscita: Forgiarune Errante, Iniziato, Portarune, Scrivano, Spezzascudi, Studioso

Limitazione: solo per personaggi Nani



GUERRIERO DEI TUNNEL - carriera non ufficiale

Le costanti incursioni del caos, soprattutto atte dai pelleverdi e Skaven, hanno sopraffatto molte delle roccaforti e degli insediamenti minori dei nani. Nel corso dei secoli altre sono state abbandonate. Contro questo i nani, hanno lottato per secoli, cercando di mantenere la loro esistenza, sviluppando armate di guerrieri altamente addestrati, specializzati nel combattimento sotterraneo. In casi molto rari, anche combattenti umani, si sono fregiati di tale nomina, ma si tratta di elementi molto coraggiosi e fedeli.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+10%	+10%	+10%	-	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici, Cercare, Orientarsi, Linguaggio Segreto (Battaglia), Risoluti, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Colpo Sicuro, Guerriero Nato, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Ascia o Martello, Balestra e munizioni, Rampino e 10 metri di corda, Cotta di maglia, Scudo, Fiasca d'acqua

Entrata: Soldato, Mercenario

Uscita: Veterano, Campione dei Tunnel

Limitazione: solo per personaggi Nani



INIZIATO - carriera non ufficiale

Iniziare la carriera da Iniziato per un Nano, è provare ad ascoltare la voce dei propri padri, che nel corso dei secoli hanno compiuti imprese epiche, ascendendo al paradiso degli Dei nanici. A seconda del Dio che un Iniziato decide di seguire, vi sono percorsi ed apprendimenti differenti. Un Iniziato nanico, starà spesso in meditazione e preghiera per entrare in contatto con il proprio Dio, il resto del tempo lo passerà a seguire gli insegnamenti impartiti dai Chierici o nei casi migliori direttamente dal Maestro Sacerdote.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+5%	+5%	-	+10%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Conoscenze Accademiche(Araldica/Genealogia o Storia), Conoscenze Accademiche(Teologia), Guarire, Leggere/Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Khazalid), Percepire

Gazul abilità aggiuntive: Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Mestiere (Imbalsamatore), Resistenza alle Malattie

Grugni abilità aggiuntive: Conoscenze Comuni (Impero), Mestiere (Minatore)

Grimnir abilità aggiuntive: Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica)

Morgrim abilità aggiuntive: Conoscenze Accademiche (Ingegneria), Mestiere (Fabbro), Valutare

Smednir abilità aggiuntive: Mestiere (Armaiolo, Fabbro o Scalpellino) Valutare

Thungni abilità aggiuntive: Conoscenze Accademiche (Rune), Valutare

Valaya abilità aggiuntive: Bere Alcolici, Guarire (+10%), Mestiere (Birraio, Speciale)

Talenti: Colpire con Forza o Riflessi Fulminei, Cortese o Guerriero Nato, Parlare in Pubblico

Gazul talenti aggiuntivi: Minaccioso

Grugni talenti aggiuntivi: Arma Specialistica (2 mani), Colpire con Forza

Grimnir talenti aggiuntivi: Arma Specialistica (2 mani), Colpire con Forza, Colpire per Ferire

Morgrim talenti aggiuntivi: Conoscenze Accademiche (Ingegnere), Mente Equilibrata

Smednir talenti aggiuntivi: Molto Forte

Thungni talenti aggiuntivi: Genio Matematico, Mente Equilibrata, Molto Resistente

Valaya talenti aggiuntivi: Resistenza alle Malattie

Ferri del Mestiere: Simbolo Religioso, Tunica del proprio Ordine

Entrata: Apprendista Forgiarune, Forgiarune Errante (Thungni), Forgiarune Maestro (Thungni), Portarune, Scrivano, Signore delle Rune (Thungni) Studente

Uscita: Apprendista Forgiarune, Chierico, Scrivano, Studente, Templare dell'Ordine dei Guardiani (Gazul)

Limitazione: solo per personaggi Nani

PORTARUNE - carriera ufficiale (manuale base pag.52)

L'Undgrin Ankor è una rete di intricati tunnel, scavati dentro le Montagne ai Confini del Mondo, che collegano le roccaforti dei Nani, anche se oggi parte dei tunnel è interrotta. Le comunicazioni tra le varie fortezze sono mantenute dai Portarune, giovani Nani con un addestramento specifico, che rischiano la propria vita per consegnare messaggi tra un posto e l'altro. Negli ultimi secoli con la caduta di molte fortezze naniche sotto l'assedio di Orchi e Goblin, molti cunicoli sono stati persi rendendo il lavoro dei Portarune ancora più difficile. Sono costretti a percorrere soltanto quei tunnel considerati sicuri, anche se i pericoli non mancano, dal momento che i nemici si annidano ovunque. Spesso i Portarune abbandonano i cunicoli, per attraversare montagne e valli all'esterno, rendendoli possibili bersagli di attacchi nemici. I Portarune specializzati sui lunghi percorsi, sono a volte impiegati per portare messaggi dalle comunità naniche imperiali e quelle delle roccaforti.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	+1	-	-	-

Abilità: Nuotare, Orientarsi, Percepire, Schivare, Segni Segreti (scout), Sopravvivenza

Talenti: Fuga!, Molto Forte o Molto Resistente, Più Veloce o Sesto Senso, Ricarica Rapida, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Balestra e 10 quadrelli, Armatura Leggera (corpetto di cuoio), Pozione di Cura, Ciondolo Portafortuna

Entrata: Spezzascudi

Uscita: Acchiappatopi, Iniziato, Scout, Spezzascudi, Tombarolo, Veterano

Limitazione: solo per personaggi Nani



SPEZZASCUDI - carriera ufficiale (manuale base pag.56)

Nei secoli le incursioni del Caos e dei Goblinoidi hanno spazzato via molte fortezze naniche sulle Montagne ai Confini del Mondo. Per difendere le città fortificate rimaste, i Nani hanno addestrato un'unità di guerrieri d'élite, specializzati nei combattimenti sotterranei. I membri di questo gruppo scelto sono conosciuti come Spezzascudi, valorosi guerrieri che cercano di arginare la minaccia del male proteggendo la propria gente. Benché gli Spezzascudi siano solo Nani, spesso capita che vengano pagati con oro nanico, mercenari per rinfoltire le fila. I giovani Nani dell'Impero spesso diventano Spezzascudi per dimostrare il proprio coraggio e per solidarietà con i parenti delle montagne.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Orientarsi, Pedinare, Percepire, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Risoluti, Sangue Freddo o Udito Acuto, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Balestra e 10 quadrelli, Scudo, Armatura Media (veste di maglia, giacca di cuoio, gambali di cuoio), Rampino, 10 metri di Corda, Otre

Entrata: Acchiappatopi, Contrabbandiere, Cossaro Kislevita, Mercenario, Minatore, Portarune, Tombarolo

Uscita: Contrabbandiere, Gladiatore, Portarune, Sergente, Tombarolo, Veterano

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRATROLL - carriera ufficiale (manuale base pag.57)

I Nani caduti in disgrazia, delusi dall'amore o umiliati in altro modo, abbandonano la società tradizionale per andare incontro al dolce abbraccio della morte. Danno la caccia ai mostri più pericolosi, nella speranza di trovare una dipartita gloriosa. Gran parte di loro muore alla svelta, ma i pochi che sopravvivono diventano parte della confraternita degli Sventratori. Costoro vivono solo per morire e così facendo sono sicuri di redimere qualsiasi disgrazia avvenuta in passato. Ricercano i nemici più feroci, i Troll vengono considerati l'ideale, morire contro questa creatura, viene ritenuta gloriosa da parte dei Nani. Gli sventratori si riconoscono subito, per i capelli acconciati in creste arancioni, per i tatuaggi e per i gioielli appesi al proprio corpo. Passano gran parte del tempo a lodare le loro stesse gesta e a mostrare le innumerevoli cicatrici, lasciandosi spesso andare a banchetti smodati, pesanti ubriacature e lunghe veglie insonni.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Bere Alcolici, Intimidire, Sventra (Troll), Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a due mai), Colpire con Forza, Disarmare o Estrazione Rapida, Molto Resistente o Riflessi Fulminei, Rissare, Solitario, Ultimo Colpo, Vigoroso

Ferri del Mestiere: Arma Grande, Armatura Leggera (corpetto di cuoio), Bottiglia di liquore

Entrata: Qualsiasi carriera di entrata

Uscita: Sventragiganti

Limitazione: solo per personaggi Nani



AVANZATE

Risultato D100	Carriera Avanzata	Risultato D10	Carriera Avanzata	Risultato D100	Carriera Avanzata
1-6	Archibugiere	7	Barbabianca	8-10	Campione dei Tunnel
11-15	Chierico	16-20	Chierico Consacrato	21-24	Forgiarune Errante
25-28	Forgiarune Maestro	29	Lord	30-35	Martellatore
36-40	Mastro Artigiano	41-44	Mastro Cercatore	45-49	Mastro Ingegnare
55-60	Mastro Navale	61-65	Pilota	66-72	Scalpellino
73-75	Ranger Nanico	76	Sapiente	77	Signora delle Rune
78-85	Spaccaferro	86-88	Sventrabestie	89-90	Sventrademoni
91-92	Sventradraghi	93-95	Sventragiganti	96-98	Sventraskaven
99	Sventravampiri	00	Thane		



ARCHIBUGIERE - carriera non ufficiale

Nani

Gli Archibugieri Nani sono guerrieri provetti, specializzati nell'uso delle armi a polvere nera. Vengono equipaggiati con le migliori pistole ed archibugi dalla gilda degli Ingegneri.

Anche se spesso i migliori tiratori di questi reggimenti usano le armi sperimentali create dalla Gilda degli Scienziati, come il fucile lungo Hochland.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+30%	+15%	+15%	+20%	+10%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Orientarsi, Schivare, Linguaggio Segreto (Battaglia)

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cuore Impavido, Disarmare, Lottare, Parata Fulminea, Arma da Specialista (a polvere nera)

Ferri del Mestiere Nani: 2 Pistole, Archibugio nanico, Barilotto di Birra, Martello da guerra o ascia, Fiasca d'acqua, Armatura a piastre Completa in Gromril, Cotta di maglia

Ferri del Mestiere Umani: 2 Pistole, Spada, Borraccia d'Acqua, Archibugio normale o a ripetizione o Moschetto Hochland, Munizioni, Armatura Completa in Cuoio, Elmo in Metallo, Corpetto in Maglia

Entrata: Mercenario, Minatore, Soldato, Spezzascudi

Uscita: Artigliere, Sergente, Tiratore Scelto



BARBABIANCA - carriera non ufficiale

I nani insegnano fin dalla più tenera età a rispettare i propri anziani. I nani più vecchi di una roccaforte godono di grandissima stima. Le loro barbe devono arrivare al pavimento prima che venga loro conferito il prestigioso titolo di Barbabianca. La cerimonia che segue l'entrata, in questa èlite, risulta uno degli eventi di grande valore, nella vita di un Nano. Più di una taverna è stata prosciugata durante questi festeggiamenti.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+20%	+20%	+20%	+20%	+10%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Orientarsi, Schivare, Linguaggio Segreto (Battaglia)

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cuore Impavido, Disarmare, Immunità alla paura, Lottare, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Martello da guerra o a due mani (Gromril), Ascia nanica o a due mani (Gromril), Armatura di piastre Completa (Gromril), Balestra o pistola o archibugio nanico, Barilotto di birra, Cotta di maglia, Fiasca d'acqua,

Entrata: Qualsiasi carriera da Nano avanzata

Uscita: Campione, Sergente,

Limitazione: solo per personaggi Nani



CAMPIONE DEI TUNNEL - carriera non ufficiale

I Campioni dei Tunnel, sono un elite militare, costituita nei secoli precedenti, per contrastare i nemici del popolo dei Nani. Questi guerrieri vengono selezionati tra i Guerrieri dei Tunnel più forti, per essere scelti, occorrono due requisiti, l'essere impavidi e lo spirito di sacrificio. Molti appartenenti ai Campioni dei Tunnel, Hanno abbattuto capi, sciamani o creature del caos, quando ancora erano Guerrieri, queste gesta hanno garantito lo l'ingresso in questa elite.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+5%	+15%	-	+15%	+10%	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità: Conoscenze Comuni (Nani, Orchi e Goblin), Nascondersi, Piazzare Trappole, Seguire Tracce

Talenti: Arma Specialistica (a 2 mani, Flagello), Disarmare, Implacabili, Inquietante, Molto Resistente, Odio Atavico, Parata Fulminea, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Ascia, Martello o Flagello (a 2 mani), Fiasca in Argento (Alcool), Scudo, Armatura Completa in Maglia Scudo (Gromril)

Entrata: Guerriero dei Tunnel, Veterano, Campione

Uscita: Veterano, Campione

Limitazione: solo per personaggi Nani



CHIERICO - carriera non ufficiale

I Chierici Nani sono devoti al proprio Dio, in ogni suo aspetto dal vestiario ai precetti. Vive nel tempio della propria roccaforte, e difficilmente lo lascerà se non per missioni impartitegli dal Dio o dal Mastro Sacerdote. La loro vita è rivolta alla preghiera, ma anche alla difesa del proprio ambiente dalle minacce che possono incomber dall'esterno. Un chierico Nano piuttosto che infrangere le regole dettate dal proprio Dio, si ucciderebbe e se ciò accadesse ricercerebbe la morte gloriosa.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+5%	+10%	+10%	+5%	+15%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Allevare Animali o Orientarsi, Cavalcare o Sopravvivenza, Conoscenze Accademiche (una qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Percepire, Pettegolezza

Talenti: Arma da Specialista (una qualsiasi), Abile Oratore, Buon Senso, Colpire per Ferire o Colpire per Stordire

Ferri del Mestiere: Armatura Media, Libro di Preghiere, Strumenti per Scrivere

Entrata: Iniziato

Uscita: Chierico Consacrato, Studioso

Limitazione: solo per personaggi Nani



CHIERICO CONSACRATO - carriera non ufficiale

I chierici consacrati sono legati particolarmente al proprio tempio, e raccolgono adepti nelle varie roccaforti dell'Impero dei Nani. Inoltre possono accedere alle reliquie custodite nelle segrete dei vari templi, che potranno essere utilizzate in caso d'invasione o di guerra imminente. Inoltre sono a conoscenza dei nascondigli delle varie chiavi che aprono le porte di questi luoghi, accessibili solo da pochi eletti.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+5%	+10%	+10%	+5%	+15%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (due qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Orientarsi, Parlare Lingua (tra qualsiasi), Pettegolezzo

Talenti: Arma da Specialista (Arma a due Mani), Conoscenza della Strada o Galateo, Mastro Oratore, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Armatura Pesante, Cambio di Abiti di Fattura Eccellente

Entrata: Chierico

Uscita: Demagogo, Gran Sacerdote

Limitazione: solo per personaggi Nani



CUSTODE DELLE RUNE - carriera non ufficiale

Anche se sono sempre più rari i Custodi delle Rune, sono fra i più grandi forgiatori di rune del Vecchio Mondo. I Custodi delle Rune sono piuttosto freddi o irritati con la razza umana, che paragona il loro lavoro a al pari di un loro qualsiasi Fabbro o al massimo ad un Forgiarune Maestro. Spesso provare a chiedere ad un Custode delle Rune di ferrare un cavallo, è nelle migliore delle ipotesi una proposta rischiosa, nelle peggiori anche letale. Il Custode delle Rune è un passaggio intermedio per i Forgiarune Maestro, nell'attesa che si liberi un posto da Signore delle Rune. I Custodi delle Rune possono raggiungere il centinaio d'anni e godono di un'elevata posizione sociale all'interno della propria Roccaforte.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+5%	+15%	-	+15%	+10%	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arte delle Rune, Conoscenze Accademiche (4 qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano)

Talenti: Arma Grande, Buon Senso, Resistenza al Caos, Runa Maggiore (10 rune qualsiasi), Runa (5 qualsiasi)

Ferri del Mestiere: Ascia, Martello o Flagello (a 2 mani), 3 Oggetti Runici permanenti,

Entrata: Forgiarune Maestro

Uscita: Sapiente, Signore delle Rune, Templare (Ordine del Muro di Pietra)

Limitazione: solo per personaggi Nani



FORGIARUNE ERRANTE - carriera ufficiale (regni della stregoneria pag.216)

I Forgiarune Erranti hanno completato l'apprendimento dei fondamentali della loro arte, sono stati giudicati dal loro maestro pronti per essere iniziati ai segreti più profondi dell'arte runica. Invece di ricevere altri insegnamenti, ci si aspetta che questi Forgiarune, si avventurino nel mondo in cerca di antichi tesori magici da studiare. Questi Nani, sfruttando gli insegnamenti acquisiti, devono iniziare a sperimentare di prima persona l'apprendimento e la creazione di nuove Rune. Alla fine del periodo Errante, il Forgiarune, può tornare dal proprio maestro per mostrargli la proprio abilità. Se viene ritenuto degno, il maestro potrebbe innalzare lo studente a ruolo di Forgiarune Maestro, ed insegnargli i segreti delle Rune Maggiori.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+10%	+5%	+5%	+20%	+25%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Abilità: Arte delle Rune, Conoscenze Accademiche (Rune, Storia), Conoscenze Comuni (2 Qualsiasi), Leggere/Scrivere, Mestiere (2qualsiasi), Intimidire, Parlare Lingua (2 qualsasi,) Parlare Lingua Arcana (Nanico Magico), Percepire, Pettegolezza, Risoluti, Schivare, Storia delle Rune, Valutare

Talenti: Inclinazione Artistica o Vigoroso, Runa (6 qualsiasi)

Ferri del Mestiere: 1 Oggetto Runico permanente

Entrata: Apprendista Forgiarune

Uscita: Forgiarune Maestro, Spezzascudi, Studioso

Limitazione: solo per personaggi Nani



FORGIARUNE MAESTRO - carriera ufficiale (regni della stregoneria pag.217)

I Forgiarune Maestri sono gli insegnanti e i custodi della conoscenza delle Rune. Sono solo in pochi i Forgiarune che riescono a elevarsi fino a questo livello e di questi la maggior parte rimane all'interno delle proprie fortezze, per tramandare la propria conoscenza ai giovani Nani consanguinei dotati di talento. Altri Forgiarune Maestri, dedicano gli anni della loro vita alla ricerca di antichi segreti, all'esplorazione del mondo in cerca di antichi tesori e armi di ere dimenticate, nella speranza di recuperare Rune perdute di Forgiarune antichi quanto leggendari.

Tali ricerche conducono i Forgiarune Maestri in luoghi pericolosi, come fortezze abbandonate, tane di draghi, il cuore delle foreste elfiche e in luoghi anche più rischiosi, perché nei secoli, molto del territorio dei Nani è caduto ed è finito nelle mani dei nemici della razza.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+10%	+15%	+10%	+10%	+25%	+35%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	-	-	-	+3	-	-

Abilità: Arte delle Rune, Comandare, Conoscenze Accademiche (3 qualsiasi), Conoscenze Comuni (3 qualsiasi), Leggere/Scrivere Mestiere (2 qualsiasi), Intimidire, Parlare Lingua (3 qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Storia delle Rune, Valutare

Talenti: Arma Specialistica (2 mani o Flagello), Colpire con Forza o Disarmare, Runa (10 qualsiasi), Runa Maggiore (2 qualsiasi)

Ferri del Mestiere: 2 Oggetti Runici permanente

Entrata: Forgiarune Errante

Uscita: Signore delle Rune, Studioso, Veterano

Limitazione: solo per personaggi Nani



LORD - carriera non ufficiale

I Lord sono la massima espressione guerriera per l'armata dei Nani. Dopo decenni e secoli di esperienza guerriera, passati a combattere i nemici della razza, insegnamenti dati dai loro predecessori e dai Forgiarune. Quando un Nano viene investito della carica di Lord, verrà acclamato e festeggiato dalla propria roccaforte, ponendosi quando richiesto al comando dell'armata richiamata in battaglia. I Lord hanno barbe raccolte e molto curate, legate con anelli di ferro, le fanno apparire come argentate. E' una carriera estrema ed occorre molto tempo ed esperienza prima di accedervi.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+40%	+20%	+25%	+30%	+30%	+35%	+25%	+30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+3	+10	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Bere Alcolici, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia-Tattica, Araldica-Genealogia), Conoscenze Comuni (3 qualsiasi), Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Orientarsi, Parlare Lingua (3 qualsiasi), Schivare,

Talenti: Abile Oratore, Arma Specialistica (a 2 Mani), Colpo Mortale, Colpire per Stordire, Cortese, Cuore Impavido, Guerriero Nato, Inquietante, Molto Resistente, Parata Fulminea, Sangue Freddo, Sangue Reale, Vigoroso, Volontà di Ferro

Ferri del Mestiere: Armatura completa Gromrill, Arma Runica

Entrata: Signore delle Rune, Martellatore, Thane

Uscita: -

Limitazione: solo per personaggi Nani di sangue reale o discendenti, viventi in roccaforte e con almeno 10 carriere effettuate



MARTELLATORE - carriera non ufficiale

I Martellatori sono la guardia personale dei Re, pertanto godono di una posizione di rilievo nella roccaforte.

Sono guerrieri estremamente abili, selezionati personalmente del Re.

Se un Nano si dimostra abbastanza coraggioso nel corso di numerose battaglie, può sperare di essere scelto per unirsi ai ranghi dei Martellatori.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+20%	+20%	+15%	-	+10%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Orientarsi, Schivare Linguaggio Segreto (Battaglia)

Talenti: Arma Specialistica (a 2 mani), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Disarmare, Cuore Impavido, Guardia Nanica, Lottare, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Martello in Gromrill (due mani), Barilotto di Birra, Armatura di Piastra Completa in Gromrill, Cotta di Maglia, Fiasca d'acqua

Entrata: Mercenario, Guerriero dei Tunnel, Minatore, Soldato, Spezzascudi

Uscita: Campione dei Tunnel

Limitazione: solo per personaggi Nani



MASTRO ARTIGIANO - carriera non ufficiale

Molti Nani raggiungono questo livello di esperienza dopo molti anni e grande impegno. Può capitare però che alcuni individui molto dotati possano diventare. Mastro Artigiano ad un'età relativamente giovane.

Un Mastro Artigiano, supera di molto in abilità e qualità, la quasi totalità degli artigiani appartenenti alle altre razze.

I suoi prodotti sono sempre di qualità eccezionale o buona, con prezzi molto superiori, rispetto a quelli dei normali Artigiani.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	-	+10%	+10%	+30%	+15%	+15%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (3 qualsiasi)¹, Parlare Lingua (khazalid), Parlare Lingua (bretonniano o Tileano), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Cortese, Galateo o Inclinazione Artistica

Ferri del Mestiere: Strumenti da Lavoro, 30 CO

Entrata: Artigiano

Uscita: Ingegnere, Apprendista Forgiarune, Maestro della Gilda, Scalpellino

Limitazione: solo per personaggi Nani

¹ Per ogni mestiere acquisito, si ottiene un bonus del +30% per ogni Prova di Mestiere.



MASTRO CERCATORE - carriera non ufficiale

Un Mastro Cercatore è un Nano Minatore di grande esperienza, altamente addestrato, la loro conoscenza della roccia è divenuta istintiva, possono localizzare metalli preziosi e gemme utilizzando l'olfatto, il gusto o il tatto. Hanno sviluppato un alto senso del pericolo e percepiscono mutamenti e pericoli grazie a questo connubio roccioso.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	-	+15%	+15%	+10%	+30%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Allevare Animali, Addestrare Animali, Cavalcare, Guidare, Mestiere (Carpentiere, Cartografia, Metallurgia, Minatore, Scalpellino), Scalare, Orientarsi

Talenti: Buon Senso, Robusto, Senso della Roccia

Ferri del Mestiere: Arma Bianca, Zaino, Piccone, Pala, Mulo

Entrata: Minatore

Uscita: Bottegaio, Ingegnere, Scalpellino

Limitazione: solo per personaggi Nani



MASTRO INGEGNERE - carriera non ufficiale

Il mastro ingegnere è un nano Ingegnere, dalle eccezionali conoscenze, abilità e capacità. Molti lavorano duramente per molti anni, per poter raggiungere questo livello di esperienza, anche se molti degli ingegneri tentano invano.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	-	+10%	+10%	+20%	+25%	+15%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità: Cavalcare o Guidare, Conoscenze Accademiche (Scienza)¹, Conoscenze Accademiche (Ingegneria)¹, Conoscenze Comuni (Nani), Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mestiere (Fabbrikante di Armi da Fuoco), Parlare Lingua (Khazalid), Percepire, Valutare

Talenti: Arma da specialista (a polvere da sparo o da ingegnere), Molto Resistente

Ferri del Mestiere: 10 metri di filo pesante, Arma ad una mano, Attrezzi, D4 Chiavi, 10d6 chiodi, D4 martelli, D6 punte di ferro, D3 Pinze, D4 scalpelli, Punteruolo, Sega, Tenaglie



Entrata: Ingegnere

Uscita: Artigliere, Cannoniere, Maestro della Gilda, Pilota, Scalpellino

Limitazione: solo per personaggi Nani

¹ Per ogni mestiere acquisito, si ottiene un bonus del +30% per ogni Prova di Mestiere.

Prova di Legittimazione

Passare da Ingegnere a Mastro Ingegnere richiede un Prova, chiunque la fallisse non può più intraprendere questa carriera. Il fallimento per alcuni potrebbe essere visto come una macchia indelebile per se stessi o il clan di appartenenza, rendendoli inevitabilmente degli Sventratori.

La prova deve essere molto complessa e spetta all'AdG determinarla.

MASTRO NAVALE - carriera non ufficiale

I mastri navali sono nani ingegneri, specializzati nella costruzione, riparazione e pilotaggio delle navi, tipo Cannoniere, Ricognitori e Nautilus (tipologia classica di nave del popolo dei Nani). I mastri navali solitamente lavorano in gruppi di 2 o 4 individui, a seconda del tipo di nave. Tutti sono addestrati per una vita sul Mare. Addestramento impartito dagli anziani della gilda, molti nani guardano con orrore, questo tipo d'insegnamento.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+10%	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Conoscenze Accademiche (Astronomia), Mestiere (Carpentiere), Orientarsi, Operare Macchinari (cannoniera, nave da guerra o nautilus)

Talenti: Genio Matematico

Ferri del Mestiere: 10 metri di filo pesante, Attrezzi, Tenaglie Arma ad una mano, Armatura di Cuoio, Bandana o Berretto di cuoio, D3 Pinze, D4 Chiavi, D4 martelli, D4 scalpelli, D6 Bombe, Punteruolo, D6 punte di ferro, 10D6 chiodi, Sigari, Sega

Entrata: Ingegnere, Mastro Ingegnere

Uscita: Cannoniere, Capitano di Mare, Mastro Ingegnere

Limitazione: solo per personaggi Nani



PILOTA - carriera non ufficiale

I piloti sono nani ingegneri specializzati nella costruzione, riparazione ed uso delle macchine volanti, girocoteri e mongolfiere, armi delicate e preziose che nessuna roccaforte permetterà di utilizzare fuori dal proprio controllo.

La maggior parte dei nani, anche i folli che hanno intrapreso il cammino dello Sventratore, non salirà mai su un girocoteri

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+20%	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Saggezza del Volo, Mestiere (Carpentiere), Operatore di Macchinari (Girocoteri e Mongolfiere/da guerra), Risoluti

Talenti: Armi da Specialista (Bombe, Cannone a Vapore)

Ferri del Mestiere: 10 metri di filo pesante, Attrezzi, Arma ad una mano, Armatura di Cuoio, D3 Pinze, D4 Chiavi, D4 martelli, D4 scalpelli, D6 Bombe, D6 punte di ferro, 10D6 chiodi, Girocoteri o Mongolfiera, Punteruolo, Sciarpa, Sigari, Sega, Tenaglie, Telescopio (solo piloti di mongolfiera), Nave con equipaggio

Entrata: Soldato, Ingegnere Mastro Ingegnere

Uscita: Cannoniere, Mercenario

Limitazione: solo per personaggi Nani



RANGER NANICO - carriera non ufficiale

I Ranger Nanici sono Nani esperti nella sopravvivenza e guerriglia fra le alte vette, armati di ascia, balestra e martello, protetti da una giacca di maglia, esplorano furtivi i passi montani per avvistare i nemici e avvisare le roccaforti del pericolo imminente, inoltre attaccando e rallentando gli avversari mentre il resto dell'esercito dei Nani si prepara a sterminare l'invasore.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+15%	+10%	-	+15%	+10%	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Orientarsi, Risoluti, Segni Segreti (Ranger), Sopravvivenza

Talenti: Ambidestro, Colpire per Ferire, Implacabili, Selvaggio, Senso dell'Orientamento, Udito Acuto

Ferri del Mestiere: 10 metri di corda, 6 Punte da Scalatore, Ascia, Martello da Guerra, Balestra con 10 Dardi, Giacca di Maglia, Rampino, Cannocchiale, Lanterna Schermata, Acciarino e Pietra Focaia, 1 Litro d'Olio per lanterna, 1 Otre

Entrata: Scout, Boscaiolo, Cacciatore

Uscita: Esploratore, Mercenario, Soldato

Limitazione: solo per personaggi Nani



SAPIENTE - carriera non ufficiale

I Sapienti rappresentano il più alto livello d'istruzione nella società nanica. Dediti alla ricerca e al mantenimento della conoscenza, i Sapienti sono estremamente rispettati dal loro popolo, ricercati per i loro consigli, saggezza e conoscenza. Tutte le comunità dei Nani hanno al loro interno almeno un Sapiente, anche se a volte questo titolo viene conferito agli studiosi più capaci, indipendentemente dalla loro appartenenza a questo gruppo di sapienti.

I Sapienti svolgono un compito indispensabile nelle loro comunità, sono infatti responsabili delle cronache e delle tradizioni oltre a fungere da consiglieri per i Comandanti e Regnanti. I Sapienti spesso viaggiano lontano dalla roccaforte alla ricerca della conoscenza perduta, a causa della Guerra della Vendetta e dei Goblin.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	-	+10%	+20%	+40%	+35%	+35%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	-	-	-

Abitilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Araldica-Genealogia, Arte, Ingegneria, Rune, Storia), Conoscenze Comuni (Nani, 2 a scelta), Leggere/Scrivere, Orientarsi, Parlare Lingua (2 qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano, Runico)

Talenti: Abile Oratore, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Genio Matematico, Odio Atavico, Parlare in Pubblico, Perizia Nanica, Trovare Trappole, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Libro delle Leggi, Armatura in Piastra completa, Ascia (2 mani)

Entrata: Custode delle Rune, Gran Sacerdote, Mastro della Gilda, Studioso, Signore delle Rune

Uscita: Artigiano, Forgiarune Maestro, Prete Consacrato, Studioso, Veterano

Limitazione: solo per personaggi Nani

Regola Speciale: i Sapienti sono grandemente e rispettati dagli altri consanguinei, ricevono un bonus alla caratteristica **Simpatia** del +20%, in tutti i rapporti con i Nani.



SCALPELLINO - carriera non ufficiale

Esperti nella progettazione delle Fortificazioni, eseguendo lo stile architettonico della razza dei Nani. La loro abilità nel dare forma alla roccia, la conoscenza della terra non ha eguali. Molte operazioni su larga scala e costruzioni in pietra, non possono aver luogo senza la loro supervisione. Il loro lavoro spesso li mette in situazioni pericolose, come una roccaforte sotto assedio o una miniera recentemente riconquistata ai pelleverde.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	+10%	+10%	+10%	+30%	+30%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Conoscenze Accademiche (Cartografia, Chimica), Conoscenza della Terra, Guidare, Mestiere (Carpentiere, Ingegnere, Minatore, Scalpellino)¹, Scalare

Talenti: Inclinazione Artistica, Genio Matematico, Senso dell'Orientamento, Udito Acuto

Ferri del Mestiere: Attrezzi, Arma ad una mano, D4 martelli, D4 scalpelli, D4 scalpelli da roccia, Mazza, Piccone, Punteruolo, Tenaglie

Entrata: Ingegnere, Mastro Artigiano (Scalpellino), Mastro Ingegnere

Uscita: Mastro Ingegnere, Maestro della Gilde

Limitazione: solo per personaggi Nani

¹ Per ogni mestiere acquisito, si ottiene un bonus del +30% per ogni Prova di Mestiere.



SIGNORE DELLE RUNE - carriera ufficiale (regni della stregoneria pag.217)

I Signori delle Rune sono tra i più grandi fra i Fabbri Runic. Un candidato a diventare Signore delle Rune, può diventarlo solo con la morte di un altro Signore, quindi questo ruolo è spesso molto bramato e contestato. Fra i Nani i Signori delle Rune sono considerati al pari di Re ed agiscono nelle loro società come individui dotati di vasta influenza. Alcuni Signori delle Rune si ritirano dal mondo, isolandosi per imparare i segreti più profondi delle Rune Maggiori, magari riuscendo a crearne alcune di nuove. In questo modo il numero dei Signori delle Rune, diminuisce ulteriormente aumentando l'alone di leggenda che circonda questi individui.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+15%	+20%	+15%	+15%	+30%	+40%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	-	-	-	+4	-	-

Abilità: Affascinare, Arte delle Rune, Comandare, Conoscenze Accademiche (4 qualsiasi), Leggere/Scrivere, Intimidire, Mestiere (2 qualsiasi), Parlare Lingua (3 qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Valutare

Talenti: Arma da Specialistica (1 qualsiasi), Colpire con Forza o Colpire per Stordire, Runa (10 qualsiasi), Runa Maggiore (2 qualsiasi)

Ferri del Mestiere: 3 Oggetti Runic Permanenti

Entrata: Custode delle Rune, Forgiarune Maestro

Uscita: Capitano, Maestro della Gilde, Sapiente

Limitazione: solo per personaggi Nani



SPACCAFERRO - carriera non ufficiale

Gli Spaccaferro, vigilano nelle profonde gallerie abbandonate, per tenere lontano le numerose creature che vivono nelle tenebre e non solo, che potrebbero invadere la roccaforte. Trascorrono gran parte del loro tempo sottoterra, nei cunicoli più profondi e meno frequentati della roccaforte. A causa dell'estremo pericolo inerente ai loro doveri, per proteggersi indossano le migliori armature in Gromril.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+20%	+30%	+20%	-	+10%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Orientarsi, Schivare, Linguaggio Segreto (Battaglia), Risoluti

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Colpire per Stordire, Disarmare, Implacabili, Lottare, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Martello da guerra in Gromril, Armatura a Piastre Completa in Gromril, Barilotto di birra, Cotta di maglia, Fiasca d'acqua, Scudo in Gromril

Entrata: Guerriero dei Tunnel, Mercenario, Soldato

Uscita: Sergente, Templare

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRABESTIE - carriera non ufficiale

Quando un Nano diventa Sventrabestie, significa che la sua onta è dura da levare. Anche se all'apparenza gli Uominibestia sono molto meno fortidi un Troll, uno Sventratore cercherà una tribù di diverse decine di creature che variano dai Naogor fino ad arrivare ai Centigor, questo scontro eroico porterebbe alla Morte Gloriosa per il Nano caduto in disgrazia.

Uno Sventrabestie si tatuerà sul corpo il simbolo degli uominibestia stilizzato (una testa caprina), nell'attesa di abbattersi sulla tribù che vive nel profondo delle foreste.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	-	+10%	+5%	+5%	-	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Conoscenze Comuni

Talenti: Disarmare, Molto Resistente, Riflessi Fulminei, Ultimo Colpo

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrata: Sventratroll

Uscita: Sventraskaven

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRADEMONI - carriera ufficiale (manuale base pag.84)

In ogni generazione ci sono uno o due Nani Sventratori, che non riescono a trovare la morte che bramano. A ogni combattimento il destino si burla di loro o forse, li conduce più lontano. Man mano che gli anni passano, questi Nani diventano più feroci e determinati a perseguire il proprio grandioso destino. Quando né Troll, né Giganti e né Draghi riescono ad uccidere uno di questi Nani, lo Sventratore va alla ricerca dei peggiori nemici esistenti...i Demoni del Caos. Gli Sventrademoni sono individui spaventosi, a mala pena sani di mente e con l'onta del loro tenace spirito di sopravvivenza, che grava nei loro pensieri. Nonostante questa inclinazione autodistruttiva, sono in assoluto tra i migliori guerrieri del Vecchio Mondo.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+40%	-	+30%	+30%	+20%	-	+30%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+3	+9	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (2 qualsiasi), Intimidire, Schivare, Solitario, Sventra (Demoni)

Talenti: Colpo Mortale, Inquietante, Parata Fulminea, Protezione di Grimnir

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrata: Sventradraghi

Uscita: Morte Gloriosa

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRADRAGHI carriera non ufficiale

Quando neanche i giganti riescono a compiere il destino di uno Sventratore, questi va alla ricerca di nemici ancora più potenti e terrificanti. Non sono molti i nani che riescono a sopravvivere fino a questo momento, inizieranno a cercare un avversario in grado di compiere il suo glorioso destino. Uno Sventragiganti, inizia a vagare alla ricerca delle tane dei draghi per affrontare il loro fuoco e artigli. Gli Sventradraghi mantengono la cresta arancione tipica degli Sventratori, ma tendono ad aumentare i tatuaggi, agendo in modo più folle.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+35%	-	+25%	+25%	+15%	-	+25%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Conoscenze Comuni (Una qualsiasi), Orientarsi, Bere Alcolici, Percepire, Schivare, Solitario, Sventra

Talenti: Colpire con Forza, Colpo Mortale, Colpo Sicuro, Guerriero Nato, Protezione di Grimnir, Ultimo Colpo

Ferri del Mestiere: 2 asce o Ascia (2 mani)

Entrata: Sventragiganti

Uscita: Sventrademoni

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRAGIGANTI - carriera ufficiale (manuale base pag.85)

Ci sono molti Sventratroll, che desiderosi di trovare la morte, nel loro inconscio la temono. Ce ne sono altri invece, che sono troppo feroci per finire ammazzati subito. Questi rari personaggi, diventano Sventragiganti, Nani paranoici che loro malgrado hanno scoperto che nemmeno un Troll, può essere una sfida capace di garantire la fine gloriosa che cercano. Per questo continuano ovunque vadano, a cercare la morte gloriosa in battaglia, il restante tempo lo passano completamente ubriachi. Gli Sventragiganti hanno la cresta arancione, come la maggior parte degli Sventratori, ma hanno moltiplicato i tatuaggi sul proprio corpo.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	-	+15%	+15%	+10%	-	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (Una qualsiasi), Intimidire, Percepire, Schivare, Solitario

Talenti: Arma Specialistica (Flagello), Colpire per Ferire, Resistenza al Veleno, Temerario, Ultimo Colpo

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrata: Sventraskaven

Uscita: Sventravampiri

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRASKAVEN- carriera non ufficiale

Gli Sventraskaven sono individui particolarmente sfortunati, perché non hanno trovato il caldo abbraccio della Morte Gloriosa, con Troll e Bestie. Solitamente questi Nani si recano sui Monti ai Confini del Mondo, sul confine tra Tilea, e Principati di Confine, dove vi sono i maggiori insediamenti Skaven. Questi temerari si inseriscono direttamente nei cunicoli cercando la morte eroica, contro nugoli di Skaven o di Ratogre, uscirne vivo significherebbe trovare altro per levare l'onta.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	-	+10%	+10%	+10%	-	+15%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (Principati di Confine, Skaven), Solitario, Sventra (Skaven)

Talenti: Molto Forte, Minaccioso, Parata Fulminea, Ultimo Colpo

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrata: Sventrabestie

Uscita: Sventragiganti

Limitazione: solo per personaggi Nani



SVENTRAVAMPIRI - carriera non ufficiale

Giungere a questo punto dell'esistenza di Sventratore, significa avere un'onta notevole da cancellare, ricercandola tra i non-vivi. Recarsi in Sylvania per ricercare la propria fine gloriosa tra le braccia di un Conte Vampiro, sarebbe un pensiero glorioso per un Nano, visto l'impossibilità di essere tramutato in un non-vivo. Per questo solitamente questi Sventratori si inoltrano nelle terre dei Vampiri, in piena notte, per essere sicuri di incontrarne qualcuno e più importante è l'individuo, più il debito si avvicina alla sua estinzione.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	-	+20%	+20%	+20%	-	+25%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+7	-	-	-	-	-	-

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (Sylvania, Vampiri), Percepire, Solitario

Talenti: Arma Specialistica (Flagello), Colpo Mortale, Irriducibili, Protezione di Grimnir, Resistenza al Caos, Sensi Acuti, Ultimo Colpo

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrata: Sventragiganti

Uscita: Sventradraghi

Limitazione: solo per personaggi Nani



THANE - carriera non ufficiale

I Thane sono tra i più grandi guerrieri che un armata, può avere e sono i generali che comandano le truppe, agli ordini dei Lord quando sono presenti. I Thane possono anche portare il trono del Re in alcune occasioni, anche se i loro servizi sono molto apprezzati, per stimolare e studiare attacchi per eliminare i nemici il più velocemente possibile. L'esperienza di un Thane è data solo dal tempo ed occorrono spesso moltissimi decenni se non secoli, per ricevere questa investitura. Come per i Lord anche i Thane hanno barbe finemente raccolte, in anelli metallici che spesso raccontano la storia di chi le indossa.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+35%	+25%	+20%	+25%	+20%	+30%	+25%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+9	-	-	-	-	-	-

Abilità: Bere Alcolici, Comandare, Conoscenze Accademiche (Diritto, Storia), Conoscenze Comuni (Orchi e Goblin, Skaven), Intimidire, Leggere/Scrivere. Linguaggio Segreto (Gilda), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Valutare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Disarmare, Fortuna, Inquietante

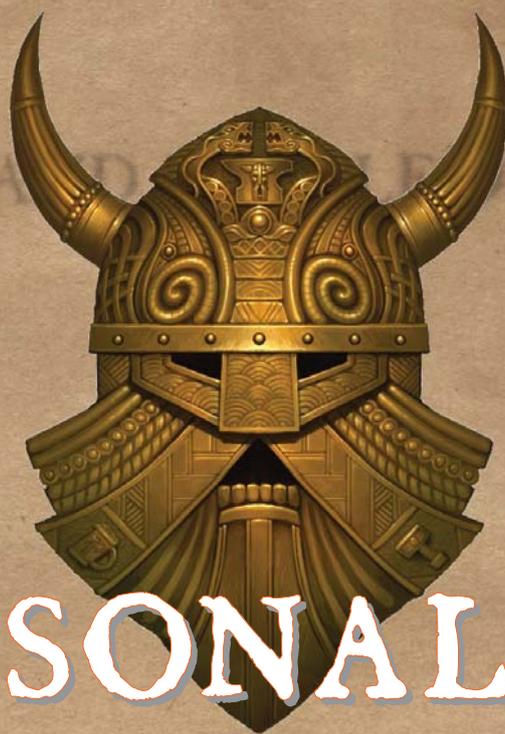
Ferri del Mestiere: Armatura completa Gromrill, Scudo, Arma Runica

Entrata: Signore delle Rune, Martellatore,

Uscita: Lord

Limitazione: solo per personaggi Nani delle roccaforti e con almeno 7 carriere effettuate





- PERSONALITA' -

Nani Principali

Questo capitolo è dedicato interamente ad alcune personalità di spicco tra la razza dei Nani, alcune molto famose altre un po' meno. Tutti i personaggi presenti sono adattamenti di tutti quelli apparsi in appendice ai libri degli eserciti, dalla sesta edizione fino alla ottava. Il processo di conversione delle abilità e dei talenti ha seguito il classico percorso di carriera, ricavato dove possibile dalla storia del personaggio stesso, identico discorso per gli equipaggiamenti. L'inserimento di questa appendice può essere utile all'AdG per far incontrare personaggi molto potenti ed importanti per rendere ancora più avvincenti le avventure nelle roccaforti di competenza, o solamente per incontrare personalità molto difficili da immaginare per i giocatori, soprattutto quelli inesperti.

THORGRIM PORTARANCONE - SOMMO RE

Thorgrim è il diretto discendente del più antico e nobile Nano Lord, nelle sue vene scorre il sangue del Dio Grungni e sulla sua fronte sporgente vi sono i segni della saggezza di Valaya. I Sommi Re hanno il compito di scrivere il Libro dei Rancori (*Dammaz Kron in nanico*), sul quale vengono scritti i più grandi torti ed ingiustizie che la razza dei Nani ha subito nel corso dei secoli. Questo libro composto da consunte pagine di pergamena, scritte con il sangue dei Sommi Sovrani che nel corso dei secoli si sono succeduti, viene studiato da essi molto attentamente e spetta loro aggiungere rancori o quando accade depennare rancori dal libro. Quando un rancore viene appianato, dal libro non viene cancellato, per i successori che leggeranno come la razza è riuscita a riscattare l'antica onta, ma verrà indicato come sia stata risolta. Al contrario di quel che si pensa i Nani preferiscono portare rancore, piuttosto che perdonare un antico affronto, solitamente la parola perdono che non esiste nel vocabolario nanico, venendo sostituita con Vendetta, Punizione o Castigo. Thorgrim fin dalla tenera età ha dimostrato una determinazione molto grande, e ricevuto il Dammaz Kron non lo ha più lasciato nel corso dei decenni, deciso a depennare tutti i rancori scritti sul libro. Questo come si può immaginare sarebbe impresa che richiederebbe forse un milione di anni, ma si sa i Nani non mollano la preda facilmente.

te. Va comunque riconosciuto a Thorgrim, la depennazione di molti rancori passati come quello di farsi riconoscere dal Borgomastro di Altdorf, un risarcimento di 1000Co per danni alla reputazione di Borin Sputafuoco, durante la Grande Fuga da Altdorf. Thorgrim ossessionato dal Libro lo porta con se sul posto di lavoro, nelle camere consigliari e c'è chi lo ha visto sporgere dal cuscino sul quale il regnante si riposa. Durante le guerre che spesso combatte, il libro è un fido compagno, per Vendicare gli antichi affronti, esso viene trasportato sull'antico scudo sorretto da 4 Portatori del Trono, portando l'antica corona di Karaz-a-Karak e brandendo l'ascia del Dio Grimnir.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
75 ² %	66%	45 ³ %	58 ⁴ %	47%	55%	75%	35%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	25	5 ¹	5	3	-	-	-

Abilità: Affascinare, Arte delle Rune, Bere Alcolici, Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica-Genealogia, Ingegneria, Storia, Strategia/Tattica, Rune), Conoscenze Comuni (Impero, Nani), Guidare, Guarire, Intimidire, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mestiere (Armaiole, Fabbriante d'Armature e Fabbro), Orientarsi, Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Percepire, Protezione di Grimnir, Risoluti, Schivare, Solitario, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Arma Specialistica (2 mani, Flagello), Buon Senso, Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Colpo Mortale, Colpo Sicuro, Cuore Impavido, Disarmare, Estrazione Rapida, Genio Matematico, Guerriero Nato², Implacabili, Inquietante, Irriducibili, Lottare, Minaccioso, Molto Forte³, Molto Resistente⁴, Odio Atavico, Parata Fulminea, Parlare in Pubblico, Perizia Nanica, Resistenza al Caos, Resistenza alla Magia, Ricarica Rapida, Rissare, Robusto, Sangue Freddo, Sangue Reale, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Draghi, Demoni, Giganti), Udito Acuto, Ultimo Colpo, Visione Notturna, Vista Eccellente, Volontà di Ferro

Ferri del Mestiere: Ascia di Grimnir (2 mani); Armatura completa di Skaldour, Corona di Drago di Karak-a-Karak, Dammaz Kron



THOREK CIPIGLIODIFERRO - CUSTODE DELLE RUNE

Thorek è uno dei più antichi Custodi delle Rune, appartenente alla vecchia scuola e detentore del sapere runico. La storia delle rune naniche è controversa, perché dispersa durante le guerre combattute contro i pelleverde, Skaven o altri terribili nemici. Durante i secoli i Nani hanno recuperato parte della conoscenza runica, anche grazie ai Custodi delle Rune che ne mantengono in vita i metodi e la loro forza. Thorek è molto temuto e rispettato dal popolo nanico e anche i figli dei regnanti attendono il suo consenso prima di entrare in fucina. Thorek ha amministrato per secoli le armerie di Karak Azul, portando l'arte dell'incisione ad un livello mai visto in tempi moderni. E' molto temuto per il suo giudizio severo e al contempo rispettato e ammirato per la sua saggezza e la sua abilità, dai suoi apprendisti ed operai, con la conseguenza che molti futuri Custodi delle Rune, si sono ritrovati a lavorare nuovamente in miniera, per non aver raggiunto lo stato dell'arte richiesto.

Thorek è il più anziano tra i Custodi delle Rune, per questo motivo è il custode dell'Incudine del Destino di Karak Azul, profondo studioso e conoscitore del suo misterioso potere. Potere che non viene temuto da Thorek, ma anzi affinato come farebbe un abile fabbro con i metalli che lavoro abitualmente. Nonostante la sua figura preveda che rimanga a custodia del sapere runico all'interno delle roccaforti, ma spesso si unisce alla battaglia perché negli ultimi anni, i Nani sono riusciti a recuperare molti dei tesori delle antiche roccaforti, in questo modo si rafforza la memoria e amplia la conoscenza di conoscenze perdute, dando importanti aiuti e consigli perché altre roccaforti non cadano. Thorek è fortemente convinto che con Sommi Sovrani come Thorgrim Portarancore e re come Alik Ranulfsson, si possano recuperare roccaforti perdute.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62%	42%	40 ² %	50 ³ %	38%	52%	60 ⁴ %	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	18	5 ¹	5	3	4	-	-

Abilità: Affascinare, Arte delle Rune, Bere Alcolici, Cercare, Conoscenze Accademiche (Ingegnere, Storia, Rune), Conoscenze Comuni (Impero, Nani), Guidare, Intimidire, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mestiere (Armaiole, Fabbriante d'Armature e Fabbro), Orientarsi, Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Percepire, Risoluti, Schivare, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Arma Specialistica (2 mani, Flagello), Buon Senso, Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cuore Impavido, Disarmare, Estrazione Rapida, Genio Matematico, Implacabili, Inquietante, Lottare, Minaccioso, Molto Forte², Molto Resistente³, Odio Atavico, Parata Fulminea, Parlare in Pubblico, Perizia Nanica, Resistenza al Caos, Resistenza alla Magia, Ricarica Rapida, Rissare, Robusto, Runa, Runa Maggiore, Sangue Freddo⁴, Udito Acuto, Visione Notturna, Vista Eccellente, Volontà di Ferro

Ferri del Mestiere: Klad Brakak Martello runico; Armatura Runica di Thorek; Incudine del Destino

Assistente: Kraggi



DRONG IL LUNGO - SVENTRATORE DI MARE

Drong definito "il lungo" per la sua anomala altezza per la razza dei Nani, era il più noto mercante marino della razza. I suoi commerci sono basati tutti sul trasporto e vendita di birra nanica, commercio molto redditizio per Drong e il suo equipaggio composto di nove elementi tutti Nani, che solcano i mari delle coste vicine e lontane, per questo egli stesso battezzò la sua imbarcazione "La Botte di Birra". Questo periodo d'oro per l'equipaggio della Botte di Birra, durò per decenni, fino a quando in un viaggio a Sartosa, Drong venne sorpreso da una terribile tempesta, che fece colare a picco l'imbarcazione con tutto il suo carico, ma risparmiando la vita sua e del suo equipaggio. Drong non sopportò tale perdita e in questo segno del destino vide la fine dei suoi giorni da mercante, iniziando quelli da sventratore dei mari, giurando insieme al suo equipaggio di cercare una morte eroica, in qualche impresa marina. Recuperarono un'imbarcazione che chiamarono "La Bella Fregar", in onore ad una Nana molto bella che viveva a Barak Varr, ma che nessuno dell'equipaggio aveva mai visto, per questo la prua fu scolpita in suo onore e ricoperta d'ottone divenendo qualcosa di mastodontico agli occhi di chiunque. In breve tempo Drong il lungo e il suo equipaggio divennero dei temibilissimi Pirati, che condussero imprese incredibili, recuperando preziosi tesori. La loro tremenda fama si sparse in giro nei mari del mondo e sempre più capitani, ammiragli e personalità cadute in disgrazia, pagavano Drong il lungo, per vendette, per recuperare tesori perduti o per recuperare il proprio onore. Questi alleati riconoscenti con lo Sventratore, lo proteggevano dai suoi innumerevoli nemici, che inevitabilmente si era creato nel corso delle sue leggendarie imprese. La paga richiesta da Drong il lungo ed il suo equipaggio è il tesoro trovato, per recuperare forzieri, documenti ecc...più il quantitativo in oro che può stare contenuto nell'oggetto ritrovato. Tutt'ora Drong il lungo e l'equipaggio di nove sventratori marinai imperversa in tutti i mari sconosciuti e non.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62%	45%	44%	52 ² %	41%	38%	58%	37%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	19 ³	5 ¹	5	3	-	-	-



Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Bere Alcolici+20%, Comandare, Conoscenze Comuni (Nani, Bretonnia, Tilea, Norsca, La Desolazione, Kislev, Estalia, Arabia, Albione, Lustria), Giocare d'Azardo, Guidare, Intimidire +10%, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda dei Mercanti), Mercanteggiare, Mestiere (Fabbro, Maestro d'Ascia, Mercante), Nuotare +10%, Parlare Lingua (Khazalid, Bretonniano, Reikspiel, Tileano, Kislevita, Norsmaano, Estaliano, Arabo), Pettegolezzo +10%, Protezione di Grimnir, Remare +10%, Risoluti, Schivare +20%, Solitario, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Draghi), Valutare, Veleggiare +20%

Talenti: Arma Specialistica (2 mani), Affarista, Colpire con Forza¹, Colpo Mortale, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Genio Matematico, Implacabili, Molto Resistente², Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza alle Malattie, Rissare, Robusto, Ultimo Colpo, Viaggiatore Esperto, Vigoroso³, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Coltelli, 1D10/2 Pistole, Birra Nanica o Rum nanico, Barca "La Bella Fregar"

Equipaggio: 9 Nani sventratori, armati di tante pistole...e molto rum o birra nanica....

UNGRIM PUGNODIFERRO - RE SVENTRATORE KARAK KADRIN

Diretto discendente della travagliata dinastia del Pugnodiferro, iniziata con Re Baragor, primo Re Sventratore della storia, divenuto tale sembra per la terribile uccisione di sua figlia durante il viaggio che l'avrebbe sposata al suo amato, ma il drago Skaladrak la dilaniò, questo è quello che narra la leggenda tramandata a voce, perché non vi è traccia di questo avvenimento nel libro dei rancori di Karak Kadrin, nelle cronache o negli antichi scritti. Da quel giorno il tempio di Grimnir venne dedicato agli Sventratori, che giunsero da tutto il mondo conosciuto, Re Baragor era considerato saggio e ragionevole dagli altri Nani, perse la vita in un crollo di un cunicolo sotterraneo della roccaforte. Ungrim che significa colui che rispetta il giuramento o colui che rompe il giuramento, nome dalla duplice responsabilità, ha la saggezza di Baragor, unita alla determinazione nanica e con due braccia molto forti. La sua determinazione viene riconosciuta dal Sommo Re in persona che ne apprezza le doti di indomabile guerriero e di grande comandante e più abile degli abili dei generali dell'esercito. Fu proprio Ungrim Pugnodiferro, insieme ai Nani di Karak Kadrin a sconfiggere e catturare il capoguerra Orco Gnashrak, durante la battaglia di Forra Gambarotta, che pose fine alla grave minaccia che pendeva su Karaz-aKarak, salvando il regno del Sommo Re. Thorgrimm per riconoscenza verso Ungrim Pugnodiferro, gli donò un potente cimelio, il mantello di drago creato dal Forgiarune Heganbor, con la pelle del drago Fyrskar per il Sommo Re Finn Torvociglio. La fronte di Ungrim è cinta dalla corona dello Sventratore, dalla quale spunta la rigogliosa cresta arancione. Stesso colore per la sua barba raccolta con anelli d'oro e nastri dai colori vivaci, in questo modo Ungrim è vestito sia da sovrano, senza scordare l'origine da Sventratore, in mano la sua tremenda Ascia a 2 mani, con su iscritte molte potenti rune.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
70 ^{3%}	46%	47%	55 ^{4%}	52%	58 ^{2%}	65%	42%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	26 ⁵	5 ¹	5	3	-	-	-



Abilità: Arrampicarsi +10%, Bere Alcolici +20%, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica, Storia), Conoscenze Comuni (Nani, Impero, Norsca, Principati di Confine, Bretonnia), Intimidire +20%, Mestiere (Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Percepire +10%, Protezione di Grimnir, Schivare +20%, Solitario, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Demoni, Draghi, Skaven, Troll, Uominibestia, Vampiri), Valutare

Talenti: Arma Specialistica (a 2 mani, Flagello), Buon Senso², Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Colpo Mortale, Colpo Sicuro, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Guerriero Nato³, Implacabili, Inquietante, Molto Resistente⁴, Odio Atavico, Parata Fulminea, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Risoluti, Rissare, Robusto, Sangue Reale, Temerario, Ultimo Colpo, Vigoroso⁵, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Ascia di Dargo (2 mani), Mantello di Drago, Armatura completa Gromrill (7 PA), Corona dello Sventratore

MALAKAI MAKAISSON

Malakai è ritenuto il miglior ingegnere mai esistito, con un fine intelletto è divenuto uno Sventratore dopo il suo primo fallimento aereo, che gli costò l'espulsione dalla gilda. Veste con un corto panciotto, dei paraorecchie lunghi con un taglio al centro per far passare la cresta arancione, porta due lenti ottiche con incise sopra le scale per il puntamento, non per aiutare un eventuale deficienza oculare, ma per migliorare la già superba vista dello Sventratore. Nato nella Valle di Dwinmerdim, a settentrione un luogo semi-sconosciuto isolato da tutto il resto, questo potrebbe spiegare il suo bizzarro accento, accompagnato da un lessico antiquato e bizzarro. A lui si devono molte delle armi e munizioni ingegnose, come lo Spirito di Grugni o tra le ultime la Tagliagoblin.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
54%	59%	43%	46 ³ %	38 ² %	62%	50%	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	19 ⁴	5 ¹	4	3	-	-	-

Abilità: Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Conoscenze Accademiche (Ingegneria, Scienze), Colpo Mortale, Conoscenze Comuni (Nani, Impero, Tilea), Guidare +10%, Implacabili, Intimidire +20%, Leggere/Scrivere, Mestiere (Cercatore d'Oro, Fabbricante d'Armi da Fuoco, Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel, Tileano), Percepire +20%, Protezione di Grimnir, Schivare +10%, Solitario, Sopravvivenza, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Giganti, Skaven, Troll, Ultimo Colpo, Uominibestia)

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, A Polvere da Sparo, da Ingegnere, Flagello), Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Mastro Pistoliere, Molto Resistente³, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei², Risoluti, Rissare, Robusto, Senso dell'Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Arma Grande, Archibugio a Ripetizione

Assistenti: 2 Serventi Sventratori



KAZADOR RE DI KARAK AZUL

Kazador fin dalla gioventù si dimostrò un Nano estremamente forte, capace da Re di portare in salvo un'intera carovana di muli carichi di pietre preziose e metalli nobili, caduti in un crepaccio. Si narra che Re Kazador sollevò con le proprie mani uno ad uno i muli, senza nessun aiuto. Nel corso degli anni è divenuto una leggenda nelle roccaforti dei Nani, famoso per le sue battaglie e lotte contro i pelleverde, per i suoi banchetti interminabili, per le sue canzoni oscene e per il suo umorismo cinico. Proprio per quel motivo molte tribù di Orchi e Goblin decisero di migrare in altre terre o ai margini del regno di Kazador, che non gli dava tregua. Purtroppo quei giorni spensierati e vittoriosi, hanno lasciato spazio al rancore ed alla tristezza, l'antico Re sembra aver perso lo spirito che lo animava un tempo, rifiuta persino il cibo, la birra sembra acqua slavata e non ricerca più la caccia ai pelleverde. Rimane seduto sul trono nell'oscurità dei cunicoli dell'antica roccaforte assorto nei suoi pensieri, rivolti come molti Nani pensano e fanno, ai fatti di qualche tempo addietro, quando gli Orchi capitanati da Gorfang capoguerra di Rupe Nera, penetrarono dai tunnel sotterranei della Roccaforte, portando morte, saccheggiamenti e distruzione, i Nani si radunarono e con azioni decise respinsero gli Orchi ma pagando un prezzo altissimo. Gli Orchi durante la ritirata riuscirono a rapire molti Nani tra cui molti parenti diretti di Re Kazador, che si flagella l'animo e la mente perché sa che molti di loro sono ancora in vita, prigionieri in qualche oscura cella nelle profondità di Rupe Nera, perché ad oggi nessuna spedizione o perlustrazione ha reso possibile individuarli e portarli in salvo. L'altro dramma che colpì Re Kazador fu il fato che segnò il figlio Kazril, che al contrario degli altri parenti rapiti, venne inchiodato fermamente al trono con la testa completamente rasata, come segno di disprezzo. Da quel giorno il Re ha promesso a qualsiasi Nano che riporti i propri famigliari vivi e vegeti, metà delle sue ricchezze, che scendono ad un quarto se vengono riportati i corpi per un degno tumulo a Karak Azul, a chi riuscirà nell'impresa di uccidere il capoguerra Gorfang viene promesso i più preziosi dei suoi tesori. Siccome Re Kazador è ricco come solo un degno reale può esserlo, ha creato molto eccitazione in tutti i regni dei Nani. L'unica cosa che possa alleviare questo terribile dolore, rimane la possibilità di radunare la sua armata per devastare le orde dei pelleverde che assediano i regni dei Nani. A tal proposito Re Kazador è divenuto un terribile persecutore preannunciato dal suo Corno del Tuono, che avvisa che il Re è venuto ad esigere vendetta! Sperando un giorno di poter trovare sul suo cammino Gorfang per poterlo uccidere e togliere quel terribile fardello di responsabilità che attanaglia il suo cuore.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
82%	46%	55%	60%	44 ² %	62%	50%	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	22 ⁴	6 ¹	6	3	-	-	-



Abilità: Affascinare, Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Comandare, Conoscenze Accademiche (Legge, Storia), Conoscenze Comuni (Nani, Impero), Giocare d'Azzardo, Guidare +10%, Implacabili, Intimidire +20%, Leggere/Scrivere, Mestiere (Cercatore d'Oro, Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Percepire +20%, Risoluti, Sangue Reale, Schivare +10%, Solitario, Sopravvivenza,

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, da Parata), Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Galateo, Molto Resistente³, Odio Atavico, Parlare in Pubblico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei², Risoluti, Rissare, Robusto, Senso dell'Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Martello di Karak Azul, Armatura di Karak Azul, Il Corno del Tuono

DAL TROMM ONG - CAPITANO DEI MARTELLATORI DEL RE

Dal Tromm Ong discende da una famiglia che ha sempre fatto parte dei Martellatori che compongono la guardia privata del Re Supremo, si narra che la sua dinastia provenga fin dalla notte dei tempi, trovandosi a difendere quelli che divennero gli Dei Ancestrali. Dal è un Nano molto caparbio e ammirato dai suo consanguinei, che dicono di lui "Mangia, dorme ed ogni suo respiro è profuso nel suo lavoro!". Proclamato eroe dei Nani a furor di popolo, quando con la sua élite di Martellatori, salvò la vita del Re Supremo durante uno spostamento dell'esercito dei Nani. Il reggimento decimato dalla battaglia, venne dilaniato dall'attacco di alcuni Troll, che uccisero anche i portatori del trono, il Re Supremo Alrik vide in quel momento la fine del proprio regno, ma quando la sua battaglia per la vita prendeva i contorni disperati del topo chiuso in gabbia, intervenne Dal Tromm Ong. Dal distaccatosi dai suoi martellatori impegnati in battaglia, si abbattè sui Troll uccidendone due, il restante venne sconfitto dal Re Supremo in persona. La gesta di quell'impresa fece il giro del Regno dei Nani che in suo onore costruirono una sala nell'area Ovest di Karaz-a-Karak, che porta il suo nome.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
64%	35%	46%	50 ³ %	35 ² %	52%	55%	38%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	20 ⁴	5 ¹	5	3	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Comandare, Conoscenze Comuni (Nani, Pelleverde, Impero, Malelande), Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Implacabili, Intimidire +20%, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Mestiere (Cercatore d'Oro, Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Percepire +20%, Pettegolezzo, Risoluti, Schivare +20%, Sopravvivenza, Ultimo Colpo

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, Flagello), Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Guardia Nanica, Implacabili, Lottare, Molto Resistente³, Odio Atavico, Parata Fulminea, Perizia Nanica, Riflessi Fulminei², Risoluti, Rissare, Robusto, Senso dell'Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Martello "Lok Grund" (2 mani), Armatura gromrill,



GRIM IL TORTURATORE

Grim venne soprannominato “Il Torturatore”, per la metodologia utilizzata nell’uccidere i pelleverde, soprattutto goblin. Armato solamente di un tirapugni con incise sopra alcune rune, Grim semina terrore tra le fila dei pelleverde non appena se li trova davanti, cercando ogni volta il metodo per farli sanguinare di più senza ucciderli subito, ma facendoli soffrire per un po’ di tempo. Divenuto Sventratore in giovane età, a causa di un’invasione di pelleverde, soprattutto goblin delle tenebre, che saccheggiarono la roccaforte di Krag Khazad uccidendo i Nani e soprattutto i genitori di Grim che vivevano all’interno. Grim e suo fratello Bronnir sopravvissuti per puro caso, si trovavano a sbronzarsi nella foresta che sorge nei pressi della roccaforte. Alla mattina successiva ritornarono nella roccaforte dove vennero catturati dai goblin delle tenebre, che con orgoglio gli mostrarono ciò che avevano fatto, successivamente i due fratelli vennero torturati per giorni, resistendo ai più orrendi metodi di tortura, finché Bronnir non morì in una lacerante agonia, Grim venne liberato dall’esercito dei Nani che mise in fuga i goblin delle tenebre. Venne preso in custodia da Kargo che nel frattempo gli raccontò cosa accadde alla sua famiglia, alla roccaforte, comunicandogli che con la morte di suo fratello, lui era diventato l’ultimo abitante in vita di Krag Khazad. Quel giorno Grim decise di divenire Sventratore, per punirsi della sua grave mancanza compiuta quella notte con suo fratello e per vendicarsi verso i pelleverde il cui odio aumentò fino a divenire ossessione. Si armò del suo tirapugni runico, con cui decise di punire selvaggiamente qualsiasi pelleverde gli capitasse a tiro, ma prima di dargli la giusta morte, li avrebbe torturati tutti. Un mese esatto dalla sua liberazione Grim penetrò nella tribù che si era macchiata di tale misfatto, eliminando con la sola forza delle mani più di 30 goblin delle tenebre, prima di venire catturato e torturato nuovamente, ma stavolta il clan di Sventratori di cui faceva parte, decise di seguirlo e il giorno successivo venne liberato nuovamente, macellando l’intera tribù. Durante la liberazione Grim partecipò immediatamente al massacro dei goblin, dove in preda alla trance da sventratore, bloccò la palla di un fanatico, che divenne egli stesso la palla, quando venne scagliato da Grim contro altri goblin delle tenebre...

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
74%	55%	48%	54 ³ %	46 ² %	56%	60%	33%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	21 ⁴	5 ¹	5	3	-	-	-



Abilità: Affascinare, Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Colpo Mortale, Conoscenze Comuni (Nani), Guarire, Guidare +10%, Implacabili, Intimidire +20%, Irriducibili, Mestiere (Fabbro), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid), Percepire +10%, Protezione di Grimnir, Schivare +20%, Solitario, Sopravvivenza, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Giganti, Skaven, Troll, Uomini-bestia), Torturare, Ultimo Colpo

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, Flagello), Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Lottare, Minaccioso, Molto Resistente³, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei², Risoluti, Rissare, Robusto, Senso dell’Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Tirapugni di Grim

GRIMFNAGRUL NASO GRIGIO

Grimfnagrul era uno tra i più ricchi commercianti del Regno dei Nani, sempre in viaggio per conquistare nuovi mercati dove vendere i suoi prodotti, accumulando invidiabili ricchezze. Un triste giorno ritornò da uno dei suoi viaggi dall'Arabia, trovando la propria abitazione devastata dalle fiamme e completamente saccheggiata delle sue ricchezze. Grimfnagrul impazzendo dal dolore, divenne uno Sventratore, giurando vendetta alle creature che compiono questo terribile gesto. Da quel giorno ricercò la morte gloriosa in ogni vecchia roccaforte abbandonata, in qualsiasi accampamento di confine, finché durante un viaggio a Nuln, incontrò un potente mago umano, con il quale strinse amicizia, i due per un certo periodo fecero coppia, uccidendo parecchi goblin e skaven, spesso in compagnia del clan d'appartenenza di Grimfnagrul. Finché un giorno il Nano decise di ricercare ancora più assiduamente la propria fine, abbandonando l'amico mago, e avventurandosi nei luoghi più tetri di monti e insediamenti abbandonati.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62%	35%	48%	44 ³ %	42 ² %	50%	48%	28%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	19 ⁴	5 ¹	4	3	-	-	-

Abilità: Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Conoscenze Accademiche (Ingegneria, Scienze), Colpo Mortale, Conoscenze Comuni (Nani, Impero, Tilea), Guidare +10%, Implacabili, Intimidire +20%, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (Cercatore d'Oro, Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel, Tileano), Percepire +20%, Pettegolezzo, Protezione di Grimmir, Schivare +10%, Solitario, Sopravvivenza, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Giganti, Skaven, Troll, Uominibestia), Ultimo Colpo, Valutare +20%

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, A Polvere da Sparo, da Ingegnere, Flagello), Colpire con Forza¹, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Galateo, Mastro Pistoliere, Molto Resistente³, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei², Risoluti, Rissare, Robusto, Senso dell'Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Ascia (2 mani)⁵, Stivali a Lama

⁵ Grimfnagrul durante i suoi viaggi, ha conosciuto in Kislev una Nano Sventrademoni, che gli ha insegnato a maneggiare correttamente l'ascia durante il combattimento. Se il primo attacco viene portato con successo Grimfnagrul ottiene la possibilità di effettuare un Attacco Standard all'iniziativa più bassa di quel round di combattimento



JOSEF BUGMAN

Josef Bugman è stato il più grande mastro birraio che sia mai esistito. Per un Nano conoscere e praticare l'arte della creazione della birra, ha la stessa valenza di un artigiano esperto e rinomato. Nel buio delle serate più tenebrose, o durante le tempeste più forti, i Nani sono soliti a ritrovarsi nelle birrerie per scolarsi litri di Birra, cantando e raccontandosi delle nuove scoperte o imprese avvenute. In tutto questo Josef Bugman è lo stato dell'arte della Birra, rinomato non solo tra il popolo dei Nani, ma spintosi fino a quello degli uomini. Cresciuto in una famiglia di artigiani, costretta ad abbandonare le miniere di Elkrund, perse nell'invasione degli Orchi. I Nani superstiti decisero di vivere in parti diverse, alcuni scelsero la via dei Monti Grigi, altri andarono a convivere con gli umani, mentre la famiglia Bugman decise di trasferirsi dove il fiume Sol di biforca, proprio all'interno della foresta e nel punto meraviglioso dove il fiume forma una cascata, suo padre Zammil decise di costruire il suo birrifico, che produrrà la miglior birra di sempre. Per poter commerciare più facilmente con gli umani, Zammil decise di cambiare il suo nome khazalid, con uno umano la sua scelta cadde su Samuel.

In quel periodo nacque anche il piccolo Josef, che assunse subito un nome umano, nessuno sa se abbia mai avuto un nome Khazalid. Il piccolo Josef cresceva al fianco del padre, imparando i trucchi del mestiere per ottenere una ottima birra, di come successivamente venderla alla maggior parte delle persone. Dopo la morte del padre Josef fu molto abile ad ampliare i commerci di birra, con l'Impero e il regno dei Nani, ogni fiume imperiale trasportava su possenti chiatte, il prezioso lavoro dei Bugman. Iniziarono a giungere dai Monti Grigi diverse spedizioni di Nani, che si aggregarono a Josef per moltiplicare la produzione di birra, in breve tempo quel piccolo birrifico, divenne un insediamento. Nel corso degli anni Bugman divenne un prospero e soddisfatto mercante di birra, che nel tempo creò due birre divenute mitiche nell'Impero nanico, le famosissime Bugman's beer XXXXXX e la birra di troll. L'insediamento era cresciuto ma non avendo nessun sentiero o via comoda, non vide mai invasioni di predoni o di eserciti in guerra, anche solo di passaggio. Fino al giorno più tragico vissuto da Josef, perché di ritorno da una spedizione di birra per l'Imperatore, sulla via del ritorno, vide levarsi un enorme coltre di fumo dall'insediamento, il buon mastro birraio pensò che era giunto il momento di effettuare la pulizia della cappa. Quando l'equipaggio giunse al porto, vide con orrore quello che i Goblin erano riusciti a fare, barili riversi nel fiume, il birrifico completamente distrutto e gli abitanti rapiti. Da quel giorno Josef Bugman e il suo equipaggio attraversarono i Monti ai Confini del Mondo, per mettere a soqquadro le terre selvagge, nella disperata ricerca dei superstiti. I goblin vennero sterminati a centinaia, e quando la situazione sembrava calmarsi, il gruppo di Bugman spuntava all'improvviso per ucciderli. Quando l'esercito dei Nani si raduna, spesso il gruppo di Josef si aggrega restando in disparte, con occhi ormai resi folli da quel tragico giorno sul fiume.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62%	55%	45%	54%	46%	60%	58%	35%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	22	5 ¹	5	3	-	-	-

Abilità: Affascinare +10%, Affascinare Animali, Allevare Animali, Bere Alcolici, Cavalcare +10%, Comandare, Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Comuni (Bretonnia, Nani, Impero +10%, Kislev, Terre Selvagge), Guidare +20%, Mestiere (Birraio +20%, Cercatore d'Oro, Fabbro, Mercante +20%, Minatore), Leggere e Scrivere +10%, Linguaggio Segreto (Gilda +20%, Ranger +10%), Mercanteggiare +20%, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Orientarsi +20%, Parlare Lingua (Bretoniano +20%, Estaliano +20%, Kislevita +20%, Khazalid +20%, Reikspiel +20%), Percepire +20%, Pettegolezzo +20%, Remare, Risoluti, Schivare, Segni Segreti (Scout), Seguire Tracce, Sopravvivenza, Valutare +20%, Veleggiare

Talenti: Affarista, Arma Specialistica (Balestra, a 2 Mani), Colpire con Forza¹, Colpo Sicuro, Cuore Impavido, Fortuna, Galateo, Genio Matematico, Implacabili, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Ricarica Rapida, Robusto, Senso dell'Orientamento, Viaggiatore Esperto, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Ascia runica (Runa della Forza, Runa della Furia)⁵, Boccale di Bugman², Balestra, 20 Quadrelli, Scudo, Armatura in Gromrill

Boccale di Bugman²: Il boccale ha proprietà magiche. Ogni Nano che provi a bere avrà un senso di rigenerazione recuperando 1 Ferita a round (bisogna sorseggiare ogni volta), inoltre si ottiene l'immunità agli effetti psicologici della Paura e del Terrore, restandone immuni per 1D10 Turni. *Ingombro:* 15

GOTREK GURNISSON

Gotrek Gurnisson era un brillante Nano Ingegnere incappato nell'onta del disonore, divenendo lo Sventratore ed uno tra i guerrieri più forti in assoluto, tanto che il suo nome viene associato ai grandi della storia nanica e non solo. Si sa poco del passato di Gotrek e del perché abbia disonorato la sua famiglia ed il suo clan, venendo bandito, ma il Nano sa che la visione del suo passato è ancora nitida nella sua mente, non ricorda i dialoghi ma le sequenze sono ben scolpite nei suoi pensieri. Ricorda la prima volta che è entrato in possesso dell'Ascia di Grimnir il Dio Progenitore, la forza sentita la prima volta è impareggiabile, poi il ritorno al villaggio in fiamme con il cadavere di una Nana femmina e il suo bambino. Poi la mente va ad una stanza reale all'interno di una roccaforte non ben definita, dove si accende una discussione animata con un Nano anziano. Le guardie del Nano anziano circondano Gotrek, con la conseguenza di finire uccise quasi tutte, poi la scena sfuma sull'immagine di se stesso che si raso la testa con un coltello. Questo è quello che egli ricorda del suo passato lontano. Le sue gesta vengono narrate da quel coraggioso umano, che sotto effetto dell'alcol, ha giurato di raccontare la morte eroica che il Nano ricerca ardentemente, anche se con il passare del tempo lo stesso Gotrek ci ha preso gusto ad uccidere gli emissari del caos, tanto che è molto rispettato e temuto dalle forze della rovina, tanto da paragonarlo ai grandi personaggi che ne hanno guidato le armate oscure. Nel corso degli anni ha eliminato qualsiasi cosa gli si mostrasse davanti con fare ostile, resistendo a gruppi numerosi di uominibestia, skaven e pelleverde, uccidendo draghi e ricacciando nel proprio mondo demoniaco i demoni stessi. La sua unica arma è l'Ascia di Grimnir, ritrovata durante un viaggio nelle Malelande, quest'arma costruita con il gromril più puro, ha alcune rune incise su di essa, ed una di questa sembra rallentare se non addirittura fermare, l'invecchiamento dello Sventratore Nano e del suo fido compagno.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
82%	25%	62%	56 ³ %	57 ² %	62%	68%	33%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	26 ⁴	7 ¹	5	3	-	-	-



Abilità: Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici +20%, Conoscenze Accademiche (Ingegneria, Scienze), Colpo Mortale, Conoscenze Comuni (Nani, Impero, Tilea), Guidare +20%, Implacabili +20%, Intimidire +20%, Irriducibili, Leggere/Scrivere, Mestiere (Cercatore d'Oro, Fabbriante d'Armi da Fuoco, Fabbro, Minatore), Orientarsi, Palare Lingua (Khazalid, Reikspiel, Tileano), Percepire +20%, Protezione di Grimnir, Risoliti +20%, Schivare +10%, Solitario, Sopravvivenza, Sventra (Altre Creature, Creature di Grandi Dimensioni, Demoni, Draghi, Giganti, Skaven, Troll, Uominibestia, Vampiri), Ultimo Colpo

Talenti: Arma da Specialistica (a 2 Mani, A Polvere da Sparo, da Ingegnere, Flagello), Colpire con Forza¹ Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Mastro Pistoliere, Molto Resistente³, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza al Caos, Resistenza alla Magia, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei², Risoliti, Rissare, Robusto, Senso dell'Orientamento, Temerario, Vigoroso⁴, Visione Notturna

Ferri del Mestiere: Ascia di Grimnir (2 mani)

“Ciao fratello o viaggiatore, che possiedi tra le mani questo corposo tomo dedicato all’antica razza dei Nani. E’ stato un lavoro duro raccogliere tutta la sapienza e trascriverla perché le genti, possano capire, apprendere e apprezzare la razza dei Nani. Descritti spesso come scorbutici e irascibili, qui potrai scoprire altri lati caratteriale e un modo diverso di vita, rispetto a quello degli umani, dei puzzolenti elfi, dei golosi mezzuomini o dei perfidi gnomi. Qui troverai la storia della mia razza, pagine incise con il sudore, la fatica e la ricerca di ogni particolare importante, di ogni avvenimento che mai più verrà dimenticato. Mentre l’inchiostro scivola sulla pergamena, osservo la mia lucente ascia che mi richiama all’ordine delle cose, tornare a cacciare il pelleverde o l’infimo uomo-topo, ma non prima di portarti un augurio, che tu possa finalmente capire cosa siamo noi Nani!

-Gotrek-

WIMMY

locanda delle due lune