

WIGITHONAR

di John Sebastian Moran

Caratteristica primaria: FORZA

Il Wigithonar è un membro di una setta di guerrieri votati al dio Thor, dio del cielo e del tuono, diffusa quasi esclusivamente al Nord, nei Regni di Ostland e Vestland e nel Protettorato di Soderfjord. Il nome "Wigithonar" significa in Norreno "Thor combattente" ed è quello loro attribuito comunemente dalla gente: essi però chiamano sé stessi Þjàlfir¹, dal nome di Þjàlfi, uno dei servitori del dio.

Ho inteso dire che nel Regno di Thyatis esisterebbero dei guerrieri consacrati ad Eolo, dio del vento, con caratteristiche molto simili a quelle dei Wigithonar, ma non ho disponibili informazioni di prima mano, e comunque sappiamo bene che metà del potere di queste sette deriva da ciò che riescono a fare credere sul proprio conto...

1 - Oppure "Thor consacratore"

Storia e filosofia: I Wigithonar sono devoti al dio Thor. Nella società nordica, Thor è il dio della tradizione e delle vecchie usanze di un modello di vita basato sulla famiglia (la Sippe), di tipo patriarcale. Una società essenzialmente contadina, legata alla terra ed al duro lavoro. In contrapposizione con queste tradizioni si pongono i seguaci di Odino, che rifiutano la sottomissione passiva al volere degli Dei e si reputano artefici del proprio destino.

Essendo la Sippe una società patriarcale, la donna ricopre un ruolo secondario, se pur non trascurabile. Pertanto la classe del Wigithonar è riservata a personaggi di sesso maschile.

Caratteristiche minime: FOR 12, DES 12, COS 15

Punti ferita: 1d8, più il bonus della Costituzione

Punti esperienza: Il Wigithonar segue le tabelle dei Maghi. Ottiene un bonus del 5% sui PX di ogni avventura se ha Forza pari almeno a 13 e del 10% se ha Forza pari almeno a 16 oppure Forza e Destrezza entrambe pari a 13.

Tiri Salvezza: come un Guerriero di pari livello. Il Wigithonar ha un bonus permanente di +1 su tutti i TS contro Soffio del Drago.

Armi: Il Wigithonar è addestrato a livello basico con quattro armi, come un qualsiasi Guerriero. Sua arma preferita è in ogni caso il martello da guerra, usato sia come arma da lancio che da mischia.

Armature: Il Wigithonar è in grado di indossare ogni tipo di armatura, come un qualsiasi Guerriero. A seconda del tipo di armatura indossato, però, vi sono delle restrizioni sugli incantesimi che si possono lanciare (vedi sotto):

Il Wigithonar non può lanciare nessun incantesimo se indossa una corazza più pesante della cotta di maglia.

Con una corazza di cuoio rinforzato o più pesante, la durata degli incantesimi Volare e Levitazione è ridotta della metà e l'incantesimo Caduta Morbida non può funzionare. (N.B. quest'ultimo incantesimo può essere lanciato, ma non potrà avere effetto fino a che il Wigithonar non si toglie la corazza).

Nessun incantesimo può essere lanciato dal Wigithonar se adopera lo scudo.

Incantesimi: Il Wigithonar è in grado di lanciare incantesimi. Sebbene simili per effetti a quelli di alcuni incantesimi dei Maghi, il potere magico deriva al Wigithonar dalla fede nel dio Thor e dal favore accordato da questi ai suoi seguaci: la natura di questi incantesimi è dunque più vicina agli incantesimi clericali. Pertanto, per usufruire di un qualsiasi incantesimo, egli deve meditare ed invocare la protezione divina per (1d4 + livello dell'incantesimo) turni ogni mattina.

Il Wigithonar dispone dei seguenti poteri magici:

A partire dal 3° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Caduta Morbida 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

A partire dal 5° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Levitazione 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

A partire dall'8° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Volare 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

A partire dal 10° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Fulmine Magico 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

A partire dal 16° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Evocazione degli Elementali, limitatamente agli Elementali dell'aria, 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

A partire dal 20° livello è in grado di lanciare l'incantesimo Controllo del Tempo Atmosferico, limitatamente alla sfera del vento, 1 volta al giorno, come un Mago di pari livello.

Una volta raggiunto il corrispondente livello di esperienza, il Wigithonar deve tornare presso la sua setta e compiere un percorso iniziatico della durata di nove giorni per potere acquisire la capacità di lanciare il nuovo incantesimo. Per conservare il potere di lanciare incantesimi, il Wigithonar deve sacrificare un animale (di solito un bue o un vitello) a Thor una volta ogni 2d4 settimane. Tale sacrificio deve essere effettuato anche prima del compimento di ogni impresa fuori dell'ordinario. L'animale consacrato deve essere macellato su un altare di pietra (in mancanza, va bene anche un macigno o comunque un masso) e il suo sangue deve essere raccolto in una ciotola e asperso sull'altare con rami di salice o di betulla.

Potere speciale (colpo di tuono): Una volta al mese, il Wigithonar può invocare il Potere del Dio del Tuono. Sollevato in aria il martello (normale o magico) alto sopra la testa, il Wigithonar invoca a voce altissima per un round l'intervento del Dio Thor: dopodichè, colpisce il suolo con il martello, causando gli stessi effetti di un incantesimo Terremoto, dal quale egli è immune. La probabilità del Wigithonar di poter riuscire in questa azione è dell'8% per livello.

Attacchi speciali: I Wigithonar sono nemici giurati dei giganti, in quanto questi esseri sono il simbolo delle forze dell'oscurità: perciò ogni attacco contro un Gigante infligge doppio danno, che diventa triplo se inferto con un martello magico.

Allineamento: Thor è il dio che rappresenta l'ordine cosmico e che lo difende contro le forze del caos e dell'oscurità: pertanto il Wigithonar può essere solo ed esclusivamente di allineamento Legale. Può avere qualsiasi orientamento morale (buono, neutrale o malvagio).

Religione: Il Wigithonar è obbligatoriamente un seguace del Dio Thor. Un Chierico del culto di Thor avrà obbedienza istantanea da parte del Wigithonar (+6 su tutti i tiri di Reazione e Carisma).