

IRONSWORN



IL TUO MONDO

LIBRO DELLE VERITÀ

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International license. For details on licenses and the Ironsworn System Reference Document, visit ironswornrpg.com.

IL VECCHIO MONDO

- I clan selvaggi chiamati “Skulde” invasero i regni del Vecchio Mondo. I nostri eserciti caddero. Molti vennero uccisi o schiavizzati. Quelli che fuggirono si imbarcarono su qualsiasi cosa potesse galleggiare. Dopo mesi di arduo viaggio, i sopravvissuti approdarono sulle Ironlands.

Quest Starter: You are a descendant of the Skulde. Because of your heritage, your family has long borne the distrust of your fellow Ironlanders. Now, a small force of Skulde have landed on our shores. Are they the harbinger of an invasion? Where do your loyalties lie?

- La piaga si diffuse come un’orribile marea attraverso il vecchio mondo, uccidendo tutto lungo il suo cammino. In migliaia fuggirono a bordo di navi. In ogni modo, la piaga non poté essere arginata. Su alcune navi, la malattia venne contenuta attraverso spietate misure - lanciando fuoribordo chiunque manifestasse anche il più lieve sintomo. Altre navi si persero per sempre. Alla fine, coloro che sopravvissero approdarono sulle Ironlands e ne fecero la loro nuova casa. Alcuni pensano che saremo per sempre maledetti da coloro che abbiamo lasciato indietro.

Quest Starter: A settlement is stricken by disease. Though this sickness bears some similarities to the Old World plague, it doesn't kill its victims. Instead, it changes them. How does this disease manifest? Why do you swear to seek out a cure?

- Il Vecchio Mondo non poteva più sostenerci. Eravamo troppo numerosi. Avevamo abbattuto le foreste. I nostri raccolti appassirono in terreni spogli. Le città e i villaggi straripavano di persone disperate e affamate. Sovrani minori si scontrarono per avanzare. Lasciammo il nostro destino al mare e trovammo le Ironlands. Un nuovo mondo. Un nuovo inizio.

Quest Starter: Decades ago, the exodus ended. Since then, no ships have sailed here from the Old World. Until now. Word comes of a single ship, newly arrived across the vast ocean, grounded on the rocks of the Barrier Islands. When you hear the name of this ship, you swear to uncover the fate of its passengers. Why is it so important to you?

- _____

FERRO

- Le imponenti colline e montagne delle Ironlands sono ricche di giacimenti di ferro. Il più prezioso è il ferro nero forgiato nelle stelle.

Quest Starter: The caravan, bound for the distant southlands, left the mining settlement last season but never arrived at its destination. It carried a bounty of black iron. Why is finding this lost caravan so important to you?

- Il clima è freddo ed inospitale. La pioggia ed il vento soffiano dall'oceano. Gli inverni sono lunghi ed aspri. Si narra che uno dei primi coloni disse: "Solo coloro forgiati nel ferro osano vivere in questo folle luogo" - E così si narra nacque il nome con cui chiamiamo la nostra nuova casa.

Quest Starter: The harvest fell short. The unrelenting snows left the village isolated. The food is running out. What will you do to see these people through this harsh season?

- Imperscrutabili pilastri di metallo si stagliano all'orizzonte delle Ironlands. Sono di un ferro nero ed iridescente, inscalfibili, sia da attrezzo umano che intemperia, lisci come la pietra di un fiume. Nessuno ne conosce l'origine. Certi dicono siano vecchi come il mondo, forgiati dagli dei dentro ad una stella, altri, come i Preti del Ferro, li adorano e compiono sacri voti sopra di loro. La maggior parte di noi che ne incontra uno fa semplicemente un segno di scongiura ed accelera il passo. I pilastri non si ossidano e neppure la lama più affilata può scalfirli.

- _____

RETAGGIO

- Siamo i primi esseri umani a camminare queste terre.

Quest Starter: In the writings of one of the first settlers, there is a description of a glade in the heart of the Deep Wilds. The spirits of this place are said to grant a miraculous blessing. What boon does it bestow?

- Altre persone salparono per queste terre dal Vecchio Mondo in tempi ormai dimenticati, ma tutto quello che rimane di loro è un popolo selvaggio e animalesco che noi chiamiamo gli “Spezzati”. Che la loro fine sia pure il nostro destino?

Quest Starter: You find a child—one of the broken. It is wounded, and hunted by others of its kind. Do you protect it, even at the risk of inviting the wrath of the broken tribes?

- Prima degli Ironlander, persino prima dei Firstborn, un altro popolo viveva qui. Le loro antiche rovine si possono trovare su tutte le Ironlands.

Quest starter: Miners uncovered an underground ruin. Thereafter, the people of the settlement are haunted by strange dreams. The ruins call to them, they say. Several have disappeared in that dark, ancient place—including someone important to you.

-

COMUNITÀ

- Siamo pochi di numero su questa terra maledetta. Raramente abbiamo contatti con qualcuno al di fuori del nostro villaggio, e gli estranei sono visti con profondo sospetto.

Quest Starter: In the dead of winter, a desperate man arrives at a snowbound steading. He is wounded, hungry, and nearly frozen to death. His family has been taken. By whom? Will you brave the merciless winter to save them?

- Viviamo in comunità chiamate circoli. Sono insediamenti che possono variare in grandezza da una fattoria con qualche famiglia a un villaggio di diverse centinaia. Alcuni circoli appartengono a popoli nomadici. Alcuni circoli potenti possono includere agglomerati di insediamenti. Commerciamo (e a volte combattiamo) con altri circoli.

Quest Starter: A decades-long feud between two circles has flared into open conflict. What is the cause of this dispute? Do you join in the fight, or swear to put a stop to it?

- Abbiamo forgiato le Ironlands in ciò che è diventata la nostra casa. I villaggi nelle Praterie sono connessi da strade ben battute. Carovane mercantili viaggiano tra insediamenti nelle Praterie e nelle regioni limitrofe. Ciononostante, la maggior parte di questa terra è incontaminata.

Quest Starter: Caravans are forced to pay for passage along a trade road. This payment, one-quarter of the goods carried, leaves several communities without sufficient winter stores. Who is making these demands? How will you set things right?

-

LEADER

- La leadership è varia tanto quanto le persone. Alcune comunità sono governate dal capo di una famiglia potente. O c'è un concilio di anziani che prende decisioni e risolve dispute. In altre, i sacerdoti dominano. Per alcuni, sono a decidere i duelli nel cerchio.

Quest Starter: You have vivid reoccurring dreams of an Ironlands city. It has strong stone walls, bustling markets, and a keep on a high hill. And so many people! Nowhere in the Ironlands does such a city exist. In your dreams, you are the ruler of this city. Somehow, no matter how long it takes, you must make this vision a reality.

- Ognuna delle nostre comunità ha il proprio leader, chiamato "Supervisore". Ogni sette primavere, la gente lo conferma o ne sceglie uno nuovo. Alcuni Supervisorio indossano il diadema di ferro non di buon grado, mentre altri assetati di potere lo guadagnano attraverso intrighi e minacce.

Quest Starter: An overseer has fallen ill. She is sure to die without help, and the illness is unknown to the village healer. Poison, or perhaps even foul magic, is suspected. The families in the community are now at each other's throats as they position their preferred candidates to take up the iron circlet. Will you discover the truth of the overseer's illness and restore her to health?

- Numerosi capiclan comandano domini insignificanti. Molti vogliono diventare l'unico vero re. Le loro dispute saranno la nostra rovina.

Quest Starter: You secretly possess one-half of the True Crown, an Old World relic. Centuries ago, this crown was broken in two when an assassin's axe split the head of the supreme ruler. You are descended from that lineage. Who gave you this relic? Will you find the other half of the broken crown and attempt to unite the clans under your rule? Or, do you see another use for it?

○ _____

DIFESA

- Qua nelle Ironlands, le provviste sono troppo preziose, e le terre troppo scarsamente popolate, per supportare forze armate organizzate. Quando una comunità è minacciata, le persone si uniscono per proteggere i propri cari.

Quest Starter: A settlement is unable, or unwilling, to defend itself against an imminent threat. Why? What peril do they face? What will you do to protect them?

- I Custodi sono i nostri soldati, le guardie e la milizia. Questi servono la loro comunità vegliando sopra di essa, pattugliando i territori circostanti ed organizzando le difese nei tempi di crisi. La maggior parte dei Custodi ha forti legami verso la propria comunità natia, altri invece, i cosiddetti Custodi Liberi, sono mercenari itineranti che proteggono insediamenti o carovane dietro compenso.

Quest Starter: You come upon a dying warden. She tells you of an important mission, and charges you with its completion. "Swear to me," she says, reaching out with a bloodied hand to give you an object crucial to the quest. What is it?

- Le nostre brigate sono radunate per colpire i nostri nemici o difendere la nostra proprietà. Nonostante non siano impressionanti come gli eserciti del Vecchio Mondo, queste forze sono ben addestrate e equipaggiate come riescono le rispettive comunità. Gli standardi delle brigate sono adornati con raffigurazioni delle storie del Vecchio Mondo e vittorie nelle Ironlands.

Quest Starter: A warband was wiped out in a battle against an overwhelming enemy. What is your connection to this band? Who defeated them? Will you carry their banner on a quest for vengeance, or do you vow to see it brought home to a place of honor?

○ _____

MISTICISMO

- Certi di noi trovano tutt'ora del sollievo nelle vecchie credenze, fanno chiamare mistici a benedire con buoni auspici i propri neonati, oppure chiedono di officiare rituali per invocare raccolti più abbondanti. Altri agiscono impauriti contro chiunque sia sospettato di possedere un potere soprannaturale. Comunque molti pensano che la vera magia sia ormai persa per sempre, se mai sia veramente esistita.

Quest Starter: Someone close to you is accused of cursing a settlement, causing fields to go fallow and cattle to become sick. What is the evidence of this? Will you defend this person and uncover the true cause of the settlement's troubles?

- La vera magia è estremamente rara e pericolosa, e quelli che ne hanno il dono sono una forza indomabile della natura.

Quest Starter: You have heard stories of someone who wields true power. They live in an isolated settlement far away. Who told you of this mystic? Are they feared or respected? Why do you swear to seek them out?

- La magia fluisce attraverso questa terra come i fiumi scorrono attraverso le colline. Il potere è presente per chi sceglie di sfruttarlo, e persino i popolani spesso conoscono un paio di rituali utili.

Quest Starter: Someone you love walked the paths of power, and succumbed to it. Who are they? Why did they fall into darkness? Where are they now? Do you seek to save them or defeat them?

○ _____

RELIGIONE

- Qualche Ironlander compie ancora segni di scongiura o farfuglia preghiere per abitudine o tradizione, ma la maggior parte crede che gli dei ci abbiano abbandonato da tempo.

Quest Starter: A charismatic Ironlander, encouraging her followers to renounce the vestiges of Old World religions, proposes a new path for this new world. What doctrine does she teach? What does she seek to achieve? Are you sworn to aid or stop her?

- Le persone onorano Dei vecchi e nuovi. In questa terra difficile, una preghiera offre un conforto semplice ma potente.

Quest Starter: An Ironlander is determined to make a pilgrimage into dangerous lands. What holy place do they seek? Why do you swear to aid them on this journey? Who seeks to stop them and why?

- I nostri Dei sono molti. Loro si fanno conoscere attraverso manifestazioni e miracoli. Qualcuno crede che alcuni di loro camminino in mezzo a noi. I sacerdoti trasmettono la volontà degli dei e dominano molte comunità.

Quest Starter: You bear the mark of a god. What is it? The priests declare this as a sign you are chosen to fulfill a destiny. Do you accept this fate, and swear to see it through, or are you determined to see it undone? What force opposes you?

○ _____

FIRSTBORN

- I firstborn sono passati alla leggenda. Certi dicono che i resti di queste antiche civiltà si celino ancora nelle profondità della foresta, sui fondali marini e nelle alte montagne. La maggior parte di noi crede che siano state nient'altro che un mito.

Quest Starter: Someone obsessed with the firstborn wants to find evidence of their existence. This will require an expedition into the far reaches of the Ironlands. What is your role in this mission?

- I firstborn vivono isolati e sono ferocemente protettivi delle loro terre.

Quest Starter: The elf, outcast from his kind, lives with Ironlanders. Over time, he became a part of the community. Now, he is dying. He yearns to return to his people before he passes. Does he seek absolution or justice? Why do you swear to help him? What force opposes his return?

- I firstborn dominano nelle Ironlands. Gli elfi delle profonde foreste e i giganti delle colline ci tollerano e persino commerciano con noi – per ora. Gli Ironlanders temono il giorno in cui decideranno che non siamo più i benvenuti qui.

Quest Starter: Humans and giants are on the brink of war. What has happened? Who do you side with? Can anything be done to defuse the situation?

BESTIE

- Le bestie del passato non sono altro che leggende. I pochi che viaggiano nelle profondità delle foreste e sulle alte montagne ritornano con racconti assurdi di creature mostruose, ma sono ovviamente deliranti. Non esiste niente di tutto ciò.

Quest Starter: You were witness to an attack by what you thought was an animal of monstrous proportions. No one believes you. In fact, you are accused of the murder you blame on this beast. How can you prove your innocence? Can you even trust your own memories of the event?

- Mostruose bestie vagano nelle zone selvagge delle Ironlands.

Quest Starter: A prominent Ironlander is consumed with the need to bring vengeance upon a specific beast. What makes this creature distinctive? How did it earn the wrath of this Ironlander? Do you aid this person in their quest, or act to prevent their blind hate from destroying more than just the beast?

- Bestie pericolose di tutti i tipi vagano per le Ironlands. Queste dimorano principalmente nei luoghi remoti, ma scendono per cacciare vicino agli insediamenti per cacciare. Predano spesso sul bestiame, ma attacchi a viaggiatori o carovane, a volte pure contro insediamenti, non sono affatto rari.

Quest Starter: Professional slayers earn their keep by killing beasts. This particular slayer, famed throughout the Ironlands for her numerous kills, has gone missing on a hunt. Did she finally meet her match, or is something more nefarious at play. What is your connection to her?

ORRORI

- Nient'altro che storie per spaventare i bambini.

Quest Starter: The murders began last season. Local gossip suggests they are the work of a vengeful horror, but there may be more mundane forces at work. What is your connection to these killings? What will you do to stop them?

- Evitiamo foreste oscure e corsi d'acqua profondi, poiché i mostri si annidano in questi luoghi. Nelle profondità della Lunga Notte, quando tutto è avvolto dall'oscurità, solo i folli osano avventurarsi oltre le loro case.

Quest Starter: You bear the scars of an attack by a horror. What was it? Are those scars physical, emotional, or both? How do you seek to make yourself whole again?

- I morti delle Ironlands, come i vivi, non riposano. Nel buio abissale della lunga notte invernale accendiamo manciate di torce dentro alla nostra dimora, cospargiamo interi sacchi di sale davanti alle porte ed appostiamo schiere di sentinelle sulle mura. Non sembra mai essere abbastanza. Stanno arrivando...

Quest Starter: A group of Ironlanders establish a settlement in a territory cursed by a malevolent horror. What evil plagues this land? Why are the Ironlanders so intent on settling here? Will you aid them, or attempt to force them to give up this foolish undertaking?

-

ALTRE NOTE
