

Arcanum Clockwork

A Clockwork Fantasy Campaign Setting

“Il Continuum è un universo alternativo, un luogo strano, dove le leggi naturali seguono percorsi diversi e alternativi, è una nebbia cangiante, un mare che fluttua e lambisce isole di mondi sospesi nel vuoto. Il Continuum è una porta: un ponte tra mondi fantastici.”

Quest'opera è rilasciata sotto una licenza Creative Commons



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/>

[Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia](#)

Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera.

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.

Non commerciale Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.

Non opere derivate Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

SOMMARIO

Introduzione	4
Il Continuum	4
Le nebbie e il Cyleon.....	5
Le rocce fluttuanti.....	6
Le sfere.....	6
Le leggi fisiche.....	7
Acqua e cibo.....	7
Flora e fauna.....	7
Abitatori del Continuum	8
Tecnologia e Magia.....	8
L'esplorazione del Continuum.....	9
Religione e creazione	9
Origine e storia del Continuum	9
Le razze.....	12
Umani.....	12
Kalar.....	14
Nodos.....	18
Turog.....	20
Dijn.....	21
Le Cirianidi	22
Tafdor.....	24
Grainor	24
Valgor.....	25
GUS: il Regolamento	27
I tratti.....	27
Descrizione dei tratti.....	28
L'Energia Vitale.....	30
Il bonus offensivo (Bo)	30
Il mana.....	30
Scelta della razza	30
Scelta del Background	33
Scelta dei tratti	34
Uso dei tratti.....	34
Combattimento.....	35
Armi&Armature.....	35
Esperienza & Miglioramento	35
Avanzamento tramite insegnamento (opzionale).....	36
Creazione pg e png avanzata.....	36
Il Tempo nel gioco	37
Il Round e le azioni	38
Il Movimento nel gioco.....	38
Attacchi speciali	39
Regole accessorie	41
Le Sfere.....	43
Il Magmorn	43
Mekanus	46
Argoth	47
Ganara	48
Il Dialeph.....	48

La Sfera del Buio (Obsidian)	49
Altri posti nel Continuum	50
Tecnologia, Mezzi e Armi	52
Nota sul sistema monetario	52
Note sui mezzi.....	52
Note sulle armi	52
Umani.....	53
Kalar.....	56
Nodos	59
Dijn.....	61
Tafdor.....	62
Grainor	63
Valgor.....	64
Cirianidi	65
Armi comuni reperibili da tutte le razze	65
Magia e Poteri.....	67
Magia Arcana	67
Armi incantate.....	73
Magia ermetica.....	73
Poteri cirianidi.....	74
Creature del Continuum	76
Cieco divoratore	76
Clim.....	76
Draacan	76
Dric.....	77
Leviatani.....	77
Ragni Utrak.....	77
Serpenti di Fuoco	78
Scheda del pg	79

Introduzione

Quest'ambientazione apre le porte del fantasy a scenari situati fuori dai mondi conosciuti, per esplorare le possibili fusioni con il suo fratello più tecnologico: il fantascientifico.

L'autore si è impegnato prima di tutto nel costruire un universo nuovo ed insolito, ove poter dar vita a visioni diverse della realtà con cui siamo soliti aver a che fare.

Ed è così che qui troveranno spazio navi volanti, robot azionati da strane tecnologie, potenti stregoni e battaglie combattute con spade e armi da fuoco.

Il regolamento utilizzato è stato costruito per avere meccaniche veloci e semplici ed essere facile da apprendere. Vuole inoltre privilegiare un approccio narrativo al gioco, lasciando il Narratore libero di ignorare certe regole o di modificarle a suo piacimento.

Iniziamo questo viaggio presentando alcuni stralci del diario del grande Maestro kalar Malakesh: mistico, saggio, nonché grande viaggiatore.

Il Continuum

*“- Fino al Klobec e ritorno –
così diceva il mio maestro”*

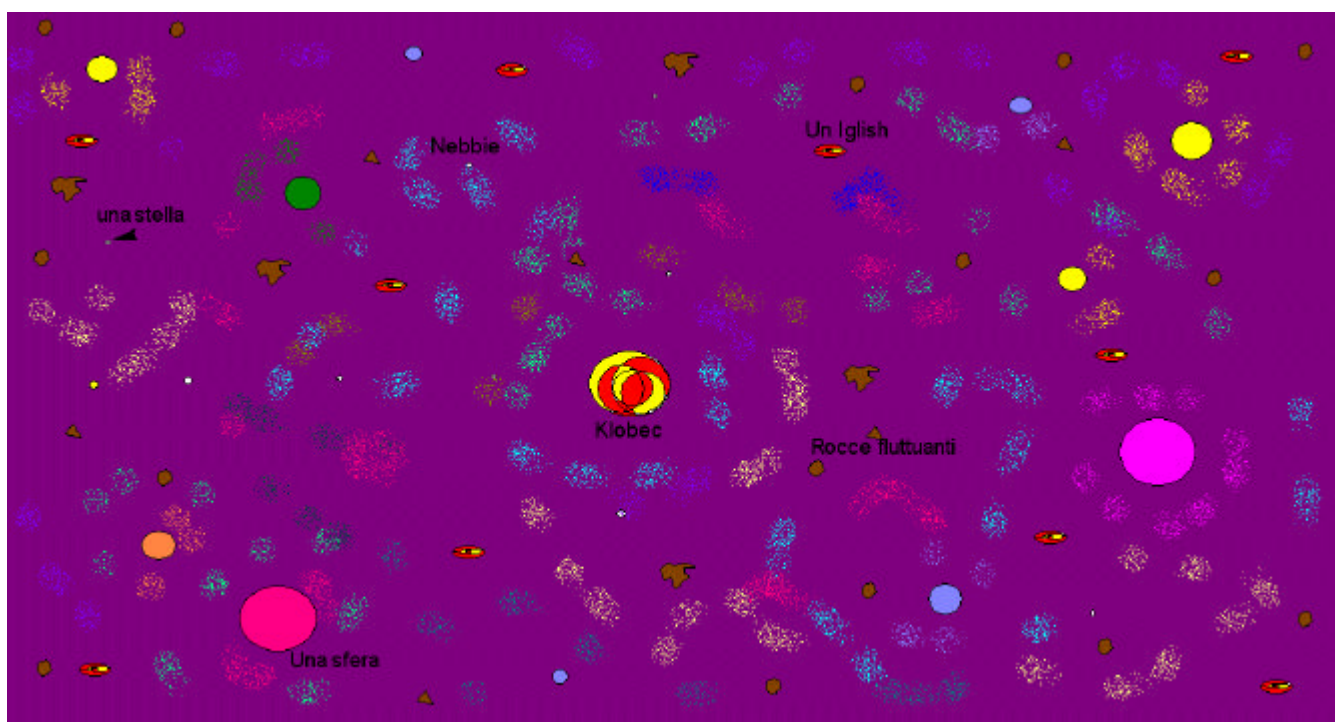
Malakesh il saggio

Sgombrate la mente, immaginate uno spazio, infinito, un cielo smisurato, nel quale fluttuano nebbie dai colori cangianti e dove sono collocate molte isole di roccia che fluttuano sospese nel vuoto come tanti satelliti.

Queste rocce fluttuanti sono delle più svariate forme e dimensioni: possono essere grandi come un continente, piccole come un sasso o delle dimensioni di un asteroide.

Questo è il Continuum.

Al centro del Continuum si trova il Klobec, un nucleo primordiale di roccia, aria, acqua e fuoco, attorno cui ruota tutto l'universo. La superficie è formata da roccia e fuoco e raggiunge temperature elevatissime, mentre l'interno contiene acqua e aria.



Il Klobec è il motore immobile, il principio primo: la sua energia è la vita del Continuum. In questo spazio è possibile viaggiare a velocità sostenute, ma vi sono anche notevoli effetti di distorsione che rendono la zona molto pericolosa per chiunque si avvicini. Dal Klobec, infatti, scaturiscono getti incandescenti che si perdono nel Continuum, inoltre vi sono vari campi di forza che possono sbriciolare qualsiasi oggetto fisico.

In questa zona, poi, esistono mostri di fuoco molto pericolosi, che vivono all'interno del Klobec oppure nella sua prossimità. Amano le alte temperature e non sono soggetti agli affetti di distorsione. I più terrificanti sono chiamati Draghi di Fuoco, enormi serpenti di lava che si cibano di qualunque cosa.

La luce non è diffusa equamente nel Continuum, essa si irradia principalmente dal Klobec, il nucleo centrale e dai giganteschi gorghi di fuoco chiamati Iglish, che, secondo alcuni, si formano in corrispondenza di linee di energia che partono dal Klobec. Gli Iglish si presentano come vortici infuocati, al cui interno ribolle materiale lavico. Come per il Klobec, anch'essi presentano dei getti di fuoco e creature che li abitano. La nebbie, infine, emettono sempre un certo luore, per cui c'è quasi sempre una, seppur debole, fonte luminosa. Esistono, tuttavia, anche zone buie nel Continuum, luoghi nascosti in punti remoti del Klobec. In tali luoghi è più facile osservare gli strani puntini luminosi che si stagliano nelle lontananza del Continuum, che gli umani chiamano stelle.

Altro elemento fondamentale nel Continuum sono le nebbie: esse sono quasi ovunque ed hanno i colori più disparati.

La cosa più importante è però il fatto che contengono un'energia latente che si diffonde in tutto l'universo: il cyleon, di cui parleremo tra poco. Le nebbie si possono addensare fino a diventare nuvole compatte e dense a tal punto che un uomo vi può camminare sopra e se il processo di compattamento perdura per diversi secoli possono diventare rocce.

L'energia delle nebbie fluisce invisibile e si manifesta nei modi più disparati; certi esseri riescono a percepirla e a usarla in particolari modi, ad esempio attraverso riti, formule, danze, e tuttavia nessuno è mai riuscito a

comprendere cosa effettivamente sia. A seconda del modo in cui viene percepita l'energia, infatti, muta. Molti la chiamano magia, altri la vedono come un potere che scorre dentro di loro, altri ancora credono sia legata ad eventi naturali o sia emanata da particolari spiriti. In un certo senso tutti hanno ragione e torto e non esiste una verità somma sulla natura delle nebbie.

Il Continuum è formato da cinque elementi: il fuoco, la roccia, l'aria, l'acqua e il cyleon.

Il cyleon combinandosi con l'acqua si presenta sotto forma di nebbia, ma si combina anche con derivati della roccia, dando origine alle rocce fluttuanti. In definitiva questo elemento si trova un po' dappertutto ed è la fonte di energia che tiene unito il Continuum. Molte sono le razze che riescono a sviluppare doti magiche sfruttando, consciamente o inconsciamente, le energie del cyleon.

Lontane dal Klobec si trovano poi le Sfere, formatesi dal solidificarsi delle nebbie attorno ad un nucleo di roccia. Non si capisce bene quale sia il processo che porta alla formazione di una sfera, alcuni danno spiegazioni fisiche altri divine. In questi posti le energie selvagge si sono maggiormente stabilizzate ed è più facile per la vita proiettarsi verso forme evolute.

Le nebbie e il Cyleon

“La nostra vita è come quella delle nebbie: la morte non esiste, tutto si trasforma.”

Antico insegnamento kalar

“Le nebbie lattiginose apparivano come un enorme panetto di burro e tale ne era anche la consistenza. Fu così che la chiglia della nave si arenò bruscamente, conficcandosi per un quarto nella densa foschia.”

Dal diario di Rigel Roger il Girovago.

Le nebbie sono uno dei principali e misteriosi elementi che compongono il Continuum. Sono formate da vapore acqueo, particelle di roccia (che conferiscono i colori più disparati) e un particolare elemento, il Cyleon, che

funge da collante e permette alle nebbie di assumere consistenze molto diverse, che vanno dallo stato aeriforme fino a quello solido, come nel caso delle Sfere. Il Cyleon è l'elemento alla base della vita ed è il mezzo attraverso cui si diffondono le linee d'energia che sono alla base della magia.

Le nebbie si possono addensare anche in strati semisolidi su cui si può camminare: a tali livelli si crea una condensa che fa fuoriuscire l'acqua generando talvolta dei laghi su isole di nebbia.

Le nebbie occupano la maggior parte dello spazio vuoto e sono presenti sia nel Continuum che nelle Sfere, ma non sono uniformi: tendono ad agglomerarsi, creando zone in cui la visibilità è pressoché nulla; in altre zone invece sono molto rarefatte.

Hanno colore cangiante in quanto si mischiano continuamente tra loro, e producono effetti molto spettacolari simili a quelli delle aurore boreali. Il continuo cambiamento di colore può causare il cosiddetto "Mal di Continuum", che si manifesta con episodi di smarrimento e confusione mentale, ma nulla che non possa essere superato con i giusti accorgimenti.

Le nebbie semisolide, se non contengono elementi nocivi, possono essere inoltre fonte di nutrimento, ma questo richiede un lungo procedimento di filtraggio, operabile solo con tecnologie sofisticate, conosciute da poche razze.

Le rocce fluttuanti



“Arrancai sul fianco della salita, e guardai sotto di me: le case erano lontane e tutt’attorno, il fluttuare lento delle rocce, un tempo nebbia. Uno spettacolo superbo” – Comandante Grimmes

L'addensamento delle nebbie può portare nei secoli alla loro solidificazione in rocce.

Le rocce che si formano in questo modo contengono Cyleon e posseggono la caratteristica di fluttuare nell'aria. Ogni roccia sviluppa una propria gravità, più o meno intensa a seconda della sua dimensione.

Anche qui esistono razze molto evolute che hanno sviluppato dei macchinari in grado di accelerare il procedimento di compattamento nebbia-roccia, attraverso procedimenti di terraforming.

Le sfere

“Attraversando il portale con la nave, tornai nella mia sfera. -‘Casa’-, sussurrai dentro di me, mentre udivo il familiare tintinnio..” -

Malek il pirata

Sono i mondi di esistenza all'interno del Continuum. Sono formate da nebbie solidificate e ruotano attorno al Klobec con un movimento lento di migliaia di anni. Alcune sfere sono abitate da svariate razze, altre sono dominate da una singola razza, come la sfera di Mèkanos, governata dal popolo Nodos.

La maggior parte di esse non ha dimensioni superiori a quelle della Luna.

L'interno delle sfere può variare ed essere cavo, come nel caso del Magmorn oppure solido come nel caso di Mekanus. Lo spessore del guscio è diverso da punto a punto e misura normalmente una decina di chilometri.

Una sfera di dimensioni medie ha un raggio di 2000 chilometri, mentre la distanza media tra sfere oscilla tra i 50.000 e i 100.000 Km.

Ogni sfera, inoltre, ruota su se stessa e tale rotazione produce una musica tintinnante come di piccoli cristalli al vento, udibile soltanto in totale silenzio.

Attraversare i confini delle sfere non è semplice. Esistono dei portali che permettono di uscire dalle sfere: essi si creano quando certe energie confluiscono da una sfera all'altra; alcuni possono addirittura essere creati magicamente sciogliendo il guscio di nebbia.

I portali sono ovviamente un importante punto strategico e chi li controlla ha grande potere su tutte le creature contenute nella sfera.

Le leggi fisiche

La più grande fonte di gravità in tutto il Continuum è il Klobec. Al di fuori delle sfere ogni oggetto viene attratto da esso, con una forza inversamente proporzionale alla sua distanza. In prossimità delle sfere l'influsso del Klobec è minimo e comincia a prevalere la gravità di quest'ultime che può essere orientata in diversi modi: verso l'interno della sfera oppure verso l'esterno. Nel primo caso gli oggetti vengono attratti dalla sfera verso il suo nucleo, nel secondo, invece, vengono respinti.

Quando oggetti vicini posseggono una forte gravità possono generarsi zone di distorsione che possono fare perdere la rotta alle navi volanti o in casi peggiori distruggerle riducendole in poltiglia.

Acqua e cibo

"[...] Così come il nuovo nasce dal vecchio, così la pianta nuova nasce dal seme di una vecchia [...]"

Parole di un saggio

L'acqua è un elemento fondamentale per la vita. Tutti gli esseri hanno bisogno di essa per vivere e nel Continuum è presente in abbondanza sotto varie forme. A volte nei cumuli di nebbie è possibile trovare laghetti e specchi d'acqua, creatisi dalla loro compattazione, ma è possibile anche ricavare acqua distillando le nebbie tramite processi alchemici.

Per quanto riguarda il cibo esso è presente sotto varie forme: frutti, animali ecc.

Le popolazioni delle sfere vivono perciò sia di allevamento che di agricoltura. E' poi possibile estrarre nutrimento direttamente dalle nebbie, tramite tecnologie sofisticate conosciute solo da kalar e nodos.

Queste tecnologie danno naturalmente molto potere a queste due razze e non a caso in passato sono sorte delle guerre.

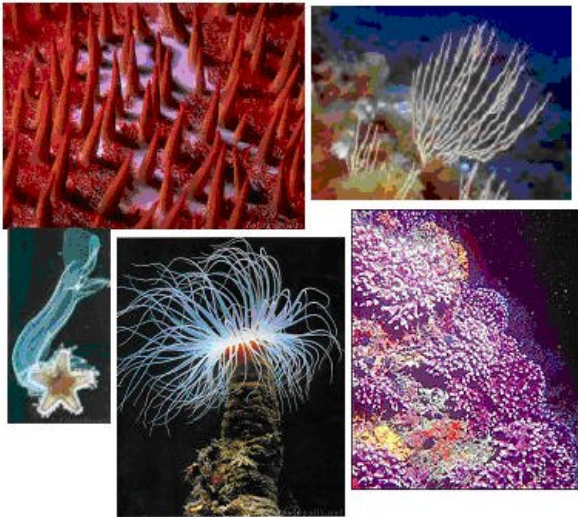
Flora e fauna

Nei regni e sulle isole volanti, la vegetazione è simile a quella che conosciamo, alberi, cespugli, piante ecc; nelle nebbie però la vegetazione è più "leggera", e ha forma alquanto strana, molto simile alla flora sottomarina. Ad esempio gli Olu Olu sono grosse sfere spumose e gelatinose dalle tinte violacee che contengono un delizioso nettare simile al miele: una ricca fonte di nutrimento per molte creature. Quando un Olu Olu raggiunge la piena maturazione si gonfia fino a scoppiare e il nettare interno, trasformatosi in una polverina sottile si disperde in una grossa nuvola gialla. In quella polverina sono presenti le spore della pianta, che, se troveranno un terreno fertile, daranno vita ad un altro Olu Olu. Com'è ovvio queste piante atipiche spesso rappresentano la fortuna di chi si perde nel Continuum.

Altra pianta strana sono i Menid, che assomigliano a grosse pietre porose oblunghe e rossastre. Queste piante, basate sul silicio, sembrano all'occhio inesperto delle grosse rocce, ma nonostante le loro dimensioni (tra 1 e 4 metri) sono molto leggere.

Esse presentano una superficie piena di pori nei quali si trovano i semi della pianta, noccioli duri e appuntiti che nel periodo fertile vengono proiettati fuori con un forte getto d'aria e che possono divenire proiettili pericolosi per gli incauti viaggiatori.

Per capire meglio come può presentarsi la flora nel Continuum e sulla nebbie, si può osservare quella sottomarina (vedi immagine sottostante).



La fauna delle nebbie è anch'essa particolare e variegata. I Leviatani, ad esempio, sono enormi creature simili a balene che, nonostante la loro stazza, riescono a librarsi nel Continuum grazie a dei gas contenuti in particolari sacche. Tali esseri si nutrono di nebbie e non sono per nulla aggressivi, ma tendono ad ignorare tutto ciò che è più piccolo di loro. I Ragni Utrak, invece, sono un incrocio tra coleotteri e ragni dal corpo biomeccanico: esseri in grado di volare e spostarsi nel Continuum, che furono creati dalla magia in un tempo oramai dimenticato. Di media hanno dimensioni che non superano i 30 cm, tuttavia quando fondano una colonia cominciano a crescere arrivando anche a tre metri di lunghezza, ma perdendo la facoltà di volare. La regina di questi ragni può raggiungere i 10 metri di dimensioni.

Ci sono poi i Vermi delle Nebbie, creature che vivono dentro quelle nebbie che hanno assunto una forma semisolido. Questi vermi raggiungono i 2 metri e attaccano tendendo imboscate dal sottosuolo. Si riproducono depositando uova nelle nebbie.

Abitatori del Continuum

In questo grande universo vivono moltissime creature e razze intelligenti, alcune delle quali si sono evolute e hanno inventato navi volanti, basate sulle tecnologie più disparate. In un passato imprecisato gli Yith erano la razza più evoluta mai apparsa nel Continuum. Essi viaggiavano nel Continuum quando le

altre razze si trovavano ancora all'epoca della pietra e probabilmente hanno influenzato non poco l'evoluzione di quest'ultime.

Attualmente tra le razze più evolute troviamo i Kalar, scopritori dei poteri dei cristalli Ordrin, i nodos, simili a insetti giganti e scopritori delle energie elettromagnetiche, gli umani, che nonostante una tecnologia grezza e poco sofisticata si stanno espandendo molto rapidamente.

Kalar e nodos sono da tempo rivali e in passato hanno combattuto e condotto grandi guerre per la conquista del Continuum. Ora ci si trova in una situazione di stallo e i kalar hanno fondato un'alleanza con gli umani.

Tecnologia e Magia

La tecnologia è uno degli elementi fondamentali di questa ambientazione. Essa convive strettamente con la magia fondendosi talvolta con essa. Le navi volanti, ad esempio, saranno in molti casi sia ritrovati tecnologici che magici, tuttavia alcune società fortemente tecnicizzate, come i nodos, ripudiano il concetto di magia, ritenendolo primitivo e superato. Molte volte sarà però difficile scindere cosa è magia o cosa è tecnologia: una tecnologia molto avanzata può assomigliare molto alla magia.

Le tecnologie più diffuse nel Continuum sono quella kalar e umana che spesso sono usate assieme, c'è però da dire che la tecnologia kalar è molto più complessa di quella umana. La tecnologia nodos invece difficilmente si trova impiegata da altre razze; i nodos infatti sono gelosi delle loro scoperte e perseguitano chi ne fa uso improprio e indebito.

Riguardo alla magia esistono due tipi principali: la magia arcana e quella ermetica. La magia arcana è una complessa disciplina basata sull'utilizzo di rune e rituali che permette di utilizzare i poteri del fuoco, dell'acqua, della roccia e del vento. La magia ermetica, invece, è appannaggio dei soli houd (una sottorazza kalar), e rappresenta una forma più alta e potente della magia arcana.

L'esplorazione del Continuum

“Esistevano folli, prima delle navi volanti, che cercavano oltre la loro sfera un mondo diverso, forse migliore. Che fine hanno fatto? – chiesi. Nessuna fine. Sono ancora là fuori a cercare la strada del ritorno” –

Accademia di Tolaris

L'esplorazione del Continuum è avvenuta già molti millenni prima dell'invenzione delle navi volanti. Con alcuni accorgimenti o l'utilizzo di cavalcature volanti si può infatti uscire dalle sfere e far sponda tra le varie isole di nebbia e di roccia. Queste esplorazioni erano tuttavia di bassa portata e circoscritte a brevi tratte. Quindi, seppur vi erano dei viaggiatori del Continuum e contatti sporadici tra razze, difficilmente si poteva parlare di commercio e scambi culturali.

Religione e creazione

Il tema della creazione del Continuum è vastamente affrontato dalle varie razze; alcune, come i nodos, credono in un universo meccanicista, perfetto e immutabile, altre credono fermamente in un volere divino. Senza dubbio molte razze adorano le divinità (dai nomi più disparati) ed inoltre ogni razza può avere più gruppi di culto, non sempre in intesa tra di loro.

Esistono varie teorie sulla nascita di questo strano universo. Alcuni parlando di divinità che si troverebbero in particolari luoghi, addirittura esterni al Continuum.

Alcuni, come i dijn, ritengono che gli yith, il popolo scomparso, fossero gli dei che hanno dato origine al Continuum, e che siano spariti poiché abbiano raggiunto il “Tutto”, ma tale tesi resta piuttosto controversa.

Gli umani, dal canto loro, adorano Pyros, il dio del fuoco, e Danac, il dio della natura.

I kalar credono invece in un pattheon di forze divine in armonia tra di esse: l'ordine, la giustizia, la guerra ecc.

Molte divinità sono quindi forze invisibili, che agiscono da un luogo al di fuori del Continuum, ma altre divinità si manifestano come entità fisiche di estremo potere. C'è poi il caso di creature che hanno acquistato capacità magiche e/o tecnologiche incredibili e si sono arrogate il titolo di dei. E' il caso di Yugothe, un dijn che si è dichiarato dio vivente e ha fondato un impero terribile dove tutti sono soggiogati dal suo potere.

Origine e storia del Continuum

“Le razze del Continuum non hanno perciò una visione e una teoria unica sulla nascita del loro universo; la verità in questi casi va ricercata nell'essenza delle cose, nei nuclei primordiali, nella visione ascetica della realtà.”

-dal discorso sui massimi sistemi di Malakesh il Saggio-

In principio v'erano solo tenebre: ovunque nero e nulla.

Esse governavano e decretavano la perfezione del creato: immobile, omogeneo e senza forma.

Le forze creatrici, che verranno poi chiamate divinità, erano intrappolate, perché non potessero alterare la perfezione.

Ma come la brace morente sotto la cenere può avvampare grazie ad un soffio di vento, così queste forze presero coscienza e il loro pensiero cominciò lentamente a prendere corpo. E questo pensiero generò il Klobec...

Improvvisamente, nelle tenebre, splendeva una luce.

Come un faro nel mare notturno, il Klobec richiamò a sé le divinità, liberandole dal loro giogo. Tra di esse v'erano Valkar e Meka, e i fratelli divini Ciryne e Hastor.

Hastor fu il primo a giungere e a godere di quel nuovo spettacolo e subito dentro di sé sentì la voglia di possederlo tutto. Poi arrivarono gli altri dei e assieme si sedettero

ad ammirare il creato. Valkar era la forza dell'ordine e Meka della conoscenza. Ciryn era spinta alla pace e all'armonia.

Hastor invece non gioiva di nulla, ma voleva solo possedere il più possibile.

Le tenebre provarono allora a distruggere quella luce, ma vano fu il loro tentativo poiché la luce le respingeva e gli dei si opponevano con tutte le loro forze. Allora due tenebre decisero di rinchiudere il Klobec e gli dei in un anello di oscurità che fungesse da recinto ed impedisse un ulteriore allargamento.

Intanto le divinità si accorsero che nel Klobec v'erano celati dei segreti, che permettevano la creazione di altre cose, come la roccia, l'aria, il fuoco e l'acqua.

L'unica cosa che rimase della precedente oscurità furono le nebbie: brandelli di tenebra, che con la nuova luce assunsero forma e colore.

Le divinità si spartirono quindi i poteri contenuti nel Klobec e crearono rocce, fuochi, acqua ed aria e seminarono i germogli per la vita nel Continuum, sia vegetale che animale.

Poi ogni divinità creò una sfera, il trono da dove osservare il Continuum, e cominciò a far nascere figli e servi.

Meka creò Mekanos e diede vita a sette figli d'acciaio. Valkar creò il Magmorn e cominciò a creare i turog, i suoi guardiani, e i kalar.

Cominciavano così a prender forma animali, piante e gli antenati dei kalar, dei nodos, degli umani e di molte altre razze.

Ma Hastor, non era disposto a dividere il potere egli voleva dominare sul Continuum essere il padrone assoluto di tutto il creato. Quando si accorse che il potere di cui disponeva non era sufficiente per contrastare tutti gli altri dei andò a cercare le tenebre, superando l'anello esterno, e strinse un terribile patto con loro. Esse gli insegnarono nuovi e tremendi segreti sconosciuti ai suoi fratelli e quando tornò scatenò una grande guerra per impossessarsi del Continuum. Creò la sfera di Obsidan, in cui si stabilì, e coi nuovi poteri trasformò gli animali prelevati da alcune sfere in un esercito di creature mostruose, mezze uomini e mezze bestie. I capi di questo esercito erano chiamati "I Dodici", e ognuno aveva testa di un animale:

Anub il falco, Bast il gatto, Aton il coccodrillo, Got lo sciacallo, Ger il serpente, Apomec il toro, Torn il cinghiale, Agon l'ibis, Epec la formica, Darr l'ariete, Uru l'elefante e Ort il ragno.

Iniziò così la "Guerra degli Dei" Nelle battaglie che seguirono molti dei vennero corrotti dagli oscuri doni di Hastor e solo con grande sforzo e sacrificio gli altri riuscirono infine a sconfiggerlo. La legione di Hastor venne distrutta, anche se non è sicura la sorte toccata ai dodici. Ormai alle strette Hastor scappò verso le tenebre, ma prima di abbandonare il Continuum usò l'ultimo dei suoi poteri e lanciò su Obsidian i semi invisibili dei suoi futuri figli: gli Yith.

Per difendere il Continuum dal ritorno di Hastor alcune divinità scelsero di rimanere ai confini e vegliare su di essi ed è per questo che il loro potere nel Continuum è debole; essi possono agire solo in maniera non manifesta, al contrario degli dei che scelsero di rimanere. Le stelle sono proprio gli dei che stanno ai confini del Continuum, lungo l'anello d'oscurità.

Passarono millenni e gli Yith, nacquero. Erano forti e dai poteri semidivini, piacevoli d'aspetto ma subdoli, corrotti e malvagi. Essi operavano per riaprire la strada al padre Hastor. La loro nascita lasciò perplesse le divinità, ma essi agivano con melliflua cortesia, rinnegavano Hastor e si dimostravano apparentemente volenterosi nell'aiutare le altre razze. Col loro modo subdolo riuscirono ad ingannare molte razze e prima che gli dei se ne avvedessero avevano seminato discordia in lungo e in largo. Essi, inoltre avevano in segreto condotto esperimenti sulle varie razze ed avevano creato i dijn. Essi poi trovarono il modo di riportare in vita sette generali degli antichi dodici che guidarono la prima rivolta di Hastor contro le divinità. A questo punto gli Yith abbandonarono tutte le colonie che avevano costruito nel Continuum e si radunarono su Obsidian e crearono velocemente un potente esercito, conducendo subito dopo un'improvvisa battaglia ai confini del Continuum nell'intento di aprire la strada per il Continuum ad Hastor.

Si aprì una breccia nell'anello esterno e l'essenza del dio scivolò nel Continuum dirigendosi verso Obsidian, dove avrebbe assunto forma fisica. Ma proprio nel momento del suo arrivo gli dei penetrarono nella sfera. Tutti gli Yith allora accorsero per difendere il loro padre. Dopo un'epica lotta gli dei riuscirono infine ad uccidere Hastor e così il suo popolo. La sfera di Obsidian esplose e quello che rimase è l'attuale Sfera del Buio, il simbolo di un dio morto. La morte di Hastor tuttavia non fu totale poiché come si sa il male non può mai essere sconfitto del tutto. Alcuni Yith fuggiti alla morte assieme ai sette.

Le razze

Tutti i riferimenti storici, politici e riguardanti le divinità qui contenuti sono sviluppati nel capitolo “Le Sfere”.

Umani

“Non sono un'unica razza, sono un continuo rimescolamento di idee, posizioni e poteri: essi sono come l'acqua.”

Un marinaio kalar

Gli umani, originari della sfera di Argoth, sono stati per molto tempo una razza isolata e, solo negli ultimi secoli, hanno intrapreso viaggi extrafera; attualmente si stanno diffondendo in molte zone del Continuum. Sono molto diversificati per quanto riguarda gusti, principi, usi e costumi, ma le stirpi principali sono tre: i pyresiani, i danachiani e i toldosiani. In passato hanno subito il dominio da parte dei kalar, da cui però hanno tratto dei benefici, migliorando la propria tecnologia.

Descrizione fisica: Sono alti tra 1,5 e 1,8 metri, possono avere carnagione chiara o scura e capelli di sfumatura bruna, castana o bionda.

Vita di un umano: gli umani vivono in media circa 90 anni e sono una delle razze meno longeve del Continuum. Proprio per questo gli umani hanno un rapido sviluppo e già a vent'anni sono adulti e pronti ad inserirsi nel mondo.

Società: La società umana si trova in un periodo di grandi scoperte, legate al vapore, alla polvere da sparo e alle macchine volanti, tuttavia sono a disposizione di pochi e di potenti sovrani. Nella società umana la tecnologia è strumento di potere con cui tener soggiogato il popolo.

Tecnologia: Negli ultimi secoli hanno scoperto il potere del vapore e con esso hanno costruito le prime navi volanti con cui esplorare il Continuum. Conoscono inoltre la polvere da sparo, con la quale hanno creato armi come cannoni, fucili e pistole, che,

anche se possono sembrare rudimentali in confronto a quelle di altre razze, sono comunque molto efficaci. Durante il dominio kalar hanno perfezionato l'arte delle meccanica con la quale i pyresiani hanno costruito gli Juggernaut, veri gioielli tecnologici, ma allo stesso tempo terribili macchine di morte.

Magia: Anche in questo campo gli uomini devono molto ai kalar che hanno portato la magia arcana su Argoth. Gli umani in grado di usare la magia arcana sono pochi, e devono essere addestrati per diversi anni. Tali persone sono temute e riverite e non di rado divengono consiglieri di re e regine. Esistono anche maghi solitari che operano per i loro imperscrutabili scopi ed è anche possibile trovare maghi in tribù primitive, di solito chiamati shamani; la maggior parte delle volte, però, essi hanno poteri poco sviluppati.

Religione: Le principali divinità sono Pyros, dio del fuoco, Danac, dio della natura, e Toldos, spirito del mare e delle pulsioni dell'animo umano.

Linguaggio: Gli umani parlano diversi idiomi, ma nel tempo si è creato un linguaggio comune, usato in principio dagli ambasciatori.

Nomi: Tutti i nomi umani che vi vengono in mente.

Stirpi di umani

Pyresiani

“Sono un purificatore delle legioni di Fuoco di Pyresia, la mia vita è votata al ferro e al fuoco!”

Com. Len Arthur VII Legione di Fuoco-

Il Regno di Pyresia si distingue dalla maggior parte delle altre istituzioni umane per la grande importanza che hanno i culti del fuoco all'interno degli equilibri politici. Infatti il re per ottenere approvazione delle sue decisioni più importanti deve sottoporsi ad una vera e

propria prova del fuoco, atta a stabilire se egli è ancora il prediletto di Pyros, il dio del fuoco. A questa prova, alla quale il re rimane sempre illeso grazie alla sua origine “divina” (forse una resistenza naturale al fuoco della famiglia reale, oppure un trucco magico sviluppato da maghi compiacenti) sono sottoposti anche tutti i sudditi del regno. Raggiunta la maggiore età ogni uomo deve sfidare il giudizio del fuoco: tipicamente è una prova a cui sopravvivono solamente coloro che sono fedeli al regno, mentre i ladri, i traditori o i semplici sospetti di non darsi completamente alla causa di Pyros subiscono, letteralmente, le pene dell’inferno. Molti di quelli che sono riusciti a fuggire dall’impero, riportano su gran parte del loro corpo le ustioni dovute alle torture pyresiane.

Il dio del fuoco viene rappresentato come un cerchio di fiamme e identificano in tutte le forme di fuoco, Klobec compreso. I pyresiani sono la razza umana più bellicosa e guerrafondaia, sono fanatici del fuoco e credono nella sua potenza di rinnovare il mondo. Intolleranti e pronti letteralmente a bruciare i loro nemici senza tanti complimenti, si distinguono dai normali umani per la loro stazza, più imponente, e il colorito scuro della pelle.

Combattono per il potere e per diffondere il verbo di Pyros. Sono crudeli guerrieri e si dice non facciano prigionieri, ma purifichino tutto con i loro getti infuocati.

Essi hanno sviluppato particolari macchinari bellici basati sul vapore e sul fuoco, i più temuti sono gli Juggernaut, enormi mostri di metallo che si muovono su quattro zampe motrici e sputano fuoco e fiamme. Queste macchine sono di solito guidate da tre persone. I maghi di pyresia sono famosi per la loro abilità nel dominare il fuoco.

Danachiani

“Guardate le loro città e le nostre: in quali potete dire che l’umanità viva meglio?”

Veda di Hajilesh

I danachiani sono un popolo che convive a stretto contatto con la natura. Sono nemici dei

pyresiani da tempo immemore anche se in passato si dice che le due stirpi avessero convissuto pacificamente. Essi credono fermamente nella magia e rifiutano la tecnologia. Vivono nella parte occidentale della sfera nelle gradi foreste Danach. Le loro città sorgono su immensi alberi fortificati in armonia con la vegetazione e ogni città è governata da una Veda: sacerdotessa che funge sia da guida spirituale che politica. Le Veda sono un incrocio tra cirianidi e danachiani e posseggono particolari poteri. I danachiani sono ottimi aceri e le loro frecce sono armi letali, create con potenti incantesimi, e possono perforare le corazze più resistenti. La loro religione è animista, essi credono che ogni cosa sia viva e che dopo la morte, l’anima cominci una lunga ascensione per raggiungere i confini del Continuum, ove brillerà come stella attendendo l’arrivo dei suoi amici e cari.

Come già detto a capo dei danachiani ci sono le Veda (chiamate anche sacerdotesse danachiane), che sono maghe molto potenti, ma sopra tutti governa la Regina Azzurra, discendente della prima regina cirianide dei danachiani, salita al trono nella guerra contro Colui Cha non è Stato Creato: essa assomiglia ad una donna umana, sebbene la sua pelle sia di colore azzurro, liscia e levigata come il ghiaccio.

Veda

-“Figlie di madri che credevano nel futuro, ecco cosa sono le Veda”-, disse il maestro.

-“Credete così tanto in loro?”-, chiesi.

-“No, ma sento la loro purezza ad un livello che le parole non possono spiegare”-

Studioso Kalar ad uno studente

Sono l’incrocio tra danachiani e cyrianidi. Sono donne più alte della media e hanno lineamenti delicati e perfettamente simmetrici. Sono maghe potenti e sono molto versate per i Sentieri di Roccia e Acqua.

Toldosiani

*“Una vita intensa merita d'essere vissuta.
Essere schiavo di un pazzo piromane no.”*

Motto Toldosiano

Questa stirpe di umani si è creata nel tempo dai fuggiaschi dell'impero di Pyresia. Inizialmente erano una banda di disperati, ma poi organizzandosi sono divenuti forti e temuti pirati. Col tempo, durante le loro scorrerie, si sono mischiati coi danachiani e altre stirpi minori. Il loro nome deriva da Toldos, che per loro è lo spirito del mare, della libertà e della forza selvaggia dell'animo umano. La loro organizzazione è per lo più basata sul comando di chi dimostra di essere forte e carismatico. Hanno carnagione più scura della media e sono per lo più pirati, cacciatori e tagliagole.

I liberi

*“Sono pazzi”, disse il Re del Fuoco
“No”, rispose il consigliere “sono
sopravvissuti alla fiamma di Pyros.”*

Alla corte Pyresiana

I liberi sono un gruppo di uomini che vuole creare un nuovo regno. Sono anch'essi un miscuglio di varie etnie.

Kalar

“Controllo su noi stessi e sul Continuum.”

Motto Kalar

I kalar sono una razza di umanoidi intelligenti ed orgogliosi, con una lunga e grande storia alle spalle. Hanno grandi conoscenze tecnologiche e magiche, sviluppate nel corso di decine di secoli, e le impiegano assieme.

La loro sfera di origine è quella del Magmorn, dove ha sede il Regno dei Kalar, sebbene esistano molti loro avamposti sia commerciali sia militari in tutto il Continuum. Il rapporto con le altre razze è abbastanza buono, tuttavia essi nutrono profondo risentimento verso i nodos, contro i quali in

passato hanno perso una guerra e che hanno quasi causato la distruzione del Magmorn (si veda la storia del Magmorn a pag. 44).

Descrizione fisica: sono alti e slanciati e raggiungono anche i 1,90 m, hanno il cranio calvo con tre paia di piccoli corni (3 cm circa) ai lati della testa, chiamati Krin. I corni fungono come organi sensoriali aggiuntivi e forniscono una percezione superiore dei cinque sensi: amplificano la qualità dei sensi, rendendo i kalar molto sensibili agli stimoli ambientali. Se amputato un corno ricresce nel giro di un mese, ma con grande dolore per il kalar che si sente menomato per tutto il periodo della ricrescita.

Esistono vari tipi di kalar che si distinguono per il colore della pelle (bianco, viola, rosso), ma questo non influisce sulle loro caratteristiche: il colore della pelle nera è associato a grande fortuna, forza ed intelligenza ed è molto raro.

Vita di un Kalar: I Kalar vivono in media circa 200 kran, ossia 200 anni.

Infanzia: durante l'infanzia un Kalar viene istruito sul rispetto delle regole della rigida società, sul proprio compito all'interno dell'organizzazione del Regno e sul comportamento che ogni kalar deve tenere all'interno della società: questo tipo di “condizionamento” è così profondo che anche da adulti i kalar, nonostante le loro convinzioni personali, sentiranno più volte il richiamo all'ordine, al rispetto della legge e della propria posizione. I kalar che non ricevono questo condizionamento sono mal visti dalla società e ritenuti schizoidi e pericolosi e spesso rinnegati (si veda in seguito).

La vita del giovane Kalar è scandita da lezioni impartite dagli anziani nella scuola della sua casta, dai giochi pubblici, a cui solo i giovani possono partecipare, ma che attirano un grande numero di adulti, e dai giochi privati. Di particolare interesse sono proprio i giochi privati, all'interno dei quali ogni kalar scegliere un compagno di giochi, che rimane tale per quasi tutta l'infanzia e oltre: questo compagno diventa o il migliore amico del kalar o il compagno della vita.

La scoperta della sessualità per un Kalar arriva molto tardi, verso i 20 anni: solitamente

tramite il continuo contatto con un compagno del sesso opposto, o tramite le scuole del piacere. In queste scuole vengono insegnate tutte le arti delle seduzioni (anche non-kalar). Il grande senso di controllo in ogni situazione dei kalar è dovuto al perfetto equilibrio tra istinti naturali e pensieri coscienti raggiunto proprio nella fase finale dell'infanzia.

Maturità: Raggiungono la maturità dopo 30 anni, quando vengono amputati per la prima volta i krin. Questo rituale di passaggio, chiamato *Kret-Krin* prevede l'avvenuta consapevolezza del giovane Kalar della sua responsabilità, tramite il dolore che sente, del suo ruolo nella società e nella sua casta di appartenenza. Tutti i Kalar del Regno fanno questo importante passo e per un mese godono di ogni genere di servizio all'interno del Regno in modo gratuito: al fine del mese sono considerati adulti e devono iniziare a svolgere le mansioni per cui si sono preparati per così tanti anni.

Solitamente la vita di un Kalar durante la sua maturità è scandita dall'impegno totale alla sua casta, al tempo dedicato ai giochi pubblici in cui gareggiano gli infanti, al compagno/a (chi non trova un compagno nell'infanzia rimane solitamente da solo per tutta la vita) e alla ristretta cerchia di parenti e amici.

Vecchiaia: verso i 150 anni il kalar viene obbligato a lasciare la sua posizione nella casta d'appartenenza e gli viene affidato un compito di istruire gli infanti della sua casta. Un compito che nel corso dei secoli è diventato di così grande prestigio che la competizione è presente anche in questo ambito. Quando il kalar è troppo vecchio per insegnare, trascorre la sua vita privata assieme ai parenti più stretti dispensando consigli e conoscenze.

Le cerimonie di sepoltura dei kalar sono lunghe e complesse, in base alle disponibilità economiche della famiglia del defunto, ma prevedono in sostanza la dissoluzione, tramite sostanze preposte, del corpo del defunto all'interno della nebbia del Continuum.

Società: come detto la vita di un kalar è legata al sistema a caste elaborato nel corso dei millenni dai kalar. L'origine di questa società si perde nei tempi e deve gran parte della sua solidità al condizionamento che

ricevono i kalar durante l'infanzia, che genera una totale devozione al Regno Kalar: esistono delle eccezioni e riguardano dei kalar allevati al di fuori del controllo dell'apparato statale, ma sono in numero così esiguo da non rappresentare né una minaccia né un problema per la stabilità della società Kalar.

La società Kalar è divisa in caste e gruppi, e comprende l'alta e la bassa nobiltà, la classe dei lavoratori, e una loggia chiusa di maghi, a cui può accedere solo un particolare sottogruppo di kalar, gli houd e che pratica una particolare magia: la magia ermetica.

Alta Nobiltà: i kalar appartenenti a questa casta sono coloro che si occupano del governo del Regno: fin dalla loro nascita sono istruiti per servire il regno e anche se la competizione per il potere tra di loro può diventare mortale, il loro primo interesse è sempre quello comune. Questo gruppo sociale ha un insieme di complicate credenze, usanze e modi di esprimersi difficilmente comprensibili dal resto della società Kalar: questo li rende il più delle volte odiosi, altezzosi e poco tolleranti con chi non comprende i loro ordini. L'Alta Nobiltà Kalar si ritiene custode della pace e dell'ordine sociale di questa società e non tollera nessuna interferenza nel governo del Regno: né da parte degli stessi kalar, né da parte di qualunque altra razza.

I membri dell'Alta Nobiltà sono scelti come ambasciatori, diplomatici, ma anche generali. Curano i rapporti con gli altri popoli e sono i kalar più conosciuti al di fuori del Regno.

Bassa Nobiltà: è una sorta di borghesia, che possiede i mezzi produttivi come fabbriche, botteghe artigiane, stamperie e laboratori dove viene sviluppata la tecnologia Kalar. Sono una classe di lavoratori instancabili che si ritiene lo scheletro sulle quali le altre caste prosperano: non hanno, se non in rari casi, sentimenti d'odio verso le altre caste, per via del condizionamento cui sono stati sottoposti.

Lavorando per il bene comune, infatti, la bassa nobiltà o borghesia fa il bene della comunità come il suo primo obiettivo: non vi è infatti in questa casta, come nella mentalità Kalar, quello del vantaggio (economico) tra Kalar. La questione è diametralmente opposta nei confronti di altre razze: i Kalar borghesi sono spietati mercanti, capaci di ogni genere

d'astuzia per assicurarsi una nuova tecnologia che possa essere utile ai Kalar, ma anche capaci di tener testa al più abile mercante.

I membri della Bassa Nobiltà sono mercanti, imprenditori, artigiani di grande successo, inventori, ingeneri e hanno sempre compiti organizzativi di grande importanza: sono conosciuti al di fuori del Regno da tutti coloro che viaggiano nel Continuum.

Lavoratori: questa casta deve il suo nome ai compiti umili - ma necessari - che porta avanti. Il condizionamento per questa casta è particolarmente importante nel sedare istinti di rivolte e nonostante qualche caso nel corso dei secoli di richieste di miglioramento della situazione di questa casta, la vita dai Lavoratori è la più simile a quella dei Kalar più antichi.

La vita è regolata dai ritmi lavorativi stabiliti dalla Bassa Nobiltà, con cicli di lavoro massacrante che portano molti giovani a cercare una via di fuga nella passione per i giochi dei più giovani o in rari casi alla fuga dalla rigida società Kalar. Nella stragrande maggioranza dei casi i lavoratori Kalar sono orgogliosi della loro posizione fondamentale nella società e tendono a sfidarsi a vicenda per essere i migliori nel loro campo.

I membri dei Lavoratori sono operai, agricoltori, meccanici, ecc.. e fanno qualsiasi genere di lavoro umile richiesto dalla società Kalar: sono i kalar più comuni per chi entra nel territorio del Regno.

Houd: la casta dei maghi ermetici custodisce il sapere di secoli di studi magici, di fallimenti, di catastrofi, ma soprattutto di grandissimi successi. I maghi Kalar sono arrivati a modificare il loro corpo grazie a intrugli alchemici pur di padroneggiare al meglio la magia ermetica e hanno formato una sottorazza, gli Houd (si veda in seguito) che oramai è l'unica autorizzata a praticare la magia nel regno, almeno dove questa loggia conserva il suo maggior potere. La formula per la trasformazione in houd è stata resa segreta e custodita gelosamente dai più potenti membri della razza. Ormai la formula non viene più usata poiché gli houd possono riprodursi come tutte le altre razze. Tuttavia a volte si sente ancora parlare di qualcuno al quale, per particolari meriti, a cui viene

concessa la trasformazione. Il processo di cambiamento non è però né semplice né indolore e, in certi sfortunati casi, può portare alla morte.

Gli Houd sono insieme un gruppo di scienziati della magia, di mistici alla ricerca del significato dell'esistenza, una sorta di clero che tende a controllare ogni aspetto della società Kalar, tentando di infiltrarsi nelle altre caste ad ogni livello: questa "invadenza" degli Houd è ovviamente limitata dal loro esiguo numero rispetto alla razza Kalar e, ovviamente, dal condizionamento che anche gli Houd ricevono da giovani.

La scalata all'interno della piramide Houd è lenta, difficile e tipicamente mortale per chi intende usare i poteri dell'ermetismo a suo vantaggio invece che per il bene della società: i traditori sono puniti con sofferenze innominabili.

I membri di questa casta sono ottimi diplomatici, spie ed ovviamente maghi.

Kalar neri: come già accennato questi particolari kalar dalla pelle nera sono più forti ed intelligenti della media. Si ritengono discendenti diretti di Kalazar, il grande eroe che fondò il secondo impero, e si dimostrano particolarmente orgogliosi di ciò. Sono degli ottimi guerrieri, ma hanno grandi potenzialità anche per la strada magica. Tuttavia le rigide regole imposte dagli houd vietano la magia a chi non fa parte della casta; proprio per questo molti kalar neri fuggono verso altri mondi per poter diventare maghi accettando di non poter più far ritorno alla loro terra di origine. Sui kalar neri girano alcune dicerie: una di queste insinuerebbe che gli houd li avrebbero usati per esperimenti riguardo al siero della trasformazione in houd.

Rinnegati: Non sono una casta vera e propria, poiché non collaborano direttamente tra di loro. Sono Kalar che sono cresciuti senza condizionamento, o che sono riusciti a toglierlo tramite mezzi magici o meccanici. I primi sono molto rari, in quanto è difficile che un kalar vi sfugga; molti di più sono invece quelli che, per una ragione o per l'altra, riescono a rimuoverlo. Rimuovere il condizionamento è molto pericoloso e può rendere i soggetti emotivamente instabili, ossessionati, schizofrenici e a volte violenti.

E' per questo che i kalar rinnegati sono mal visti dalla società e spesso considerati pericolosi.

Il Regno Kalar: coloro che non sono Kalar sanno veramente poco della rigida e secolare tradizione del loro Regno e anche all'interno delle caste di questa società l'esatto funzionamento del Regno è appannaggio di pochi membri dell'Alta Società. I cambiamenti sono visti con diffidenza e combattuti con vigore, ma non con stupidità: i Kalar non sono arrivati alla loro prosperità scartando le idee migliori.

Il Regno Kalar è governato da un Re scelto tra i membri della casta dell'Alta Nobiltà.

Il re ha poteri assoluti in termini legislativi, esecutivi e giudiziari, ma non può intromettersi in nessun modo negli affari interni di una casta: questo rende il suo governo vincolato all'appoggio delle varie caste e rende il suo governo assoluto decisamente più controllabile: i re Kalar sono scelti per la loro capacità e visione futura della società Kalar e quindi sono soggetti altamente affidabili, che usano almeno ottanta o più anni della loro vita per prepararsi a questo compito così gravoso.

Relazioni: la loro tradizione millenaria fa sì che siano piuttosto chiusi nei confronti delle altrui idee e invenzioni. Non sono tuttavia una società razzista, essi convivono relativamente bene con altre razze, ma è raro che ne subiscano le influenze.

C'è da dire che spesso in questi casi i kalar tendono ad imporsi come razza guida, e si installano in tutti gli organi del potere. A causa di questo sono nate molte guerre, proprio perché i Kalar non riconoscono altra guida se non quella di altri Kalar.

I kalar hanno instaurato buone relazioni con gli umani, mentre nutrono profondo rancore per i nodos, loro acerrimi nemici.

Tecnologia: I kalar conoscono il potere dei cristalli ordrin, che si formano solo su una particolare isola del Magmorn, oltre ad alcuni rudimenti di meccanica. Essi hanno costruito navi che volano e macchine senzienti, chiamati Droni, che vivono grazie al potere dei cristalli ordrin.

Città: Le città kalar colpiscono per la loro architettura regolare, per l'utilizzo di vetri e

cristalli e per le tonalità di blu e viola. Gli edifici sono alti e slanciati, dai contorni dritti e ben delineati, accompagnati da ornamenti geometrici. Strade e piazze vengono accuratamente progettate per essere in numero essenziale e limitare il caos urbano. Tutto questo rende molto difficile perdersi in una città kalar.

Magia: I kalar possono apprendere molti tipi di magia, ma il loro governo accetta solo quella Ermetica praticata dagli Houd. I maghi non Houd sono uccisi e perseguitati nei territori del Regno dove la loggia degli ermetici ha maggiore influenza, mentre sono tollerati nelle altre parti del Regno, almeno finché fanno il bene della comunità.

Religione: Lo stato kalar è totalmente laico, ma esistono culti che hanno a che fare con gli spiriti che secondo i kalar permeano il Continuum: questi culti sono per lo più appannaggio della casta dei lavoratori, mentre vengono trattati come mere superstizioni da parte delle altre caste della società Kalar.

Linguaggio: Il linguaggio Kalar ha una forma scritta piuttosto complessa dalla forma cuneiforme. Il parlato invece è più semplice, e viene usato da molte altre razze come lingua di scambio, soprattutto dai mercanti. Il Kalar si distingue per i suoni cupi e secchi e non stupisce che a livello musicale sia una lingua poco usata.

Nomi: I kalar possono avere più nomi, che acquisiscono durante la vita. Alla nascita il padre e la madre scelgono due nomi. Quando un kalar raggiunge la maturità (attorno ai 30 anni si può scegliere un nuovo nome con cui presentarsi. Gli amici possono scegliere se chiamarlo con il nuovo nome o mantenere quelli precedenti. Infine kalar sono soliti usare dei patronimici, ad esempio il figlio di Radman prenderà il patronimico Radmartan, ossia in kalar "figlio di Radman".

Esempi di nomi maschili: Redlar, Falar, Kuskan, Edlad, Makmar.

Esempi di nomi femminili: Lakia, Keida, Jara, Ganda, Regne, Varre.

Stirpi di kalar

Houd

“Nell’ermetismo troviamo il nostro complemento e sostegno: in esso siamo completi.”

Rituale di iniziazione Houd

Sottorazza kalar, sono il risultato di un processo alchemico che ha potenziato i loro sensi e li ha resi capaci di utilizzare le energie del mana. I corni ai lati della testa sono molto più grandi (5-10 cm) e il colorito della pelle è verde oliva.

I kalar Houd fanno tutti parte della casta degli Ermetici, se uno houd finisce fuori da tale casta gli vengono mozzati i corni e fatto in modo che non ricrescano mai più, perdendo così qualsiasi potere. Accade molto spesso che essi vengano persino eliminati fisicamente per evitare pericolose fughe di notizie.

La casta degli houd ha il compito di preservare e conservare le conoscenze accumulate e segretamente domina l’intero regno, manovrando di nascosto politici ed ambasciatori. Tuttavia le macchinazioni della setta sono conosciute solo dai membri più anziani, i novelli non sospettano minimamente di essere anche loro pedine del potere.

Nodos

“Tutto cambia il suo stato, quindi tutto è in movimento. Ciò che è in movimento può essere osservato e compreso, e quindi il tutto deve essere compreso.”

Insegnamento Nodos

I Nodos sono una razza insettoide molto avanzata a livello tecnologico. Vivono nella Sfera di Mekanus in enormi città sotterranee strutturate a livelli, governate da una ristretta casta di *Sapienti* che si prefigge il compito di portar avanti lo sviluppo e la scienza nodos.

Sono un popolo molto unito, che preferisce rimanere isolato dalle altre razze e non vuole integrarsi con esse. Quando i nodos colonizzano un posto, cercano di eliminare

qualsiasi forma vivente che non sia compatibile con loro.

Descrizione fisica: I nodos sono creature simili a grossi scarafaggi, alti fra il metro e ottanta ed i due metri. Sono bipedi e hanno mani dotate di 4 dita; la loro corporatura appare massiccia, ma sono privi di scheletro e per questo poco robusti. Per compensare, la natura li ha dotati di un esoscheletro chitinoso che li ricopre come una seconda pelle. La sostanza che compone l’esoscheletro viene prodotta continuamente dal loro organismo per rimpiazzare quella vecchia. Dove non coperto da esoscheletro, il loro corpo è umido e freddo. Sono onnivori, ma prediligono carcasse putrefatte e cibi andati a male, che per loro sono vere e proprie delizie. Hanno un metabolismo molto lento che gli permette digiuni prolungati, anche di alcune settimane, inoltre non hanno bisogno di molto riposo, a parte poche ore alla settimana.

Vita di un nodos: Vivono circa 80 anni e si riproducono depositando grandi quantità di uova (circa un centinaio), ma gli accoppiamenti sono controllati dalla loro rigida società e permessi esclusivamente al fine di salvaguardare la continuità della specie. Le femmine sono in numero inferiore (una ogni cento esemplari) e vengono tutte relegate nei nidi, difesi in modo talmente maniacale che per accedervi bisogna avere l’autorizzazione della Casta dei Saggi. Quando le uova si schiudono, i piccoli nodos misurano tra i 15 e i 20 centimetri e vengono accuditi dalle varie femmine dei nidi, ma nel giro di due mesi raggiungono il metro di altezza e sono già pronti per essere impiegati nei lavori più umili della società nodos.

Società: Quella dei nodos è una società austera e rigida, suddivisa in caste. Per un nodos non esiste il concetto di tempo libero e divertimento: la sua vita deve essere dedicata totalmente ed esclusivamente allo sviluppo tecnologico, al bene e alla prosperità della sua razza.

La scalata della società avviene per merito e grado di anzianità. Al livello più basso si trovano i *Manovalanti* di cui fanno parte i nodos più giovani. A circa vent’anni un nodos può accedere alle caste superiori: quelle dei *Genieri* e dei *Guerrieri*.

I *Genieri* vengono istruiti nel campo tecnologico e hanno il compito di inventare nuovi macchinari e costruire tutto quello che serve per la società; se particolarmente brillanti possono aspirare alla carica di Sapiente, ma non prima dei quarant'anni.

La Casta de Genieri elegge ogni anno un gruppo di 15 nodos che può partecipare alle assemblee dei Sapienti e esporre i problemi e le richieste della loro casta, tuttavia non hanno poteri decisionali.

I *Guerrieri* sono, invece, i nodos più forti e prestanti; vengono addestrati all'arte della guerra e hanno il compito di difendere la patria. I guerrieri non possono aspirare alla carica di Sapiente, ma hanno una loro organizzazione interna composta di cariche, che indica l'esperienza e lo status. I guerrieri non possono avere rappresentanti all'interno delle assemblee dei Sapienti, anche i generali possono chiedere un'udienza in casi particolari. La carica più alta è quella di *Grande Comandante*, che in periodi di guerra assume un grande peso politico.

Il più alto gradino della società nodos è rappresentato dalla *Casta dei Sapienti*; ve n'è una per ogni città e vi possono accedere solo centocinquanta nodos: essa è composta dalle menti più illuminate, che hanno acquisito merito nel campo scientifico e tecnico. La casta ha pieno potere decisionale per quanto riguardano le leggi, gli affari esteri e interni, nonché il coordinamento scientifico. I centocinquanta membri di ogni città eleggono un *Grande Sapiente*, che ha il compito di coordinare le assemblee dei Sapienti e il cui voto o decisione ha peso maggiore rispetto ai normali membri.

Esiste, infine, una carica ancora più alta di quella di Sapiente: essa è *Il Supremo*.

Il Supremo è un gigantesco nodos metallico, l'ultimo figlio della stirpe di Meka, la divinità che creò Mekanus. Egli governa Mekanus dalle profondità della sfera e per tutti i nodos rappresenta il sovrano incontrastato di Mekanus. Solo ai Grandi Sapienti è concessa udienza presso il Supremo e solo in casi di massima importanza. Egli si mostra raramente e il suo volere viene reso noto dai suoi servi meccanici. Persegue oscuri piani manovra

nell'ombra il suo popolo per fini che nessuno conosce.

Tecnologia: Il *magnos* è un particolare metallo presente in abbondanza su Mekanus che, tramite un particolare trattamento, assume il particolare potere di attrarre o respingere la materia. I nodos sono l'unica razza a conoscerne i poteri e grazie a questi hanno sviluppato una tecnologia molto sofisticata che permette di creare macchinari incredibili.

Il sapere, inteso come insieme di formule, teoremi, principi e applicazione matematiche e scientifiche è chiamato dai nodos Teknos, ed è rappresentato da una cerchio dentato, simbolo della perfezione e dell'armonia del creato. Il cerchio dentato è presente nel "*Libro della Perpetua Armonia*", la somma opera nodos, nella quale Il Supremo dimostrò, con rigore matematico, che il mondo altro non è che un enorme macchinario formato da sfere concentriche ed ingranaggi in perfetto moto perpetuo. I Nodos, dunque, stanno seguendo i dettami del Supremo e hanno iniziato tre titaniche imprese: trovare la "*Formula Risolutrice*" con cui spiegare ogni fenomeno del mondo, costruire la "*Macchina del Moto Perpetuo*", ed infine costruire il "*Modello Meccanico dei Moti del Mondo*". I laboratori dei nodos abbondano dunque di strani marchingegni per calcolare orbite o per descrivere la perfezione del creato; tuttavia -a dispetto dei loro intensi sforzi- essi sono ancora molto lontani dai loro obbiettivi.

Città: le città nodos sono solitamente situate nel sottosuolo a grandi profondità e hanno una struttura a livelli concentrici. Nel livello più alto (quello centrale) si trovano il consiglio dei Sapienti e le abitazioni di alcune cariche pubbliche importanti, come il capo dell'esercito e i portavoce dei genieri. Qui è collocato anche il nido contenente le uova e le femmine. Nei livelli inferiori si trovano rispettivamente: i laboratori, le fabbriche, i cantieri di costruzione, le abitazioni dei genieri, le abitazioni dei soldati e infine le guarnigioni e le mura di difesa presidiate dai guerrieri nodos. Le abitazioni dei guerrieri e genieri sono tendenzialmente enormi centri contenenti miriadi di loculi sferici scavati nella roccia. Un loculo misura circa nove

metri cubi ed è usato principalmente come zona ove riposare e riporre i pochi effetti personali. Tutto il resto, come i servizi igienici, è di accesso pubblico.

Nei livelli più alti, invece, le abitazioni sono più grandi e autonome. I membri della casta dei sapienti ad esempio hanno grandi case sferiche divise in settori e dotate di svariati comfort. Ciò non è mal visto dalla società, dal momento che la scalata sociale è dovuta unicamente a merito ed anzianità.

Magia: I nodos ripudiano la magia, poiché, nel “*Libro della Perpetua Armonia*”, fu esplicitamente bandita dal Supremo.

Religione: I nodos sono totalmente devoti al Supremo e credono fermamente nel rigore scientifico e nel potere di risolvere qualsiasi problema attraverso la tecnologia, oltre a questo non credono in nessun'altra divinità.

Linguaggio: Il linguaggio dei nodos è una serie di ticchettii metallici, incomprensibile per la maggior parte della altre razze. Tuttavia hanno imparato velocemente il kalar e altre lingue fra cui l'umano.

Nomi: Gnakkrrrrr, Krrrelll, Knnn, Trii.

Stirpi di nodos

Hogar

Sono più alti e magri e dotati di quattro braccia. Sono ottimi tecnici.

Turog

“Rimaneva immobile. Innaturalmente immobile: credevo fosse una statua.”

Esploratore umano

I turog sono la razza più antica del Magmorn. Furono creati da Valkar come guardiani del nucleo interno della Sfera, ma dopo il grande cataclisma questo legame venne rotto. Si distinguono dalla maggior parte delle altre razze per avere una composizione basata su un elemento della pietra: il silicio.

Descrizione fisica: Sono esseri umanoidi formati da silicio, spigolosi e alti circa 2 metri. Amano i luoghi molto caldi e se

rimangono per troppo tempo in luoghi gelidi rallentano le loro attività fino a bloccarsi come ibernati, diventando indistinguibili da statue. Sono pressoché immortali, in quanto non muoiono, anche se con l'andare del tempo diventano sempre più lenti, fino all'immobilità totale, che arriva dopo un periodo che oscilla tra i 400 e i 600 anni. Si nutrono mangiando rocce, ma possono rimanere a digiuno per parecchi mesi. I turog si riproducono per partenogenesi e non hanno differenza di sesso.

La vita di un Turog: i Turog hanno un lungo periodo di infanzia, che dura quarant'anni, durante il quale seguono automaticamente il genitore in ogni suo spostamento ed imparano da esso ogni aspetto della vita: come cibarsi delle rocce appropriate e come evitare i luoghi più freddi, o come trovare i cristalli ordin, di cui ogni Turog va pazzo. Quando un turog raggiunge l'età di 300 anni, può creare un nuovo individuo, in circa due anni di tempo.

E' difficile trovare turog al di fuori del Magmorn e nelle zone civilizzate, anche se capita che alcuni di essi si imbarchino su navi kalar per esplorare il Continuum. In passato i kalar hanno condotto delle sistematiche cacce contro i turog che si nutrivano di pietre ordin, ma ultimamente sembra che abbiano raggiunto un accordo: il compito di raccolta delle rocce viene lasciato ai turog i quali possono trattenerne una certa quantità.

Società Turog: i Turog hanno un'organizzazione sociale legata al concetto di tribù. Ogni tribù è un nucleo di almeno cinque o più Turog, i quali si aiutano vicendevolmente alla ricerca di cibo. Il contatto con l'avanzata dei Kalar ha reso i Turog in alcuni casi schiavi dei Kalar, in altri servitori alla pari; in entrambi i casi ha però reso la loro civiltà ed organizzazione quasi inesistente, rispetto a quella Kalar. “I Turog” (plurale) in sostanza non esistono, non hanno una forma di governo, ma ogni “Turog” (singolare) pensa a se stesso o al massimo alla sua tribù ed ai suoi bisogni.

Tecnologia: i turog non hanno sviluppato alcuna tecnologia, ma alcuni di essi sono entrati a far parte di truppe kalar oppure si sono imbarcati su navi che esplorano il

Continuum: possono imparare con molta facilità gli usi di altre razze, ma il contatto coi Kalar li ha resi decisamente più aperti verso altre razze, anche in campo tecnologico.

Religione: I turog credono negli spiriti delle rocce: il grande spirito Odon Orock avrebbe creato il mondo e i cristalli ordrin sarebbero le sue lacrime. Per i turog la roccia è l'elemento fondamentale dell'universo, e su di essa sono nate tutte le creature: non esiste un clero organizzato tra i Turog che venera Odon Orock, anche se i Turog che vivono vicini a grandi ammassi di rocce (montagne o catene montuose in particolare) sono figure molto rispettate tra questo popolo.

Linguaggio: I turog parlano una strana lingua fatta di rumori simili alla ghiaia che scivola su di un piano. Per le altre razze è molto difficile capire questo linguaggio e quasi impossibile parlarlo. Un turog però può imparare con un po' di difficoltà la lingua kalar. Questa razza non ha una forma scritta e tutto si tramanda attraverso leggende e racconti.

Nomi: I turog non sono soliti usare nomi veri e propri, ma si scelgono un elenco di parole che li rappresenta. Possiamo riportare solo la traduzione umana dei nomi turog, in quanto essi sarebbero irriportabili in forma scritta.

Esempi di nomi: Grande Roccia, Passo Lento, Impaziente, ecc.

Dijn

“Non fermarti, esplora ogni ambito, non farti scrupoli. Osa. Solo così riporterai in gloria i nomi dei nostri padri.”

XIV Capitolo di “Alchemichus”

I dijn sono dotati di un grande intelletto e si reputano discendenti legittimi degli yith, anche se alcuni studiosi credono invece che siano un incrocio tra yith e umani. Sono una razza particolarmente dotata nel campo alchemico; la loro tecnologia permette di fondere carne e metallo e sono in grado di creare ibridi meccanizzati. I dijn preferiscono

non mischiarsi con le altre razze e mantenere una debita distanza, tuttavia sono soliti fornire - dietro un abbondante compenso - soldati per le truppe di molti sovrani e governatori. I loro ibridi meccanizzati infatti sono soldati eccezionali, abomini senza cervello che eseguono gli ordini senza mai esitare.

Le formule alchemiche dei dijn sono segretissime e essi stessi hanno creato una sorta di “cortina del silenzio” su questo argomento. Chiunque, dijn o meno, venga solo sospettato di rivelare il segreto, viene rapidamente fatto sparire.

Descrizione fisica: Sono creature umanoidi dal colorito della pelle violaceo, ma con la testa di animale. Le varianti sono in tutto dodici, come dodici sono, secondo la loro religione, gli yith, loro padri creatori: Anub il falco, Bast il gatto, Aton il coccodrillo, Got lo sciacallo, Ger il serpente, Apomec il toro, Torn il cinghiale, Agon l'ibis, Epoc la formica, Darr l'ariete, Uru l'elefante e Ort il ragno.

A causa di questa grande varietà di forme può succedere di confondere un dijn con altre razze o di non identificarlo come tale.

I dijn, inoltre, sono anche dei mutaforma e possono modificare la loro struttura fisica per prendere le sembianze di un'altra creatura delle loro stesse dimensioni.

Vita di un dijn: Grazie ai loro sieri di vita i dijn possono vivere tranquillamente per 700 anni e oltre. Da secoli i dijn hanno perso la capacità di riprodursi naturalmente e questo ha diminuito notevolmente il loro numero. Essi si riproducono attraverso un complicato processo alchemico di partenogenesi che dura diversi giorni ed è particolarmente doloroso.

Appena nato il nuovo dijn si presenta come un involucro gelatinoso e trasparente di nervi, fluidi e muscoli, dalle sembianze incerte. Tale corpo, debole e non ancora in grado di muoversi, viene posto in un sarcofago che provvederà a mantenerlo in vita per un mese: il tempo necessario perché le ossa, i nervi, la pelle e gli organi finiscano il loro ciclo di creazione. Alla fine di questo processo il nuovo dijn avrà assunto l'aspetto del padre. A questo punto il padre dovrà accompagnare il figlio al rito di iniziazione dove dichiarerà, davanti agli altri dijn, di riconoscerlo e

accettarlo come suo adepto; tuttavia il genitore può anche rifiutare il nuovo figlio che, in questo caso, verrà immediatamente messo a morte. Dopo il rito di iniziazione il nuovo dijn inizia il suo periodo di apprendimento presso il padre, che durerà circa 10 anni, alla fine del quale potrà prendere parte a tutti gli effetti alla società dei dijn. Di solito il legame che si instaura tra padre e figlio tende a essere molto forte; un dijn non ha molte occasioni per riprodursi e solitamente lo fa solo una volta nella sua vita a causa della fatica e del dolore che comporta il processo di partenogenesi.

Società: La società dijn è tipicamente piramidale. Al gradino più alto si trova il *Ra*, colui che ha il potere assoluto e governa su tutte le colonie e i regni dijn. Al livello sottostante si trovano i *sobek*, che governano per conto del Ra sui vari regni. Sotto troviamo i *nubia*, che governano su città o colonie. Infine ci sono le caste dei *rames*, di cui fanno parte gli alchimisti, ricercatori di nuove formule e creatori degli ibridi meccanizzati. Non ci sono altri livelli sociali per i dijn: per tutti i lavori di fatica i dijn usano gli schiavi. Gli schiavi sono una parte fondamentale per la società dijn, essi servono sia come forza lavoro che come cavie da laboratorio; i più forti, capaci e devoti vengono a volte scelti come guardie. Le guardie di un dijn portano tutte una maschera in lamina dorata raffigurante il volto del loro padrone.

Tecnologia & Magia: I Dijn hanno creato una fusione tra magia e tecnologia. Sono esperti nella creazione di impianti meccanizzati, ma i loro filtri e il modo con cui modificano i corpi sono ritrovati magici. Le loro navi volanti hanno forma di piramide e sono alimentate da un'energia sconosciuta.

Città: Le città sorgono solitamente attorno ad una grande piramide centrale, simbolo e luogo del potere dijn. Tutti i dijn vivono all'interno di questa piramide, che diviene sempre più grande man mano che passa il tempo. I luoghi di culto e le costruzioni più importanti si trovano a accanto a tale piramide e col tempo possono venir inglobate nella struttura centrale. Le costruzioni esterne alla piramide sono solitamente adibite a luogo di ricerca e sviluppo. Gli schiavi vengono tenuti

in luoghi esterni alla piramide simili a prigioni e presidiate da ibridi meccanizzati.

Religione: molti dijn si ritengono discendenti degli Yith e quindi figli degli dei. Hanno un culto basato sull'adorazione dei loro antichi padri.

Linguaggio: parlano una lingua dai suoni armoniosi quasi musicali, piacevole da sentire.

Nomi: Jaggarn, Hijin, Hassan, Kemet.

Le Cirianidi

“Mi parlò, senza usar parole. E il mio cuore fu pieno più della ragione.”

Malakesh il saggio

Le cirianidi sono una razza di soli individui femminili che vivono in maggioranza nella sfera del Dialeph e su Argoth. Hanno un passato oscuro e dimenticato da molte di loro. Come alcune di loro siano arrivate su Argoth secoli fa rimane un mistero, come misteriosa rimane la lenta disgregazione del Dialeph.

Descrizione fisica: E' una razza formata da soli individui femminili. Hanno molti elementi in comune con le donne umane, ma diversamente hanno carnagione azzurra e il loro corpo è liscio e levigato come il ghiaccio. Non hanno bisogno di mangiare come gli umani, ma si nutrono assorbendo energia dalla terra e dall'acqua attraverso i piedi e le mani. L'acqua è un elemento importante per loro e possono rimanerne senza al massimo per tre giorni, dopodiché cominciano a sciogliersi.

Vita di una cirianide: Vivono circa 150 anni. Quando una cirianide muore, il suo corpo si scioglie lentamente lasciando un liquido azzurrino. Quando una cirianide vuole riprodurre scava una buca nel terreno (che può essere anche nebbia molto densa) e vi depone una manciata di capelli, annaffierà quindi la buca con le sue lacrime per un giorno intero. Dopo circa cinque mesi, germoglierà un piccolo fiore, che crescerà fino a raggiungere il metro. A quel punto il fiore si aprirà e ne uscirà una giovane cirianide. Un'altra loro particolarità è quella

di potersi accoppiare con altre specie, come quella umana e kalar, e di poter partorire mezzosangue che saranno sempre e comunque femmine. Le mezzosangue hanno carnagione tendente all'azzurro e conservano la capacità di usare i poteri cirianidi, tuttavia con minor abilità; esse ereditano dal padre i tratti somatici.

Società: Le cirianidi del Dialeph vivono in piccole tribù, poiché esse ritengono che questo sia il modo migliore per convivere pacificamente e armoniosamente tra di loro e con la natura. In ognuna viene eletta una *Grande Madre*, scelta fra le più sagge, che assume il ruolo guida spirituale e dispensatrice di buoni consigli. Tutte le scelte della tribù vengono votate a maggioranza, ma grande valore e peso viene dato al pensiero della Grande Madre.

Le cirianidi che vivono su Argoth si dividono in due gruppi, quelle che si sono unite ai danachiani e quelle che hanno scelto di rimanere un popolo indipendente: le erinni.

Le prime vivono nei boschi e sono tenute in grande considerazione dai danachiani, tant'è che una di loro, la Regina Azzurra, governa su di essi. Inoltre dall'unione di queste due razze sono nati i veda, un stirpe di danachiani molto abile nel campo magico.

Le erinni, invece, sono una stirpe di cirianidi guerriere che hanno scelto di vivere indipendenti e isolate per mantenere salde le vecchie tradizioni. Per far questo tuttavia hanno dovuto imparare a difendersi e a combattere, poiché su Argoth molti sono i pericoli.

Tecnologia: Non hanno sviluppato alcuna tecnologia, ma hanno conoscenze di artigianato e sanno costruirsi utensili e armi primitive.

Città: Sul Dialeph le tribù cirianidi scavano le loro abitazioni negli Oroc, grosse piante ad escrescenze rotonde dal colore verde o viola.

In un Oloc di medie dimensioni possono vivere attorno alle venti cirianidi.

Su Argoth vivono sugli alberi oppure nelle grotte.

Magia: Le cirianidi hanno particolari poteri legati ai sentimenti. Esse, infatti, possono trasmettere le proprie emozioni tramite mezzi artistici, come canto, ballo, musica, riuscendo

ad influenzare i sentimenti altrui. Questo particolare potere è un tipo di comunicazione molto usato nelle loro tribù, capace di trasmettere cose che la parola non permette e di rendere ancora più solido il loro legame.

Religione: Ci sono due culti principali: il culto della madre terra "Cyrin" e quello dell'acqua "Jehudi" (per maggiori informazioni si veda la "Storia del Dialeph" pag. 49).

Linguaggio: La vera lingua cirianide è impossibile da parlare per qualsiasi creatura: esse comunicano tra di loro attraverso i loro poteri emozionali, attraverso il canto, la musica e l'arte in generale. Un disegno tracciato e lasciato sul suolo può contenere per un cirianide più informazioni di quante ne apprenderebbe da ore di conversazione. Questo comporta che la lingua scritta delle cirianidi è qualcosa di unico e straordinario: per loro non esistono simboli fonetici, non esistono lettere né alfabeto, tutto il loro sapere può essere tramandato per via musicale, attraverso danze ecc.

Proprio per questo le cirianidi fanno molta fatica ad apprendere la lingua scritta delle altre razze, poiché sono diverse dal loro modo di pensare. Questo non vale per le lingue parlate che possono apprendere con relativa facilità.

Nomi: I nomi di tribù delle cirianidi sono legati anch'essi ai sentimenti e alle emozioni e quindi risultano intraducibili e inesprimibili per le altre razze. E' per questo che le cirianidi adottano dei secondi nomi con cui chiamarsi quando si trovano tra le altre razze. Questi nomi solitamente sono simili ai nomi femminili umani o kalar. Esempi: Agrian, Malia, Kiria, Nadia, Akriel.

Stirpi di cirianidi

Erinni

"Non guardarle. Non le vedrai."

Avvertimento di una Veda

Sono un gruppo guerriero di cirianidi stabilitesi su Argoth, il pianeta degli umani, dopo la battaglia contro *Colui Che Non è Stato Creato*.

Sono particolarmente dotate nell'uso dell'arco e hanno sviluppato tecniche di combattimento senz'armi.

Tafdor

“Non aspirare a creare: punta a comprendere ed usare a tuo vantaggio.”

Antico detto Tafdor

I tafdor sono umanoidi dall'aspetto di lucertole. Vivono in comunità e clan, governate da un patriarca. Non appartengono a nessuna sfera, ma si insediano su isole e rocce volanti. Sono un popolo ingegnoso che ha sviluppato molti prodotti di bassa tecnologia, come balestre a ripetizione, molle-scarponi da salto, servo-braccia estendibile ecc. E' un popolo di riciclatori, che adatta alla sua semplice -ma efficace- tecnologia le invenzioni della altre razze, soprattutto quella umana. La loro meccanica si basa su ingranaggi, leve, cinghie di trasmissione ecc.

Descrizione fisica: Sono lucertole antropomorfe alte sul metro e sessanta, dai corpi snelli e agili. Sono dotati di una coda prensile che gli fornisce un arto aggiuntivo.

Vita di un tafdor: crescono in nidiate di 20-25 esemplari accuditi da gruppi di balie. I giovani infatti non vivono con le loro madri, ma in centri specializzati dove viene loro insegnato tutto il necessario per inserirsi al meglio nella società. Il concetto di famiglia è perciò estraneo ad un tafdor. Un tafdor vive circa 80 anni.

Società: esistono diverse città tafdor, governate da patriarchi che hanno poteri politici e religiosi. La carica di patriarca è la più alta raggiungibile e ognuno governa su una ed una sola città. Se un patriarca dovesse cercare di conquistare un'altra città verrebbe sicuramente ostacolato dagli altri patriarchi. Sotto il patriarca si trovano dieci ministri, ad ognuno dei quali è assegnato un preciso compito; le classi sottosanti sono quelle di mercanti, inventori e lavoratori.

Tecnologia: Tecnologia non molto sofisticata, fatta di ingranaggi, leve, rulli, molle ecc. Per spostarsi nel Continuum

utilizzano deltaplani mono o biposto, con i quali riescono a coprire piccole tratte.

Città: Le città tafdor si estendono in gran parte sotto terra. La parte in superficie è relativamente piccola e per questo le città sembrano contenere molti meno abitanti di quelli effettivi. Tutte le abitazioni e i templi sono situati nel sottosuolo e raramente all'aperto. Le costruzioni in superficie sono utilizzate come “coperchio” agli ingressi nel sottosuolo; hanno forma quadrata e spartana, sono fatti di mattoni e hanno tetti piatti.

La superficie viene inoltre utilizzata come luogo ove costruire grandi macchinari.

Magia: Possono imparare la magia arcana, ma sono pochi quelli che riescono a superare il periodo di addestramento. I tafdor maghi sono riveriti dalla comunità e spesso divengono patriarchi; è proprio per questo che in molti regni tafdor il patriarca uccide tutti i bambini tafdor che presentano predisposizione alla magia.

Religione: Il patriarca di una città rappresenta il volere di Tropos, il dio dei tafdor, che viene rappresentato come una grande lucertola.

Linguaggio: Il loro linguaggio è relativamente semplice da imparare e per nulla complicato.

Nomi: Zibi, Kiki, Squi, Iggi, Pirri.

Grainor

“Rispetta la morte. Onora i caduti”

Comandamento Grainor

I grainor sono una razza guerriera di felini, che vivono ai confini del Continuum su grandi e vaste nuvole solide. Hanno una lunga tradizione basata sul culto degli antenati e sull'onore. Il loro regno si chiama Antasia.

Descrizione fisica: Hanno l'aspetto di tigri antropomorfe, alte tra il metro e sessanta e il metro e novanta. Sono dotati di pelliccia e coda nonché di una muscolatura possente; i colori del manto vanno dal bianco neve al giallo dorato, con strisce nere o grigie.

Vita di un grainor: vivono sui 100 anni; a vent'anni raggiungono l'età per diventare

guerrieri e possono arruolarsi nell'esercito dell'imperatore.

Società: L'imperatore governa con pugno di ferro e i suoi sottoposti, i prefetti, governano su piccole parti del regno, applicando in maniera ferrea e violenta la sua legge. L'imperatore è esaltato al pari di un dio e parlarne male è un reato che può essere punito anche con la morte.

Tecnologia: La loro tecnologia è simile a quella del Giappone medioevale. Esistono poche armi da fuoco, per lo più moschetti monocolpo. I Grainor combattono sia con armi bianche, spade, mazze asce ecc. che con le loro armi naturali, artigli e zanne. Per questo le loro armature sono progettate per lasciare una totale libertà nei movimenti di corpo a corpo e hanno sviluppato anche armi come copri artigli di ferro o guanti artiglio-spada. Hanno scoperto le navi volanti recentemente, grazie agli umani: i primi ad essere entrati in contatto con loro. Le navi grainor sono dotate di palloni aerostatici, e di vele triangolari che sfruttano i venti del Continuum, poiché non sono ancora in grado di utilizzare il vapore.

Città: Le costruzioni più grandi e imponenti delle città grainor sono i templi, dove avvengono le funzioni in onore dei grandi antenati della razza: imperatori, comandanti ecc. Le costruzioni sono stilisticamente elaborate, costruite principalmente con legno e mattoni su cui vengono praticati motivi e incisioni raffiguranti creature mitologiche, come protezione dagli influssi nefasti e dal malocchio.

Magia: Poiché la magia non può essere controllata direttamente dall'imperatore e dal suo apparato burocratico, essa è bandita nell'intero impero. Solo ai più alti funzionari, è permesso praticarla. Chiunque venga solo sospettato di praticare qualunque forma di magia viene catturato, sottoposto a processo e di solito imprigionato.

Religione: La religione dei grainor prevede il culto degli antenati, che vanno onorati per ricevere costantemente la loro approvazione e protezione. Secondo i grainor, infatti, dopo la morte lo spirito può ancora avere influenza sul mondo reale attraverso i suoi discendenti. Uno dei modi per parlare con gli antenati è

attraverso i sogni. Tra gli antenati vi sono poi i Grandi Antenati, che vanno venerati da tutto il popolo e sono solitamente imperatori e comandanti. Ogni grande antenato ha una sua statua, situata nei grandi templi delle città, attorno a cui vengono poste le offerte. Oltre agli antenati sono presenti anche figure mitologiche e mostruose, come dragoni, che si trovano nel mondo dei morti e fungono da guardiani. I grainor sono inoltre un popolo molto superstizioso e perciò avverso a tutte le forme di magia.

Linguaggio: Hanno sviluppato un linguaggio complesso che permette sfumature espressive notevoli sebbene molto difficile da imparare.

Nomi: I grainor hanno tre nomi, il primo della famiglia, il secondo del padre e il terzo del figlio. Es: Naido Kamu Ka, Reik Ocu Talu, Tanoc Tanui Tal.

Valgor

“Il forte batte il debole. Il forte difende il clan. Il forte muore per il suo clan”

Giudizio Valgor

Sono un razza guerriera umanoide proveniente dalla piccola sfera di Ganara. Sono rozzi e possenti e basano la loro vita sulla legge del più forte. Hanno sviluppato una tecnologia molto grezza, e si spostano a bordo di grosse bestie volanti tipiche della loro sfera. Esistono dei clan valgor anche su Argoth, arrivati in un passato imprecisato da Ganara a bordo delle loro bestie volanti.

Descrizione fisica: sono alti sul metro e novanta con zampe taurine dotate di zoccoli e una grossa testa di montone dotata di un unico occhio e di grosse corna ricurve. Si vestono usando pelli di animali e raramente indossano armature di ferro.

Vita di un valgor: Vivono circa 70 anni e fin da piccoli sono addestrati all'arte della guerra.

Società: I valgor preferiscono vivere in luoghi montuosi in clan di cinquecento o mille unità, comandati da un ristretto gruppo composto dai valgor più forti: i *gort*. Al di fuori dell'élite al potere non esistono classi

sociali; ogni valgor è uguale ad un altro e può imporre in suo volere dimostrando la propria superiorità fisica in uno scontro uno a uno: questa è l'unica legge valgor nei clan e viene chiamata *Il giudizio di Astur*. Nel caso dei gort questi possono avvalersi di un sostituto scelto per il confronto e di solito è uno dei migliori guerrieri del clan. Quando un valgor chiede il Giudizio di Astur deve dichiarare davanti a tutto il clan cosa vuole dal proprio oppositore (se vuole semplicemente umiliarlo, se ambisce ai suoi averi, se desidera la sua morte ecc), ma se perderà subirà lui stesso questa sorte.

I clan valgor sono costantemente in guerra e le alleanze durano molto poco: è proprio per questo che non riescono ad emergere dalla loro barbarie.

Tecnologia: Non hanno un alto livello tecnologico e prediligono le armi medioevali.

Qualche volta possono utilizzare armi da fuoco quali cannoni, o moschetti, ma di solito non sono molto rozzi o comprati dagli umani, che sono praticamente la sola razza che mercanteggia costantemente con loro. Come mezzi di trasporto utilizzano grosse creature volanti appositamente addestrate. Queste creature assomigliano a grossi lucertoloni alati, irti di zanne e coperti da una spessa corazza ossea (spesso usati anche nelle guerre dei valgor).

Le bestie, sebbene resistenti, difficilmente riescono a intraprendere lunghi viaggi nel Continuum poiché possono volare solo per poche centinaia di chilometri, è vero anche però che -in passato- i valgor sono riusciti ad arrivare sino ad Argoth con tali cavalcature.

Città: costruiscono le loro abitazioni con grosse pietre grezze, sfruttando anfratti o caverne.

Magia: Sono troppo rozzi per apprendere la magia.

Religione: I valgor credono in Astur, il loro padre e creatore, dio del valore e della guerra. Secondo la loro mitologia Astur creò il fuoco e lo lanciò nel centro del mondo (il Klobec), lì poi costruì la sua sede, da dove governa e regna. Ogni cosa creata è sua invenzione, così come tutte le razze, ma solo una è degna di servirlo: i Valgor, a cui egli ha donato la verità sul creato.

GUS: il Regolamento

Le regole qui presenti sono state costruite prendendo spunto dal regolamento G.U.S. (acronimo di Gdr Universale Sperimentale), regolamento per Giochi di Ruolo nato per essere: leggero, semplice, veloce, personalizzabile e adattabile a qualsiasi ambientazione, che è possibile trovare all'indirizzo www.gus.135.it.

I tratti

In GUS ogni personaggio viene definito da un elenco di *tratti*; i tratti comprendono sia caratteristiche, che qualità e abilità.

Ogni tratto appartiene ad una delle seguenti categorie:

?? *Tratti base*: che si riferiscono a quelle caratteristiche, qualità o abilità che ognuno di noi possiede senza un allenamento o uno studio. Tali tratti hanno valori che vanno da 6 a INFINITO.

?? *Tratti di disciplina*: che si riferiscono a quelle caratteristiche, qualità o abilità che richiedono uno studio o un allenamento per essere usati. Hanno valori che vanno da 0 a INFINITO.

Per il miglioramento dei tratti si veda "Esperienza & Miglioramento".

Valori descrittivi dei tratti

Per aiutare i giocatori ad interpretare meglio il proprio personaggio, riportiamo nella tabella sottostante dei valori puramente descrittivi associati ad ogni valore di tratto.

Disastroso \leq 2	Superbo \leq 11
Inferiore \leq 3 - 4	Superiore \leq 12
Scarso \leq 5	Straordinario \leq 13 - 16
Mediocre \leq 6	Sovrumano \leq 17 - 20
Discreto \leq 7	Epico \leq 21 - 30
Buono \leq 8	Leggendario \leq 31 - 40

Ottimo \leq 9	Divino \leq 41 o più
Eccellente \leq 10	

Elenco dei tratti

Procederemo qui a fornire l'elenco dei tratti per creare il vostro personaggio. Affianco ad ogni tratto viene riportato il valore base; i tratti a zero sono considerati tratti di disciplina.

NOTA: i tratti seguiti da un * sono penalizzati dall'utilizzo di armature.

Tratti primari (costo in px doppio)

Corpo / Salute	6
Rapidità / Atletica*	6
Mente / Volontà	6
Istinto / 6° senso	6
Cuore/ Empatia	6

Tratti sociali

Comando / Intimidire	6
Fama	0
Investigare	6
Oratoria	6

Tratti furtivi

Borseggiare / Scassinare	0
Falsificare / Camuffare	0
Muoversi furtivamente*	6
Percezione	6

Tratti di Combattimento

Armi a distanza	6
Armi da mischia	6
Armi da tiro e lancio	6
Arti marziali	0
Artiglieria	6
Lottare	6

Tratti Generali

Addestrare animali	0
Alchimia	0
Attitudini artistiche	6
Cavalcare creature	6

Comunicazione segreta	0
Con. del Continuum	0
Cucinare	6
Leggere le labbra	0
Lingue e razze	0
Medicina	0
Nuotare	6
Pilotare navi e mezzi	6
Professione	0
Sopravvivenza	0
Usare oggetti magici	0
Utilizzare corde	6
Valutare oggetti	0

Tratti di magia arcana

Sentiero del fuoco*	0
Sentiero dell'acqua*	0
Sentiero della roccia*	0
Sentiero del vento*	0

Tratti di magia ermetica

Via Rossa*	0
Via Blu*	0
Via Verde*	0

Tratti di tecnologia (costo in px doppio)

Fabbricare / Meccanica	0
Tecnologia umana	0
Tecnologia kalar	0
Tecnologia nodos	0
Tecnologia dijn	0
Tecnologia (_____)	0

Descrizione dei tratti

Tratti Primari

Questi tratti costano un numero doppio di punti esperienza per essere migliorati. L'esperienza e il miglioramento del pg sono trattati a pag. 35.

Corpo/Salute: riguarda la resistenza, la forza e la robustezza del personaggio. Per ogni due punti di robustezza sopra il 6 il personaggio guadagna un punto addizionale ai danni da rissa a armi bianche.

Rapidità/Atletica: Rappresenta prontezza del personaggio a reagire ad un determinata situazione. Determina la scioltezza fisica del personaggio e la sua capacità di muoversi

agilmente e di schivare gli attacchi. Comprende azioni come correre, saltare, arrampicarsi ecc.

Mente/ Volontà: le capacità mentali del pg e la sua capacità di reagire alla paura, allo stress, alle pressioni, al dolore fisico, alla tortura e agli incantesimi che influenzano la mente, tramite la forza mentale.

Istinto / 6° senso: la capacità di intuire o percepire determinate cose senza ricorrere ai sensi o all'intelletto. Può servire per avere prime impressioni su una persona, per intuire inganni ecc.

Cuore / Empatia: capire gli altri, avvertire i loro sentimenti, entrare in contatto con loro. La capacità di risultare gradevoli e affascinanti agli altri.

Tratti sociali

Comando / Intimidire: permette di farsi rispettare ed imporre il proprio volere.

Fama: indica quanto è conosciuto il personaggio

Investigare: permette di scoprire pettegolezzi locali, diffondere dicerie e raccogliere informazioni generali.

Oratoria: l'arte dell'oratoria permette di vincere sfide con buone maniere, contrattare, convincere, raggirare e di raccogliere informazioni. I tiri su questo tratto vanno contrapposti a tiri su "Istinto / 6° Senso".

Tratti furtivi

Borseggiare / Scassinare: permette al personaggio di aprire serrature, disattivare congegni meccanici e rubare piccoli oggetti.

Falsificare / Camuffare: permette di camuffare persone e cose e di falsificare oggetti (denaro compreso). Il pg è in grado di creare duplicati di documenti scritti, di oggetti e di riconoscere tentativi di contraffazione altrui.

Muoversi furtivamente: permette di compiere azioni in silenzio senza farsi sentire. Permette inoltre di celarsi sfruttando ombre o mimetizzandosi con l'ambiente circostante.

Percezione: include i cinque sensi: vista, udito, olfatto e tatto. Viene usato nelle prove di osservare, sentire, annusare ecc.

Tratti di combattimento

Armi a distanza: tutte quelle armi azionate da meccanismi a “grilletto” che colpiscono a distanza. Fanno parte di questa categoria le balestre, le pistole, i fucili e tutte quelle armi tecnologiche che sparano proiettili.

Armi da mischia: chiamate anche armi bianche, sono quelle armi da usare nel corpo a corpo, come spade, mazze, asce, spranghe, clave ecc.

Armi da tiro e lancio: fanno parte di questa categoria gli archi, le fionde, le bolas, e tutte le armi scagliabili: pugnali, accette, quadrelli da lancio, sassi ecc.

Arti marziali: Il danno con le arti marziali è pari a $(1+\text{scarto}) \times 2$. Inoltre con arti marziali si possono usare armi semplici quali: bastoni, catene, pugnali ecc. Con le arti marziali tutte queste armi causano 1d6 di danno, ma in questo caso si raddoppia solo il danno e non lo scarto.

Artiglieria: la capacità di utilizzare efficientemente armi da postazione come cannoni, mitragliatrici ecc.

Lottare: è la capacità di combattere a mani nude. I danni sono pari a $\text{scarto} + 1$.

Tratti Generali

Addestrare animali: chi possiede questo tratto è in grado di addestrare gli animali ad obbedire a semplici comandi e a fare piccoli giochi. L'addestramento richiede da una settimana a alcuni mesi, a seconda della difficoltà dell'esercizio.

Alchimia: permette di creare pozioni e veleni. Con un doppio 1 il preparatore si avvelena accidentalmente nella preparazione. Il prezzo è espresso in IR (per i prezzi si veda pag 52)

Tipo	Diffic. preparaz.	Diffic. vittima	Effetti	Costo ingredienti
Veleno mortale	-6	-6	Morte	1000 IR
Veleno forte	-4	-4	Temporaneamente cieco, paralizz	800 IR

			ato o addormentato. Oppure 2d6 danni	
Veleno medio	-2	-2	Un tratto è temporaneamente dimezzato	600 IR
Veleno debole	0	0	1d6 danni	100 IR
Veleno semplice	+2	+2	Mal di pancia, vomito, nausea	50 IR

Attitudini artistiche: riguarda le abilità di intrattenere, ballo, canto, scultura, pittura e musica.

Cavalcare creature: Nelle situazioni normali non serve tirare su questo tratto; si richiede una prova solo quando il personaggio tenti di fare qualcosa d'insolito oppure lanci il suo destriero al massimo della velocità.

Alcuni esempi in cui può essere richiesta una prova su questo tratto sono i seguenti:

- ?? Balzare in sella ad una cavalcatura in movimento.
- ?? Saltare a terra dalla cavalcatura in movimento.
- ?? Spronare il destriero a saltare ostacoli o fossati.
- ?? Spronare il destriero al galoppo.
- ?? Cavalcare lasciando libere le braccia (ad esempio per tirare con l'arco)

Scivolare lungo il fianco della cavalcatura, usandola come scudo.

Comunicazione segreta: permette di comunicare attraverso segni e codici.

Conoscenza del Continuum: il tratto serve sia per orientarsi che per conoscere luoghi, città e dicerie nelle zone extrasfera.

Cucinare: l'arte di cucinare piatti sovrapposti e la conoscenza degli ingredienti che rendono unica una pietanza.

Leggere le labbra: permette di leggere il labiale e quindi di capire discorsi parlati sottovoce.

Lingue e razze: la conoscenza delle lingue e delle razze del Continuum.

Medicina: permette di curare 1 pf più metà dello scarto ottenuto per ferita subita. La difficoltà media di una ferita è 14.

Nuotare: Il tratto consente al personaggio di rimanere a galla in situazioni difficili (p.e. mare mosso, nuotare con armature ecc.) e di nuotare.

Pilotare navi e mezzi : la capacità di pilotare navi e mezzi di qualunque tipo.

Professione: a seconda della professione scelta questo tratto ne riassume tutte le conoscenze.

Sopravvivenza: la capacità di sopravvivere in ambienti ostili, di procacciarsi il cibo e di accendere il fuoco.

Utilizzare corde: l'abilità di costruire nodi robusti.

Usare oggetti magici: questo tratto non serve a maghi e stregoni poiché è già implicito nelle loro conoscenze. Tuttavia per le creature che non conoscono la magia può essere piuttosto arduo riuscire ad usare un oggetto magico.

Valutare oggetti: permette di stimare il valore di un oggetto.

Tratti di magia arcana

Si rimanda alla sezione "Magia & Poteri".

Tratti di magia ermetica

Si rimanda alla sezione "Magia & Poteri".

Tratti di tecnologia

Questi tratti costano un numero doppio di punti esperienza per essere migliorati.

Fabbricare / Meccanica: per costruire un oggetto basato su una tecnologia particolare (kalar, nodos ecc.) bisogna possedere almeno 8 in quella tecnologia.

Tecnologia (_____) : la conoscenza approfondita di una determinata tecnologia.

L'Energia Vitale

E' l'energia vitale del personaggio ed è pari al punteggio di "Corpo / Salute" moltiplicato per 2,5 (arrotondato per eccesso). Un personaggio

con "Corpo / Salute" 8 avrà perciò 20 punti di Energia Vitale.

Qui sotto riportiamo una tabella sulle taglie delle creature e il relativo moltiplicatore di energia vitale.

<i>Taglia</i>	<i>Moltiplicatore</i>	<i>Dimensioni</i>
Piccolissima	x ½	15 cm o meno
Minuscola	x 1	15 cm – 60 cm
Piccola	x 2	60 cm – 1,20 m
Media	x 2,5	1,20 m – 2,40 m
Grande	x 3	2,40 m – 4,80 m
Enorme	x 4	4,80 m – 9,60 m
Mastodontica	x 5	9,60 m – 19,20 m
Colossale	x 6	19,20 m o più

Il bonus offensivo (Bo)

Ogni due punti sopra il sei nel tratto "Corpo / Salute" si ottiene un bonus di +1 ai danni portati con armi da mischia e nella lotta a mani nude. Quindi un personaggio con "Corpo / Salute" a 10 avrà un +2 ai danni.

Il mana

E' l'energia magica del personaggio ed è espressa in punti mana (pm). Il punteggio di mana è associato ad uno dei tratti primari: per gli chi usa la magia arcana tale tratto è quello di "Mente / Volontà", per la magia ermetica, invece, corrisponde a Istinto / 6° senso. Si veda il capitolo (Magia & Poteri pag. 67) per una descrizione più ampia della magia.

Scelta della razza



Dopo aver letto la parte relativa alla storia delle varie razze del gioco (capitolo “Le Razze” pag. 12) potete sceglierne una. In questa sezione vengono riportati tutti i modificatori da applicare ai tratti, i poteri e le particolarità, e i valori di creazione. I valori di creazione vanno assegnati ai tratti come spiegato nella parte “Scelta dei tratti” più sotto.

UMANI

PYRESIANI

Corpo / Salute	+1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	-1

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6

I maghi piresiani hanno +2 al Sentiero del Fuoco e -1 a tutti gli altri.

DANACHIANI

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Armi da tiro +1

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6

VEDA

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7

Sentiero della Roccia: +1
 Sentiero del Vento: +0
 Sentiero dell'Acqua: +1
 Sentiero del Fuoco: -2

TOLDOSIANI

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+1
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7

LIBERI

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6

CIRIANIDI

NOTA: Tutte le cirianidi possono usare i relativi poteri di razza (vedi pag. 74).

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+1

Attitudini artistiche: +2
 Lingue e razze -2

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6

ERINNI

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+1

Armi da tiro e lancio +1
 Arti marziali +2
 Lingue e razze -1

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6

MEZZESANGUE UMANE

Si veda le Veda come particolare incrocio fra cirianidi e danchiani.

Generalmente comunque il profilo è il seguente:

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 6

MEZZESANGUE KALAR

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+1

Percezione +1

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 6

KALAR

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Percezione +1

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 6

KALAR NERI

I kalar neri sono dotati di forza e intelligenza sopra la media, tuttavia sono molto rari; c'è un kalar nero ogni 1000. Molti di questi fuggono lontano per apprendere le arti magiche altrimenti vietate dal loro governo.

Corpo / Salute	+1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+1
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7

HOUD

Avvertiamo il Narratore che questa razza è molto difficile da giocare, quindi sconsigliata.

Corpo / Salute	+0
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+1
Cuore / Empatia	+0

Percezione +1

Uno houd è obbligato a mettere almeno un valore di creazione nelle tre vie della magia ermetica.

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 6

TUROG

Corpo / Salute	+2
Rapidità / Atletica	-2
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

NOTE:

Armatura naturale: 1d6

Immunità al fuoco

Sensibili al gelo: +50% danni

Rigenerazione roccia: rigenerano 1 pf ogni otto ore

Valori di creazione: 10, 9, 8, 8, 7, 7, 7, 7

DIJN

Avvertiamo il Narratore che questa razza è molto difficile da giocare, quindi sconsigliata.

Corpo / Salute	-2
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+2
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	-1

Medicina: +1

Alchimia: +2

Peculiarità: mutaforma. Possono assumere le sembianze di qualsiasi umanoide.

Valori di creazione: 10, 9, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 7

TAFDOR

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+2
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Fabbricare / Meccanica: +2
Coda prensile: conta come un arto aggiuntivo.

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7

GRAINOR

Corpo/Salute:	+1
Rapidità / Atletica	+1
Mente / Volontà	+0
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7

NODOS

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+1
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Fabbricare / Meccanica: +1
Peculiarità: Armatura naturale 1d3

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6

HOGAN

Corpo / Salute	-1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	+1
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Fabbricare / Meccanica: +2

Peculiarità: Armatura naturale 1d3, dotato di 4 braccia.

Valori di creazione: 10, 9, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6

VALGOR

Corpo / Salute	+1
Rapidità / Atletica	+0
Mente / Volontà	-1
Istinto / 6° senso	+0
Cuore / Empatia	+0

Valori di creazione: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 6

Scelta del Background

Ora dovete scegliere qual è il lavoro, la professione o la vocazione del vostro pg. Per far questo riportiamo delle "classi" che vi serviranno come linea guida.

Mago, Stregone

Per: umani, tafdor, cirianidi, dijin, kalar neri

Non per: nodos

Insolito: per gli altri

In creazione un mago deve scegliere almeno 2 Sentieri magici e può scegliere un solo tratto di combattimento.

Guerriero, Combattente

Per tutte le razze

Un guerriero deve assegnare almeno 8 a "Corpo / Salute" e a "Rapidità / Atletica".

Deve scegliere almeno tre tratti di combattimento.

Tecnico

Insolito per: Cirianidi, Danachiani, Turog

Un tecnico deve assegnare valori in almeno due di questi tratti.

Fabbricare / Meccanica

Tecnologia umana

Tecnologia kalar

Tecnologia nodos

Marinaio

Un marinaio deve assegnare valori di creazione a questi tratti:

Pilotare navi e mezzi
Con. Del Continuum

Furfante, Ladro

Un furfante deve assegnare valori ad almeno tre di questi tratti.

Comunicaz segreta
Dialettica
Falsific/ Camuffare
Movim Silenziosi
Nascondersi
Percezione

Nobile

Non per: Veda, Danachiani, Toldosiani, Liberi, Turog, Dijin, Cirianidi

Un nobile deve assegnare valori di creazione a questi tratti:

Armi da mischia
Comando/Intimidire
Fama
Oratoria
Lingue e razze

Scelta dei tratti

Dopo aver applicato le modifiche ai tratti derivati dalla razza e dal background si distribuiscono i valori di creazione associati alla razza ai lista di tratti, tenendo presenti le limitazioni e gli obblighi di razza e background.

Più è alto il valore assegnato ad un tratto più il vostro pg sarà bravo ad usare quel tratto.

IMPORTANTE: i valori vanno sostituiti a quelli già presenti non sommati, solo i bonus razziali vanno sommati. Esempio: Se Corpo/salute ha base 6 e assegnate un 10 andrete a 10 non a 16! Tuttavia se la vostra razza ha bonus +1 in “Corpo / Salute” il 10 diverrà 11.

Uso dei tratti

Quando volete usare un tratto tirate 2d6 e sommate il risultato. A questo risultato sommate quindi il valore del tratto usato.

L’uso del tratto avrà successo se il risultato finale (2d6 + valore del tratto) sarà superiore o uguale alla difficoltà stabilita dal Narratore.

Per aiutare il Narratore proponiamo la seguente tabella delle difficoltà. Nel caso di abilità a confronto o contrapposte (come nel combattimento) è possibile, invece, applicare un malus.

Difficoltà	Valore	Malus
Facile	12	+2
Normale	14	0
Difficile	16	-2
Ardua	18	-4
Impossibile	20	-6
Folle	22	-8

Come esempio: scalare un parete di ghiaccio senza attrezzatura può essere classificata come azione impossibile, dunque il giocatore dovrà, tirando 2d6 e sommandovi il valore dell’abilità “Rapidità / Atletica”, superare o eguagliare il valore 20.

Uso multiplo o combinato dei tratti

Può succedere che nel vostro turno vogliate usare due o più tratti assieme, o lo stesso tratto più volte.

Se il Narratore ritiene che possiate farlo subirete un malus pari al numero dei tratti che state usando per ogni prova su tali tratti.

Ad esempio se volete saltare sparando avrete un malus di -2 ai tiri.

Uso eccellente o maldestro dei tratti.

Quando, nell’uso di un tratto, ottenete un doppio 6 significa che avete usato il tratto in maniera eccellente e che avete superato la prova, per quanto questa fosse difficile.

Quando ottenete un doppio 1, invece, significa che avete usato il tratto maldestramente e che avete fallito la prova per quanto facile sia.

In tutti e due i casi segnate sulla scheda 1 punto di esperienza (si veda “Esperienza & Miglioramento”).

Combattimento

Quando si verifica uno scontro, ogni pg tira sul proprio tratto di *‘Rapidità / Atletica’*. Chi ottiene il risultato più alto inizia per primo. In caso di pareggio inizia prima chi ha il valore di tratto più alto, se anche qui si ripete il tiro.

A questo punto l’attaccante sceglie un proprio tratto d’attacco, il difensore sceglie un tratto di difesa. Chi ha ottenuto il risultato maggiore vince; se a vincere è l’attaccante si ricava la differenza, che chiameremo **scarto**, fra il suo tiro (2d6+valore tratto) e quello del difensore, e la si somma ai danni dell’arma (si veda il capitolo “Armi”). Se a vincere è il difensore, questo evita l’attacco e non subisce alcun danno. In caso di parità vince sempre il difensore.

Se il difensore possiede un’armatura tirate i dadi di protezione per quell’armatura e sottrae il valore ottenuto ai danni totali; quest’ultimo valore sono i punti ferita effettivi subiti, che vanno sottratti all’energia vitale. Nel caso un singolo attacco produca più della metà dei punti ferita attuali, si deve tirare sul tratto di “Corpo/Salute” per non svenire, con difficoltà di 14.

Armi&Armature

Ad ogni arma in GUS è associato un modificatore (indicato con l’abbreviazione “Mod.”), questo valore va applicato al tratto utilizzato per quell’arma e può essere positivo o negativo.

Ad esempio se un personaggio ha 9 in armi da mischia e usa una spada con Mod +1, il suo valore in armi da mischia salirà a 10 quando usa tale spada.

Per le armature vale lo stesso discorso, anche qui c’è un modificatore, che però va applicato

solo ai tratti seguiti da un * (si veda l’elenco dei tratti precedentemente riportato).

Esperienza & Miglioramento

Avanzamento classico

Potete migliorare il valore dei vostri tratti accumulando punti esperienza. Otterrete un punto esperienza ogni volta che, usando un tratto, totalizzerete un doppio 1 o un doppio 6 dal lancio dei 2d6.

Altri punti esperienza vi verranno assegnati al termine di ogni avventura dal vostro Narratore in base alla vostra qualità di gioco (si consiglia un minimo di 1 e un massimo di 3 punti).

Per aumentare di un punto un tratto dovete spendere un totale di punti esperienza pari al valore di quel tratto. Ad esempio se avete un tratto con valore 9, dovete spendere nove punti per portarlo a 10.

In particolari situazioni il Narratore può anche concedere l’aumento di uno o più tratti senza l’impiego di punti esperienza. Ad esempio alla fine dell’avventura potrebbe concedere ai giocatori l’aumento di due tratti a loro scelta. Questo può andare bene per campagne epiche o super eroistiche.

Avanzamento lento

Questa regola prevede che nel caso di doppi 1 o 6 i px vadano assegnati solo al tratto in uso.

Avanzamento controllato dal Narratore

Questo metodo alternativo di assegnazione dei punti esperienza prevede che sia il Narratore, a fine sessione, a distribuire tali punti. I pg, dunque, non otterranno punti esperienza per doppi 1 o doppi 6. In questo modo il Narratore ha maggior controllo sull’avanzamento dei personaggi e riuscirà a

calibrare meglio l'avventura. Questo metodo è consigliato per lunghe serie di partite in cui i pg rimangono sempre gli stessi..

Si consiglia di distribuire i punti esperienza nel modo seguente:

?? **4 pe** per circa 5 sessioni (si assuma che una sessione di gioco duri circa 3-4 ore);

?? **5 pe** per circa altre 10 sessioni;

?? **6 pe** per altre 10 sessioni;

?? **7 pe** per altre 10 sessioni;

?? **8 pe** per altre 10 sessioni e così via.

Avanzamento tramite insegnamento (opzionale)

A discrezione del Narratore è possibile migliorare in gioco i propri tratti anche imparando da un maestro, che può essere un altro pg o un png. Il maestro, naturalmente, deve possedere un valore maggiore di quello dell'apprendista e si assume che quest'ultimo sia disposto a investire tempo e risorse nell'apprendimento.

L'insegnamento tuttavia si può applicare solo fino al raggiungimento di 7 punti nel tratto, dopo non si può più migliorare attraverso questo metodo, ma solo attraverso l'esperienza.

In definitiva il maestro tira sul tratto da insegnare e calcola lo scarto (anche negativo se fallisce) da difficoltà normale (14). L'apprendista usa poi lo scarto del maestro come bonus (o malus) in un tiro di difficoltà normale (14), sempre sullo stesso tratto. Se il tiro ha buon esito l'apprendista impara e aumenta di 1 punto il valore del suo tratto.

Ogni valore da raggiungere nel tratto richiede 1 settimana per essere imparato, meno 1 giorno per ogni punto di scarto ottenuto dall'apprendista. Ad esempio per portare il tratto da 3 a 4 ci vogliono minimo 4 settimane di allenamento con un maestro.

Creazione pg e png avanzata

Creazione lenta

Assumeremo per prima cosa una media di 4 px a sessione, dove una sessione sono in media 3 o 4 ore di gioco.

Avremo così:

0 sessioni = 0 px (pg novizio)

10 sessioni = 40 px (pg superiore)

20 sessioni = 80 px (pg straordinario)

40 sessioni = 160 px (pg sovrumano)

80 sessioni = 320 px (pg epico)

150 sessioni = 600 px (pg leggendario)

250 sessioni = 1000 px (pg divino)

In questo modo il narratore può assegnare direttamente i px necessari per raggiungere il livello voluto e calibrare nuovi pg e png con il gruppo dei giocatori. Questo metodo tuttavia comporta ancora alcuni problemi, in quanto i px non sono stati dilazionati nel tempo e possono venir spesi per alzare a dismisura i tratti.

Creazione rapida

Utilizzando il sistema sopra elencato come base per il nostro ragionamento, possiamo fornire delle tabelle di punti esperienza e liste di valori di tratti per i vari livelli di potenza delle creature.

NB: l'età delle creature e la loro esperienza viene analizzata dal punto di vista umano.

Pg Depotenziati: Bambini, Adolescenti

In questa categoria di creature si trovano tutti coloro che hanno dei valori per i tratti sotto il livello normale di base per i nuovi personaggi, analizzato nel manuale base di Gus: sono personaggi, png, mostri che non hanno raggiunto la piena maturità, oppure non hanno seguito un pieno sviluppo, sono preda di maledizione, ecc.

Normalmente un personaggio normale ha facilmente la meglio su questi personaggi, vista la maggiore esperienza.

I valori per i tratti per creature di questo tipo sono:

?? Bambini (fino a 10 anni):
valori creazione 8-7-7-6-6-6-5-5-5-5
Tutti i tratti a 6 diventano 4.

?? Adolescenti (da 11 a 16 anni):
valori creazione 9-8-8-7-7-7-6-6-6-6
Tutti i tratti a 6 diventano 5.

Utilizzando i valori proposti per la creazione di personaggi giocanti, png, creature, si possono facilmente creare degli avversari, amici, ecc.. che sono meno forti di quelli standard.

Pg Normale

In questa categoria rientrano tutti i personaggi creati col metodo standard visto precedentemente.

Pg Potenziati: specialisti e generalisti

Nello sviluppo di ogni persona, si deve considerare quali sono i suoi tratti, la sua storia, ed in generale, cosa deciderà di fare della sua vita. Per questo è necessario dividere i personaggi potenziati in due sottocategorie:

?? *I personaggi specialisti*, sono coloro che concentrano tutte le loro forze in una sola direzione; possono essere guerrieri eccezionali, pistoleri leggendari, ma anche contadini, persuasivi mercanti oppure maghi che dedicano la loro vita ad una sola scuola di magia. Costoro avranno quindi dei tratti che rispecchiano questa scelta, tipicamente un tratto maggiore, seguito da alcuni altri di supporto, e molti altri tratti al valore base.

?? *I personaggi generalisti*, non chiudono la loro mente in un solo campo d'applicazione, ma cercano di avere una collezione di tratti più variegata. Esempi

di questo tipo possono essere inventori, persone di strada. I valori dei loro tratti rispecchieranno questa scelta, visto che avranno molti tratti con valori alti.

Di seguito riportiamo due utili tabelle che possono servire al narratore per costruire i suoi pg, png e creature potenziate. Assumiamo per comodità che i valori in creazione siano mediamente associabili al seguente elenco: 10-09-09-08-08-08-07-07-07-07.

PG Specializzato (aumenta sempre i punteggi più alti)

0 px : 10-09-09-08-08-08-07-07-07-07
40 px : 12-10-10-08-08-08-07-07-07-07
80 px : 14-10-10-08-08-08-07-07-07-07
120 px : 16-11-10-08-08-08-07-07-07-07
160 px : 18-12-10-08-08-08-07-07-07-07
200 px : 20-12-10-08-08-08-07-07-07-07
240 px : 21-13-11-08-08-08-07-07-07-07
280 px : 22-14-11-08-08-08-07-07-07-07
320 px : 23-15-11-08-08-08-07-07-07-07

PG Generalista (o ottimizzatore)

0 px : 10-09-09-08-08-08-07-07-07-07
40 px : 10-10-10-09-08-08-08-07-07-07
80 px : 11-10-10-09-09-09-08-08-08-08
120 px : 12-11-11-10-09-09-08-08-08-08
160 px : 13-12-11-10-10-09-09-08-08-08
200 px : 13-12-12-11-11-10-09-08-08-08
240 px : 13-13-12-12-11-10-10-09-08-08
280 px : 14-13-12-12-12-10-10-09-09-09
320 px : 14-14-12-12-12-10-10-10-10-10

Il Tempo nel gioco

Il tempo *nel* gioco, non viene scandito con la stessa cadenza del tempo reale (o tempo *di* gioco). Come in un film o in una storia di un libro può succedere che le settimane trascorrono in pochi secondi di gioco, oppure che un combattimento di pochi secondi possa durare diverse decine di minuti.

Colui che scandisce il tempo nel gioco è naturalmente il Narratore, che può dilatarlo o restringerlo a proprio piacimento per ottenere effetti di suspense o di rapidità degli eventi.

Le unità di misura del tempo nel gioco sono i classici secondi, minuti, ore, giorni ecc. E' convenzione dei giochi di ruolo, tuttavia, usare un'unità di misura particolare per i combattimenti e le situazioni tattiche: tale unità di misura si chiama *Round*.

Il Round e le azioni

Se un incontro porta ad un combattimento, il *round* diventa subito l'unità di misura del tempo di gioco. Il round serve per quantificare la durata delle azioni dei personaggi: può trattarsi di azioni di combattimento o di altro tipo.

Un round ha una durata media 5 secondi, ma si tratta comunque di un'approssimazione. Il round viene utilizzato solo nei combattimenti al fine di regolare e rendere meno caotiche le azioni dei personaggi e delle creature coinvolte.

Azioni complete

A prescindere dalla durata di un round, in esso il personaggio può compiere una sola azione tra quelle elencate come esempio:

- Attaccare
- Spostarsi per l'intera capacità di movimento
- Lancio di un incantesimo
- Bere una pozione
- Accendere una torcia
- Usare un oggetto
- Prendere la mira
- Ricaricare un'arma
- Cambiare arma
- Salire o scendere da un veicolo
- Prestare soccorso medico
- Tentare di aprire una porta bloccata
- Cercare un oggetto
- Perquisire un corpo
- Piantare un chiodo
- Raccogliere un'arma caduta per terra

Azioni multiple

Questo punto riprende il capitolo "*Usa multiplo o combinato dei tratti*" del regolamento base.

Il personaggio può eseguire, con il consenso del Narratore, più di un'azione nello stesso round. In questo caso il personaggio subirà un malus pari al numero di azioni eseguite. Ad esempio se volete saltare sparando avrete un malus di -2 al tiro su saltare e su sparare. Un altro esempio potrebbe essere quello dello "Sparare all'americana", in cui si sparano più colpi d'arma da fuoco ma con minore precisione. Il pg tirerà sul tratto d'arma da fuoco tante volte quanti sono i colpi esplosivi con un malus pari al numero di colpi esplosivi.

Ancora si può tentare di cambiare arma ed attaccare contemporaneamente con un malus di -2.

Azioni lunghe

Se il giocatore vuole che il suo personaggio compia un'azione molto lunga (p.e. scalare una parete alta 30 metri, scavare, annodare una fune ecc.), questa verrà spezzata in più round a discrezione del Narratore.

Azioni gratuite

Vi possono essere anche azioni gratuite, che sono talmente brevi o irrilevanti da poter essere fatte in aggiunta a quelle complete senza alcuna penalità. Tali azioni possono essere:

- Impartire ordini
- Chiedere aiuto
- Insultare l'avversario
- Liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso

Il Movimento nel gioco

Movimento nel combattimento

Durante un round ciascun personaggio si può muovere con azione completa di un totale di 6 metri. Per ogni 2 punti sopra o sotto il valore 6 nel tratto di "*Rapidità / Atletica*", si ha un bonus o un malus di un metro.

Un personaggio può però anche decidere di correre o muoversi per attaccare; nella tabella sottostante vengono descritti i vari tipi di movimento e la massima distanza percorribile.

Tutti i tipi di movimento si riferiscono ad un personaggio senza armatura che si muova su di un terreno pianeggiante senza ostacoli.

Tipo di movimento	Velocità (metri/round)
Movimento d'attacco	Mov / 2
Movimento base	Mov = 6±1 ogni 2 punti nel tratto movimento
Corsa leggera	Mov x 2
Corsa sostenuta	Mov x 3
Corsa a perdifiato	Mov x 4

Movimento d'attacco: Il personaggio si muove con movimento dimezzato verso il nemico ed attacca senza per questo ricevere malus.

Movimento base: è la massima distanza che un personaggio può percorrere a passo spedito. E' considerata un'azione completa.

Corsa leggera: per mantenere la corsa leggera in più round bisogna effettuare una prova sul tratto di "Corpo / Salute" di difficoltà facile (12) nei primi due round, normale (14) nei successivi due, difficile (16) nei prossimi due e così via. Dopo la corsa leggera il pg avrà un malus di -2 ai tratti per un round, poiché dovrà recuperare le forze.

Corsa sostenuta: come corsa leggera ma la prova parte da difficoltà normale (14). Dopo la corsa sostenuta il pg avrà un malus di -4 ai tratti nel primo round e -2 nel secondo, poiché dovrà recuperare le forze.

Corsa a perdifiato: come corsa leggera, ma la prova parte da difficoltà difficile (16). Dopo la corsa a perdifiato il pg avrà un malus di -6 ai tratti nel primo round, -4 nel secondo e -2 nel terzo, poiché dovrà recuperare le forze.

Movimento delle creature

Abbiamo fin qui parlato del movimento per un personaggio umano o semiumano, vediamo ora i tipi di movimenti base per altri tipi di creature.

Movimento Base	Velocità (metri/round)
ST - Strisciante	1
ML - Molto lento	2
LE - Lento	4
ME - Medio	6
RA - Rapido	8
VE - Veloce	10
MV - Molto veloce	12
SA - Saettante	14

Movimento e armature

L'uso di armature limita il movimento dei personaggi e rallenta la loro andatura. Il Mod dell'armatura portata dal vostro pg va sottratto al movimento.

Quindi se il pg indossa un'armatura di piastre, mod -3, e ha un movimento di 12m, significa che si muoverà di 9m quando indossa l'armatura.

Movimento all'aperto

Tratteremo ora il movimento al di fuori dei round di combattimento.

Una giornata corrisponde a circa dieci ore di marcia normale, comprese le soste per mangiare e riposare. In pianura, un uomo senza ingombro può fare una quarantina di chilometri giorno. Con il sistema della marce forzate si può arrivare a fare una cinquantina di chilometri, tuttavia i pg soffriranno un malus di -1 ai tratti per ogni giorno di marcia forzata. I malus acquisiti con le marce forzate possono essere recuperati con altrettanti giorni di riposo.

Attacchi speciali

Fuoco

Gli attacchi basati sul fuoco hanno la caratteristica di dimezzare il valore di protezione dall'armatura.

Il fuoco normale (p.e. quello di una torcia) provoca 1d6 pf e ha una probabilità di appiccare un incendio di 1 su 1d6 (modificabile a seconda della situazione).

Quando una creatura prende ampiamente fuoco subisce subito 1d6 danni aggiuntivi, e continua a subirli per i round successivi. L'unico modo per estinguere il fuoco è riuscire in una prova sul tratto di difesa di difficoltà semplice (12) al primo round; se si fallisce si può ritentare nel secondo round, ma con diff. Media (14), per ogni round che passa il livello della difficoltà aumenta di un grado. La creatura può salvarsi istantaneamente buttandosi in acqua o on l'aiuto di altri. Una creatura che tenti di spegnere il fuoco non può compiere altre azioni per quel round.

Tipo di fuoco	Danni	Prob incendio
Candela	1	2 su 2d6
Torcia	1d6	1 su 1d6
Falò	2d6	2 su 1d6
Rogo	3d6	3 su 1d6
Vento infuocato	4d6	4 su 1d6
Lava	6+3d6	5 su 1d6

Freddo e gelo

Gli attacchi basati sul freddo non vengono parati dalle armature normali. Il freddo inoltre riduce la resistenza degli oggetti, rendendoli più fragili.

Senza gli adeguati indumenti, il freddo produce danni.

Restare a temperature inferiori allo zero per più di tre round senza adeguate coperture può portare inoltre allo svenimento. Il livello della prova varia in base alle temperature e bisogna effettuare una prova sul tratto "Copro / Salute" pari a:

- Fra 0° e -10° C diff. 12.
- Fra -10° e -25° C diff. 14.
- Fra -25° e -50° C diff. 16.

- Fra -50° e -75° C diff. 18.
- Fra -75° e -100° C diff. 20.

Temperatura	Danni al round
Fra 0° e -10°	1
Fra -10° e -25°	1d6
Fra -25° e -50°	2d6
Fra -50° e -75°	3d6
Fra -75° e -100°	4d6
Oltre	6+3d6

Acido

I danni da acido si classificano in tre gruppi: acido debole, acido medio, acido forte. Gli acidi a spruzzo o le nubi acide dimezzano il valore di protezione delle armature. La tabella qua sotto ne riporta alcuni esempi.

Tipo di acido	Genere	Danni
Pioggia acida	Acido debole	1d6
Succhi gastrici	Acido medio	2d6
Solforico	Acido forte	3d6

Gas

I gas possono essere di varia natura: stordenti, soporiferi, letali e chi più ne ha più ne metta.

Sta al Narratore decidere il tipo di gas e gli effetti.

L'attacco basato sul gas è molto pericoloso in quanto non può essere parato dall'armatura.

Molti gas inoltre sono inodore e gli sventurati personaggi possono trovarsi ad inalarli senza nemmeno accorgersene.

Quando si manifestano i sintomi del gas il Narratore dovrebbe permettere un tiro sul tratto di "Corpo / Salute" la cui difficoltà dipende dalla situazione (p.e. un personaggio che tenta di salvarsi mettendosi un fazzoletto sulla bocca ha più possibilità di cavarsela di uno che non lo fa).

Accecamento, Assordamento, Stordimento.

Una creatura accecata, o messa in condizione di non poter utilizzare la vista, deve effettuare, ogni volta che vuole attaccare o difendersi, un tiro con un malus di -4.

Una creatura assordata o stordita ha invece un malus di -2.

Paura

Quando i personaggi incontrano creature in grado di terrorizzare devono effettuare un tiro su un tratto di "Mente / Volontà" contrapposto al tiro "Paura" del mostro. Se i pg ottengono un numero maggiore superano la paura, in caso contrario subiscono una penalità, pari allo scarto, in tutti i tratti, finché la creatura è nelle vicinanze.

Se la paura è causata da una situazione invece, il Narratore decide il livello di difficoltà da contrapporre al tiro sul coraggio dei pg e procede come sopra.

Cadute

Per ogni 3 metri di caduta un pg subisce 1d6 danni. Un tiro riuscito sul tratto di "Rapidità / Atletica" annulla i danni per i primi 3 metri e dimezza quelli fino a 9 metri.

Regole accessorie

Usare due armi

Usare due armi implica avere un malus di -1 sull'arma primaria e -2 sulla secondaria.

Per creature dotate di tre o più arti prensili si applichi un malus cumulativo di -1. Esempio: nel caso di un nodos Hogan, dotato di quattro braccia, si avrà -1 per l'arma tenuta nella prima mano, -2 nella seconda, -3 nella terza e -4 nella quarta.

Modifica valori in creazione

E' possibile, in fase di creazione, spostare punti tra i valori base di assegnamento (10, 9,

9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7), con la limitazione di non poter scendere sotto il 7 e andare sopra il 10. Tale regola va utilizzata con parsimonia e sotto lo stretto controllo del Master.

Tratti a valore inferiore

Col consenso del Narratore un giocatore può abbassare un tratto che non sia già a zero. Per ogni due punti tolti si guadagna un +1 da assegnare ad un altro tratto. Uno degli svantaggi di questa regola è che, di solito, i giocatori tendono ad abbassare tratti che il loro personaggio non andrà mai ad usare, in tal caso è cura del Narratore vigilare perché non vi siano abusi e, magari, imporre al giocatore di abbassare con questo metodo uno dei tratti primari.

Difesa con l'arma

Se un pg vuole parare o deviare un attacco usando la propria arma (una spada, un'ascia ecc.) può farlo prendendo un malus di -2 sul proprio tratto d'arma e usarlo come tratto di difesa. Tuttavia nel round successivo attaccherà anche con un malus di -2.

Esempio: Kalius possiede un tratto di "Armi da mischia" a 9 e vuole parare l'attacco avversario con la propria spada. Usa, quindi, il tratto "Armi da mischia" con valore 7 (9-2). Nel round successivo Kalius, attaccherà con un malus di -2.

Scontri di massa

Quando ci si trova a combattere contro molti nemici, come in una battaglia, può essere difficile per il narratore portare avanti lo scontro.

Per snellire tali combattimenti assumeremo quindi che un pg può essere attaccato in contemporanea al massimo da 4 avversari, uno per direzione, il cui valore d'attacco è la media dei loro valori (in uno scontro su vasta scala è facile per il Narratore stabilire una media in base alla qualità degli avversari). Sommeremo quindi al valore medio un +1 per ogni attaccante e un +7 come media del lancio dei 2d6.

Quindi se un pg viene attaccato da 4 armieri, che assumiamo abbiano valore d'attacco medio 8, questi attaccheranno con un 19, ossia $8+4+7$.

Il pg calcola quindi la media tra il suo valore d'attacco e la sua difesa e usa tale valore per superare quello degli attaccanti.

Se il pg supera o eguaglia il valore degli avversari non subisce danni, e per ogni punto in più elimina un avversario; altrimenti subisce 1d6 danni per ogni punto in meno.

Le Sfere

In questo capitolo affronteremo la parte geografica, politica e storica delle sfere e dei luoghi del Continuum.

Il Magmorn

Raggio sfera: 1500 Km

Gravità: orientata verso l'interno.

Composizione razziale: Kalar 70% (di cui un 5% sono houd), Tafdor 23%, Turog 3%, Umani 3%, Altre razze 1%.

Sistema temporale:

1 Kran = 1 anno

1 Dran = 1 giorno = 30 Heres

1 Heres = 1 ora = 100 Clip (come i nostri secondi)

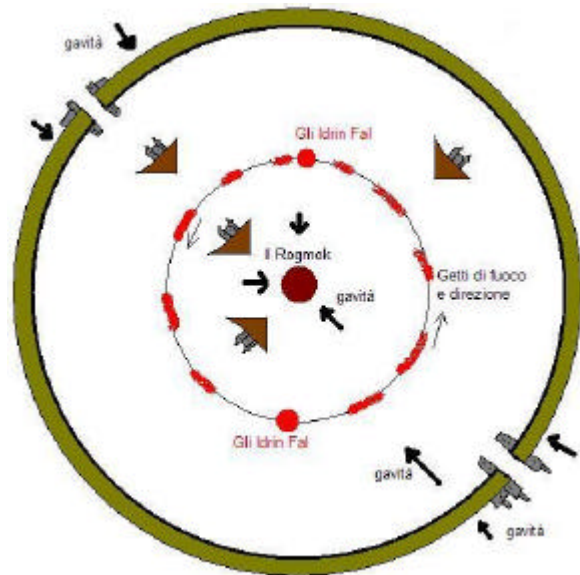
Sistema monetario: la moneta di scambio si chiama *Inkar* e ne esistono di quattro tipi:

Inkar Rosso (detto IR)

Inkar Nero (detto IN) = 10 *Inkar Rossi*

Inkar Giallo (detto IG) = 10 *Inkar Neri*

Inkar Azzurro (detto IA) = 10 *Inkar Gialli*



Geografia del Magmorn

Il Magmorn è una sfera cava di medie dimensioni del diametro di circa tremila chilometri. Sulla sua superficie si trovano

diverse città, molte delle quali sorte sui resti del primo e secondo impero, e alcune colonie di razze che mercanteggiano con i kalar: principalmente umani e tafdor. Sulla superficie esterna si trovano anche dei nemici, come i ragni utrak che hanno costruito il loro regno scavando cunicoli nel guscio della sfera e da secoli procurano gravi perdita tra kalar e coloni. La zona popolata dai ragni utrak è stata da tempo isolata, ma nessun monarca è mai riuscito a riconquistarla.

Anche sul guscio interno del Magmorn crescono città, ma le costruzioni sono create al contrario e le città chiuse e progettate per ancorarsi al soffitto. Il vero impero kalar, però, si trova dentro la sfera, nella zona cava chiamata *Sibian*. Nel centro del *Sibian* si trova il *Rogmok*, un denso nucleo di metallo e roccia, che genera la gravità della sfera, orientata verso l'interno. Proprio sul *Rogmok* sorge *Algamar*, la città splendente, creata da re Masar nell'anno 590 del calendario kalar, mentre molte altre città sorgono su una serie di isole volanti collegate tra loro da una rete di ponti di pietra, costruiti in antichità dal popolo turog. Le isole hanno la proprietà di ruotare tutte assieme con la stessa velocità, mantenendo distanze fisse tra loro.

Due enormi Gorghi di Fuoco, chiamati *Idrin Fal* (antico kalar Gemelli di Fuoco), scintillano nel cielo a metà del raggio della sfera. Ruotano mantenendo sempre la stessa distanza e illuminano la sfera interna. Questi due colossi luminosi si alimentano vicendevolmente con impressionanti getti di materiale incandescente. Il continuo scambio di energia produce sui due Gorghi periodi di quiescenza, che si alternano con regolarità. I due fuochi hanno 4 fasi: entrambi al pieno del loro fulgore, uno spento e l'altro acceso, entrambi spenti, uno acceso a l'altro spento.

La cosa accade periodicamente e comporta un'alternanza di giorni e notti: tale lasso di tempo tra il massimo splendore e lo spegnimento di entrambi viene chiamato un *Dran* (un giorno in kalar).

Esistono due punti di ingresso nella sfera ognuno presidiato da un enorme ponte di guardia ad anello, del diametro di 1 km e profondo 7 km; furono costruiti nell'anno 300 del calendario kalar, voluti da re Kalazar come ingressi principali per i sottosuolo. Ampliati e modificati dopo il 362, anno della scoperta delle navi volanti, divennero presto i principali punti dell'attività commerciale della sfera. Qui si trovano molti punti di attracco per le navi e vengono effettuate le soste, i controlli e le perquisizioni dei carichi.

Storia del Magmorn

20.000 anni fa. Il dio Valkar crea il Magmorn e stabilisce la sua dimora nel Rogmok: il nucleo di roccia che fluttua nel centro della sfera.

15.000 anni fa. Guerra degli dei. Valkar assieme ad altri si scontra con Hastor e lo sconfigge, cacciandolo dal Continuum.

14.000 anni fa. Valkar assieme ad altri dei decide di rimanere ai confini del Continuum. Prima però crea i turog perché proteggano il Rogmok, il suo trono, poi getta i semi per la razza kalar.

9.500 anni fa. Gli Yith inviano sul Magmorn i ragni Utrak: creature prelevate da Mekanus e modificate meccanicamente e geneticamente.

3800 anni fa. Inizio della storia kalar. Ritrovamenti archeologici dimostrano che la razza kalar si è evoluta sulla superficie esterna della sfera, dove ha condotto per quasi mille anni una vita nomade organizzandosi in piccole bande e nuclei patriarcali.

2800 anni fa. Esplode la sfera degli Yith, rimane la sfera del Buio.

1800 anni fa. Dopo un periodo di scontri i gruppi nomadi si organizzano e si formano i primi regni.

800 anni fa: guerre sanguinose e di conquista portano alla nascita del Primo Impero della storia kalar. Anno zero per il calendario kalar.

650 anni fa: i regni sia alleano per contrastare il Primo Impero che, dopo una lunga guerra, si spezza e cade in rovina. Le alleanze vanno in pezzi e i regni cominciano a

guerreggiare per la supremazia. I saperi a lungo tramandati vanno persi.

525 anni fa: Nel momento più cupo, emerge la figura dell'eroe Kalazar, il primo kalar nero, dalla personalità forte e dotato di grandi poteri. Kalazar è ricordato anche come il primo mago. Egli dà inizio alla Magia Arcana e comincia a ricomporre i pezzi dell'antico impero. In questo periodo i kalar cominciano ad esplorare il sottosuolo e scoprono il mondo inferiore. Qui per la prima volta vedono il Rogmok gli Idrin Fal e le isole volanti del sottosuolo. Entrano in contatto con i turog, i guardiani del Rogmok. I turog accolgono i kalar con sospetto, ma grazie al carisma Kalazar accettano i nuovi venuti. L'impero comincia a spostarsi anche nel sottosuolo.

438 anni fa: Nascita del Secondo Impero. Kalazar diviene re. Gli antichi saperi vengono riscoperti e portati avanti. Si crea la prima nave volante. Primo viaggio extrasfera nel Continuum.

219 anni fa: Le ambizioni di Kalazar non si fermano: riesce ad unificare tutta la razza.

Kalazar ormai vecchio muore, lasciando sul trono Masar: erede incapace e debole. Grande funerale con festeggiamenti che durano per un mese.

210 anni fa: Masar si rivela presto un dittatore. Abbagliato dal potere, è convinto che i kalar siano la razza che deve dominare su tutto il creato. Inizia l'era del razzismo kalar. Masar inizia una lunga epurazione atta a eliminare tutti i kalar che non sono conformi agli standard di perfezione. I contatti con i Turog divengono sempre più instabili e sfociano in una guerra. Masar, infine ha la meglio e stabilisce il suo palazzo sul Rogmok, fa eliminare tutti i turog che si oppongono al suo volere. Iniziano anche i primi contatti con altre razze, tra cui i nodos. Masar ritiene i nodos rivoltanti e barbari. I kalar cominciano a colonizzare le isole volanti nel Continuum creando avamposti e avvicinandosi sempre più alla sfera nodos. I nodos iniziano una guerra preventiva che durerà 10 anni e si svolgerà prevalentemente nel Continuum. La vittoria finale sarà dei Nodos.

180 anni fa. Periodo dei ribelli. Alcuni kalar neri, nostalgici del vecchio re e stufi della folle politica del figlio, conducono una rivolta

contro Masar. I ribelli esuli da anni di epurazione si affidano in segreto ai nodos che gli forniscono un'arma di grande potere distruttivo da puntare contro il palazzo di Masar. Dopo una lunga battaglia, i ribelli riescono a lanciare l'arma nodos che rivela avere degli effetti collaterali. I Nodos infatti hanno ingannato i ribelli. Il nucleo del pianeta viene intaccato e destabilizzato. Si crea un immane cataclisma

153 anni fa L'era del Cataclisma rallenta lo sviluppo kalar. L'onda di energia prodotta all'arma nodos uccide molti maghi e i saperi della magia arcana rischiano di sparire. L'impero vacilla. Durante questo periodo tuttavia i kalar aprono la loro mentalità, e capiscono i loro errori. A causa del cataclisma, parte del legame tra Valkar e i turog viene meno: i turog non sono più vincolati nel Magmorn.

100 anni fa. Riprendono i contatti con altre razze. Si sviluppa la tecnologia basata sui cristalli.

78 anni fa. Alcuni maghi sopravvissuti al cataclisma, convinti ancora che i kalar siano la razza suprema, conducono esperimenti segreti sui kalar neri. Grazie ad un patto stretto con degli strani esseri, forse dei dijn, oppure degli yith che si nascono ancora nel Continuum, riescono a trovare la formula per creare una razza più potente. Nascita degli Houd. In poco tempo gli houd acquistano grandi poteri all'interno della società. E' probabile che nelle fila più alte della loggia degli houd abbiano preso posto dijn o yith. La magia arcana viene bandita dal Magmorm.

40 anni fa. Inizio Terzo Impero

Oggi. Epoca dell'alleanza. I kalar stipulano un'alleanza con i pyresiani di aiuto e non belligeranza.

Luoghi del Magmorm

La Capitale: Algamar

(Città Splendente) è la capitale. Qui vivono circa 1.000.000 di individui. È Formata da 8 livelli concentrici e rialzati, dove nel mezzo si trova il palazzo dell'Imperatore.

Essendo una città ciclopica molti livelli sono sotterranei o interni e vengono illuminati con un sistema di lampioni. Per generare

l'energia, sotto la capitale, si trova un gigantesco motore che si collega tramite una fitta rete di tubature alla Trama di Cristallo, che si apre simile ad un gigantesco fiore sopra la capitale e sfrutta il potere di miriadi di cristalli, che si ricaricano sotto il calore dei due Gorgi.

Deserto delle Statue

Isola molto vasta e desertica è una vasta distesa di deserto rosso in cui tutto è vetrificato. La zona è molto calda a causa delle vicinanze con il Gorgo di Fuoco. Quando la zona si avvicina al suo massimo al gorgo la distesa diventa una zona infuocata e qualunque cosa sulla sua superficie viene vetrificata. La sabbia rossa è l'unico elemento che non si vetrifica. Ciò si verifica una volta al mese.

Le statue sono spesso animali o persone sfortunate che non si sono salvate in tempo. Su quest'isola vivono alcune tribù di turog, che, data la loro struttura, non sono soggetti al forte calore. Il deserto è popolato poi da diverse creature: come grossi serpenti che scavano le loro tane sotto terra.

Per ovviare agli effetti devastanti del calore, qui i kalar hanno costruito delle città sotterranee. Molte gallerie si estendono sottoterra, in una ciclopiche città.

L'intenso calore produce nel sottosuolo la formazione di particolari cristalli, che sono utili per le ricerche magiche e tecnologiche, questo porta molti pionieri quaggiù e genera anche un commercio illecito.

Purtroppo i cristalli sono anche una delle fonti di nutrimento dei Turog (esseri di silicio) e questo porta spesso a contrasti, ma il governo dell'Imperatore sta cercando di sanare questo problema.

Nel passato, uomini senza scrupoli avevano cercato di eliminare la popolazione Turog, che però si era dimostrata molto più coriacea del previsto. I Cristalli di cui si parlava prima, possono essere caricati di energia tramite l'esposizione al calore dei Gorgi.... Questo però dopo un apposito trattamento che ne aumenta le (recettività) potenzialità. I cristalli vengono chiamati dai Kalar *Ordin*, ossia Pietraluce.

I passaggi di pietra:

Sono strade di pietra sospese tra le nebbie che collegano fra di loro le isole. Furono create dai turog secoli prima dell'arrivo nel sottosuolo dei kalar. Sono ancora utilizzati da chi non può permettersi di meglio per spostarsi. Tra le isole sono presenti molte piccole isole (grandi come asteroidi), i passaggi di pietra le collegano formando un'intricata rete che permette di andare da un'isola all'altra.

Sono una vista molto spettacolare, poiché sono sospesi nel vuoto sfidando le leggi fisiche. Hanno piccoli punti di sosta in cui i viaggiatori possono fermarsi a riposare. I passaggi hanno una larghezza non superiore ai due metri e, pur permettendo il passaggio nei due sensi, possono dare seri problemi a chi soffre di vertigini. In alcuni punti le nebbie circostanti, che qui hanno un colore scuro ferroso, si addensano in cumuli e in alcuni punti sono talmente dense da permettere il passaggio a piedi e la formazione di piccoli laghetti d'acqua, a causa dell'alta densità.

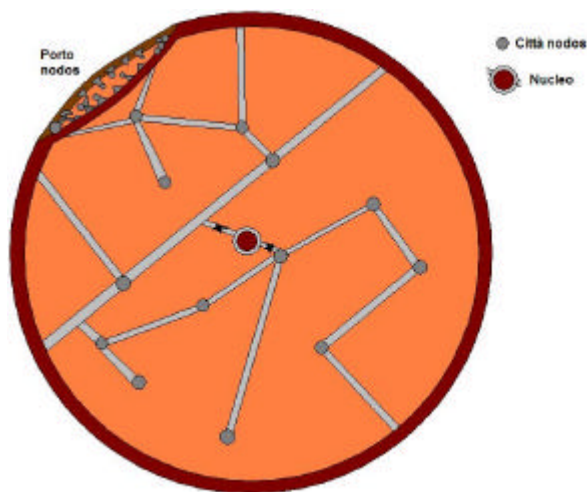
Qui vive una razza di fate, piccole e leggiadre, che costruisce le loro case nei cumuli di nebbia.

Mekanus

Raggio sfera: 2000 Km

Gravità: orientata verso l'esterno.

Composizione razziale: nodos 100%



Geografia di Mekanus

Mekanus è una Sfera meccanica formata da roccia e metallo. Ruota su se stessa tramite un complesso meccanismo che parte dal suo nucleo. L'interno del pianeta è pieno, a differenza del Magmorn, e la gravità orientata verso l'esterno. Il Nucleo, quindi, è un punto quasi impossibile da raggiungere, poiché respinge con forza crescente qualunque cosa si avvicini.

I nodos credono che nel centro del pianeta ci sia un grande marchingegno meccanico che trasmette il moto a tutta la sfera, che a sua volta porterebbe il moto a tutto il Continuum, Klobec compreso. La loro visione è quindi centristica.

I nodos sono nati all'interno della sfera e solo dopo hanno preso ad esplorare l'esterno. La parte interiore del pianeta è quindi piena di gallerie e snodi. Il porto di mekanus è largo 3 km.

La fauna è in prevalenza composta da grossi insetti, come ragni, libellule, scarafaggi, formiche, e alcuni di questi presentano corazze e parti del corpo dai colori metallici.

Anche le piante sono molto particolari, hanno tutte colori scuri, tendenti al color ruggine e hanno forme spigolose.

Storia di Mekanus

20.000 anni fa. La dea Meka costruisce Mekanus come una grande estensione del suo corpo, ponendosi nel suo centro.

14.000 anni fa. Dopo la guerra con Hastor, Meka crea sette enormi figli meccanici, perché difendano Mekanus.

I figli possono generare a loro volta individui meccanici ma questi sono sempre sotto il controllo della madre.

10.000 anni fa. I figli grazie all'influenza degli Yith imparano a generare creature di carne, che non soggette al volere della madre. Nascono i nodos.

9500 anni fa. I figli mandano i nodos contro Meka e la disattivano scollegandola e rinchiudendola nel nucleo del pianeta. Gli Yith prelevano alcune specie di animali da Mekanus e conducono esperimenti su di esse:

creano i ragni Utrak, incrocio biomeccanico tra ragni e coleotteri.

6500 anni fa. Guerre tra i sette figli per il dominio di Mekanus. Ne restano tre. Triumvirato nodos con pace 2000 anni. Sviluppo della tecnologia nodos.

4500 anni fa. Un dei tre figli impazzisce e viene eliminato. Voleva risvegliare la madre. Forse aveva scoperto un segreto.

4400 anni fa. Spartizione Mekanus tra i due rimasti. Nella storia nodos questa viene ricordata come la *Guerra dei due dei meccanici*.

1600 anni fa. Vince il primo figlio. Il secondo fugge portandosi via un pezzo di pianeta e alcuni nodos.

600 anni fa. Il figlio rimasto ordina ai nodos di costruire una navicella per esplorare lo spazio esterno. Sviluppo tecnologia extramondo.

210 anni fa. Guerra kalar.

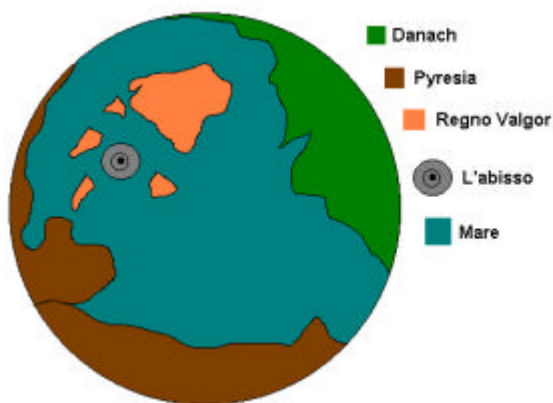
180 anni fa. Ribelli kalar.

Argoth

Raggio sfera: 1000 Km

Gravità: orientata verso l'interno.

Composizione razziale: Umani 94%, Kalar 2%, Valgor 3%, Cirianidi (erinni) 1%



Geografia di Argoth

La parte meridionale della sfera è occupata dall'impero di Pyresia. A Oriente troviamo invece il mare di nebbia e poi la grande foresta Danach, dove vive il popolo danachiano.

Il mare di nebbia è di dominio invece delle Repubbliche del mare, le cui sofisticate navi possono librarsi nel cielo ma anche affondare nello spesso strato di nebbie.

Ma attorno a Argoth ruotano anche altre piccole isole fluttuanti, le quali formano le Mille Città, famose per i loro continui scambi commerciali.

I Toldosiani hanno preso possesso di alcune di queste isole e da lì conducono i loro attacchi pirata contro i vascelli, senza guardare in faccia a nessuno. In verità i Toldosiani sono supportati da Pyresia e per questo nessuno riesce a debellare la loro minaccia.

Storia di Argoth

20.000 anni fa. Il dio Otis crea Argoth come sua dimora da cui osservare il Continuum.

15.000 anni fa. Otis crea i figli Leotus e Jehudy. Mentre sta per creare il terzo figlio viene chiamato ai confini da Valkar, per combattere la minaccia di Hastor, lasciando incompiuto il lavoro. Nella fretta tuttavia non si assicurò di averlo distrutto del tutto. Esso divenne *Colui Che Non è Stato Creato*.

10.000 anni fa. Leotus e Jehudy cominciano a seguire i disegni del padre e a plasmare Argoth. Il terzo fratello striscia nei recessi di Argoth covando rabbia e risentimento verso il padre e i fratelli. Per plasmare il mondo Leotus scelse di assumere forma di fuoco e Jehudy di Acqua.

5.000 anni fa. Cyrin incontra Jehudy, i due si innamorano.

5000 anni fa. Tutto è pronto per la venuta degli uomini. Leotus prende il nome di Pyros e Jehudy di Danach. *Colui Che Non è Stato Creato* si manifesta e pretende dai fratelli la sua parte. Nasce uno scontro ed egli ruba alcuni segreti a Pyros, poi fugge.

3600 anni fa. *Colui Che Non è Stato Creato* viene istruito dagli Yith. Crea una piccola sfera, Ganara, e crea la razza dei Valgor e li dota di creature alate come cavalcature.

2800 anni fa. Esplode la sfera degli Yiht e *Colui che non è stato creato* perde gran parte dei suoi alleati.

800 anni fa. Gli umani nascono nelle due stirpi principali: I Pyresiani, fedeli a Pyros e i

Danachiani fedeli a Danach. Da queste si formano altre stirpi umane miste, fra cui i toldosiani.

600 anni fa. Si formano i primi regni

580 anni fa. *Colui Che Non è Stato Creato* guida i suoi Valgor contro gli uomini. Cyrin interviene con le cirianidi per aiutare Argoth. Mentre lei tiene impegnato Colui che non ha nome Pyros e Danach lo intrappolano in Abisso, la sua prigione, situata nelle profondità dell'oceano di Argoth, qui la magia non ha effetto. Ma nello scontro Cyrin viene uccisa. Danach accusa Pyros della morte di Cyrin e da questo nasce la guerra tra pyresiani e danachiani. La parte dei Valgor sconfitti si rifugiano in un'isola di Argoth e da lì conducono una strenua resistenza rendendo vani tutti gli attacchi degli uomini. Nasce così un impero Valgor su Argoth. Alcuni valgor tentano il ritorno nella sfera d'origine. Alcune cirinidi rimangono su Argoth e si mescolano con i danachiani, nasce la stirpe dei veda.

380 anni fa. I kalar arrivano su Argoth e portano la magia arcana.

210 anni fa. Sotto il dominio di Masar i kalar cominciano a sostituirsi ai re umani.

210-153 anni fa. I kalar abbandonano Argoth, a causa della guerra coi nodos e del periodo dei ribelli. Infine il Cataclisma pone fine al loro dominio su Argoth. Rimangono pochi kalar su Argoth, gli uomini si ribellano e li rovesciano. Rimane un solo piccolo regno misto kalar e umani nel nord, che resiste, dove regna un kalar nero: il regno di Thiamat. In questo periodo di confusione i Valgor tentano una sortita, riescono a mettere ferro e fuoco alcuni regni e a prenderne possesso. Ma vengono infine fermati grazie all'aiuto di Thiamat. Nasce un'alleanza tra Thiamat e i pyresiani.

100 anni fa. Sviluppo tecnologia umana, scoperta del vapore e della polvere da sparo. Sviluppo viaggio extra-mondo.

40 anni fa. Inizio del risascimento umano. Gli umani cominciano ad diffondersi in altre sfere, come il Magmorm.

Ganara

Raggio sfera: 800 Km

Gravità: orientata verso l'interno.

Composizione razziale: Valgor 100%

Geografia di Ganara

E' un mondo montuoso e cupo, con scarsa vegetazione e creature selvagge e mostruose.

I Valgor sono stati la prima razza intelligente del pianeta, essi si dividono in tribù e regni spesso in lotta tra loro. Vige la legge del più forte. Dopo l'arrivo dei dijn e di Yugoth sono divenuti schiavi e hanno cominciato a costruire gigantesche città per i loro padroni e dei.

Storia di Ganara

3600 anni fa. Questa sfera relativamente giovane viene creata nel da Colui che non ha nome.

580 anni fa. Molti valgor seguono il loro dio nella guerra su Argoth; su Ganara rimangono non più di un centinaio di tribù. Queste ingaggiano subito lotte per prendere il possesso dell'intera sfera. Non interessati alla sorte di quelli partiti per guerra. Questi valgor sono più arretrati dei loro cugini sulla terra.

500 anni fa. I dijn colonizzano Ganara e schiavizzano i valgor.

400 anni fa. Il dijn Yugoth, uno dei più potenti della sua razza, si stabilisce su Ganara e si dichiara divinità vivente.

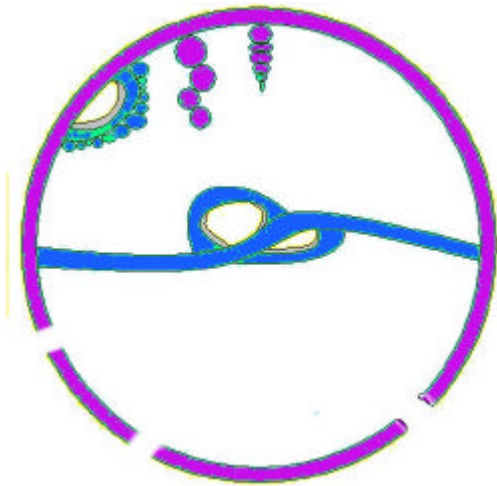
300 anni fa. Comincia la trasformazione del pianeta. I valgor resi schiavi costruiscono immense piramidi per il loro nuovo dio.

Il Dialeph

Raggio sfera: 500 Km

Gravità: orientata verso l'interno.

Composizione razziale: Cirianidi 100%



Geografia del Dialeph

E' una sfera molto piccola la cui gravità è molto bassa ed è orientata verso l'interno.

La parte mediana della sfera è formata da cerchi e curve di nebbia solida, quello che rimane dell'originario nucleo esplosivo molto tempo fa.

Purtroppo il Dialeph è un mondo destinato alla distruzione, le nebbie del guscio infatti hanno da tempo iniziato un processo di sfaldamento.

Lo stesso involucro esterno è in disfacimento in più punti e si sta assottigliando sempre più, uno spessore medio di circa 1 Km.

Alcuni ritengono che ciò sia causato dalla mancanza di una forte gravità che possa tenere coeso l'intero sistema e dalle sue piccole dimensioni. La triste sorte di questo mondo sembra dunque segnata. Per questo molte cirianidi stanno lasciando il Dialeph.

Cosa resterà del Dialeph nessuno lo sa, forse diverrà un altro mondo oscuro come la Sfera del Buio, popolata da mostri e creature spaventose. E' triste pensare che tanta bellezza possa finire così.

La vegetazione è formata da grosse foreste di Olu Olu e di Oroc. Gli Oroc sono piante di grandi dimensioni, imparentate con gli Olu Olu, ma col guscio rigido e spesso. Le cirianidi costruiscono le loro case scavando negli Oroc. Esistono anche molte specie di rampicanti e di fiori.

Storia del Dialeph

10.000 anni fa. La dea Cyrin crea il Dialeph. Subito questa sfera si presenta come un paradiso in cui ogni cosa è in armonia e non ci sono tensioni di alcun tipo.

5.000 anni fa. Cyrin incontra Jehudi, i due si innamorano.

1000 anni fa. Cyrin crea le cirianidi assieme a Jehudi, come frutto del loro amore.

580 anni fa. Cyrin interviene per aiutare Jehudi nella guerra contro Colui che non è stato creato. Muore nello scontro. Una del Cirianidi diviene regina dei Danachiani e insegna loro a combattere.

575 anni fa. La sfera del Dialeph perde il suo nucleo che si sfalda e comincia a distruggersi. Nel suo bordo esterno si stanno aprendo dei buchi.

La Sfera del Buio (Obsidian)

Raggio sfera: sconosciuta

Gravità: sconosciuta

Composizione razziale: sconosciuta

Poco e nulla si sa di ciò che sta dentro la sfera del buio, le storie di un tempo sono andate perdute.

Molti studiosi stanno conducendo ricerche segrete sulla Sfera del Buio, al fine di scoprirne la natura e sapere cosa contiene. Riportiamo di seguito un pezzo di un manoscritto kalar di alcune di queste ricerche segrete:

“Molti millenni fa esisteva una razza superiore, forse di semidei, che aveva raggiunto conoscenze straordinarie in tutti i campi del sapere, gli altri popoli non possedevano ancora conoscenza elevate e la maggior parte viveva nell'era della pietra. Avevano inventato l'inventabile e scoperto lo scopribile, non avevano leggi che li regolassero (perché non ne sentivano il bisogno) e si consideravano un popolo di individualisti, o “menti libere”. In breve erano diventati Signori delle Stelle, cioè instancabili viaggiatori del Continuum, ma ben presto i loro viaggi avevano avuto per

unico scopo la perpetua ricerca del piacere, della novità e dell'eccitazione per combattere la noia che minacciava di travolgerli.

Forse proprio questa decadenza o l'eccessiva fiducia nella loro scienza li portò a distruggere la loro sfera. Dalle poche informazioni pervenute da un tempo così lontano sembra che un potente esplosione abbia distrutto la sfera e modificato le nebbie, rendendole nere e scure.

Oggi tale zona viene chiamata Sfera del Buio, proprio perché la coltre di nebbie nere non permette ad alcuna fonte di luce di illuminarne l'interno. Non vi è gravità qui, se non quella causata dal Klobec, che comunque è molto debole. Sono poche le navi che si sono addentrate in questa zona, e molte non sono più tornate. Sembra che qui si aggirino creature da incubo e una spedizione ha parlato di orrori del buio: esseri filamentosi che attaccherebbero chiunque si addentri nelle scure nebbie.

Alcune spedizione hanno riportato indietro strani macchinari e hanno parlato di relitti di città ciclopiche che vagano fluttuando. La fine di quest'antica razza è sconosciuta, alcuni studiosi, basandosi sulle strane macchine trovate, credono che i membri di un popolo così evoluto siano ascesi ad un livello più alto di esistenza.”

Geografia della sfera del buio

La zona è sconosciuta ed inesplorata.

Storia della sfera del buio

18.000 anni fa. Hastor torna nel Continuum dopo aver appreso i segreti delle tenebre e crea la sfera di Obsidian.

15.000 anni fa. Hastor crea un terribile esercito formato da animali mutati e comandato dai dodici. L'hastor perde la guerra e fugge dal Continuum, gettando però i semi per i suoi futuri figli: gli Yith.

12.000 anni fa. Gli Yith nascono come semidei, si dimostrano in principio amichevoli, tramando tuttavia nell'ombra per riportare Hastor nel Continuum.

2800 anni fa. Fine del popolo Yith. Obsidian esplose e diviene la Sfera del Buio.

Altri posti nel Continuum

Antasia

Antasia, situata ai confini del Continuum, è la patria dei grainor. Essa non è una sfera, ma una regione composta da nuvole semisolide. Qui sorge l'impero grainor, governato attualmente dall'imperatore Gron Aidon Ran, che per secoli è rimasto isolato dalle vicende e i conflitti tra le altre razze, ma i recenti incontri con gli umani li hanno resi capaci di costruire anch'essi navi volanti.

La Zona

Durante la guerra tra kalar e nodos, avvenuta 210 anni fa, questa zona del Continuum fu teatro di feroci battaglie. Qui fluttuano abbandonati relitti di navi kalar e nodos, compreso un grande Kraken nodos, ora abitato da una nutrita colonia di ragni Utrak. Le nebbie qui hanno colori che variano tra il viola e il rosso.

La zona è recintata da uno sciame di rocce fluttuanti, resti di alcune isole distrutte durante il conflitto. La zona civilizzata più vicina è “Ultima Tappa”: un recente avamposto umano che si erge su di un'isola fluttuante di qualche chilometro di diametro. L'avamposto è composto di una fortezza di pietra e un porto, entrambi ben protetti da armi a vapore e cannoni.

Devil's Peak

Questa piccola isola si trova circondata da nebbie verdi e dense, che hanno una composizione velenosa per molte creature. L'isola è dotata di un Keflet: un ritrovato magico che funge da faro per le navi in avvicinamento. Non è un buon posto dove abitare, ma è ricca di miniere di carbone e inoltre ha un ottima posizione per le tratte commerciali, questo la rende un posto densamente abitato ed è un ottimo posto per chi cerca affari... leciti o illeciti.

Sault Lavian

E' il più grande luogo commerciale del Continuum; qui gomito a gomito vivono diverse razze. La città cresce su un insieme di isole, collegate tra di loro con macchine di terraforming kalar, e si estende per diversi chilometri. E' dotata di moltissimi porti di attracco, sorvegliati a vista da un esercito di mercenari ben retribuiti. La città è densamente popolata ed da diversi anni ha raggiunto la sua massima estensione, tanto che ora si sta estendendo verso l'alto, come una grande metropoli. Le strade sono intricate e per nulla regolari. Il capo di Sault Lavian è Obrec, un kalar grasso e potente immischiato in diverse trame politiche e commerciali.

Le paludi di Morgothan

Queste tetre paludi si trovano nei recessi del Continuum vicino ai regni dei grainor e si estendono per molti chilometri su alcune isole di nebbie e di roccia. Da molti sono state definite come un inferno scuro e nauseabondo, dove solo i pazzi e i disperati potrebbero mettervi piede. La vegetazione è composta da piante ad alto fusto e rampicanti, mentre il suolo è un vasto pantano acquitrinoso dove il livello dell'acqua si aggira quasi sempre attorno ai 30-35 centimetri; tuttavia in certe zone può sprofondare improvvisamente anche sotto i due metri e questo rappresenta una delle maggiori insidie per gli sprovveduti, senza contare le numerose sabbie mobili appena sotto il livello dell'acqua. Le fronde degli alberi tendono a formare un'intricata trama che getta in una perenne ombra la gran parte delle palude. Non esiste alcun sentiero qui dentro e vi sono solo pochi esperti esploratori che conoscono come attraversarla. All'interno della palude crescono diverse piante dai particolari poteri, che sono molto ricercate. Gli Erenis Fluridus sono ad esempio delle muffe nere che crescono solo nelle zone più buie della palude e contengono un umore denso e nero che viene usato dagli alchimisti e curatori che allevia i dolori da ustione e protegge contro e funge anche da unguento

ignifugo. Altra pianta particolare sono le Zanne del Diavolo: lunghe foglie coriacee e taglienti usate per creare infusi che guariscono 1d3 pf, tuttavia se le foglie vengono ingerite senza preparazione possono causare un choc anafilattico che può portare il soggetto alla morte.

Oltre alle insidie naturali esistono anche pericolosi mostri, come i klug: creature viscide e melmose che nuotano appena sotto il pelo dell'acqua tendendo agguati agli incauti passanti. I klug sono dotati di quattro tentacoli, che usano sia per muoversi che per attaccare, e vedono attraverso un unico grosso occhio, sotto cui si apre una bocca irta di zanne. Quando un klug deve riprodursi diviene sempre più grande, fino a raggiungere dimensioni ragguardevoli, e non appena partorisce, viene divorato dai suoi figli.

Altre creature sono i clim verdi, una sottorazza clim insediatasi qui qualche decennio fa dopo essere sfuggita alla schiavitù dijn. I clim verdi vivono in tribù e si spostano sempre in gruppi di almeno cinque individui, preferendo saltare da albero in albero per evitare i pericolosi klug. Si nutrono di piccoli animali, come ratti, serpenti e ragni e a volte ricorrono al cannibalismo.

Tutti i clim verdi venerano "La signora", uno heid utrak (si veda "Creature del Continuum") che vive isolato dai suoi simili. Questo mostro, dalle fattezze aracnoidi, ha subito alcuni mutamenti e il liquido contenuto nelle sue uova gelatinose è uno di più potenti medicinali mai creati: un antidoto contro qualsiasi veleno.

Tecnologia, Mezzi e Armi

In questa parte tratteremo tutto ciò che ha a vedere con la tecnologia sviluppata dalle razze del Continuum.

Nota sul sistema monetario

Tutti i prezzi sono espressi in IR (Inkar rossi), la moneta kalar divenuta moneta di scambio universale.

Sistema monetario:

Inkar Rosso (detto IR)

Inkar Nero (detto IN) = 10 *Inkar Rossi*

Inkar Giallo (detto IG) = 10 *Inkar Neri*

Inkar Azzurro (detto IA) = 10 *Inkar Gialli*

Note sui mezzi

Equipaggio: indica il numero di persone trasportabili dal mezzo

Punti struttura: indica quanti danni può subire la nave.

Durezza: ignora tutti i danni minori o uguali al valore indicato. Inoltre tale valore viene sottratto ai danni arrecati dalle armi non di artiglieria.

Velocità: Di norma una nave volante ha una velocità di crociera di 50 km orari e può percorrere in un giorno 1200 Km e 10.000 Km in 8,3 giorni.

Tuttavia, a titolo puramente descrittivo, abbiamo voluto inserire un valore per velocità: bassa, media, alta.

Note sulle armi

Combattere con 2 armi: per combattere con due armi entrambe le armi devono poter essere usate ad una mano.

In questo caso si avrà una penalità di -1 sulla prima -2 sulla seconda.

Sparare più colpi: Per sparare più colpi con armi da fuoco o a energia (che non possiedono la raffica) si applica un malus al tiro di -1 per ogni colpo sparato.

Ad esempio per sparare tre colpi in un singolo round si devono fare tre tiri con un -3 al tratto impiegato per quell'arma.

Prendere la mira: Con armi da fuoco, tiro e lancio è possibile mirare. Per ogni round di mira si prende un +1 al tratto, per un massimo di +2.

Gittata: la gittata delle armi è espressa in metri ed è considerata media.

La massima gittata raggiungibile è pari al doppio del valore della gittata media.

Per ogni 50% di incremento della gittata si riceve un malus di -1 al tratto. (max -2)

Combattere in corpo a corpo con armi da tiro causa un malus di -2.

Sparare a bruciapelo con armi da fuoco o a energia conferisce un bonus di +2. Il bruciapelo si applica quando si spara entro 1,5 metri dal bersaglio. Non si applica il bonus del bruciapelo se ci si trova in lotta corpo a corpo.

Raffica di tre colpi: In una raffica di tre colpi l'arma spara tre proiettili in successione con i seguenti modificatori 0 al primo, -1 al secondo, -2 al terzo.

Raffica incontrollata: Un'arma in modalità raffica da un +1 al tratto ogni 5 colpi sparati, per un massimo di 30 colpi. Quando si esegue una raffica si effettua un tiro sul tratto dell'arma con difficoltà *media* (14); lo scarto indica quanti colpi vanno a segno. Il giocatore distribuisce a piacere questi colpi sulle vittime, che devono effettuare un tiro sul tratto di difesa con difficoltà *media* (14). Ogni punto di scarto è un colpo schivato dalla vittima. Poiché una raffica manca di precisione lo scarto non va sommato ai danni.

Artiglieria: le armi catalogate come artiglieria sparano proiettili di grosso calibro che dimezzano i valori protettivi delle armature.

Umani

In confronto alle tecnologie kalar e nodos quella umana è più grezza e meno sofisticata, ma non per questo meno efficace. I principali elementi di tale tecnologia sono: la polvere da sparo, le macchine a vapore, i meccanismi idraulici, i palloni aerostatici. La conoscenza e l'abilità nei campi della meccanica sono di discreto livello, raggiunto soprattutto nel periodo del dominio kalar su Argoth.

I motori a vapore sono alimentati da combustibili fossili, come il carbone, e vengono impiegati per azionare le eliche delle navi volanti, ma anche far muovere macchine da guerra come gli Juggernaut pyresiani. I palloni aerostatici sono alimentati dall'aria calda prodotta dai motori a vapore e permettono alla nave di sfidare le forze di gravità e librarsi in volo; hanno il vantaggio di risentire in maniera minore dei cambi di campo gravitazionale, ma sono lenti e rendono la nave poco manovrabile. La polvere da sparo, infine, permette di creare armi da fuoco sia trasportabili che da postazione, come cannoni, fucili, pistole ecc.

Mezzi

Nave umana comune

E' una nave progettata per essere leggera e veloce, viene usata per compiere esplorazioni o come nave da scorta sia per navi mercantili che per altre navi da guerra. E' simile ad una nave ed a un dirigibile, con due grosse eliche per il moto.

Equipaggio: 60 uomini.

Punti struttura: 150

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 16

Velocità: alta

Dimensioni: 30 metri lunghezza, larghezza 8 metri.

Armamento: quattro cannoni (danno 10d6) e due colubrine medie (danno 6d6).

Galeone toldosiano

E' una grande nave volante usata dai pirati toldosiani. Ha uno scafo molto resistente, in legno rinforzato da bande metalliche e ha una potenza di fuoco impressionante.

Equipaggio: 150 uomini.

Punti struttura: 300

Durezza: 9

Difficoltà di manovra: 16

Velocità: media

Dimensioni: 50 metri lunghezza, larghezza 12 metri.

Armamento: dotata di 20 cannoni (danno 10d6), 10 mitragliatori (danno 3d6), 4 colubrine medie (danno 6d6) a poppa. Sul camminatoio dell'aerostato sono disposte 6 colubrine piccole (danno 4d6).

Aerostato da guerra pyresiano

E' una grossa costruzione di legno esagonale chiusa con un camminatoio sopra. E' sormontata da un pallone aerostatico e ha dimensioni 6x6m ed è alto 2 m. Ogni lato è dotato di un'elica alimentata da un motore a vapore interno alla costruzione e viene azionata in base alla direzione scelta. Su ogni lato inoltre sono disposte 2 colubrine grandi (8d6) per un totale di 12 cannoni. La parte del camminatoio è protetta da un robusto parapetto rinforzato e presenta delle feritoie per permettere agli armigeri di sparare coi loro fucili. Su tre dei sei parapetti è inoltre sono montati tranciatori a 8 canne (danno 3d6).

Equipaggio: 30 uomini.

Punti struttura: 50

Durezza: 3

Difficoltà di manovra: 18

Velocità: lenta

Dimensioni: base 6m x 6m, altezza 2 m

Juggernaut pyresiano

E' un costrutto dotato di quattro gambe azionate da due motori a vapore. Dal posto di guida si possono azionare le due braccia meccaniche dotate di spuntoni e collegate, per mezzo di due tubi flessibile, ad una cisterna di liquido infiammabile. Dalle braccia si possono quindi sprigionare vampate incendiarie che annichiliscono gli avversari.

Equipaggio: 2 uomini.

Punti struttura: 80

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 16

Velocità:

Dimensioni: altezza 3m, base 3m x 3m

Armamento: dotato di 2 flammaturium (danno 3d6), 1 braccio meccanico: 2d6+7

NOTA: Si attacca usando il tratto di "Artiglieria".

Armi umane

Spadone pyresiano

Arma a due mani di discreto peso.

Contiene una piccola dose di combustibile all'interno manico, ricaricabile tramite un ugello. Sotto l'elsa presenta una leva, che, se premuta, apre due piccole alette laterali posizionate a 10 cm dall'elsa, sotto le quali si trovano due ugelli che sprigionano una lunga fiammata (portata 3m) che dura per 2 round (6-12 sec circa).

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
Da mischia	-	3d6	-1	-	150 IR
A distanza	2	2d6 (da fuoco)	0	3	

Flammaturium

E' un'arma ingombrante a due mani, formata da zainetto con due bombole di liquido infiammabile e un tubo flessibile che termina con un iniettore e una pietra focaia che innesta la fiammata.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	10	3d6 (da fuoco)	-1	10	600 IR

Moschetto

Il moschetto è un fucile monocolpo che spara proiettili in piombo; richiede polvere da sparo (circa 30 grammi) e deve essere caricato dalla bocca della canna. La ricarica richiede un intero round.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	1	2d6+1	+1	80	300 IR

Doppio moschetto toldosiano

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	2	2d6+2	0	80	450 IR

Spianatore

E' un grosso fucile dotato di otto canne. Lo scarto ottenuto nel combattimento non va sommato ai danni, ma indica quanti colpi sono andati a segno.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	8	2d6 (x8)	0	50	600 IR

Scatter

Lo scatter spara una rosa di pallini che possono colpire più avversari in un'area di 3m.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	1	2d6	+2	25	300 IR

Pistola

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	1	2d6+2	0	30	200 IR

Pistola 6 canne

E' una pistola a sei canne, molto complessa da costruire. La polvere da sparo si distribuisce equamente in sei compartimenti. L'azione del grilletto fa ruotare le sei canne, permettendo di sparare fino a sei colpi in successione senza dover ricaricare ogni volta.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	6	2d6+2	0	30	1000 IR

Artiglieria

Tipo	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo (IR)
Cannone	A miccia	Palla, 16 cm	1	10d6	0	500	8000
Colubrina grande	A miccia	Palla, 12 cm	1	8d6	0	700	5000
Colubrina media	A miccia	Palla, 7 cm	1	6d6	0	400	3000
Colubrina piccola	A miccia	Palla, 2,5 cm	1	4d6	0	400	1000
Cannone a vapore			6 canne	3d6	0	300	5000

Cannoni a vapore

Sono armi da postazione basate sulla forza del vapore. Hanno da 6 canne che sparano in successione e funzionano da contraerea. Sono dotati di due grosse cisterne in cui si raccoglie il vapore. Un manometro indica la pressione raggiunta e quando questa è ottimale, una leva fa fuoriuscire il vapore nelle bocce da fuoco, espellendo a gran velocità i proiettili. Appena finita la fase di sparo, una seconda leva fa cadere nuove palle di ferro nelle canne da fuoco. I cannoni a vapore possono sparare solo ogni 2 round poiché il vapore deve raggiungere la pressione appropriata.

Armature umane

Armature base

Tipo	Protezione	Mod	Costo (IR)
Cuoio	1d3	0	10
*Scaglie	1d6	-1	50
*Maglia	2d6	-2	150
*Piastre	3d6	-3	300
*Completa	4d6	-4	1.500
Scudo	1	0	15
Scudo medio	3	-1	20
Scudo grande	5	-2	30

(*) Contro armi da fuoco (non quelle ad energia kalar) dividere a metà il risultato di protezione.

Kalar

Tecnologia basata sui cristalli ordrin e sulla magia ermetica.

Le navi kalar volano grazie all'impiego di vele energetiche, formate da specchi di cristallo ordrin, che permettono di sfruttare l'energia presente nelle nebbie. L'energia catturata viene poi inviata al motore della nave, formato anch'esso da una fitta rete di cristalli, che scindono e trasformano l'energia. Le vele possono essere orientate a 360 gradi e permettono perciò decolli verticali, orizzontali e diagonali.

I cristalli sono adoperati anche per le armi. In questo caso vengono venduti in un formato standard (prisma). Un prisma costa circa 5 IR ed è grande quanto un pugno umano.

Invenzioni kalar

Terraforming kalar:

il terraforming permette di creare roccia dalle nebbie. Queste macchine sono molto grosse e voluminose. La roccia uscente è plasmabile finché rimane nel campo d'azione della macchina, poi si solidifica nel giro di 30 minuti.

Telesfere

Sono sfere di cristallo ordrin. La loro lavorazione è difficile e lunga ma una volta ultimate divengono degli utilissimi strumenti per comunicare a distanza e per il monitoraggio remoto. Quando si mettono a contatto due telesfere, si crea una connessione magica tra le due che permette il passaggio di immagini e suoni tra queste, anche a distanze notevoli. Le telesfere più economiche hanno una portata di qualche centinaio di chilometri, mentre quelle più costose possono arrivare a coprire distanze extrasferaa..

Mezzi

Armak

Queste navi kalar, usate principalmente per scopi commerciali, sono molto veloci e facili da manovrare

Equipaggio: 30.

Punti struttura: 100

Durezza: 3

Difficoltà di manovra: 14

Velocità: alta

Dimensioni: lunghezza 15 m, larghezza 5m

Armamento: dotato di 2 valgar.

Slag

E' una navetta biposto dotata di quattro piccole vele energetiche poste di lato. Si manovra tramite un manubrio e assomiglia ad una moto.

Equipaggio: 2

Punti struttura: 20

Durezza: 3

Difficoltà di manovra: 12

Velocità: alta

Dimensioni: lunghezza 2 m, larghezza 1 m

Armamento: nessuno

Drone

I droni sono costruiti tecnomagici senzienti. Vengono impiegati anche in guerra, specialmente contro i nodos.

I droni di piombo, in particolare, sono resistenti contro i terribili cannoni ad impulsi nodos.

Punti struttura: 36

Durezza: 6

Dimensioni: altezza 2 m

Armamento standard: 2 teslar

Armi kalar ad energia

Le armi kalar utilizzano celle di energia (prismi) create trattando i cristalli ordrin.

-Prisma B (standard): ha le dimensioni di un pugno umano e può alimentare un'arma per 10 colpi da 2d6 danni. E' usato per armi da fuoco leggere.

-Prisma C: sono usati per armi da postazione, corrispondono a circa 30 prismi B.

Un prisma B costa 5 IR

Un prisma C costa 150 IR

Staffa elettrica: può essere una spada o una mazza o qualsiasi altra arma. Nel pomo vi è una capsula per l'inserimento di un cristallo, che conferisce all'arma danni elettrici (1d6). Cristallo da 10 cariche.

Phasma

E un fucile che spara potenti fasci di energia. Il caricatore può contenere un prisma B.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	5	4d6	-1	100	1000 IR

Teslar

Fucile dotato di tre canne, posizionate a triangolo. Spara colpi in successione a raffiche di tre. Il caricatore può contenere un prisma B.

Raffica 3 colpi: 0, -1, -2. Necessita di un prisma.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	10	2d6	+1	80	800 IR

Valgar

Arma pesante da postazione. E' una torretta rotante dotata di due grossi teslar che sparano assieme in ripetizione. Il caricatore richiede due prismi C.

Raffica 3 colpi: 0, -1, -2.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
Artiglieria	200	6d6	0	100	3000 IR

Armature kalar

Tipo	Protezione	Mod	Costo (IR)
*Tuta di sopravvivenza	1d3	0	50
*Ad assorbimento	1d6	-1	100
*A placche deflettenti	2d6	-2	200
Da guerra	3d6	-3	1000
Scudo d'energia	5	-2	50

(*)Contro le armi bianche e da fuoco dividere a metà il risultato di protezione.

Le armature kalar sono ottimizzate per esistere ad attacchi d'energia.

Armatura dronizzata

E' un'armatura creata sfruttando i cristalli ordinarini. Fornisce un incremento di forza al soggetto che la indossa ed è dotata di armi innestate.

Incrementa la forza: +1 ai danni, +1 in “Lottare”.

Protezione: 2d6 (mod -1)

Arma innestata: teslar.

Costo: 3000 IR

Armatura dronizzata pesante

Incremento di forza: +2 ai danni, +2 in “Lottare”.

Protezione: 3d6 (-2)

Arma innestata: Phasma.

Costo: 6000 IR

Nodos

La tecnologia nodos si basa sull'utilizzo del *magnos*, un particolare metallo presente in abbondanza su Mekanus che, tramite un particolare trattamento, assume il particolare potere di attrarre o respingere la materia.

Invenzioni nodos

Alteratori Gravitazionali: sono motori basati sulla tecnologia *magnos* che permettono alle navi di muoversi e fluttuare.

MagnoLabio (ML): è formato da tre cerchi concentrici liberi di ruotare tra di loro nel cui mezzo si può inserire una pietra *magnos*. Quando azionato la pietra magnetica fluttua all'interno del MEL e indica spostandosi la presenza di campi gravitazionali imprevisti. Inoltre serve per ricavare, attraverso un principio di *triangolazione*, la distanza da Klobec o da un'isola e la posizione della nave rispetto al Klobec e un punto noto.

Mezzi

Klongar: E' un modello piuttosto vecchio di nave, molto usato nella sfera di Mekanus per la sua stabilità e resistenza ai cambiamenti di gravità. E' formato da un complicato meccanismo di tre cerchi concentrici, del diametro di 10 metri, la cui rotazione rende la nave perfettamente stabile. Il Klongar viene usato come nave da trasporto a bassa velocità, per lo più per viaggi brevi.

Equipaggio: 15

Punti struttura: 75

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 16

Velocità: bassa

Dimension: larghezza 10 metri, lunghezza 10 metri.

Armamento: nessuno

Kraken: E' la più grande nave nodos mai creata. Ne esistono cinque esemplari in tutto ed è dotata di trenta alteratori gravitazionali. E' formata da un nucleo centrale ovoidale contenente il centro di comando e una plancia per la sosta di 4 libellule nodos. Attorno al nucleo sono disposte tre sezioni ellittiche, sulle quali si trovano gli armamenti.

Equipaggio: 500 nodos.

Punti struttura: 1000

Durezza: 12

Difficoltà di manovra: 20

Velocità: media

Dimensioni: lunghezza 150 m, larghezza 50 m

Armamento: 50 cannoni a impulsi (4d6), 2 enormi (8d6). I cannoni enormi possono sparare solo ogni 4 round e in contemporanea con loro non possono sparare gli altri 50.

Libellula

E' un mezzo volante leggero dalle sembianze di una libellula gigante, che può trasportare 2 nodos.

Equipaggio: 2 nodos.

Punti struttura: 25

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 16

Velocità: media

Dimensioni: lunghezza 5 m, larghezza 2 m

Armamento: nessuno

Ragno nodos

E' un mezzo meccanico dotato di otto zampe motrici, che assomiglia ad un ragno gigante meccanico. E' un mezzo da terra che può arrampicarsi su quasi tutte le superfici.

Equipaggio: 4 nodos.

Punti struttura: 60

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 20

Velocità: medio

Armamento: due arken da postazione (danno 3d6).

Armi

Yuznud

Chiamato anche "Scorticatore", spara lame rotanti.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	5	1d6+1	+1	60	300 IR

Sub Arken:

Spara proiettili di ferro di forma conica in ripetizione. I proiettili vengono sparati grazie ad una spirale fatta in magnos.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	30	2d6+1	+0	50	500 IR

Note:

Colpo singolo: +0

Raffica di tre colpi: -1, -2, -3

Arken:

Come il Sub Arken ma richiede due mani.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
A distanza	30	3d6	-1	50	600 IR

Note:

Colpo singolo: -1

Raffica tre colpi: -2,-3,-4

Raffica incontrollata: 30 colpi, +1 ogni 5... vedi regole raffica

Cannone a impulsi

E' un'arma da postazione. Richiede una grande energia. Può sparare ogni 2 round.

Danno: 4d6

I cannoni a impulsi sparano scariche elettromagnetiche che oltrepassano qualsiasi armatura metallica. L'unica cosa che può proteggere contro un cannone ad impulsi è il piombo. Tuttavia un'armatura in piombo è impossibile da indossare per il suo peso eccessivo.

Mazork

E' una lama circolare seghettata fatta girare ad altissima velocità e fissata ad un braccio di ferro lungo 1 metro e mezzo.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
Da mischia	-	2d6+4	-1	-	700 IR

Armature Nodos

Le armature nodos non possono essere indossate dalle altre razze senza essere adattate a causa della loro diversa struttura fisica.

Tipo	Protezione	Mod	Costo (IR)
Corpetto di cuoio	1d3	0	200
*Giubbotto antiproiettili	1d6	-1	500
*Vestiti in kevlar	2d6	-2	1000
*Armatura militare	3d6	-3	2000
Scudo	5	-2	50

(*): Contro le armi bianche e ad energia kalar dividere a metà il risultato di protezione.

Dijn

Alchimia

Con il potere della loro alchimia i dijn possono creare fluidi e sieri. Questi sieri sono alla base della creazione di automi meccanizzati. La vittima viene lentamente prosciugata dei suoi liquidi vitali i quali vengono sostituiti dai sieri alchemici.

NOTA: Per usare l'alchimia dijn bisogna possedere almeno 10 in questo tratto e aver avuto un maestro dijn, quindi è pressoché impossibile per le altre razze possederla.

Tecnologia dijn

Serve per trasformare un essere vivente in un automa meccanizzato. Di solito la trasformazione rende la vittima uno zombie sotto il controllo del dijn che lo ha creato. Tuttavia ci sono casi di esseri che si sono sottoposti all'alchimia dijn per assumere uno stato di vita superiore e immortale, mantenendo le loro facoltà intellettuali.

	Difficoltà		IR
Sieri alchemici			
Siero nero	16	Permette di mantenere in vita un essere vivente durante la meccanizzazione	1.000
Siero bianco	16	Viene usato come lubrificante e anticancro.	800
Siero verde	18	+1 a Destrezza	2.000
Siero viola	18	+2 per a Destrezza per 5 round	4.000
Siero giallo	18	Aumenta la sensibilità, +1 a Percezione	8.000
Siero blu	20	Guarisce 1 punto energia vitale al giorno.	5.000
Siero rosso	22	Raddoppia il ritmo di guarigione	10.000
Modifiche meccaniche			
Muscoli potenziati	18	+1 a Corpo/Salute	15.000
Pelle di cuoio	18	Armatura 1d3	2.000
Unghie di ferro	16	Mani. Danno: +1	500
Zanne	16	Bocca. Danno: 1d3	1.000
Artigli ossei	18	Mani. Danno: 1d6	2.000
Lame innestate	20	Mani. Danno: 2d6	3.000
Nocche corazzate	16	Mani. Danno: 1d3+1	1.000
Muscoli idraulici	22	Punti Struttura: 15 Durezza 3. Danni da botta 2d6	3.000
Giunture rinforzate	18	+5 punti struttura	1.000
Armatura naturale di ferro	22	Protezione 1d6 – 2d6	10.000 – 20.000

Mezzi dijn

Piramide volante

E' una grossa costruzione di metallo liscia e apparentemente senza finestre o porte. In realtà la parte è trasparente se vista dall'interno.

Equipaggio: 1000 unità.

Punti struttura: 700

Durezza: 12

Difficoltà di manovra: 18

Velocità: lento

Armamento: 10 raggi di energia (10d6).

Tafdor

La tecnologia tafdor non è molto sofisticata, anche se usata in modo ingegnoso. E' fatta di ingranaggi, leve, rulli, molle ecc. I mezzi volanti dei tafdor non sono in grado di compiere grandi tragitti e funzionano sfruttando unicamente la portata del vento e

Mezzi

Tlic

Sono deltaplani mono o biposto, dotati di imbragature con cui ancorarsi e leve per azionare flap direzionali. Sfruttano unicamente la portata del vento e necessitano di alcuni metri di pista per prendere lo slancio. I modelli più sofisticati sono dotati di un sistema a pedali che aziona un'elica. Questi modelli possono compiere tratte più lunghe e sui biposto è possibile darsi il cambio nella pedalata.

Armi tafdor

Fucile a dardi: è costruito in legno, ottone e ceramica. Spara dardi di legno con punta in ferro ed un'evoluzione meccanica della balestra. Il meccanismo che scaglia il dardo è formato da una serie di potenti molle che imprimono un'alta rotazione ad una serie di ingranaggi che potenziano così il meccanismo di lancio. Una caricatore a soffietto permette di avere fino a 4 dardi pronti. Il meccanismo va ricaricato attraverso una leva ad ogni lancio.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
Fucile a dardi	4	2d6+2	+1	100	120 IR

Spara chiodi

Non è propriamente un'arma ed è usato principalmente per fissare chiodi senza l'uso del martello, tuttavia è in dotazione di molti operai tafdor.

Tipo	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Costo
Spara chiodi	1	1d6+1	0	3	20 IR

Grainor

La loro tecnologia è simile a quella del Giappone medioevale. Esistono poche armi da fuoco, per lo più moschetti monocolpo, simili a quelli umani. I Grainor combattono sia con armi bianche, spade, mazze asce ecc. che con le loro armi naturali, artigli e zanne. Per questo le loro armature sono progettate per lasciare una totale libertà nei movimenti di corpo a corpo e hanno sviluppato anche armi come copri artigli di ferro o guanti artiglio-spada. Hanno scoperto le navi volanti recentemente, grazie agli umani: i primi ad essere entrati in contatto con loro. Le navi grainor sono dotate di palloni aerostatici, e di vele triangolari che sfruttano i venti del Continuum, poiché non sono ancora in grado di utilizzare il vapore.

Mezzi

Aidokor

E' una nave dotata di tre vele a soffietto (una verticale e due orizzontali) fatte per essere ridimensionate e direzionate velocemente. La vela verticale è posta sopra una sacca lunga e ovale che funge da aerostato.

Equipaggio: 20 unità.

Punti struttura: 50

Durezza: 6

Difficoltà di manovra: 15

Dimensioni: lunghezza 10 m , larghezza 4 m

Velocità: media

Armamento: moschetti, archi e arpioni.

Armi grainor

Arma	Mani	Danno	mod	Costo (IR)	Gittata
Katana	1	2d6	+1	400	-
Wakizashi	1	1d6+3	+1	100	-
Naginata	2	3d6	0	200	-
Artigli di ferro	1	+2	0	100	-
Shuriken	1	1d3	+3	10	5

Valgor

Non hanno un alto livello tecnologico e prediligono le armi medioevali.

Qualche volta possono utilizzare armi da fuoco quali cannoni, o moschetti, ma di solito non sono molto rozzi o comprati dagli umani, che sono praticamente la sola razza che mercanteggia costantemente con loro. Come mezzi di trasporto utilizzano grosse creature volanti appositamente addestrate. Queste creature assomigliano a grossi lucertoloni alati, irti di zanne e coperti da una spessa corazza ossea (spesso usati anche nelle guerre dei valgor).

Le bestie, sebbene resistenti, difficilmente riescono a intraprendere lunghi viaggi nel Continuum poiché possono volare solo per poche centinaia di chilometri, è vero anche però che -in passato- i valgor sono riusciti ad arrivare sino ad Argoth con tali cavalcature.

Mezzi

Draacan volanti: (si veda anche capitolo “Creature”) sono grossi lucertoloni verdi dotati di ali membranose, usati dai valgor come cavalcature. Sono lunghi 9 metri e alti 3 metri, vengono dotati di una particolare imbracatura che permette di far salire fino a 4 valgor e di installare grosse armi d’assedio e da fuoco, come baliste, colubrine ecc.

Dric: (si veda anche capitolo “Creature”) altra bestia volante valgor lunga 4 metri simile ad uno pterodattilo. E’ una cavalcatura veloce e facile da manovrare, cavalcabile da un solo valgor, è usata per trasportare i bogon: barilotti esplosivi che vengono sganciati sui nemici.

Armi valgor

Bogon: sono primitive, ma distruttive, bombe create dai valgor mischiando polvere da sparo e altri ingredienti esplosivi. La pasta ottenuta viene introdotta in sacche di pelle impregnate di olio, che vengono poi riempite di ferraglia e sassi. Possono essere dotate di miccia, ma il più delle volte basta farle cadere da grandi altezze, poiché basta l’impatto al suolo per provocare tra sassi e ferraglia la scintilla esplosiva. Un normale bogon pesa tra i 20 e i 30 chili.

Tipo	Danni	Mod	Gittata	Costo
Artiglieria	5d6	+0	-	50 IR

Cirianidi

Le cirianidi non hanno sviluppato alcuna tecnologia, ma hanno conoscenze di artigianato e sanno costruirsi utensili e armi primitive.

Di particolare interesse sono alcune loro armi da tiro e da lancio.

Arma da lancio o da tiro	Colpi	Danno	mod	gitt	Costo IR
Bolas	1	1d6+2	0	30	60
Doppio arco	2	3d6	0	100	3000

Nota: quando le bolas colpiscono un avversario di taglia media con uno scarto di 4 o più, lo bloccano facendogli perdere immediatamente il round e finché non riesce in un tiro su "Corpo/Salute" di difficoltà difficile (16).

Armi comuni reperibili da tutte le razze

Armi da mischia varie

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata	Costo IR
Armi semplici					
Bottiglia, Lametta, Frusta, Guanti borchati	1	1d3	0	10 se scagliabile	Variabile
Pietra, Guanto di ferro chiodato	1	1d6	0	10 se scagliabile	Variabile
Bastone, Coltello da cucina	1	1d6+1	0	10 se scagliabile	Variabile
Randello, Coltello a serramanico	1	1d6	+1	10 se scagliabile	Variabile
Clava, Coltello da caccia, Sedia, Catena	1	1d6+2	0	10 se scagliabile	2
Mazza da baseball, Pugnale, Falcetto	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile	5
Armi da combattimento					
Bastone ferrato, Spranga di ferro, Spada corta, Machete, Accetta, Nunchaku	1	1d6	+2	10 se scagliabile	10
Mazzafrusto, Gladio, Daga, Piccone	1	1d6+3	0	10 se scagliabile	13
Mazza ferrata, Spada, Ascia, Lancia, Sciabola	1	2d6	0	10 se scagliabile	15
Maglio, Scimitarra, Ascia da battaglia	1	2d6+2	-1	10 se scagliabile	20
Martello da guerra, Falchion, Flamberga, Falce da guerra, Tridente	2	3d6	-1	10 se scagliabile	25
Maglio grande, Spada grande, Ascia grande, Alabarda, Lancia pesante	2	4d6	-2	10 se scagliabile	50

Armi speciali (a discrezione del Narratore)					
Motosega	2	2d6+4	-1	/	200
Spada bastarda	1	1d6+3	0	/	50
	2	2d6	+1		
Catena da guerra	2	2d6+3	-1	3	25

Armi da tiro

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata	Costo IR
Arco	2	2d6	0	50	30
Arco composito	2	2d6+3	-1	75	75
Cerbottana	1	1d6	+1	10	15
Fionda	1	1d6+2	0	30	10

Armi a distanza

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata	Costo IR
Balestra	2	2d6	0	50	35
Balestra pesante	2	3d6	-1	75	50

Magia e Poteri

Magia Arcana

La magia arcana, sviluppata in principio dai maghi kalar, si basa su tre principi fondamentali: le rune (o segni del potere), i rituali e il toutmouth (o oggetto canalizzatore), ed è suddivisa in quattro sentieri: del fuoco, della roccia, del vento e dell'acqua. Ad ognuno di questi sentieri sono associate delle rune, che servono per chiamare attorno al mago determinate forze magiche.

Il toutmouth è l'oggetto personale del mago, che funge da canalizzatore e gli permette di portare dentro di sé le forze chiamate.

I rituali, infine, completano l'incantesimo indirizzando le energie verso lo scopo voluto.

Gli houd reputano questa magia primitiva e criticano il fatto che ogni incantesimo sia creato praticamente da zero come un pezzo unico e inscindibile. Questo modo di fare magia non permette di sfruttare il lavoro già fatto e ogni volta si deve "reinventare la ruota". Le formule della magia arcana sono infatti inscindibili; è come se per studiare una lingua si imparassero a memoria intere frasi senza andare ad imparare la grammatica che vi sta sotto.

INIZIAZIONE

La magia arcana può essere appresa solo da chi già in tenera età dimostra di possedere "la scintilla", ossia quella rara predisposizione a percepire il flusso e le energie del Continuum.

Tuttavia anche chi possiede la scintilla non potrà mai fare nulla senza un addestramento lungo e faticoso, impartito da un mago già esperto. Nel caso si riuscisse a divenire il discepolo di un mago, non è ancora detto che si riesca a superare il periodo di addestramento, lungo almeno una dozzina di anni. In questo periodo il mago apprenderà i

segni del potere (le rune) con i quali potrà chiamare a sé le energie segrete.

IL TOUTMOUTH e LE RUNE

Una volta superato il periodo di addestramento il mago deve scegliere un oggetto unico e personale che fungerà da canalizzatore dei flussi magici, tale oggetto, chiamato "toutmouth" deve essere preso in mano nel momento del lancio dell'incantesimo.

Se tale oggetto viene perso o distrutto, il mago potrà lanciare ancora gli incantesimi, ma con grande perdita di tempo e di energie. In questo sfortunato caso il costo e i tempi di lancio dell'incantesimo saranno raddoppiati. Per costruire un nuovo toutmouth, il mago deve spendere almeno un mese di tempo, nel quale ripeterà diverse formule, affinché il legame tra lui e questo nuovo oggetto sia il più saldo possibile. Va ricordato che il toutmouth è unico e personale, quindi uno stregone non può averne più di uno, né usare quello di un altro.

Sul toutmouth è inoltre possibile incidere delle rune. Per ogni due punti sopra il 6 in un dato sentiero lo stregone può incidere una runa di quel sentiero. La presenza di una runa sull'oggetto canalizzatore permette di attivare l'incantesimo saltando la fase di creazione della runa. E' anche possibile ripetere più volte la stessa runa sull'oggetto, in tal caso per ogni runa oltre la prima si riduce il costo dell'incantesimo di un punto mana, ma un incantesimo non può comunque mai costare meno di un punto mana.

I SENTIERI

I sentieri sono quattro: il sentiero del fuoco, dell'acqua, della roccia e del vento. Questa visione è da attribuirsi agli antichi stregoni kalar sui quali tomi si sviluppò sempre più la magia arcana.

Si dice esista un quinto sentiero, il sentiero delle tenebre, ma non ci sono prove sulla sua esistenza.

Quando un mago apprende un sentiero ne conosce tutte le rune e tutti gli incantesimi.

I PUNTI MANA

La mana è l'energia interna del mago, attraverso la quale può utilizzare il cyleon presente nel proprio organismo per interagire con l'energia del cyleon che permea il mondo esterno.

Ogni incantesimo costa un tot di punti mana e questi vanno sottratti ai punti mana dello stregone. Ad ogni lancio di incantesimo il mago "stessa" una certa quantità del proprio mana perdendone il controllo.

A zero punti mana lo stregone non è più in grado di lanciare incantesimi e di utilizzare il cyleon presente dentro di sé.

RECUPERO PUNTI MANA

Per recuperare punti mana si devono passare molte ore in meditazione. Meditando il mago può convertire un punto di Energia Vitale in un punto mana per ogni ora di meditazione.

In alternativa può impiegare i px (punti esperienza) per ripristinare la mana persa. Un px speso ripristina un punto mana.

Il recupero normale, senza meditazione, è di un punto mana al giorno.

LEGENDA

Costo: indica il costo in punti mana (pm)

Danno: l'eventuale danno dell'incantesimo

Raggio d'azione: indica quanto lontano dal mago può manifestarsi l'incantesimo.

Creazione runa: Il tempo necessario per creare la runa.

Durata rituale: Il tempo necessario per completare il rituale. "Istantanea" indica che questo tempo è talmente breve da non dover essere conteggiato nella durata totale dell'incantesimo.

Durata effetto: La durata degli effetti dell'incantesimo o dell'incantesimo stesso.

Area: la zona influenzata dall'incantesimo

Difficoltà: la difficoltà del tiro.

Sentiero del fuoco

FEHU (Soffio del drago)

Gli incantesimi basati su questa runa sono solitamente usati per distruggere e per scatenare tutta la forza distruttrice del fuoco.



Costo: 4+1 per ogni dado di danno aggiuntivo

Danno: 2d6 + 1d6 ogni pm aggiuntivo + scarto

Raggio d'azione: 0 m (parte dallo stregone)

Creazione runa: 1 minuto

Durata rituale: istantanea.

Durata effetto: 1 round

Area: cono lungo 10 m e largo 3m alla base

Difficoltà: 16

Difesa vittima: tiro contrapposto su Rapidità / Atletica

Creazione della runa

Il mago deve tenere in mano un oggetto infiammabile (p.e. un ramo) e incidervi la runa di Fehu con un coltello rovente, in modo che sia ben visibile.

Rituale

Toccando l'oggetto infiammabile con il toutmouth il mago deve quindi soffiarsi sopra con vigore.

Effetto

Si sprigionerà un cono di fiamme che colpirà tutte le creature nell'area conica di 10 metri e larga 3 metri alla base. L'oggetto usato si distrugge durante la fiammata. Come variante si può spendere 1 solo pm per accendere una torcia o del materiale infiammabile che lo stregone tiene in mano.

DAGAZ (Aura della fenice)

Dagaz chiama a sé le energie protettive del fuoco.



Costo: 2 + 1 per ogni round oltre il primo

Danno: 1d6 + scarto

Protezione: 1d6 + scarto contro fuoco e gelo

Raggio d'azione: 0 m

Creazione runa: 1 round

Durata formulazione: istantanea

Durata effetto: 1 round ogni pm oltre al primo

Area: solo lo stregone.

Difficoltà: 13

Difesa vittima: tiro contrapposto su Rapidità / Atletica

Creazione runa

Il mago disegna la runa sulla propria fronte usando del carbone o un impasto a base di cenere.

Formulazione

Lo stregone deve tenere in mano una fonte di fuoco (una torcia, una lanterna ecc) e nell'alta il toutmouth.

Effetto

Attorno allo stregone si crea un'aura infuocata che lo protegge dai danni del gelo e del fuoco conferendogli un'armatura, contro di questi, di $1d6 + scarto$ punti, danneggiando inoltre le creature a meno di 3m dallo stregone, che subiscono $1d6 + scarto$ danni da fuoco. Tali creature possono evitare l'attacco con un tiro contrapposto su Rapidità / Atletica tuttavia se attaccano lo stregone in mischia subiranno i danni senza possibilità di salvezza.

RAIDHO (Fiamma d'ira)



La runa di Raidho lega le energie del fuoco ad un oggetto.

Costo: 1+1 pm per ogni round oltre il primo

Danno: +1d6 danni da fuoco ad un'arma

Raggio d'azione: Al tocco

Durata formulazione: 1 round

Durata incantesimo: 1 + scarto + 1 round a pm oltre al primo

Area: Un'arma

Difficoltà: 14

Creazione della runa

La runa va incisa su un'arma.

Rituale

Lo stregone deve passare una torcia su un'arma formulando l'incantesimo e tenere il toutmouth in alto con l'altra mano.

Effetto

Rende infuocata un'arma, conferendole un bonus di $+1d6$ danni di fuoco.

MANNAZ (Fuoco della Forgia)

Mannaz sprigiona le energie creatrici del fuoco.



Costo: 10

Raggio d'azione: Al tocco

Creazione runa: 1 ora

Durata formulazione: una decina di minuti

Durata incantesimo: tutto il tempo della forgiatura.

Area: Un'arma

Difficoltà: 18

Creazione runa

La runa andrà incisa sul martello che verrà usato durante la forgiatura.

Formulazione

Lo stregone passa più volte il toutmouth sopra il fuoco di una forgia. Il fuoco comincerà ad ardere di una luce verde intensa.

Effetto

Qualsiasi arma o armatura venga forgiata con questo fuoco acquisirà un mod di +1.

Sentiero dell'acqua

JERA (Tocco di purezza)

Chiama le energia purificatrici dell'acqua

Costo: 5

Raggio d'azione: Al tocco

Durata formulazione: circa 30 minuti

Durata incantesimo: n.a

Area: Una creatura

Difficoltà: Vedi sotto



Creazione della runa

La runa va disegnata sul petto della persona che si vuole curare.

Rituale

Lo stregone deve avere con sé una bacinella d'acqua e mettervi dentro una mano, poi posizionare l'altra sul petto della creatura da curare. Il toutmouth deve stare in grembo allo stregone. Lentamente il liquido contenuto nella bacinella comincerà a diminuire andando a purificare il corpo della creatura.

La difficoltà viene stabilita dal Narratore in base al tipo di malattia o veleno che si tenta di curare: semplice 14, media 16, difficile 18, mortale 20.

Effetto

L'incantesimo elimina una malattia o un veleno da una creatura.

EIHWAZ (Fonte della vita)

Energie curatrici

Costo: 1

Raggio d'azione: Al tocco.

Durata formulazione: 1 minuto.

Durata incantesimo: n.a

Area: Una creatura

Difficoltà: 14



Creazione della runa

Disegnata sulla fronte della creatura da curare.

Rituale

Lo stregone deve tenere in mano un piccolo recipiente contenente d'acqua che colpirà col toutmouth per tre volte, recitando la formula arcana. Poi farà bere la creatura in questione e verserà parte dell'acqua sulle sue ferite.

Effetto

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1d3 + scarto punti Resistenza.

ANSUZ (Memoria dell'acqua)

Energie di osmosi

Costo: 1 pm per pm da trasferire

Raggio d'azione: A contatto

Durata formulazione: 1 ora per pm

Durata incantesimo: n.a

Area: Un oggetto:

Difficoltà: 16



Creazione runa

Il mago deve incidere la runa sull'oggetto in cui vuole inserire i punti mana.

Rituale

Il mago deve immergersi fino alle spalle in acqua corrente tenendo in ambo le mani l'oggetto in questione e il toutmouth appoggiato ad una spalla

Effetto

Questo potente ed utilissimo incantesimo permette di accumulare punti mana in un oggetto.

La quantità di punti accumulabili dipende dal tipo di materiale e dalla grandezza; non tutti i materiali sono capaci di contenere energia magica. Se l'incantesimo fallisce o il materiale accumula più punti di quanti ne può contenere si disintegra. Di solito gli oggetti che meglio resistono all'accumulo di punti sono le gemme e i materiali preziosi. L'accumulo di energia magica tuttavia danneggia qualsiasi tipo di oggetto ed è per questo che ogni volta che lo stesso oggetto viene caricato perde un punto dal massimale di punti accumulabili e il 10% del suo valore.

A zero punti l'oggetto si disintegra.

Il costo dell'incantesimo è di un punto mana più il numero di punti che si vogliono inserire nell'oggetto.

Qui di seguito riportiamo come esempio alcune sostanze e il quantitativo di punti mana che possono accumulare.

Il valore indicato si riferisce a 1dm³ di sostanza.

Materiali preziosi (oro, argento ecc): 5 pm

Pietre preziose: 10 pm

Sentiero della roccia

NAUDIZ (Pelle di pietra)

Costo: 3

Armatura: 1d6

Raggio d'azione: 0 m

Durata formulazione: 1 round

Durata incantesimo: 3 round + scarto.

Area: Lo stregone.

Difficoltà: 15



Preparazione runa: lo stregone prepara un impasto di terra e traccia la runa sul proprio petto.

Rituale: lo stregone deve mangiare una manciata di terra e colpirsi quattro volte il petto con il toutmouth.

Effetto: la pelle dello stregone diviene dura come la roccia, conferendogli una protezione di 1d6 punti armatura aggiuntivi contro attacchi fisici. Attacchi basati sul fuoco danneggiano ancora per intero lo stregone. Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altri incantesimi che forniscono armatura aggiuntiva.

ALGIZ (Fondersi con la roccia)

Algiz è una runa di passaggio. Essa supplica le forze della roccia affinché diano il permesso di entrare nel loro reame.

Costo: 2

Raggio d'azione: 0 m

Durata formulazione: 1 minuto

Durata incantesimo: 1 + scarto minuti.

Area: Lo stregone

Difficoltà: 14



Preparazione runa: il mago deve tracciare la runa sulla superficie che vuole attraversare.

Rituale: lo stregone deve prendere un sassolino e baciare quattro volte. Poi mettere in bocca il sassolino e tenere ben saldo il toutmouth con ambo le mani.

Effetto: ora potrà attraversare la pietra e la roccia. Se allo scadere del tempo dell'incantesimo lo stregone è ancora nella roccia morirà istantaneamente.

URUZ (Muovere la pietra)

Costo: 5

Raggio d'azione: 0 m

Durata formulazione: circa 10 minuti

Durata incantesimo: 3 + scarto minuti

Area: 9 mq di terreno

Difficoltà: 14



Creazione runa: va tracciata nella zona in cui si vuole creare l'incantesimo. Deve essere delle dimensioni del mago.

Rituale: il mago deve prima tracciare con un gesso o un carboncino l'area su cui vuole lanciare l'incantesimo e recitare per 10 minuti la formula tenendo la mani all'interno della zona delimitata. Infine colpirà la zona col toutmouth per tre volte.

Effetto: finito il rito la pietra comincerà a muoversi seguendo le indicazioni dello stregone per 3 + scarto minuti, dopo di che si dovrà ripetere l'incantesimo. E' possibile così creare varchi, fosse e muri.

OTHILAZ (Peso del masso)

Costo: 5

Danno: raddoppia il dadi di danno

Raggio d'azione: Al tocco

Creazione runa: 5 minuti

Durata formulazione: 1 minuto

Durata incantesimo: 1 + minuto + 1 minuto a pm oltre al primo

Area: Un'arma

Difficoltà: 18

Conoscenze magiche: 10



Creazione runa: la runa va incisa su quattro massi del peso di almeno un chilo l'uno.

Rituale: lo stregone deve appoggiare l'arma per terra e cospargerla di terra. Poi appoggiare i quattro sassi su di essa colpirla col toutmouth urlando il nome della runa per quattro volte.

Effetto: l'incantesimo funziona sulle armi da mischia e su dardi e frecce, non funziona sui

proiettili di ami da fuoco. Raddoppia i dadi di danno. Quindi una spada che causa 2d6 diviene 4d6.

Sentiero del vento

ISA (Leggerezza della piuma)

Costo: 5
Raggio d'azione: 0m
Creazione runa: 2 round
Durata formulazione: 1 minuto
Durata incantesimo: 5 minuti + (5*scarto) minuti
Area: Lo stregone
Difficoltà: 15



Creazione runa: il mago disegna la runa sulle piante dei propri piedi.

Rituale: tenendo il toutmouth con ambo le mani lo stregone salmodia la formula magica, poi si tocca i talloni 7 volte.

Effetto: lo stregone potrà quindi camminare nell'aria, spostandosi in qualsiasi direzione, come se sotto i suoi piedi ci fosse terreno solido.

PERTH (Servo di nebbia)

Costo: 4 o 8
Raggio d'azione: 10 m
Creazione runa: il tempo di creare una bambola di legno o di pezza.
Durata formulazione: 1 round.
Durata incantesimo: 1 minuto + 1 min x punto scarto o permanente
Area: speciale.
Difficoltà: 14



Creazione runa:

Lo stregone deve creare una piccola bambola di pezza o legno e tracciarvi la runa.

Rituale:

Il mago deve trovarsi nei pressi di nebbia per poter attuare l'incantesimo e puntare il toutmouth verso di essa.

Lo stregone anima una quantità di nebbie utile a creare una figura alta 3 metri simile ad un grosso umanoide. La creatura ha una densità tale da permetterle di interagire col mondo circostante, spostando oggetti, colpendo creature ecc. Non subisce danni da armi comuni poiché è inconsistente, ma è feribile da attacchi basati sul fuoco. Se si utilizzano 8 punti mana il golem è permanente. Lo stregone tuttavia non può controllare più di un servo alla volta. Nel caso creasse un secondo servo il primo di distruggerebbe istantaneamente.

Tratti del servo di nebbia

Taglia grande: x3

Energia Vitale: 24 (8 x 3)

Corpo/salute: 8

Rapidità/Atletica: 7

Mente/volontà: n.a

Istinto/6° senso: n.a.

Cuore/Empatia: na..

Attacchi fisici: 10 (sia per lotta che uso di oggetti offensivi da mischia)

Il servo di nebbia non ha mente, istinto né cuore, segue le istruzioni del mago. E' immune agli attacchi mentali.

THORISAZ (Vento dei sogni)

Costo: 2
Raggio d'azione: 1 metro
Creazione runa: 1 round.
Durata formulazione: 1 round
Durata: 1 + scarto minuti
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Difesa vittima: tiro contrapposto su Mente / Volontà



Creazione runa:

Va tracciata sui palmi della mani dello stregone.

Rituale:

Lo stregone riempie i polmoni d'aria e tenendo toutmouth davanti alla bocca soffia verso la propria vittima.

Effetto:

Se questa non supera una prova contrapposta in *Mente / Volontà* crollerà al suolo addormentata per 1 + scarto minuti.

Armi incantate

Ci sono molti metodi per creare armi incantate, alcuni prevedono lunghi e faticosi rituali operati da maghi potenti, ma quello che forse non si sa è che le armi possono acquisire poteri anche dal proprio possessore, indipendentemente dalle sue capacità magiche. Questo accade per le armi degli eroi epici. Tanto più un eroe acquisisce fama, tanto più è probabile che le sua arma preferita acquisti poteri. E' un lungo processo di osmosi che funziona solo quando un'arma o un oggetto diviene per il suo possessore qualcosa di insostituibile. Quando un pg raggiunge il valore 10 nel suo tratto "*Fama*" può avere un'arma incantata. La creazione di tale arma va discussa col Narratore.

Creare oggetti magici arcani

E' possibile creare oggetti magici tramite il potere contenuto in particolari pietre. Ad ogni sentiero sono associate delle particolari pietre, come i rubini per il sentiero del fuoco, i lapislazzuli per quello dell'acqua ecc.

Dopo aver inciso le rune appropriate su queste pietre bisognerà poi collocarle e fissarle nell'oggetto desiderato. Tramite un lungo e faticoso rituale, infine si otterrà l'oggetto magico.

Il costo per la creazione dell'oggetto è pari ai punti mana dell'incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto, ma tale costo viene sottratto ai px del mago.

Ecco un esempio di oggetto magico.

Staffa del drago

Costo: 5

Danno: cono di fuoco da 3d6 (10m x 3m)

Diff. creazione: -2

Si procede con l'incisione della runa di Fehu su un rubino, che verrà posizionato in cima ad un bastone metallico d'oro. Si deve poi tracciare la stessa runa sul piatto di un braciere e appoggiarvi sopra la staffa. Dopo aver acceso il braciere, il mago canterà per ore la formula dell'incantesimo, permettendo così alle energie del fuoco di entrare nell'oggetto.

Magia ermetica

La magia ermetica è accessibile solo agli houd e rappresenta una forma più raffinata e modulare della magia arcana. Essa è come un alfabeto, i quali simboli possono essere combinati per ottenere gli effetti più diversi.

C'è da dire che uno houd, grazie alla sua particolarità fisica -le corna particolarmente sviluppate- nasce con la consapevolezza di questa magia e delle forze magiche che permeano il Continuum. Tuttavia, come ad un bambino viene insegnato a parlare, così agli houd viene insegnato a padroneggiare queste forze. Uno houd non ha alcun bisogno di toutmouth o rune, egli è libero di plasmare queste energie a suo piacere. Tuttavia come per i maghi arcani, anche gli houd hanno un'energia interna limitata e anche per loro vale il discorso dei punti mana.

Le magie houd, tuttavia, non hanno effetti vistosi e scenici. Un attacco fisico non si risolverà con getti di energia colorata, ma con un attacco invisibile che colpirà l'avversario facendolo, ad esempio, rotolare per terra.

Gli houd, inoltre, possono combinare i loro poteri con la tecnologia kalar, per dar vita a costrutti intelligenti come i Droni.

LE TRE VIE

Esistono tre scuole di magia houd, ognuna delle quali tratta un aspetto diverso della magia. La via rossa tratta i poteri d'attacco, la via blu i poteri di difesa e aiuto, e la via verde i poteri della mente.

Via Rossa (Poteri di attacco)

Tutti gli incantesimi che sono stati creati per produrre direttamente un effetto negativo

sulla vittima. In più gli houd posseggono questo incantesimo base

Colpo d'energia

Costo: 1 pm

Danno 1d6, 2d6 ,3d6 ,4d6

Raggio d'azione: max 10m

Durata formulazione: istantano

Durata incantesimo: 1 round

Area: una creatura

Difficoltà: 12, 14, 15, 16

Difesa vittima: tiro contrapposto su Rapidità / Atletica

Disincantare

annulla un incantesimo avversario.

Costo: tanti pm quanti usati nell'incantesimo avversario

Durata formulazione: istantano

Difficoltà: un tiro contrapposto con l'avversario sui rispettivi tratti di magia.

Via Blu (Poteri di difesa e d'aiuto)

tutti gli incantesimi che conferiscono una protezione o un aiuto contro attacchi, forze magiche o elementi della natura.

Potere base per questa scuola:

Scudo di energia

Costo: 1 + 1 pm per round

Danno 1d3, 1d6 ,2d6 ,3d6 ,4d6

Raggio d'azione: 0m

Durata formulazione: istantano

Durata incantesimo: 1 + 1 round per pm impiegato

Area: il mago

Mod: 0, -1, -2, -3, -5

Via Verde (Poteri della mente)

Risveglio

Costo: 2

Raggio d'azione: 30m

Durata: Istantanea

Area: 6m di raggio.

Difficoltà: Speciale

Elimina l'ipnosi. La difficoltà è stabilità dal tiro effettuato da chi ha effettuato l'illusione.

Visione del vero

Costo: 4

Raggio d'azione: 30m

Durata: Istantanea

Area: 6m di raggio.

Difficoltà: Speciale

Elimina tutte le illusioni (incantesimi compresi) illusori in un'area di 6m di raggio. La difficoltà è stabilità dal tiro effettuato da chi ha effettuato l'illusione.

Invisibilità

Costo: 2+Speciale

Raggio d'azione: 3m

Durata: 1 minuto + 1 per punto mana

Area: Una creatura

Difficoltà: 15

Lo stregone può rendere invisibile se stesso o una creatura. Le creature invisibili attaccano normalmente, le vittime possono difendersi e attaccare con un malus di -4

Ipnosi

Costo: 5

Raggio d'azione: 10m

Durata: 10 minuti .

Area: Una creatura

Difficoltà: 14

Con questo incantesimo lo houd può ipnotizzare una vittima guardandola negli occhi o parlandole.

Le vittime possono sempre tentare una prova caratteristica su Mente / Volontà di diff 14 per evitare l'incantesimo.

Chi non ce la fa diventa schiavo dello stregone e deve servirlo nel migliore dei modi. La vittima tuttavia non eseguirà ordini che vanno contro la sua etica o morale e ordini suicidi o rischiosi.

Poteri cirianidi

I poteri delle cirianidi derivano dalla forza delle loro emozioni e sentimenti. Sono capaci di canalizzare tali forze e trasmetterle agli altri attraverso il canto, le danze, la musica ecc.

Una cirianide può così trasmettere paura, rabbia, amore ecc. suonando uno strumento, eseguendo una danza, cantando una canzone.

La cirianide può scegliere che gli effetti siano diretti solo verso una creatura o coinvolgere tutti quelli che la vedono o la sentono.

Questi poteri, tuttavia, non hanno effetto su costrutti meccanici e su creature che non hanno empatia.

Quando una cirianide vuole influenzare un'altra creatura coi suoi poteri deve effettuare un tiro sul tratto di "Attitudini artistiche" con difficoltà media (14 o più a discrezione del Narratore) e se questo ha buon esito deve effettuare un confronto sul tratto di "Cuore/Empatia" con tale creatura. Chi ottiene il risultato più alto vince il confronto. Se è la creatura a vincere il potere non ha effetto e la cirianide non potrà più influenzarla per un giorno intero. In caso di parità vince la creatura.

Quando una creatura perde il confronto è soggetta istantaneamente agli effetti del potere, finché avverte la presenza della cirianide. Essa ha comunque diritto a ritentare un confronto allo scadere di ogni ora.

Una creatura può tuttavia decidere di non voler resistere al potere e subire appieno gli effetti.

Per i sentimenti che possono influenzare negativamente la vittima in un combattimento si veda **"Paura"** dal regolamento pag. 41, in questo caso, però, il confronto avverrà confrontando i tratti di "Cuore/Empatia".

Per tutti gli altri tipi di sentimenti ed emozioni si tenga presente che in caso di vittoria più è alto lo scarto derivante dal confronto più sarà forte il potere della cirianide.

Tra le cirianidi i poteri servono per comunicare tra loro il rispettivo stato d'animo e possono essere utilizzati come forma di linguaggio atipica, tuttavia una cirianide è immune all'influenza di tali poteri.

Creature del Continuum

Riportiamo in questa sezione alcuni esempi di abitanti del Continuum.

Cieco divoratore

È un nero orrore informe che vive negli spazi tenebrosi della Sfera del Buio. Appare come un enorme agglomerato di carne nera da cui spuntano due grosse ali e sul suo ventre fuoriescono molti tentacoli. Può modificare a piacimento la forma e apparire ora oblungo ora sferico. La bocca è una fila di zanne e si apre come una ferita lungo il corpo.

La vista di questo demone è spaventosa, ma chi ha già incontrato precedentemente una di queste creature potrà effettuare la prova con difficoltà inferiore (a discrezione del Narratore).

Corpo/Salute :	24
Rapidità/Atletica :	6
Mente/Volontà :	9
Istinto/6° senso:	9
Cuore/Empatia:	5

Taglia :	grande (x3)
Res :	72
Bo :	+9

Movimento

Volo	VE
------	----

Attacchi

8 tentacoli	presa	9
Morso	3d6+9	8
Paura	prova	Mente/Volontà
	diff. 18	

NOTE: Il demone attacca bloccando le vittime con i suoi 8 tentacoli per poi morderle con le possenti zanne.

Speciale

Il corpo del mostro è immune ai danni da impatto e dimezza i danni da punta, mentre le armi da taglio provocano il danno per intero. Per liberarsi dalla presa di un tentacolo si deve effettuare con successo una prova in Lottare contrastata col tiro d'attacco del mostro.

Clim

Sono creature piccole e malefiche, create dai dijn come truppa da macello da mandare in prima linea.

Alcuni clim sono riusciti a fuggire dal regime di terrore dei loro creatori e adesso vivono isolati in posti sperduti del Continuum.

Sono creature secche e magre creature che vivono nelle nebbie, alte poco più di 60 cm; hanno pelle rossa, volto d'avvoltoio e ali da pipistrello.

Corpo/Salute :	4
Rapidità/Atletica :	13
Mente/Volontà :	8
Istinto/6° senso:	7
Cuore/Empatia:	5

Taglia :	piccola (x2)
Res :	8
Bo :	0

Movimento

Bipede	LE
Volo	RA

Attacchi

Becco	1d6	7
2 artigli	1d3	6

Draacan

Sono grossi lucertoloni verdi dotati di ali membranose, usati dai valgor come cavalcature. Sono lunghi 9 metri e alti 3 metri, vengono dotati di una particolare imbracatura che permette di far salire fino a 4 valgor e di installare grosse armi d'assedio e da fuoco, come baliste, colubrine ecc.

Corpo/Salute :	20
Rapidità/Atletica :	7
Mente/Volontà :	4
Istinto/6° senso:	7
Cuore/Empatia:	4

Taglia :	enorme (x 4)
Energia vitale :	80
Bo :	+7

Movimento

Volo	LE
------	----

Attacchi

Morso	3d6+7	10
-------	-------	----

Dric

Altra bestia volante valgor lunga 4 metri simile ad uno pterodattilo. E' una cavalcatura veloce e facile da manovrare, cavalcabile da un solo valgor, è usata per trasportare barilotti esplosivi che vengono sganciati sui nemici.

Corpo/Salute :	8
Rapidità/Atletica :	6
Mente/Volontà :	3
Istinto/6° senso:	7
Cuore/Empatia:	4

Taglia :	grande (x 3)
Energia vitale :	24
Bo :	+2

Movimento

Volo	ME
------	----

Attacchi

Morso	1d3+2	9
-------	-------	---

Klug

I klug sono creature viscide e melmose che vivono nelle paludi di Morgothan, nuotano appena sotto il pelo dell'acqua tendendo agguati agli incauti passanti. I klug sono dotati di quattro tentacoli, che usano sia per muoversi che per attaccare, e vedono attraverso un unico grosso occhio, sotto cui si apre una bocca irta di zanne. Quando un klug deve riprodursi diviene sempre più grande, fino a raggiungere dimensioni ragguardevoli, e non appena partorisce, viene divorato dai suoi figli.

Corpo/Salute :	6
Rapidità/Altetica :	8
Mente/Volontà :	3
Istinto/6° senso:	4
Cuore/Empatia:	1

Taglia :	media (x2,5)
Res :	15
Bo :	0

Movimento

Nuoto	ME
-------	----

Attacchi

4 tentacoli	presa	10
-------------	-------	----

Morso	1d6	9
-------	-----	---

Speciale

Per liberarsi dalla presa di un tentacolo si deve effettuare con successo una prova in Lottare contrastata col tiro d'attacco del mostro.

Leviatani

Simili a grosse balene volanti, si nutrono di nebbie. Sono creature docili e innocue.

Corpo/Salute :	30
Rapidità/Atletica :	3
Mente/Volontà :	4
Istinto/6° senso:	6
Cuore/Empatia:	8

Taglia :	mastodontica (x 5)
Res :	150
Bo :	+12

Ragni Utrak

Sono una specie semintelligente di grossi aracnoidi che vivono ai fianchi delle isole, scavando le loro tane dentro la roccia. Sono biomeccanici. Furono creati in passato dagli yith da alcune creature prelavate da Mekanus.

Si distinguono in due semirazze. Gli Utrak puri e Utrak Heid, una mutazione o evoluzione dei primi, hanno corpo di ragno ma busto umanoide.

Ragni utrak giovani

Corpo/Salute :	4
Rapidità/Atletica :	7
Mente/Volontà :	6
Istinto/6° senso:	6
Cuore/Empatia:	2

Taglia :	media (x 2,5)
Res :	12
Bo :	0
Corazza biomeccanica:	1d6

Movimento

Aracnoide	LE
-----------	----

Attacchi

1morso:	1d6 + siero	8
---------	-------------	---

Il siero è mortale se non si effettua con successo una prova su Corpo/Salute di diff 16.

Regine utrak

Le regine Utrak sono creature molto pericolose e astute. Spesso vengono adorate come vere e proprie divinità da Clim e altre razze delle nebbie.

Il loro aspetto è di quanto più grottesco si possa immaginare. Hanno una miriade di zampe chelate che circondano il grosso corpo (8m di diametro) molle e trasudante di liquidi disgustosi. La testa incassata nel corpo si distingue per otto grosse sfere sfaccettate che fungono da organi visivi e una grossa bocca tentacolosca. Si muovono lentamente, ma, in combattimento, compensano la loro lentezza spruzzando sulle vittime un liquido paralizzante in un'area di 3m di diametro (la paralisi dura 10 minuti). Dopo aver paralizzato così le loro vittime le mangia con calma facendole a pezzi con le sue zampe chelate.

Corpo/Salute :	25
Rapidità/Atletica :	3
Mente/Volontà :	14
Istinto/6° senso:	12
Cuore/Empatia:	3

Taglia :	mastodontica (x 5)
Res :	125
Bo :	+9
Corazza biomeccanica:	3d6

Movimento
Normale: ML

Attacchi		
10 Zampe chelate:	1d6 + 9	7
Liquido paralizzante:	paralizza	12

NOTE: Queste creature secernendo un disgustoso liquido che paralizza le vittime per 10 round.

Heid

Le loro zampe sono d'acciaio e sono affilate come spade.

Corpo/Salute :	12
Rapidità/Atletica :	15
Mente/Volontà :	9
Istinto/6° senso:	7
Cuore/Empatia:	5

Taglia :	media (x 2,5)
Res :	30
Bo :	+3
Corazza biomeccanica:	1d6

Movimento	
Aracnoide	ME

Attacchi		
Avvolgere:	presa	8
Zampe (8):	2d6+3	10

Serpenti di Fuoco

I serpenti di fuoco dimorano all'interno di Iglish e del Klobec. Sono formati interamente da lava e fiamme e solo le armi ad energia (come quelle kalar) e la magia può danneggiarli.

	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>
Corpo/Salute:	14	20	30
Rapidità/Atletica:	12	10	6
Mente/Volontà:	10	12	14
Istinto/6° senso:	10	12	14
Cuore/Empatia:	5	5	5
Taglia :	Grande (x3)	Grande (x3)	Enorme (x4)
Res :	42	60	120
Bo :	+4	+7	+12

Movimento	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>
volando:	VE	ME	ME

Attacchi	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>	
Morso:	2d6+4	2d6+7	2d6+12	9

NOTA: Tutti gli attacchi di un serpente di fuoco causano danni da incendio lavici (vedi pag. 39).

Scheda del pg

Tratti primari (costo in px doppio)

Corpo / Salute	6
Rapidità / Atletica*	6
Mente / Volontà	6
Istinto / 6° senso	6
Cuore/ Empatia	6

Tratti sociali

Comando / Intimidire	6
Fama	0
Investigare	6
Oratoria	6

Tratti furtivi

Borseggiare / Scassinare	0
Falsificare / Camuffare	0
Muoversi furtivamente*	6
Percezione	6

Tratti di Combattimento

Armi a distanza	6
Armi da mischia	6
Armi da tiro e lancio	6
Arti marziali	0
Artiglieria	6
Lottare	6

Tratti Generali

Addestrare animali	0
Alchimia	0
Attitudini artistiche	6
Cavalcare creature	6
Comunicazione segreta	0
Con. del Continuum	0
Cucinare	6
Leggere le labbra	0
Lingue e razze	0
Medicina	0
Nuotare	6
Pilotare navi e mezzi	6
Professione	0
Sopravvivenza	0
Usare oggetti magici	0
Utilizzare corde	6
Valutare oggetti	0

Tratti di magia arcana

Sentiero del fuoco*	0
Sentiero dell'acqua*	0
Sentiero della roccia*	0
Sentiero del vento*	0

Tratti di magia ermetica

Via Rossa*	0
Via Blu*	0
Via Verde*	0

Tratti di tecnologia (costo in px doppio)

Fabbricare / Meccanica	0
Tecnologia umana	0
Tecnologia kalar	0
Tecnologia nodos	0

Tecnologia dijn	0
Tecnologia (_____)	0

NOME DEL PG:

RAZZA:

BACKGROUND:

Energia Vitale: _____

Bonus al danno: _____

Mana: _____

ARMI:

ARMATURA: