

# **E.R.O.I. (Enchanted Realms Of Insight)**

## **Introduzione**

Benvenuti nel Gioco di Ruolo della comunità Drago Bianco ([www.dragobianco.net](http://www.dragobianco.net)). Questo GdR non ha l'obiettivo di rivaleggiare col resto dei GdR gratuiti, né tanto meno con quelli commerciali, presenti nel mondo, ma rappresenta piuttosto il tentativo di mettere alla prova le nostre capacità nel creare da zero un gioco di ruolo completo.

## **Nomenclatura e sigle utilizzate**

All'interno di questo manuale sono utilizzate, per brevità, alcune sigle ricorrenti. Ecco cosa significano:

**Agi** - Agilità

**Att** – Prova d'Attacco. Si effettua come una normale prova d'abilità (Combattimento) contro un VD variabile, in base alla Taglia dell'avversario.

**BD** – Bonus Difesa. Da sommare alla propria prova di Parare.

**Car** - Carisma

**Cor** - Corporatura

**DA** – Difesa Armatura

**Dnn** – Danno

**GdA** – Grado di Abilità. Il bonus alle prove di una certa abilità, comprendente Punti Abilità e modificatori vari.

**Int** - Intelligenza

**LiP** – Livello di potere. Misura la potenza degli incantesimi di un praticante di magia.

**M** – Master. Colui che dirige il gioco e crea il mondo dei PG, dando loro tutte le informazioni su ciò che c'è e su ciò che avviene intorno.

**P. P&D** – Punti Pregio e Difetto

**PAb** – Punti Abilità. Punti spesi alla creazione del PG, o tramite i Punti Avanzamento, per migliorare un'Abilità.

**PAv** – Punti Avanzamento

**PC** – Punti combattimento

**PF** – Punti Fato

**PG** – Personaggio giocante. L'alter-ego del giocatore, che vive nel mondo del GDR e agisce in base al volere di chi lo controlla.

**PM** – Punti Magia

**Pre** - Presenza

**Pst** - Prestanza

**PS** – Punti Salute

**Rtt** - Reattività

**Sag** - Saggezza

**VD** – Valore Difficoltà



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia  
Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

# Caratteristiche del Personaggio

In questo primo capitolo, creeremo un personaggio giocabile. La prima descrizione di ciascun personaggio sta nelle sue Caratteristiche Principali, ovvero: **Corporatura**, **Agilità**, **Intelligenza** e **Carisma**. Questi quattro fattori descrivono le potenzialità di base del PG. Da questi dipendono le Caratteristiche Derivate, ossia **Reattività**, **Prestanza**, **Saggezza**, **Presenza**.

La *Corporatura* indica la potenza esclusivamente fisica del PG. Un PG con scarsa Corporatura lo si immagina gracile, o addirittura malaticcio e instabile. Al contrario, un PG con alta Corporatura appare robusto, forte e possente.

L'*Agilità* indica il livello di coordinazione, scaltrezza, precisione e mira del PG. Un PG con bassa Agilità è un PG scoordinato, maldestro e goffo, mentre un PG con alta Agilità è preciso e agile nei movimenti.

L'*Intelligenza* rappresenta il grado di potenza mentale del PG, l'intuito e la capacità di apprendere e memorizzare le cose. Un PG con poca Intelligenza è smemorato, stupido e sempliciotto, mentre uno dotato di alta Intelligenza è perspicace, saggio e intuitivo.

Il *Carisma* indica il grado di bellezza esteriore, ma anche il timore che il PG incute, e la capacità di comando. Un PG senza o con poco Carisma è un PG preso poco in considerazione dal resto del mondo, senza personalità, debole psicologicamente, mentre uno dotato di alto Carisma intimorisce con un semplice sguardo i propri avversari, e conquista l'attenzione degli altri con un cenno della mano.

Le quattro Caratteristiche Derivate, discendono appunto da quelle Principali. La *Reattività* indica la capacità di reagire immediatamente ad un pericolo, la *Prestanza* è la capacità di assorbire un colpo, di compiere un salto prodigioso o un'altra prodezza fisica, la *Saggezza* rappresenta la sapienza e l'esperienza del PG, mentre la *Presenza* indica la capacità di controllo su se stessi, e l'impressione suscitata negli altri.

Per determinare le quattro Caratteristiche Principali, distribuire i valori 7,5,5,3 a proprio piacimento. Il nostro PG riceve un 7 alla Corporatura, 5 all'Agilità e Carisma e 3 all'Intelligenza. Poi bisogna distribuire altri 3 punti, sempre a proprio piacimento, nelle varie Caratteristiche Principali.

Ecco una prima scheda del nostro PG:

**Cor:** 9 (7 +2 punti)  
**Agi:** 5 (5 + nessun punto)  
**Int:** 4 (3 + 1 punto)  
**Car:** 5 (5 + nessun punto)

A questi *punteggi* corrispondono i relativi *modificatori* (**mai confondere i punteggi con i modificatori!**), ossia l'influenza che i propri punteggi hanno sul gioco. Per calcolare il modificatore di una caratteristica, consultare la tabella n.1.

Il nostro PG avrà tali modificatori:

**Cor:** 9 +3  
**Agi:** 5 +1  
**Int:** 4 ±0  
**Car:** 5 +1

Per determinare le Caratteristiche Derivate, bisogna sommare i modificatori delle due Caratteristiche Principali relative, (vedi tabella n.2 per sapere quali).Continuiamo dunque la creazione del nostro PG.

Le sue Caratteristiche Derivate risulteranno essere:

**Rtt:** +1 [+1 ±0] (mod Agi + mod Int)  
**Pst:** +4 [+1 +3] (mod Agi + mod Cor)  
**Sag:** +1 [+1 ±0] (mod Car + mod Int)  
**Pre:** +4 [+1 +3] (mod Car + mod Cor)

Infine, vi è un'ultima Caratteristica, che non è inclusa in nessuna delle precedenti, ed è il **Fato**. Questa caratteristica è diversa dalle altre perché non può essere incrementata, ma soltanto essere utilizzata. Non è neanche una vera e propria Caratteristica, ma serve a far compiere delle azioni al PG che non potrebbero essere normalmente compiute, oppure, (comunque pagando caro) evitare la morte. Ogni PG

Tabella n.1: Caratteristiche Principali

Valore Caratteristica	MODIFICATORE
0	-4
1	-3
2	-2
3	-1
4	±0
5-6	+1
7-8	+2
9-10	+3
11-12	+4
13-14	+5
+ di 14	ulteriore +1 ogni 3 valori (es. 15,16,17/+6)

Tabella n.2: Caratteristiche Derivate

Caratteristica Derivata	MODIFICATORE
Reattività	Agilità + Intelligenza
Prestanza	Agilità + Corporatura
Saggezza	Carisma + Intelligenza
Presenza	Carisma + Corporatura

ha 3 Punti Fato all'inizio del gioco. Per evitare morte certa, è possibile spendere 2 PF, e il Master troverà una soluzione.

Ogni PF migliora inoltre le Prove di +3, ed è possibile spenderne anche dopo aver tirato il dado e aver visto il risultato. Le modalità di recupero dei Punti Fato sono a discrezione assoluta del Master. Una possibilità è quella di premiare con 1 PF un PG, che, pure colpito dalla sfortuna, riesce a cavarsela in una situazione difficile. Nonostante ciò, non può essere possibile possedere più di 3 PF.

A questo punto abbiamo già fatto molto. Il PG è stato creato, ha una personalità, un'immagine, potremmo anche disegnarlo. Ora, passiamo a creare il suo insieme di capacità particolari: le Abilità.

## Prove

In questo GDR, per simulare lo svolgersi di ogni evento della realtà, oltre alla funzione indispensabile del Master, che ha la possibilità di gestire come desidera (seppur con uso del buon senso) ogni situazione, ci sono le Prove.

Occorre una Prova ogni volta che si vuole aggiungere un fattore casuale ad una qualità del PG: questo infatti non è sempre necessario. Ad es. se si scontrano a braccio di ferro un PG con Cor pari a 12, ed uno con Cor pari a 4, nelle stesse condizioni di salute, non occorre alcuna prova, in quanto non c'è casualità che tenga: vincerà il PG con Cor 12.

Ma se ad es. un PG desidera fabbricare una spada, mettendo a frutto le sue abilità di Lavorazione dei Materiali, allora sì che bisogna effettuare una prova. La prova può coinvolgere una Caratteristica, un'Abilità, e qualsiasi fattore numerico che si possa riscontrare come associato al PG.

Ottenere un bonus alle Prove di una certa caratteristica, conferisce il bonus anche quando si eseguono Prove di Abilità basate su tale caratteristica.

Ovviamente è sempre il M a decidere la qualità appropriata per la Prova, da sommare al lancio dei dadi, e a stabilire quale punteggio (Valore Difficoltà) si deve raggiungere perché la prova si possa considerare superata. Inoltre, se lo desidera, può tener conto di questa tabella:

Tabella n.3: VD esemplificativi					
VD	BASSO: - di 15	MEDIO: 15-20	MEDIO - ALTO: 20-25	ALTO: 25-30	MOLTO ALTO: + di 30
ES.	Trottare con il proprio cavallo.	Spostare un armadio, saltare su un tavolo.	Convincere un mercante a regalare un oggetto.	Intrattenere un drago, raccontandogli storie.	Sentire il profumo d'una rosa a 200 m di distanza.

**Qualunque prova si effettua lanciando 3d6 e sommando il punteggio della qualità relativa, che si tratti di una Abilità, di una Caratteristica Principale, una Derivata o qualunque altro fattore. Il punteggio da battere o da eguagliare prende il nome di VD (Valore Difficoltà) ed è ad assoluta discrezione del Master. Salvo decisioni diverse del M, un punteggio di 18 con i dadi permette sempre di superare la prova, indipendentemente dal VD, in virtù di una circostanza alquanto fortunata. Al contrario, un punteggio di 3 produce sempre un fallimento della prova, stavolta a causa di un colpo di sfortuna.**

## Pregi e Difetti

Ogni PG ha dei pregi e difetti. In “E.R.O.I.” questi caratterizzano l’aspetto del PG, curandosi delle regole ma lasciando anche spazio all’interpretazione. I Pregi e i Difetti definiscono un PG, dandogli più profondità ed evidenziando dei punti fissi del carattere o dell’aspetto esteriore tali da aiutare l’interpretazione da parte del Giocatore, ma anche influenzando il gioco, poiché sono legati alle regole del GDR.

Durante la creazione di un nuovo PG, si hanno a disposizione 15 punti P&D (Pregio e Difetto). Tali punti possono essere spesi, per intero o in parte, per acquisire pregi, che hanno un costo segnalato fra parentesi. Una volta selezionati i pregi, per un massimo di quindici punti (in teoria si può anche non usare alcun punto, oppure potrebbe essere il M a stabilire il numero di punti da usare), si devono selezionare dei difetti per un totale di punti pari o superiore a quelli spesi per i pregi. Perciò se il PG ad es. decide di selezionare pregi per un totale di 7 punti, dovrà poi acquisire difetti per un totale di 7 o più punti. Ovviamente anche i Difetti hanno il loro costo segnalato tra parentesi.

Per premiare i giocatori che, pur di interpretare un personaggio più caratteristico, spendono più punti in Difetti che in Pregi, vale la regola che per ogni 2 punti difetto superiori ai punti pregio, si ottiene 1 Punto Avanzamento (PAV), da poter (e dover) utilizzare subito, come indicato nella sezione apposita.

Talvolta i Pregi hanno dei requisiti, che possono richiedere un determinato modificatore di Caratteristica oppure un certo numero di punti spesi in un'Abilità. Quando si parla di punti abilità (PAb) ci si riferisce a quei punti utilizzati per aumentare il grado dell'Abilità (alla creazione o tramite PAV), non al grado finale.

Durante il corso del gioco, tramite i Punti Avanzamento, sarà inoltre possibile acquistare altri pregi, o eliminare un difetto (non tutti i difetti sono eliminabili tramite addestramento, e quindi usando PAV: il M decide col buon senso quali lo sono), mentre i punti P&D eventualmente avanzati saranno persi per sempre e non serviranno più a niente.

Nel testo seguente sono presenti, per alcuni pregi, bonus di abilità. Se l’abilità viene scritta senza la specializzazione, vuol dire che il bonus si ottiene a tutte le prove di quella abilità, se invece è presente la specializzazione, si ottiene il bonus solo alle prove di abilità relative a quella specializzazione (ad esempio Furtività (Nascondersi)).

**N.b. Se il M lo ritiene opportuno, in caso di comportamenti reiterati di un giocatore, tali da essere assimilabili ad un difetto esistente, può decidere di punirlo realmente, affibbiandogli tale difetto. Ciò non deve però avvenire in concomitanza con una già scarsa elargizione di PAV.**

La tabella seguente vuole essere una guida tematica a chi desidera creare una particolare tipologia di personaggio, ma non ha il tempo di leggere l’intera sezione.

Tabella n.4: Pregi&Difetti

	COMBATTIMENTO	MAGIA	PERSONALITÀ	PROFESSIONE	ALTRI
PREGI	Addestramento mistico; Ambidestro; Aura di Comando; Maestro di Guerra; Preciso; Pugni d'acciaio; Rapido; Riflesso Incondizionato	Forza dalla Natura; Mente Focalizzata; Potere della fede; Preveggenza; Specializzazione Magica	Animo Nobile; Animo Turpe; Carismatico; Istrione; Popolare; Prudente; Saggio; Terrore; Volontà Indomabile	Attitudine Medica; Bibliofilo; Colto; Esperto Istruttore; Maestro Artigiano; Re dei Ladri	Beato; Bello; Bon ton; Empatia animale; Fedele compagno; Fortunato; Popolare; Resistente; Ricco; Robusto; Senso Sopraffino; Strider; Vista Notturna
DIFETTI	Berserker; Codardo; Maldestro con le Armi; Punto Debole; Stomaco Debole	Apostasia; Ripudio della Magia	Arrendevole; Arrogante; Avido; Codardo; Credulone; Disordinato; Dongiovanni; Esibizionista; Imprudente; Indeciso; Ingordo; Lussurioso; Odio; Orgoglioso; Petulante; Razzista; Schizzinoso; Testardo	Analfabeta; Disoccupato Cronico; Dormiglione; Goffo; Servitore	Allergia; Balbuziente; Brutto; Cieco; Cleptomania; Debole; Dipendenza; Emofilia; Gambe Corte; Goffo; Lento; Malattia Mentale; Muto; Nemico; Obiettivo; Percezione Imperfetta; Povero; Reumatismi; Richiamo della Foresta; Rozzo; Sfortunato; Sordo; Trauma Cranico

# Pregi

## ADDESTRAMENTO MISTICO – 8 PT

**Requisiti:** mod. Agi +2; Rtt +5; Sag +3

Il PG ha ricevuto un particolare addestramento psico-fisico, ad opera di un maestro di arti marziali. Sa usare il corpo a suo piacimento, muovendosi con evoluzioni e senza fare il minimo rumore. Inoltre è un esperto del combattimento a mani nude. Riceve un bonus di +2 nelle abilità di Acrobazia, Combattimento Senz'armi, Furtività, Imporsi (solo su se stesso). Speciale: scegliendo questo pregio si acquisisce automaticamente lo stile di combattimento “Arte del drago”, che non può essere cambiato, a meno che non si vogliano perdere anche gli altri benefici del pregio.

## AMBIDESTRO - 3 PT

Il PG è diventato abile ad usare la mano secondaria quasi come fosse quella primaria. Non riceve quindi la normale penalità di -5, ma soltanto una penalità di -2 con la mano secondaria.

## ANIMO NOBILE / TURPE – 3 PT

**Requisiti:** mod. Car +2

Il PG ha una condotta di vita molto ben definita. Nel caso di “animo nobile”, cerca durante tutto l'arco della sua vita di realizzare gli ideali di giustizia, lealtà e protezione dei più deboli. Ottiene un bonus di +3 nelle abilità Imporsi ed Impressionare. Ma ottiene i bonus solo se utilizza le abilità a scopi benefici e meritevoli. Gli stessi bonus, ma nei casi opposti, vengono ottenuti da chi seleziona “animo turpe”.

## ATTITUDINE MEDICA – 7 PT

**Requisiti:** mod. Int +3

Il PG è dotato di un particolare talento che gli permette di guarire malattie o sistemare ossa rotte. Questo pregio conferisce un bonus di +3 alle abilità Professione (Medico) e Guarire; inoltre il dispendio di base (il costo delle modifiche resta invariato) in PM, per tutte le magie di guarigione, è ridotto alla metà.

## AURA DI COMANDO - 2 PT

**Requisiti:** Pre +5

Il PG è circondato sempre da un'aura di gran carisma che gli permette di influenzare con degli ordini i propri compagni, ma anche rassicurarli, e farli combattere meglio e con più valore. Durante i combattimenti, tutti gli alleati del PG dotato del pregio che si trovano entro un raggio di 6 metri da lui, ricevono +1 alle prove di Combattimento Mischia e le penalità per la condizione “paura” sono ridotte di 1. Il PG dotato del pregio non riceve invece i bonus.

## BEATO - 6 PT

Il personaggio ha un angelo che lo protegge, e riesce a tirarsi fuori dalle situazioni più rischiose senza un graffio. Insomma riesce ad evitare di “lasciarci la pelle”, piuttosto di frequente. Occorre solamente 1 punto Fato per scampare ad una morte certa, e inoltre spendendo un Punto Fato si ottiene un bonus di +4, anziché +3, alle Prove.

## BELLO - 1 PT

Il PG è una creatura bella, fascinosa ed intrigante sotto gli occhi di tutti: anche le creature immonde e malvagie notano, magari non la bellezza, ma sicuramente che il PG è diverso dagli altri. Bonus +1 nelle abilità Intrattenere e Trattare e nelle prove di Impressionare. Si può acquisire solo durante la creazione del PG.

## BIBLIOFILO – 4 PT

**Requisiti:** mod. Int +3

Il PG ama lo studio e la lettura; riesce ad apprendere tutto quello che gli serve da un libro sull'argomento appropriato. Ha un bonus di +3 nelle prove di Cercare (Scritti) nelle biblioteche e +2 nelle prove di Conoscenza, Professione, Lavorazione dei materiali, Guarire, Valutare, ma solo quando sta consultando un libro strettamente attinente a ciò che deve fare (ad es. Cucinare ottiene un +2 se si ha sotto mano un ricettario).

**BON TON – 2 PT**

Il PG segue le regole della buona creanza, ed è benvisto da tutte le persone di una certa levatura sociale. Quando si trova in ambienti di “alta classe” o veste abiti eleganti ottiene un bonus di +3 a tutte le sue prove di Impressionare e Intrattenere; subisce, di contro, un malus di –5 nelle prove di Imporsi (ma non nei confronti di sé stesso).

**CARISMATICO – 2 PT**

**Requisiti:** mod. Car +3

Il PG ha la lingua mielata, parla bene e sa persuadere. Bonus +2 per l’abilità Trattare e per le prove di Impressionare.

**COLTO – 3 PT**

Il PG è uno studioso e ha delle conoscenze di base in ciascun campo. +2 in tutte le prove di Conoscenza.

**EMPATIA****ANIMALE**

–

**3****PT****Requisiti:**

Sag

+5

Il PG può ottenere la compagnia di un animale di taglia Minuta (Piccola se ha Sag +7, o Media con Sag +9) che lo accompagna nel suo cammino. Questo animale ubbidirà ad ogni ordine (sempre sia sensato e praticabile) del suo “padrone” e resterà al suo fianco finché il PG lo riterrà opportuno o fino alla morte di uno dei due.

**ESPERTO ISTRUTTORE – 5 PT**

**Requisiti:** Almeno una Abilità non d’esperienza in cui si sono spesi 11 o + PAb (non conta il grado)

Il PG è un’abile insegnante, ed è in grado di istruire circa le sue abilità (non d’esperienza) un allievo che ne sia interessato. Questo pregio permette di conferire, nei tempi e modi stabiliti dal M in base alla situazione, ad un altro PG o PNG, una specializzazione che l’istruttore possieda, relativa ad una abilità per cui egli abbia speso almeno 11 PAb. Inoltre consente a quel PG di ottenere PAb, in quella abilità, pari ad ¼ di quelli dell’istruttore (per difetto), sempre purché ciò non porti il numero di PAb dell’allievo a superare quelli del maestro.

Ad es. Korlos ha Combattimento Mischia a +15 (11 PAb, +4 di Agi) e possiede la specializzazione “Spada lunga”. Sazim, nella stessa abilità, possiede invece solamente +6 (4 PAb, +2 di Agi) e la specializzazione “Scimitarra”. Korlos gli conferisce dunque anche la specializzazione “Spada Lunga”, e in più gli aumenta Combattimento Mischia di 2 PAb ( $11 / 4 = 2.75$ , che per difetto dà 2). A differenza di questa, la professione “insegnante” o “maestro” permette solo l’insegnamento di materie relative all’abilità conoscenza.

**FEDELE COMPAGNO – 3 PT**

Il PG conosce una creatura umanoide, che gli è amica ed alleata. Questo PNG è da qualche parte nel mondo oppure è con il PG, a discrezione del Master.

Se il PG fa una richiesta al compagno, questi la vedrà sempre nell’ottica migliore e cercherà di essere d’aiuto.

**FORTUNATO – 7 PT**

Il PG è baciato dalla fortuna. Nelle prove, il giocatore ottiene sempre un +1. In tutti i tiri, in caso dovesse uscire 3 può ritirare (il Master decide però se accade qualcosa di accidentale). Si può acquisire solo durante la creazione del PG.

**FORZA DALLA NATURA – 6 PT**

**Requisiti:** Sag +5

La natura è catalizzatore di energie magiche e spirituali, per i personaggi con questo pregio, perché infonde nel PG la serenità e la concentrazione necessaria per compiere qualsiasi attività. Quando si trova all’interno di una zona boschiva, il personaggio riceve un bonus di +1 a tutte le prove; ottiene inoltre +2 alle prove di Percepire, ed il costo in PM di tutti i suoi incantesimi è ridotto di 1. Accumula inoltre 1 PM supplementare ogni ora.

**Speciale:** Alcuni dei della natura (come Ongala di Hestiun) tendono a sospendere questi benefici, tramite un intervento divino, se si danneggiano animali o vegetali oppure se si trascorre troppo poco tempo a

contatto con la natura. Il M stabilisce i termini delle violazioni e cosa è necessario fare per rimediare, nonché i tempi relativi.

Si può acquisire solo durante la creazione del PG.

#### **ISTRIONE – 3 PT**

**Requisiti:** mod. Car +3

Il PG è un perfetto esemplare di intrattenitore, ed espleta questa sua abilità cantando, suonando o raccontando storie. Con questo pregio si ottiene gratuitamente 1 specializzazione relativa ad Intrattenere. Inoltre si riceve un bonus di +2 alle prove di Intrattenere e di Impressionare, se ci si trova di fronte d un pubblico di almeno 5 persone.

#### **MAESTRO ARTIGIANO – 4 PT**

**Requisiti:** Professione (Artigiano) 3 o + PAb

Il PG ha accumulato tanta esperienza d'artigianato che viene chiamato "Maestro". Ottiene +1 in tutte le prove di Lavorazione Materiali e ottiene +3 nell'abilità di Lavorazione dei Materiali (Legno).

#### **MAESTRO DI GUERRA – 4 PT**

**Requisiti:** mod. Cor +3, Combattimento (Uno qualsiasi) 8 o + PAb

Il PG ha accumulato molta esperienza nelle battaglie. Ora è un maestro della guerra, conosce le tattiche militari adatte e sa combattere meglio di un normale soldato. Nelle abilità di Combattimento Mischia, Distanza e Senz'armi ed Imporsi, ottiene un bonus di +2.

#### **MENTE FOCALIZZATA – 7 PT**

**Requisiti:** mod. Int +4

Il personaggio è dotato di una sorprendente attitudine alla concentrazione ed al recupero delle energie mentali, anche in condizioni di riposo scarse e disagiate. Accumula 2 PM al giorno, anziché solo 1, e ottiene un bonus di +1 alle prove di Percepire - Magia. Se invece il personaggio ha ricevuto un addestramento magico, quando si concentra accumula sempre 1 PM in più per ogni ora.

#### **POPOLARE – 3 PT**

Il PG è conosciuto per le sue gesta eroiche, la sua bravura nell'artigianato o per qualsiasi altro motivo. Egli ottiene un +3 a tutte le prove di Trattare ed Impressionare se il PNG ha effettivamente avuto modo di sentirne parlare in precedenza, ovvero a discrezione del Master.

#### **POTERE DELLA FEDE – 8 PT**

**Requisiti:** Sag +4, mod. Car +3

La divinità a cui il PG è fedele, si serve del personaggio come strumento del suo potere sulla Terra. E' possibile lanciare incantesimi della Scuola Bianca del tipo "divinazione" a costo di PM dimezzato, e senza averli imparati prima (il PG deve essere in grado di fare profezie riguardanti il suo dio). Inoltre si possono ottenere altri poteri, come anche la conoscenza automatica di un'altra sottoscuola, ma stavolta a costo pieno di PM. I poteri o le sottoscuole concessi, variano secondo l'ambientazione (vedi ad esempio il capitolo "Magia di Hestiun" per l'ambientazione "Hestiun").

Il massimo livello di potere (ma non di PM) raggiungibile, è pari al modificatore di Car del PG, -2.

*Speciale:* anche una creatura che normalmente non può imparare né usare la magia, può lanciare incantesimi ed avere una fonte di PM, ma solo ai fini di questo pregio. Gli incantesimi lanciati in virtù di questo pregio non possono essere modificati, a meno che il PG non abbia studiato anche in una Accademia di Magia, o da un maestro.

#### **PRECISO – 3 PT**

**Requisiti:** Rtt +6

Il PG ha una mira infallibile. Ogni volta che ottiene 3, 4, 5 con i dadi, in una prova di Combattimento Distanza, può ritirare prima di sapere l'esito dell'attacco, ma deve poi accettare questo risultato.

#### **PREVEGGENZA – 6 PT**

**Requisiti:** Sag +6

Il PG è nato col dono della preveggenza, la capacità di vedere avvenimenti futuri. Si considera perennemente sotto l'effetto dell'incantesimo "Precognizione immediata" (R – LiP 0). Questo pregio è acquisibile solo durante la creazione del personaggio.

**PRUDENTE** – 2 PT  
**Requisiti:** Sag +4

Il PG può annullare gli effetti di un PG o PNG del gruppo affetto da Imprudenza. Nel caso non ve ne fosse, ottiene per sé e per il gruppo (solo se entro 2 metri) un bonus di +1 nelle prove di Percepire – Vista, Udito.

**PUGNI D'ACCIAIO – 3 PT**

Attraverso duri allenamenti fisici e mentali, il personaggio è riuscito a potenziare enormemente gli arti superiori od inferiori del suo corpo. In un combattimento disarmato ottiene un bonus di +2 al danno inflitto con quegli arti.

**RAPIDO – 2 PT**

**Requisiti:** Rtt +4

Il PG è veloce, quasi fulmineo. Quando viene messo a terra, cade o perde l'equilibrio, ritorna in piedi, qualora volesse, nello stesso round, come Azione Gratuita. L'estrazione dell'arma, cambiare arma o raccogliere l'arma vicina in un raggio massimo di 1 metro, viene considerata una Azione Gratuita.

**RE DEI LADRI – 4 PT**

**Requisiti:** mod. Agi +3

Il PG è un abile borseggiatore, rapido e silenzioso, ed è in grado con facilità di far saltare le serrature che ostacolano il suo passo. Con questo pregio si acquisisce un bonus di +2 a Scassinare, +2 nelle prove di Furtività (Movimento silenzioso e Borseggio).

**RESISTENTE – 4 PT**

**Requisiti:** Pst +3

Il PG è pieno di energie e ha dei tempi di recupero molto brevi. Recupera PS e danni alle caratteristiche, attraverso il riposo, con un ritmo doppio rispetto al normale.

**RICCO – 2 PT**

Il PG è di famiglia benestante, oppure si è arricchito prima di diventare un avventuriero. Possiede gioielli, monete, sculture, dipinti, collane. Inizia il gioco con una somma di denaro pari a 10 volte quella iniziale oppure a discrezione del Master. Si può acquisire solo durante la creazione del PG.

**RIFLESSO INCONDIZIONATO – 6 PT**

**Requisiti:** Rtt +5, Combattimento(Mischia o Senz'armi) 6 o + PAb.

Il personaggio possiede la dote di reagire agli attacchi, quasi prima che la sua mente abbia realizzato il pericolo. Pertanto, ottiene +2 alle prove di Parare, e addirittura ha la possibilità di respingere le frecce ed i quadrelli scagliati contro di lui, con una prova di Parare che superi di almeno 10 l'*Att* dell'avversario (si applica ancora il bonus di +2).

**ROBUSTO – 5 PT**

**Requisiti:** Pst +4

Il PG è imponente e massiccio. Il suo fisico possente gli permette di resistere meglio alle ferite, assorbendo dei danni ad ogni colpo infertogli. Ciò non include i danni alle caratteristiche, né le tipologie speciali, descritte al capitolo "Tipologie di danno e condizioni particolari". Tale bonus è cumulativo con quello della Difesa Armatura, fornendo di fatto un +1 alla DA.

**SAGGIO – 2 PT**

**Requisiti:** Almeno 3 abilità di Conoscenza con 5 o + PAb ciascuna

Il PG ha tanta esperienza accumulata, e, soprattutto, sa come comportarsi in ogni situazione. Bonus +1 in Saggezza.



### **SENSO SOPRAFFINO – 3 PT**

**Gusto:** il PG ha il senso del gusto così sviluppato da ottenere un bonus a Percepire - Gusto di +3. Con una prova superata capisce senza alcun dubbio se un cibo od una bevanda non hanno il loro normale sapore.

**Olfatto:** Il PG ha l'olfatto così sviluppato da ottenere un bonus di +3 a Percepire - Olfatto. Avverte gli odori a distanza, e sa ricollegarli alla fonte di emissione.

**Tatto:** col semplice tocco, il PG individua forme e materiali costitutivi degli oggetti, e l'aspetto delle creature. Ottiene un bonus di +3 a Percepire - Tatto.

**Udito:** Il PG ha l'udito particolarmente sviluppato, ed infatti ottiene un bonus di Percepire - Vista +3. E' molto difficile sorprendere un tale PG, poiché avverte ogni minimo rumore.

**Vista:** Il PG ha una vista veramente acuta, e riceve un bonus di Percepire - Vista +3. Non gli sfugge neanche un minimo particolare, anche a distanze molto lunghe.

**Si scelga uno solo dei sensi, ogni volta che si seleziona questo pregio (non si può scegliere lo stesso 2 volte).**

### **SPECIALIZZAZIONE MAGICA – 1 PT**

Talvolta la mente di un mago è carezzata solo dall'energia di un tipo di incantesimo, mentre verso gli altri nutre sfiducia o anche solo indifferenza: sta di fatto che alcuni maghi decidono di specializzarsi in una scuola.

Si deve scegliere una delle tre Scuole (Bianca, Rossa, Nera) e da quel momento si lanceranno gli incantesimi di tale Scuola a costo base di PM dimezzato (arrotondato per eccesso); allo stesso tempo però, gli incantesimi delle altre due Scuole avranno il costo base raddoppiato.

Poiché tali vantaggi e svantaggi derivano da un'attitudine che si ha (o non si ha) e che risulta palese solo quando ci si accosta per la prima volta alla magia, questo pregio si può selezionare soltanto prima di imparare il primo incantesimo.

### **STRIDER – 4 PT**

**Requisiti:** mod. Cor +2, mod. Agi +1

Il PG ha il "passo lungo", ed una buona resistenza fisica, per cui la sua velocità, sia di movimento, che di crociera, è pari a quella di una creatura di una taglia superiore.

### **TERRORE – 1 PT**

Il PG emana un'aura di terrore e di paura, riuscendo a spaventare anche i più coraggiosi. Riceve automaticamente la specializzazione Impressionare (Terrore) e un bonus di +5 in queste prove, ma -3 in tutte le altre prove di Impressionare.

### **VISTA NOTTURNA – 4 PT**

Il PG è dotato di una vista che va oltre quella normale. Questo Prego è acquisibile due volte:

Vista Notturna 1: Il PG vede in modo chiaro, ma senza distinguere le gradazioni di colore, con la sola presenza del chiarore della luna, delle stelle o di qualche minima fonte luminosa, fino a una distanza di 20 metri.

Vista Notturna 2: Attraverso un estenuante e complicatissimo addestramento, con l'utilizzo di fonti di luce sempre più fioche, il PG adesso riesce a vedere anche in assenza quasi totale di luce, fino ad una distanza di 40 metri.

### **VOLONTÀ INDOMABILE – 3 PT**

Il PG ha una volontà ferrea e indomabile. Ottiene un bonus di +4 nell'abilità Imporsi (se stessi).

## **Difetti**

### **ALLERGIA – 3 PT**

Il PG è allergico ad un certo tipo di sostanza (un tipo di veleno, spore vegetali, un alimento, ...) o alla presenza di un determinato materiale (cuoio, acciaio, peli di animale...). Il M sceglie, magari su suggerimento dello stesso PG, in cosa consiste l'allergia e ne stabilisce le conseguenze e le penalità.

### **ANALFABETA – 3 PT**

Il PG non sa né leggere, né scrivere. Inizia il gioco senza la conoscenza di alcuna lingua, ma può impararne nel corso del gioco. Il primo linguaggio che viene appreso, richiede però una prova con VD aumentato di 3.

### **APOSTASIA – 4 PT**

Il PG è completamente privo di fede nelle divinità e spesso irride coloro che si dedicano ai rispettivi culti. La prerogativa di questo difetto è quella di rendere difficili i rapporti con tutti i più convinti fedeli di un culto religioso (malus di -2 nelle prove di Imporsi, Trattare e Impressionare); inoltre il PG non può entrare in alcun tempio, se non superando una prova di Imporsi con VD 25 o + (secondo le circostanze): in caso contrario, inizierebbe a dare segni di insofferenza, scatenando probabilmente l'ira del clero locale. Questo difetto preclude tutti i pregi relativi alla religione.

### **ARRENDEVOLE – 5 PT**

Il PG è privo di spina dorsale e non riesce a reagire ai soprusi che vengono perpetrati nei suoi confronti. Nell'abilità Imporsi ottiene un malus di -4 e non potrà mai spendere più di 3 PAb ciascuna in Impressionare e Trattare.

### **ARROGANTE – 3 PT**

Il PG è arrogante, e talvolta ciò influisce sui rapporti sociali con gli altri. -2 nell'abilità Trattare, -1 al Carisma.

### **AVIDO – 4 PT**

Il PG, quando si trova di fronte ad un oggetto prezioso o a del denaro, frutto di un bottino o di un tesoro conquistato, è spinto ad impossessarsene in larga parte. Se gli altri componenti del gruppo non sono d'accordo, il PG cerca in tutti i modi di convincerli, arrivando persino all'uso della violenza, se necessario. Per cambiare atteggiamento, in una particolare situazione, il PG ha bisogno di una prova Imporsi su sé stesso (con VD di almeno 18); in alternativa si può tentare di vincere una prova contrapposta di Trattare. Se dovesse essere il PG a vincere otterrebbe effettivamente una porzione ricca del bottino; altrimenti, verrebbe convinto a desistere dal suo comportamento, magari ricevendo anche una percentuale minore sul denaro.

### **BALBUZIENTE**

–

2

**PT**

Il PG ha gravi problemi nell'esprimere verbalmente i suoi pensieri, e spesso la sua opinione non è assolutamente ascoltata, visto il lungo tempo necessario per fornirla correttamente. Subisce una penalità di -2 in tutte le prove che dipendono dal linguaggio verbale. Interpretare in chat tale difetto è molto difficile, e perciò può essere opportuno aumentarne il valore in punti P&D.

### **BERSERKER – 5 PT**

Il PG è un assetato di sangue e di guerra. E' sempre l'ultimo a riporre le armi, e sente l'irrefrenabile voglia di uccidere tutti i nemici prima di abbandonare il campo di battaglia. Il PG deve uccidere tutti i nemici, sempre. Quando anche scappino, egli li rincorre per stenderli; solo spendendo un punto Fato è possibile, in una situazione simile, evitare di comportarsi in questo modo.

### **BRUTTO – 1 PT**

Il PG ha un aspetto sgradevole, ed è quindi mal visto da tutti. -1 nelle abilità Impressionare, Intrattenere e Trattare.

### **CIECO – 5 PT**

Per un difetto congenito, oppure in seguito ad un incidente, il personaggio ha perso completamente l'uso della vista. Non può pertanto effettuare prove di Percepire - Vista. Subisce, di conseguenza, penalità di -3 a tutte le prove in cui la vista è importante, e in cui essa non possa essere sostituita da alcun altro senso. Riceve però un bonus di +5 da distribuire negli altri sensi, a scelta, ed è immune ad effetti visivi illusori, e in generale a tutto ciò che coinvolge la vista.

Deve comunque superare prove di Percepire – Udito o Tatto per essere certo di individuare la posizione di una creatura (necessario per attaccarla). Fallirle può provocare penalità, oppure far attaccare un'altra creatura.

**CLEPTOMANIA** – **5** **PT**

Il PG non sa resistere alla tentazione di appropriarsi degli oggetti che vede incustoditi. Spesso lo fa anche inavvertitamente, ma quando il legittimo proprietario lo scopre o lo vede “all’opera”, allora sorgono i problemi. Per non cadere in tentazione il PG deve superare, ogni volta che il M lo ritiene opportuno, una prova Imporsi (se stesso) con VD almeno 18.

**CODARDO – 4 PT**

Il PG è il primo a scappare e ad abbandonare il campo di battaglia, ed in generale si lascia intimorire facilmente. Riceve -2 a tutte le prove di Imporsi. Inoltre, quando il PG raggiunge Punti Salute pari o minori di un terzo del totale, deve effettuare una prova di Imporsi su se stesso (VD 15) per non scappare in preda al panico.

**CREDULONE – 2 PT**

Il PG ha gravi problemi nel discernere il vero dal falso, e spesso capita che venga raggirato. Subisce una penalità di -3 nelle prove contrapposte di Impressionare e Trattare.

**DEBOLE – 2 PT**

Il PG è smilzo, o addirittura gracile. -1 a tutte le prove basate sulla Cor.

**DIPENDENZA - 6 PT**

Il personaggio è schiavo di una dipendenza, il che comporta penalità di -1 alle prove basate su Cor, Agi, Pst, Rtt, cumulativa per ogni ora trascorsa (max -5) senza aver consumato l'oggetto della sua dipendenza. In compenso, quando è sotto l'effetto della sostanza, il PG subisce le eventuali penalità (ad es. ubriachezza, nel caso di alcolici).

**DISOCCUPATO CRONICO – 3 PT**

Il PG non ha un lavoro, e non è assolutamente in grado di svolgerne alcuno. Ha un malus di -2 a tutte le prove di “Professione” e di “Lavorazione dei materiali”. Inoltre, gli occorrono 2 PAb per ogni punto di cui vuole incrementare le suddette abilità.

**DISORDINATO** – **6** **PT**

Il PG non riesce a tenere le proprie cose in ordine e spesso la sua sbadataggine gli procura guai seri. Tutte le volte che si trova a partecipare ad un'avventura, c'è la possibilità che smarrisca uno o più oggetti del suo equipaggiamento (il tipo di oggetto e la frequenza è a discrezione esclusiva del M). Per evitare ciò, il PG deve superare una prova in Sag con VD variabile in funzione del luogo e dell'oggetto scelto per la prova. In alcuni casi è possibile che il PG perda parecchi round prima di poter impugnare l'arma, visto che probabilmente si trova in fondo allo zaino, sotto le scorte di cibo e gli abiti sporchi.

**DONGIOVANNI** – **4** **PT**

Il PG, ogniqualevolta si trova ad interagire con un esponente del sesso opposto (ma della sua stessa razza) applica una penalità di -2 a tutti i suoi tiri, tranne quelli di Impressionare e Trattare, dove riceve un bonus di +2.

**DORMIGLIONE – 4 PT**

Il PG bisogno di almeno 9 ore di sonno consecutive per potersi alzare nel pieno delle proprie forze; se non fosse in grado di garantirsi questo riposo, il giorno successivo avrebbe una penalità di -1 in tutte le prove, che si accumulerebbe ad un identico malus se anche la notte seguente non dovesse riposare a sufficienza. Alla quarta notte (dopo le tre da lui considerate insonni) crollerebbe, necessiterebbe di almeno 18 ore di sonno consecutive per ridestarsi e cancellare le penalità. Qualora dovesse svolgere il compito di sentinella durante la notte, egli si addormenterà con una probabilità del 20% (cumulativa) per ogni ora di veglia.

### **EMOFILIA – 5 PT**

Ogni volta che il personaggio subisce delle ferite, queste impiegano molto tempo a richiudersi, cosicché se il PG non ha modo di curarsi può morire dissanguato. Perde 1 PS ogni 10 minuti, finché non applica cure alle sue ferite.

### **ESIBIZIONISTA – 4 PT**

Il PG non può avere alcun punto nelle abilità di Furtività ed ha buone possibilità di essere individuato in ogni occasione, nonché di creare risse o farsi nemici pericolosi.

### **GAMBE CORTE – 4 PT**

Il PG, a causa delle sue gambe tozze, e della scarsa resistenza fisica, non è in grado di tenere il passo di un normale avventuriero e la sua velocità, sia di movimento, che di crociera, è pari a quella di una creatura di una taglia inferiore.

Un personaggio di taglia Minuta (PP), non può acquisire questo difetto.

### **GOFFO – 2 PT**

Il PG è impacciato nei movimenti, e perciò subisce una penalità di -2 nelle abilità di Acrobazia, Cavalcare e Furtività.

### **IMPRUDENTE – 6 PT**

Questo difetto non può essere assegnato a PG con saggezza pari a 5 o più e, per poter raggiungere un valore di 5 o più in tale caratteristica, il difetto deve essere cancellato spendendo il normale costo di eliminazione difetto. Il PG ha il vizio di ficcarsi nei guai, tutte le volte che può, e attira su di sé e sul gruppo molte disgrazie. E' un difetto molto difficile da interpretare.

### **INDECISO – 5 PT**

Il PG non sa prendere una decisione in tempi rapidi e spesso perde l'occasione giusta per agire. Ogni volta che si trova davanti ad una scelta significativa (su questo si deve esprimere il M) il tempo impiegato per ponderare le varie opportunità è almeno il triplo del necessario. Questo difetto rende vulnerabile il PG in parecchie occasioni ed il gruppo in cui opera difficilmente riuscirà ad agire repentinamente. Inoltre, subisce una penalità di -4 alle prove di Reazione (cioè quelle per stabilire l'ordine di azione nei combattimenti).

### **INGORDO – 4 PT**

Il PG non sa resistere alle tentazioni della tavola, e divora quando può ogni cosa che gli capita a tiro, provocando in alcune occasioni l'ira di chi si vede rubare il cibo dal piatto. Dopo il lauto pasto, il PG è appesantito e nelle 3 ore successive subisce una penalità di -1 all'Agi, ed un ulteriore -1 alle prove legate a tale caratteristica.

### **LENTO – 2 PT**

Il PG è lento e presenta movimenti ritardati. Penalità di -1 alla Pst.

### **LUSSURIOSO – 5 PT**

Il PG, ogniqualvolta incontra una persona che lo aggrada dal punto di vista sessuale, si sente ossessionato dal desiderio di copulare con questa. La scelta delle affinità deve essere effettuata, a grandi linee, quando si acquisisce questo difetto e in accordo con il M. Questo difetto agisce come Obiettivo, ma deve risolversi nell'arco di un tempo molto limitato e se il PG non riesce nell'impresa con mezzi leciti, passa alla violenza.

### **MALATTIA MENTALE – 7 PT**

In seguito ad uno shock, oppure sin dalla nascita, il PG soffre di una malattia mentale come: paranoia, mania, depressione, alienazione, doppia personalità. L'entità di tale disturbo deve appunto essere concordata col M, e deve poi essere adeguatamente interpretata.

### **MALDESTRO CON LE ARMI – 4 PT**

Il personaggio è talmente imbranato nel combattimento, che, ogni volta che ottiene 3 con i dadi, fallisce automaticamente l'attacco ed incappa in un inconveniente, stabilito dal M. Inoltre, se ottiene 4 o 5, fallisce comunque l'Att, anche se non subisce altre sventure.

### **MALEDETTO – 6 PT**

Il PG è afflitto da una maledizione, che tende a farlo finire sempre nelle situazioni più rischiose. Insomma, sovente, si trova in pericolo di vita. Occorrono 3 Punti Fato per scampare ad una morte certa, e inoltre spendendo un Punto Fato si ottiene un bonus solamente di +2, anziché +3, alle Prove.

### **MUTO – 5 PT**

Per un difetto congenito, oppure in seguito ad un incidente, il personaggio ha perso completamente l'uso della parola. Non può pertanto effettuare prove che dipendono dal linguaggio verbale, anche se spesso riesce a farsi capire scrivendo o gesticolando.

### **NEMICO – 3 PT**

La famiglia del PG si è fatta, da lungo tempo, un nemico cui sarà per sempre avversa. Un Nemico potrebbe essere un casato, un'altra famiglia, un clan. Quando un PG incontra il suo Nemico, non può resistere all'irrefrenabile voglia di sbarazzarsene, anche se questo non si comporta in modo ostile. Se è amico, e il PG ne è consapevole, può però effettuare una prova Imporsi su se stesso con VD 17. Ciò non è richiesto per creature che si conoscono da tempo.

### **OBIETTIVO – 6 PT**

Tempo prima il PG ha ricevuto un Obiettivo da svolgere a costo della sua vita. Concordarsi col Master per quale obiettivo vada bene. Ogni sua azione deve essere legata a favorire il raggiungimento del suo obiettivo. In caso contrario, il PG deve effettuare una prova di Imporsi contro se stesso con VD 16, o si rifiuterà di partecipare all'azione. Quando il PG raggiunge il suo obiettivo nel corso della campagna, il Master può concedergli di liberarlo da questo difetto oppure dargli un altro Obiettivo.

### **ODIO – 3 PT**

Il PG prova un odio profondo per qualcosa o qualcuno. Questo difetto è simile a Nemico, però riguarda anche altre cose, odio per i mezzi di trasporto, i cavalli, una classe eccetera. Ogni qual volta incontrerà l'oggetto del suo odio, il PG avrà un comportamento del tutto scettico e riluttante; occorre una prova di Imporsi (se stesso) VD 12 per non sferrare l'attacco o distruggere l'oggetto del proprio odio.

### **ORGOGLIOSO – 4 PT**

Il PG nutre un orgoglio smisurato di se stesso. Qualsiasi cosa che turbi l'orgoglio del PG lo farà adirare contro il responsabile. Deve superare una prova di Imporsi VD 17 per evitare di scagliarsi contro chi o cosa lo abbia insultato o canzonato. E' sempre riluttante a lasciarsi aiutare da qualcuno, anche se i vantaggi risultano evidenti. In questo caso deve essere effettuata una prova di Imporsi contro se stesso con VD 13.

### **PERCEZIONE IMPERFETTA – 2 PT**

**Gusto:** il PG non riconosce bene i sapori, e ciò influenza l'abilità Percepire - Gusto che riceve un malus di -3.

N.b. Questo difetto non ha niente a che vedere con l'incapacità di vestirsi alla moda.

**Olfatto:** Il PG non ha certo un naso fino: malus di -3 nell'abilità Percepire - Olfatto.

**Tatto:** Il PG non sa servirsi del tatto per ricevere informazioni sensoriali. Penalità di -3 a Percepire - Tatto

**Udito:** Il personaggio ha dei problemi di udito che si traducono in un malus di -3 a Percepire - Udito.

**Vista:** Il PG è afflitto da una pessima vista che conferisce -3 nell'abilità Percepire - Vista.

**Ogni volta che si seleziona questo difetto, si deve scegliere un diverso senso (e mai lo stesso per due volte).**

### **PETULANTE – 2 PT**

Il PG ha una penalità di -1 a Trattare e di -3 ad Impressionare. Una volta conosciuto, pochi cercano di instaurare nuovamente un dialogo con questa persona.

### **POVERO – 2 PT**

A causa di un furto, per scelta di vita, o per ragioni familiari, il personaggio è estremamente povero, e comincia il gioco senza nessun avere, al di fuori di alcuni stracci per coprirsi.

### **PUNTO DEBOLE – 3 PT**

Il personaggio ha una parte del corpo (Mano, Piede, Gamba, Braccio o Testa, scelto in accordo col Master) particolarmente vulnerabile, che, se colpita, subisce due volte i danni normali.

### **RAZZISTA – 8 PT**

L'unica razza che il PG riesce a tollerare è la propria, mentre verso le altre nutre diffidenza, disprezzo o risentimento. Le conseguenze di questo difetto sono enormi, ed è molto difficile da interpretare, per cui va sconsigliato a giocatori poco esperti, o altrimenti non riceveranno mai PAV.

### **REUMATISMI – 3 PT**

Il PG soffre di dolori alle articolazioni e alle ossa, causatigli dalla permanenza in ambienti umidi o freddi. Quando si trova in queste condizioni ambientali, tutte le prove basate su attributi fisici (è il M ad avere l'ultima parola in caso di dubbio) soffrono di una penalità di -1. Questo difetto peggiora con l'avanzare dell'età (i malus e le età corrispondenti sono stabilite dal M, o dall'ambientazione).

### **RICHIAMO DELLA FORESTA – 3 PT**

Quando il PG si trova ad agire in prossimità o anche direttamente all'interno di un bosco o di una foresta, perde di vista qualsiasi obiettivo che sta cercando di portare a termine e si dedica quasi esclusivamente alla ricerca di luoghi dove trascorrere il tempo; se il PG non supera una prova Imporsi su se stesso, con VD pari almeno a 12, perderà alcune ore del suo tempo e i compagni di gruppo dovranno o avanzare senza di lui o aspettare che torni sui suoi passi. Se dovesse superare la prova, la successiva avrebbe VD aumentato di 2, cumulativo, fino al fallimento o alla rinuncia alla prova. Ciò ovviamente non vale in situazioni di combattimento, o di pericolo estremo. Al termine della "fuga", il PG dovrà ripetere la prova Imporsi con VD diminuito di 2 punti, e così via finché non si sarà "saziato" di vita nella natura. Il Master è l'arbitro sull'esatto ammontare del tempo da trascorrere e sull'effettivo VD della prova.

### **RIPUDIO DELLA MAGIA – 10 PT**

Il personaggio rifiuta completamente di avvalersi di oggetti magici, incantesimi, e qualunque cosa sia legata alla Magia. I rapporti con chi ne fa uso sono estremamente complicati, o perlomeno resi difficili dai pregiudizi del PG. Si noti che non è possibile alcuna restrizione del divieto, salvo casi in cui non utilizzare la Magia comporti morte certa per il PG o per una persona a lui cara. Ma anche in questi casi, è richiesta una prova di Imporsi (se stesso) con VD di almeno 15.

### **ROZZO – 2 PT**

Il PG non sa comportarsi secondo il galateo ed è malvisto da tutte le persone di una certa levatura sociale. Quando si trova in ambienti di "alta classe" o veste abiti eleganti subisce una penalità di -3 a tutte le prove basate su Car e su Sag.

### **SCHIZZINOSO – 2 PT**

Il PG si mostra riluttante ad affrontare situazioni particolari (camminare nel fango, mangiare cibi di fortuna, vivere in luoghi poco confortevoli, ...). Per oltrepassare questi "ostacoli" deve superare una prova di Imporsi (se stesso) con VD variabile a seconda dell'opinione del M; qualora non riuscisse a superare la prova, il PG sarebbe costretto ad aspettare un tempo minimo di un'ora prima di poter riprovare, ma con un VD sensibilmente diminuito. Se in passato però, il PG si fosse già trovato nelle stesse situazioni e le avesse superate, la prova avrebbe successo automaticamente.

### **SERVITORE – 8 PT**

Il PG è il servitore di una certa persona, che il M decide ed interpreta, e che può quindi dargli ordini ed esigerne il rispetto. Questo difetto pone seri limiti alla libertà d'azione del PG, e può essere eliminato solo sciogliendo i vincoli della servitù. » un difetto difficile da interpretare, nonché da sopportare, ma può essere un buono spunto per il M, nella creazione di alcune avventure.

### **SFORTUNATO – 5 PT**

Il PG è odiato dalla dea bendata, avendo così una grande sfortuna. -1 a tutte le Prove, e se il PG dovesse ottenere 3 coi dadi, incapperà in qualche spiacevole inconveniente, oltre a fallire automaticamente la prova.

### **SORDO – 7 PT**

Per un difetto congenito, oppure in seguito ad un incidente, il personaggio ha perso completamente l'uso dell'udito. Non può pertanto effettuare prove di Percepire - Udito e non può di fatto sentire alcun suono. Di conseguenza, deve imparare a leggere le labbra, o capire linguaggi gestuali, per avere dialoghi, ma in compenso, evita tutti gli effetti negativi basati sul suono: minacce verbali, incantesimi sonori, frastuono, etc.

### **STOMACO DEBOLE– 3 PT**

Il PG non regge la vista di troppo sangue né di cadaveri. Quando vede un cadavere oppure quando è impegnato in un combattimento in mischia e vede morire una creatura (un altro PG od un mostro), deve superare una prova Imporsi (se stessi) con VD 15 (modificabile dal M) per non ricevere gli effetti della "nausea" (vedi capitolo "Tipologie di danno e condizioni particolari") nel suo round successivo. Se sbaglia la prova di 5 o +, perderà addirittura tutto quel round per liberare lo stomaco.

### **TESTARDO – 4 PT**

Il PG è deciso e risoluto, ma spesso più di quanto la prudenza suggerisca. Se ha imboccato una strada o ha preso una decisione, la porta avanti fino (o quasi) alle estreme conseguenze. Per cambiare atteggiamento e poter tornare sui propri passi ha bisogno di una prova Imporsi (se stesso, con VD di almeno 22). ... un difetto difficile da gestire, specialmente se non lo si interpreta con la dovuta intelligenza.

### **TRAUMA CRANICO – 4 PT**

Il PG ha subito un trauma che ne ha limitato le capacità intellettive. Subisce un malus di -2 a tutte le prove basate sull'Int ed un -1 a quelle basate sulla Sag.

## Abilità

Le Abilità servono a misurare le capacità del PG nei più svariati campi, tramite Prove di Abilità che assommano al grado di preparazione del personaggio un fattore casuale, rappresentato dai dadi. Il compito di interpretare il volere del Giocatore spetta al Master, che decide quale Prova di Abilità far effettuare al Giocatore. Un bravo Giocatore dice “Guardo attraverso le foglie del sottobosco”, e il Master gli fa effettuare una prova di Percepire - Vista, oppure “Devo convincere il negoziante a venderla al prezzo che voglio io!”, ed effettua una prova di Trattare. E' sbagliato dire, “faccio una prova Trattare” da parte di un Giocatore.

Le abilità si suddividono in due categorie: di **Apprendimento** (A in tabella) e di **Esperienza** (E in tabella). Quelle di Apprendimento vengono incrementate e potenziate in base alla volontà del PG: Lavorazione dei Materiali è un'Abilità di Apprendimento, in quanto è il PG che desidera imparare di più su quella disciplina, spendendo Punti Avanzamento (leggere il paragrafo apposito per sapere come), mentre le Abilità di Esperienza non incrementano secondo il volere del PG, ma in modo indipendente, in quanto diventano il risultato di fallimenti o successi eccezionali precedenti. In pratica esse salgono di 1 grado quando il M stabilisce che il PG, nonostante il fallimento, abbia imparato qualcosa; oppure quando il risultato ottenuto è così eccezionale, magari anche grazie a circostanze fortuite, che la volta successiva il PG potrebbe utilizzare lo stesso metodo o uno simile per ottenere buoni risultati nella prova. Ad es. l'abilità Trattare è d'Esperienza, tanto che non migliora “esercitandosi” in astratto a trattare, ma trattando, e fallendo le trattazioni e imparando dai propri errori o dai successi fortunosi. Inoltre alcune abilità possono essere effettuate anche se non si ha speso neanche un punto per quell'Abilità (quindi senza addestramento): come bonus alla Prova si otterrà solo quello dato dalla Caratteristica relativa (la prova può essere eseguita senza addestramento se in tabella c'è scritto “No” nella colonna “Add”).

Le altre, in cui compare “Si” nella colonna “Add”, richiedono un addestramento di base, e quindi, oltre a dover essere concordate con il M al momento della creazione del PG (devono essere giustificate nel background del PG stesso), non possono essere selezionate successivamente se non eseguendo una sorta di allenamento o lettura di un manuale.

Finché le abilità di Add non hanno almeno 1 PAb, si considerano avere una penalità di -5, oltre ai consueti modificatori negativi e/o positivi derivanti dalle caratteristiche e da altri fattori. C'è molta più differenza tra un PG che non abbia mai visto un cavallo ed uno che abbia fatto una sola lezione di equitazione, rispetto a quella tra due fantini che abbiano seguito 1 e 2 lezioni rispettivamente.

La bravura in ciascuna Abilità viene indicata da un valore, il Grado di Abilità (GdA), che indica quanto si è capaci di effettuare Prove di quell'Abilità. Il GdA dipende dai punti che si possiedono più i modificatori di Abilità. Ad esempio, Acrobazia è una Abilità che si basa sulla capacità del PG di compiere acrobazie, e quindi sulla sua Pst. Se il PG ha speso in Acrobazia 4 Punti Abilità (PAb), e la sua Pst è +2, il GdA sarà in totale  $2 + 4 = +6$ .

Inoltre molti pregi ed alcuni incantesimi od oggetti magici, possono modificare il GdA.

Alcune Abilità permettono di specializzarsi in uno o più campi ad esse legati.

Occorre aver speso almeno 1 PAb in un'Abilità per potersi specializzare. Facendolo, il PG ottiene un bonus aggiuntivo alla Prova di quella Abilità che riguarda però l'oggetto della Specializzazione. Questo bonus varia in base al numero di PAb spesi in quella particolare Abilità.

**PAb:** 1-10 (bonus +2); 11-20 (bonus +4); 21 o + (bonus +6).

Ad esempio, un PG con Pst +3 che ha speso 9 PAb in Acrobazia, e si è specializzato in “Equilibrio”, otterrà un +12 (9+3) facendo salti e capriole, e +14 (9+3+2) se camminasse su una fune. Quando decidesse di spendere 4 PAv per acquisire altri 2 PAb in Acrobazia, portandoli a 11, il suo bonus di specializzazione salirebbe a +4.

Nel caso di Abilità d'Esperienza, la Specializzazione non è consentita. Per queste infatti, i PAb sono solamente frutto di fallimenti e di successi fortunosi ottenuti “sul campo”.

All'inizio del gioco, durante la creazione del PG, si ottengono punti abilità pari a **10 + il punteggio di Int** (non il modificatore), mentre si ottiene un numero di specializzazioni pari al **modificatore di Int + 1** (il minimo è zero). Il massimo numero di PAb spendibili in un'Abilità durante



la creazione del PG è 5. In futuro, utilizzando i PAV si potranno ottenere PAb in numero (almeno in teoria) illimitato.

Quindi il nostro PG dispone di 10 + 4 (Int), cioè 14 punti abilità ed 1 specializzazione.

Il nostro PG decide di disporre dei suoi 14 punti nel modo seguente:

Acrobazia +3, Cavalcare +2, Combattimento Mischia +3, Combattimento Distanza +3, Furtività +3

Quindi riporta sulla scheda i punti spesi e ad essi somma il modificatore dell'Abilità, ottenendo:

Acrobazia +7, Cavalcare +6, Combattimento Mischia +4, Combattimento Distanza +4, Furtività +4

Ora deve scegliere una Specializzazione, e sceglie "Spada" per Combattimento Mischia. Questo vuol dire che ottiene +4 per tutte le prove di Combattimento Mischia e un ulteriore +2 (per un totale di +6) quando usa una Spada.

Deve inoltre tener conto della particolarità costituita dalle Abilità Percepire e Valutare.

Percepire, consente di assegnare, ma solo alla creazione del PG, bonus e malus per ciascuno dei 5 sensi (quindi escluso Magia), purché nessuno di questi superi +3 o sia inferiore a -3 e purché la somma di questi punteggi dia zero.

**N.b. Il mod. di Int si applica solo a Percepire – Magia.**

Il nostro PG assegna 0 a Vista, -2 ad Udito, +3 a Gusto, 0 a Tatto, -1 ad Olfatto ( $0-2+3+0-1=0$  dunque è corretto).

Valutare invece, è un po' la stima della capacità di comprendere una situazione od una persona, avendo a disposizione pochi elementi e quindi è una specie di sesto senso. Il suo mod. si ottiene sommando il GdA di tutti i Percepire (quindi i cinque sensi, ed esclusa Magia), il mod. di Int, e dividendo per 6. L'arrotondamento eventuale va fatto per eccesso.

Quindi il nostro PG, coi valori assegnati in precedenza avrebbe  $(0+0)/6=0$ .

Tenere presente che anche se la media dei GdA di Percepire all'inizio è sempre 0 per la regola sopra esposta, esistono modificatori razziali e Pregi&Difetti che possono modificare alcuni di questi valori. Inoltre, essendo Abilità di Esperienza il M può aumentarle in base a successi o fallimenti straordinari.

Per effettuare una prova di Abilità, dunque, semplicemente lanciare 3 dadi a 6 facce e sommare il GdA, ed eventualmente ci fosse, il bonus di specializzazione, sempre purché la specializzazione sia attinente alla prova (la decisione spetta al Master). Talvolta potranno esserci modificatori di condizione (quali stanchezza, paura, effetti di incantesimi, e molto altro ancora) ed anche questi influenzeranno l'esito della Prova.

Una prova può considerarsi compiuta con successo se eguaglia o supera il Valore Difficoltà imposto dal Master. Per esempio, per scalare una parete rocciosa, un VD adeguato potrebbe essere 20, dovendo ripetere la prova ogni 5 metri di scalata. Se il PG possiede un GdA di +3 nell'Abilità Scalare e la specializzazione "roccia", per un bonus totale di +5, dovrà dunque ottenere 15 o più con 3d6. In caso di fallimento, il PG perderà l'equilibrio o scivolerà e dovrà effettuare, per esempio, una prova di Acrobazia o Agilità per restare saldo sulla parete.

Inoltre ci sono prove, come ad esempio Trattare, dove il risultato di una prova è il VD dell'altra; in pratica, tra due commercianti, chi avrà la meglio sarà quello che otterrà un valore di Trattare maggiore. Tali prove prendono il nome di Prove Contrapposte.

L'elenco completo delle prove contrapposte include: Furtività contro Percepire, Impressionare contro Imporsi, Imporsi contro Imporsi, Trattare contro Imporsi, Trattare contro Impressionare.

Talvolta potranno essere necessarie prove contrapposte ulteriori, in casi particolari: ad esempio, per individuare un PG nascosto tramite una prova di Furtività(nascondersi), bisognerà superare il suo risultato con una prova di Cercare.

Segue la tabella n.3, con la lista delle Abilità e tutte le informazioni ad esse relative.

Quando accanto al nome dell'abilità, c'è scritto qualcosa fra parentesi, significa che esiste un'abilità separata per ogni campo. Ad esempio, mettere PAb in Combattimento – Mischia, non dà bonus per il Combattimento – Distanza, così come Conoscenza (Storia) non dà vantaggi nelle prove di Conoscenza (Geografia). Sono abilità distinte dunque, e con distinte specializzazioni.

Tabella n.5: Abilità					
Nome Abilità	CAR	TIPO	ADD	SPECIALIZZAZIONI	DESCRIZIONE
Acrobazia	Pst	A	Si	Salto; Equilibrio; Volteggi	L'Acrobazia può essere usata quando si effettuano azioni che richiedano salti, specifiche movenze oppure per fare con stile qualcosa di fisico.
Cavalcare	Pst	A	Si	Una Creatura; Una Modalità	Cavalcare si utilizza quando si tenta di fare un'azione qualsiasi in groppa ad una creatura cavalcabile. I VD di base sono: Cavalcare Civile – VD: 10 Cavalcare Militare – VD: 18 In caso di fallimento, il PG perde l'equilibrio, e soltanto con una Prova con successo di Acrobazia (Equilibrio) riesce a rimanere in groppa.
Cercare	Int	E	No	N/A	Questa Abilità è semplicemente legata all'azione di cercare qualcosa o qualcuno in una zona. Misura l'attitudine a notare cose insolite e la conoscenza di come siano solitamente occultate le cose.
Combattimento (Mischia; Distanza; Senz'Armi)	Agi	A	No	Arma Specifica o Parte del Corpo	Questa abilità è riferita al combattimento con una particolare tipologia di armi. Leggere il paragrafo Combattimento per capirne l'utilizzo. Ogni tipologia costituisce un'abilità a sé stante.
Conoscenza (Un Campo di Conoscenza)	Int	A	No	Un sotto-campo di Conoscenza	Questa Abilità indica la sapienza del PG in riguardo al suo campo di conoscenza. Ogni campo costituisce un'abilità a sé stante.
Furtività	Agi	A	No	Movimento Silenzioso; Nascondersi; Seguire; Borseggio	I maestri della furtività riescono a camminare su pavimenti di legno senza produrre un cigolio, sfruttare qualsiasi ambiente per occultare la propria presenza e pedinare anche la persona più scaltra per chilometri.
Guarire	Int	A	Si	Fratture; Ferite; Malattie	Questa abilità rappresenta le conoscenze mediche di base e di pronto soccorso, anche se non trasforma in medici veri e propri.
Imporsi	Pre	A	No	Se stessi; Altri	Sfruttando il proprio aspetto fisico e usando il linguaggio del corpo, il PG riesce a prevaricare gli altri, e imporsi sulle loro e sulla propria volontà.
Impressionare	Car	E	No	N/A	Dicendo la frase giusta al momento giusto, o inviando segnali del corpo adeguati, il PG è in grado di migliorare le attitudini dei PNG nei suoi confronti, lasciandoli intorpiditi, affascinati, stupiti.
Intrattenere	Car	A	Si	Suonare uno strumento; Cantare; Raccontare Storie;	Il PG è piacevole da ascoltare, è un bravo musicista, cantore, o comunque un ottimo compagno con cui trascorrere il tempo.
Lavorazione dei Materiali (Un Materiale)	Int	A	Si	Un tipo di prodotto	I gradi in questa abilità denotano una conoscenza di un materiale e di come lavorarlo per fabbricare oggetti o costruzioni complesse. Per ogni materiale si ha un'abilità separata.
Nuotare	Pst	A	No	Nessuna	E' il grado di abilità nel muoversi nell'acqua
Percepire (Vista; Udito; Olfatto; Gusto; Tatto; Magia)	Int solo x Magia	E	No	N/A	E' la capacità di sfruttare i 5 sensi al meglio o di avvertire vibrazioni magiche in persone, cose, e nell'aria. Ogni senso costituisce un'abilità a sé.
Professione (Una attività)	Sag	A	Si	Speciale	“Professione” viene utilizzata quando si vogliono effettuare prove relative a quello che si fa nella vita, al proprio mestiere, insomma. Esso è legato ai lavori civili. Ogni attività è un'abilità a sé stante.
Scalare	Cor	A	No	Roccia; Alberi; Corda	Scalare serve per arrampicarsi su di un albero, su una corda, oppure su per una parete rocciosa.
Scassinare	Rtt	A	Si	Serrature; Congegni	E l'abilità di utilizzare gli strumenti a disposizione per aprire lucchetti e serrature di ogni genere.
Trattare	Sag	E	No	N/A	Quando viene utilizzata questa abilità con successo si possono ottenere prezzi vantaggiosi dai mercanti o convincere dei rapitori a rilasciare gli ostaggi.
Valutare (Valore; Solidità; Tempo atmosferico; Persona)	Vedi descr.	E	No	Valore; Solidità; Tempo atmosferico; Persona	E' la misura dell'intuito del PG, cioè la sua capacità di fare una valutazione su un argomento senza basarsi sul ragionamento, ma solo sul sesto senso. Coinvolge i temi più vari. Il mod. si basa sulla media dei mod. di Percepire e di Int, escluso Magia.

## Descrizione delle specializzazioni

Per facilitare il ruolo del Master nell'interpretazione di una particolare prova d'abilità e per illustrare meglio ai giocatori l'effettiva efficacia delle varie abilità acquisite, in modo da poter scegliere quelle più adeguate al proprio personaggio, sono presentate di seguito tutte le specializzazioni previste. E' sempre sottinteso che possono esserne create di altre, a discrezione del M, o su iniziativa dei PG, purché presentino elementi veramente peculiari.

### **Acrobazia:**

- Salto*: permette di compiere balzi, di portata superiore alla media, sia in alto che in lungo.
- Equilibrio*: permette di restare stabili in una condizione precaria (in piedi, in sella, in altre posture particolari) per lungo tempo e sulle superfici estreme (ghiaccio, olio, cornicioni stretti e perfino sulla fune)
- Volteggi*: permette di compiere evoluzioni complesse che possono permettere di schivare colpi, arrivare alle spalle di un avversario in pochi istanti e compiere salti spettacolari.

### **Cavalcare:**

- Una creatura*: le prove d'abilità ammettono un ulteriore bonus solo se ci si trova in groppa ad una particolare specie animale o creatura (cavalli, muli, cammelli, grifoni, lupi, etc.).
- Una modalità*: le prove d'abilità ammettono un ulteriore bonus solo se ci si trova in una determinata situazione (guerra, trasporto, viaggio, etc.).

### **Combattimento - Mischia:**

- Un'arma da mischia*: selezionare un'arma da mischia con cui si è particolarmente abili.

### **Combattimento - Distanza:**

- Un'arma a distanza*: selezionare un'arma a distanza con cui si è particolarmente abili.

### **Combattimento - Senz'armi:**

- Una parte del corpo*: selezionare una parte del corpo con cui si è particolarmente abili. Tenere presente che scelte come "naso", non risultano di alcuna utilità, a meno che di secondo nome non si faccia "Pinocchio".
- Afferrare*: con questa specializzazione si è particolarmente bravi nel cominciare e portare avanti una lotta corpo a corpo.

### **Conoscenza:**

- Un sotto-campo*: è consentito qualunque argomento, e non è richiesto di essere troppo specifici (ad es. scegliere "storia degli umani", non "storia degli umani di Yendol"). Il bonus nell'abilità si riferisce soltanto a questo particolare sotto-campo. Per i linguaggi, basarsi sulle regole dell'ambientazione come ad esempio "Le lingue di Hestiun".

### **Furtività:**

- Movimento silenzioso*: permette di muoversi su ogni superficie o in qualunque condizione ambientale, senza far rumore.
- Nascondersi*: consente di occultare il proprio corpo in modo pressoché perfetto utilizzando tutto quello che la situazione consente (rientranze di muri, ombre, alberi, cespugli, tendaggi, etc.).
- Seguire*: permette di pedinare le creature senza perderne le tracce, pur mantenendosi a distanza per non farsi scoprire.
- Borseggio*: affina le tecniche per sottrarre oggetti o denaro dalle tasche altrui, senza farsi scoprire.

### **Guarire:**

- Fratture*: è la specializzazione nel rimettere in sesto le ossa rotte, attraverso steccature anche di fortuna. La guarigione proseguirà ad un ritmo più rapido del normale, grazie a questo tipo di intervento.
- Ferite*: permette di curare tutte le ferite che vanno dalle escoriazioni, ai tagli ed anche le ustioni. » un'abilità indispensabile per ottenere un successo quando si tratta di amputare un arto o ricucire uno strappo.

-*Malattie*: guarisce, anche attraverso un sapiente uso di erbe officinali, buona parte delle malattie che si conoscono. I tempi e i risultati variano da malattia a malattia.

### **Imporsi:**

-*Sé stessi*: si è particolarmente bravi nel controllare le proprie emozioni ed i propri istinti, oltre che il proprio stomaco.

-*Altri*: la bravura del PG è soprattutto quella di farsi valere nei confronti altrui.

### **Intrattenere:**

-*Suonare uno strumento*: permette di utilizzare uno strumento musicale scelto all'acquisizione della specializzazione e di produrre piacevoli melodie che affasciano l'uditorio. Si possono avere molteplici specializzazioni di questo tipo.

-*Cantare*: permette di utilizzare la propria voce, con o senza accompagnamento musicale, per intrattenere la gente con canzoni di qualsiasi genere.

-*Raccontare storie*: è la capacità di riprodurre con parole suggestive e coinvolgenti, eventi realmente accaduti o storie puramente fantastiche, tenendo l'uditorio col fiato sospeso.

### **Lavorazione dei materiali:**

-*Un tipo di prodotto*: scegliere un prodotto, quale "armi", "armature", "sculture" etc.

**Nuotare**: non ci sono specializzazioni di nota, salvo voler introdurre i differenti stili di nuoto e il nuoto subacqueo.

### **Professione:**

-*Speciale*: selezionare un sotto-campo della propria attività, in cui d'ora in avanti si è ulteriormente esperti. Potrebbe trattarsi di "Primi piatti" per un cuoco, e di "vesti eleganti" o "costumi" per un sarto.

Alcune professioni, sebbene siano in stretta relazione con alcune specializzazioni di Lavorazione dei materiali non sottintendono per nulla tali conoscenze, giacché un falegname deve essere in grado di costruire una porta o un tavolo, mentre non è necessario che sappia scolpire statuette o incidere il legno, e lo stesso vale per il contrario.

### **Scalare:**

-*Alberi*: permette di arrampicarsi più facilmente sui fusti degli alberi.

-*Roccia*: consente di scalare con maggiore abilità le pareti rocciose come montagne e scogliere.

-*Corda*: permette di arrampicarsi più facilmente quando si ha a che fare con scale di corda o funi penzolanti.

### **Scassinare:**

-*Serrature*: permette, tramite un sapiente uso delle dita e del grimaldello, di aprire con relativa facilità i lucchetti, le porte o gli scrigni chiusi con questo sistema.

-*Congegni*: consente di manomettere o disattivare congegni quali trappole, macchine idrauliche, etc.

### **Valutare:**

-*Valore*: rappresenta la particolare capacità di stabilire il valore monetario di un oggetto, pietra preziosa, e quant'altro.

-*Solidità*: permette di analizzare la stabilità di una struttura architettonica, o di un oggetto formato da più parti.

-*Tempo atmosferico*: consente di sfruttare la meteoropatia e l'intuito per prevedere il tempo atmosferico.

-*Persona*: dà una "prima impressione" più corretta di un individuo, delle sue intenzioni e della sua pericolosità.

## **Velocità**

La velocità di spostamento di un personaggio dipende dalla sua Agi e dalla sua Taglia. Qui non si parla di velocità di combattimento (di cui si parla nel Cap. Combattimento, riferito all'azione "muoversi"), ma di velocità di "crociera". In ogni caso le due sono strettamente correlate. Infatti, poiché un round dura

circa 3 secondi, è possibile spostarsi di 2,5 metri ogni 3 secondi, per ogni PC posseduto. Perciò, una creatura di Taglia M, percorre 0,83 m/s e cioè **3 km/ora**.

Infine, moltiplicare questo valore per i propri PC, dà la velocità ottimale di camminata. Ovviamente è possibile muoversi con più lentezza, o più velocemente, ma in questo caso ci si stanca con più facilità. Indicativamente, alla velocità normale, si può procedere per un numero di ore pari a 3 per il mod. di Cor, senza riposare. La velocità media (in km/ora) per taglie diverse dalla M è questa: 1,8 (PP); 2,4 (P); 3,6 (G); 4,2 (E); 4,8 (GG).

## Salute

Durante la creazione del Personaggio, bisogna annotare sulla scheda di quanti PS (Punti Salute) questi disponga. I PS sono pari al punteggio di Cor del PG e rappresentano la quantità di danni che egli può subire prima di morire. Un PG che arriva a 0 PS non è ancora morto, ma è privo di sensi e deve essere curato entro 4 round, trascorsi i quali perde un ulteriore PS e muore definitivamente. Se il punteggio scende sotto lo zero, invece, il PG è automaticamente morto. E' comunque possibile per un PG tornare in vita, grazie ad incantesimi, o all'intervento di una divinità.

Altri fattori che rendono il PG meno efficiente sono trattate al capitolo "Tipologie di danno e condizioni particolari".

In ogni caso è possibile recuperare la Salute attraverso due vie principali:

- Cure mediche: Il PG viene curato e medicato e non deve fare sforzi durante il giorno se la sua salute è minore del 25%: recupera un ammontare di PS pari al suo modificatore di Cor +1 al giorno.
- Infusi ed erbe: alcune piante hanno proprietà curative, che un esperto erborista può sfruttare al meglio per far recuperare PS ad una creatura (vedi ambientazione utilizzata).
- Magia: Con la magia è possibile recuperare Punti Salute: l'ammontare di questi dipende dall'incantesimo o dall'oggetto magico utilizzati.

## Combattimento

Il combattimento, in "E.R.O.I." è importante come lo è in tutti gli altri GdR, ma non fondamentale ai fini del gioco. Tuttavia, poiché ciò che rende appassionante anche le avventure più noiose, sono appunto gli scontri, abbiamo cercato di renderli realistici e divertenti anche in questo gioco.

### L'ARMATURA

Ogni PG può avere un'armatura. Ciascuna armatura ha un valore, chiamato Difesa Armatura (DA) che costituisce la sua capacità di proteggere chi la indossa (per quanto riguarda Taglia, Peso, Costo, valgono esattamente le regole del capitolo "Oggetti"). Quando viene messo a segno un attacco contro il PG, l'armatura assorbe un ammontare di danni pari alla sua Difesa Armatura. Ipotizziamo che l'armatura del nostro PG abbia una DA pari a 3. Un Orco lo attacca, e colpendolo gli infligge 6 danni. Di questi 6, solamente 3 verranno annotati come danni effettivi, poiché 3 sono stati "assorbiti" dall'armatura. I danni inferti da fonti diverse da quelle standard (vedi capitolo "Tipologie di danno e condizioni particolari"), non vengono limitati affatto dall'uso di un'armatura.

Talvolta le armature infliggono penalità, anche pesanti, all'Agi, a causa del loro ingombro, come indicato dalla voce "Agi" nella lista delle armature.

Alcune armature, inoltre, non proteggono alcune parti del corpo: ad es. un Corpetto di cuoio protegge solamente il Torace. Esistono però gambali, bracciali ed elmi, a parte, con una loro DA.

Inoltre esistono gli scudi, i quali però forniscono solamente un BD (Bonus Difesa), cioè un bonus alla prova di Parare.

Per la lista delle armature e degli scudi, si rimanda il lettore al capitolo "Oggetti".

**N.b. E' buona norma fare riparare la propria armatura ed il proprio scudo dopo un po' di battaglie. Spetta al Master ricordare ai PG quando l'armatura non è più in condizioni e ha una DA minore di quella iniziale.**

### L'ARMA

Ogni arma è caratterizzata da un Danno e da una Tipologia, anche se vi sono altre informazioni meno importanti (Taglia, Peso, Costo, per le quali valgono esattamente le regole del capitolo "Oggetti"). Il

Danno indica quanti danni causa quell'arma, ad esempio, 1 dado da 6 facce + 1 (1d6+1), a cui si sommano il mod. di Cor o altri bonus particolari. **Ma attenzione!** Alcune armi hanno un mod. negativo, oltre al dado (es. 1d6-1). Questo mod. non va compensato con eventuali altri mod come quello di Cor, o qualsiasi altro. Si deve prima lanciare il dado, poi sottrarre il mod. negativo, e solo allora sommare (o sottrarre) gli altri mod.. Questo ha senso perché il minimo danno con un'arma, è sempre 1. Es. Randall ha un mod di Cor +2, e una Clava (1d4-1). Se tira 1d4 e ottiene 1, deve sottrarvi 1 (che resta 1, in quanto è il minimo) e poi sommare +2, ottenendo 3. Se avesse invece sommato +1 (-1+2) al risultato, avrebbe ottenuto solo 2.

La Tipologia indica di che tipo è l'arma: da urto, da taglio, da punta, da tiro, da getto (queste ultime due sono caratterizzate anche da una gittata-GTT, poiché sono armi a distanza). La specializzazione nel Combattimento (qualsiasi) deve però indicare una ben precisa arma (ad es. Spada, Mazza, etc.).

Le armi di una Taglia superiore alla propria devono essere impugnate con due mani, e dunque impediscono di utilizzare uno scudo. L'indicazione \* (vedi tabelle delle armi, al Cap. Oggetti e Trasporti) sottolinea la possibilità di scegliere se usare l'arma con una o due mani. In questo caso usare due mani equivale a portare un "Attacco a due mani con arma ad una mano" (vedi più avanti). In qualsiasi altro caso, sono la Taglia del PG e quella dell'arma, ad imporre come essa vada impugnata. Per la lista delle armi, si rimanda il lettore al capitolo "Oggetti".

**N.b. Le armi che richiedono due mani per essere brandite conferiscono un BD di +1. Questo bonus non si applica se si impugna con due mani un'arma che può anche essere usata con una mano sola.**

## INIZIA IL COMBATTIMENTO

Quando un Personaggio diviene consapevole della presenza di un Nemico, inizia il combattimento. Viene effettuata da tutti una **prova di Reazione** (1d4 + Reattività; per punteggi equivalenti agisce prima chi ha il valore di Reattività maggiore). Questo valore indica la rapidità con il quale ciascuna creatura entra in azione. Dopo il primo agisce il secondo e così via fino alla creatura con il punteggio peggiore. Dopo l'ultimo, ricomincia il primo, e si dice che è trascorso un round. Quindi un round è composto dall'azione di tutte le creature che partecipano al combattimento.

In ogni turno, (la parte di un round in cui agisce una determinata creatura) si può effettuare tutto ciò che si desidera, consumando alcuni Punti Combattimento. **Per ogni turno si hanno a disposizione un numero di Punti Combattimento pari al modificatore di Agilità (ma si possiede sempre almeno 1 PC).**

**In un turno è possibile effettuare anche 1 azione gratuita (costo 0), ma ogni 2 azioni gratuite occorre spendere 1 PC.** Ciò non si

propaga al turno successivo, quindi se si compie un'azione gratuita nel turno 1, nel turno 2 non occorre spendere 1 PC per compierne un'altra. Qualsiasi azione può essere ripetuta quante volte si desidera purché ne sussistano i requisiti (come lo spazio per caricare, ad es.) e siano disponibili sufficienti Punti Combattimento. La tabella n.4 contiene tutte le azioni più comuni e il loro costo in PC.

**Parlare:** Si può lanciare un avvertimento o pronunciare una breve frase come: "Aspetta, sono tuo amico!", oppure "Corri ad aiutare l'elfo!". Per discorsi di maggiore durata occorre impiegare dei PC.

Tabella n.6: Azioni di combattimento

Azione	Costo
Parlare (breve frase o esclamazione)	0
Alzarsi da terra	1
Estrarre/Cambiare arma	1
Raccogliere l'arma da terra	1
Ricaricare un'arma da tiro (ad eccezione della balestra che costa invece 1 PC ogni ricarica)	0
Effettuare una prova	1
Muoversi	1
Schivare	1
Parare	1
Attaccare a Distanza, in Mischia, o Senz'armi	1
Afferrare per il corpo a corpo/Liberarsi dal corpo a corpo	1
In corpo a corpo: Bloccare, Soffocare	1 turno
In corpo a corpo: Colpire	1
Bloccato o soffocato: tornare al corpo a corpo	0
Attaccare con Due Armi	1
Carica	1
Attacco Potente (solo per alcuni stili di combattimento)	2
Attacco a Due Mani con arma ad una mano	2
Attacco Mirato	2
Lanciare un incantesimo (vedi descrizione)	variabile

**Alzarsi da terra:** Può capitare di cadere o di lanciarsi a terra, durante un combattimento. In questa posizione si conferisce un bonus di +1 alle Prove di Combattimento Mischia e -2 alle Prove di Combattimento Distanza dell'avversario. Per rialzarsi occorre impiegare 1 PC.

**Estrarre/Cambiare arma:** è la semplice azione di estrarre l'arma o di cambiarla, riponendo la vecchia nel fodero ed estraendo l'altra. Se si ha il pregio Rapidità, l'azione è gratuita.

**Raccogliere l'arma da terra:** anche questa è una semplice azione, che consiste ovviamente nel raccogliere l'arma da terra nel raggio di 1 metro. Col pregio Rapidità, l'azione è gratuita.

**Ricaricare un'arma da tiro:** è un'azione gratuita, ma tener conto che ogni 2 azioni gratuite di qualunque tipo occorre comunque spendere 1 PC. Ricaricare una balestra costa invece sempre 1 PC.

**Effettuare una prova:** il soggetto può effettuare una qualsiasi prova, ma con una penalità di -2 perché è in combattimento (le prove di Attacco sono descritte a parte e non subiscono alcuna penalità invece).

**Muoversi:** un PG di taglia M si muove verso il punto desiderato in un raggio di 2,5 metri ( $\pm 0,5$  per ogni categoria di taglia di differenza). Se decide di correre può muoversi al doppio, al triplo, o al quadruplo, ma conferendo a chi lo attaccasse un bonus di +2, +3 o +4, rispettivamente, sulla prova. Ciò fino al suo turno successivo (non compreso).

**Schivare:** il soggetto può tentare di schivare il colpo che gli sta arrivando. Quando il nemico decide di attaccarlo, egli decide se Schivare oppure no. La prova consiste in una prova di Reattività contro un VD pari all'Att dell'avversario. La prova di Schivare viene effettuata immediatamente dopo aver ricevuto l'attacco, quindi al turno dell'avversario, mentre al proprio turno successivo si disporrà di 1 PC in meno. Dopo la schivata, che abbia o meno avuto successo, l'avversario può terminare il suo turno, e si ha la normale successione dei Turni. Si possono effettuare tante schivate quanti sono i PC disponibili, e in caso si utilizzassero tutti, nel proprio turno si potrà compiere soltanto 1 azione gratuita. Ad esempio, se il PG dispone di un totale di 3 PC e, durante il turno dell'avversario decide di schivare un suo attacco, per il suo turno successivo (anche se quel turno si colloca in un altro round), il PG disporrà soltanto di 2 PC. Poiché la schivata deve essere dichiarata prima dell'Att dell'avversario, se anche questo non ottenesse un numero sufficientemente alto da colpire, sarebbe comunque stato consumato 1 PC, per una schivata non necessaria.

**Parare:** come Schivare, Parare permette di evitare i danni, parando però il colpo con lo scudo o con l'arma. Il procedimento è lo stesso di Schivare, solo che non va dichiarato prima, e il PG effettua un Att invece che una Prova di Reattività; se il risultato è maggiore di almeno 4 punti rispetto all'Att del Nemico, para (ad es. se l'avversario ottiene 20 con la prova d'attacco, per parare devo ottenere almeno 24). Nel caso si dovesse impugnare uno scudo, è possibile sommare al proprio risultato il Bonus Difesa dello scudo. Impugnando 1 arma in ogni mano, si ottiene un BD di +1. A mani nude, è consentito parare solo attacchi senz'armi.

### I vari attacchi ed il lancio di incantesimi sono descritti nei paragrafi successivi.

La tabella n.7 illustra invece i modificatori alla prova d'Attacco (relativi all'attaccante), in base alla sua posizione e a quella del difensore. Poniamo ad esempio che l'attaccante sia prono ed il difensore in ginocchio: se il primo attacca con la balestra (Att - Distanza) ottiene un +2 per la sua posizione ed un -1 per la posizione del difensore, per un totale di +1.

Tabella n.7: Modificatori alla prova di Att dell'attaccante

Combattente ► Posizione ►	ATTACCANTE				DIFENSORE			
	Prono	Sopraelevato	In ginocchio	Coperto	Prono	Sopraelevato	In ginocchio	Coperto
ATT - MISCHIA	-4	+1	-2	-1/-5	+2	-1	+1	-1/-5*
ATT - DISTANZA	+2	+1	+1	-1/-5	-2	-1	-1	-1/-5*

\*Variabile in base al grado di copertura. Quando solo piccole parti del corpo sono visibili, occorre invece effettuare un "attacco mirato".

## ATTACCO

Gli attacchi a Distanza, Mischia e Senz'Armi sono Prove di Abilità riferite a: Combattimento Distanza, Combattimento Mischia e Combattimento Senz'Armi (*Att*). Se il risultato è superiore o uguale al VD, il PG colpisce e si determina il danno. Il VD da battere dipende dalla differenza di taglia tra i due

Tabella n.7 bis: VD in base alla taglia

Difensore ► Attaccante ▼	Minuta fino a 0,6 m	Piccola fino a 1,2 m	Media fino a 2,0 m	Grande fino a 3 m	Enorme fino a 5 m	Gigante più di 5 m
Minuta	18	16	14	12	10	8
Piccola	20	18	16	14	12	10
Media	22	20	18	16	14	12
Grande	24	22	20	18	16	14
Enorme	26	24	22	20	18	16
Gigante	28	26	24	22	20	18

combattenti, e per conoscerlo si utilizza la Tabella 5. La Taglia dipende o dall'altezza o dalla lunghezza della creatura, a seconda di quale sia la maggiore. Il valore limite è espresso in metri, sotto al nome della categoria di Taglia. Le abbreviazioni per le varie Taglie sono le seguenti: PP (minuta); P (piccola); M (media); G (grande); E (enorme); GG (gigante).

Solamente se la prova riesce, si calcola il danno, che dipende dall'arma che si adotta.

Immaginiamo che il nostro PG usi una spada, la sua arma preferita dato che ha la specializzazione Combattimento - Mischia (Spada) +5. Con 1 PC si avvicina al suo avversario, distante soli 2 metri, così da poterlo attaccare. Ci prova, e tira i dadi ottenendo 14. La sua taglia è Media, e anche quella del suo bersaglio (ipotizziamo un Orco, che è di taglia Media). Quindi il Valore Difficoltà da battere è quello normale tra due taglie uguali, pari a 18. Il risultato è 19, dato da  $14 + 5$  (GdA in Combattimento - Mischia). Il nostro PG colpisce il bersaglio, che, non avendo Punti Combattimento disponibili, può solamente attendere che gli sia inflitto il danno. L'arma infligge 1d6 danni. Il nostro PG tira ed ottiene 4.

**Ora somma al risultato ottenuto il suo modificatore di Corporatura**, dato che la potenza con la quale effettua il colpo è influente per il danno inferto. Ottiene un risultato di 7 ( $4+3$ ). L'armatura dell'orco assorbe 1 danno, e quindi questi subisce 6 danni.

Durante il proprio turno è possibile effettuare anche più attacchi, l'importante è che si abbiano a disposizione PC. Tuttavia, dopo il primo attacco, gli altri ricevono un  $-2$  cumulativo all'*Att*. Quindi il secondo attacco avrà  $-2$ , il terzo  $-4$  e così via.

E' possibile attaccare con due armi, impugnandone una per mano. L'attacco con la mano preferita non riceve malus, ma quello con la mano sfavorita riceve un malus di  $-5$  all'*Att* (è possibile portare questo malus a  $-2$  acquisendo il Pregio "Ambidestro") e si effettua un solo *Att* che vale per entrambe le armi (per comodità l'avversario effettua anch'esso una sola Prova di Schivare o Parare, che vale per entrambi gli attacchi ricevuti). Anche per gli attacchi con doppia arma, le penalità dopo il primo attacco ci sono e si applicano ad entrambe le mani; facciamo un esempio:

il nostro PG ha in mano una spada ed una mazza. Effettua un attacco con entrambe le armi, spendendo 1 PC. Ora effettua l'*Att*, ottiene 12. Non è Ambidestro, pertanto il bonus del primo attacco è  $+7$  (Combattimento Mischia + Specializzazione Spada), il bonus del secondo attacco è  $5 - 5$  (5 perché non usa la spada per il secondo attacco ma la mazza), ovvero  $\pm 0$ . In totale ottiene 19 ( $12 + 7$ ) per il primo attacco (che va a segno) e 12 per il secondo, che manca il bersaglio. Se ora volesse fare un altro attacco con due armi, otterrebbe un  $-2$  alla prima mano e un  $-7$  alla mano secondaria, e così via, progressivamente, per i successivi attacchi.

**Attacco in Mischia:** ricordarsi sempre che, per questo tipo di attacco, occorre essersi prima avvicinati al nemico. Per semplicità, questa distanza deve essere pari al proprio movimento base (che corrisponde più o meno alla portata con un'arma media).

**Attacco a Distanza:** oltre a quanto già detto per gli attacchi in genere, tenere presente che le armi a distanza hanno una gittata. Finché non si è più lontani dall'avversario di tale valore, si attacca senza penalità. Per usare l'arma da distanze maggiori occorre invece ricevere un malus progressivo, come spiegato nelle tabelle "Armi da tiro" e "Armi da getto".

Invece, se si è a distanza di mischia con uno o più avversari, e lo/li si attacca con un'arma a distanza, si conferisce ad essi un bonus di  $+2$  all'*Att* (solo attacchi contro quel PG), e non si può Schivare né Parare fino al proprio turno successivo (escluso).

Tutte le armi da tiro necessitano di essere ricaricate, dopo l'utilizzo. La ricarica si considera un'azione gratuita, ma ogni 2 di queste azioni, occorre spendere 1 PC (è come se l'azione gratuita costasse  $\Omega$  PC). Quindi se ho 2 PC, posso attaccare con la fionda, ricaricare come azione gratuita e riattaccare. Se ho 3 PC non posso invece attaccare 3 volte, perché il primo PC viene usato per l'attacco, poi si ricarica con l'azione gratuita, quindi si spende il secondo PC per riattaccare, e se si desidera ricaricare occorre spendere il terzo PC.

La balestra costituisce un'eccezione, in quanto richiede sempre 1 PC per essere ricaricata.

**N.b. Una balestra di qualunque tipo, ed in genere qualsiasi arma a distanza meccanica, non consente di sommare il bonus di Cor al danno.**



**Attacco Senz'armi:** attaccare con una qualsiasi parte del corpo (vedi specializzazioni di Combattimento – Senz'armi), richiede una normale prova di *Att* ma per sferrare un pugno occorre almeno una mano libera e per un calcio entrambe le gambe devono potersi muovere. **Gli attacchi senz'armi infliggono 1 danno + bonus di Cor.**

Anche gli attacchi Senz'armi richiedono di avvicinarsi al nemico. Per semplicità, questa distanza deve essere pari a metà del proprio movimento base.

**Afferrare (Bloccare/Soffocare/Colpire):** queste sono particolari tipologie di attacchi senz'armi. Richiedono entrambe le mani funzionanti e non occupate da oggetti.

Un PG può afferrare il proprio avversario (costo 1 PC) se la taglia dell'avversario è al più maggiore di uno scarto rispetto alla sua (un PG di taglia M può afferrarne uno di taglia G o meno, ma non uno di taglia E).

Si effettua dunque una prova Combattimento Senz'armi (afferrare) (nota: questo significa che si può tentare sempre di "Afferrare", anche senza la specializzazione, ma avendola si ottiene un bonus alla prova). Superando il VD basato sulla taglia (come un normale *Att*), si afferra il bersaglio. In alternativa, se l'avversario decidesse di accettare il corpo a corpo, non sarebbe necessaria alcuna prova.

Da questo momento comincia il corpo a corpo, che può essere interrotto solo al proprio round, superando una Prova di Corporatura contrapposta (costo: 1 PC).

Nel corpo a corpo si può alternativamente provare a bloccare o soffocare il nemico. Tali azioni non hanno costo in PC e richiedono invece tutto il round (a prescindere da quanti PC si siano già impiegati prima di cominciare il corpo a corpo) ed una prova di Corporatura contrapposta. Eccezionalmente, il bonus della specializzazione "afferrare" si applica anche a queste prove.

**Nelle prove per tornare al corpo a corpo, come pure in quelle per interromperlo, e nelle prove di Bloccare e Soffocare (ma non di attacco Senz'armi), il personaggio di taglia maggiore ottiene un bonus di 2<sup>n</sup>, con n pari al numero di taglie in più dell'avversario.**

Per bloccare bisogna dunque eseguire la prova contrapposta: chi ha la meglio, blocca l'avversario, che nel suo round può tentare, con un'altra prova analoga, di tornare al normale corpo a corpo. Una creatura bloccata conferisce a chi la attacchi un bonus di +6 all'*Att*. Chi blocca non può compiere alcuna altra azione fisica finché non smette di bloccare.

Altrimenti si può cercare di soffocare il nemico, sempre con una prova contrapposta: ogni round in cui si mantiene questa condizione, si infligge 1 danno, e se essa perdura per un numero di round pari al mod di Cor del difensore+2 (minimo 1), questi perde conoscenza. Come al solito per tornare al normale corpo a corpo occorre superare una prova contrapposta di Cor. Anche qui l'attaccante non può compiere altre azioni fisiche finché non interrompe il soffocamento.

Da ultimo, è possibile tentare di colpire il nemico con un normale attacco Senz'armi. Questa azione costa, come di consueto, 1 PC, ma data la condizione di lotta ravvicinata, infligge solamente la metà dei danni normali (arrotondamento per difetto).

**N.b.** Durante l'azione di blocco o di soffocamento, sia attaccante che difensore non possono compiere azioni fisiche, neanche attaccare normalmente Senz'armi. Per fare ciò si deve prima tornare alla condizione di corpo a corpo.

**Carica:** se tra il PG e il Bersaglio vi è uno spazio in metri di almeno il movimento base del PG, moltiplicato per il fattore di corsa (x2, x3, o x4), il personaggio può effettuare una Carica. La Carica consiste nel correre al doppio, triplo o quadruplo della propria velocità, ottenendo rispettivamente +2, +3 o +4 al *Dnn* ma un malus equivalente a quell'*Att*. Inoltre, fino al suo turno successivo (non compreso), il PG che ha caricato conferisce il consueto bonus di +2, +3 o +4 agli *Att* avversari contro di lui (per aver corso a velocità x2, x3 o x4) e inoltre non può Schivare né Parare colpi: ottiene però un bonus di +2 alle prove di Imporsi.

**Attacco a Due Mani con arma ad una mano:** con una mano libera ed un'arma che permetta di essere impugnata con due mani (contrassegnata da \* in tabella), il PG può effettuare un attacco efficace, ma di lenta esecuzione, appunto impugnando l'elsa con entrambe le mani. L'Attacco a Due Mani dona un bonus di +2 all'*Att* e +2 al *Dnn*. Però conferisce un -5 alle prove Schivare fino al proprio turno successivo.

**Attacco Mirato:** è possibile che l'avversario abbia alcune parti del corpo molto protette, ed altre invece scoperte. E' allora possibile mirare specificamente a quelle, rendendo più difficile l'impresa ma causando effetti maggiori sul nemico. Gli attacchi mirati si effettuano con malus di -6, ma producono effetti maggiori dei singoli danni. E' il M a poterli decidere, ma se vuole può basarsi su questo schema:

Mano: l'avversario lascia cadere tutto ciò che stringeva, oltre a subire un malus di -1 all'attacco e alla parata, relativi alla mano colpita.

Piede: il colpo infligge una diminuzione di  $\frac{1}{4}$  alla velocità di movimento.

Braccio: viene conferito un -1 all'**Att** e al **Dnn** del nemico e pure all'**Att** relativo alla parata con quel braccio.

Gamba: penalità di -1 alle prove di Schivare e movimento possibile nel round rallentato di 1m.

Testa: l'avversario subisce un malus di -2 a tutti i tiri, per il resto dello scontro.

Torace: E' l'attacco standard, che infligge danno normale e si effettua senza alcuna penalità. Non è da considerarsi un attacco mirato.

**Per ottenere gli effetti speciali dei colpi mirati, occorre aver inflitto almeno 1 Dnn effettivo al bersaglio.** Tutti i malus conferiti dagli attacchi mirati che hanno avuto successo, sono cumulativi. La loro durata, di regola, si protrae finché la parte lesa non viene adeguatamente medicata. Non si può colpire la testa di un avversario di 2 categorie di Taglia superiore, né le gambe o i piedi di uno di 2 Taglie inferiore.

**Attacchi differenziati (opzionali, da utilizzare se si adotta il sistema delle Combo):** Sono normali attacchi con un'arma, che però si suddividono in varie categorie:

Fendente: Attacco che descrive un arco, con l'arma perpendicolare al corpo dell'avversario, e con movimento da destra verso sinistra (fendente sinistro) o viceversa (fendente destro). Con esso si può colpire qualsiasi parte del corpo. In una combo non sarà mai richiesto di eseguire 2 fendenti destri (o sinistri) consecutivi, in quanto il secondo sarebbe un attacco lento e non costituirebbe una serie.

Affondo: Attacco effettuato con la punta dell'arma, può essere portato solo al torace. E' possibile eseguire più affondi consecutivamente, nelle combo, ma ogni affondo successivo avrà un malus di -2 al danno rispetto al precedente. Non può essere eseguito con armi da urto.

Colpo sopra la testa: Questo attacco si effettua portando in alto sopra la testa il braccio che impugna l'arma, e tracciando un arco discendente verso il basso. Il colpo risulta potente, e infligge 1 danno aggiuntivo, ma si possono attaccare solo torace, braccia, mani e testa. Inoltre non si possono eseguire due colpi sopra la testa consecutivi.

Colpo dal basso: E' l'opposto del colpo precedente, partendo questo dal basso e tracciando un arco crescente verso l'alto. Ha gli stessi bonus del colpo sopra la testa e anche questo non può essere eseguito due volte consecutive. Si può effettuare solamente contro torace, gambe, mani e braccia.

Colpo con l'impugnatura: Attacco rozzo ma talvolta efficace, consiste nel colpire con l'impugnatura della propria arma la testa dell'avversario. Infligge solamente 1 danno + mod. Cor. Come è ovvio, si può portare solo alla testa, anche più volte di seguito, ma con malus cumulativo di -2 all'attacco e al danno. Non può essere eseguito con armi ad asta.

**Combo (opzionale):** La combo è una serie consecutiva di attacchi ben precisi, che mirano ad avere un effetto maggiore che i singoli danni inflitti da ogni colpo. Infatti i guerrieri esperti sanno che sfruttare la spinta di un fendente e trasformarla in un arco che da sopra la testa va a colpire l'avversario, è ben più vantaggioso che colpire 2 volte con un fendente da destra a sinistra. Bisogna cioè cercare di limitare i tempi di preparazione del colpo, aumentando invece la frequenza e la varietà dei colpi. Poiché all'inizio si possiedono pochi Punti Combattimento, sarà impossibile eseguire combo complesse, ma col tempo si osserverà che sono il modo migliore per chiudere rapidamente gli scontri. Importante è che la serie di attacchi non deve essere in alcun modo interrotta: se l'avversario para o schiva anche uno solo dei colpi, la combo è fallita, anche se si possono ancora usare i restanti PC per altri attacchi o azioni.

Le combo risultano tutte dalla combinazione dei colpi descritti nel paragrafo precedente, eseguiti in successioni ben precise e, se specificato, verso parti del corpo predefinite. Inoltre può essere richiesta una tipologia di arma particolare.

Ogni combo ha un nome e segue delle regole e pertanto non possono essere inventate combo dal PG. Si devono seguire quelle esistenti, salvo indicazioni diverse del M. Segue la lista delle combo, con il nome, i PC necessari, la tipologia d'armi, la serie di colpi, gli effetti extra. Es.:

**1.Chopper** (5, taglio): [Fendente sinistro (braccio destro), Fendente destro (braccio sinistro), Colpo con impugnatura (testa) , Colpo con impugnatura (testa), Fendente (a due mani, testa)]: taglia la testa dell'avversario.

**2.Colpo dell'ariete** (3, urto) [Fendente sinistro (braccio destro), Fendente destro (braccio sinistro), Fendente (a due mani, torace)]: spinge l'avversario indietro di 3 metri.

**3.Scorpione** (2, punta): [Colpo dal basso (gambe), Affondo (torace)]: +2 Dnn.

**4.Sottomissione** (2, urto): [Affondo (torace), Colpo sopra la testa (testa)]: l'avversario cade prono a terra.

**5.Spaccatesta** (3, taglio): [Fendente sinistro (testa), Fendente destro (testa), Colpo con impugnatura (testa)]: l'avversario perde il suo prossimo turno.

**6.Stigmat** (4, punta): [Affondo (mano destra), Affondo (piede sinistro), Affondo (mano sinistra), Affondo (piede destro)]: l'avversario entra sotto gli effetti di "paura".

Es. nel caso della combo "Chopper", il PG dice: attacco con un Fendente S il braccio D, con un Fendente D il braccio S, e così via per i restanti attacchi. Tira per ciascuno in base alle sue caratteristiche e alla parte del corpo scelta, con la solita regola di -2 ad ogni attacco, ed infligge i danni in base alla parte del corpo attaccata. Se termina la combo con successo, ottiene l'effetto descritto.

## Stile di combattimento

Se pensiamo a Conan il barbaro, D'Artagnan, Legolas, abbiamo in mente sicuramente tre grandi combattenti. Si potrebbe scommettere su chi vincerebbe in uno scontro e qualcuno punterebbe sulla velocità dell'elfo, alcuni sulla preparazione del moschettiere, e altri sulla forza bruta del barbaro. La verità è questa: sono tutti molto abili nel loro stile di combattimento. Se Conan dovesse impugnare un fioretto e Legolas una spada a due mani, la situazione sarebbe ben diversa (e piuttosto divertente, direi). Insomma, ciò che caratterizza e rende più letale un personaggio, è il suo stile di combattimento. E' dunque possibile selezionare, al momento della creazione del PG, un proprio stile tra quelli sotto elencati, ricevendone i bonus e i malus, che si applicano sempre. Ovvero egli può segnare le sue modifiche al danno e all'attacco direttamente sulla scheda, in quanto il suo stile di combattimento sarà sempre lo stesso. I requisiti dello stile spesso includono delle limitazioni nel tipo di armi utilizzabili: tirare di scherma con una clava, ad es., non è cosa facile. Se questo è il caso, utilizzando armi non relative al proprio stile, si riceve un malus di -4: ciò spiega perché persino con stili che conferiscono malus all'Att (Mischia o Distanza) è conveniente usare le armi non vietate.

**Gli attacchi senz'armi sono sempre considerati come consentiti da ogni stile.**

Successivamente, spendendo alcuni PAv (vedi sezione Avanzamento), sarà possibile cambiare il proprio stile in un altro, o ritornare semplicemente allo stile "normale" (cioè quello che si ha se si decide di non selezionare alcuno stile).

**N.b.** I pregi a costo minore, prerogativa di alcuni stili, si possono acquisire a tale costo solo dopo (e non durante) la creazione del PG, ovvero spendendo PAv (sono infatti frutto del tempo utilizzato per allenarsi in quello stile, che al momento della creazione è ancora poco). Se la propria razza (in base all'ambientazione adottata) indica un costo ancora minore per tali pregi, utilizzare quello. Se, infine, al momento di scegliere lo stile si possedessero già quei pregi che lo stile avrebbe reso meno "costosi", non si riguadagnano assolutamente i PAv in più spesi.

La tabella n.8 contiene tutte le informazioni relative agli stili ed ai loro modificatori.

Tabella n.8: Stili di combattimento

**Assassino:** “Mi basta studiare le tue mosse, girarti un po’ attorno, e, quando meno te lo aspetti, pugnalarti nel cuore”.

Questo è lo stile di chi, dotato di scarsa forza fisica, desidera lasciare l’iniziativa all’avversario per poi ucciderlo all’istante con un colpo letale, non appena abbassa la guardia. Dà molta importanza a schivare i colpi, ma poiché le armi adatte a questo stile sono piccole, esso non è ideale per parare i colpi altrui. In compenso si avvale di una precisione e di una velocità devastanti. Per favorire l’interpretazione del PG è preferibile impugnare l’arma con la lama rivolta verso il basso ogni volta che lo si può fare e che ha senso farlo.

**Armi consentite:** katar, pugnale, stiletto, balestra da polso, pugnale da lancio, shuriken

**Protezioni vietate:** qualsiasi protezione di metallo e qualsiasi scudo

**Att: M: +2, D: +1, SA: ±0 Danno: -1 Schivare: +5 Parare: -3 Altro:** Bonus di +2 ad “Attacco Mirato”. Se passa un round a studiare l’avversario senza fare null’altro che muoversi, schivarne o pararne i colpi, nel round successivo può portare un attacco mirato con un bonus ulteriore di +2 all’**Att**, che infligge danni raddoppiati. Se invece l’avversario è addirittura ignaro della presenza del PG, questo può portare un attacco mirato che, oltre ai bonus all’**Att** infligge danni triplicati. Il malus di -1 al danno si applica dopo i moltiplicatori, in questo caso.

**Barbaro:** “Colpiscimi pure quante volte vuoi con la tua spadina! Quando ti colpirò una volta io, però, sarai morto”.

Questo stile prevede attacchi mirati più all’efficacia dei colpi che alla loro precisione. Inoltre non si cura molto di parare e schivare gli attacchi altrui, quanto di chiudere rapidamente uno scontro.

**Armi consentite:** ascia da guerra, becco di corvo, maglio, spadone, giavellotto, ascia da lancio

**Protezioni vietate:** protezioni di metallo, su braccia e gambe; armature con malus di Agi >2

**Att: M: -2, D: -2, SA: -1 Danno: +3 Schivare: -2 Parare: -2 Altro:** “Attacco potente”: permette di sottrarre 2, 4, 6, 8 o 10 punti dall’**Att** per sommarne la metà al danno. “Attacco mirato” subisce una penalità di -2.

**Cavaliere:** “Non ti basterà un esercito per scalfire la mia armatura e fermare i miei colpi!”

I cavalieri sono guerrieri che indossano armature pesanti e che basano sulla qualità di queste e delle loro armi, la riuscita di uno scontro. Riescono difficilmente a schivare un colpo, perché si muovono lentamente, ma sono bravi nelle parate e nel colpire duro.

**Armi consentite:** lancia da sella, mazza, mazza ferrata, mazzafrusto, spada, spadone, balestra a mano

**Protezioni vietate:** quando usa un’arma ad una mano, deve avere uno scudo (non basta un broccchiere) nell’altra

**Att: M: -1, D: -2, SA: -2 Danno: +1 Schivare: -3 Parare: +2 Altro:** “Attacco Potente”: può sottrarre dall’**Att** 2, 4, 6, o 8 punti, per sommarne la metà al danno. Non può usare l’azione “Carica” eccetto che a cavallo di una creatura. A cavallo, il Dnn sale a +2 e l’Att - Mischia a +1.

**Combattente di strada:** “Mentre tu bastonavi un manichino, io ho affrontato più risse dei capelli che ho in testa”.

Talvolta l’istinto e le esperienze sul campo prevalgono su anni di allenamenti. Il combattente di strada sa come schivare gli attacchi e come rispondere di conseguenza. Preferisce talvolta incassare qualche colpo, piuttosto che provare a intercettarlo, per poi ricambiare il favore.

**Armi consentite:** clava, pugnale, fionda, pugnale da lancio

**Protezioni vietate:** qualsiasi cosa diversa da protezioni in cuoio o imbottite; scudi

**Att: M: -1, D: ±0, SA: +1 Danno: +1 Schivare: +3 Parare: -3 Altro:** Non può usare “Attacco a due mani con arma ad una mano”. “Attacco mirato” subisce una penalità di -1. Ottiene un bonus di +2 nelle prove di Combattimento - Senz’armi ( Afferrare).

**Doppia arma:** “La danza delle mie lame è quasi ipnotica, non è vero?”

Lo stile a doppia arma è uno dei più difficili da padroneggiare, perché richiede gran controllo dei movimenti di uno e dell’altro braccio, e di alternarli col giusto ritmo. E’ uno stile piuttosto completo, ma richiede molta mobilità.

**Armi consentite:** qualsiasi combinazione di armi P o M, eccetto: clava, fioretto, 2 gatti a 9 code, 2 mazzafrusti; nessuna arma a distanza

**Protezioni vietate:** protezioni alle braccia (comprese le armature che le forniscono); qualsiasi scudo

**Att: M: -1, D: n/a, SA: -1 Danno: -1 Schivare: +2 Parare: +2 Altro:** Impugnare due armi conferisce un BD pari a +1. Il Pregio “Ambidestro” costa soltanto 2 PAv. Se effettua una parata con successo, può subito (al turno dell’Avversario) infliggere all’attaccante un *Att* normale con una delle due armi (cominciando il proprio turno successivo con 1 PC in meno), senza che lui possa pararlo (ma potrebbe schivarlo). Che questo abbia o meno successo, l’avversario può concludere normalmente il suo turno, ed il round prosegue come di consueto.

**Arte del drago** “Ogni singolo muscolo del mio corpo è pronto ad opporsi ai tuoi attacchi. Affrontami!”

L'arte del drago è uno stile di combattimento senz'armi veramente efficace, che unisce attacco e difesa, costituendo una minaccia seria anche per un avversario armato.

**Armi consentite:** shuriken

**Protezioni vietate:** qualsiasi

**Att: M: -1, D: ±0, SA: +1 Danno: +1 Schivare: +2 Parare: -5 Altro:** Il Pregio “Pugni d’Acciaio” costa soltanto 2 PAv. Può eseguire un attacco supplementare per ogni tre normali (in ciascun round) senza spendere alcun PC.

**Maestro dell’Asta:** “Usa pure le tue costose armi, ma io con un pezzo di legno ti prenderò sempre a bastonate”

Un maestro dell’asta è un esperto delle armi ad asta, come bastoni e lance, con cui para i colpi altrui, e riesce anche a causare danni gravi, sempre mantenendo una certa distanza dall’avversario.

**Armi consentite:** bastone, lancia, tridente, giavellotto

**Protezioni vietate:** protezioni con malus di Agi >2; qualsiasi scudo

**Att: M: ±0, D: -1, SA: -1 Danno: +1 Schivare: -4 Parare: +2 Altro:** Può eseguire un attacco supplementare, per ogni 3 regolari, (in ciascun round), senza spendere alcun PC. Durante una carica, il bonus all'*Att* conferito agli avversari e' ridotto di 1 (quindi è pari a +1 per una carica x2, +2 per una carica x3, +3 per una carica x4).

**Schermidore:** “Non possiedi un minimo di classe e penso che dovrò ucciderti, *mon ami. En garde!*”

Lo stile dello schermidore è costituito da un insieme di colpi veloci e precisi, parate e risposte. Non prevede neanche la possibilità di schivare, considerata poco elegante, ed inoltre porta colpi poco potenti.

**Armi consentite:** fioretto, scimitarra, stocco, arco semplice

**Protezioni vietate:** armature con malus di Agi >3; qualsiasi scudo

**Att: M: +3, D: ±0, SA: -1 Danno: -1 Schivare: -5 Parare: +3 Altro:** Non può usare “Attacco a due mani con arma ad una mano”. “Attacco mirato” ottiene un bonus di +1. Con soltanto 1 PAv può ottenere il pregio “Rapido”.

**Mano lesta:** “Prima di essere abbastanza vicino da attaccarmi, sembrerai un puntaspilli.”

Uno specialista in questo stile è un lanciatore provetto, dotato di grande precisione e rapidità. Nello scontro cerca sempre di tenersi a media distanza in modo da poter colpire facilmente e non poter essere a sua volta ferito.

**Armi consentite:** pugnale da lancio, shuriken, pugnale, stiletto, gladio

**Protezioni vietate:** protezioni alle braccia o con malus di Agi >2; qualsiasi scudo

**Att: M: -2, D: +2, SA: ±0 Danno: ±0 Schivare: +1 Parare: ±0 Altro:** Il Pregio “Ambidestro” costa soltanto 1 PAv. Bonus di +2 ad Attacco Mirato.

**Occhio di falco:** “Le decine di metri che ci separano non sono di alcun ostacolo per le mie frecce! Posso colpire una moneta ad una distanza di 50 passi.”

Una mira infallibile, ed una grande rapidità, anche da distanze impossibili, è caratteristica dei maestri in questo stile: purtroppo, se malauguratamente si dovessero trovare in corpo a corpo, avrebbero ben poche chance di sopravvivenza.

**Armi consentite:** arco semplice, arco composto, fioretto, pugnale, stiletto, stocco

**Protezioni vietate:** armature con malus di Agi >3; qualsiasi scudo

**Att: M: -3, D: +3, SA: -2 Danno: -1 Schivare: -2 Parare: +1 Altro:** 1 volta per turno, può ricaricare l'arma senza spendere PC né consumare un'azione gratuita.

## Tipologie di danno e condizioni particolari

Anche raggruppando sotto una unica tipologia le ferite da urto, da taglio e da punta, pare abbastanza evidente che esistono altri modi per subire diminuzioni, e non solo ai PS, ma anche ad altre caratteristiche. Ecco l'elenco completo, in ordine alfabetico, di ciò che rende "meno efficiente" un personaggio:

**Acqua:** rappresenta i danni inflitti da ciò che è legato all'elemento acqua: acqua bollente, acqua gelida, ghiaccio, vapore acqueo. Essere protetti dall'acqua, nega tutti e soli quei tipi di danni. Recuperare danni da acqua gelida e da ghiaccio, equivale a recuperare danni da freddo; recuperare danni da acqua bollente o da vapore acqueo, equivale a recuperare danni da calore.

**Aria:** rappresenta i danni inflitti da ciò che è legato all'elemento aria: aria bollente, aria gelida, fulmine. Essere protetti dall'aria, nega tutti e soli quei tipi di danni. Recuperare danni da aria gelida, equivale a recuperare danni da freddo; recuperare danni da aria bollente, equivale a recuperare danni da calore; recuperare danni da fulmine, equivale a recuperare danni da elettricità.

**Calore:** tutto ciò che viene in contatto col corpo, ed ha una temperatura considerevolmente superiore a quella del PG, produce questo tipo di danno. Le fiamme, l'aria e l'acqua bollenti e la lava producono danni da calore, e dunque chi è protetto dai danni da calore, è protetto anche da queste entità. Per recuperare i danni da calore (ustioni) occorre il doppio del tempo standard, e per eliminarne la traccia sul corpo è necessario almeno un "Cura minore".

**Elettricità:** l'elettricità causa convulsioni e contrazioni incontrollate dei muscoli, nonché danni simili a bruciature, a lungo andare. I fulmini e le scosse elettriche provocano danni da elettricità, per cui essere protetti dall'elettricità equivale a esserlo anche da queste entità. Per recuperare da tali danni occorre 1 volta e  $\Omega$  il tempo normale.

**Freddo:** opposto al calore, il freddo causa però effetti simili sui corpi delle creature. Tutto ciò che ha una temperatura considerevolmente minore di quella corporea, produce danni di questo tipo. Il ghiaccio, l'aria e l'acqua gelide causano danni da freddo, e perciò chi è protetto dal freddo, è protetto anche da queste entità. Anche per recuperare i danni da freddo occorre il doppio del tempo, e per eliminarne la traccia sul corpo è necessario almeno un "Cura minore".

**Fuoco:** rappresenta i danni inflitti da ciò che è legato all'elemento fuoco: fiamme, lava. Essere protetti dal fuoco, nega tutti e soli quei tipi di danni. Recuperare danni da fiamme o da lava, equivale a recuperare danni da calore.

**Malattia:** Le malattie possono avere le cause e gli effetti più disparati, come danni alle caratteristiche, e varie penalità. E' il M a stabilirle di volta in volta. In ogni caso il metodo di guarigione può consistere nel riposo, in un incantesimo appropriato, in un infuso d'erbe, etc. Per evitare il contagio, oppure per guarire, ogni giorno, si deve superare una prova di Cor, contro un VD variabile, a seconda della malattia (vedi regole nell'ambientazione adottata).

**Nausea:** cibi guastati, acqua inquinata, emozioni forti o situazioni truci, provocano frequentemente la nausea. Si ha spesso l'impulso di vomitare (tranne che superando una prova di Imporsi (sé stessi) con VD minimo 16) e in generale si ottiene un malus di -2 a tutte le prove. Tale condizione si può guarire solo con il tempo, liberando il proprio stomaco, o bevendo alcuni infusi.

**Paura:** alcuni incantesimi, ma più spesso alcune situazioni, provocano sensazioni di paura nel PG. Un PG impaurito subisce penalità di -2 a tutte le prove, quando osserva la fonte della sua paura; solo -1 quando né è soltanto in presenza, senza guardarla; in ogni caso subisce sempre un ulteriore malus di -2 all' Attacco quando cerca di fare del male alla fonte della sua paura, ma guadagna anche un +1 a Parare, Schivare, Rtt.

Per superare tale condizione occorre un incantesimo, oppure una prova di Imporsi (se stesso) con VD minimo 16.

**Pietrificazione:** pochi sono i casi in cui si subisce questo tipo di danni, e tutti sono ricollegabili ad incantesimi. L'effetto è quello di un indurimento e perdita di elasticità nei tessuti, che può culminare con la trasformazione in pietra (cosa che avviene se si subiscono danni da pietrificazione pari al punteggio di Agi). Molti incantesimi di "terra" infliggono danni da pietrificazione, per cui essere protetti dai danni causati dalla pietrificazione, riduce i danni di quegli incantesimi.

**Stanchezza:** come è ben noto a tutti, il corpo ha un limite di sopportazione dello sforzo fisico e mentale, che conferisce il familiare senso di "stanchezza", quando viene oltrepassato. Ci sono vari livelli

di spossatezza, ma in generale si dovrebbe ricevere un malus a tutte le prove fino a che non si riposa adeguatamente. Più e meglio si riposa, per più tempo si evita di ricevere tale malus.

**Veleno:** Come i danni da malattia, quelli da veleno possono essere i più disparati, compresi anche stavolta quelli alle caratteristiche. Per il resto, ciò che si è già detto per le malattie vale anche per i veleni (vedi regole nell'ambientazione adottata).

Le precisazioni a proposito dei danni da calore, freddo, elettricità e pietrificazione, sono dovute al fatto che si può essere protetti da un elemento (aria, acqua, fuoco; la terra non produce danni), anziché da uno di questi fattori. Perciò essere protetti dal fuoco, non aiuta se si entra in una stanza con temperatura di 70° (aria bollente), mentre essere protetti dal calore, è una valida protezione se si attraversano delle fiamme. Al contrario, se ci si immerge in acque bollenti, è di aiuto sia la protezione dall'Acqua, sia quella dal Calore.

Quando il Master infligge danni ad un PG, dovrebbe sempre dire esattamente quale sia la fonte di tale danno (aria bollente, acqua fredda, fiamme, etc.), non sotto quale tipologia rientri.

Ad es. se il PG mette una mano in un falò, il M deve dire che questo gli provoca 1 danno da fiamme, non da calore o da fuoco. Di conseguenza, poiché le fiamme rientrano sia nei danni da fuoco che in quelli da calore, è sufficiente che il PG sia protetto da una di queste due fonti, per negare il danno.

**Per quanto riguarda i danni alle caratteristiche, essi possono far cambiare il modificatore relativo, e di conseguenza affliggere tutto ciò cui esso è legato. Purtroppo, nel caso che venga raggiunto un punteggio di 0, si hanno effetti molto più spiacevoli: nel caso della Cor, si ha la morte fisica; nel caso dell'Int, la morte cerebrale; nel caso dell'Agi, la paralisi totale; infine, per un Car inferiore a 0, si applicano al mod. malus ulteriori di -1 per ciascun punto sotto lo zero (oltre al -4 risultante dal punteggio di 0).**

Infine è bene spiegare come si recuperano i danni alle caratteristiche. Nel caso di incantesimi come "Potenziamento ed Avvizzimento", solamente un "Contro-incantesimo" (LiP 3) o un uso opposto della magia (come farsi potenziare lanciando lo stesso incantesimo ma con l'altro effetto) possono essere d'aiuto. Nel caso di danni provocati invece da debilitazioni, malattie, veleni, emicranie e quant'altro, si recupera 1 punto al giorno (per ciascuna caratteristica) se ci si riposa senza compiere attività di fatica, anche mentale. Altrimenti esistono infusi o particolari incantesimi che forniscono un recupero a ritmo più elevato.

**N.b.** Il Pregio "Resistente" permette di recuperare 2 punti alle caratteristiche, anziché soltanto 1, al giorno.

## Oggetti e Trasporti

Che cosa sarebbero un elfo senza arco e frecce, un nano senza un boccale di birra, un esploratore senza una lanterna?

Gli oggetti, oltre a diventare talvolta emblema di un certo personaggio, sono certamente aiuti preziosi, indispensabili per ogni saggio avventuriero. Le regole che governano l'uso degli oggetti non sono particolari, salvo che si tratti di armi, od armature, per il cui utilizzo si rimanda alla sezione "Combattimento".

Ogni oggetto è infatti caratterizzato solo da: peso, taglia. Sono concetti facili, ma cerchiamo di essere più chiari:

- il primo è una misura della massa, ed è espressa in chilogrammi (kg). In generale, un PG può trasportare senza problemi un peso in kg fino a 4 volte il suo punteggio di Cor. Pesi maggiori possono infliggere penalità, ma dato che è molto noioso tener conto del peso trasportato, si consiglia vivamente il M di usare soltanto il suo buon senso.

- il secondo indica quale taglia di creature sia in grado di usare correttamente l'oggetto. Si riceve una penalità di 3<sup>n</sup> alle prove con oggetti inappropriati (dove n è il numero di taglie di differenza dalla propria). La successione delle taglie (sia di creature, che di oggetti) è la seguente: Minuta (PP), Piccola (P), Media (M), Grande (G), Enorme (E), Gigante (GG). Esempio: una creatura di taglia M che utilizzi un oggetto di taglia E, riceve una penalità di 9 (3 alla seconda) alle prove inerenti a tale oggetto. La penalità non si applica però agli oggetti di una sola Taglia superiore o inferiore a quella del PG: nel primo caso è sufficiente (e necessario) impugnare l'oggetto con ambo le mani; nel secondo, semplicemente, l'oggetto occuperà uno spazio minore e sarà più facile da impugnare.

Per comodità, per ogni taglia di armi inferiore, sostituire il tipo di dado del danno con quello inferiore, e viceversa per armi di taglia superiore. Es, un'ascia d'arme di taglia P infliggerà 1D4 danni anziché 1D6, mentre una clava P infliggerà 1 danno, poiché 1D2-1 dà sempre 1 come risultato. Per armi con più dadi di danno aggiungere +1 o togliere 1 (2d4 diventano 2d4-1 anziché 2D2). Per le armature si ha invece una variazione solo ogni 2 taglie di differenza: si riduce di 1 la DA (minimo 0) per taglie inferiori e si aumenta di 1 per taglie superiori.

Tener conto che nel caso di “oggetti” particolari, come un vascello, la taglia elevata indica che occorrono più persone per governarlo; nel caso di un carro, che ci vogliono entrambe le mani per guidarlo; insomma non è sempre giusto applicare le penalità, o interpretare alla lettera le schematizzazioni fatte. Inoltre, razze di taglia diversa dalla M, potrebbero fabbricare e possedere oggetti di taglia proporzionalmente differente, con caratteristiche talvolta diverse.

I costi aumentano indicativamente del 30% per ogni taglia superiore, e diminuiscono di altrettanto per le taglie inferiori (si sottintende che costruisca l'oggetto una creatura di taglia appropriata, perché un armaiolo di taglia M potrebbe far pagare cara un'armatura di taglia PP dato l'arduo lavoro di miniaturizzazione per costruirla).

Si distingue fra “Vestiario”, “Cibi e bevande”, “Trasporti”, “Oggetti da avventuriero”, “Oggetti per la professione”, “Armi (una tabella per ogni tipologia)”, “Protezioni”, una distinzione di mera comodità per la consultazione. Il costo degli oggetti è espresso in monete: d'oro, argento o bronzo (1 m.o. = 10 m.a. = 100 m.b.). La più diffusa è la m.a. Tenere conto che ogni ambientazione può avere cambi o addirittura monete diverse.

**N.b. Informazioni maggiori su Armi, Armature e Scudi, si trovano nella sezione “Combattimento”.**

Tabella n.9: Vestiario

CAPO DI VESTIARIO	TAGLIA	PESO	COSTO	CAPO DI VESTIARIO	TAGLIA	PESO	COSTO
Abito da avventuriero	M	2 kg	2 m.a.	Kimono	M	0,8 kg	12 m.a.
Abito da contadino	M	1,6 kg	1 m.a.	Mantello da viaggio	M	2,3 kg	1 m.a.
Abito da cortigiana	M	1,2 kg	20 m.a.	Pantaloni/gonna in pelle	M	0,7 kg	7 m.b.
Abito da diplomatico	M	1,9 kg	18 m.a.	Paramenti sacri	M	1,1 kg	14 m.a.
Abito da lavoro	M	2,4 kg	1 m.a.	Pelliccia	M	5,5 kg	30 m.a.
Biancheria	M	0,2 kg	5 m.b.	Saio	M	0,9 kg	1 m.a.
Calzamazia	M	0,4 kg	8 m.b.	Stivali di pelle (DA: 1)	M	1 kg	1 m.a.
Cappello	M	0,6 kg	6 m.b.	Tunica	M	1,3 kg	2 m.a.
Cintura in pelle	M	0,2 kg	3 m.b.	Vesti nobiliari	M	2,6 kg	95 m.a.
Costume da giullare	M	2,1 kg	15 m.a.	Vesti regali	M	3,8 kg	320 m.a.
Guanti di pelle (DA: 1)	M	0,2 kg	8 m.b.	-Fattura pregiata-	/	/	costo X3

Tabella n.10: Cibi e bevande

ALIMENTO	TAGLIA	PESO	COSTO	ALIMENTO	TAGLIA	PESO	COSTO
Acqua	M	/	gratis	Pasto medio	M	0,8 kg	5 m.b.
Aringhe sotto sale	M	0,5 kg	6 m.b.	Pecorino, al kg	M	1 kg	6 m.b.
Birra, al litro	M	1 kg	2 m.b.	Razione giornaliera	M	0,5 kg	3 m.b.
Carne sotto sale, al kg	M	1 kg	7 m.b.	Sidro, al litro	M	1 kg	3 m.b.
Colazione media	M	0,4 kg	4 m.b.	Te, caffè, al kg	M	1 kg	1 m.a.
Latte caprino, al litro	M	1 kg	4 m.b.	Vino, al litro	M	1 kg	1 m.a.
Latte vaccino, al litro	M	1 kg	3 m.b.	Vino pregiato, al litro	M	1 kg	20 m.a.
Pane, al kg	M	1 kg	3 m.b.	Vino scadente, al litro	M	1 kg	4 m.b.
Pasto a 7 portate	M	3,5 kg	12 m.a.	-Qualità superiore-	/	/	costo X2



Tabella n.12: Oggetti da avventuriero

ARTICOLO	TAGLIA	PESO	COSTO	ARTICOLO	TAGLIA	PESO	COSTO
Ago e filo (lana, 15 m)	PP	0,01 kg	2 m.b.	Manuali vari (l'uno)	M	2 kg	60 m.a.
Alambicco vuoto	M	0,02 kg	3 m.b.	Martello da fabbro	M	4,5 kg	3 m.a.
Amo e lenza (10 m)	P	0,04 kg	1 m.a.	Mitra e pastorale	M	3,2 kg	10 m.a.
Aspersorio	M	0,3 kg	2 m.a.	Occhiali da vista	P	0,05 kg	180 m.a.
Bilancia a contrappeso	M	0,7 kg	12 m.a.	Pestello e mortaio	M	0,08 kg	5 m.b.
Canna da pesca	M	1,3 kg	8 m.a.	Piede di porco	M	1,1 kg	2 m.a.
Colori ad olio	P	0,2 kg	7 m.b.	Rete da pesca	G	2,2 kg	8 m.b.
Cote	M	1,7 kg	1 m.a.	Sacchetto da erborista	M	0,02 kg	2 m.b.
Fornellino ad olio	M	1,1 kg	4 m.a.	Set di 10 scalpelli	M	4,5 kg	12 m.a.
Gabbia per animali	M	0,8 kg	3 m.a.	Set di grimaldelli	M	1,8 kg	50 m.a.
Grembiale	M	0,2 kg	1 m.a.	Simbolo divino	P	0,2 kg	5 m.a.
Incudine	M	25 kg	25 m.a.	Strumento musicale	variabile	variabile	variabile
Kit medico	M	0,9 kg	32 m.a.	Tagliola	M	1,3 kg	18 m.a.
Lente d'ingrandimento	P	0,3 kg	95 m.a.	Tela, al m <sup>2</sup>	M	0,04 kg	6 m.b.
Libro per incantesimi	M	1 kg	28 m.a.	Tenaglie	M	0,9 kg	12 m.b.

Tabella n.13: Oggetti per la professione

ARTICOLO	TGL	PESO	COSTO	ARTICOLO	TGL	PESO	COSTO
Acciarino	M	0,002 kg	5 m.b.	Inchiostro, al grammo	PP	0,001 kg	3 m.b.
Amaca	M	1,1 kg	4 m.a.	Lanterna (1 lt d'olio/ora)	M	1,3 kg	8 m.a.
Ammoniaca, al litro	M	1 kg	1 m.a.	Martello da rocciatore	M	1 kg	3 m.a.
Barilotto con zipolo	M	3,2 kg	3 m.a.	Olio combustibile, al lt.	P	0,8 kg	9 m.b.
Bastone da passeggio	M	1,5 kg	1 m.a.	Otre di pelle (3 litri)	M	2,2 kg	15 m.b.
Borsa da cavalcatura	M	3,8 kg	5 m.a.	Pala per scavare	G	5 kg	2 m.a.
Bottiglia in vetro	M	0,2 kg	4 m.b.	Penna d'oca	P	0,004 kg	2 m.b.
Candela	PP	0,007 kg	3 m.b.	Piccozza	M	4 kg	4 m.a.
Cannocchiale	M	0,8 kg	150 m.a.	Pipa	P	0,08 kg	1 m.a.
Carta, al foglio	P	0,006 kg	3 m.b.	Sacco	M	0,4 kg	3 m.b.
Carte da gioco	P	0,1 kg	1 m.a.	Sacco a pelo	G	1,8 kg	5 m.o.
Catena, al metro	M	2 kg	7 m.a.	Sapone, al grammo	PP	0,001 kg	1 m.b.
Chiodo da rocciatore	PP	0,3 kg	5 m.b.	Scacchi in legno	M	0,5 kg	15 m.a.
Cintura con 10 vani	M	0,8 kg	35 m.a.	Scacciamosche	M	0,2 kg	2 m.b.
Colori naturali	M	0,4 kg	10 m.a.	Scala di corda, al metro	G	2,5 kg	2 m.a.
Coperta pesante	M	2 kg	1 m.a.	Scatolina in piombo	P	1,5 kg	3 m.a.
Custodia per rotoli	M	0,4 kg	2 m.a.	Secchio di ferro (7 litri)	M	1,2 kg	6 m.b.
Diario (vuoto)	M	0,6 kg	15 m.a.	Set di 3 dadi a 6 facce	PP	0,04 kg	1 m.a.
Fischio	PP	0,004 kg	6 m.b.	Specchietto d'argento	P	0,5 kg	8 m.a.
Fodero per l'arma	M	0,2 kg	12 m.a.	Tabacco, al kg	P	1 kg	35 m.a.
Fune da scalata, al metro	G	0,6 kg	8 m.b.	Tenda	G	6,5 kg	15 m.a.
Fune sottile, al metro	G	0,3 kg	3 m.b.	Torcia (durata 1 ora)	M	0,3 kg	5 m.b.
Grappino da arrampicata	M	2,5 kg	3 m.a.	Zaino da spalle	M	1,3 kg	4 m.a.

Tabella n.14: Armi da taglio

ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO	ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO
Alabarda	2D6-2	G	6 kg	62 m.a.	Katana*	2D6-3	M	1,6 kg	95 m.a.
Ascia d'arme*	1D6	M	4 kg	43 m.a.	Scimitarra	2D4-1	M	2,1 kg	46 m.a.
Ascia da guerra	1D6+2	G	8,5 kg	69 m.a.	Spada*	1D6	M	2 kg	33 m.a.
Gladio	1D6-1	P	1,5 kg	28 m.a.	Spadone	1D4+3	G	5,3 kg	71 m.a.

Tabella n.15: Armi da urto

ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO	ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO
Bastone ferrato	1D8-2	G	2,2 kg	5 m.a.	Martello d'arme*	1D4+2	M	5 kg	38 m.a.
Becco di corvo	1D4+3	G	7,5 kg	45 m.a.	Mazza*	1D4	M	3,8 kg	22 m.a.
Clava*	1D4-1	M	1,6 kg	2 m.a.	Mazza ferrata	1D4+1	M	3,2 kg	26 m.a.
Gatto a 9 code	2D4-2	M	1,3 kg	30 m.a.	Mazzafrusto	1D8-1	M	3 kg	40 m.a.
Maglio	2D4	G	10 kg	62 m.a.	Piccone d'arme*	1D6	M	4,2 kg	34 m.a.

Tabella n.16: Armi da punta

ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO	ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO
Fioretto	1D6-2	M	1 kg	12 m.a.	Pugnale	1D4-1	P	0,5 kg	3 m.a.
Katar	1D4	P	0,7 kg	37 m.a.	Stiletto	1D8-4	P	0,3 kg	6 m.a.
Lancia	1D6+1	G	3,7 kg	46 m.a.	Stocco	1D4+1	M	1,5 kg	29 m.a.
Lancia da sella	2D6	G	5,1 kg	100 m.a.	Tridente	1D8	G	3,1 kg	54 m.a.

Tabella n.17: Armi da tiro

ARMA	DANNO	GTT	SPECIALE	TGL	PESO	COSTO
Arco composto	1D8-1	50 m	-1 Att ogni 10 m in più della gittata massima	G	1,6 kg	85 m.a.
Arco semplice	1D8-2	40 m	-1 Att ogni 5 m in più della gittata massima	G	1,5 kg	50 m.a.
Balestra a mano	1D4+1	50 m	gittata massima fissa. +2 Att se usata a 2 mani	M	2,4 kg	90 m.a.
Balestra da polso	1D4-1	15 m	gittata massima fissa. +1 Att se usata a 2 mani	P	1 kg	115 m.a.
Fionda	1D6-2	25 m	-1 Att ogni 2,5 m in più della gittata massima	M	0,5 kg	5 m.a.
Munizioni (10)	/	/	frecce, quadrelli o pietre	P	0,4 kg	3 m.a.

Tabella n.18: Armi da getto

ARMA	DANNO	GTT	SPECIALE	TGL	PESO	COSTO
Giavellotto	2D4-1	15 m	-1 Att, ogni 10 m in più della gittata massima	M	1,2 kg	4 m.a.
Ascia da lancio	1D6-1	8 m	-1 Att, ogni 5 m in più della gittata massima	P	1,4 kg	6 m.a.
Pugnale da lancio	1D6-2	8 m	-1 Att, ogni 5 m in più della gittata massima	P	1 kg	4 m.a.
Shuriken	1D4-1	8 m	-1 Att, ogni 5 m in più della gittata massima	P	0,2 kg	2 m.a.

Tabella n.19: Protezioni

PROTEZIONE	PROTEGGE	AGI	DA	TGL	PESO	COSTO
Armatura a strisce di ferro	Torace, Braccia	-3	3	M	12,5 kg	580 m.a.
Armatura completa a scaglie	Tutte	-3	4	M	15 kg	120 m.o.
Armatura completa in piastre di ferro	Tutte	-4	5	M	25 kg	200 m.o.
Bracciali di cuoio (2)	Braccia	/	1	M	0,8 kg	8 m.a.
Bracciali+spallacci+cubitiere in ferro (2)	Braccia	-1	4	M	5 kg	42 m.a.
Brocchiere (sull'avambraccio; mano libera)	Conferisce un BD di +1	/	/	M	1,2 kg	20 m.a.
Celata in ferro	Testa	/	4	M	2,5 kg	28 m.a.
Corazza a squame metalliche	Torace	-2	3	M	8,5 kg	370 m.a.
Corazza in cuoio e rinforzi in ferro	Torace	-1	2	M	5 kg	63 m.a.
Corpetto imbottito	Torace, Braccia	/	1	M	3 kg	45 m.a.
Corpetto in cuoio	Torace	/	1	M	4 kg	25 m.a.
Cotta d'arme imbottita con camaglio	Torace, Testa	-2	2	M	11,5 kg	225 m.a.
Elmo di cuoio	Testa	/	1	M	1,5 kg	3 m.a.
Elmo di ferro	Testa	/	3	M	2 kg	12 m.a.
Gambali di cuoio (2)	Gambe	/	1	M	1,8 kg	12 m.a.
Guanti d'arme (2) (senz'armi: -1 Att, +1 Dnn)	Mani	/	3	M	2 kg	15 m.a.
Mezza armatura semirigida in bronzo	Torace, Gambe	-4	4	M	18 kg	765 m.a.
Pavese	Conferisce un BD di +3	-1	/	M	7,5 kg	62 m.a.
Rotella	Conferisce un BD di +2	/	/	M	3,5 kg	38 m.a.
Schinieri+cosciali+ginocchietti in ferro (2)	Gambe	-1	4	M	10 kg	58 m.a.
Scudo torre	Conferisce un BD di +4	-2	/	M	15 kg	98 m.a.
Stivali di piastre	Piedi	/	3	M	4,5 kg	22 m.a.

## Magia

La spiegazione di cosa sia la Magia varia da ambientazione ad ambientazione, perciò qui si definiscono solo le specifiche di gioco comuni.

Durante la creazione del PG si calcolano i Punti Magia (PM). Il loro scopo è permettere al PG di lanciare gli incantesimi. Per determinare i Punti Magia iniziali, semplicemente aggiungere i **valori** di Intelligenza e Carisma (non i modificatori). Ogni incantesimo si suddivide in tre classi o Scuole: Bianca, Rossa e Nera (B, R, N). La magia Bianca comprende, convenzionalmente, queste "sottoscuole": divinazione, guarigione, percezione, prestidigitazione, manipolazione, metamorfosi; la magia Rossa: ammalimento, elementi, creazione, illusione, sortilegio; la Nera infine comprende negromanzia, evocazione, maledizione, magia del sangue, mutazione.

I PM massimi indicano fino a quale **livello di potere** è possibile arrivare. Ad esempio, se il PG ha 14 PM, potrà accedere agli incantesimi del LiP 0 (minimo 14 PM) ma non a quelli del primo (minimo

20 PM). Consultare la tabella n.20 per i dettagli. Una volta che si ha accesso agli incantesimi di quel LiP, bisogna apprenderli. Per imparare un incantesimo è possibile studiarlo da soli da un libro di incantesimi di un altro mago oppure farselo insegnare da un Maestro. Una volta che l'incantesimo è stato imparato, si aggiunge un segno di spunta accanto al nome dell'incantesimo nella scheda del personaggio. Il tempo richiesto per l'apprendimento aumenta con il LiP.

Ogni incantesimo ha bisogno di energia per essere lanciato. Questa energia sono i Punti Magia. Se ad esempio l'incantesimo Accendere Fuochi (LiP 0, R) costa 3 PM per essere lanciato, il Giocatore consuma 3 PM della sua riserva giornaliera e può lanciare l'incantesimo. Non è possibile lanciare incantesimi quando non si hanno PM sufficienti.

La **Fonte** di PM è fissa, ciò che varia è la **Riserva**. In pratica ogni ora il PG può recuperare 2 PM per la Riserva, pur compiendo altre attività nel frattempo (al di fuori del lancio di incantesimi, ovviamente). Altrimenti, restando in meditazione o dormendo, il PG recupera fino a 5 PM ogni ora. L'esatto ammontare è stabilito dal M, in base alla qualità della meditazione o alla comodità del riposo.

Durante l'avanzamento di un PG, è possibile spendere Punti Avanzamento per incrementare la Fonte di PM che si ha, ed in questo modo si potrà probabilmente accedere ad un altro livello di potere.

LiP	PM	CB	DESCRIZIONE
0	14	4	Si possono cominciare ad utilizzare i primi trucchi e gli effetti magici minori.
1	20	6	La perseveranza viene ora premiata con magie più durature ed effetti più evidenti.
2	26	8	Non sono in molti a superare questo scoglio. Già adesso, si comincia ad essere temuti.
3	32	10	Le magie adesso possono quasi tutto, ma per tempi brevi o con efficacia limitata.
4	38	12	Il mago è conosciuto e rispettato, anche perché può decidere della vita di molte persone.
5	44	14	Si può costruire un palazzo in pochi giorni, far eruttare un vulcano, soggiogare un intero villaggio.
6	52	17	Si possono scatenare conflitti tra nazioni, discorrere con i semidei, polverizzare antichi draghi.
7	n.a.	n.a.	Nessuno sa cosa accada, né cosa occorra per raggiungere questo LiP.

## LANCIARE GLI INCANTESIMI

Il sistema per la magia, in questo GDR, è molto dinamico, in modo da permettere un maggiore controllo su ciò che si desidera fare, consentendo di modificare parzialmente gli incantesimi lanciati con un dispendio ulteriore di PM.

Ma anzitutto occorre spiegare i parametri che definiscono un incantesimo:

**-Scuola:** Può essere Bianca, Rossa, Nera. E' una prima suddivisione, che definisce l'effetto che l'incantesimo produrrà. Inoltre permette di identificare in parte il carattere del mago. Un esperto di Scuola Bianca generalmente è un profeta od un guaritore, mentre un maestro negli incantesimi della Scuola Nera potrebbe essere un pazzo negromante senza scrupoli.

Il pregio "Specializzazione magica" consente di focalizzarsi in particolare su una delle tre scuole.

**-Livello di potere:** Questa classificazione serve a valutare la potenza dell'incantesimo, e la vistosità e durata degli effetti prodotti. Talvolta viene usato come valutazione del potere di un praticante di magia. I livelli di potere vanno da 0 a 7, e non si può raggiungere un **LiP** fino a che non si possiedono PM a sufficienza. Non che sia impossibile lanciare incantesimi di livello più alto, ma si rischia di incappare in gravi complicazioni, non ultimo perdere addirittura la vita nel farlo, a causa delle grandi forze magiche messe in gioco. Sarà il M a valutare cosa può accadere se si tenta di lanciare un incantesimo di un **LiP** superiore al proprio.

**-Tipologia:** rispetto alla Scuola, dà un'idea più precisa dell'effetto dell'incantesimo. Si può considerare una sottoscuola, ed è importante per la Resistenza agli incantesimi (vedi più avanti) e per il Pregio "Potere della fede".

**-Costo base:** E' il dispendio minimo per lanciare un dato incantesimo ed è strettamente legato al **LiP** (ed infatti questa voce non compare nella descrizione di ogni singolo incantesimo). Consultare la tabella n.20 per sapere il costo base (CB) di un dato livello. Tale costo comunque può essere modificato, alterando l'incantesimo, ad es. perché infligga più danno, o abbia una durata maggiore. Queste modifiche sono invece descritte per ciascun incantesimo.

**-Distanza:** Indica la distanza base a cui l'incantesimo può essere lanciato. 0 significa che è necessario toccare il "bersaglio" dell'incantesimo, e ciò, salvo suo consenso, richiede un Att (Senz'armi). La prova riceve bonus di +4, se ci si limita a toccare, senza "colpire", il bersaglio. Accanto a questa voce si trova il costo per modificare tale parametro.

**-Durata:** Quanto dura l'effetto magico creato. 0 significa che l'incantesimo ha una durata trascurabile, come nel caso di una sfera d'energia che colpisce un bersaglio e poi si dissolve. Anche di fianco a questa voce c'è il costo per modificare tale parametro, se ne esiste la possibilità.

**-Bersaglio:** Quanti e quali sono i bersagli dell'incantesimo (ad es. 1 creatura, 2 oggetti, 4 alberi). Si può incrementare il numero dei bersagli, ma non cambiarne la tipologia.

**-PC:** Indica il numero di Punti Combattimento necessari per lanciare l'incantesimo, ovvero il tempo che occorre per recitare la formula. Ogni PC corrisponde a circa due secondi di tempo reale, per cui anche in situazioni non di combattimento, tenere comunque conto del costo in PC.

**-Descrizione:** Qui viene descritto il rituale necessario per portare a termine l'incantesimo, e gli effetti che ne scaturiscono. Spesso è possibile modificare l'effetto dell'incantesimo, come ad es. la dimensione di un muro di forza creato, oppure il danno inflitto da un raggio di energia.

**Resistere agli incantesimi:** talvolta è possibile minimizzare o eliminare del tutto gli effetti degli incantesimi che un PG vede lanciare a proprio danno. Ciò è possibile attraverso metodi convenzionali, come schivare il tocco di un mago, o un raggio, oppure qualcosa che gli viene lanciato contro: ci sono però alcune sottoscuole i cui effetti sono evitabili, tramite l'uso del proprio controllo psico-fisico:

**Ammaliamento:** il mago deve vincere la resistenza mentale della vittima. Per far ciò si esegue una Prova Contrapposta tra il Car (modificatore) del mago, e la Sag della vittima. Se la vittima ottiene un punteggio uguale o superiore a quello dell'incantatore, l'incantesimo fallisce, e se il bersaglio ha ricevuto un addestramento magico di base, si rende conto che qualcuno ha tentato di "ammaliarlo", pur non sapendo chi sia stato ad effettuare il tentativo (salvo ovviamente aver visto il lancio dell'incantesimo, o trovarsi in una stanza vuota con solo un'altra persona, etc.).

**Illusione:** contro le illusioni, si ha diritto inizialmente ad una prova di Int (modificatore), contro un VD pari a 10 + il punteggio di Int del mago. Inoltre, se l'illusione non rispetta le regole normali della realtà (come l'immagine di una mela a forma piramidale, suono di chitarra da un flauto; oppure se la mano passa attraverso all'immagine), si ha subito diritto ad un altro tiro, con un bonus stabilito dal M, in base alle circostanze. Superare uno qualsiasi di questi tiri (il M non dovrebbe concederne mai più di 3 per la stessa illusione, in quanto, dopo i primi fallimenti, ci si tende a convincere della realtà della percezione) permette di conoscere la natura illusoria della percezione, anche se si continuerà ad avvertire gli odori e ad udire i suoni (e lo stesso per ogni altra percezione).

Tenere poi conto che le condizioni sensoriali del bersaglio influiscono sull'illusione: un cieco non sarà mai imbrogliato da un miraggio, mentre un miope potrebbe esserne vittima con più facilità. Sta al M valutare ogni cosa.

**Mutazione:** l'ultima tipologia di incantesimi a cui si può resistere è questa. Ciò è permesso dal fatto che una creatura possiede un certo controllo ed una certa consapevolezza del proprio corpo, e può cercare di preservarla da elementi che tentino di modificarla. Per resistere ad una "mutazione" è necessario superare una prova di Imporsi (sé stesso) contro un VD pari a 10 + il punteggio di Int del mago. Superare la prova, fa fallire l'incantesimo.

**N.b. E' quasi sempre possibile, per il mago, aumentare le sue probabilità di successo nell'incantesimo, con un impiego di PM superiore al normale: vedere ogni singolo incantesimo per i dettagli.**

# Lista degli Incantesimi

Questa è la lista completa degli incantesimi, suddivisi per *Scuola* e per *LiP* e disposti in ordine alfabetico.

Tabella n.21: Incantesimi di LiP 0-3

<b>BIANCA</b>	<b>ROSSA</b>	<b>NERA</b>
<p><b>Livello di potere 0</b></p> <p>Cerchio d'impenetrabilità            Consacrare            Controllo a distanza            Cura minore            Maestà dei sensi            Percezione magica            Precognizione immediata            Purificazione del corpo            Raggio ridimensionante            Trasformare oggetto            Trucchi</p>	<p><b>Livello di potere 0</b></p> <p>Accendere fuochi            Adattamento termico            Affascinare            Camuffamento            Illusione sensoriale            Materializzazione            Miraggio            Proiettile di roccia            Raggelare            Sbuffo di vento            Scudo dei quattro elementi</p>	<p><b>Livello di potere 0</b></p> <p>Consiglio dai trapassati            Convocazione non-morta            Evaporazione del sangue            Guscio demoniaco            Iettatura            Mutazione vegetale            Nidiata di vermi            Parvenza di vita            Potenziamento ed avvizzimento            Sconsacrare            Sintomi</p>
<p><b>Livello di potere 1</b></p> <p>Afflizione sensoriale            Alterazione della densità            Conoscere il potere            Flusso magico            Frantumazione            Luce fulgente            Nutrimento rigenerante            Occultamento magico            Presentimento</p>	<p><b>Livello di potere 1</b></p> <p>Aratro del vento            Armatura anti-inerziale            Attrarre animali            Aura di charme            Babel            Involucro elementale            Ordine            Resistenza agli incantesimi            Scudo mono-elementale</p>	<p><b>Livello di potere 1</b></p> <p>Arma di prana            Convocazione minore            Mano dei grimaldelli            Messaggero defunto            Ombre dell'anima            Simulacro di carta            Stimolazione cerebrale            Stretta al cuore            Testa osservatrice</p>
<p><b>Livello di potere 2</b></p> <p>Burattinaio            Factotum            Metabolismo accelerato            Percezione animale            Sentire l'energia vitale            Sparizione            Telecinesi</p>	<p><b>Livello di potere 2</b></p> <p>Controllo mentale            Esplosione elementale            Invisibilità            Illusione completa            Levitazione            Muro elementale            Passo soprannaturale</p>	<p><b>Livello di potere 2</b></p> <p>Canale di sangue            Costrizione            Disidratazione            Mutazione corporea            Requiem            Sentire l'energia spirituale            Specchio del dolore</p>
<p><b>Livello di potere 3</b></p> <p>Contro-incantesimo            Psicomedia sensoriale            Telepatia            Vista ultra-materiale</p>	<p><b>Livello di potere 3</b></p> <p>Cambiare il clima            Compagno            Invocare elementale            Immunità mono-elementale            Volo</p>	<p><b>Livello di potere 3</b></p> <p>Controllare non-morti            Convocare homunculus            Sigillo            Spruzzo di sangue            Alterazione della velocità</p>

Tabella n.22: Incantesimi di LiP 4-7

<b>BIANCA</b>	<b>ROSSA</b>	<b>NERA</b>
<b>Livello di potere 4</b>	<b>Livello di potere 4</b>	<b>Livello di potere 4</b>
Modellare la realtà Panacea	Forma elementale Spostamento planare	Evocare Golem Esplosione del corpo Metamorfofi corporea Reincarnazione forzata Riportare alla non-morte
<b>Livello di potere 5</b>	<b>Livello di potere 5</b>	<b>Livello di potere 5</b>
Distuggere l'epidemia Scrutare nel tempo	Asservimento Furia degli elementi Torre arcana	Epidemia Moltiplicazione corporea Resurrezione
<b>Livello di potere 6</b>	<b>Livello di potere 6</b>	<b>Livello di potere 6</b>
Terzo occhio	Cambiare Piano	Clonazione Sterminio
<b>Livello di potere 7</b>	<b>Livello di potere 7</b>	<b>Livello di potere 7</b>
Spezzare il samsara	Spezzare il samsara	Spezzare il samsara

## Livello di potere 0

### **Cerchio d'impenetrabilità (percezione)**

**Distanza:** raggio di 1 m. +1 m / 1 PM

**Durata:** 6 ore. +2 ore / 1 PM

**Bersaglio:** 1 superficie. +1 superficie / 2 PM

**PC:** 3

**Descrizione:** camminando su una superficie qualunque, il mago delimita una zona in modo che, da quel momento sino alla fine dell'incantesimo, qualunque cosa di peso superiore a 1 kg vi entri, viene immediatamente avvertita da chi è presente nell'area. Il cammino del mago deve terminare nel punto in cui è iniziato, perché l'area venga delimitata correttamente, pena il non funzionamento dell'incantesimo. Qualunque oggetto o creatura entri nell'area provoca una "consapevolezza", in chi si trovava nell'area durante il lancio, anche se tale cognizione non include affatto informazioni sulle dimensioni o la natura di ciò che ha attraversato la zona, ma solamente sulla quantità, sul numero.

La "consapevolezza", non si attiva invece se qualcosa che era presente al tempo del lancio esce dall'area, né se vi rientra (ciò vale anche per le creature).

### **Consacrare (guarigione)**

**Distanza:** 0. senza tocco: +2 PM

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 / 2 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** questo incantesimo si può eseguire soltanto se si è seguaci di una divinità. Lanciandolo, un oggetto (corrispondente a  $50 \text{ dm} \geq$ , o ad una superficie di  $2 \text{ m} \leq$ ) viene consacrato al proprio dio, e di conseguenza, oltre ad appagarLo, chiunque tocchi l'oggetto o calpesti l'area consacrata, avvertirà sensazioni di disagio o serenità, a seconda della propria fede. Per consacrare ad un'altra divinità un oggetto od un'area già santificati ad un altro dio, occorre prima utilizzare l'incantesimo "Sconsacrare", per riportare tutto alla normalità, e poi lanciare l'incantesimo "Consacrare". Chi possiede il pregio "Potere della Fede" e medita in un'area consacrata al proprio dio, recupera 5 PM ogni ora.

### **Controllo a distanza (manipolazione)**

**Distanza:** 1 m. +1 m / 1 PM

**Durata:** 1 round. +1 round / 1 PM

**Bersaglio:** 1 oggetto, 1 creatura. +1 / 2 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** è possibile muovere in modo approssimativo uno o più oggetti, da una certa distanza. I movimenti devono essere piuttosto lenti (1,5 metri ogni round, lo spostamento è un'Azione Gratuita), e devono essere identici per i diversi oggetti (es. attrarli entrambi a sé, spostarli entrambi a destra, etc.). Il numero di movimenti possibili è limitato solo dalla durata dell'incantesimo. In alternativa, su oggetti e creature, è possibile esercitare una forza improvvisa e volta in un'unica direzione, la cui traiettoria è definita da un Att con malus -4 (Combattimento Distanza, una prova per ogni oggetto). Se si colpisce una creatura si può causare 1 danno per oggetto/creatura lanciato. Purtroppo il limite di peso (indipendentemente dal numero di bersagli) è di 5 kg, +5 kg / 2 PM.

### **Cura minore (guarigione)**

**Distanza:** 0. +2 m / 1 PM.

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 / 3 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** il mago può risanare 1 PS ad una qualsiasi creatura vivente, non meccanica, compreso se stesso, +1 PS / 3 PM. Se la creatura curata si trovava a 0 PS, viene riportata alla coscienza (con 1 PS), indebolita, ma subito in grado di agire.

### **Maestà dei sensi (percezione)**

**Distanza:** 5 m. +5 m / 1 PM

**Durata:** 2 ore. +2 ore / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 / 2 PM

**PC:** 3

**Descrizione:** l'effetto di questo incantesimo è quello di amplificare i 5 sensi di una o più creature, ad una distanza e per un tempo determinati. Ciò si traduce in un bonus di +2 a tutte le prove di Percepire (eccetto Magia), +1 / 1 PM. E' importante che, indipendentemente dalla volontà del PG, il M si ricordi di informarlo di rumori, odori ed altre percezioni che normalmente non avrebbe avvertito.

### **Percezione magica (percezione)**

**Distanza:** 5 m. +5m / 1 PM

**Durata:** 10 sec. + 10 sec / 1 PM

**Bersaglio:** sé stessi

**PC:** 3

**Descrizione:** l'energia magica è presente in ogni essere vivente, e in molti oggetti, ma non è molto facile scoprire dove. Tutti hanno la possibilità di avvertire l'energia magica, ma sicuramente questo incantesimo è un grosso aiuto: fornisce infatti un bonus di +5 nelle prove di Percepire - Magia), +1 / 1 PM. Inoltre, superando la prova di abilità con questo incantesimo attivo, si localizza con precisione il luogo e l'ammontare dell'energia magica presente.

### **Precognizione immediata (divinazione)**

**Distanza:** 0

**Durata:** 2 round. +1 round / 1 PM

**Bersaglio:** sé stessi

**PC:** 2

**Descrizione:** questo incantesimo fornisce una capacità di precognizione estremamente limitata nel tempo, ma non per questo poco efficace. Praticamente il mago percepisce la realtà intorno a lui con qualche istante di anticipo (decimi di secondo), cosa che aiuta i suoi riflessi e la sua capacità di reazione. Si ottiene un bonus di +2 alla Reattività, +1 / 2 PM, e inoltre si hanno altre possibilità interessanti, come: avvertire i compagni di un pericolo, con un certo anticipo; conoscere cosa sta per dire una creatura; evitare di compiere una azione dannosa, come toccare un certo oggetto; etc.

### **Purificazione del corpo (guarigione)**

**Distanza:** 0. +2 m / 1 PM

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 creatura / 3 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** l'energia magica incanalata da questo incantesimo deterge esternamente ed internamente il corpo. Rimuove la sporcizia e il cattivo odore, ma soprattutto riduce ad  $\frac{1}{4}$  gli effetti già verificatisi di veleno e malattie. Ad esempio, se la creatura aveva subito 6 danni alla Corporatura a causa di un veleno o malattia, questi si riducono a 2 (arrotondamento per eccesso). Lanciare più volte l'incantesimo è efficace, ma la riduzione ad  $\frac{1}{4}$  si applica al nuovo punteggio, non a quello iniziale. Perciò, nell'esempio, i danni, da 2 scenderebbero ad 1 (2 diviso 4 dà 0.5, che per eccesso equivale ad 1).

### **Raggio ridimensionante (metamorfosi)**

**Distanza:** 5 m. +5 m / 1 PM

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 oggetto

**PC:** 2



**Descrizione:** un raggio di magica energia argentea scaturisce dal dito indice del mago, e se colpisce un oggetto (Att a Distanza) di peso non superiore a 5 kg, +5 kg / 1 PM, ne fa variare le dimensioni del 10 %, +10% / 1 PM. La variazione può essere sia un ingrandimento che una riduzione, e nel caso di alcuni oggetti, questo può comportarne un malfunzionamento. Per un'arma, Dnn e Att subiscono un malus di -1 ogni 20% di riduzione, mentre un'arma ingrandita deve essere impugnata a 2 mani se ingrandita del 30%, oppure, se l'incremento è maggiore, non può più essere utilizzata. La riduzione e l'ingrandimento massimi sono del 80%. Ingrandire o rimpicciolire una parte di un congegno non è possibile, in quanto essa è parte integrante del tutto (es. ridurre i cardini di una porta o la porta stessa, non è possibile). A causa di interferenze con la loro magia interna, non è possibile ridimensionare oggetti magici.

### **Trasformare oggetto (metamorfosi)**

**Distanza:** 0. +2 m / 1 PM

**Durata:** 20 min. +20 min / 1 PM

**Bersaglio:** 1 oggetto

**PC:** 3

**Descrizione:** è possibile trasformare un oggetto in modo che diventi un altro. Certo, è impossibile compiere trasformazioni radicali, e la qualità del nuovo oggetto può essere scarsa. In ogni caso non si può modificare il tipo di materiale da cui è composto l'oggetto, e non si può creare qualcosa che non esista già, oppure un particolare tipo di oggetto. Ad esempio, non si può creare la chiave che apra una certa porta, ma solo una chiave generica, se si lancia l'incantesimo su un pugnale; neanche un congegno complicato, o un oggetto raffinato sono facili da creare, ma è possibile farlo, superando una difficile prova di Lavorazione dei Materiali, e Conoscenza, se si tratta di un oggetto particolare. Non si possono creare oggetti magici, né trasformarli peraltro, poiché essi possiedono al loro interno dell'energia magica che interferisce con l'incantesimo. Il limite di peso è di 1 kg, +1 kg / 1 PM.

### **Trucchi (prestidigitazione)**

**Distanza:** 1 m. +1 m / 1 PM

**Durata:** 10 min. +10 min / 1 PM

**Bersaglio:** sé stessi

**PC:** 1

**Descrizione:** il mago che lancia "Trucchi", diventa temporaneamente padrone di un potere simile a quello divino, ma in forma ben più limitata. Si possono infatti creare illusioni, percezioni e perfino oggetti materiali solo con esercizio della volontà. E' infatti possibile: creare piccoli immagini (di dimensione massima di una moneta); simulare percezioni sensoriali diverse dal normale, come superfici lisce che sembrano ruvide, funghi dal sapore di mele, flauti che producono suono di tamburi; materializzare oggetti non più grossi di una moneta, di fattura e aspetto scadenti.

Qualsiasi effetto termina allo scadere della durata dell'incantesimo, e non si propaga dall'incantatore a distanza maggiore di quella stabilita al tempo del lancio.

## **Scuola Rossa**

## **Libello di potere 0**

### **Accendere fuochi (elementi, fuoco)**

**Distanza:** 0. +2 m / 1 PM

**Durata:** speciale

**Bersaglio:** 1 oggetto, 1 creatura. +1 oggetto, creatura / 2 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** il mago acquista un certo controllo dell'elemento fuoco, potendolo far scaturire da un punto qualsiasi dello spazio, entro la distanza prestabilita, per il tempo di 1-2 secondi. Ciò è generalmente sufficiente a far incendiare piccoli sterpi in modo da creare un falò, mentre potrebbe non bastare a far prendere fuoco ad un tronco di legno. Dopo che la fiammata si esaurisce, l'incantesimo è finito, ma ciò non significa che il fuoco non possa aver "attecchito" e continui a bruciare e a propagarsi.

Con le creature, il fuoco non è sufficiente a causare danni, anche se, nel caso che un loro abito prenda fuoco (tessuti leggeri, non ignifughi, magari cosparsi di olio) questo debba essere spento, impiegando 1 PC, per ogni round che è lasciato passare da quello del lancio dell'incantesimo. Ad es. se nel 1<sup>o</sup> round viene lanciato l'incantesimo sugli stracci di un goblin, questi impiega 0 PC se lo estingue nello stesso round (sempre che agisca dopo), 1 se lo spegne nel 2<sup>o</sup> round, 2 se aspetta il 3<sup>o</sup>, etc. Per ogni round (escluso quello di lancio) in cui il fuoco permane, la creatura subisce 1 danno da fiamme.

### **Adattamento termico (elementi, fuoco e aria)**

**Distanza:** 0. +5 m / 1 PM

**Durata:** 2 ore. +2 ore / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 3 PM

**PC:** 3

**Descrizione:** questo incantesimo permette al destinatario di variare la sua temperatura corporea di 5<sup>o</sup> centigradi in eccesso o difetto, risentendo dunque meno degli effetti ambientali estremi. Ovviamente è necessario alzare la temperatura corporea in ambienti caldi, e viceversa in ambienti freddi, poiché il disagio è dato dall'escursione termica del corpo rispetto all'ambiente esterno. Per tutta la durata dell'incantesimo è possibile variare la propria temperatura corporea con il ritmo di 1<sup>o</sup> centigrado per round. Purtroppo, il corpo, che non è abituato a condizioni diverse da quelle standard, subisce delle controindicazioni dalla variazione di temperatura. D'altro canto però, si può ottenere una certa resistenza dai danni causati da calore e freddo. Ecco l'elenco degli effetti (non cumulativi) per ogni variazione termica:

- **-5°C:** Il complesso venoso ed arterioso è estremamente ristretto e impedisce la corretta circolazione del sangue: -2 Cor, -2 Agi, -1 Int. Vengono assorbiti i primi 5 danni da freddo.
- **-4°C:** La circolazione sanguigna è molto ostacolata dalla bassa temperatura: -2 Cor, -1 Agi. Vengono assorbiti i primi 3 danni da freddo.
- **-3°C:** Il corpo è ora molto intorpidito, e ancor di più lo sono i muscoli: -1 Cor, -1 Agi. Vengono assorbiti i primi 2 danni da freddo.
- **-2°C:** I muscoli cominciano ad intorpidirsi e perdere elasticità: -1 Agi. Viene assorbito il primo danno da freddo.
- **-1°C:** Non ci sono evidenti disagi, mentre il freddo viene sopportato meglio.
- **+1°C:** Non ci sono evidenti disagi, mentre il caldo viene sopportato meglio.
- **+2°C:** Si comincia ad avere la mente annebbiata: -1 Int. Viene assorbito il primo danno da calore.
- **+3°C:** La mente vacilla, i riflessi sono rallentati e le percezioni sensoriali sono rese difficili: -1 Int, -1 Rtt, -2 alle prove di Percezione. Vengono assorbiti i primi 2 danni da calore.
- **+4°C:** Il cervello inizia a dolere, e i sensi non sono più troppo fedeli: -2 Int, -1 Rtt, -4 alle prove di Percezione. Vengono assorbiti i primi 3 danni da calore.
- **+5°C:** La testa scoppia, tutti i sensi sono come ovattati, e i muscoli rispondono in ritardo agli stimoli: -3 Int, -2 Rtt, -5 alle prove di Percezione. Vengono assorbiti i primi 5 danni da calore.

### **Affascinare (ammaliamento)**

**Distanza:** 3 m. +3 m / 1 PM

**Durata:** 20 ore – 1 ogni punto di Int della vittima. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 creatura / 3 PM

**PC:** 2 PC

**Descrizione:** con questo incantesimo il mago potenzia il proprio charme attraverso l'energia magica, il che provoca nella vittima reazioni che normalmente non avrebbe avuto. In pratica la vittima vedrà sempre nell'ottica migliore qualsiasi richiesta fattagli dal mago, e tendenzialmente seguirà la direttiva. Ciò non equivale a poter comandare la creatura a bacchetta, ma solo ad avere da questa il servilismo di un fedele seguace. In risposta ad un comando eccessivo o insensato, la vittima semplicemente non lo eseguirà; in questo caso alla fine dell'incantesimo, inoltre, essa si comporterà in modo tendenzialmente ostile verso il mago, anche se non fosse in grado di capire di essere stata vittima di un incantesimo. Il mago, per superare la prova di resistenza iniziale, riceve un bonus di +1 / 1 PM.

## Camuffamento (illusione)

**Distanza:** 0. +5 m / 1 PM

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 2 PM

**PC:** 3

**Descrizione:** tramite questo incantesimo si possono modificare grandemente le apparenze di creature od oggetti. L'illusione è solamente visiva: avendo simulato che un compagno sia più alto del normale, se qualcuno pensasse di toccargli il capo, si accorgerebbe che la mano l'attraversa fino a trovare il punto dove si trova la "vera" testa!

Ci sono altri limiti che è bene conoscere, poi:

- non si riesce a modificare la dimensione apparente di un oggetto di più del 50%, in eccesso o in difetto
- l'illusione si basa su ciò che il mago conosce (es. non si può dare ad un cavallo la forma di uno struzzo, se non si è mai visto uno struzzo). Eventualmente richiedere una prova di Conoscenza adeguata.
- in ogni caso, un ricordo o conoscenza errate, si ripercuotono sull'incantesimo (ad es. se si crede che i ragni abbiano 6 zampe anziché 8, si creerà un camuffamento impreciso)
- a differenza di "illusione sensoriale" l'illusione emana da un oggetto o creatura, e con essi si sposta, senza poter invece scaturire dal nulla.

## Illusione sensoriale (illusione)

**Distanza:** 15 m. +15 m / 1 PM

**Durata:** 10 sec. +10 sec / 1 PM

**Bersaglio:** speciale

**PC:** 2

**Descrizione:** con questo incantesimo si crea un'illusione per un solo senso (vista, udito, gusto, tatto od olfatto), che si genera nel punto desiderato. Chiunque ne sia a portata del senso relativo ("distanza" non si riferisce a ciò, ma allo spazio tra l'illusione e l'incantatore), se non resiste, o non verifica con l'ausilio di un altro senso che l'illusione è inverosimile, la ritiene veritiera. Per immagini particolarmente elaborate, simulazione di una voce, ed altri effetti sensoriali di eccezionale precisione, occorre l'ulteriore dispendio di 2 PM.

## Materializzazione (creazione)

**Distanza:** 0. +10 m / 1 PM

**Durata:** 20 min. +20 min / 1 PM

**Bersaglio:** speciale

**PC:** 3

**Descrizione:** il mago che lancia l'incantesimo, ha la possibilità di materializzare dal nulla (tramite trasformazione di energia magica), un oggetto di peso non superiore a 1 kg, +1 kg / 1 PM. La qualità del materiale è scarsa, e anche la fattura dell'oggetto, a meno che non venga superata una prova adeguata di Lavorazione dei Materiali. La prova deve essere effettuata anche per creare oggetti complicati, come serrature o trappole.

L'oggetto creato non è magico, ma per il resto, e se l'eventuale prova ha avuto successo, funziona normalmente per tutta la durata dell'incantesimo, per poi svanire nel nulla. Se l'oggetto, dopo il lancio, fosse diviso in più parti, ciascuna continuerebbe ad esistere indipendentemente fino al termine della durata. Infine, nessun liquido, gas o manifestazione elementare (come un fuoco) possono essere replicati da "Materializzazione".

## Miraggio (illusione)

**Distanza:** 30 m. +30 m / 1 PM

**Durata:** 1 min. +1 min / 1 PM

**Bersaglio:** speciale

**PC:** 3

**Descrizione:** viene replicato l'effetto che spesso si verifica in condizioni di non perfetta lucidità mentale e di temperature estreme, come nei deserti: il miraggio. L'illusione può raggiungere dimensioni fino a un cubo con lato di 5 m, +5 m / 1 PM.

L'immagine è solamente visiva, e non troppo fedele, per di più: è infatti sfocata, e non perfettamente fissa nello spazio, oltre a non poter essere spostata a piacimento: se non ci sono le condizioni mentali od ambientali perché si verifichi un miraggio, chiunque vede l'illusione ha un bonus di +2 per resistere.

### **Proiettile di roccia (elementi, terra)**

**Distanza:** 15 m. +15 m / 2 PM

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 pietra. +1 pietra / 4 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** una pietra, di piccole dimensioni (peso massimo di 2 kg), che si trovi entro la distanza stabilita durante il lancio, prende "vita" e si scaglia contro il bersaglio, creatura od oggetto che sia, stabilito dal praticante di magia. La traiettoria della pietra è in linea retta, e dunque può incontrare degli ostacoli, nel qual caso l'incantesimo cessa immediatamente. Stessa cosa avviene se la pietra oltrepassa la distanza massima dall'incantatore. Se la pietra colpisce (non c'è bisogno di fare alcuna prova), provoca 1 danno al bersaglio, e poi cade a terra normalmente. La vittima può tentare però una schivata, con VD 16, +1 / 1 PM, e se riesce viene mancato, provocando la fine dell'incantesimo.

### **Raggelare (elementi, acqua)**

**Distanza:** 0

**Durata:** 6 round. +1 round / 2 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 4 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** toccando il bersaglio scelto, il mago induce in esso un processo di raffreddamento corporeo progressivo, il che ingenera problemi nell'organismo. La vittima può tentare una schivata, mentre una parata riuscita non è sufficiente a fermare l'incantesimo, anche se ne riduce la durata a 4 round (questo perché la velocità della parata non dà tempo sufficiente all'incantatore per trasmettere tutta l'energia magica necessaria, pur consentendogli di toccare comunque il bersaglio).

A questo punto, il corpo della vittima inizia a ricoprirsi di cristalli di ghiaccio, ed il processo ha inizio, secondo il seguente schema (i °C sono indicati rispetto alla T° normale):

- **1° round / -1°C:** non ci sono evidenti disagi, mentre il freddo viene sopportato meglio.
- **2° round / -2°C:** i muscoli cominciano ad intorpidirsi e perdere elasticità: -1 Agi. Viene assorbito il primo danno da freddo.
- **3° round / -3°C:** il corpo è ora molto intorpidito, e ancor di più lo sono i muscoli: -1 Cor, -1 Agi. Vengono assorbiti i primi 2 danni da freddo.
- **4° round / -3°C:** il corpo è ancora molto intorpidito, e lo stesso vale per i muscoli: -1 Cor, -1 Agi. Vengono assorbiti i primi 2 danni da freddo.
- **5° round / -2°C:** i muscoli cominciano a riprendere reattività e riguadagnare elasticità: -1 Agi. Viene assorbito il primo danno da freddo.
- **6° round / -1°C:** non ci sono evidenti disagi, mentre il freddo viene sopportato meglio.
- **7° round:** il corpo torna alla normalità.

Se sono stati previsti altri round di durata, essi si considerano equivalenti al 3° round sopra descritto. Se invece il bersaglio ha effettuato la parata, subisce gli effetti soltanto del 1°, 2°, 5°, 6°, 7° round.

Un secondo lancio dell'incantesimo, non può mai abbassare la temperatura del bersaglio di oltre 3° centigradi, ma le diminuzioni si sommano. Se, ad esempio, il primo "Raggelare" si trovava nel suo quinto round, ed il secondo è nel primo (-2°C-1°C= -3°C) ciò equivale a trovarsi nel terzo o quarto round.

Se la temperatura è già sufficientemente più bassa del normale l'incantesimo non ha effetto, mentre se fosse più alta, verrebbe adeguatamente abbassata (potendo produrre benefici, come nel caso che il bersaglio fosse afflitto da febbre).

### **Sbuffo di vento (elementi, aria)**

**Distanza:** 5 m. +5 m / 1 PM

**Durata:** 1 round. +1 round / PM

**Bersaglio:** speciale

**PC:** 1

**Descrizione:** alla distanza stabilita durante il lancio, viene generato un vento che investe un'area a forma di cubo con lato di 5 m, +5 / 2 PM, spostandone l'aria ed i gas contenuti (nonché oggetti molto leggeri). Il "cubo" viene spostato esattamente della lunghezza del suo lato, nella direzione scelta dall'incantatore (anche in alto ed in basso, se non ci sono ostacoli).

Questo è molto utile se si sta avvicinando una nuvola di polvere, se ci si trova all'interno di una zona di gas mefitico, ed anche per rendere temporaneamente inattivo un incendio, entro la zona d'effetto. L'incantesimo può anche spegnere piccoli fuochi o candele, e disperdere temporaneamente sciami di insetti od altre piccole creature volanti.

### **Scudo dei quattro elementi (elementi, tutti)**

**Distanza:** 0. +2 m / 1 PM

**Durata:** 2 ore. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 3 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** tramite l'energia magica controllata da questo incantesimo, il corpo (o, se si tratta di un oggetto, la superficie) del bersaglio viene avvolta da energie elementari, che si rivelano però sopite, fino a che il destinatario non viene attaccato da uno dei quattro elementi. In quel caso, lo scudo si attiva, proteggendo da 2 danni per ciascun tipo di elemento, prima di dissolversi. Fino a che non sono state esaurite tutte le protezioni, l'incantesimo resta attivo, purché non sia stata oltrepassata la durata stabilita. Ad es. viene lanciato l'incantesimo su un PG, senza modifiche di durata. Dopo 1 ora il PG subisce 2 danni da fuoco, 2 da terra, 2 da aria, 1 da acqua. L'incantesimo si attiva e li annulla tutti quanti. A questo punto, ancora per 1 ora, il PG è protetto da 1 danno che gli venga inflitto da acqua, ma se lo subisce prima del termine, l'incantesimo finisce ugualmente.

## Libello di potere 0

### Consiglio dai trapassati (negromanzia)

**Distanza:** 0. +1 m / 1 PM

**Durata:** 1 domanda. +1 domanda / 2 PM

**Bersaglio:** 1 creatura morta

**PC:** 3

**Descrizione:** questo incantesimo consente al mago di comunicare con una creatura morta, il cui spirito viene fatto ritornare per pochi secondi entro il suo cadavere, giusto il tempo di rispondere ad una o poche domande. In effetti il cadavere deve essere presente, e deve essere dotato del suo apparato uditivo e di quello vocale, anche se ridotto in pessime condizioni. In ogni caso, è bene capire che questo incantesimo ridona una scintilla di vita alla creatura, e rigenera in piccola parte i tessuti e le terminazioni nervose, in modo che la domanda venga posta alla persona e non al suo spirito. E' proprio per questo se essa non possiede apparato uditivo, non può capire ciò che le viene detto. E' comunque bene appoggiare le labbra all'orecchio del bersaglio, per garantirgli una buona comprensione, a meno che il cadavere non sia in ottime condizioni, e questo fatto costituisce uno dei motivi che spingono molti maghi a non imparare neanche questo incantesimo.

Alternative possibili sono quelle di scrivere un messaggio, se il defunto possiede ancora gli occhi, e sa leggere tale lingua; per capire la risposta, è anche possibile leggere le labbra (se la creatura non possiede corde vocali, ad esempio), ma ci vuole una prova di Conoscenza (linguaggio relativo) con VD 25, per comprendere con sicurezza.

Le conoscenze del defunto si limitano a ciò che sapeva sino al momento della dipartita, e il suo carattere permane, cosa che può rendere difficile ottenere una risposta, o quantomeno una risposta veritiera.

Occorre perciò superare una prova contrapposta di Car, che compierà di nascosto il M, per essere sicuri di ricevere risposte veraci. Il mago riceve bonus o malus in base al rapporto che aveva con la vittima o ad altri fattori particolari. Ad. es. essere suo parente o il suo comandante in battaglia, dà bonus, mentre essere il suo schiavista, un suo nemico, o addirittura il suo assassino, conferisce malus. L'entità di tali modificatori è stabilita dal M. Inoltre il PG può ottenere un bonus di +1 / 1 PM.

Un fallimento della prova da parte del mago, può provocare risposte non date, o addirittura fasulle.

Quando sono state date tutte le risposte, o perlomeno fatte tutte le domande, l'incantesimo termina, e il cadavere ritorna allo stato di decadimento in cui si trovava prima del "colloquio". La sua anima torna dove si trovava prima di essere richiamata.

### Convocazione non-morta (evocazione)

**Distanza:** 2 m. +2m / 1 PM

**Durata:** 5 round. +1 round / 1 PM

**Bersaglio:** 1 scheletro o 1 zombie. +1 creatura / 3 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** la particolare denominazione di questo incantesimo indica la possibilità di convocare da una qualche parte del globo, fino al proprio cospetto, solamente creature non morte. In compenso però, a differenza della gran parte delle evocazioni, grazie a questa caratteristica si possiede automaticamente il controllo sulla mente della creatura richiamata. La creatura esegue ogni ordine che le viene dato con la maggior solerzia possibile, purché ne sia in grado, per tutta la durata dell'incantesimo.

Poiché la creatura viene sostanzialmente "teletrasportata" da dove si trovava al luogo in cui si trova il mago, essa possiede gli oggetti e si trova nelle condizioni in cui era prima del lancio. Questo può essere un problema, in quanto non si può decidere di convocare una particolare creatura, ma solo un tipo (es. 1 zombie) e perciò non si può essere certi che essa sia in buone condizioni di salute. La creatura è infatti scelta "casualmente" dall'incantesimo, cosa che provoca talvolta situazioni assurde. Se ad es. si sta combattendo contro uno scheletro, e si lancia questo incantesimo volendo evocare uno scheletro, può accadere che venga richiamata in realtà la creatura contro cui ci si stava scontrando, di cui però si avrebbe ora il controllo, per 5 round; oppure, può accadere che un gruppo di avventurieri veda

scompare il proprio avversario, uno zombie (evocato da chissà quale mago), per poi vederlo ricomparire dopo 5 round, magari gravemente ferito.

### **Evaporazione del sangue (magia del sangue)**

**Distanza:** 0

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 creatura / 4 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** trasformando parte del sangue di una creatura (o, al limite, contenuto in un recipiente o versato sul suolo) in una sostanza gassosa e composta da molecole estremamente piccole, questo incantesimo ne provoca l'evaporazione attraverso la cute. Non appena viene a contatto con l'aria, il sangue ritorna allo stato liquido, provocando anche lo spiacevole inconveniente di lordare i vestiti del bersaglio, o almeno la sua pelle. Il sangue evapora dal punto toccato dal mago.

L'effetto risultante, è la perdita, da parte del bersaglio, di  $\frac{1}{4}$  dei suoi PS attuali, nell'arco di tempo che va dal lancio dell'incantesimo, al round successivo, sempre nel turno dell'incantatore.

### **Guscio demoniaco (evocazione)**

**Distanza:** 0.

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** sé stessi

**PC:** 2

**Descrizione:** dai recessi del Piano Infernale, dove abitano molti demoni, viene evocato, e quindi "strappato" ad uno di essi, l'esoscheletro, che diventa involucro e corazza per il mago. Avvolgendone le gambe, ma soprattutto sia braccia che torso, rende impossibile il lancio degli incantesimi, anche se di contro offre un DA pari a 2, +1 / 4 PM.

L'armatura aderisce alla pelle, e a causa del suo aspetto diabolico, ingenera reazioni particolari in chi vede l'incantatore. Se non è coperta da vesti o tuniche, essa conferisce bonus di +3 nelle prove di Impressionare e Imporsi, ma conferisce anche un malus di -2 al Car.

Al termine dell'incantesimo, l'esoscheletro viene restituito al demone, scomparendo all'istante dal Piano Materiale.

### **Jettatura (maledizione)**

**Distanza:** 10 m. +10 m / 2 PM

**Durata:** 5 round. +5 round / 2 PM

**Bersaglio:** ogni creatura che il mago desidera, entro la distanza

**PC:** 1

**Descrizione:** Qualunque creatura che il mago vuole maledire, all'interno dell'area, riceve un influsso di mala sorte. Ciò comporta un malus di -1 a tutte le prove effettuate dalle suddette creature.

Se uno dei bersagli desidera porre fine alla maledizione prima del termine, può impiegare un PF.

### **Mutazione vegetale (mutazione)**

**Distanza:** 0. +10 m / 1 PM

**Durata:** 10 round. +5 round / 1 PM

**Bersaglio:** 1 area cubica di vegetazione di 3 m di lato. +3 m / 2 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** La vegetazione presente nell'area subisce una mutazione che ne può modificare la dimensione del 400% in eccesso o difetto (purché l'aumento non faccia uscire la vegetazione dal "cubo di effetto" dell'incantesimo). Ovviamente una diminuzione del 100% equivale già alla scomparsa totale della vegetazione.

Oltre alle modifiche di dimensione si possono effettuare modifiche strutturali, come aggiunta di spine, intrecci, e persino frutta, fiori e foglie (la cui qualità, sapore, profumo, sono però pessimi). I vari intralci possono rendere difficile il passaggio nell'area, fino a ridurre a metà il movimento possibile per ogni PC impiegato; altrimenti se delle creature od oggetti sono già presenti nell'area, possono essere trattenuti, se non superano una prova di Cor (VD 20).

E' possibile effettuare 1 sola modifica per ogni lancio dell'incantesimo (+1 / 2 PM). Ad esempio si aumenta la dimensione della vegetazione del 300%, *oppure* la si diminuisce del 40%, *oppure* si aggiungono spine, *oppure* la si rende più intricata per farle trattenere creature, etc.

Tener conto che non si può pretendere che un praticello intrappoli o intralci una creatura, se prima non vengono anche aumentate le dimensioni dei fili d'erba!

### **Midiatà di vermi (evocazione)**

**Distanza:** 5 m. +5m / 1 PM

**Durata:** 2 round. +1 round / 3 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 4 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** Sui bersagli indicati il mago fa comparire qualche dozzina di uova di vermi, che al successivo turno dell'incantatore si schiudono, lasciando brulicare sulla vittima (o sull'oggetto) una gran quantità di viscosi vermi delle dimensioni di un pollice umano. Quindi, per 1 round (oltre al 1<sup>o</sup> in cui le uova debbono schiudersi), i vermi si muovono lungo il corpo del bersaglio, tentando di penetrare in ogni orifizio a cui si avvicinino. Perciò, anche nel caso di un (peraltro improbabile) smodato amore della creatura per i parassiti, il fastidio che essi arrecano è enorme.

Conferiscono perciò un malus di -2 a tutte le prove, e costringono chi lanci un incantesimo a tirare 1D6 e consultare la seguente tabella:

1. L'incantesimo funziona normalmente.
2. L'incantesimo agisce non sul bersaglio specificato, ma su quello più vicino a questo.
3. La distanza e la durata dell'incantesimo sono dimezzate (arrotondare per difetto).
4. L'incantesimo produce la metà degli effetti numerici (arrotondare per difetto).
5. L'incantesimo brucia il doppio dei PM ordinari.
6. Il rituale non scaturisce il benché minimo effetto.

Al termine dell'incantesimo i vermi scompaiono all'istante.

Esiste però anche la possibilità di eliminare le uova prima che si schiudano, impiegando 2 PC, evitando tutti gli effetti successivi. Bisogna però rendersi conto della presenza delle uova, il che richiede di conoscere l'incantesimo, o superare una prova di Percezione (Vista) con VD 13.

### **Parvenza di vita (negromanzia)**

**Distanza:** 0. +1 m / 1 PM

**Durata:** 3 round. +1 round / 1 PM

**Bersaglio:** 1 parte del corpo. +1 parte del corpo / 2 PM

**PC:** 1

**Descrizione:** Lanciando questo incantesimo su una parte del corpo di una creatura, anche se separata dal resto, si infonde in essa una parvenza di vita, potendo altresì indurvi impulsi elettrici che ne facciano muovere i muscoli. Per "parte del corpo" si intende: la testa, un arto, il torso. Devono essere presenti tessuti muscolari a sufficienza, perché l'incantesimo funzioni, ma non è richiesto che le membra siano di recente asportazione, o che il cadavere sia fresco, possono bastare parti del corpo imbalsamate o impagliate.

Le possibilità sono infinite: si possono far sbattere le palpebre o muovere la mandibola ad una testa; far camminare una mano, o fargli stringere un oggetto; far sussultare o sollevare un torace, in modo che sembri respirare; e quant'altro. In teoria, spendendo altri 10 PM, si può controllare un cadavere completo, ma ciò non è affatto conveniente, rispetto agli incantesimi che rianimano i corpi (di LiP più elevati).

### **Potenziamento ed avvizzimento (mutazione)**

**Distanza:** 0.

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura. +1 creatura / 3 PM

**PC:** 2



**Descrizione:** Toccando il bersaglio dell'incantesimo, si può provocare in esso un aumento o diminuzione di fibre muscolari. Si deve scegliere se influenzare le fibre bianche o quelle rosse (o entrambe, spendendo 4 ulteriori PM). Influenzando le bianche si va a modificare di 1 punto, (+1 / 2 PM), l'Agilità della creatura; influenzando le rosse si modifica invece di 1 punto, (+1 / 2 PM), la Corporatura della creatura. Si può decidere un incremento o un decremento delle fibre, causando rispettivamente un aumento o diminuzione del punteggio della caratteristica interessata. Il minimo punteggio che si può far raggiungere con questo incantesimo è 2, mentre il massimo è 13.

### **Sconsacrare (maledizione)**

**Distanza:** 0. senza tocco: +2 PM

**Durata:** 0

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto. +1 creatura, oggetto / 2 PM

**PC:** 2

**Descrizione:** questo incantesimo può essere eseguito anche senza essere seguaci di una divinità. Lanciandolo, un oggetto (corrispondente a  $50 \text{ dm} \geq$ , o ad una superficie di  $2 \text{ m} \leq$ ) viene sconsacrato, tornando alla normalità. Un secondo lancio dell'incantesimo (o il lancio su una zona non consacrata), lascia invece influssi malvagi nella zona, che provocano sensazioni di disagio, ed impossibilità di accumulare PM, nelle persone dotate del pregio "Potere della Fede". Per riportare alla normalità l'oggetto o l'area sconsacrata, occorre utilizzare l'incantesimo "Consacrare".

### **Sintomi (negromanzia)**

**Distanza:** 5 m. +5 m / 1 PM

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** le creature scelte dal mago, entro un cubo di lato 3m, +3m / 2 PM

**PC:** 3

**Descrizione:** L'effetto di questo incantesimo è quello di simulare nelle creature desiderate l'insorgere di una malattia, con la comparsa dei sintomi ad essa legati. La malattia vera e propria invece non sopraggiungerà mai, e i sintomi cesseranno improvvisamente al termine dell'incantesimo. Questo può spingere le creature a mettersi a riposo, o ad assumere medicinali ed erbe in realtà non necessari, con possibili effetti collaterali, e con sicuro insuccesso nelle cure (dato che la malattia in realtà non c'è, ed i sintomi permangono fino alla fine della durata stabilita dal mago).

Prima che il tempo dell'incantesimo inizi a trascorrere, devono comunque passare 10 minuti, nei quali i sintomi aumentano, fino a stabilizzarsi quando la durata comincia a decorrere.

## **Avanzamento**

Questa sezione è l'ultima, ma non per questo la meno importante. Abbiamo già detto che questo GdR non è come gli altri in quanto non utilizza i classici Livelli, ed è totalmente dinamico. Poiché non ha senso che i successi in combattimento siano motivo di incremento delle abilità, ad esempio, di tipo cognitivo, in questo GdR ci sono i Punti Avanzamento. Ogni fine avventura, o quando lo ritiene opportuno, il Master conferisce PAv ai giocatori. Questi punti rappresentano un premio per la buona interpretazione del personaggio, da parte del giocatore, oppure per una sua azione particolarmente brillante, o ancora il suo saper sfruttare tutte le risorse che possiede. I PAv possono essere spesi in qualunque momento, ed eventualmente accumulati per poi acquisire capacità che richiedono molti PAv. Cosa si può fare con i PAv? Pressoché tutto. Seguire la tabella per sapere come:

- **CARATTERISTICHE PRINCIPALI:** le caratteristiche Principali possono essere incrementate di un punto spendendo **4 PAv**. Se variando la caratteristica varia anche il modificatore (controllare la tabella), anche le Caratteristiche Derivate e le Abilità varieranno, quindi aggiornare tutto.
- **ABILITÀ:** Avere a disposizione 1 punto abilità, per incrementare il grado di una abilità, costa **2 PAv**. Il numero di punti che può avere una abilità non ha limite, comunque sta al buon senso del Giocatore e al suo saper "gestire bene" il suo PG, il dosare in modo giusto i PAv tra le abilità.
- **ACQUISIRE UNA SPECIALIZZAZIONE:** per acquistare una specializzazione occorre spendere **2 PAv**. Scegliere una specializzazione idonea per l'abilità scelta, comunicarla al Master e ottenere il consenso per aggiungerla tra le specializzazioni di Abilità.

- **PREGIO:** è possibile spendere **PAv** per acquistare un Pregio per il PG. Il costo in PAv è pari ai punti pregio relativi al pregio selezionato. Alcuni Pregi possono essere acquisiti soltanto durante la creazione del PG.
- **ELIMINARE UN DIFETTO:** ci si può sbarazzare di un difetto, cancellandolo dalla propria lista, spendendo un numero di **PAv** pari a **due volte e mezzo** i punti difetto ad esso relativi (arrotondando per eccesso). Ovviamente il difetto deve essere ragionevolmente eliminabile grazie ad un addestramento e ad uno sforzo di volontà particolare (questo rappresentano i PAv). Ad esempio alcune malformazioni fisiche non si possono eliminare in questo modo.
- **CAMBIARE STILE DI COMBATTIMENTO:** se non si desidera più utilizzare il proprio stile di combattimento, si possono spendere **3 PAv** per tornare allo stile “normale” (nessun modificatore). Una volta tornati allo stile normale, spendendo altri **3 PAv**, si può acquisire un altro stile.
- **PUNTI MAGIA:** i PM possono essere incrementati di un punto, spendendo **2 PAv**. Variando la Fonte dei PM si potrebbe avere accesso a un nuovo livello di incantesimi, controllare anche questo.

**Nota per il Master:** poiché i PAv dovrebbero essere elargiti con estrema cautela, e quindi in misura limitata, viene qui proposto un metodo che rende più facile il compito del M, e allo stesso tempo gli consente di differenziare il premio da conferire a due PG che si siano meritati una quantità di PAv poco differente tra loro.

In pratica, si consiglia di appuntarsi, ogni volta che un PG li merita, dei generici “punti” ad esso associati. In questo modo ogni volta che il M vorrebbe premiarlo, ma 1 PAv sarebbe troppo, conferisce invece, ad esempio, 8 “punti”.

Questi punti saranno poi, a fine avventura, tramite il risultato di una divisione intera per 10, trasformati in PAv effettivi, mentre il resto della divisione sarà appuntato dal M e conferito in seguito, quando questo raggiungerà 10 o più punti.

Es. Garax e Kolbren, due PG, hanno agito entrambi bene nella scorsa avventura, ma Kolbren è stato un poco più bravo: ciò nonostante il M non se la sente di dare più di 2 PAv a ciascuno; ma in questo modo, Kolbren, che sa di essere stato più bravo, si sentirebbe penalizzato. Vediamo cosa sarebbe successo se invece il M avesse usato l'altro metodo.

Per Garax sono segnati 19 “punti”, mentre per Kolbren 21. Allora Garax ottiene  $19/10=1$  PAv, con resto di 9 “punti”, mentre Kolbren ne ottiene  $21/10=2$  con resto di 1 “punto”. Nella successiva missione, molto più semplice, Garax ha meritato altri 6 punti, mentre Kolbren solo 5. Garax ottiene dunque, stavolta,  $(9+6)/10=1$  PAv, con resto di 5, mentre Kolbren ottiene  $(1+5)/10=0$  PAv, cioè nessun PAv, ma con resto di 6. E così via.

Ovviamente se il M lo preferisce, può direttamente usare frazioni o numeri con la virgola, conferendoli poi sotto forma di PAv non appena raggiungano 1 o più.

## **Staff esecutivo EROJ (in ordine alfabetico)**

**Progetto iniziale:** Keebus

**Autori:** Abisso & Keebus

**Co-autore:** Fulminus

**Revisori:** Allart, Dargor, Frederik, Karnack il runico

**Testing:** Abisso, Allart, Dargor, altri ragazzi che ringraziamo di cuore

**Ringraziamenti speciali:** Andrus, Lesto, tutti i membri della comunità del DragoBianco

# Hestiun: estratti vari dall'ambientazione

## ***RAZZE GIOCABILI DI HESTIUN***

L'ambientazione del mondo di Hestiun offre una larga possibilità di scelta, per quanto riguarda la razza delle creature che è possibile interpretare. Questo però non sfocia affatto in una totale arbitrarietà del giocatore nella scelta di una qualsiasi razza esistente, in quanto le razze proposte sono tutte di tipo non mostruoso, né demoniaco, né ancora, di dimensioni incredibili.

Ciò garantisce un controllo preventivo, senza sforzi eccessivi del M, e senza lamentele del giocatore (che comunque si trova di fronte ad una ampia gamma di possibilità), sulla qualità delle sessioni di gioco, che non subiranno limitazioni di alcun tipo a causa della razza scelta.

Infatti non vorremmo mai che, in una ambientazione dove gli orchi sono considerati feccia da ogni altra creatura, venisse data la possibilità di interpretare un tale PG, specialmente da un giocatore alle prime armi: l'esperienza di gioco risulterebbe sicuramente insostenibile e alla lunga noiosa.

Chiarito questo punto, non resta che elencare le razze presenti (tra parentesi, sono elencate le varie sotto-razze, se ce ne sono):

- **Capronidi (Seguaci di Habudanga; non Seguaci di Habudanga)**
- **Elfi**
- **Fate / Folletti (Luminosi; Kèren)**
- **Mezz'elfi**
- **Minotauri (delle Coste; degli Altopiani)**
- **Nani (della Terra; dell'Aria; del Fuoco; dell'Acqua)**
- **Umani (Umani comuni; Barbari)**

Segue la descrizione accurata di ogni razza e sotto-razza, ciascuna seguita dall'elenco delle caratteristiche razziali. Delle tabelle riassuntive, di comoda e semplice consultazione, si trovano invece a fine capitolo.

### **Capronidi**

I capronidi sono esseri con il busto di un umano, e con testa e gambe di caprone. Alcuni li scambiano per grossi fauni, come per certi versi è comprensibile, ma la loro natura è assolutamente differente.

La razza venne alla luce nello Yendol centrale, ma anche in altri luoghi di Hestiun si dice che Habudanga abbia operato per creare questi suoi figli. I primi capronidi nacquero da umani che adoravano Habudanga nella sua forma caprina, unico animale rispettato dal malvagio dio. Un giorno egli si manifestò in quella stessa forma e si accoppiò con loro, i quali (donne e uomini indistintamente) diedero alla luce questa nuova razza. I pargoli, appena nati, uccisero a cornate i genitori.

Croman e Faerux, vedendo che il loro fratellastro aveva contaminato le loro creature, decisero di operare in maniera singolare, fornendo alla nuova razza la possibilità di redimersi dalla sudditanza dovuta ad Habudanga, ma nonostante questa opportunità, la maggior parte dei capronidi decise di voltare le spalle al dio degli umani e a quello della fauna, restando fedeli a quello che li aveva "portati

alla luce”, con la conseguenza che si trovarono isolati e temuti da tutte le altre razze umanoidi di Hestiun.

Croman e Faerux non persero le speranze, e riuscirono a convincere alcuni capronidi ad abbandonare il male e per compensarli di questo piccolo gesto di buona volontà fornirono loro la possibilità di parlare la lingua degli umani, il Cromaniano, e di poter utilizzare la magia di guarigione, perdendo, per lasciare loro il libero arbitrio e non dare troppo potere a questa razza, alcune abilità nello scontro fisico, negli altri innate.

I capronidi ricevono fin da piccoli una rigorosa istruzione militare, soprattutto per quel che riguarda la lotta corpo a corpo, e dall'età di 13 anni si scelgono un tipo di arma che solitamente li accompagnerà per tutta la vita, anche se si possono verificare alcuni successivi cambiamenti dell'arma utilizzata in battaglia. Sanno riconoscere a prima vista un'arma buona da una mediocre.

**Carattere:** sono estremisti per natura e spesso anche autolesionisti, ma hanno uno sprezzo del pericolo molto accentuato. Questo li porta di frequente ad intraprendere imprese disperate che chiunque appartenga ad un'altra razza abbandonerebbe prima di cominciare. Amano viaggiare in piccoli gruppi, e per la residenza possono scegliere sia spazi aperti che fitte foreste. Sono piuttosto ottusi e non sanno parlare in modo coinvolgente.

**Fisico:** hanno un fisico di un umano di buone dimensioni e sanno usare le loro caratteristiche caprine (corna e zoccoli) con grande abilità, ma maneggiano pure le armi come esperti guerrieri. Si muovono rapidamente, ma i loro zoccoli producono uno scalpiccio udibile da lontano.

### ***Caratteristiche razziali dei Capronidi di Habudanga:***

- Vita media: 85 anni
- Età iniziale:  $(1d6+3) \times 3$  anni
- Altezza e peso medi: 1,82 m; 78 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: Cor +3, Agi +1, Int -2, Car -1
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica
- Abilità: Combattimento - Mischia +2; Combattimento - Senz'armi +2; Conoscenza (Armi) +1; Furtività -3; Percepire - Olfatto +1; Trattare -2
- Specializzazioni automatiche: un'arma a scelta (Combattimento - Mischia); Corna (Combattimento - Senz'armi).
- Costo Pregi: Ambidestro (1 di 3); Carismatico (5 di 2); Colto (5 di 3); Preciso (5 di 3); Terrore (0 di 1, gratuito)
- Costo Difetti: Codardo (6 di 4); Credulone (1 di 2); Gambe corte (5 di 4); Imprudente (4 di 6); Maldestro con le armi (6 di 4); Testardo (2 di 4)
- Prove: se non hanno nessun punto abilità in “Armi a distanza”, subiscono un'ulteriore penalità di -3, dovuta alla loro inadeguatezza all'uso di tali armi. Qualora vengano addestrati, il malus si annulla.
- Speciale: Hanno di base la conoscenza della lingua Habudese. Odiano coloro che praticano la magia di guarigione\*. Possono essere seguaci solamente del culto di Habudanga.
- Per attaccare con le corna è necessario eseguire una Carica.
- Rapporti con le altre razze: si sentono superiori a tutte le altre razze di Hestiun per volere divino (o di Habudanga, come sarebbe giusto dire), ma si sono spesso trovati a dover negoziare con gli umani, unica razza che rispettano (almeno in parte). Nutrono una certa simpatia pure per i minotauri, anche perché tra le due razze ci sono parecchie somiglianze, specialmente con la varietà “delle coste”. Tutte le altre razze senzienti sono da loro o ignorate o ritenute nemiche, in particolare i goblin. Dei folletti conoscono l'esistenza, ma non se ne interessano.

\*La magia di guarigione è preclusa a tutti i capronidi dediti al culto del dio Habudanga, che ha voluto creare una razza votata esclusivamente alla distruzione.

I capronidi di Habudanga, se dovessero ricevere cure magiche, al posto di recuperare i PS, ne perderebbero una quantità pari a quella che avrebbero dovuto recuperare, sempre per volontà del dio.

### ***Caratteristiche razziali dei Capronidi non seguaci di Habudanga:***

- Vita media: 85 anni
- Età iniziale:  $(1d6+3) \times 3$  anni
- Altezza e peso medi: 1,82 m; 78 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: Cor +3, Agi +1, Int -2, Car -1
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica

- Abilità: Combattimento in mischia +2; Conoscenza - Armi +1; Furtività -3; Percepire - Olfatto +1; Trattare -1
- Specializzazioni automatiche: un'arma a scelta (Combattimento - Mischia)
- Costo Pregi: Ambidestro (1 di 3); Carismatico (5 di 2); Colto (5 di 3); Preciso (5 di 3); Resistente (2 di 4); Volontà indomabile\* (1 di 3)
- Costo Difetti: Codardo (6 di 4); Credulone (1 di 2); Gambe corte (5 di 4); Imprudente (4 di 6); Maldestro con le armi (6 di 4); Testardo (2 di 4)
- Prove: se non hanno nessun punto abilità in “Armi a distanza”, subiscono un'ulteriore penalità di -3, dovuta alla loro inadeguatezza all'uso di tali armi. Qualora vengano addestrati, il malus si annulla.
- Speciale: hanno di base la conoscenza della lingua Habudese, ma sanno parlare il Cromaniano, che però non sanno né leggere né scrivere.
- Per attaccare con le corna è necessario eseguire una Carica.
- Rapporti con le altre razze: sono meno intransigenti dei Capronidi di Habudanga ed hanno rapporti cordiali anche con elfi e mezz'elfi, oltre che gli umani. Per i nani provano indifferenza, mentre odiano fortemente i goblin, razza a loro modo di vedere sudicia e insulsa. Per tutte le altre razze provano diffidenza. Talvolta stringono amicizie con i folletti.

## Elfi

Karamchan, dio primigenio della pace e del silenzio, dette alla luce i Kreeanti, erroneamente ritenuti la prima razza intelligente posta su Hestiun: in realtà furono i draghi i primi abitanti del continente, circa cinque secoli prima dei Kreeanti.

Gli elfi possono però dirsi la razza umanoide più antica di Hestiun sebbene la loro attuale caratterizzazione risalgia solamente al 4784 della Seconda Era, quando l'intervento divino di Delehen, semidio dell'arte e della bellezza, fece evolvere la specie a partire dai Kreeanti detti “puri”, che al tempo risiedevano nell'attuale Reame elfico e in pochi altri luoghi, specialmente la Transgea.

Amano la vita in tutte le sue forme, ma sanno anche difendersi quando la necessità lo impone (senz'armi tuttavia sono praticamente inoffensivi). La loro longevità ne fa una delle razze più sagge e colte di Hestiun e questo è dovuto anche al fatto che trascorrono tutta la loro giovinezza (almeno 120 anni) negli studi di molti rami dello scibile. Sono ottimi artigiani e hanno un'innata capacità di lavorare il legno, dono di Ongala, altra divinità alla quale sono strettamente legati. Danno il meglio di sé quando si tratta di muoversi silenziosamente, mentre non sono affatto abili nel nuoto. Sono esseri molto “politici”, amano avere un rigido ed organizzato governo, ma hanno qualche difficoltà con la diplomazia estera.

All'età di 350 anni, possono in alcuni casi essere chiamati ad assistere o addirittura entrare a far parte del Consiglio degli Anziani che ogni comunità riconosce.

**Carattere:** sono molto riservati e di scarsa attitudine all'integrazione, ma quando qualcuno si conquista la loro fiducia sono disposti a tutto pur di mantenere la parola data. Tra di loro mantengono rapporti cordiali anche nelle situazioni di contrasto. Amano stare soli a contemplare la natura e spesso li si trova nei luoghi più isolati a meditare, comporre melodie o versi, ma sono comunque ben organizzati in centri urbani completamente fusi con la natura, che prendono i colori e le forme delle abitazioni direttamente dal paesaggio che le circonda.

**Fisico:** la differenza fondamentale con gli umani è la loro maggiore agilità e minor forza fisica. Per quanto riguarda l'aspetto, normalmente hanno capelli lunghi che vanno dal biondo al castano. Hanno una pelle rosea e gli occhi chiari, ma la loro peculiarità sono le orecchie piuttosto appuntite. Inoltre, la loro vista è sorprendente.

### Caratteristiche razziali:

- Vita media: 450 anni
- Età iniziale: (1d6+4) x5 +100 anni
- Altezza e peso medi: 1,79 m; 61 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: Cor -2; Agi +2
- Caratteristiche Derivate: Sag +1
- Abilità: Cavalcare +1; Cavalcare (Grifoni) +1; Combattimento - Senz'armi -3; Conoscenza – Elfi +2; Furtività +2; Lavorazione dei Materiali - Legno +2; Nuoto -2; Percepire – Udito +1; Percepire - Vista +1; Scalare (Alberi) +2; Trattare -2

- Specializzazioni automatiche: Movimento silenzioso (Furtività); Statuette (Lavorazione dei Materiali - Legno); Alberi (Scalare)
- Costo Pregi: Bello (0 di 1, gratuito); Empatia animale (1 di 3); Forza dalla natura (3 di 6); Saggio (1 di 2); Senso sopraffino (Vista) (2 di 3); Senso sopraffino (Udito) (2 di 3);
- Costo Difetti: Brutto (3 di 1); Orgoglioso (2 di 4); Percezione imperfetta – Vista (4 di 2); Razzista (6 di 8); Richiamo della foresta (1 di 3)
- Prove: +1 ad Apprendere linguaggi; +1 alle Prove per resistere ad un incantesimo
- Speciale: Hanno di base la conoscenza della lingua Elfica. Hanno di base il difetto Richiamo della Foresta (non va contato come di spesi) e il VD da superare non è almeno 12, ma almeno 18.
- Rapporti con le altre razze: non hanno un vero e proprio nemico razziale, ma nutrono diffidenza, che sfocia spesso in vere e proprie rappresaglie quando si sentono minacciati, nei confronti di tutte le razze caotiche che vivono per deturpare la natura. Con gli umani (non tutti, però godono della loro fiducia) i rapporti derivano da un interesse nei confronti della loro civiltà. Con i nani i rapporti sono sempre stati tesi, ma normalmente mai violenti o provocatori. I mezz'elfi sono visti come fratelli storpi da sopportare, ma se possibile tenere lontani (almeno nelle comunità a maggioranza elfica). Vedono nei folletti dei compagni di vita, ma spesso criticano la loro eccessiva giocosità.

## Fate e Folletti

Si dice che queste creature vivano dalla nascita del mondo. In realtà non sono stati neanche i primi abitanti intelligenti di Hestiun, nonostante siano sul pianeta già dal 322 P.E.. Comunque, le loro vite così lunghe, hanno indotto le altre razze a chiamare queste creature “quasi immortali”.

Sono esseri estremamente dolci e amabili, che amano aiutare il prossimo, sempre che stia dalla parte del bene, ma diventano temibili creature se qualcuno osa distruggere il loro habitat o fare del male a coloro a cui vogliono bene. Amano avere rapporti amichevoli con i propri simili e con tutte le altre razze (eccetto gli orchi, che ritengono creature non di questo pianeta), specialmente con gli elfi e gli ent, con i quali vanno incredibilmente d'accordo.

Fisicamente, tutti membri di questa razza, sono esili ed eccezionalmente minuti, e raggiungono raramente il mezzo metro di altezza. Sono muniti di ali e perfettamente in grado di volare; ma la cosa più sorprendente è che, nonostante le dimensioni, sono universalmente considerati molto affascinanti.

I motivi per cui i folletti si spingono all'avventura sono pochi, ma molto caratteristici. La loro mania della scoperta, la grande creatività e fantasia, mettere alla prova il proprio ingegno, sono i motivi che li spingono ad unirsi a gruppi di avventurieri, aiutarli, e amarli, ponendo le loro abilità al servizio di tutti i compagni. Inoltre, spesso capita che alcuni folletti o fate si sentano soli, e quindi cerchino di partecipare a spedizioni per trovare compagnia. Al mondo, infatti, non ci possono essere fate o folletti solitari. Una fata sola è una fata sofferente e morente, e infatti questi esseri rimangono sempre in compagnia, talvolta anche a costo di stare all'interno di gruppi che non li apprezzano, o che non seguono un'etica da loro condivisa.

Un'importante precisazione da fare è che la distinzione di nome all'interno della razza, è dovuta solamente a differenze di sesso: le fate sono le femmine della razza, mentre i folletti sono i maschi.

Ognuno di essi, indipendentemente dal sesso, ha tre nomi. Il primo nome, viene conferito dalla madre e dal padre-fiore (così questa razza chiama i genitori, seguendo un'ottica “naturalista”) che li hanno generati, il secondo deriva da una scelta personale. Il terzo nome infine, viene attribuito al raggiungimento della maturità (circa 450 anni) dal “Custode”, ovvero dal folletto più anziano della zona, che insegna le sue conoscenze al proprio Cadetto, prima di morire.

Per ciò che riguarda la religione, la maggior parte di queste creature adora Ongala, che li ha generati, e comunque difficilmente viene attratta dalla fede in qualche divinità malvagia.

La diffusione di questa razza, data la scarsa fertilità delle fate, è più limitata rispetto a quella, ad esempio, degli umani, ma molto spesso grosse concentrazioni di individui si hanno nelle zone di popolazione elfica.

Fate e folletti sono inoltre distinti in due sotto-razze, entrambe opera di Ongala e per di più generate quasi “in contemporanea”. Ongala aveva infatti deciso di creare una sola fata e due folletti, di modo che la femmina potesse scegliere per sé chi avrebbe dovuto consentire il proseguimento della specie. Sorprendentemente per la stessa dea, la fata non fece alcuna scelta e decise invece di unirsi con entrambi i folletti, in modo da non contrariare alcuno di essi. Dalle due unioni discendono le due stirpi di folletti, con caratteristiche sufficientemente difforni, tanto che è bene separare le loro descrizioni.

## *Folletti e fate luminose*

**Carattere:** fate e folletti luminosi, sono creature giocherellone e molto curiose. La loro mente è reattiva e brillante, ed un'innata dote magica li aiuta nella vita con le altre razze più grandi e forti di loro. Non è da sottovalutare questa potenza magica, dato che permette loro di scatenare violenti attacchi e portentose difese, temibili da parte di ogni tipo di razza.

**Fisico:** i membri di questa sotto-razza sono leggermente più magri e alti dei kèren. Essi appaiono come piccolissimi elfi, dalla pelle candida e dai capelli chiari. Non possiedono affatto peli corporei, ad eccezione dei capelli: le femmine li portano molto lunghi, di solito legati in code, per comodità (anche se la massima bellezza di queste creature si può osservare quando hanno i capelli sciolti); i maschi portano talvolta i capelli più corti, invece. In ogni caso la loro è una bellezza unica in tutto il pianeta, di gran lunga superiore alla bellezza elfica.

Dal dorso, partono, slanciate e affusolate, due ali semi trasparenti, di colore giallo chiaro, quasi bianco. La particolarità di questa sotto-razza di fate e folletti, sta nel fatto che le loro ali brillano in continuazione illuminando un'area di 1,5 m. Infatti, di giorno, le ali catturano la luce del sole e di notte la manifestano in modo splendente. Solamente quando una fata o un folletto muoiono la luce delle ali si attenua sempre più, fino a scomparire del tutto.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 800 anni.
- Età iniziale: (4D6+20) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 0,4 m; 6 kg.
- Taglia Minuta.
- Caratteristiche Primarie: Cor -4, Agi +1, Int +2, Car +2
- Caratteristiche Derivate: Rtt +1, Pst -2
- Abilità: Combattimento - Tutti -2; Conoscenza - Magia +2; Furtività +3 (di notte, invece -3); Imporsi -4; Impressionare +2; Percepire - Magia, Vista, Udito +1
- Specializzazioni automatiche: Volteggi (Acrobazia); Nascondersi (Furtività); Cantare (Intrattenere)
- Costo Pregi: Animo nobile (1 di 3); Bello (0 di 1, gratuito); Carismatico (1 di 2); Istrione (2 di 3); Maestro artigiano (5 di 4); Maestro di guerra (6 di 4); Mente focalizzata (6 di 7); Pugni d'acciaio (5 di 3); Resistente (5 di 4); Riflesso incondizionato (5 di 6); Robusto (8 di 5); Vista notturna (3 di 4)
- Costo Difetti: Brutto (4 di 1); Goffo (3 di 2); Odio (4 di 3); Razzista (9 di 8); Ripudio della magia (12 di 10)
- Prove: +3 alle Prove per resistere agli incantesimi di Mutazione, grazie ad un alto controllo sul proprio corpo.
- Speciale: se volano, possono muoversi alla velocità con cui si sposterebbe, in terra, una creatura di Taglia G; una volta al giorno, queste creature possono crescere di dimensione, fino a raggiungere anche la Taglia Media, per 10 min ogni 3 PM impiegati. Ottengono tutti i benefici della nuova taglia, ma non possono volare, dato che le ali restano piccole.
- Rapporti con le altre razze: le fate e i folletti luminosi amano stare in relazione con le altre razze. Sono esseri amabili e graziosi che tutti, eccetto le razze più ottuse e brutali, non riescono a non amare. A loro piacciono soprattutto gli elfi ed in generale le creature pacate e semplici. Talvolta condividono conoscenze magiche con i nani dell'aria. Sono più diffidenti verso orchi, minotauri e capronidi, ma senza pregiudizi.

## **Kèren**

**Carattere:** i kèren sono creature che amano la natura sotto ogni punto di vista e sono parte integrante di essa. L'offesa più grave che si possa recare ad un kèren è quello di distruggere la sua dimora e fare del male ad alberi, piante ed animali. I membri di questa sotto-razza sono più orgogliosi, e meno misericordiosi. Sono anch'essi giocosi e sorridenti, ma meno dei loro fratelli Luminosi. Sono inoltre più selvaggi, amano la natura e la totale immersione in essa.

**Fisico:** queste fate e folletti, assomigliano un poco a dei piccoli mezz'elfi: hanno sempre fattezze delicate per il volto, mentre presentano un fisico un po' più robusto delle fate luminose. Le ali sono più lunghe di quelle dei cugini, e di un colore azzurrino semitrasparente; esse non brillano affatto però, anche se in compenso sono più robuste e permettono loro di volare più velocemente.

I kèren maturano più velocemente (400 anni), ma vivono più a lungo delle fate luminose.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 850 anni.
- Età iniziale: (4d6+15) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 0,5 m; 8 kg.
- Taglia Minuta.
- Caratteristiche Primarie: Cor -2, Agi +1, Car +1
- Caratteristiche Derivate: Pst -2, Sag +3
- Abilità: Combattimento - Tutti -1; Conoscenza - Animali ed Erboristeria +2; Furtività +2; Imporsi -3; Percepire - Vista, Udito +1
- Specializzazioni automatiche: Volteggi (Acrobazia); Animali del bosco (Conoscenza - Animali); Erbe commestibili (Conoscenza - Erboristeria); Nascondersi (Furtività); Tempo atmosferico (Valutare)
- Costo Pregi: Animo nobile (2 di 3); Bello (0 di 1, gratuito); Empatia animale (1 di 3); Forza dalla Natura (3 di 6); Maestro artigiano (6 di 4); Maestro di guerra (6 di 4); Prudente (3 di 2); Pugni d'acciaio (5 di 3); Resistente (5 di 4); Robusto (7 di 5); Saggio (1 di 2); Vista notturna (3 di 4)
- Costo Difetti: Brutto (4 di 1); Goffo (3 di 2); Odio (4 di 3); Orgoglioso (3 di 4); Richiamo della foresta (1 di 3); Ripudio della magia (12 di 10)
- Prove: +2 alle Prove per resistere agli incantesimi di Mutazione, grazie ad un alto controllo sul proprio corpo.
- Speciale: se volano, possono muoversi alla velocità con cui si sposterebbe, in terra, una creatura di Taglia E; una volta al giorno, queste creature possono crescere di dimensione, fino a raggiungere anche la Taglia Media, per 10 min ogni 3 PM impiegati. Ottengono tutti i benefici della nuova taglia, ma non possono volare, dato che le ali restano piccole.
- Rapporti con le altre razze: i kèren sono leggermente meno apprezzati dei loro cugini Luminosi. Anche a loro piacciono soprattutto gli elfi ed i mezz'elfi ed in generale le creature legate alla natura. Apprezzano infatti moltissimo anche i nani dell'acqua, di cui divengono spesso amici. Sono però un poco invidiosi della forza fisica di certe creature, con cui non riescono ad essere obiettivi.

### **Mezz'elfi**

Quella dei mezz'elfi è una delle poche razze di Hestiun a non essere stata creata per intervento divino, dato che ogni mezz'elfo è il frutto dell'unione di un elfo e di un'umana (o viceversa).

Spesso la specie si perpetua con unioni mezz'elfo-mezz'elfa, ma tante volte ogni ceppo familiare torna alla razza umana: infatti, un mezz'elfo che si accoppi con un esponente della razza umana tenderà ad avere figli che saranno quasi totalmente umani, dalla vita più lunga di una quindicina d'anni, mentre nel caso di un'unione mezz'elfo-elfo, la progenie sarà in tutto e per tutto simile ai mezz'elfi, con il solo risultato di una vita allungata di circa vent'anni. I caratteri dominanti sono infatti quelli della razza umana, nelle unioni miste, ed è anche questo il motivo per cui i mezz'elfi vivono più facilmente in comunità umane che elfiche.

Oltre alle questioni genetiche, anche per quel che riguarda le abilità e i talenti, il mezz'elfo le eredita dal genitore umano, tanto che spesso è difficile identificarlo se non dai pochi tratti del volto tipici degli elfi, come le orecchie leggermente a punta e capelli ed occhi chiari. Il colore della pelle invece è una via di mezzo tra quella dei genitori.

Si tratta, dopo quella umana, della razza con meno caratterizzazione, ma che, proprio per questo motivo, offre una duttilità di gioco molto ampia.

**Carattere / Fisico:** non esiste un vero e proprio schema nel quale inquadrare i membri di questa razza, come del resto vale anche per la razza umana, in quanto esistono i colossi come i mingherlini, i sapienti come gli stolti. Rispetto agli umani, questi esseri sono più tranquilli ed esili, ma rispetto agli elfi sono frenetici e robusti.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 185 anni
- Età iniziale: (1d6+4) x3 +15 anni
- Altezza e peso medi: 1,76 m; 65 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: Cor -1; Agi +1; +1 in una sola delle caratteristiche
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica
- Abilità: Furtività +1; Percepire - Udito, Vista +1; Professione (una a scelta) +1
- Specializzazioni automatiche: Movimento silenzioso (Furtività); un tipo di prodotto a scelta Professione
- Costo Pregi: come da manuale



- Costo Difetti: come da manuale
- Prove: +2 apprendere linguaggi
- Speciale: hanno di base la conoscenza della lingua Cromaniana o Elfica, in base a dove si crescono, ma se vivono a contatto con l'altra comunità impiegano ¼ del tempo ad apprenderla.
- Rapporti con le altre razze: sono quelli che riescono maggiormente a sopportare le diversità, dato che la loro stessa razza è al centro di diatribe e razzismo (soprattutto in alcuni ceppi di estremisti umani ed elfi). Con i nani, i rapporti sono cordiali. Sono inoltre i mediatori naturali con tutte le razze di semi-umani (semi-animali). Odiano tutte le razze votate alla distruzione fine a se stessa. Diventano con facilità amici dei folletti, i quali non nascondono una particolare simpatia per questa razza.

## **Minotauri**

I minotauri sono esseri con il busto di un umano (di grande dimensione) e la testa taurina. Sono tra le razze più pericolose per la loro innata propensione al combattimento, ma fortunatamente sono spesso disorganizzati e non è raro che finiscano a litigare l'un con l'altro. Sono tra i preferiti di Habudanga, che li ha creati dall'incrocio tra i tori di Faerux e gli umani di Croman, in quanto incarnano il suo stesso essere iroso e incapace di organizzarsi; infatti pur facendone parte in qualche modo loro stessi, nutrono un certo disagio per le civiltà organizzate, cosa che ha impedito loro per molto tempo di integrarsi in alcune città; questo aspetto è andato scemando con le generazioni, ma un fondo di tale sentimento resiste tuttora.

La loro vita è sensibilmente più breve di quella degli umani comuni, ma a questo sopperiscono le loro innate capacità fisiche.

Si distinguono in due diverse sotto-razze, con alcune peculiarità che le contraddistinguono, non ultimo l'habitat naturale di vita.

### ***Minotauro delle Coste***

Sono ottimi marinai e costruttori di imbarcazioni. Si nutrono di pesce e di altri alimenti (alghe e molluschi) che ricavano dal mare.

Vivono solitamente sulle rive del mare, ma talvolta li si trova anche nelle città portuali dei grandi laghi interni o addirittura dei fiumi navigabili. Molti, dispersi dai loro innumerevoli viaggi, si sono stanziati sui lidi di qualche sperduta isoletta.

Solitamente riconoscono i capi all'interno delle proprie comunità per mezzo di sfide, che portano anche alla morte dei candidati perdenti, ma di frequente si può assistere a delle dispute per una certa insubordinazione congenita. Quando si trovano imbarcati, invece, seguono ciecamente le direttive del capitano.

**Carattere:** sono violenti ed impulsivi a terra, mentre sono letali e sagaci quando si trovano sulle navi. Non hanno un'intelligenza particolarmente sviluppata, ma sanno prendere decisioni abbastanza velocemente, soprattutto in caso di pericolo.

**Fisico:** hanno un corpo ben più grande di quello di un umano medio e sanno usare le loro caratteristiche taurine (le corna) con grande abilità; sono inoltre abili combattenti con tutte le armi da mischia, anche se amano in particolare asce, clave e tridenti. Incontrano parecchie difficoltà nel cavalcare, a causa dalla grossa mole del loro corpo. Hanno un manto nero corvino che con l'età cambia colore e tende sempre più al bianco.

### ***Caratteristiche razziali:***

- Vita media: 68 anni
- Età iniziale: (1d4+3) x 3 anni
- Altezza e peso medi: 2,15 m; 122 kg
- Taglia: Grande
- Caratteristiche Primarie: Cor +3, Int -1, Car -2
- Caratteristiche Derivate: Pst +1
- Abilità: Cavalcare -3; Combattimento - Mischia +1; Combattimento - Senz'armi +1; Conoscenza - Mare +2; Lavorazione dei Materiali - Legno +1; Trattare -2
- Specializzazioni automatiche: Corna (Combattimento - Senz'armi); Mare in tempesta (Professione - Marinaio); Imbarcazioni (Professione - Falegname)

- Costo Pregi: Carismatico (5 di 2); Colto (5 di 3); Maestro artigiano (2 di 4); Resistente (3 di 4); Robusto (3 di 5)
- Costo Difetti: Codardo (5 di 4); Debole (4 di 2); Maldestro con le armi (5 di 4)
- Prove: nelle prove di apprendere linguaggi il VD va aumentato di 2 punti; Imporsi -2 (a terra) +2 (sulle navi); Acrobazia +2 (sulle navi)
- Speciale: hanno di base la conoscenza della lingua Mino-Habudese.
- Per attaccare con le corna è necessario eseguire una Carica.
- Rapporti con le altre razze: l'impazienza ha da sempre limitato i rapporti tra i Minotauri delle coste e le altre razze, tanto che spesso le giudicano molto più stupide di quanto siano in realtà (pagando poi le conseguenze di questo giudizio errato). Sebbene siano stati creati per distruggerli, vedono negli umani una razza con cui collaborare, mentre sopportano a stento i nani, e vedono negli elfi una razza troppo delicata per darle valore, temendone nel contempo le rapide frecce. Gli orchi sono la razza che odiano maggiormente, visto che Habudanga la preferisce alle altre. Con i Capronidi pare ci sia molta stima. I folletti sono per loro un fastidio e quando la loro pazienza finisce tentano di schiacciarli come se fossero mosche.

### ***Minotauro degli Altopiani***

Sono sostanzialmente simili, per sembianze ed origine, ai loro cugini delle coste, eccezion fatta per il manto di un colore bruno invece che nero, e le dimensioni leggermente più massicce, tanto che in alcuni casi possono raggiungere i 2,5 m d'altezza.

Rispetto ai cugini delle coste, inoltre, sono meno aggressivi, ma più intelligenti. Sanno riconoscere gli elementi più dotati dei loro gruppi, e li eleggono come capi dei loro villaggi, spesso collocati in caverne o miniere abbandonate.

Si nutrono di animali selvatici, che sanno cacciare con grande abilità.

**Carattere:** hanno una propensione per la vita comunitaria, che deriva dalla consapevolezza di una scarsa possibilità di sopravvivere in solitudine. Sono molto più aperti al dialogo tra di loro di quanto lo siano i cugini delle coste, ma portano a lungo rancore a chi commette un torto nei loro confronti; la vendetta è un loro comportamento usuale.

**Fisico:** sono molto più sgraziati ed hanno un corpo un po' più grande di quello dei minotauri delle coste; sanno anche loro usare le corna con grande abilità; adoperano tutte le armi, ma pure per loro risultano più congegnali asce, clave e giavellotti. Nonostante la scarsa agilità, maneggiano con grande maestria l'arco, di cui sono invidiati costruttori. Hanno ancora più difficoltà nel cavalcare, rispetto alla sotto-razza delle coste. Il loro manto è bruno o castano e si schiarisce col tempo.

### ***Caratteristiche razziali:***

- Vita media: 68 anni
- Età iniziale: (1d4+3) x 3 anni
- Altezza e peso medi: 2,31 m; 157 kg
- Taglia: Grande
- Caratteristiche Primarie: Cor +3, Agi -2
- Caratteristiche Derivate: Rtt -1, Pst +1
- Abilità: Cavalcare -5; Combattimento - Senz'armi +1; Combattimento - Distanza +1; Furtività -3; Lavorazione dei Materiali - Legno +2; Scalare (roccia) +1
- Specializzazioni automatiche: Corna (Combattimento - Senz'armi); Archi (Professione - Armaiolo); Grossi mammiferi (Professione - Cacciatore); Arco - una tipologia (Combattimento - Distanza)
- Costo Pregi: Bello (3 di 1); Maestro artigiano (2 di 4); Rapido (5 di 2); Resistente (3 di 4); Robusto (3 di 5)
- Costo Difetti: Brutto (0 di 1); Debole (4 di 2); Maldestro con le armi (6 di 4)
- Prove: nessuna variazione
- Speciale: hanno di base la conoscenza della lingua Mino-Habudese.
- Per attaccare con le corna è necessario eseguire una Carica.
- Rapporti con le altre razze: sebbene siano stati creati per distruggerli, vedono negli umani una razza con cui collaborare, ed anche i nani della terra, inizialmente loro rivali nel lavorare la pietra, sono divenuti una razza con cui trattare. Vedono negli elfi una razza troppo diversa per darle valore. Gli orchi sono la razza che odiano maggiormente, visto che Habudanga li preferisce alle altre razze. Con i Capronidi pare ci sia molta stima, e talvolta anche rapporti amichevoli. Dei folletti conoscono l'esistenza, ma nulla di più li interessa.

## Nani

Bassi, barbuti, burberi, scontroso, fabbri e minatori: sono questi gli attributi che comunemente vengono associati ai nani. Ma questo solo perché con “nani” ci si tende a riferire a quella sotto-razza detta più propriamente “nani della terra” o “delle montagne”, che è la più diffusa su Hestiun.

Ma in questo mondo esistono anche ben altre tre sotto-razze naniche, che insieme costituiscono comunque il sessanta per cento di tutti i nani: si capisce allora, conoscendone i tratti, che è sbagliato riferirsi ai nani in modo generico, e tanto meno usando tali aggettivi.

In origine, esisteva un'unica razza di nani, ed era effettivamente molto simile alla sotto-razza oggi detta dei “nani della terra”. Creati da *Nelain Albeard*, prima divinità nanica, in tempi antichissimi, essi avevano un preciso scopo: proteggere i quattro elementi, salvaguardarne l'esistenza. Per questo ricevettero in dono dal dio la lunga vita, il fisico robusto, e la grande saggezza (di cui la folta barba è il simbolo): dei protettori devono essere sempre in grado di difendere, e a lungo, ciò a cui sono stati assegnati.

I primi nani (poche centinaia a dire il vero) agivano insieme, legati l'uno all'altro dal dovere e dal comune scopo, vivendo in accampamenti provvisori ai piedi del Monte Araathra (detto “la Forgia dei Nani”). Sia i nani che le altrettanto barbute nane si servivano del fuoco per riscaldarsi e cucinare, dell'acqua per bere (e talvolta lavarsi!), della terra per costruire, dell'aria per respirare. Proteggevano i fiumi e i laghi dalle creature malvagie, il Monte Araathra dalle bestie della notte, diffondevano il rispetto per gli elementi ai loro figli e alle creature intelligenti. Ma questa situazione non era destinata a durare.

Vivendo su Hestiun, infatti, ed osservando le manifestazioni dei quattro elementi, ogni nano finì per innamorarsi di un diverso, singolo elemento, e ciò portò in poche decine di anni alla spaccatura della Grande Tribù, del Clan del Monte Araathra, in quattro distinte tribù minori: una di esse si stabilì sulle montagne rocciose nei pressi del Monte Araathra; una viaggiò fino al Mare delle Lacrime; un'altra scalò gli inarrivabili Picchi del Cielo; l'ultima scavò gallerie sotterranee fino a raggiungere le più estreme profondità del pianeta, vicino al Nucleo stesso.

*Albeard*, dapprima adirato con la sua creazione, coi suoi figli, col tempo capì che la loro specializzazione era in realtà un bene, e favoriva il loro compito di portatori e difensori degli elementi. Non potendo però più gestire né vigilare sulle quattro tribù, col suo potere divino generò quattro figli, quattro semidivinità naniche, col compito di occuparsi ognuno di una specifica tribù. Nacquero così: *Adrock Stonehammer*, *Aedana Bluedeep*, *Wintrock Chillbeer*, *Volkan Bhoiler*, rispettivamente semidei di terra, acqua, aria e fuoco.

Per aiutare i propri fedeli, ciascun dio donò una scintilla divina del proprio elemento alla tribù che proteggeva, e grazie a quella i nani svilupparono caratteristiche peculiari a seconda del loro elemento affine, per meglio utilizzarlo e salvaguardarlo.

### *Nani della Terra*

Un tempo solamente insediata nei pressi del Monte Araathra, ora questa tribù nanica si può trovare anche in altri luoghi di Hestiun: ci sono delle città scavate nella roccia, altre in gallerie poco profonde, e molti sono gli avventurieri nani della terra.

Del resto, gli appartenenti a questa tribù sono quelli coi maggiori contatti con l'esterno, e quindi con le altre razze, se non per la loro socievolezza, almeno per la loro posizione geografica rispetto alle altre tre tribù.

L'intervento del semidio *Adrock Stonehammer* non li ha modificati, rispetto alla tribù originale: ne ha piuttosto accentuato i tratti, rendendoli più robusti e più determinati di quanto già non fossero.

**Carattere:** testardi. Mai provare a far cambiare idea ad un nano della terra! La loro fama di robusti guerrieri ed abili fabbri li rende orgogliosi ma mai presuntuosi né superbi. Non sono amanti del dialogo quanto dell'azione fisica, che si tratti di battaglia, di un lavoro in una forgia o di una bevuta di *liquore nanico*. In battaglia sono spietati coi nemici, protettivi verso gli alleati, spericolati, ma anche abili strateghi. Niente li fa arrabbiare di più di commenti o atti materiali contro la loro barba, fluente sia tra i maschi che tra le femmine, o contro le loro origini (essi ritengono infatti, a torto, di essere i prediletti del dio *Nelain Albeard*).

**Fisico:** i nani della terra sono i più forti e robusti di tutti, perfetti per la guerra e per il lavoro da minatore. Sono alti in media 1,4 metri, e larghi quasi altrettanto: in pratica un concentrato di muscoli allo stato puro.

La loro barba è folta e dello stesso colore dei capelli, che variano dal biondo, al rosso, al castano. Difficilmente i nani della terra hanno capelli neri.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 300 anni.
- Età iniziale: (1d6+4) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 1,4 m; 65 kg.
- Taglia Media.
- Caratteristiche Primarie: Cor +2, Car -2
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica
- Abilità: Cavalcare -2; Combattimento - Mischia +1; Furtività -1; Impressionare -1; Nuotare -2; Lavorazione dei Materiali - Metalli e Pietra +1; Valutare (solidità) +1;
- Specializzazioni automatiche: Metalli non preziosi (Lavorazione dei Materiali - Metalli); Pietra da costruzione (Lavorazione dei Materiali - Pietra); Armi (Professione - Fabbro); Ascia d'arme (Combattimento - Mischia)
- Costo Pregi: Bello (2 di 1); Carismatico (4 di 2); Maestro artigiano (2 di 4); Maestro di guerra (3 di 4); Prudente (4 di 2); Rapido (3 di 2); Resistente (2 di 4); Robusto (4 di 5); Vista notturna (3 di 4)
- Costo Difetti: Berserker (4 di 5); Debole (4 di 2); Orgoglioso (2 di 4); Ripudio della magia (8 di 10); Testardo (2 di 4)
- Prove: +1 all'Att contro orchi; +2 a Schivare contro i giganti; +1 alle Prove per resistere ad un veleno; +1 alle Prove per resistere ad un incantesimo.
- Speciale: non possono imparare né lanciare incantesimi; non attaccano né vengono attaccati dagli elementali della terra, a meno che costretti contro volontà.
- Rapporti con le altre razze: questi nani provano un profondo odio per gli orchi, e tendono ad essere diffidenti verso tutte le razze in cui Habudanga ha messo "lo zampino" (capronidi, minotauri). Nonostante ciò, hanno imparato ad apprezzare i minotauri degli altipiani, per la loro abilità nella scultura e per la loro forza.

Il rapporto con gli elfi è controverso: le due razze provano un disagio innato l'una nei confronti dell'altra, ma, non riuscendo a spiegarselo, raramente si attaccano a vicenda, preferendo ignorarsi. I preferiti dei nani della terra sono sicuramente gli umani, che trovano robusti e pieni di potenziale in ogni campo, ma troppo imprevedibili e volubili.

Anche i mezz'elfi vengono considerati alla stregua degli umani, e, come per gli elfi, i nani nutrono verso di loro un sentimento innato, ma stavolta di simpatia, quasi tenerezza. Si narra di ottime amicizie fra mezz'elfi, umani e nani.

Infine, per quanto riguarda i cugini nani, i preferiti sono quelli del fuoco, per la loro impostazione guerresca, seguiti dalla tribù dell'acqua, fidata ed estroversa. I meno accettati sono i nani dell'aria, a causa della loro attitudine magica.

### **Nani dell'Aria**

Detti anche "nani del cielo" o "nani delle nuvole", gli appartenenti a questa tribù sono quei nani che decisero, durante la Diaspora Nanica, di ritirarsi sugli altissimi Picchi del Cielo (reame di Avanalysis), dove l'aria è fresca e pura e nessuno può appestarla con fornaci, fucine, città piene di sporcizia e rifiuti. Questi nani sono quelli che più si sono distaccati dall'idea di protettori che aveva il dio Albeard, decidendo di isolarsi nel proprio elemento, anziché proteggerlo attivamente, e trascurando la via delle armi.

Del resto i Picchi sono un luogo ostile, perennemente ricoperto dal manto nevoso e con scarsità di cibo e vegetazione. Per questo, difficilmente in grado di reperire materiali da costruzione e bisognosa comunque di proteggersi dalle creature nemiche, questa tribù decise di accostarsi alle arti arcane. Sotto gli insegnamenti di un magnifico drago bianco antico, il potente *Koldbrenymar*, i nani dell'aria appresero le basi della magia, perdendo completamente la diffidenza verso di essa, ed affinando la loro arte nei secoli. I suoi maghi sono ora molto rispettati nei reami, e godono di una certa fama. Pochi nani dell'aria, a dire il vero, non conoscono la magia, anche se alcuni ne hanno soltanto le basi.

Negli ultimi anni, inoltre, *Wintrock Chillbeer* (che ha donato intelligenza superiore a questi nani), stimolato da Albeard, ha incoraggiato vivamente la discesa verso le terre popolate di Hestiun di molti

giovani nani della tribù, perché creino rapporti di vario genere con altre razze, e coi loro cugini nani, e nondimeno per verificare che il loro elemento sia adeguatamente rispettato.

**Carattere:** ancora meno abituati a parlare dei loro cugini della terra, i nani dell'aria sono però molto curiosi di scoprire il mondo e i suoi abitanti, cosicché dopo pochi mesi vissuti fra le città, tendono a diventare più aperti e scherzosi. Sono i nani che danno minor importanza (ma con dei limiti) alla loro barba e meno si adirano se presi in giro. Ottimi compagni di viaggio per la loro semplicità, brillanti e intelligenti, sono però piuttosto bramosi di ricchezze (della cui mancanza hanno sofferto, vivendo sui Picchi del Cielo) e meno leali dei loro cugini.

**Fisico:** la vita fra gli impervi picchi, il clima rigido, la scarsità di cibo, hanno reso i nani dell'aria meno prestanti fisicamente e l'addestramento magico ha impedito loro di esercitarsi molto con le armi. Non sanno cosa sia il freddo, ma soffrono molto il caldo, ed anche la loro pelle esprime tale condizione: è infatti pallida e lascia intravedere vene ed arterie al suo interno. La barba ed i capelli sono invece estremamente folti e generalmente neri, cosa che crea un forte contrasto di colori con la pelle. Essi inoltre sono i nani più alti di Hestiun.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 250 anni.
- Età iniziale: (1d6+3) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 1,5 m; 45 kg.
- Taglia Media.
- Caratteristiche Primarie: Int +3
- Caratteristiche Derivate: Sag -2
- Abilità: Cavalcare -2; Cercare +1; Combattimento - Tutti -1; Conoscenza - Magia +2; Impressionare +1; Intrattenere +1; Nuotare -2; Percepire - Vista +1
- Specializzazioni automatiche: Magia elementale (Conoscenza - Magia); Roccia (Scalare)
- Costo Pregi: Colto (1 di 3); Maestro di guerra (6 di 4); Mente focalizzata (6 di 7); Resistente (5 di 4); Robusto (7 di 5); Saggio (4 di 2); Specializzazione magica (0 di 1, gratuito); Vista notturna (3 di 4)
- Costo Difetti: Avido (2 di 4); Maldestro con le armi (2 di 4); Ripudio della magia (13 di 10)
- Prove: +1 al VD dell'avversario per resistere ai tuoi incantesimi; +2 alle Prove per resistere ad un incantesimo; +2 a Schivare contro i giganti.
- Speciale: ignorano 2 danni causati dal freddo ogni volta che ne subiscono, mentre dal calore subiscono ogni volta 2 danni extra; non attaccano né vengono attaccati dagli elementali dell'aria, a meno che costretti contro volontà.
- Rapporti con le altre razze: vale quanto detto per i nani della terra, a proposito di orchi, umani e mezz'elfi. Per il resto, in generale i nani dell'aria sono i più aperti e tolleranti, ma non sempre tollerati, a causa del loro amore per la magia.

Con gli elfi talvolta nascono collaborazioni, e più raramente amicizie, quasi sempre tra maghi delle due razze.

La diffidenza verso capronidi e minotauri, anche quelli degli altipiani, è ancora maggiore per questi nani, che li vedono come esseri che mai potrebbero comprendere la sublime arte magica.

Per il resto, sono dispiaciuti di ciò che pensano di loro i cugini, ma tra questi preferiscono i nani dell'acqua, i cui druidi sono spesso maghi saggi e preparati.

### **Nani del Fuoco**

Tutti coloro che vivono su Hestiun pensano comunemente a Saulos come unica fonte naturale di calore. Ma la tribù dei nani del fuoco sa che ciò non è vero: chiamati a proteggere sulla terra l'elemento del fuoco, hanno capito di dover scendere nelle profondità del suolo, per raggiungere il Nucleo, fonte di energia geotermica.

Scavando vasti complessi di gallerie essi hanno costruito, nei millenni, maestose città, sotterranee è vero, ma calde e luminose grazie alla vicinanza col nucleo del pianeta, anche se così facendo si sono isolati dalle razze di superficie.

I loro rapporti (che si limitavano inizialmente a quelli con creature sotterranee), sono migliorati negli ultimi tre secoli, quando, desiderosi di conoscere i loro cugini, alcuni nani del fuoco hanno percorso a ritroso le antiche gallerie, giungendo dopo alcuni mesi in superficie e fondando alcune nuove città presso vulcani attivi, talvolta convivendo con nani della terra.

I nani del fuoco sono i più attaccati al proprio elemento, e, grati da sempre al loro dio *Volkan Bhoiler* per la sua scintilla divina, che ne ha mutato profondamente la struttura corporea, sono i suoi più pii e fedeli servitori, e confidano moltissimo nella sua benevolenza.

**Carattere:** pacati, fiduciosi e leali, sono queste le caratteristiche dei nani sotterranei (altro nome dei nani di fuoco). Amano mettere al servizio degli altri la loro saggezza, anche se senza alcuna boria. Parlano solo quando hanno cose importanti da dire o da chiedere e mentono di rado, solo se obbligati. Anche se non disdegnano l'avventura dal punto di vista della crescita spirituale, restano sempre molto legati alla propria famiglia, al proprio clan, alla propria razza, ed al loro luogo di nascita, dove desiderano spesso tornare. Infine i nani del fuoco sono estremamente religiosi.

**Fisico:** dalla corporatura simili ai nani della terra, ma ancora meno brillanti e più impacciati nei movimenti, molti di questi nani sono spesso supportati dalla magia divina.

La loro temperatura corporea è largamente più elevata della norma e la loro pelle, seppure di colore bruno, è molto calda al tatto e irradia una fioca luminescenza. I nani del fuoco sfoggiano inoltre barbe ardenti, fatte di lingue di fuoco che si intrecciano fra loro (e di cui vanno estremamente fieri) e sono completamente privi di peli corporei.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 350 anni.
- Età iniziale: (1d6+5) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 1,3 m; 55 kg.
- Taglia Media.
- Caratteristiche Primarie: Cor +2; Agi -2; Int -2
- Caratteristiche Derivate: Sag +2
- Abilità: Acrobazia -4; Cavalcare -3; Combattimento - Mischia +1; Conoscenza - una a scelta +1; Guarire +1; Imporsi -2; Impressionare +1; Lavorazione dei Materiali - Metalli e Pietra +1; Nuotare -5; Percepire - Tatto +2; Valutare (Solidità) +1
- Specializzazioni automatiche: Metalli non preziosi (Lavorazione dei Materiali - Metalli); Pietra da costruzione (Lavorazione dei Materiali - Pietra); Martello d'arme (Combattimento - Mischia)
- Costo Pregi: Aura di comando (4 di 2); Maestro artigiano (3 di 4); Potere della fede (6 di 8); Prudente (1 di 2); Rapido (4 di 2); Riflesso incondizionato (8 di 6); Saggio (1 di 2); Terrore (3 di 1); Vista notturna (2 di 4)
- Costo Difetti: Apostasia (7 di 4); Goffo (0 di 2); Imprudente (8 di 6)
- Prove: +1 alle Prove per resistere ad un veleno; +1 all'Att contro creature sotterranee.
- Speciale: non subiscono alcun danno a causa del fuoco, ma subiscono 1 volta e Ω i danni causati dal freddo (per eccesso); nelle prove di Combattimento Senz'Armi, o con un arma fatta interamente di metallo, infliggono 1 danno extra da calore; non attaccano né vengono attaccati dagli elementali del fuoco, a meno che costretti contro volontà.
- Rapporti con le altre razze: i nani del fuoco sono leali e fiduciosi, ma mai superficiali, e perciò non hanno diffidenze particolari verso alcuna razza.  
Sono molto attaccati a tutti quanti i loro cugini, più di quanto questi lo siano a loro; il fatto di essere piuttosto chiusi in sé stessi, ne limita però i rapporti in generale, che comunque riescono meglio con creature pacate, meditative e dalla forte fede.

### **Nani dell'Acqua**

Dove c'è acqua c'è vita, i nani dell'acqua ne sono consapevoli. Così, nel periodo della Diaspora Nanica, la tribù legata a questo elemento ha cominciato a costruire città sulle rive di fiumi, laghi e mari. Prima di allora le città sfruttavano l'elemento per ricavarne cibo e purificare il corpo, ma quando *Aedana BluedEEP*, dea nanica dell'acqua, diede la magica scintilla a questa tribù, essi divennero in grado, ed anzi sentirono il bisogno, di vivere a più stretto contatto con questo fluido.

Sorsero allora le prime città sottomarine (vedi Klumpurth), nei mari e nei laghi, dove l'acqua è più tranquilla e, grazie alla loro dea, questi nani non avevano adesso più problemi a respirare il liquido vitale; anche la comparsa di membrane fra le dita di piedi e mani facilitava il movimento subacqueo, ma allo stesso tempo aumentava il disagio stando a lungo sulla terraferma.

La maggior parte delle città dei nani acquatici, si compone però di una parte di superficie, oltre a quella sommersa, questo per i rapporti commerciali con razze strettamente terrestri, e per permettere di individuare la città in questione, oltre che, nel caso di insediamenti fluviali, per sfruttare l'energia della corrente, tramite macchinari.

**Carattere:** i nani sottomarini sono la tribù con minor facoltà fisiche e allo stesso tempo con le migliori attitudini professionali, grandi ingegneri delle costruzioni e buoni inventori. Il loro aspetto non troppo gradevole e la loro abitudine ad esprimersi tramite gesti, dovendo comunicare spesso sott'acqua, li rendono poco adatti al commercio (che però amano esercitare) e al dialogo, ma sono considerati, e a ragione, gente semplice e bonaria, poco attaccata ai beni materiali, non molto avvezza all'avventura ma dall'apprendimento facile. Sono poi famosi per essere inventori pazzi, che, pur con lo scopo di salvaguardare la natura, talvolta creano congegni dagli effetti disastrosi.

Pochi sono i nani acquatici che spingono a lungo il proprio fisico lontano dall'acqua, l'elemento in cui si muovono rapidamente, in cui respirano più efficientemente e di cui conoscono i molti segreti.

**Fisico:** i nani dell'acqua sono esili, molto rapidi e, a differenza delle altre tribù, poco robusti. La loro taglia Piccola li rende i nani più bassi di Hestiun e i guerrieri meno abili.

Hanno una pelle color bianco pallido, con qualche riflesso verdastro, mentre i capelli e le barbe (le nane sono prive di barba, in realtà), sono filamentosi, simili a masse di alghe, con tonalità che variano dal blu chiaro al verde scuro.

### **Caratteristiche razziali:**

- Vita media: 320 anni.
- Età iniziale: (1d6+4) x 10 anni.
- Altezza e peso medi: 1,1 m; 30 kg.
- Taglia Piccola.
- Caratteristiche Primarie: Cor -2; Agi +2; Int +1; Car -2
- Caratteristiche Derivate: Sag +1
- Abilità: Acrobazia +1; Cercare +1; Combattimento - Tutti -1; Conoscenza - una a scelta +1; Furtività -1; Imporsi -2; Impressionare -2; Intrattenere +1; Nuotare +8; Scalare -3
- Specializzazioni automatiche: Grandi opere (Lavorazione dei Materiali - Legno); Congegni energetici (Professione - Inventore)
- Costo Pregi: Aura di comando (3 di 2); Bello (3 di 1); Carismatico (4 di 2); Empatia animale (1 di 3); Forza dalla natura (4 di 6); Maestro di guerra (5 di 4); Senso sopraffino (Olfatto) (2 di 3); Prudente (3 di 2); Resistente (5 di 4); Riflesso incondizionato (5 di 6); Robusto (6 di 5); Terrore (2 di 1); Vista notturna (3 di 4)
- Costo Difetti: Avido (6 di 4); Debole (1 di 2); Disordinato (4 di 6); Malattia mentale (5 di 7); Reumatismi (6 di 3)
- Prove: +1 alle Prove per resistere ad un veleno o ad un incantesimo; -1 a tutte le prove, sulla terraferma (eliminabile spendendo 6 PAv o impiegando 6 punti P&D).
- Speciale: possono respirare sott'acqua senza problemi; nuotano con una velocità pari a quella di movimento terrestre; non attaccano né vengono attaccati dagli elementali dell'acqua, a meno che costretti contro volontà.
- Rapporti con le altre razze: meno aperti dei cugini dell'aria, ma largamente più apprezzati dalle altre razze, i nani dell'acqua amano la semplicità ed il rispetto verso la natura. Per questo sono i nani che più spesso hanno rapporti con gli elfi, e che rispettano maggiormente quel popolo.  
Non nutrono neanche troppa diffidenza verso gli orchi (ad eccezione degli squali-orco), in quanto ne conoscono appena l'esistenza, né con capronidi e minotauri. Se questi ultimi (la sotto-razza delle "coste") fossero disponibili, i nani sarebbero felici di instaurare buoni rapporti con loro.  
Hanno rapporti commerciali e di amicizia facili con umani e mezz'elfi, e trovano entrambi simpatici e affabili.  
Per il resto hanno buoni rapporti anche coi loro cugini, anche se con i nani del fuoco, talvolta, la convivenza può risultare difficile, per ragioni di ordine fisico.

## **Umani**

Gli umani sono una razza piuttosto recente, anche se in realtà si sono evoluti da una di quelle più antiche presenti su Hestiun, i Kreeanti. Con l'intervento di Croman, dio della passione e dell'impulsività, fu creata questa specie a partire dagli esuli Kreeanti, che al tempo vagavano nella parte centro-settentrionale dell'attuale Transgea. Croman li seguì per un certo periodo di tempo e vedendoli ormai prossimi all'estinzione, mosso a pietà, infuse in loro una nuova linfa vitale che li trasformò in maniera piuttosto radicale.

Quando, dopo circa 3500 anni dalla loro creazione, avevano raggiunto ormai quasi tutte le regioni che ancora oggi abitano, iniziarono ad interessarsi a loro i tre figli di Croman, che donarono agli umani varie abilità, tra cui la magia.

Croman, in uno dei pochi momenti di razionalità, vedendo che questo accresceva in modo spaventoso il potere degli uomini, ridusse loro la lunghezza della vita, la forza e l'intelligenza, che fino a quel momento erano veramente eccezionali.

### ***Umani comuni***

Non si può dire molto per inquadrare questa sotto-razza, se non che gli umani comuni sono semplicemente tutti gli umani non appartenenti alla stirpe barbara. Le differenze che ci sono fra i suoi esponenti sono basate sul luogo di nascita e di residenza, dato che la vita civile influenza questi umani più di quanto faccia con qualsiasi altra razza di Hestiun.

Bisogna poi sottolineare che gli dei vedono negli umani i migliori agenti su Hestiun per propagandare i propri culti, vista la loro abilità di linguaggio e la passione che mettono nelle cause cui tengono (buone o malvagie che siano). La loro breve vita, poi, assicura agli dei che non acquisiscano abbastanza potere nell'arco della loro esistenza, così da poterli anche sostituire facilmente con adepti più fedeli.

Insomma, quella umana è la razza meno caratterizzata di tutte, ma nello stesso tempo quella con maggiore versatilità, e quindi con la più ampia scelta di strade da percorrere.

**Carattere / Fisico:** non esiste un vero e proprio schema nel quale inquadrare i membri di questa razza, in quanto esistono i colossi come i mingherlini, i sapienti come gli stolti, e, come si è detto, nessuna razza più degli umani risente delle condizioni in cui vive e si sviluppa. Si dice però che siano considerati tra i migliori commercianti/negoziatori di Hestiun.

### ***Caratteristiche razziali:***

- Vita media: 85 anni
- Età iniziale: (1d6+4) x 3 anni
- Altezza e peso medi: 1,73 m; 68 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: +1 in una sola delle caratteristiche
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica
- Abilità: Professione – Tutte (purché vi si sia speso almeno un Pab) +1; Trattare +2
- Specializzazioni automatiche: il sotto-campo di una professione a scelta;
- Costo Pregi: come da manuale
- Costo Difetti: come da manuale
- Prove: +2 apprendere linguaggi; +2 nel combattimento contro i semi-umani (ovvero semi-animali, come li definiscono gli umani)
- Speciale: sono i prediletti dalle varie divinità per diffondere i vari culti su Hestiun\*. Hanno di base la conoscenza della lingua Cromaniana.
- Rapporti con le altre razze: un giudizio globale non è possibile darlo, ma si sa per certo che come ci sono quelli che odiano gli elfi, ce ne sono anche alcuni che li considerano preziosi alleati (e lo stesso dicasi per i nani). Di comune si sa che provano una certa insofferenza per i semi-animali, che si esprime al meglio quando combattono contro di loro, ma alcune comunità sono invece ben integrate. Trovano ripugnanti i goblin e i troll, mentre ritengono pericolosissimi gli orchi. I folletti li hanno sempre incuriositi, ma sono pochi quelli che ne sopportano a lungo la curiosità e l'insistenza; tuttavia spesso si rivolgono a loro per risolvere dei problemi di cuore.

### ***Barbari***

Benché si sia detto chiaramente che gli umani possono essere estremamente diversi gli uni dagli altri e che è impossibile descrivere tutte le loro varianti, per i barbari è necessaria un'eccezione. I motivi sono due: il primo è che la differenziazione con gli altri esponenti della specie è molto netta; il secondo è che le popolazioni barbare giocano un ruolo fondamentale nei territori confinanti di Tradil, Okamis, e, in minor parte, di Avanalysis.

In questi territori i barbari presenti hanno pur sempre caratteristiche leggermente differenti gli uni dagli altri, ma si possono accorpate senza peccare di imprecisione, anche e soprattutto perché hanno avuto origine da una medesima tribù.

**Carattere:** i barbari sono generalmente gente semplice e un po' rude, attenta a sopravvivere più che a vivere, nel senso comune del termine. Nei paesi civilizzati si trovano di solito a disagio, ma il loro



retaggio umano consente loro di adattarsi in tempi non troppo lunghi. Di solito non fanno una buona impressione e sono mal visti dagli altri umani per il loro modo rozzo di porsi.

Non si arrendono di fronte a nulla se hanno un obiettivo, e odiano la schiavitù più di ogni altra cosa.

**Fisico:** rispetto alla media dei comuni umani, i barbari sono alti e possenti, ma con tratti meno fini, e tendono a mostrare i segni dell'età molto presto. D'altra parte la loro aspettativa media di vita è più bassa di quella di ogni altro umanoide.

La vita del guerriero è quella che si addice loro di più.

### ***Caratteristiche razziali:***

- Vita media: 65 anni
- Età iniziale: (1d6+5) x 2 anni
- Altezza e peso medi: 1,85 m; 78 kg
- Taglia: Media
- Caratteristiche Primarie: Cor +1; Car -1
- Caratteristiche Derivate: nessuna modifica
- Abilità: Cavalcare +2; Combattimento – Mischia +1; Conoscenza – Tutte -1; Imporsi +2; Impressionare -3; Intrattenere -2; Trattare -1; Valutare (Tempo atmosferico) +3
- Specializzazioni automatiche: un'arma a scelta dello stile di combattimento “Barbaro” (Combattimento - Mischia)
- Costo Pregi: Carismatico (4 di 2); Colto (5 di 3); Forza dalla Natura (4 di 6); Istrione (4 di 3); Maestro di guerra (3 di 4); Resistente (3 di 4); Robusto (4 di 5); Strider (3 di 4); Volontà Indomabile (2 di 3)
- Costo Difetti: Analfabeta (2 di 3); Berserker (3 di 5); Codardo (5 di 4); Debole (3 di 2); Gambe corte (6 di 4); Rozzo (1 di 2)
- Prove: +2 alle Prove per resistere alle malattie; +1 alle Prove per resistere al veleno
- Speciale: iniziano sempre il gioco con lo stile di combattimento “Barbaro”.
- Rapporti con le altre razze: vale quanto detto per gli umani comuni, ma in più occorre dire che i barbari tendono a giudicare le creature per quello che dimostrano di saper fare, soprattutto sul campo di battaglia. Inoltre, si possono consultare i capitoli relativi ai territori di Tradil, Okamis ed Avanalysis per gli specifici rapporti di quei barbari con le popolazioni circostanti.

# CLIMA, STAGIONI, VEGETAZIONE, IN HESTIUN

## Informazioni generali

Hestiun è un pianeta molto simile alla Terra, in quanto ha la forma approssimativa di una sfera, anche se non presenta deformazioni particolari in nessun punto, ed è quindi sprovvisto di poli.

Presenta un raggio di circa 1.910 km, ed un equatore lungo 12.000. Tale equatore, è giustificato, nonostante l'assenza dei poli, in quanto rappresenta l'orbita con cui Saulos e Nounos ruotano attorno al pianeta.

I tre corpi celesti sono sempre allineati su una retta immaginaria, ma si può anche pensare i due "soli", come i punti opposti di una circonferenza, di cui Hestiun costituisce il centro.

La rotazione delle due stelle genera l'alternanza notte-dì, anche se non è l'assenza di luce a determinare le ore di buio, bensì la proiezione di ombra di Nounos, che può essere intesa come una luce nera, che raffredda l'atmosfera. Saulos può invece essere associato quasi totalmente alla Stella Fissa del Sistema Solare, per le sue caratteristiche.

In Hestiun, il giorno dura 24 ore, come sulla Terra, ma il dì e la notte hanno entrambi la durata di 12 ore, per tutto l'arco dell'anno. Quest'ultimo, è invece formato da 360 giorni, che hanno inizio con la notte di mezzastagione (festeggiata come capodanno), durante la quale lo splendore dei due astri ha pari intensità, e terminano nel momento in cui tale condizione si ripete.

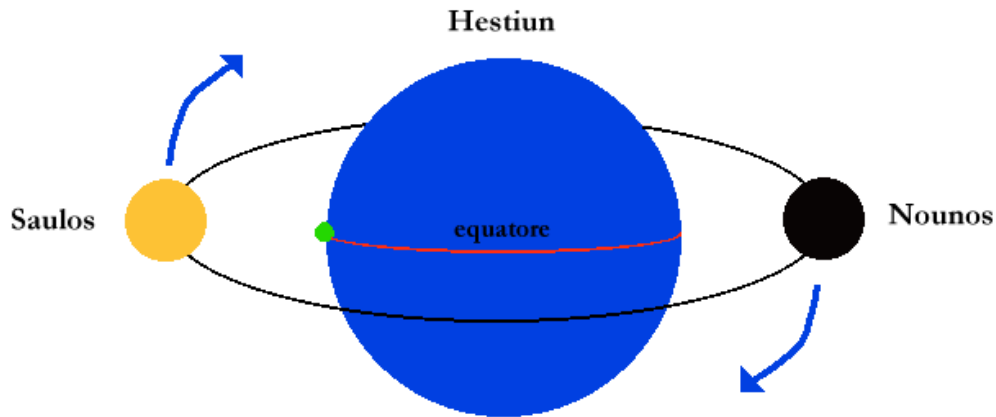
Per questo si hanno soltanto tre stagioni diverse, tutte di 90 giorni di durata: estate, inverno, mezzana. Durante l'estate, Saulos produce più calore di quanto freddo non crei Nounos; d'inverno, avviene esattamente l'opposto; la mezzana, rappresenta invece il momento in cui Saulos e Nounos hanno all'incirca pari potenza.

La mezzana è la stagione sempre antecedente e successiva alle altre due, e talvolta viene distinta idealmente in mezz'inverno e mezz'estate, a seconda che preceda l'una o l'altra stagione. Per le caratteristiche atmosferiche, la mezz'estate può essere assimilata alla primavera terrestre, anche se con un clima più imprevedibile, e forti escursioni termiche; stessa cosa per il mezz'inverno, che, salvo le differenze già citate per la mezz'estate, si può associare all'autunno. Estate ed inverno presentano invece caratteristiche pressoché identiche alle omonime stagioni terrestri.

Secondo il calendario ufficiale del continente chiamato anch'esso Hestiun (il più grande del pianeta, collocato nell'emisfero nord), l'anno ha inizio il 45° giorno di mezzana (detto di mezzastagione), e termina due mezzane dopo, sempre il 45° giorno. Un'altra suddivisione ideale dell'anno è costituita dai mesi, ciascuno di 30 giorni: ogni stagione è sempre formata esattamente da 3 mesi. I mesi sono 12 e vengono chiamati col loro numero cardinale. Non esistono però metodi di divisione dei mesi, per cui si fa riferimento ad un giorno in base alla sua collocazione nel mese (es. "oggi è il venticinquesimo giorno del terzo mese). La festa di mezzastagione si colloca nel quindicesimo giorno del dodicesimo mese.

Data la stragrande prevalenza di oscurità e gelo nello spazio infinito, Saulos è riuscito ad ottenere che almeno ci fossero alcune fonti di luce (le stelle) e che il nucleo terrestre fosse riscaldato. Del resto, altrimenti, forme di vita come quelle umanoidi non sarebbero potute prosperare.

In realtà, però, il nucleo, e di conseguenza la temperatura sulla superficie di Hestiun, anche in relazione al minor raggio planetario, è ben maggiore di quello terrestre. In questo modo, la gelida influenza di Nounos è alquanto attenuata. La particolare forma discoidale del nucleo, invece, e la sua collocazione (è concentrico all'equatore) garantisce una temperatura più alta all'equatore, che va gradualmente diminuendo con l'aumentare della distanza da esso. Per questo, le zone maggiormente lontane dai due soli hanno un clima più costante e, peraltro, temperature estremamente basse tutto l'anno. Ben più gradevole è il clima nei pressi dell'equatore, anche se notte e dì sono ivi caratterizzate da differenze di temperatura notevoli, anche di 20° C in estate e inverno.



Orbita circolare di Saulos e Nounos intorno ad Hestiun. Nel punto indicato, la luce di Saulos è a perpendicolo. N.b. Le proporzioni reali dei corpi celesti non sono rispettate. In realtà Saulos e Nounos hanno un volume circa 10 volte maggiore rispetto ad Hestiun.

## Vegetazione in Hestiun

Anche in Hestiun, come sulla Terra, la tendenza generale vuole che la vegetazione più rigogliosa si trovi nei pressi dell'equatore, andando poi a diminuire man mano che ci si allontana da esso, oppure con il crescere dell'altitudine.

Gran parte degli alberi da frutto si trovano anche su questo pianeta, come pure: querce, abeti, faggi, salici. Sono presenti gli stessi fiori e tipi di arbusti, all'incirca, e le zone in cui questi crescono sono coerenti con quelle terrestri.

Esistono ad ogni modo svariati altri appartenenti al regno dei vegetali.

## ALBERI

**Aestoarbo:** presente un po' per tutto il continente, benché in pochi esemplari, l'aestoarbo possiede delle proprietà eccezionali: è infatti costituito dell'unica tipologia di legno totalmente incombustibile, e rappresenta quindi l'antitesi dei normali alberi.

Di colorazione bruno scuro, con sfumature nerastre, ha una corteccia spessa ma estremamente friabile, sotto alla quale si trova una resina particolare, detta *hapal*. Questa, a contatto con l'aria, prende fuoco, fornendo un ottimo meccanismo di autodifesa contro chi volesse danneggiare l'albero.

Sfortunatamente, il legno dell'aestoarbo non è adatto per fabbricare equipaggiamento di nessun tipo, né tanto meno per essere usato come materiale da costruzione, data la sua fragilità: in compenso, gli alchimisti esperti sanno come estrarre la resina dal fusto senza porla a contatto con l'atmosfera, e creare così ampolle incendiarie, ottime come armi a distanza.

**Nubis:** i nubis sono alberi caratterizzati da un fusto estremamente lungo e sottile, tanto che può raggiungere anche gli 80 metri di altezza, senza subire danni strutturali. Ciò è consentito dalla estrema compattezza del legno, unita alla sua flessibilità, che crea spettacoli suggestivi nelle giornate ventose, quando l'oscillazione del tronco è massima. Le chiome sono invece piuttosto spoglie, e la ramificazione è pressoché assente.

Questi alberi sono molto frequenti nelle foreste del Regno Elfico, nonché nelle zone situate nella parte sud-orientale del continente.

Grazie alla sua elasticità, il legno dei nubis produce ottimi archi, con grande gittata (50% in più del normale): il problema nell'abbattimento dell'albero è costituito dalla sua altezza, per cui spesso i minotauri (in particolare), selezionano fusti giovani, atto che rende particolarmente furiosi gli elfi ed i druidi.

**Quercia nera:** questo tipo di albero si trova solamente in Okamis, e precisamente nel bosco detto appunto “Querce nere”. I suoi alberi all'apparenza sembrano normali querce ma in realtà posseggono caratteristiche non comuni. Il tronco ha infatti durezza e resistenza molto maggiori rispetto al comune legno: può infatti sopportare parecchi colpi di spada senza scalfirsi. Inoltre si incendia con difficoltà, e quindi non è adatto a scopo di riscaldamento. Per questo era originariamente usato dai Barbari per fabbricare armi e armature. Al momento invece il legno delle querce nere è venduto solamente dai Liberi che ne sfruttano abilmente le particolari qualità vendendolo a prezzi altissimi.

Un'armatura costruita con tale legno non si deteriora in alcun modo, ed inoltre chi la indossa assorbe 1 danno da fuoco ad ogni round. Per il resto corrisponde ad un corpetto in cuoio. Il suo costo può variare, ma si aggira intorno alle 600 m.a.

N.b. Altre protezioni costruite in legno di quercia nera non conferiscono benefici aggiuntivi.

**Sodalio:** la particolarità di questo albero consiste nel suo ambiente di crescita, ovvero l'acqua salata. E' unico nel suo genere e lo si può trovare soltanto nel Mare dei Sospiri, dove spesso appare come un cespuglio sulla superficie dell'acqua, dato che la sua estensione si arresta al momento dell'emersione dal liquido salino. Ad ogni modo il sodalio non si trova lontano dalle coste, in quanto, nonostante il grosso diametro del tronco, non raggiunge un'altezza superiore ai 30 metri, e non può sopravvivere a lungo, completamente sommerso dall'acqua.

**Vita ex mortis:** il peculiare nome di questa pianta deriva dalla sua capacità di nutrirsi di cadaveri, e quindi di prosperare nei pressi di cimiteri, o sui campi di battaglia. Nonostante l'apparenza macabra di questa sua qualità, l'aspetto dell'albero è meraviglioso, con legno candido e grandi foglie con colorazioni che vanno dal rosa pesco all'arancio.

Proprio per questo, gli elfi ed i nani dell'acqua sono soliti portare in battaglia alcuni semi di “vita ex mortis”, in modo da bilanciare la perdita di vite umanoidi con la nascita di vita vegetale.

I pochi frutti (non più di una decina ogni mezz'inverno) prodotti da quest'albero, inoltre, hanno proprietà curative (1 PS, un'ora dopo la consumazione).

Infine, questi alberi servono da monito: dove ce n'è uno, è certo che vi sia stata una strage.

## **PIANTE, FIORI ED ARBUSTI**

**Acqua del deserto:** si tratta, come dice il nome stesso, di una pianta che cresce negli ambienti desertici ma è rara da trovare per via del suo ciclo di vita molto breve, per la sua poca diffusione e per le difficoltà legate all'ambiente in cui si sviluppa.

Tale pianta è formata da un gambo giallo di 15 cm che presenta alla sua estremità superiore un ventaglio rotondo di circa 5 cm di raggio, sul quale si posa di notte la rugiada per lo sbalzo termico.

Nel giro di 3 giorni, la pianta riesce ad immagazzinare all'interno del gambo quasi mezzo litro di acqua, e se non viene colta sparge il liquido sul terreno circostante, gradualmente, per permettere la crescita della semenza che lascia cadere nei dintorni.

**Algisa:** fiore che cresce soltanto in alta quota (4.000 metri o più), l'algisa ha un bellissimo colore bianco fulgido, tranne che nel gambo, completamente trasparente. Ha inoltre una particolarità: oltre a nutrirsi di acqua, come tutti i vegetali, essa produce ghiaccio attorno a sé.

Per questo, i barbari di Avanalysis la tengono all'interno di contenitori per conservare i cibi, quando devono compiere lunghi viaggi, lontani dai loro picchi.

**Bacche di medis:** dal colore blu cobalto, queste bacche crescono nelle profondità del bosco, da piccole pianticelle dalle anomale foglie a stella. La loro dimensione minuta, e la non grande diffusione, rendono difficile reperirle, anche se, una volta individuata una zona in cui crescono, se ne trovano in grande quantità. Tale scoperta è una manna per chi pratica la magia: infatti il medis produce frutti con straordinarie proprietà di aumento della concentrazione e che favoriscono la condizione mentale adatta per tutte le attività magiche.

All'atto pratico, consumare 10 bacche di medis, consente di accumulare 1 PM supplementare per ogni ora di concentrazione; inoltre, fornisce un bonus di +1 all'Int, incrementando quindi anche la Fonte di PM. Tutti questi effetti durano però solo 4 ore.

Ma un sovradosaggio, anche minimo (15 bacche, anziché 10), produce gravissimi effetti collaterali, ovvero: impossibilità di accrescere la riserva di PM; malus di -1 all'Int, a causa di una forte emicrania. La durata di questi effetti è sempre di 4 ore.

Queste bacche vengono vendute a caro prezzo, in alcuni reami: non meno di 30 m.a. l'una. Solo gli elfi, che pure hanno boschi ricchi di tale pianta, si astengono generalmente dal commerciarla.

**Nex venenum:** tutti gli esperti druidi, gli alchimisti, ed in genere chi si occupi di botanica, sono a conoscenza di questo particolare tipo di rovi, e sanno che è bene evitarlo. Difatti, il "nex venenum", si presenta come un arbusto color ciliegio, che produce tutto l'anno frutti dall'aspetto succoso e dalle belle tonalità rossastre: purtroppo, tali frutti, nonché le spine, sono intrisi di un potente veleno che agisce in un quarto d'ora (VD 15; -3 Cor). Perciò, anche se si riesce a cogliere i frutti senza pungersi, nutrirsi è altrettanto deleterio: le molte vittime possono confermarlo.

**Ricciospina:** questo arbusto simile ad un cespuglio di rovi, è in realtà ben più insidioso di quanto non sembri: chiunque si avvicini a meno di 2 metri, diviene infatti vittima di un attacco simile a quello dell'istrice. Il ricciospina proietta una nuvola di aculei tutto intorno a sé, infliggendo 4 danni, meno 1 per ogni metro di distanza dal cespuglio.

Gli aculei persi in questo modo ricrescono nel giro di 1-2 giorni.

**Salus:** all'apparenza questa pianticella sembra del normale trifoglio, ma se ne viene spezzato il gambo si vedrà fuoriuscire un denso liquido color rosso sangue. In mano ad esperti alchimisti, il salus può essere usato per creare efficaci pozioni di guarigione, anche se consumare la pianta grezza può comunque dare qualche beneficio. Infatti, dieci di queste piantine risanano immediatamente 1 PS. Le pozioni invece possono risanare un numero variabile di punti a seconda della concentrazione. In genere il costo di una pozione di salus si aggira intorno alle 100 m.a. per PS. Un personaggio con almeno 10 gradi in Professione (Alchimista) o Professione (Erborista), può preparare, a costo dimezzato (compreso il salus ed i componenti necessari a mescolare la pozione) una pozione al giorno, lavorando almeno 10 ore.

Il salus non è facile da riconoscere ma è piuttosto diffuso in tutto il continente.

**Spezia del deserto:** è una delle poche piante che sopravvive nei torridi climi tropicali e che necessita di un quantitativo minimo di acqua per sopravvivere.

E' presente essenzialmente nel territorio del Dyllogen, dove venne coltivata già dai primi insediamenti umani nella regione.

La pianta possiede un lungo stelo di circa 40 cm, con minuscole foglie aghiformi che ne circondano la parte terminale. La parte commestibile è quella ricavata dall'essiccazione delle sue foglie, che donano ai cibi un particolare sapore piccante.

Ma questa pianta viene utilizzata anche nella medicina, come disinfettante, solo che in questi casi presenta come effetto collaterale un forte bruciore della zona per alcune ore, garantendo però la non infezione della parte lesa.

# Cronologia dei territori di Hestiun

## Legenda: avvenimenti riguardanti i vari territori:

- Reame degli Elfi
- Reame Primordiale dei Nani
- Avanalysis
- Dyllogen
- Irthaur, fino al 3015 T.E., poi diviene Julkan
- Julkan
- Kormos
- Mare delle Lacrime
- Odjusseuhn
- Okamis
- Palyren
- Sactian, fino al 1089 T.E., poi diviene Julkan
- Sahkut
- Sharaz
- Transgea
- Tradil
- Yendol
- Nessun luogo specifico oppure più luoghi

**N.B.:** le date evidenziate in **azzurro** sono quelle che indicano la creazione di una razza o lo sviluppo della stessa in un'altra; le date in **grassetto** invece indicano la fondazione di uno stato i cambiamenti di statuto o confini. Le date in **rosso** indicano invece la nascita degli dei.

## Prima Era (o Era dei Fondatori)

- 0** - Gli ancestrali, con la collaborazione di Faerux, creano la razza dei Draghi, prima razza intelligente di Hestiun.
- 456** - Nascita dei Kreeanti ad opera del dio Karamchan.
- 783** - La dea primigenia Ongala crea la razza dei Folletti partorendoli dalle foglie degli alberi delle sue foreste su tutto Hestiun.
- 1254** - I Kreeanti colonizzano tutta l'area settentrionale dell'odierno Reame Elfico.
- 1529** - Alcuni gruppi di Kreeanti lasciano il Reame dirigendosi a Nord, attraverso la Transgea, e tutti i territori centro-settentrionali di Hestiun (Okamis, Sactian, Avanalysis, Julkan e Irthaur) per stabilirsi in molte regioni dell'estremo Oriente.
- 1761** - La dea Ongala anima alcuni alberi delle sue foreste dando vita agli Ent.
- 1763** - Habudanga, geloso degli Ent di Ongala, spande il suo seme in alcuni alberi che nel giro di poche ore iniziano a spaccarsi per far uscire alla luce i distruttivi Troll dei Boschi.
- 1968** - Nasce il semidio Delehen.
- 2342-2453** - La Grande Guerra: i Kreeanti sotto il comando di Re Jierln il Grande, combattono contro una razza ignota anche ai più saggi. Quasi tutta la popolazione fu sterminata, ma alla fine, riuscirono a ricacciare il nemico da dove era arrivato. Inizia la Ricostruzione.
- 2514** - La razza dei Nomorrovi, che aveva battagliato con i Kreeanti durante la Grande Guerra, si estingue dal continente di Hestiun quando le sue navi tentano la traversata del mare Interno e colano a tutte a picco, probabilmente attaccate dai Draghi.
- 2777** - Costruzione di Vefernur.
- 2944** - Creazione della razza unica dei Nani, e del Reame Primordiale Nanico, da parte di Nelain Albeard.
- 3105** - Inizia il progetto, da parte di tutti i nani, per la costruzione di una città sotto Monte Araathra.
- 3198** - Comincia il periodo detto Diaspora Nanica, in cui si formano le quattro tribù naniche di: Acqua, Aria, Terra, Fuoco. I Nani dell'Acqua vanno a vivere nei pressi dei Laghi Gemelli (ora Acquittrini della Discordia). Quelli dell'Aria si spostano nei boschi meridionali e settentrionali. I Nani di Terra restano a Monte Araathra. La tribù del Fuoco si sposta sulla cima del vulcano.
- 3200** - Finiscono i progetti, e cominciano i lavori di costruzione della città di Monte Araathra, ma stavolta ad opera esclusivamente dei Nani della Terra.
- 3344** - Il dio primigenio Habudanga, geloso dei nani di Albeard, crea la razza degli Orchi nell'attuale Transgea.
- 3412** - Nasce la dea primigenia Tsyliya.
- 3439** - La dea primigenia Tsyliya dona alcune capacità ai Folletti.
- 3466** - I Nani dell'Aria vengono sterminati in buona parte nel crollo della loro torre principale. I pochi superstiti decidono di andarsene dal Reame Primordiale.
- 3499** - Nasce il dio primigenio Shaetrus.
- 3508** - I nani dell'acqua causano l'ira di Albeard che fa eruttare Monte Araathra e trasforma i Laghi Gemelli negli Acquittrini della Discordia. Molti Nani dell'Acqua sono uccisi: i restanti lasciano il Reame, ad eccezione di un piccolo gruppo che si stabilisce nella Brughiera della Speranza.
- 3512** - Habudanga incrocia la razza dei suoi orchi con alcuni dei squali di Faerux: nascono gli Squali-Orco. Una parte di quelli generati lascia il Mare delle Lacrime e colonizza anche altri mari.
- 3549** - Nascono i semidei Karytas e Skhull.
- 3572** - Anche i Nani del Fuoco lasciano il Reame, anche se in ringraziamento al dio Albeard, in cerca della fonte più grande di calore su Hestiun: il nucleo. Scavano quindi profonde gallerie sotterranee.
- 3587** - Espansione del regno dei Kreeanti lungo il Grande Corno (penisola dell'attuale Reame Elfico).
- 3591** - La città di Monte Araathra, capitale del Regno Primordiale dei Nani, è definitivamente ultimata.
- 3595** - Nasce il dio primigenio Trallal.
- 3634** - Il dio Trallal fa nascere dalle paludi dello Yendol la razza dei Goblin. Questa razza inizia ben presto a espandersi in tutto il territorio e in molti si dirigono verso Nord.

- 3650 - Albeard dà vita alle quattro semidivinità naniche: Adrock Stonehammer, Aedana Blueeep, Wintrock Chillbeer, Volkan Bhoiler. Questo perché lo aiutino a gestire rispettivamente le tribù di: Terra, Acqua, Aria, Fuoco.
- 3651 - Aedana Blueeep fece "letteralmente" piovere dal cielo gli Elementari dell'Acqua.
- 3652 - Gli Elementari dell'acqua fondano Seetha.
- 3673 - I quattro semidei nanici, decidono di rafforzare la peculiarità delle quattro tribù, donando a ciascuna una scintilla del proprio elemento affine. Inoltre indicano ad ognuna di loro il territorio dove potersi stabilire: i Nani della Terra, sempre nel Reame Primordiale; quelli dell'Acqua a Seetha (poi rinominata Klumpurth); quelli dell'Aria sui Picchi del Cielo, nel reame di Avansys; infine i nani del Fuoco, vengono spinti a fermare la loro discesa nel sottosuolo, e costruire la città di Flamestone. Gli Elementari dell'Acqua, su ordine di Aedana Blueeep, devono abbandonare la città di Seetha, ma la distruggono prima di lasciarla.
- 3676 - I Nani completano la ristrutturazione della città di Klumpurth.
- 3678 - Gli Squali-Orco si scindono in due gruppi separati e rivali.
- 3711 - Gli Orchi, cresciuti numericamente in modo eccezionale, iniziano a spostarsi verso Nord, in direzione Okamis e verso Sud, al confine tra i due Reami (Elfico e Nanico). Una parte consistente rimane nella Transgea.
- 3874 - Gli Orchi si stabiliscono in buona parte nel territorio montuoso di Okamis, ancora però suddivisi in numerose tribù non organizzate.
- 3921 - Alcuni Orchi giunti da Okamis fondano la città di Fetupol e danno vita al reame di Sactian.
- 3972 - Gli Orchi raggiungono anche i territori dello Yendol.
- 3998 - Alcuni Orchi raggiungono l'attuale Tradil.
- 4029 - Un gruppo di Nani della Terra esploratori fonda la città di Kee-Abi-Dar.
- 4085 - Habudanga incrocia la razza dei suoi Orchi con alcuni dei sauri di Faerux: nascono i Lucertoloidi.
- 4129 - Un gruppo di Nani della Terra lascia il Reame Primordiale dei Nani e si stabilisce nel territorio montagnoso occidentale dell'attuale Transgea.
- 4198 - I Nani della Terra fondano Baral.

## Seconda Era (o Era delle Guerre)

- 0 (4313 P.E.) - Inizio della Guerra dello Yendol: le tribù degli Orchi si scontrano con la popolazione autoctona dei Goblin dell'Alto Yendol. Viene ultimata la costruzione della seconda città nanica del Reame Primordiale: Dethen Sathas.
- 12-104 - Guerra delle Tre Foreste: nella foresta di Formgan, che al tempo occupava anche tutta la parte occidentale dello Julkan, in quella di Befing e in quella di Jal-Dam, si assiste ad un violentissima caccia ai Troll guidata dagli Ent e coadiuvata da diverse razze animali (Tigri in particolare) che li eliminano quasi completamente dal territorio.
- 104 - Habudanga, adirato per la morte dei suoi Troll, sceso su Hestiun, batte i pugni a suolo crea il crepaccio oggi denominato Ndergrund.
- 137 - Skhull, visita le terre devastate dalla Guerra delle Tre Foreste e crea la razza dei Coboldi plasmndoli col sangue e le ossa delle vittime, per ricordare ai vivi che la morte è sempre presente.
- 271 - Il dio Trallal chiede ad Ongala di creare una nuova razza per allietare i boschi tra Julkan e Irthaur, i Fauni. Subito però lui li plagia con promesse di una vita fatta di eccessi.
- 335 - I Nani della Terra fondano Khilad-Dim.
- 476 - Gli Orchi portano a termine vittoriosamente la Guerra dello Yendol, assoggettando tutte le tribù dei Goblin. All'epoca il territorio assunse il nome di Kobongrorn, ossia Regno degli Orchi del Sud. Finisce la prima fase della Guerra dello Yendol.
- 582 - Il dio Habudanga trasforma l'unica comunità di Troll dei boschi superstita della Guerra delle Tre Foreste in Itmit.
- 603-1232 - Lunga Guerra Sotterranea: gli Itmit, scavando gallerie sotterranee, provocano l'impaludimento della regione oggi nota come Ver-Ladd.
- 654 - Combattendo contro le tribù di Goblin e Lucertoloidi di Okamis gli Orchi espandono il proprio territorio e iniziano a creare i primi insediamenti urbani.
- 722 - Riprende la Guerra dello Yendol.
- 826 - Grazie ad un instancabile, nonché cauta migrazione, molti Lucertoloidi nei pressi del Reame Primordiale dei Nani, si riuniscono sotto un unico re, e si stabiliscono nell'Acquitrino della Discordia settentrionale, occupando l'ex-città nanica di Bluesundek.
- 916 - Fondazione di Nariem, nuova capitale del regno.
- 987 - Gli Orchi approdano sulle coste dello Julkan e fondano la città di Norlim.
- 1008-1302 - Grande Deforestazione: gli Orchi distruggono la foresta del Formgan e la riducono alla parte che tuttora sopravvive. I Folletti vengono decimati e gli Ent si spostano in gran numero ad oriente.
- 1105 - Il nuovo regno orchesco di Okamis capeggiato da Re Gitrosh II riporta una vittoria schiacciante con i Goblin e firma con il capo tribù sciamano dei Goblin di Okamis, un trattato di pace con pesanti condizioni che rendono il popolo goblin in schiavitù.
- 1318 - Gli Orchi occupano tutto il territorio dell'attuale Yendol. Termina la guerra dello Yendol.
- 1524 - Gli Orchi fondano Harlon.
- 1609 - Gli Orchi stabiliscono alcuni avamposti ai piedi della catena Dulagh.
- 1812 - I Nani della Terra fondano Khileddundul.
- 2076-2105 - Guerra delle Tribù: gli Orchi di Harlon e quelli di Norlim si affrontano per la supremazia del potere. La vittoria va agli Orchi di Norlim, aiutati da truppe provenienti da Nariem.
- 2256 - Epico scontro con le Sanguisughe di Mare: Squali-Orco ed Elementari dell'Acqua si schierano con i Nani dell'Acqua.

- 2454-2714 - Guerra dei Molti Laghi, nei pressi di Vefernur, sulle rive dei Laghi Reeminav, guerra intestina tra due diverse fazioni di Kreeanti per questioni religiose: il conflitto termina quando il sacerdote Isbedin Ussifol compie il miracolo dell'obelisco Tuonovento.
- 2682 - Re Trudush lo Stolto compie un sacrificio di circa 50 piccoli Goblin in onore di Habudanga e ottiene il "dono di Habudanga" per gli Orchi della regione.
- 2760 - Un esercito massiccio di goblin e Giganti delle Montagne penetra nel reame nanico, dalla zona nord-ovest dell'Anello, al tempo scoperta, giungendo fino alla Brughiera della Speranza. Solo le forze unite di Monte Araathra e de Le Due Torri riescono a fermare e sbaragliare l'esercito. Inizia la costruzione di Battlepeak, a difesa di quella regione dell'Anello. Lo scontro sarà infatti ricordato come "Battaglia di Battlepeak".
- 2841-2866 - Guerra delle Pietre: i Coboldi, cresciuti di numero, si dirigono verso i monti Mherkja per fondare nuove colonie, ma si scontrano con gli Orchi che sbarrano loro la strada.
- 2952 - Nasce il dio primigenio Croman.
- 3187 - Espansione del territorio occupato lungo gli attuali confini del Reame Elfico. Vengono fondate molte città attuali come Alsee e Hitree.
- 3504 - **Invasione degli Gnoll: nasce il regno di Irthaur.**
- 3558 - **Gli Gnoll fondano Yazuk (oggi Fareneon).**
- 3721 - **Gli Gnoll fondano Trusahlk.**
- 4103-4119 - Guerra delle Paludi: **gli Gnoll dell'Irthaur** tentano di invadere via mare le terre dello Julkan, ma approdano nel Ver-Ladd, dove sono completamente annientati dagli Imit.
- 4660 - **Gli Orchi occupano tutto il territorio dell'attuale Okamis.**
- 4674 - Grande Emigrazione. Molti Kreeanti emigrano a Nord, nell'attuale Transgea. Il resto della popolazione preferisce rimanere nel Grande Corno.
- 4784 - Delehen instilla nei Kreeanti "puri", sia quelli rimasti nel Grande Corno che quelli che si sono allontanati nelle varie direzioni, le peculiarità tipiche degli Elfi.
- 4813 - Inizia la costruzione da parte degli Elfi della Torre del Sole nella foresta dello Hilik, nonostante la presenza di molte tribù di Orchi e Goblin. Verrà completata in meno di 50 anni.
- 5043 - I Nani dell'Acqua, dopo secoli di vita selvaggia nella Brughiera della Speranza, grazie anche all'aiuto di Nani della Terra costruiscono una nuova città: Sunken-forge.
- 5161 - **Gli orchi fondano Napjaf.**
- 5337 - Trattato del Saggio Grünwerl grazie al quale oggi è possibile capire cosa sia successo ai Kreeanti, ossia la prima fase della scissione tra Elfo e Umano (all'epoca ancora Kreeanti "impuri").
- 5544 - Una parte dei Kreeanti "impuri" si stabilisce nella zona Nord-Est della Transgea.
- 5589 - Gli Elfi fondano Istelin.
- 5670-6268 - Guerra delle Bande; la popolazione dei Kreeanti "impuri" rasenta l'estinzione anche a causa di una debolezza congenita.

### Terza Era (o Era dei Nuovi Venuti)

- 0 (6487 S.E.) - Nascita degli Umani nei territori centro-settentrionali.
- 68 - Gli Umani fondano Valjakki.
- 79 - Gli Umani fondano Teinio.
- 118 - Gli Umani fondano Gongath.
- 197 - Gli Umani fondano Boremon.
- 283 - Gli Umani fondano Taatvi.
- 306 - Inizio della Diaspora Umana.
- 312-387 - Piccola Era Glaciale nella parte settentrionale del Mare Interno causata da Wintrock Chillbeer: una delle tribù di umani della Transgea (gli Overseani) attraversa il mare Interno, ghiacciato, per dirigersi ad Est.
- 313 - **Un gruppo di Overseani si stacca dal resto della tribù e si dirige a Nord, nell'Okamis, per poi dirigersi in direzione del Tradil.**
- 318 - **Un gruppo di Umani Overseani si insedia nel Sactian.**
- 321 - **La parte rimanente degli Overseani insedia il Sudl'attiale Julkan. Fondazione di Feremar.**
- 340 - **Gli Umani aprono numerose miniere di ferro sui monti Femon.**
- 350 - **Vengono stabiliti i sistemi giudiziari e amministrativi del Reame degli Elfi. Inoltre vengono proclamati i primi Grandi Saggi, ed eletto il primo Re, Hevaneth il Saggio.**
- 369 - Gli Umani fondano Amrolaith.
- 419 - Il dio Habudanga crea la razza unica dei Minotauri.
- 426 - I Minotauri fondano Shelumph.
- 467 - **Gli Orchi compiono la loro prima grande spedizione militare al di fuori del proprio territorio invadendo la regione del Tradil. I Barbari della regione, ancora molto primitivi e disorganizzati vengono velocemente sconfitti.**
- 478 - **Gli Orchi di Okamis tornano vittoriosi nella loro terra dal Tradil portando però ben magri guadagni dalle razzie e dai saccheggi.**
- 499 - I Minotauri fondano Lurgub. Suddivisione della specie nelle due sottorazze: Minotauri delle Coste e Minotauri degli Altopiani.
- 522-525 - **Prima guerra del Ferro: gli Umani decimano la popolazione dei Coboldi dei monti Femon.**
- 525 - **Il dio Habudanga crea la razza delle Arpie.**
- 528 - **Fondazione di Castel Pedemon. Nascita del Regno di Julkan e viene proclamato re Agan Oversean.**



- 562 - La tribù degli Umani dei Perypath lascia la Transgea e inizia ad dirigersi a Sud-Ovest, percorrendo il confine tra Reame degli Elfi e Reame Primordiale dei Nani.
- 573 - Un gruppo di Umani raggiunge i territori a Sud del fiume Ulja, proveniente dal Regno di Julkan: la popolazione è guidata da Dyllogen il Saggio.
- 579 - Gli Umani fondano Nad-Illhon.
- 583 - Gli Umani conquistano Castel Napjaf.
- 587 - I Minotauri degli Altopiani fondano Garzog.
- 591 - Gli Umani conquistano Norlim.
- 593 - Gli Umani conquistano Harlon.
- 601-623 - Guerra dei Minotauri; si conclude con la battaglia di Teinio: i Minotauri si arrendono agli Umani, coalizzatisi con i Nani della Terra di Khilad-Dim. Nel periodo bellico i Minotauri radono al suolo la città di Amrolaith. Viene stipulato un patto di non aggressione.
- 627 - Gli Umani fondano Deibles.
- 629 - Gli Umani fondano Salm-al-Jaffaj.
- 631 - Gli umani fondano Dricca.
- 638 - Alcune navi lasciano lo Julkan dirette verso l'Irthaur. Gli Umani fondano Mach.
- 649 - Nasce la nazione chiamata Emirati di Dyllogen.
- 659-661 - Gli Umani conquistano le città degli Orchi di Fetupol e Nariem e viene proclamato il Regno di Sactin; viene incoronato re Alfin Estan.
- 671 - Gli umani fondano Fal-Naif.
- 691-696 - Guerra civile degli Gnull per il controllo della città di Trusahlk.
- 698 - Rifondazione da parte degli umani di Amrolaith.
- 701 - L'alleanza tra Umani e Folletti costringe gli Gnull ad abbandonare la città di Trusahlk.
- 702 - Gli Umani fondano Bala-en-Och.
- 728 - Gli Umani fondano Isan-Ohif. Numerosi scontri con i Giganti delle montagne di Sann-Ath.
- 731 - Firmata la Grande Intesa della Transgea tra tutte le razze civilizzate.
- 735 - Alcuni gruppi di Minotauri delle Coste lasciano la Transgea e si dirigono ad Est in cerca di nuovi lidi.
- 741 - Alcuni Minotauri delle Coste si stabiliscono a Feremar ed a Nariem.
- 748 - Gli Umani fondano città di Gahanil.
- 750 - Gli Umani della tribù dei Perypath raggiungono l'alto Yendol: Elfi e Nani iniziano a seguire lo sviluppo della razza nel territorio.
- 752 - In alcuni villaggi del Nord inizia a prendere piede il culto di Habudanga.
- 756 - Scoperta di numerose e ricche vene d'argento nei monti Sann-Ath.
- 769 - Gli Umani fondano città di Pireneon.
- 779 - Colonizzazione di alcune isole da parte dei Minotauri delle Coste. Fondazione di Dumph e Feddur.
- 793 - Alcune navi di Minotauri delle Coste approdano sul territorio e fondano la città portuale di Binad.
- 798 - Gli Umani conquistano la città di Binad che in seguito verrà chiamata Binad-el-Maha. Deportazione dei Minotauri a Fal-Naif.
- 804 - I Minotauri delle Coste fondano Loresh.
- 811 - Gli Umani fondano Castel Frares.
- 813 - Gli Umani fondano Trerod.
- 819 - Inizio di un piccolo esodo di Umani alla ricerca di nuovi territori a Sud, nella Penisola Sahlut.
- 811 - Gli Umani fondano Alher.
- 829 - la Transgea assume il nome di Confederazione di Transgea e Valjakki ne diventa la capitale.
- 840 - Gli Umani fondano Driel.
- 843 - Gli Umani fondano Fedaj-il-Jhan.
- 855 - Gli Umani fondano Malam.
- 861 - Una parte degli Umani si dirige nei territori dell'attuale Sharaz.
- 862 - Gli Umani fondano Maquin.
- 881 - Gli Umani portano a termine la civilizzazione di un piccolo territorio.
- 885 - Gli umani fondano Quai-Gijlem.
- 887 - Gli Umani fondano Castel Mjunion.
- 891 - Gli insediamenti dell'Arcipelago diventano villaggi stanziali. I Minotauri delle Coste fondano Hessuhonn.
- 925 - Gli umani fondano Fal-Abar.
- 973 - Inizia l'estrazione dei topazi sui monti Horony.
- 974 - Primo grande censimento della popolazione: verrà ripetuto con cadenza ventennale.
- 982 - Gli umani fondano Pira-Mahari.
- 990 - Vengono firmati a Nariem accordi commerciali con la Transgea.
- 1000 - Gli Umani fondano Castel Joholka.
- 1023 - Gli umani fondano Urbeco.
- 1066 - Viene redatta la Carta delle Regole, che sta alla base della politica dello stato.
- 1072 - Umani ed Elfi fondano Cilyf.
- 1099-1104 - Repressione interna nei confronti degli avversari politici e dei numerosi seguaci di Habudanga.
- 1105 - Sbarchi di esuli Umani: fondazione da parte degli stessi di Morlak.
- 1130 - Tentativo di incursione degli Orchi di Okamis nel Reame Primordiale dei Nani. Gravi perdite nelle file degli Orchi.
- 1157 - Viene Proclamata la Repubblica di Irthaur.

- 1168 - Insediato il primo Consiglio Federale, si stabilisce che si debba riunire almeno una volta l'anno.
- 1174 - Vengono stipulati accordi commerciali con il Regno di Julkan e la Confederazione di Transgea.
- 1203 - In segreto gli orchi iniziano a scavare lo Shaglught, ossia la Grotta del Passaggio.
- 1211 - Viene costruita a Dricca la zecca, che conia una moneta propria per la nazione.
- 1228 - Primo tentativo di conquista del Ver-Ladd.
- 1254 - Viene realizzato il Palazzo del Consiglio a Valjakk.
- 1288 - Costruzione del monastero di Tholq-Trinkle.
- 1290 - Inizia l'opera di bonifica e disboscamento della regione dell'alto Yendol; le tribù di Orchi e Goblin vengono ricacciate a Sud.
- 1300 - Revisione della Carta delle Regole.
- 1373 - Gli Umani del Sactian fondano alcuni villaggi a Sud di monti Femon, con il solo scopo di estrarre il ferro dei ricchi giacimenti.
- 1376 - Umani e Minotauri delle Coste fondano Perhiat.
- 1378-1388 - Guerra dei Dieci Anni: caduta del Regno di Sactian ad opera del Regno di Julkan che da ora in avanti prenderà il nome di Impero di Julkan.
- 1390 - Gli Gnoll giunti dall'Est ricacciano gli Umani lontano dalla città di Yazuk.
- 1392 - Viene firmata a Feremar l'"Alleanza del Mare" con la Transgea.
- 1413 - I Nani della Terra mandano degli osservatori nel territorio degli Umani.
- 1454 - Gli Elfi mandano degli osservatori nel territorio degli Umani.
- 1451 - Battaglia di Gongath: un esercito di Lucertoloidi, coadiuvato da Orchi giunti da Okamis, tenta di occupare la città di Gongath. La sconfitta avviene ad opera di Umani e Nani della Terra.
- 1487 - Gli Umani fondano Athil.
- 1492 - Vengono stipulati accordi commerciali con il Reame degli Elfi.
- 1559 - Gli Umani conquistano la città di Yazuk; gli Gnoll si ritirano ad Est.
- 1760 - Gli Orchi fondano Gellevan.
- 1777 - Battaglia di Khilad-Dim. I Nani della Terra riescono a mantenere il controllo della città anche se subiscono pesanti perdite.
- 1785 - I Nani della Terra di Khilad-Dim conquistano e chiudono la Grotta del Passaggio.
- 1799 - Viene introdotta una prima moneta di ferro negli scambi commerciali.
- 1806-1819 - Seconda Guerra del Ferro: gli uomini del Saladino Mavah-Afath tentano di conquistare militarmente le miniere che si trovano a nel Sud dell'Impero di Julkan, ma il conflitto si conclude con numerosi morti da entrambe le parti, ma nessuna espansione territoriale dell'uno o dell'altro schieramento. Stalcio degli accordi tra Dyllogen e Julkan.
- 1826 - Incursione di Orchi, Goblin e Lucertoloidi alleati provenienti da Okamis nel Reame degli Elfi attraversando i Territori della Transgea. Gli Elfi vincono respingono l'assalto sterminando quasi per intero il contingente.
- 1878 - Gli Umani conquistano tutto il territorio dell'Alto Yendol fino al fiume Flualt.
- 1990 - Gli Elfi fondano Si-Nar.
- 1992 - Vengono stipulati accordi commerciali con gli Emirati di Dyllogen e con Avanalsys.
- 2004 - Vengono stipulati accordi commerciali con la Penisola Sahkut.
- 2018 - Vengono stipulati accordi commerciali con l'Impero di Julkan.
- 2025 - I Barbari calano dal nord per conquistare il regno orchesco di Okamis.
- 2027 - Viene fondata Tradalis con la creazione di un reame barbaro nelle montagne.
- 2036 - Vengono stipulati accordi segreti con la Confederazione di Transgea.
- 2048 - Il reame orchesco viene completamente annientato dai barbari.
- 2063 - Gli Umani fondano Commar.
- 2076 - Scoperte le miniere di diamanti dei monti Kondom.
- 2109 - Stesura e approvazione del codice penale (tuttora in adozione) ad opera di Idan il Saggio.
- 2163 - Vengono stipulati nuovi accordi commerciali con l'Impero di Julkan.
- 2177 - Adozione di un sistema monetario indipendente, anche se basato sul modello degli stati confinanti.
- 2269 - I pirati dell'Arcipelago Kormos occupano la città di Trushlk.
- 2274 - Triplice Intesa: la Repubblica di Irthaur per la liberazione della città di Trasahlk e limitare gli attacchi nella parte settentrionale del mar dei Sospiri, si allea con l'impero di Julkan e gli Emirati di Dyllogen.
- 2276 - Le truppe alleate delle tre nazioni liberano la città di Trusahlk.
- 2285 - Costruzione ad Urbeco dell'"Accademia Artistica e Letteraria".
- 2306 - Costruzione della prigione di Rashkarr.
- 2387 - "Cacciata dei Giganti": gli eserciti degli Emirati di Dyllogen e della Penisola Sahkut respingono la minaccia rappresentata dai Giganti delle Montagne.
- 2466 - Fioriscono i titoli nobiliari in molte zone a prevalenza umana.
- 2503 - Scoperta la "Stele di Shaetrus".
- 2541-2712 - Guerra delle Caste. Alla fine del conflitto gli abitanti delle campagne sconfiggono le truppe dei "nobili" e giustiziano molti dei loro capi, anche con l'appoggio di molti cittadini.
- 2582 - Un gruppo di barbari del regno delle montagne si stacca dalla propria patria e scende verso valle fondando le Terre Centrali e il regno dei liberi. Fondazione di Aydindril.
- 2583 - Il culto di Shaetrus diventa religione di stato. Inizio delle persecuzioni nei confronti degli "infedeli".
- 2591 - Gli Umani fondano Marktow.
- 2598 - Vengono stipulati degli accordi commerciali con il Palyren.
- 2603 - "Ratto degli infanti".

- 2641 - **Eruzione del vulcano Thobruq e conseguenti maremoti: notevoli perdite di vite, abitazioni e navi.**
- 2642 - **Il Saladino Munshal-al-Dabbal istituisce l'ordine monastico dei Crociati Dorati.**
- 2649 - **Inizia la costruzione della Croce del Deserto.**
- 2702 - **Vengono stipulati degli accordi commerciali le Terre Centrali di Okamis.**
- 2733 - **Vengono aboliti dal Consiglio Federale tutti i titoli nobiliari per tutte le razze presenti in tutti i territori della Transgea. Gli Elfi protestano formalmente, ma la maggioranza è a loro sfavorevole.**
- 2751-2759 - **Il Saladino Juffa-il-Abraim viene assassinato dai alcuni sicari dei Falchi delle Sabbie. Inizia una lotta per il potere, visto che non ci sono eredi al trono. Diventa Saladino Mahemem-en-Mirith.**
- 2762 - **Gli Umani fondano Tantras.**
- 2861 - **Il dio Habudanga crea la razza dei Capronidi nell'attuale Frelik ed anche in alcune zone dello Julkan.**
- 2907-2913 - **Crisi dei Boschi: gli Elfi delle due foreste (Ininyrahc ed Edyr) disertano le sedute del Consiglio Federale, bloccano i commerci con le altre zone e minacciano una guerra civile se non verranno ripristinati gli antichi privilegi di casta dei nobili elfi.**
- 2914 - **Ripristino dei diritti di nobiltà per gli Elfi.**
- 2980 - **Gli Umani fondano Tarsisis.**
- 3011-3015 - **Guerra degli Principi: caduta della Repubblica di Irthaur ad opera dell'Impero di Julkan.**
- 3068 - **Gli Umani fondano Patras.**
- 3072 - **Adozione di un sistema legislativo e penale unificato sul modello del Regno di Yendol.**
- 3081 - **Inizia un esodo di Capronidi: dall'Impero di Julkan: un considerevole numero si sposta verso gli Emirati di Dyllogen, mentre altri si imbarcano per l'oriente.**
- 3090 - **I Capronidi iniziano un lotta interna contro i Goblin, uccidendone un gran numero.**
- 3102 - **Alcune navi provenienti dagli Emirati di Dyllogen vengono affondate al largo delle isole dell'Arcipelago. Iniziano i preparativi per una guerra di conquista e conversione dell'Odjusseuhn.**
- 3104 - **Viene stipulato un accordo con alcuni gruppi eversivi per ottenere una cessazione delle ostilità durante l'imminente conflitto.**
- 3107-3212 - **Guerra delle Croci: gli Emirati di Dyllogen e l'Arcipelago di Odiusseuhn si fronteggiano sia sulla terraferma che sulle acque del mare Interno. La vittoria navale di Morlak determina la vittoria dei pirati dell'Arcipelago. Gli abitanti degli Emirati pagano un prezzo esorbitante per ottenere la pace. All'inizio del conflitto l'Impero di Julkan scioglie l'alleanza con gli Emirati.**
- 3138 - **I Capronidi tentano un attacco a Commar, ma vengono respinti facilmente.**
- 3271 - **Introduzione della moneta propria nell'Impero.**
- 3360 - **Viene adottato un sistema legislativo e penale unificato.**
- 3415 - **Nascono i semidei Abegood, Libra e Malcain e subito regalano ulteriori abilità e conoscenze agli Umani.**
- 3499 - **Inizia la costruzione di un sistema viario moderno.**
- 3531 - **Croman riduce le capacità degli Umani.**
- 3544 - **Inizia l'allevamento intensivo delle ostriche d'acqua dolce in tutti le oasi della nazione.**
- 3560 - **Gli Umani fondano Zarmuk.**
- 3580 - **Il Regno delle Terre Centrali raggiunge gli attuali confini.**
- 3592 - **Le Terre Centrali stipulano accordi commerciali con il Reame Primordiale dei Nani.**
- 3612 - **Viene abolita la schiavitù per la razza degli Umani.**
- 3613 - **Un piccolo gruppo di Minotauri degli Altopiani si stabilisce a Baral, città nanica: è l'inizio dell'integrazione razziale nella Transgea.**
- 3630 - **Il Regno delle Terre Centrali toglie la coscrizione obbligatoria creando un esercito di soli volontari fortemente addestrati.**
- 3652 - **Costruzione dell'“Accademia di Arti Magiche” a Dricca.**
- 3675 - **“Massacro di Voracarn”: circa 7000 Nani dell'Acqua muoiono ad opera di Voracarn, potente Sanguisuga di Mare.**
- 3726 - **I Nani della Terra stipulano il primo accordo con gli Umani dello Yendol. Inizia la Costruzione della "Catena", galleria che collega i loro due reami, da Monte Araathra a Urbeco passando sotto L'Acquitrino Sud e lo Scudo di Albeard.**
- 3729 - **Viene abolita la schiavitù per la razza dei Capronidi, Minotauri e Folletti.**
- 3748 - **Eruzione del vulcano Thobruq. L'entità è lieve, ma provoca parecchi morti e la distruzione di numerosi edifici.**
- 3761 - **Apertura della “Scuola di Arti Magiche” a Valjakki.**
- 3772 - **Gli Elfi stipulano un trattato di non belligeranza con gli umani dello Yendol.**
- 3780 - **Monetizzazione delle Terre Centrali di Okamis.**
- 3827 - **Scoperta di numerose e ricche vene aurifere nei monti di Hessuhonn.**
- 3835 - **Creazione di una moderna rete viaria terrestre e potenziamento di quella fluviale.**
- 3861 - **Arrivo dei Nani dell'Acqua nello Yendol.**
- 3864 - **I Nani dell'Acqua fondano Njtroh.**
- 3914-3916 - **Guerra dei Picchi: gli Gnoll del Palyren vengono ricacciati oltre confine dalle truppe imperiali.**
- 3970 - **Un gruppo di Nani della Terra raggiunge Okamis e fonda la città di Dwarf city**
- 3982 - **Gli Umani fondano Trevisatam.**
- 3988 - **Incursione nel territorio umano dell'Alto Yendol da parte di Orchi, Goblin e Capronidi.**
- 4001 - **Nascita della confraternita del Drago Bianco e proclamazione del primo re di Yendol, Gajard.**
- 4023 - **I Capronidi si ritirano dalla guerra e sottoscrivono un patto di sudditanza in cambio di un piccolo territorio dove vivere. Viene concesso loro il bosco di Frelik.**
- 4031 - **Battaglia di Feddur: altra pesante sconfitta per gli Emirati di Dyllogen.**
- 4039 - **Un gruppo di Elfi lascia la città di Commar per tornare a vivere nelle foreste e si insedia nel Frelik.**

- 4050 - Riapertura della Grotta del Passaggio.
- 4062 - Le Terre Centrali prendono il controllo del monastero di Okima.
- 4091 - Un piccolo gruppo di Capronidi fedeli di Faerux fonda la città di Thengron.
- 4106 - Il territorio del Regno di Yendol è conquistato fino al fiume Tenedun. Fondazione delle due marche: Besl-Burg e Fond-Burg.
- 4159 - Gli Umani fondano Leah.
- 4171 - Nasce la semidea Garellan.
- 4187 - Introduzione del moderno sistema monetario.
- 4204 - Rivolta nell'isola prigione di Rashkarr.
- 4218 - Gli Umani fondano Factmes.
- 4225 - Ripresa dei traffici marittimi dei Minotauri delle Coste di Shelumph, soprattutto verso Leah.
- 4255 - Gli Umani fondano Osplegg.
- 4312 - Nomanicus Stimberg, Nano dell'Acqua di Klumpurth, scopre la tecnomagia, scienza che trasforma energia chimica in energia magica, e viceversa.
- 4338 - Conquista, da parte degli Umani, del territorio dello Yendol come lo è al tempo presente.
- 4341 - Gli Umani fondano Houten.
- 4352 - Umani ed Elfi fondano Halles.
- 4431 - Tensione tra gli Emirati di Dyllogen e l'Impero di Julkan, dovuto ad una forte concentrazione di truppe nei pressi del confine: tutto torna alla normalità quando si viene a sapere che si tratta di esercitazioni.
- 4478 - Data odierna.

## COSMOGONIA DI HESTIUN

*“In Principio era il Nulla: un universo instabile, fatto di penombra e luci soffuse, compenetrati in una miscela indiscernibile. Ma la luce tende alla luce e la tenebra alla tenebra.*

*Ben presto le due divennero entità distinte, ammassate in due differenti cumuli vibranti energia e dotati di caratteristiche sconosciute alla materia”.*

Così è avvenuta la nascita dei fratelli, come narrata nel libro di Hexajgon. E ancora:

*“Saulos era luce splendente e fiamma imperitura; Nounos era tenebra profonda e gelo mordente. Così diversi eppure così vicini. Ma soltanto spiritualmente.*

*Infatti né il bianco fratello al nero, né il nero al bianco poteva più accostarsi per non essere entrambi annientati.*

*Ma si scambiavano pensieri, immagini e sogni di ciò che ancora non esisteva, disii di paternità che restavano sopiti.*

*Fino a quando, attanagliato dal tedio più insopportabile, Saulos diede forma alle sue visioni: una sfera perfetta, un universo dalle dimensioni finite in cui collocò esseri impalpabili e luminosi come fiammelle. Essi danzavano tutto il tempo, anche perché il tempo non esisteva né del resto alcun timore e preoccupazione per il futuro.*

*Nounos, egualmente seccato di quella sconfinata solitudine, venuto a sapere del “mondo” plasmato dal fratello, volle visitarlo. Non appena però fu vicino al globo, il suo algido manto estinse per sempre gli esserini danzanti e sbriciolò inesorabilmente il pianeta.*

*Quando Saulos venne a conoscenza del trascorso, si precipitò ad osservare l'accaduto. Ma nel frattempo Nounos aveva ricreato un suo mondo, con creature sibilanti, vestite di gelide e scure cappe. Fu così che anche questo mondo fu spazzato via, stavolta in una bollente esplosione”.*

Questo il destino dei primi due mondi, creati con egoismo e apprensione, soffocati dall'invidia e dalla premura. Sta scritto ancora nel libro di Hexajgon:

*“Compresero i fratelli, che né un mondo di sola luce o sole tenebre, né un controllo diretto sui propri figli potevano recare nulla di duraturo: decisero allora di costruire insieme un mondo e collocarlo lontano dalla propria influenza. Il compito di popolarlo sarebbe stato affidato non a creature, ma ad esseri immortali generati dalla stessa sostanza che alimentava le loro essenze, e nessuno, al di fuori dei suoi abitanti, avrebbe mai dovuto mettere piede sulla Terra.*

*I due fratelli racchiusero poi la loro essenza letale in due globi che li avrebbero ospitati per sempre, limitando l'algore delle tenebre di Nounos, e l'ardore della luce di Saulos. Decisero poi di osservare da lontano la loro creazione, ruotando attorno al globo, distanti fra loro e dal pianeta.*

*Pianeta che fu poi chiamato Hestiun, che nella lingua ancestrale significa libero arbitrio”.*

## PANTHEON DI HESTIUN

Sta scritto nel libro di Hexajgon:

*“Saulos e Nounos impiegarono la loro essenza immortale per generare dei figli e questi figli procrearono a loro volta. L'ultima progenie era in parte terrena, cioè i mortali; in parte divina, cioè i Semidei. I due Fratelli, che erano i primi in assoluto, furono detti Ancestrali, o Divinità Supreme; i loro figli diretti furono invece chiamati Dei Primigeni. I Semidei si collocano al terzo posto nella gerarchia (e per loro è vietato procreare), mentre al quarto ci sono i mortali”.*

Segue poi la storia della creazione delle divinità:

*“Nounos vide che nel mondo mancava la rabbia, anche il patto col fratello era stato frutto di troppa concordia. Creò così Habudanga, dio dell'ira e della dissenatezza.*

*Saulos continuò invece a credere che la concordia e la calma erano cose buone: generò così il suo primo figlio, Karamchan, dio della pace e del silenzio.*

*I fratelli si resero poi conto che nessuno rappresentava il fuoco ed il ghiaccio, loro emblemi: insieme diedero allora vita a Nelain Albeard, dio degli elementi (prima soltanto due, successivamente quattro).*

*Vennero alla luce poi gli animali, per mezzo di Faerux, anch'esso figlio di entrambi i Fratelli. Rappresentava l'istinto e le bestie in genere e partorì anche molte creature per parte animali e per parte umanoidi. Ma l'opera più grande di Faerux, non senza l'aiuto degli Ancestrali, fu la creazione dei draghi: esseri longevi, maestosi, fulgenti, ma dal carattere passivo, di meri osservatori.*

*Arrivò poi il tempo di Ongala, dea della natura, che ricoprì di vegetazione tutto il pianeta. A generarla fu Saulos. La dea generò una razza di esserini minuti, ma molto intelligenti, e diede loro il nome di fate e folletti.*

*Intanto Karamchan generò una stirpe intelligente, la prima di forma umanoide a calcare Hestiun: i kreeanti. Belli e fieri, conducevano vita intensa ma pacata. Il Dio decise di porli sotto la protezione di un Semidio, che sarebbe stato Delehen, patrono dell'arte e della beltà. Ma in breve tempo, i kreeanti si rivelarono estremamente presuntuosi, esiliando i meno "poetici" e quelli dall'aspetto più rozzo. Delehen, che effettivamente apprezzava di più i kreeanti dal fisico esile e dall'animo soave, pur non condividendo la loro presunzione, li volle distinguere, trasformandoli in una razza a parte: gli elfi.*

*Poco dopo, Albeard generò i custodi degli elementi, cioè i nani: bassa statura, come simbolo di umiltà; folte barbe, come emblema di saggezza; fisico robusto come si addice a dei guardiani.*

*Geloso, Habudanga creò, a sua immagine e somiglianza, gli orchi, esseri scriteriati e violenti, impulsivi e incontrollabili, nemici eterni dei nani. Sarebbero stati solo i primi di una lunga serie di abomini, ad opera del dio dell'ira.*

*Ancora Saulos, per favorire il proseguire delle stirpi mortali, generò Tsyilia, dea dell'amore. Nounos da parte sua, delegò ad un figlio il compito di stabilire quando i mortali avrebbero dovuto ricongiungersi con lui o col fratello. Fu così che nacque Shaetrus, dio del giudizio finale, padre a sua volta di Skhull, semidio della morte e di Karytas, semidea del perdono e della pietà. Shaetrus stabilì inoltre che creature particolarmente indegne e vili, dopo la morte corporea si sarebbero risvegliate come esseri immondi e senza coscienza: costoro furono i primi non-morti.*

*Nounos si accorse poi che mancava allegria e qualunque tipo di "passatempo". La sua risposta fu Trallal, divinità maschile del ludibrio e della lussuria.*

*Nel frattempo Albeard generò quattro figli, che potessero aiutarlo nel gestire le quattro tribù naniche che si erano formate. Questi semidei sono i protettori rispettivamente di fuoco, terra, aria, acqua: Volkan Bhoiler, Adrock Stonehammer, Wintrock Chillbeer, Aedana Bluedeep. Il Pantheon rimase questo per più di tre millenni.*

*Ma la vita continuava ad essere noiosa e posata, sulla Terra, esistendo poche razze intelligenti, e troppo pacate per di più, tranne gli orchi animati non da sentimenti ma da insana follia. Mancavano esseri che provassero sensazioni forti, impulsive. Ed ecco che Saulos generò Croman, dio della passione e dell'impulsività e lo incaricò di creare la razza umana.*

*Intanto quei kreeanti che erano stati un tempo esiliati, erano ormai allo sbando, e stavano per estinguersi completamente. Così Croman ne accentuò i tratti fisici e le sensazioni e diede loro il nome di umani.*

*Sempre Croman, senza alcun criterio, generò ben tre figli: Abegood semidio del rispetto e del diritto; Malcain semidio di invidia e vendetta; Libra semidivinità dello sconvolgimento e della precarietà. Come bambini capricciosi, essi fecero grandi doni agli uomini, e, seppur altrettanto impulsivo, Croman, loro padre, fu costretto a ridimensionare l'intera razza umana. Per far conoscere agli umani, ed alle altre razze, tutta questa storia, Karamchan creò infine Garellan, semidea della conoscenza e della scrittura. Ed ecco che qualche anno dopo cominciai a scrivere queste poche righe."*

## **ANCESTRALI**

### ***NOUNOS (sempiterno)***

Nounos, noto anche come "Nero Fratello", "Metà Oscura", "Sole delle Tenebre", è, insieme col fratello Saulos, un Dio Supremo. Nessuna entità si trova al di sopra di lui, né da alcuno è stato creato, mentre molti degli Dei Primigeni sono suoi figli. Egli è infatti il padre di Habudanga, Nelain Albeard, Faerux, Shaetrus, Trallal.

I suoi emblemi sono il freddo e l'oscurità, che irradia senza sosta dal corpo, racchiuso in una sfera protettiva che ne limita l'intensità, così da permettere la vita su Hestiun. Tra l'altro, un patto stipulato col fratello, vieta ad entrambi di avvicinarsi al pianeta, potendosi limitare a ruotarvi attorno, ma molti fedeli ritengono che prima o poi egli violerà tale accordo, e purificherà tutta la Terra col suo gelido ed oscuro abbraccio.

D'altra parte però Nounos non è spinto da alcun sentimento di disordine e caos: possiede piuttosto una visione del mondo come filtrato da una lente scura, adorando tradimenti, sotterfugi, azioni subdole ma calcolate, raffinate malvagità.

Avatar: nessuno ha mai avuto la sfortuna di osservare la forma mortale di questo Dio Supremo, poiché la sua sola presenza su Hestiun, o anche l'assenza del globo contenitivo che lo avvolge, significherebbero la fine di questo mondo. Molti chierici devoti lo immaginano come una nube di oscurità così profonda da essere tangibile, e dalla temperatura che raggiunge lo zero assoluto.

Precetti: “La notte porta consiglio su come tradire il prossimo”. “Quando Nounos risplende non maledire il freddo, perché potrebbe essere l'ultima sensazione che proverai”. “Se nessuno ti può vedere, tu non esisti”.

Questi sono alcuni esempi del volere di Nounos, precetti che si tramandano da molti secoli, dato che gli Dei Supremi raramente comunicano coi mortali e l'ultima volta è stato più di mille anni or sono.

Non esistono particolari rituali per appagare questo Dio, ma il Nero Fratello è compiaciuto di qualsiasi azione sia compiuta col favore delle tenebre, in silenzio e senza attirare l'attenzione delle masse.

I suoi servitori tipici sono persone schive, solitarie, di poche parole, e generalmente poco affidabili.

Rapporti: nutre un sincero affetto nei confronti di Saulos, il rivale più antico ed unico suo pari, mentre degli altri non si cura molto. E' particolarmente deluso dal figlio Habudanga, e piuttosto colpito invece da Wintrock Chillbeer.

Servitori: persone schive, solitari, assassini, ladri, cospiratori, illusionisti malvagi, incantatori del freddo, nani dell'aria, non-morti senzienti.

### ***SAULOS (sempiterno)***

“Astro splendente”, “Bianco Signore”, “Occhio dorato”, sono solo alcuni degli appellativi dati alla divinità più venerata su Hestiun. Infatti quando Saulos è presente in cielo è possibile compiere tutte le attività lavorative e ludiche, grazie alla luce ed al calore che esso emana.

Insieme con Nounos, suo fratello, egli è una Divinità Suprema, eterno e creatore di parte degli Dei Primigeni.

Rappresenta il calore e la luce, che anch'egli come Nounos, deve contenere tramite una sfera protettiva, per evitare di danneggiare Hestiun ed i suoi abitanti. Anche Saulos è legato dal patto col fratello che vieta loro di avvicinarsi l'un con l'altro e soprattutto al pianeta, e il Dio non ha alcuna intenzione di violare tale accordo.

Il suo desiderio maggiore è veder crescere il mondo che ha creato, con chiarezza, onestà e lucidità dei suoi abitanti. Insomma ama le cose fatte alla luce del “sole”.

Avatar: come Nounos, anche Saulos non si è mai manifestato in forma mortale, sempre in virtù del patto stipulato col fratello, e probabilmente se lo facesse avvolgerebbe nelle fiamme più ardenti tutto il globo terrestre, senza scampo per nessuno.

Precetti: Saulos pretende onestà dai fedeli, verso di lui e verso gli altri fedeli, e non tollera menzogne né trucchi sporchi. Non richiede però necessariamente il rispetto della legge, ma solo di seguire il proprio cuore, di essere trasparenti come il cristallo. Ama inoltre ciò che è stupefacente, e le persone che compiono gesti inaspettati, imprevisti.

Il fuoco, del resto è ribelle per natura.

“Sii luminoso ma imprevedibile”. “I sotterfugi sono per i deboli e gli insicuri”. “Brucia i tuoi avversari, ma guardandoli negli occhi”.

Rapporti: oltre a ricambiare la stima di Nounos, questa divinità ammira molti dei suoi figli, come Albeard e Karamchan, o nipoti, come Volkan Bhoiler. Ma in generale sono l'indifferenza e l'imparzialità che caratterizzano i rapporti degli Ancestrali.

Servitori: individui onesti, elfi, bardi, folletti, gente semplice, uomini d'onore, paladini, monaci, incantatori del fuoco, nani del fuoco.

## ***DEI PRIMIGENI***

### ***ALBEARD, NELAIN (non registrabile)***

Terzo dio in ordine di creazione, Albeard è il padre di tutti i nani, ed il supremo custode dei quattro elementi. In origine vi erano solo due elementi, rappresentati da Saulos e Nounos: fuoco e ghiaccio. Si trovavano al di sopra di Hestiun, nelle forme degli Ancestrali. Successivamente questi ritennero importanti anche l'aria e la terra, che invece costituivano la base e l'atmosfera del pianeta. E infine alle creature che lo abitavano, vennero donati anche fuoco e acqua, così adesso i quattro elementi sono parte costitutiva e integrante di Hestiun.

Creato per proteggerli, Albeard ha svolto ottimamente il suo compito, riuscendo anche a contrastare la distruttività degli orchi per mezzo dei nobili nani. Ma con l'arrivo dell'uomo e di altre razze mostruose, il compito si è reso arduo e così, anche aiutato dai quattro figli, Albeard ha dovuto rendere più efficienti i suoi nani. Negli ultimi secoli infatti, la mancanza di rispetto per gli elementi è divenuta piuttosto comune.

Avatar: la forma materiale di Albeard è quella di un nano di dimensioni gigantesche (!), alto circa 3m, con una barba infuocata, pelle scura e resistente come la roccia, e capelli morbidi di color verde smeraldo, da cui fluisce costantemente un rivolo d'acqua. Il suo corpo è inoltre sempre avvolto da un turbine di aria fredda, che ne rende sfocati i tratti. Combatte con Sahar Kanath, un martello da guerra ricavato da un unico grosso blocco di ossidiana. Il suo stile è feroce ma controllato.

Precetti: l'importante è il rispetto per gli elementi. Che si traduce nel non inquinare le acque e l'atmosfera, nel non usare il fuoco per creare incendi e non sottovalutare la potenza di una burrasca o di un forte vento. "Fuoco nel tuo cuore, roccia nel tuo braccio, acqua dalle tue mani, brezza dalla tua bocca" "Chi non rispetta gli elementi, manca di rispetto anche a me, ai miei figli, e agli Ancestrali che tutto hanno creato".

Rapporti: ovviamente è molto compiaciuto dei suoi figli, senza i quali i nani si troverebbero adesso in grosse difficoltà; è inoltre soddisfatto della loro scelta di donare a ciascuna tribù una parte del loro elemento affine.

» l'eterno nemico di Habudanga, come lo sono a loro volta nani ed orchi. Inoltre è estremamente grato agli Ancestrali per il compito onorevole che gli hanno conferito, cioè rappresentare Loro e gli altri elementi su Hestiun; sta inoltre cercando di stringere buoni rapporti con Croman, anche se la presenza dei suoi figli ribelli (i tre semidei), lo mette un po' in difficoltà. Di Croman però apprezza la creazione degli umani, che devono ancora essere educati al rispetto assoluto degli elementi, ma hanno a loro vantaggio una capacità di cambiamento estremamente rapida.

Servitori: nani, elementali, alcuni barbari, creature primitive, chi capisce l'importanza di preservare i quattro elementi.

### ***CROMAN (2952 S.E.)***

Croman è uno degli Dei Primigeni più giovani: di fatto, molte semidivinità sono più vecchie di lui, anche se questo può sembrare un controsenso. Nonostante ciò, comunque, egli ha influito enormemente sulla storia di Hestiun, portando a termine il compito di creare la razza degli umani, che tanto ama i cambiamenti e ne porta forse anche troppi.

Croman rappresenta l'impulsività, ma non al livello brutale ed incontrollabile di Habudanga, anche se già il fatto di aver creato in così poco tempo ben tre figli semidei, dimostra la sua volontà di partecipare grandemente alle faccende di Hestiun, senza il giusto raziocinio.

Ma non si può dire che egli non sia un dio benevolo: rappresentando anche la passione, egli desidera il bene di tutti e ama chi prova sensazioni forti, senza temerne le conseguenze.

Lui stesso riesce difficilmente ad attenersi al divieto di calcare Hestiun, perché quello sarebbe davvero un teatro di passioni sterminato.



Avatar: Croman si presenta come un giovane umano, di bell'aspetto, ma con qualche tratto ferino, dai modi amichevoli ma talvolta un po' rozzi. A differenza di altri dei non è possibile riconoscerlo come tale dall'aspetto, e pertanto potrebbe facilmente passare inosservato tra la gente.

Precetti: per Croman "Non c'è niente che valga la pena non fare, se lo si desidera". Bisogna vivere qualsiasi avvenimento, gettandosi a capofitto in ogni situazione che possa far provare sensazioni nuove, anche che siano di dolore. "Usa il cervello, ma non prima di aver usato il cuore": le emozioni non vanno mascherate e non devono essere motivo di vergogna, perché la vita è breve se paragonata a tutto ciò che può offrire.

Ci sono poche chiese di Croman, per sua stessa volontà, dato che stare chiusi nel freddo di una cappella non è il modo migliore per sperimentare la vita. In ogni caso, in quelle poche chiese e santuari, non sono richieste offerte, e di fatto, dal punto di vista economico, i sacerdoti di Croman non se la passano troppo bene. D'altra parte ai suoi veri seguaci è richiesto più l'impegno materiale, che non i rituali e le preghiere, perciò non solo i preti non conducono una vita infelice, ma la fede in questo dio è anzi piuttosto diffusa.

Rapporti: anche verso gli altri dei, Croman è non poco irrispettoso, anche se nutre un amore profondo per i suoi tre figli e apprezza molto anche Tsyliya, Trallal e persino Habudanga. E' invece rancoroso verso Shaetrus e i suoi figli, la cui esistenza si focalizza sulla morte degli individui.

Servitori: umani, qualche orco, persone impulsive e passionali.

### ***FAERUX (non registrabile)***

Se Ongala si può considerare la madre della flora, Faerux è certamente il padre della fauna. Divinità fra le più antiche, emblema dell'istinto e degli animali, Faerux ritiene che tutto ciò che è dettato dall'istinto sia lecito farlo, come del resto insegnano le molte bestie che popolano il pianeta.

Per vivere è fondamentale nutrirsi, dissetarsi, riprodursi, difendersi dai predatori ed espletare le funzioni corporali. Per garantirsi ciò, non c'è niente che sia vietato, in quanto non si può né si deve cercare di mettere a tacere un istinto innato e dal quale dipende la propria sopravvivenza.

Questo dio ha delle caratteristiche ambivalenti: benevolo, ma con scatti d'ira, amorevole verso i figli, ma allo stesso tempo esigente. Insomma, non è facile incontrare il suo favore per lungo tempo.

Altri nomi di Faerux sono "Il Dio delle Bestie" e "Il Grande Unicorno".

Avatar: la forma corporea di Faerux è rappresentata da un unicorno alto circa il doppio di un cavallo (al garrese), dal manto bianco splendente, ma con occhi rosso rubino, ed uno sguardo feroce, quasi maligno. Il corno che porta sulla testa, inoltre è nero come la notte.

In combattimento alterna l'uso della magia alla frenesia più completa in cui incorna e morde senza pietà.

Precetti: similmente ad Ongala, Faerux richiede rispetto per le sue creature (ovvero gli animali), anche se nel suo caso, l'unico motivo per uccidere un animale deve essere quello di sfamarsi. In tutte le altre eventualità viene fatto uno sgarbo al dio, che di fronte a comportamenti reiterati sa come essere vendicativo.

In ogni caso, prima di andare a caccia, è richiesta una preghiera, quasi un permesso od una scusa anticipata per quello che si sta per compiere.

Le chiese di Faerux sono spesso druidiche, quasi sempre situate nei boschi, e talvolta condividono lo stesso tempio o santuario di Ongala, essendo i due dei piuttosto legati. Non sono richiesti sacrifici, se non talvolta, la testa di individui che si siano dati particolarmente da fare nello sterminio di bestie.

"Nessuno ti può negare ciò che l'istinto spinge a fare", "Gli animali non ti giudicano, io sì".

Rapporti: ottimi con Ongala, per ovvi motivi, e buoni con Croman (anche se non necessariamente con gli uomini) a causa della di lui impulsività e naturalezza. Odia Habudanga e prova indifferenza per tutti gli altri.

Servitori: capronidi, minotauri, lucertoloidi, elfi, nani dell'acqua, druidi, amanti degli animali, persone semplici e istintive.

### ***HABUDANGA (non registrabile)***

Conosciuto coi nomi di “Fauci del Caos”, “Strappaossa” e “Bestia”, Habudanga è ritenuto una delle divinità più crudeli e dissennate di Hestiun.

Creato da Nounos prima della venuta di Nelain Albeard (ad opera, quest’ultimo, di entrambi i Fratelli), rappresenta l’antitesi di tutto ciò che è naturale, ed infatti la sua progenie sono gli orchi, che tutto distruggono, per i loro scopi maligni o anche solamente per uno scatto d’ira.

Perciò se i nani di Albeard amano creare, gli orchi amano distruggere; se i primi proteggono i quattro elementi, i secondi li sfruttano senza ritegno, e così via.

Per questo Habudanga è stato creato, e di tali efferatezze gode, giacché spera che prima o poi i suoi figli possano regnare su un campo di battaglia desolato, nutrendosi della carne e del sangue degli sconfitti, bruciando foreste e abbattendo montagne con la rabbia scaturita dall’euforia della vittoria.

Si dice che un giorno tutte le tribù orchesche saranno spinte dal richiamo irresistibile di Habudanga che le attrarrà in un’unica zona, dalla quale marcerà l’esercito più temibile mai conosciuto, per far avverare la profezia del suo dio.

### ***KARAMCHAN (non registrabile)***

Secondo Dio Primigenio, in ordine di creazione, Karamchan è anche il primo figlio di Saulos, e colui che deve portare sul pianeta pace e tranquillità.

Il suo è un compito più che arduo, data la presenza di altri dei che tutto fanno meno che cercare una pacificazione, e data la tendenza di ogni creatura “intelligente” di farsi guerra ed usare la violenza anche con i propri simili. Nonostante tutto, però, Karamchan è un dio molto venerato, e questo gli dà il vantaggio di disporre di un “esercito del bene” piuttosto cospicuo, che nella vita di tutti i giorni si batte per promuovere l’unione fra i popoli e l’abborrimento della violenza.

Altro emblema di questo dio, è il silenzio: d’altra parte, nel silenzio, la pace è automatica. Silenzio è assenza di grida, di offese, di percosse; nel silenzio si compiono in modo ottimale tutti i lavori e gli impieghi; in silenzio si pensa, si medita, si prega.

Da non dimenticare che Karamchan è anche il padre della razza dei kreeanti, poi evolutisi in elfi ed umani, nonché creatore del semidio Delehen, patrono appunto degli elfi.

Avatar: su Hestiun, il dio appare come una candida colomba, che irradia una luminescenza tanto fulgente da rendere impossibile osservarla ad occhio nudo. Non potendo concepire in alcun modo la violenza, Karamchan si difende, oltre che volando e con le parole, tramite incantesimi di scuola Bianca o Rossa, mai Nera.

Precetti: promuovere la pace, quando ci si trova di fronte a violenza, prepotenza, ma anche a stati di vita precari, come quelli causati da malattie e carestie, non è cosa facile. Ma “se anche perderai la tua vita, nell’intento di portar pace, in verità, non l’avrai gettata al vento”.

Del resto “non vale la pena di portare avanti una vita precaria e stentorea, come in guerra, perché oltre a ciò, non battendosi strenuamente per la fine d’ogni conflitto, neanche nella vita successiva si potrà immergersi nella fragranza della Mia serenità”.

La Chiesa di Karamchan è molto attiva nell’assistenza ai malati e alle vittime di guerra, ma ancor più si batte, attraverso diplomazia e manifestazioni benefiche, per trattare armistizi e pacificazioni. Questo che sia in ambito di una rissa al mercato, di uno scontro tra due clan, o di una guerra fra nazioni, indifferentemente.

Non sono ammesse celebrazioni e messe, cantate o parlate, né alcun tipo di suono, all’interno delle strutture ecclesiastiche di Karamchan: è altresì esatto l’assoluto silenzio.

Rapporti: è molto soddisfatto del figlio Delehen, e si trova in gran sintonia con Karytas ed Ongala. Anche per Shaetrus, Garellan e Aedana Bluedeeep, nutre un certo rispetto.

Per il resto passa dall’indifferenza verso la gran parte degli Dei (compresi gli Ancestrali, troppo neutrali, a suo parere) fino alla delusione per dei come Habudanga, Stonehammer, Croman e Trallal.

*Servitori*: parecchi umani, mezz'elfi ed elfi, qualche nano dell'acqua, gente pacifica e impegnata nel sociale, chi è contrario ad ogni forma di violenza e sopruso.

### **ONGALA (non registrabile)**

Dea Primigenia della natura e della flora (detta infatti anche "Madre Natura"), figlia di Saulos, Ongala è uno degli esseri più puri e amorevoli che esistano. Ama infatti ogni creatura vivente, anche se non è nascosta la sua predilezione per le piante, suo simbolo, verso le quali ha un attaccamento smisurato. Dea pacata e comprensiva, l'unico modo per causarne l'ira è infatti la mancanza di rispetto verso i vegetali, che si tratti di un maestoso baobab o di un esile filo d'erba.

Insomma, chi rispetta la natura, non potrà che essere premiato, ma guai a chi è prepotente verso di essa! Il suo perdono sarà difficile da conquistare.

### **SHAETRUS (3499 P.E.)**

Questo è uno degli Dei Primigeni dal potere maggiore: quello di giudicare le azioni compiute dalle creature in vita, e stabilire di conseguenza dove il loro spirito debba andare. Si dice che esistano due paradisi e due inferni, e sono entrambi rappresentati dagli Ancestrali: infatti cosa c'è di più bello per lo spirito di un paladino di congiungersi con Saulos, e cosa invece è meglio per un solitario nano dell'aria che stare col freddo Nounos? E invece quale assassino gradirebbe vivere col Bianco Signore, e quale malvagio incantatore del fuoco col Nero Fratello?

Così quando Skhull ha stabilito che per lo spirito di una creatura è giunto il momento di rinascere e per il suo corpo di morire, Shaetrus valuta le sue azioni su Hestiun e poi decide se e a chi dei due Fratelli debba ricongiungersi, e quale debba essere poi l'esatta entità del luogo (ad esempio una giungla tropicale, o una distesa ghiacciata e così via) dove passerà l'eternità. Se invece l'anima non è ancora pronta, passerà ancora qualche tempo nel Piano Spirituale, e poi tornerà in quello Materiale, per tutte le volte necessarie a portarlo alla destinazione finale.

Persone particolarmente vili, poi, si reincarnano immediatamente, e per sempre, in non morti.

Shaetrus è estremamente imparziale, e non si può dire che faccia sconti a nessuno. D'altra parte il suo lavoro è questo e se egli facesse concessioni non creerebbe che ingiustizia.

E' anche chiamato "Il Giudice".

*Avatar*: l'avatara di questo dio è rappresentata da una forma sfuggente, come fatta di nubi, simile ad un fantasma. Le sue dimensioni sono gigantesche, e lungo la sua figura compaiono e scompaiono continuamente macchie d'oscurità e di luce, simbolo della coesistenza in lui delle due cose. Sembra che quando Shaetrus calchi Hestiun, i trapassati perdano definitivamente la propria anima, non potendo varcare la soglia verso il paradiso o l'inferno.

*Precetti*: "Sii buon arbitro del tuo operato, così il tuo spirito non avrà brutte sorprese", "Non pensare solo a divertirti, perché questa non è che una delle tante esistenze che dovrai sostenere".

Shaetrus invita a pensare che spassarsela in una vita terrena, equivale a soffrire in una vita dello spirito e di conseguenza spinge ad essere moderati, così da star bene nelle une e nelle altre. Al plurale, in quanto quello di spirito e materia è un ciclo continuo, e questo è molto positivo, perché non esclude la possibilità di redimersi.

La Chiesa di Shaetrus invita alla meditazione, al controllo di sé ed alla ponderazione di ogni piccola azione che si compie. In alcuni casi, i fedeli di questo dio sono riusciti a riportare alla mente ricordi di vite materiali e spirituali precedenti; in quanto solo durante l'esistenza spirituale si è pienamente a conoscenza delle vite precedenti, mentre è molto difficile esserne consci durante un'esistenza materiale.

*Rapporti*: è neutrale, per sua natura, nei confronti di tutti gli dei, persino dei suoi due figli semidivini, Skhull e Karytas.

*Servitori*: chiunque creda fermamente in una (o più di una) vita, dopo la morte corporea, monaci, asceti, non morti.

### **TRALLAL (3595 P.E.)**

Dio Primigenio nato per portare su Hestiun sfrenatezza nel sesso e nel divertimento, Trallal è in pratica una versione più contenuta e meno barbara di Habudanga, limitato per di più al ludibrio ed alla lussuria. Amante della gente spiritosa, sempre con la battuta pronta e senza timore di offendere gli altri, questo dio diviene spesso il rifugio di gente senza speranze o il sollievo di tristi nobilotti, ricchi e soli. E' molto difficile riuscire a discutere con Trallal, data la sua parlantina sapida e veloce e le sue battute continue, oltre al suo aspetto indecente. Questo inoltre lo rende un dio che difficilmente viene venerato da persone di età avanzata, o comunque non per tutta la vita.

Avatar: Trallal ha l'aspetto di un grosso babbuino, generalmente nudo, o vestito con stracci colorati, e, cosa ben più curiosa, dal fallo sempre eretto. Del resto in questo modo rappresenta alla perfezione le sue caratteristiche, suscitando divertimento e lussuria nello stesso tempo.

Difficilmente si trova in una situazione da cui non riesca ad uscire scorrendo, ma se ciò avviene, egli è pure in grado di padroneggiare arti magiche bianche e rosse, e persino di sfruttare la sua stazza (circa un metro e novanta) per scontri fisici.

Precetti: "Qualsiasi cosa ti procuri divertimento, falla, che pure sia uccidere o stuprare". Alcuni dei ritengono questo insegnamento uno dei più abominevoli mai diffusi, e per questo quasi se la prendono con Nounos (padre di Trallal). D'altra parte se il divertimento viene ritenuto parte centrale della vita, come fa Trallal, risulta conseguente che nulla possa essere vietato per ottenerlo. Comunque, per fortuna, pochi fedeli, e nessun sacerdote si comportano nel modo che prevede quel precetto, ritenendolo metaforico e tramandato in modo erroneo.

La Chiesa è infatti molto libertina, giocosa e ricca di rituali festosi, ma anche per non essere bandita dalle città, o essere perseguitata per legge, di certo non promuove comportamenti illegali e pericolosi per gli altri.

C'è però da dire che la donna è vista come inferiore all'uomo, per natura, anche se niente appaga di più Trallal di una femmina che segua pedissequamente i suoi insegnamenti, magari prevaricando in questo modo qualche maschio.

Il sesso, in qualsiasi forma, modo, e tra qualsiasi creatura vivente, è ben visto e promosso, ovviamente.

Rapporti: come già detto, a causa della poca importanza che Trallal dà a tutto ciò che non arreca piacere, quasi tutti gli dei considerano inaccettabile che Egli sia anche solo una divinità. Habudanga invece lo vede come possibile braccio destro; Garellan, ancora giovane, pensa di poterlo cambiare, moderando i suoi eccessi; Tsyliya, è particolarmente disgustata da lui, ma ritiene anch'ella di potervi tirar fuori del buono; Croman vede in lui un possibile agitatore di popoli, specialmente degli umani che si fanno facilmente allettare da vie facili; gli Ancestrali infine, non si pronunciano. Ovviamente tutti gli altri lo disapprovano in pieno.

Servitori: qualche esponente di ogni razza, in particolare umani, giovani, prostitute, protettori, gente pervertita e lussuriosa.

### **TSYLIA (3412 P.E.)**

Anche se, sotto certi punti di vista, pure Trallal e Karytas, potrebbero essere identificati come divinità "dell'amore" (il primo nel senso di "sesso", la seconda in senso di "bene universale"), la dea, per eccellenza, legata a questo sentimento, è Tsyliya.

Nel suo caso, ci si riferisce all'amore tra due creature, come sentimento supremo che accende i cuori e allietta lo spirito, qualunque siano le caratteristiche di chi è "coinvolto". La dea infatti gioisce di qualsiasi rapporto sentimentale, quali che siano le razze, il sesso, l'età, e i caratteri.

Con la comparsa su Hestiun di Tsyliya, è incrementato enormemente il numero di nascite annue, e alcune razze in particolare sono state in grado di avvertire a pieno i benefici dell'amore: draghi, elfi, kreeanti esiliati, nani. Queste razze intelligenti esistevano infatti già prima della comparsa di Tsyliya, ed hanno tratto grande benessere dalla sua venuta, accorgendosi in modo enorme del cambiamento dentro loro stessi e negli altri.

Curiosamente, gli orchi, nati quasi in contemporanea con la creazione di Tsyliya, sembrano non aver beneficiato affatto del nuovo sentimento.

## ***SEMIDEI***

### ***ABEGOOD (3415 T.E.)***

Abegood è uno dei figli di Croman, da lui creati per la sua impulsività, e per l'importanza che egli dava agli umani che aveva generato. Così le tre semidivinità umane lo avrebbero dovuto aiutare a gestire la giovane razza, perché si svincolasse del tutto dalla sua origine kreeante, e venisse accettata, da elfi e nani soprattutto. Abegood è infatti dio del rispetto: insegna a rispettare, e farsi rispettare, e sa che affinché tale sentimento sia reciproco, sono necessarie regole. Regole, cioè Diritto, come insieme di leggi che regolano la vita di un popolo o di una nazione, sancendo comportamenti leciti ed illeciti, dovuti o facoltativi, e le sanzioni per chi compia trasgressioni.

Purtroppo, come è ben noto, sia Abegood che i fratelli, non si sono limitati a dare agli umani ciò per cui erano stati creati: nello specifico, questo semidio donò al giovane popolo la letteratura, atto in apparenza innocuo, ma con cui in pratica egli si arrogava anche il dominio su tale forma d'arte, fino ad allora ad esclusivo appannaggio di Delehen.

Fu punito da Croman, che per non contrariare la divinità elfica bilanciò il dono fatto da Abegood con una riduzione della capacità intellettuale degli umani.

Avatar: come pare ovvio, la forma mortale di Abegood è quella di un uomo, abbigliato con vesti candide, ed una cintura color verde prato. Sul capo porta una parrucca pomposa di color bianco, con grossi boccoli, e in mano tiene sempre un piccolo martelletto di legno, a mo' di giudice.

Quando si trova a dover combattere, sfodera da sotto le vesti un fioretto, dall'elsa molto elaborata, con ricami in oro bianco e quarzo nero. Il nome dell'arma è Flashing-wind, e Abegood la maneggia con velocità impressionante.

Precetti: "Desidero che rispettiate le regole del vostro paese e della vostra gente, e nel farlo porterete rispetto anche a me". Questo è l'insegnamento centrale della dottrina di Abegood, il rispetto della legge, non senza spirito critico, che permetta di capire quando è il caso di battersi per mutare, non per infrangere, qualche regola.

Le chiese di Abegood posseggono infatti sempre un locale adibito a tribunale, per sedare le piccole liti di paese, e le piccole divergenze nel circondario. I preti devono essere perfetti esempi di rettitudine ed imparzialità, nonché ferrati in campo giuridico.

Rapporti: è ancora presto, come nel caso di Garellan, perché si formino giudizi definitivi su questo dio, ma l'opinione più diffusa per adesso è quella di un bambino capriccioso che gioca a fare il dio. Croman oramai lo ha perdonato ed è convinto del suo cambiamento, e Garellan spesso prova simpatia per lui; comunque la gran parte degli dei con attitudini guerresche, gli è per adesso indifferente. I tre fratelli, Abegood, Libra e Malcain, sono però molto uniti.

Servitori: umani, mezz'elfi, giudici, giuristi, persone ligie ai codici e rispettose.

### ***BLUEDEEP, AEDANA (3650 P.E.)***

"Madrina" di tutti i nani dell'acqua, questa semidea custodisce tutte le acque di mari, fiumi, oceani e laghi. A dire il vero neanche il più piccolo rivolo d'acqua è da lei considerato poco importante, in quanto costituito dello stesso elemento di un vasto mare.

I suoi protetti, i nani acquatici, hanno ricevuto in dono da lei la facoltà di respirare l'acqua come fosse aria, e grazie agli arti palmati possono anche nuotare molto velocemente.

Questa semidea cerca in tutti i modi di lottare, per mezzo dei suoi fedeli, contro l'inquinamento delle acque, e lo sfruttamento eccessivo delle risorse ittiche, spesso ad opera di orchi ed umani.

Il suo carattere è controverso: alterna una flemma degna del più tranquillo oceano, alla furia distruttrice del mare in tempesta. E' molto difficile invero, scatenarne l'ira, ma quando questo accade, è bene dileguarsi in fretta, o porre rimedio ai propri errori.

### **BHOILER, VOLKAN (3650 P.E.)**

Volkan è il dio del fuoco e del magma, indomito come la lava ardente, irremovibile come un vulcano. E' venerato soprattutto dai nani del fuoco, e quindi per gran parte nel sottosuolo, ma ciò nonostante i suoi proseliti mostrano una fede talmente grande in lui, che il dio è conosciuto praticamente ovunque. Anche le popolazioni più primitive infatti, dopo il Sole Bianco (Saulos) e il Sole Nero (Nounos), venerano il fuoco, e Volkan Bhoiler ne è l'araldo.

Semidio estremamente saggio, si batte da sempre per mantenere l'unità coi i suoi tre fratelli ed il padre, ed in generale perché il Pantheon di divinità sia compatto e forte, e garantisca, senza troppe interferenze, una vita migliore a tutti gli esseri "benigni".

Il che si esplica nel difficile perdono di chi non rispetta il fuoco, e di chi uccide gli altri senza motivo. Essere potenti in battaglia è infatti fondamentale, ma solo per preservare la propria esistenza.

### **CHILLBEER, WINTROCK (3650 P.E.)**

Anche conosciuto coi nomi di "Barbafredda" e "Lo Stregone", questo semidio è il meno "guerriero" dei quattro, e predilige invece la magia, di cui fa frequente uso.

I suoi protetti, i nani dell'aria, sono i più distanti dagli insegnamenti di Albeard, appunto anche loro a causa della predisposizione e dell'appagamento nella pratica della magia e la scarsa attitudine allo scontro fisico. Per questo, circa un secolo fa, su "consiglio" di Albeard, Wintrock li ha spinti a socializzare maggiormente e diffondere il messaggio che compete a dei protettori dell'aria, anche abbandonando i Picchi del Cielo (vedi "territorio di Avanalysis").

Questo semidio è piuttosto spiritoso e sempre di buon umore, difficilmente turbato dai problemi di Hestiun o degli altri dèi, anche se il suo amore per la ricchezza talvolta lo costringe ad interessarsi di ciò che accade sul pianeta.

Avatar: anch'egli con fattezze naniche, l'altezza dell'avatara di Chillbeer sfiora i tre metri, anche se la sua corporatura non è neanche lontanamente paragonabile a quella di Albeard, essendo quest'ultimo molto più prestante. Il colore smunto e "glaciale" della pelle e la sua magrezza, in contrasto con la barba ed i folti capelli grigi, non tradiscono le prime impressioni: egli non è un guerriero, ma non per questo è meno temibile, in battaglia. Infatti tramite i poteri magici suoi e del suo scettro (Scramasax, una verga di legno d'ebano, con incastonata sulla sommità una sfera di cristallo, al cui interno vorticano nubi e correnti gelide), Wintrock è in grado di scatenare una potenza devastante, specialmente quando richiama a sé la forza dei venti.

Precetti: nonostante non sia particolarmente appagato dal proselitismo, e dal vedere chiese in suo onore, Wintrock ha comunque diffuso degli insegnamenti, che vertono sul rispetto dell'aria, come "Respira, ed io pervaderò il tuo corpo" "L'aria fresca spazza via ogni nebbia, ed ogni velo; o sulla magia: "La magia è il pilastro su cui si fonda l'universo: siine padrone, e gli stessi dèi tremeranno al tuo cospetto".

Egli è infatti l'unico dio che vede positivamente l'utilizzo della magia da parte dei mortali, incoraggiandoli anzi: forse per il desiderio di insegnare, forse per il sapore del rischio, nel sapere che un mago potente può uccidere un dio, Wintrock desidera che la magia sia diffusa in tutto Hestiun, ad opera magari dei suoi nani.

Rapporti: i migliori rapporti sono con Delehen, che è l'altro protettore della magia, ma con una visione diversa di essa, ovvero quella di un'arte destinata all'uso di una ristretta elite.

Coi fratelli ha rapporti discreti, nulla più, anche perché è considerato un eccentrico ed un debole; Albeard è un po' deluso dal comportamento dei nani dell'aria, suoi protetti, ma comunque continua ad apprezzare lui come figlio.

Infine è in generale visto come un folle da parte degli altri dèi, per la sua concezione della magia, ma avendo la protezione di Albeard e l'approvazione degli Ancestrali (che poco hanno da temere anche dai maghi più potenti), non corre rischi particolari.

Servitori: nani dell'aria, draghi, elementali dell'aria, praticanti di magia, chi rispetta l'elemento aria, gente semplice, spiritosa, coraggiosa.

## ***DELEHEN (1968 P.E)***

Primo figlio di Karamchan, talvolta venerato sotto il nome di “Artista”, Delehen è infatti il patrono di tutte le belle arti: pittura, scultura, musica, poesia. Quest’ultima in realtà è sempre più prerogativa di Garellan, ed è probabile che la giovane dea presto venga associata anche a questo concetto.

Altra importantissima forma d’arte di cui Delehen si fa “mecenate”, è la Magia. Come è risaputo, la magia è osteggiata da quasi tutti gli dei, ma Delehen è molto tollerato perché promuove un messaggio di questo tipo: “la Magia è la più nobile delle Arti, e per questo motivo, solo pochi sono destinati a praticarla”. Comunque, la quasi totalità di maghi elfi è devota a lui, proprio perché ritengono di essere quei pochi a cui fa riferimento il dio.

In realtà il carattere di Delehen è abbastanza singolare: spazia dalla presunzione alla comprensione, dall’amore all’orgoglio.

*Avatar:* Delehen appare come un kreeante alto più di due metri, dal volto giovanile, ma con lunghi capelli bianchi e fisico quasi rachitico, nascosto sotto ampie vesti dorate. I suoi occhi sono specchi argentei, che riflettono ogni cosa in modo imperscrutabile. Non possiede armi, né protezioni, ma è un potentissimo praticante di magia, che sa sfoggiare, incredibilmente, anche incantesimi di Scuola Nera, se necessario.

*Precetti:* “Osserva il tramonto, e piangi: tu non sarai mai in grado di suscitare queste emozioni” “Tutti hanno qualcosa da offrire, nel profondo, se lo desiderano”.

Delehen invita a non considerare le varie forme d’arte come semplici hobby, o addirittura come perdite di tempo, in quanto secondo lui “voi vi trascinate nel fango come vermi immondi, mentre noi ci libriamo alti su ali di pura musica”. Il significato dell’insegnamento è che una vita passata senza esternare mai, attraverso l’arte, ciò che si ha dentro, è una vita di stenti, tarpata, vissuta al pari di una bestia delle più infime.

La Chiesa di Delehen dà molta importanza all’estetica, ma è anche presa nell’organizzare attività comuni, corsi di pittura, scultura, musica; regolarmente, le cariche della chiesa si riuniscono in “circoli di espressione”, dove, chi con la magia, chi con disegni, chi con componimenti, dà un suo contributo al tema stabilito per la serata (ad esempio: “la libertà”).

*Rapporti:* per il suo carattere che, almeno in apparenza, è piuttosto presuntuoso, non molti apprezzano questo dio. Chillbeer è in discreti rapporti con lui, ma Delehen teme che questi voglia spingerlo ad allearsi con lui nel diffondere un comune messaggio di “libertà della pratica magica”, senza discriminazioni; Karamchan è abbastanza fiero della sua creazione, anche se non ha gradito la scelta del figlio di premiare i kreeanti “razzisti”, trasformandoli in elfi; Garellan spesso scambia lunghe chiacchierate con lui, per quanto concerne conoscenza ed arte; Habudanga, Stonehammer, Trallal, Faerux, gradirebbero enormemente metterlo a riposo per l’eternità; gli altri non hanno comportamenti degni di nota nei suoi confronti.

*Servitori:* gran parte degli elfi, pochi mezz’elfi ed umani, alcuni praticanti di magia, artisti, chi pone l’espressione dell’Io al di sopra di tutto.

## ***GARELLAN (4171 T.E.)***

Ultima arrivata nella cerchia degli dei, Garellan è una figlia di Karamchan, creata con lo scopo di diffondere e perfezionare la tradizione storica scritta, e l’arte della scrittura in genere. L’intento principale era quello di far conoscere a tutti i mortali le vicende divine, ma anche, per mezzo della semidea e dei suoi fedeli, far sì che la storia ed i suoi insegnamenti non andassero perduti come lacrime nella pioggia.

Ella si è adoperata molto in questo senso, tanto è vero che alcuni ritengono che Hexajgon (autore del tomo “Storia della Cosmogonia e del Pantheon di Hestiun”) fosse una sua manifestazione terrena, che cercasse un primo approccio di istruzione sui fatti antichi del pianeta. E’ risaputo che la sua Chiesa è molto attiva in questo campo.

Garellan è una dea molto servizievole, nei confronti di Karamchan, ed un essere oltremodo colto ed eloquente, capace di convincere spesso anche gli dei più ostinati con la sua parlantina.

E', in un certo senso, considerata la "piccola del gruppo", e dunque anche per questo è molto ascoltata e suscita sempre parecchio interesse negli altri déi e nei neo-fedeli.

*Avatar:* Garellan si presenta come un'elfa di dimensioni normali, con vesti color noce pesantemente ricoperte di rune pulsanti, la cui lettura o scrittura risultano impossibili a qualsiasi mortale. Inoltre porta gli occhiali, e sulle spalle indossa sempre una grossa bisaccia, dalla quale sembra sia in grado di trarre fuori qualsiasi libro esistente.

*Precetti:* "Non c'è sapere, che non si traduca in potere" "La Storia è buona maestra, ma questo non basta a renderci buoni allievi" "Scrivi per ricordare, scrivi per allietare, scrivi per onorare, scrivi!".

Scrittura e Storia sono ovviamente al centro degli insegnamenti di questa semidea. Ella vuole infatti che tutti siano a conoscenza delle vicende passate, in modo da valutare in un'ottica più globale tutti i comportamenti delle creature; per favorire ciò, e non solo, è necessaria la scrittura, metodo di mera registrazione, nonché di sfogo, di espressione, di divertimento.

La Chiesa di Garellan (ben poco diffusa ancora) ha l'obbligo di tenere un registro dei fatti che avvengono nella città, e allo stesso tempo ricostruire avvenimenti del passato, per portare a galla fatti e verità nascosti.

*Rapporti:* Garellan cerca di avere rapporti buoni con tutti, e tutti cercano di avere buoni rapporti con lei. Essendo infatti la dea più giovane, e indubbiamente con del potenziale, suscita l'interesse di molti dei: ciò sia per pura curiosità, o per ricercarne alleanza o servitù.

Da parte sua, ha una predilezione per Ongala, che fornisce la carta su cui scrivere, per il padre Karamchan e il fratello Delehen, che hanno creato gli elfi (razza che ricorda avvenimenti di molti secoli prima); è anche affascinata da Albeard e dai nani, che pure con una vita non lunghissima, e senza distruggere alberi per questo, mantengono tradizioni incise nella pietra, risalenti a epoche lontanissime, e danno a ciò gran valore.

*Servitori:* alcuni nani, qualche elfo, pochi umani e mezz'elfi, ent, scribi, storiografi, chi ama la scrittura, chi desidera ricordare.

### ***KARYTAS (3549 P.E.)***

Una delle poche divinità la cui manifestazione è associata al sesso femminile, Karytas è l'altra faccia di Skhull, nonché sua sorella gemella (creata contemporaneamente). Sul Piano Spirituale essa svolge esattamente la stessa funzione che il fratello svolge su Hestiun: trascina gli spiriti, quando è il momento, di fronte a Shaetrus, che decide come dovranno reincarnarsi su Hestiun. Sul Piano Materiale, invece, Karytas è la semidea della pietà e del perdono, e in un certo senso aiuta i mortali ad avere buone possibilità di una esistenza spirituale migliore. Infatti la condotta da lei dettata è quella più giusta per poter ottenere dal Padre un giudizio positivo.

Karytas predica l'amore, l'uguaglianza, il perdono, il servilismo e la preghiera, per prepararsi all'esistenza successiva.

Alcuni popoli la conoscono come "La Redenzione".

*Avatar:* l'aspetto della manifestazione di Karytas è quello di una donna umana magra e ben proporzionata, dalle dita lunghe, affusolate, e con gli occhi di una tristezza sconfinata.

E' molto esperta di magia Bianca, e sembra possa guarire qualsiasi male semplicemente con l'uso della volontà.

Nel Piano Spirituale si presenta invece come uno spirito ululante, dai contorni sfocati e dal ghigno scomposto.

*Precetti:* "Ama il prossimo tuo, più di te stesso" "A chi ti ingiuria, offri il tuo perdono e a chi ti colpisce, il tuo amore. Sii servo dei tuoi nemici e guida dei tuoi amici".

Seguendo tali precetti, è facile che l'esistenza successiva sia migliore di quella precedente.



Le chiese di Karytas si comportano in modo simile a quelle di Skhull, anche se sono molto più attive nel sociale e nell'aiuto della povera gente e delle razze emarginate. Inoltre non festeggiano i funerali, perché solo Karytas e suo Padre possono sapere il destino dell'anima del trapassato, che potrebbe essere anche orribile.

Rapporti: grande affetto per il Padre e per il fratello Skhull, e rispetto per tutti gli altri dei. Anche se contesta chi, come Habudanga, porta i suoi fedeli alla corruzione dello spirito. La più vicina ai suoi insegnamenti è invece Ongala, e fra le due scorre buon sangue.

Servitori: umani, uomini-leone, qualche capronide e minotauro, qualche elfo, qualche nano del fuoco, chiunque rispetti i suoi insegnamenti, pur non conoscendo la dea.

### **LIBRA (3415 T.E.)**

Libra è la sorella di Abegood e Malcain, ed è ad un tempo differente ed uguale a loro, poiché rappresenta entrambi ed il loro contrario: dove c'è passione, lei porta ragione, ma se c'è troppa ragione, lei toglie il senno; dove c'è conflitto lei porta la tregua, ma dove c'è una pace stagnante lei porta la guerra. Anche per lei valgono le considerazioni fatte per Abegood, circa la sua creazione.

Il dono da lei portato alla razza umana è quello dell'arte e della diplomazia militari, che, se sfruttate nel giusto modo, possono portare grandi cambiamenti in breve tempo. Infatti Libra è proprio la dea dello sconvolgimento: gode dei cambiamenti improvvisi ed inattesi, e più radicali sono, meglio è. Sempre per questo motivo elogia la precarietà, situazione stressante, ma che permette alle creature di tirar fuori il meglio di sé per andare avanti.

Il bilanciamento effettuato da Croman, per i doni di questa semidea, ha previsto un decremento significativo della forza fisica degli umani, poiché dotati ora di tecniche di guerra più efficaci.

Avatar: questa semidea appare come una donna di media statura, vestita con una cotta d'arme, con fluenti riccioli rossi che fuoriescono dal camaglio. E' di bell'aspetto, ma ha le fattezze leggermente maschiline, ed il fisico atletico.

Porta una spada, legata alla cintura, con grandi poteri magici della scuola di mutazione.

Precetti: "Non c'è nulla di più noioso della routine, dunque non ti peritare ad utilizzare anche la spada, pur di spezzarla" "Il cambiamento è inevitabile e dilagante: uno starnuto ad Occidente, può portare una tempesta in Oriente".

La Chiesa di Libra non agisce mai in un senso prestabilito: agisce d'impulso, oppure cerca di bilanciare un atto di carità, con una presa di potere, e si batte perché una lunga guerra finisca, ma il giorno successivo accende focolai di rivolta. I templi dedicati alla dea, sono caratterizzati dalla presenza di una grossa bilancia a due piatti, su cui vengono posate pergamene con su scritte le azioni intraprese da quella chiesa. Quando le azioni eticamente e legalmente corrette sono in eccesso, esse vengono bilanciate scrivendo azioni spregiudicate e condannabili su pergamene che saranno posizionate sull'altro piatto, e viceversa. Ovviamente tali azioni vengono poi messe in atto dalla chiesa e dai fedeli.

L'equilibrio perfetto, di fatto non viene mai ottenuto.

Rapporti: Libra è considerata per lo più una pazza, che agisce senza la minima logica. Déi come Stonehammer, Bhoiler, Habudanga, ne apprezzano la vena guerriera, e il dio degli orchi inoltre è affascinato da quella che lui considera pura follia.

Per il resto, a parte la complicità coi fratelli, bisogna aspettare qualche tempo per avere riscontri più evidenti nei rapporti con gli altri dei.

Servitori: umani, minotauri, guerrieri, strateghi, persone dall'animo mutevole, folli.

### **MALCAIN (3415 T.E.)**

Valgono per Malcain le stesse considerazioni generali fatte per Abegood, riguardo al motivo della loro creazione. I campi di influenza di questo semidio sono però molto differenti da quelli del fratello: l'ardore di Croman, in lui ha assunto il carattere di invidia e vendetta. E', infatti, incoraggiata l'invidia

come strumento di miglioramento, per il desiderio di comportarsi come un certo individuo, o per l'impegno messo nel raggiungimento del "frutto dell'invidia". La vendetta invece è vista come unico strumento di giustizia personale, anche se regolato da una legge simile a quella "del taglione" che ne limita la distruttività.

Il dono fatto agli umani da Malcain è stata la magia, ma sotto una forma particolare: le rune. Queste seguono regole stabilite dal semidio, e perciò non rientrano nella magia tradizionale, ma risultano comunque molto utili per rendere magici gli oggetti.

Anche in questo caso, l'affronto verso divinità della magia più antiche, come Chillbeer e Delehen, spinsero Croman a ridimensionare gli umani, accorciandone la vita di circa la metà, in modo che fosse per loro più difficile spingere la pratica della magia a livelli alti.

*Avatar:* Malcain si presenta come un umano dai capelli corvini scompigliati e dagli occhi di colore rosso sangue, con un volto aguzzo e mascelle pronunciate. Indossa una lunga tunica nera, ma ricoperta interamente da rune argentee, intricate e di lunghezza superiore al normale. Per questo sembra che un runico che possa studiare la veste di Malcain venga a conoscenza di rune dal potere enorme.

Questo semidio si difende a suon di incantesimi, ma soprattutto tramite un arsenale di oggetti magici che può far comparire al suo cospetto quando vuole.

*Precetti:* gli insegnamenti di Malcain, come si è detto, vertono sui concetti primari di invidia e vendetta. Esiste un codice che regola in modo dettagliato i casi in cui il dio ritiene adeguata la vendetta, ed il modo in cui perpetrarla. Ogni chiesa ne possiede uno, e i chierici sono sempre a disposizione per consigliare se sia o meno il caso di mettere in atto una tale misura.

Per quanto riguarda l'invidia, non è elogiata in quanto tale, ma come stimolo ad emulare persone migliori, o ad ingegnarsi nell'ottenere un certo oggetto. "Talvolta la giustizia non aiuta. Allora l'unica vera consolazione è la vendetta". Questo precetto è causa di un piccolo diverbio con Abegood, per la sua manifesta inconciliabilità con il rispetto della legge.

*Rapporti:* anche Malcain esiste da poco tempo, ma ha suscitato più clamore dei fratelli, per i suoi campi di influenza, e la creazione del sistema delle rune.

I più colpiti sono Chillbeer e Delehen: il primo trova positiva la presenza di un altro dio della magia, e ritiene che le rune, per la loro semplicità concettuale, siano un ottimo modo di diffusione dell'arte magica; il secondo apprezza l'aspetto artistico richiesto ai runici, per effettuare le incisioni, ma d'altro canto vorrebbe limitare l'uso delle rune alla stessa elite che dovrebbe praticare la magia. Per quanto riguarda gli altri déi, divisi tra interesse ed indifferenza generali, il sentore è che questo semidio sarà osteggiato alla stregua di Chillbeer, per il suo dono "scomodo". I rapporti coi due fratelli sono buoni, come si è detto, tranne qualche divergenza con Abegood.

*Servitori:* umani, pochi mezz'elfi, minotauri, qualche orco, runici, praticanti di magia, artisti della vendetta, chi non si vergogna di manifestare la propria invidia.

### **SKHULL (3549 P.E.)**

Conosciuto e temuto da tutti i popoli, talvolta sotto il nome di "Boia" o "Spettro del Giudizio", Skhull è considerato il dio della morte, anche se sarebbe più corretto definirlo dio "della morte e della rinascita" o "del cambiamento". Infatti ciò che egli fa è stabilire quando un individuo debba abbandonare l'esistenza corporea per cominciarne una spirituale.

Su Hestiun è perciò un dio associato al male, ma nel Piano Spirituale egli è invece considerato benigno. L'opposto avviene per sua sorella Karytas (vedi "Karytas").

Skhull è onnipresente, in virtù della sua funzione, e tutti lo conoscono fin troppo bene. In particolare, quando giunge il momento, Skhull trascina con sé l'anima del "giudicando" e la porta al cospetto del padre Shaetrus, che la giudicherà.

*Avatar:* Skhull si presenta come un teschio grosso quanto un bue, con le orbite lucide come specchi, ma che riflettono la decadenza nel corpo di chi vi guarda dentro. Ha enormi poteri magici della Scuola Nera, che usa senza timore, mentre fluttua nell'aria, lontano dal suolo. Nel Piano Spirituale, si manifesta invece come un grosso "canide", anche se pare che abbia talvolta usato questo avatar anche su Hestiun.

*Precetti:* “Non temere la morte: temi il giudizio di mio Padre” “Quello che per te è vita, è morte per un altro, e viceversa”. Skhull non è, come si potrebbe pensare, un dio sanguinario, anche se gode enormemente quando “stupidi eserciti di gente stupida, si massacrano per uno stupido motivo”. Non è malvagità la sua, è solo che egli desidera che gli individui effettuino il passaggio dalla materia allo spirito, il più presto possibile. Del resto è la ragione per cui esiste.

Le chiese di Skhull infatti non insegnano a temere la morte, anche se spingono a non sprecare né gettare al vento la propria vita, prima di essere sicuri che il giudizio ultraterreno possa essere positivo. Viene data molta importanza ai funerali, che però non sono mere commemorazioni, ma feste di celebrazione del passaggio ad una diversa esistenza, in cui spesso viene fatto un bilancio delle azioni del trapassato, per cercare di capire come sarà la sua vita successiva.

*Rapporti:* ottimi con la sorella e col Padre, ammirazione per Nounos e rispetto per Saulos. Skhull è però piuttosto presuntuoso e ritiene il suo uno dei compiti più importanti degli dei. Disprezza invece Karamchan e Delehen che cercano troppo a lungo di preservare la vita terrena delle creature, e gli elfi, a causa della loro vita, lunga e senza rischi. Compatisce poi i draghi, ai quali, pur con una vita lunghissima, è stata concessa una sola esistenza, quella corporea. Pur non apprezzando i non morti in sé, ritiene necessaria e divertente la loro presenza su Hestiun

*Servitori:* umani, qualche orco, qualche nano dell’aria, non morti, chi vive la propria vita rischiando, e senza temere la morte.

### ***STONEHAMMER, ADROCK (3650 P.E.)***

Anche conosciuto col nome di “Figlio della Pietra”, questo semidio è il custode dell’elemento della terra, e il protettore appunto dei nani di terra. E’ forse la semidivinità nanica più venerata, anche se ovviamente ciò dipende molto dal fatto che i nani suoi protetti sono quelli più numerosi.

E’ una divinità molto improntata alla battaglia, che apprezza la forza e la testardaggine, il polso fermo, ed è invece estremamente contrario alla magia. Infatti, oltre a conferire ai nani della terra caratteristiche guerresche superiori, ha impedito loro per sempre di poter utilizzare incantesimi, salvo quelli incisi sotto forma di rune, o quelli lanciati attraverso la sua volontà, concessione questa riservata ai suoi fedeli più devoti.

## ***PIANI DI ESISTENZA***

Oltre al Piano della Materia, in cui si colloca l’universo di cui fa parte il pianeta Hestiun, esistono almeno altri tre piani di esistenza: Spirituale, Infernale, Glaciale.

*Piano Spirituale:* E’ un piano transitorio, come quello Materiale, del resto. In questo piano le anime delle creature si possono muovere in tre dimensioni, e non avvertono alcun bisogno “materiale”, se non quello di conversare e scambiarsi conoscenze, emozioni, opinioni, nonché riflettere sulle vite passate e future. Qui, a differenza che nel Piano terreno, uno spirito è sempre al corrente di quanto si sia avvicinato al momento finale, quello in cui Shaetrus deciderà che non deve più reincarnarsi e deve invece passare ad uno stadio più alto dell’esistenza, ricongiunto con Saulos o con Nounos. E ciò equivale a dire che la creatura si verrà a trovare nel piano Infernale, o in quello Glaciale.

*Piano Infernale:* La denominazione non deve far pensare all’inferno della tradizione letterario-religiosa, in quanto il nome si rifà semplicemente alle caratteristiche di Saulos.

Il luogo è in realtà una terra di dimensioni sconfinite, caratterizzata da temperature estive e vasti campi erbosi con vegetazione rigogliosa e fruttifera. Non mancano però anche i deserti e gli abissi infuocati, dove non cresce neanche l’ortica e da cui si levano le urla strazianti dei dannati. Insomma questo piano (come del resto l’altro, suo “gemello”) è sia paradiso, sia inferno. Chi ha raggiunto la sintonia perfetta con gli insegnamenti di Saulos verrà premiato, potendo vivere nelle zone piacevoli di questo piano; chi invece si è macchiato di gravi crimini, nonostante le molte esistenze avute a disposizione, si troverà negli abissi infuocati. Questa è la fine di chi, pur amando la luce del Sole Bianco e le calde temperature, ha tenuto comportamenti aberranti negli altri campi (come un incantatore del fuoco che, pur “alla luce

del sole”, pur sotto gli occhi di tutti, si diverta a far morire le persone bruciate; questa persona, pur in conformità, all'apparenza, con i precetti di Saulos, finirà nelle fiamme eterne).

Le persone che vengono gettate in questo inferno, diventano demòni bianchi, che talvolta vengono richiamati dai praticanti di magia, o trovano uno strappo nel tessuto interplanare per fuggire verso un altro Piano, fuga che generalmente ha breve durata e procura loro una pena ancor più grande quando vengono ricacciati nel fuoco.

*Piano Glaciale:* Simile come organizzazione, ma opposto come aspetto, al Piano Infernale, questo alterna maestosi ghiacciai e bellissimi laghi di alta quota, immersi nella fresca oscurità, con pozze di azoto liquido e distese bruciate dal gelo, con temperature prossime allo zero assoluto. Ovviamente, le creature ormai entrate nello spirito degli insegnamenti di Nounos, potranno gioire per l'eternità nella pace delle sere passate a contemplare il firmamento o a passeggiare su bellissime ed impervie montagne; chi d'altro canto, pur desiderando un simile premio, avrà mal interpretato il vero significato della vita, secondo Nounos, sarà condannato a vagare per le distese sconfinite mentre le sue membra avvizziscono e lo spirito è annientato dal freddo ingeneroso. Queste persone prendono il nome di demòni neri, anch'essi talvolta schiavizzati o comunque convocati dai maghi, o presenti per caso sul Piano Materiale.

*“Chissà se ogni ciclo, per quanto sembri interminabile, debba aver termine necessariamente perché l'anima trovi la vera pace spirituale....”*

# **MAGIA DI HESTIUN**

## **Introduzione**

Che cosa si intende per “magia”?

Come è noto e ben evidente a tutti, esistono varie interpretazioni ed accezioni di questo termine, cosicché è bene precisare subito cosa si intenda, quando, su Hestiun, si parla di incantesimi e di magia.

Qual è il potere più grande, nel mondo? Qualcuno potrebbe dire: “la mente delle creature intelligenti”; altri “sicuramente gli Dei!”. In realtà, su Hestiun, la risposta è comunque corretta.

Proprio così nasce la magia: da una dicotomia di ambedue i poteri.

C’è da dire che la forma più pura di Magia, in assoluto, è quella divina, quella che trasforma ogni volontà in realtà. Basti pensare a ciò che narra il saggio Hexajgon a proposito di Saulos e Nounos, e della creazione del nostro pianeta in pochi secondi, a partire da zero.

Dall’altra parte, esiste però un potere simile, o meglio, complementare, ovverosia quello della mente posseduta dai milioni di creature che popolano Hestiun, potere dal potenziale pressoché illimitato, e che, se coltivato, porta a pensieri meravigliosi, idee brillanti, sorprendenti capacità di concentrazione, e soprattutto, la possibilità di plasmare l’energia magica.

Ecco infatti che la fonte migliore da cui attingere, per ottenere energia magica, non può che essere il potere degli Dei, forse non inesauribile, ma sicuramente di dimensioni spropositate: e il procedimento di “trasformazione” resta invece ad opera della mente umana.

Dunque siamo arrivati a capire che lanciare incantesimi è invero un furto, perpetrato ai danni delle divinità, della loro essenza superiore, e questo è, per di più, il motivo che rende la magia così eccitante da praticare.

Viene a questo punto da chiedersi cosa ne pensino gli dei di tutto ciò: ovviamente, e questo è comprensibile, ne sono a conoscenza. Ma le loro reazioni sono del tutto difformi le une dalle altre.

C’è chi non sopporta l’idea di essere indebolito per mano di un misero mortale; chi invece teme addirittura, l’accreocere dei poteri dei mortali; c’è pure chi si disinteressa totalmente della faccenda; chi infine trova interessante e stimolante questo possibile rischio, e le conseguenze che ne possono derivare.

In effetti, è bene sottolineare che pure l’energia magica non sfugge al principio “nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma”: è anch’essa parte di un flusso, che lascia invariata la quantità totale di energia, ma non necessariamente la totalità di energia magica.

Fra parentesi, per assurdo, un umano potrebbe tanto accrescere il suo controllo sull’energia magica, da divenire un dio, ed una divinità potrebbe indebolirsi a tal punto da cadere vittima dell’attacco di un goblin. Del resto sappiamo tutti che la teoria può portare ad affascinanti assurdità!

Ma torniamo a parlare dei tipi di energia e delle trasformazioni che subiscono. Tutti sanno, ad esempio, che l’energia chimica sprigionata in una combustione, si trasforma in buona parte in energia luminosa ed energia termica. Quando, similmente, attraverso un incantesimo si produce una freccia infuocata, si compie in realtà un processo di trasformazione dell’energia magica in energia luminosa e termica. Il catalizzatore di questo processo, è proprio la mente umana.

## **Capitolo I - Come richiamare l’energia magica**

Abbiamo cominciato a capire i principi chiave su cui si basa la sublime arte dei praticanti di magia.

Ora, più nel dettaglio, cerchiamo di capire com’è possibile richiamare l’energia magica, di cui tanto gli dei sono ricchi.

Cominciamo con un esempio: è possibile usufruire del calore (energia termica) sprigionato da un fuoco che si trova in un’altra regione del pianeta, per accendere la propria lampada? Ovviamente la risposta è No. O meglio, si potrebbe, ad esempio, con un complicato sistema di canali in cui scorre olio combustibile, trasportare quell’energia fino a noi, e sfruttarla per i nostri scopi.

Sottrarre l’energia agli dei, non è troppo diverso da ciò, e non meno complesso, certamente.

Tutto si basa sul fatto (oramai ampiamente comprovato) che in ogni creatura vivente c’è un po’ di “divinità”, nonché un ricettacolo di energia magica. Questo è il canale che ci collega direttamente agli dei, e che se aperto, riversa nel nostro “contenitore” alte concentrazioni di energia.

Ma come si può aprire questo canale? In realtà non esiste un procedimento universale, assoluto, e di massima efficacia: come le chiuse di una diga, più sono larghe, più consentono il passaggio di un

maggior flusso d'acqua, così, "procedimenti di richiamo" più corretti, permettono un più grande afflusso di energia nel nostro corpo.

Nelle accademie, e di maestro in allievo, si tramandano spesso metodi piuttosto efficaci, fatti di posizioni ben precise del corpo, stati mentali indotti, e talvolta formule. Essi sono per certo metodi corretti, ma non necessariamente i migliori per ogni mago. Ognuno può quindi, con esperimenti ed esercizio, magari conditi con ricerche bibliografiche, perfezionare i propri personalissimi metodi di richiamo.

Uno dei metodi più utilizzati consiste nel sedersi a gambe incrociate, con i muscoli del corpo rilassati e gli occhi chiusi, respirando profondamente; si libera dunque la mente da ogni pensiero fino a visualizzare un'oscurità avvolgente; a questo punto si focalizza il pensiero su un punto luminoso, che fende le tenebre e si spande fino a spazzarle via del tutto. Dopo ciò, si dovrebbe essere sufficientemente carichi di energia da utilizzare per lanciare incantesimi. La quantità di magia richiamata dipende ovviamente dall'allenamento, e dall'efficacia del metodo usato, oltre che dal tempo dedicato alla concentrazione.

## **Capitolo II - Come plasmare l'energia magica**

Una volta richiamata l'energia magica, se si vogliono produrre effetti magici, è indispensabile utilizzare la propria mente come forza modellante e catalizzatrice di incantesimi.

Anche in questo caso, le scuole di magia ed i maestri esperti insegnano metodi efficaci per lanciare l'incantesimo nella sua forma più semplice: ed anche stavolta, questi metodi non sono universali, e soprattutto devono essere "modificati" se si vuole cambiare in parte l'effetto magico.

In ogni caso, è importante precisare adesso che esiste un numero infinito di incantesimi. Infatti la mente umana può immaginarsi qualunque cosa, ma purtroppo non è altrettanto facile riuscire a manifestare tutto ciò che si desidera: per questo, viene tramandato un numero limitato di incantesimi, e di rituali connessi in grado di attivarli.

Questo non esclude affatto che un mago esperto possa "creare" nuovi incantesimi, e certamente anche un giovane mago può essere altresì capace di modificare leggermente un semplice incantesimo, in modo che, ad esempio, abbia una durata maggiore.

Detto questo, parliamo di un rituale standard. Come si è detto i rituali sono ciò che serve per attivare un incantesimo. Solitamente un rituale è fatto di gesti, parole, condizioni mentali indotte: ma vediamo un esempio.

Consideriamo l'incantesimo di Scuola Nera "Guscio demoniaco" e vediamo il rituale ad esso legato: inizialmente, è necessario auto-indursi uno stato di rabbia furente, quasi incontrollata; poi, passando il palmo della mano (rivolto verso sé) dalla testa fino ai piedi, si debbono pronunciare le parole "Azateus, avvolgimi della tua furia"; l'incantesimo si attiverà ricoprendo il mago di un'armatura di ossa, color delle fiamme, che lo proteggerà dagli attacchi.

Notare che questo, come tutti i rituali standard, è stato studiato in modo da richiedere l'uso di una sola delle due braccia, e ciò per consentire l'uso dell'altra per tenere eventuali oggetti.

Tra l'altro, l'esempio offerto da quest'incantesimo è un'ottima introduzione per parlare del tormentato rapporto tra praticanti di magia ed armature. Infatti, non è assolutamente possibile praticare con sicurezza il rituale di lancio di un incantesimo, se si indossano ingombri sulla parte superiore del corpo, compresa la testa. Non sono pochi i maghi che hanno sperimentato da soli quali effetti indesiderati giungono dal limitare la propria libertà di movimento, durante i rituali!

Ma torniamo all'esempio.

L'unico passo che merita spiegazione, ritengo sia quello della formula: può infatti risultare strano che si debba pronunciare il nome di un demone, per attivare l'effetto magico. In realtà, quasi tutti, fin da piccoli, sono cresciuti con la leggenda di Azateus e Hanred, demone ed angelo, e del loro aspetto straordinario. In effetti Azateus viene descritto come un essere con un esoscheletro color del fuoco, e quindi (a patto che il mago ne sia a conoscenza) pronunciare tale formula, equivale ad immaginarsi il demone e la sua corazza. Ovviamente, immaginarsi un altro demone o creatura, porterebbe a corazze con aspetto e caratteristiche differenti.

Ma questo rientra già nell'argomento del prossimo capitolo.

## **Capitolo III - Modificare gli incantesimi**

Poiché per la creazione di effetti magici la mente umana è l'unico discriminante, se è possibile "inventare" qualsiasi incantesimo, è possibile, a maggior ragione, modificare in modo più o meno netto un incantesimo già esistente.

Per capirsi meglio: desideriamo che il nostro "guscio demoniaco" duri più a lungo? Che sia più resistente agli attacchi? Che protegga, oltre noi stessi, altre persone? Ebbene, tutto ciò è fattibile, ma non senza un apporto ulteriore di energia magica.

Infatti, utilizzando un quantitativo di energia magica superiore al normale, si possono incrementare con certezza e notevole agio: gittata, durata, numero di bersagli. Inoltre, a seconda dell'incantesimo, si possono incrementare con facilità altri parametri, come la difesa offerta dal guscio demoniaco, o la luminosità di una fonte di luce, o ancora il grado di distruttività di un raggio magico.

Altre modifiche più radicali sono estremamente complicate da fare, ed equivalgono a "creare" un nuovo incantesimo, cosa che non risulta fattibile, se non dai più esperti praticanti dell'arte magica.

L'unica operazione da fare per modificare il rituale, è quella di cambiare lo stato mentale indotto: sempre per il guscio demoniaco, una condizione di rabbia maggiore, genera una corazza più resistente; per una "Cura minore" potenziata, è necessario un senso di pace ancora più profondo, e così via.

#### Capitolo IV - Metodi alternativi di creazione degli effetti magici

E' venuto adesso il momento di parlare dei metodi meno "convenzionali" di magia.

Il primo è sicuramente quello della "**infusione divina**": alcuni dèi ritengono opportuno premiare, o servirsi, di fedeli particolarmente devoti e donar loro la conoscenza immediata di alcune tipologie di incantesimo. Certamente essi devono essere in grado di fare profezie, per ottenere credibilità e guidare la Chiesa nel modo più opportuno, e perciò viene loro infusa l'arte della divinazione; inoltre in base alle attitudini della divinità, essi ricevono anche il potere di lanciare alcuni incantesimi di altro tipo od altre scuole. Non viene mai concesso il potere di lanciare tutti gli incantesimi, né sono apprezzati i fedeli che li acquisiscono attraverso la via tradizionale: pochi sono gli dei che desiderano mettere un così grande potere nelle mani dei mortali.

Il secondo tipo di magia non convenzionale è quello dei cosiddetti "**druidi**", maghi che possiedono una tale affinità con animali e vegetali, da riuscire a sfruttare il loro potere magico, e da potenziare le proprie capacità di concentrazione in prossimità di tali esseri. Infatti tutte le creature viventi, come si è detto, sono un ricettacolo contenente energia magica, da cui, seppur con difficoltà, è possibile ricaricarsi. I druidi riescono a fare ciò, attraverso particolari rituali che si tramandano da secoli, ma soprattutto attraverso una peculiare condizione di nascita, che non si può apprendere in alcun modo. Il loro furto quindi non è perpetrato nei confronti degli dei, ma piuttosto verso flora e fauna che, d'altra parte, riguadagnano, seppur con lentezza, l'energia magica sottratta loro, e soprattutto sono impossibilitati a servirsene in qualsiasi modo, non soffrendo affatto se ne vengono privati. Oltre a ciò, i druidi, sempre in prossimità di forme rigogliose di natura, sono in grado di impiegare minori quantità di energia magica, per creare effetti equivalenti a quelli dei maghi tradizionali.

Il terzo metodo è affine al secondo, con la sola differenza che il furto ha come vittime esseri intelligenti, alcuni dei quali potrebbero essere danneggiati dalla privazione di energia magica accumulata (i maghi, i druidi e alcuni sacerdoti sono gli esempi più fervidi). Anche la loro è una condizione di nascita, che non può essere appresa, ed anche loro utilizzano rituali specifici, che si tramandano, pare, soltanto oralmente. Tali individui sono detti "**Le Sanguisughe**", e sono in numero scarsissimo su Hestium, tanto che cercano di addestrare al "mestiere" tutti gli individui che scoprono dotati del dono di sottrarre energia agli esseri intelligenti. Agiscono nell'ombra, e sono il terrore di tutti gli altri praticanti di magia, mal visti inoltre anche dal resto della popolazione che ne conosca le gesta (e non sono molti a poter vantare ciò, in verità).

Ultimo metodo, infine, è quello della "**tecnomagia**", di sviluppo recente, e per adesso ad esclusivo appannaggio di nani dell'acqua e di pochissimi umani fidati, a cui il segreto è stato rivelato. Tutto è nato da prolungate e approfondite ricerche dei nani di Klumpurth, che, forti della loro naturale affinità per la magia druidica (2 $\infty$  tipo), dell'esperienza dei cugini dell'aria (magia standard), di quelli del fuoco (1 $\infty$  tipo) e delle capacità tecniche dei nani della terra, nonché loro, hanno trovato il modo per convertire altri tipi di energia in energia magica.

Perciò attraverso macchinari, adesso sempre più contenuti nelle dimensioni, riescono ad esempio a generare illusioni, a guarire ferite, ed altro, senza apporto alcuno di energia magica (che infatti viene creata convertendo diversi tipi di energia, che molto spesso sono derivate da processi di combustione).

## Capitolo V - La quarta scuola: sull'incantamento degli oggetti

Resta solamente da trattare un argomento, che, seppur derivante da tutto ciò che si è già spiegato, risulta essere di primaria importanza: gli oggetti magici!

Quale avventuriero può infatti sperare di sopravvivere (in buona salute quantomeno), senza avvalersi di armi, armature, pozioni e quant'altro? Ecco allora che alle tre Scuole di Magia tradizionali (Bianca, Rossa, Nera) se ne affianca una quarta, detta talvolta Argento, che si occupa esclusivamente di incantamento degli oggetti.

Vediamo dunque cosa significa incantare un oggetto. Il procedimento varia a seconda che si tratti con oggetti permanenti o con oggetti monouso.

**Oggetti permanenti:** per cominciare, poiché ogni effetto magico richiede un apporto di energia magica, ed è ovvio che un oggetto non possa essere in grado di raccogliere da sé tale energia, è necessario che questa sia fornita da un essere vivente.

Quindi per prima cosa bisogna dotare l'oggetto di un ricettacolo, e le gemme, per natura, sono le più adatte a questo scopo. Dopo aver incastonato nell'oggetto una gemma, si può procedere con l'incisione dell'incantesimo, sotto forma di runa, sulla sua superficie. E' necessaria la massima cura nell'operazione, ma a parte ciò, ed il lancio dell'incantesimo "Flusso magico" sull'oggetto, non serve altro. Ovviamente per poter utilizzare l'oggetto bisognerà fornire l'energia magica necessaria alla sua attivazione (che indebolirà temporaneamente le capacità magiche del soggetto: attenzione incantatori!) trasferendola da sé alla gemma incastonata. A questo punto, l'oggetto manifesterà le proprietà tipiche della runa.

**Oggetti monouso:** i più comuni oggetti monouso sono le pozioni e le pastiglie, anche se si potrebbe desiderare una funzionalità monouso pure per oggetti differenti. Le modalità di fabbricazione sono simili a quelle per gli oggetti permanenti, ma non del tutto eguali. La differenza maggiore sta nel fatto che non si incastona la gemma sull'oggetto (che fra l'altro, nel caso di pozioni, consiste in un liquido) ma la si carica una sola volta con l'energia magica necessaria, e successivamente si sbriciola e la si cosparge sulla runa, precedentemente incisa..

Nel caso di pozioni e pastiglie, ingerire la sostanza scatena gli effetti legati alla runa usata.

Nel caso di altri oggetti, la magia viene attivata a comando, e perdura per il tempo prestabilito, dopo di che l'oggetto perde qualsiasi proprietà magica.

Sia per oggetti monouso che permanenti non c'è limite al numero di rune possibili (che possono inoltre essere aggiunte anche in tempi successivi), ma poiché ogni runa richiede una gemma ricettacolo, ed un dispendio (ad attivazione per i permanenti, una tantum per i monouso) di energia magica, disponibilità economiche e capacità possono non essere sempre sufficienti.

E' inoltre importante aggiungere che la Scuola Argento, per la sua particolarità, può essere praticata da tutti, anche da chi, come i nani della terra, non può lanciare incantesimi. Ad ogni modo, per eseguire correttamente le incisioni, è richiesta una grande abilità, pena il non funzionamento della runa. Questa Scuola possiede un solo livello di potere, anche se pure le rune possono essere modificate per essere rese più potenti.

## *SPIEGAZIONI TECNICHE DI GIOCO*

**Capitolo I - Come richiamare l'energia magica:** Individui addestrati in accademie di magia o da un maestro esperto, riescono ad accumulare ogni ora 2 PM, purché non lancino incantesimi nel frattempo. Attraverso il perfezionamento delle tecniche di richiamo personali, particolari circostanze o capacità di concentrazione, oppure dormendo, si recuperano invece fino a 5 PM all'ora (l'esatto ammontare è stabilito dal DM). Tutti gli altri individui, accumulano solamente 1 PM al giorno (tenere presente che pur non lanciando incantesimi si può venire privati comunque di PM).

Quando la Riserva di PM eguaglia la Fonte di PM, si è raggiunto il massimo grado di capienza magica e non se ne può ottenere altra.

**Capitolo II - Come plasmare l'energia magica:** Per poter lanciare incantesimi, oltre a disporre dell'energia magica necessaria, bisogna aver ricevuto un addestramento magico di base, sempre da un



maestro o in una accademia. Inoltre è necessario aver appreso l'incantesimo in questione, anche leggendone il rituale da un libro, da una pergamena, da un monolite (oltre che nei due metodi indicati appena sopra) etc. Normalmente occorrono poche ore, ma per gli incantesimi di alto livello può occorrere anche di più. Come regola generale, occorrono 4 ore per incantesimi di livello 0, e 4 per ogni livello ulteriore.

Ovviamente un altro mago presente che abbia imparato l'incantesimo in questione, e lo veda eseguire, lo riconosce immediatamente. Questo non è automatico se il rituale usato non è uno di quelli standard, ma è stato personalizzato dal mago.

Vediamo al proposito questo nuovo pregio:

#### **RITUALE PERSONALIZZATO – 1 PT**

**Requisiti:** Addestramento magico in accademia o da un altro mago

Il personaggio impara ad eseguire i rituali di lancio degli incantesimi, in modo diverso da quello tradizionale. Quando un altro mago vede eseguire un incantesimo, che pure conosce, ma di cui è stato personalizzato il rituale, non lo riconosce, purché non superi una prova di Intelligenza (VD 25).

Ogni volta che si seleziona questo pregio è possibile personalizzare 2 incantesimi.

Altro problema importante è quello delle protezioni: un mago può tranquillamente indossare vestiti larghi, tuniche e paramenti sacri. Inoltre può proteggere come desidera le sue gambe, che non vengono mai utilizzate nei rituali di lancio. Addirittura può indossare protezioni su una delle due braccia, poiché i rituali prevedono l'uso di un solo braccio.

Nel braccio che non viene utilizzato per il lancio (deve essere sempre lo stesso, scelto alla creazione del PG), si possono reggere anche un'arma od uno scudo.

Una qualsiasi di queste cose, provoca invece un possibile errore nel rituale: indossare protezioni sul capo, oppure sul torace o ancora sul braccio usato per i rituali; avere occupata la mano utilizzata per il rituale; indossare vestiti attillati o rigidi.

Se si verifica una delle suddette condizioni lanciare 1D6 e consultare lo schema per gli effetti:

- L'incantesimo funziona normalmente.
- L'incantesimo agisce non sul bersaglio specificato, ma su quello più vicino a questo.
- La distanza e la durata dell'incantesimo sono dimezzate (arrotondare per difetto).
- L'incantesimo produce la metà degli effetti numerici (arrotondare per difetto).
- L'incantesimo brucia il doppio dei PM ordinari.
- Il rituale non scaturisce il benché minimo effetto.

**Capitolo III - Modificare gli incantesimi:** Modificare l'incantesimo è un processo che viene compiuto al tempo del lancio, e non richiede niente più che l'ulteriore dispendio di PM. In questo caso è impossibile accorgersi della modifica, se non osservando l'effetto dell'incantesimo, perché tale modifica avviene solo a livello mentale del mago che lancia l'incantesimo. In compenso si può continuare a riconoscere l'incantesimo tranquillamente, salvo che non sia stato lanciato tramite un "rituale personalizzato".

#### **Capitolo IV - Metodi alternativi di creazione degli effetti magici:**

**Infusione divina:** si ottiene tramite il Prego "Potere della fede", o durante il corso delle avventure, a discrezione del DM, se il personaggio ha colpito particolarmente una divinità. Ogni dio, oltre agli incantesimi di divinazione, concede degli altri poteri. In Hestiun gli dèi concedono questi poteri:

**Abegood:** "Ottenere rispetto" – questa capacità consente al sacerdote di ricevere, 2 volte al giorno, un bonus di +4 alle prove di Imporsi e Impressionare, volte a ottenere fiducia e rispetto.

**Adrock Stonehammer:** Scuola Rossa (solo "elementi, terra").

**Aedana Bluedeep:** Scuola Rossa (solo "elementi, acqua").

**Croman:** Scuola Bianca (solo "percezione").

**Delehen:** Scuola Rossa (solo "creazione").

**Faerux:** Prego "Empatia animale" gratuito, anche senza i requisiti.

**Garellan:** +1 a tutte le prove di Conoscenza.

**Habudanga:** “Rabbia degli dei” – questo potere consente, 1 volta al giorno, per 3 round, di perdere totalmente il controllo, sprigionando un rabbia tale da ottenere +3 alla Cor, ma anche -2 a Int, e a tutte le prove di abilità.

**Karamchan:** +3 a tutte le prove di Trattare, quando sono volte alla pacificazione.

**Karytas:** Scuola Bianca (solo “guarigione”).

**Libra:** Scuola Bianca (solo “metamorfosi”).

**Malcain:** “Potere vendicativo” – questa capacità fornisce, 1 volta al giorno, per 1 ora, un bonus di +2 a tutte le prove quando sono volte a compiere una vendetta per sé o per gli altri. Il M stabilisce se ne sussistono i requisiti.

**Nelain Albeard:** Il PG subisce un danno in meno da ognuno dei 4 elementi.

**Nounos:** +3 a tutte le prove di Furtività svolte di notte.

**Ongala:** Pregio “Forza dalla Natura” pagandolo il costo standard, anche dopo la creazione del PG, ma non senza averne i requisiti.

**Saulos:** “Conoscere la verità” – con questa capacità, il sacerdote, 1 volta al giorno, se supera una prova contrapposta di Sag, riesce a far dire la verità ad una creatura su un argomento su cui pensa questa stia mentendo.

**Shaetrus:** “Respingere non morti” – questo potere consente, 2 volte al giorno, di mantenere a distanza di 5 metri da sé, per 5 Round, i non morti che non superino una prova Contrapposta tra la loro Int, e la Sag del sacerdote. I non morti hanno un bonus di +5 a questa prova.

**Skhull:** Scuola Nera (solo “negromanzia”).

**Trallal:** +2 a tutte le prove di Intrattenere.

**Tsylvia:** Scuola Rossa (solo “ammaliamento”).

**Volkan Bhoiler:** Scuola Rossa (solo “elementi, fuoco”).

**Wintrock Chillbeer:** Scuola Rossa (solo “elementi, aria”).

**Magia druidica:** si ottiene tramite il Pregio “Forza dalla Natura”, che deve essere selezionato alla creazione del personaggio, in quanto rispecchia una condizione di nascita. Poi si deve trovare un druido che spieghi come gestire il proprio potere. In ogni caso i rituali magici da eseguire non cambiano da quelli dei maghi, l’unica differenza è che parte dell’energia magica necessaria viene fornita dalla natura (flora e fauna). E, sempre per questa ragione, l’accumulo di PM è più efficace nelle zone ricche di “natura”. E’ il DM l’arbitro ultimo sulla “qualità” della natura presente e sulla idoneità del luogo a far ottenere i bonus del Pregio.

**Sanguisughe:** Sono un ristretto gruppo di individui, la cui unica (ma significativa) differenza rispetto ai maghi, nella pratica della magia, è quella di essere capaci di sottrarre l’energia agli esseri viventi intelligenti (tutti gli esseri viventi, escluse le piante). Con essa alimentano in fretta la propria riserva di PM, senza dover impiegare le tradizionali tecniche di concentrazione.

Come si è detto, data la scarsità di individui con tali poteri, e la natura settaria delle sanguisughe, è molto probabile che un individuo che manifesta capacità di questo tipo venga contattato dal Gran Consiglio Rosso. E’ una congrega delle più esperte sanguisughe, ospitata nel covo dove annualmente si riuniscono tutti i membri di Hestiun, situato nella regione di Avansys. In realtà nessuno al di fuori del gruppo è a conoscenza di questo fatto, anche se la fama di questi personaggi è invece macabramente nota.

La loro convinzione è quella di essere una razza superiore di individui (che si tratti di elfi, umani, nani etc. non ha importanza), destinati perciò a dominare il pianeta, agendo nell’ombra e sconfiggendo prima di tutto i maghi avversari, di cui le sanguisughe sono la maledizione.

Il pregio relativo a questa capacità è il seguente:

## **SANGUISUGA – 6 PT**

**Requisiti:** mod. Int e Car +3

Questo Pregio è riservato solamente a coloro che nascono con il particolare dono, detto della “Sanguisuga”. Pertanto si può scegliere solamente alla creazione del personaggio.

Di solito si riesce autonomamente a controllare il proprio potere, ma talvolta occorre l’aiuto di una “sanguisuga” esperta per riuscirvi. In ogni caso, il PG ha la capacità di sottrarre energia magica agli esseri viventi intelligenti (ovvero escluse le piante), e aggiungerla alla propria riserva di PM.

Utilizzando 2 PC, il PG si concentra e tenta di creare un legame mentale con l'essere selezionato, e se supera una prova contrapposta di Saggezza, ottiene 1 PM (purché ovviamente la vittima ne fosse provvista). Ogni volta che utilizza questa capacità (anche contro bersagli differenti), la Sanguisuga ottiene un malus cumulativo di -1 alla Prova, per la stanchezza accumulata. Il malus scompare del tutto dopo alcune ore di sonno (6-8 ore).

Poiché la prova contrapposta è per vincere una resistenza mentale "automatica" della vittima, questa non si accorge affatto del furto o del tentativo, a meno che non abbia ricevuto un qualunque addestramento magico. In tal caso, si rende conto di essere privata di PM dalla propria Riserva.

**Tecnomagia:** Scoperta da Nomanicus Stimberg, nano dell'acqua di Klumpurth, nel 4312 T.E., ovvero soltanto 166 anni fa, questa "scienza" ha dimostrato al di fuori di qualsiasi dubbio, che l'energia magica sottostà al principio fondamentale della termodinamica. E, forte di questa scoperta, è riuscita a convertire energie differenti in energia magica, anziché, come fanno i maghi, compiere il processo inverso. L'energia magica ottenuta in questo modo è "pulita" in quanto non è sottratta a nessuno, e per di più sono stati da poco creati congegni in grado di riconvertirla in altri tipi di energia, creando così effetti magici tramite congegni meccanici.

L'energia che per prima è stata sfruttata è quella delle maree, poi si è passati all'energia della combustione, tramite carbon-liquido (petrolio, in realtà, costosissimo e molto raro) e le prossime idee sono l'energia eolica e quella solare. Al posto del carbon-liquido, l'unico veramente efficace per adesso, si può utilizzare olio combustibile, ma non senza un additivo. Questo additivo è un catalizzatore naturale, composto di alghe marine piuttosto rare. In effetti tale additivo, che funge da catalizzatore, non è meno raro del petrolio, ma sicuramente è molto meno costoso.

A tutt'oggi, un team di nani dell'acqua, della terra e di umani, sta lavorando strenuamente per il perfezionamento di questa scienza, tutto sommato ancora alle prime armi, e che richiede processi di miniaturizzazione, vista la mole attuale dei congegni convertitori.

Al tempo corrente, esistono i seguenti oggetti, difficili da reperire, molto costosi, e non tutti pratici da utilizzare:

**Convertitore puro:** Si tratta di un grosso macchinario (4x10x3 metri) in grado di convertire l'energia chimica della combustione in energia magica, di cui un mago può servirsi per riempire la propria riserva di PM. Occorre olio combustibile (con l'additivo suddetto) oppure carbon-liquido, e il processo richiede 20 minuti per ogni due litri di sostanza da convertire (e genera 1 PM ogni 10 minuti). Il mago che si trovi nei pressi della macchina, tramite i tradizionali metodi di richiamo, assorbirà la nuova energia magica, senza sottrarla a nessun essere o divinità, e in un tempo più breve, data la natura non-senziente della macchina, facile quindi da penetrare con la propria mente L'energia magica creata deve però essere istantaneamente immagazzinata in una creatura, in quanto la macchina non può contenerla e perciò se nessun essere richiama tale energia, essa va dispersa sotto forma di calore. L'alternativa è quella di immagazzinarla in gemme, che la conservano, ma rilasciandola progressivamente nel corso di una sola giornata.

**Elettrocutore:** Per molto tempo, i nani dell'acqua hanno cercato il modo per creare fulmini in laboratorio, senza successo. Esistono invece alcuni rituali magici in grado di compiere tale prodigio, e dunque, con l'avvento della tecnomagia, è stato possibile creare energia magica che alimentasse i procedimenti meccanici di creazione dei fulmini.

Il congegno consiste in uno zaino da spalle (che converte energia di combustione in energia magica) collegato ad un grosso oggetto simile ad un fucile (che simula il lancio di un incantesimo avvalendosi dell'energia magica creata dallo zaino). Inserendo negli appositi incavi dello zaino (3 in tutto), becher da 1 lt di carbon-liquido oppure olio combustibile con catalizzatore, e premendo il grilletto, si scatena un processo che fa poi scaturire dalla punta del fucile un fulmine. Esso si propaga alla distanza di 6m, danneggiando tutto ciò che trova sulla sua traiettoria (il fulmine resta "attaccato" alla punta del fucile).

I danni inflitti sono pari a 3 PS, ma è richiesta una prova d'attacco a distanza e 2 PC. Con 1 altro PC ed il consumo di un'altra boccetta di combustibile, si può continuare invece a tener premuto il grilletto e mantenere così il flusso, che infligge sempre 3 PS, ma non richiede una prova d'attacco.

**Tecnolorica:** Questo oggetto è costituito da una grossa cintura, al cui interno esiste un congegno che, quando attivato, replica l'incantesimo "Guscio Demoniac", ricoprendo il possessore di un esoscheletro

color delle fiamme. Questa protezione fornisce un DA pari a 2, per un tempo di 10 round per ogni litro di olio con additivo, o di carbon-liquido. La protezione si attiva in un istante (azione gratuita), abbassando una piccola leva sulla fibbia della cintura, e può essere interrotta in qualsiasi momento, potendola poi riattivare con l'olio rimanente (e per il tempo restante). Tenere presente però che se l'armatura non è coperta da vesti o tuniche, essa conferisce bonus di +3 nelle prove di Ammaliare (Terrore) e Imporsi, ma anche un malus di -2 al Car.

## Capitolo V - La quarta scuola: sull'incantamento degli oggetti:

**Oggetti permanenti:** Il procedimento completo di creazione da seguire è questo:

1. Creare un incavo nell'oggetto in questione e incastonarvi le/la gemme/a (vedi sotto).
2. Collegare ogni gemma con l'altra, mediante polvere di gemma analoga (vedi sotto).
3. Si deve conoscere la runa che si desidera incidere. Le rune si imparano come normali incantesimi, solo che è necessario soltanto memorizzare la forma della runa. Perciò la si può anche copiare da un libro o da una tavola. Per inciderla invece occorre una prova di Professione (Scultore) o, a propria scelta, di Lavorazione dei Materiali (il materiale dell'oggetto da incantare). Il VD è diverso per ogni singola runa, e aumenta se vi si applicano delle modifiche.
4. Deve essere lanciato l'incantesimo "Flusso Magico", anche da una persona diversa dall'incisore della runa. Ciò permette alla gemma di alimentare la runa con l'energia magica che vi viene immagazzinata.
5. Per attivare l'oggetto, è necessario fornire alla gemma (o alle gemme) un certo ammontare di PM, sottratti alla Fonte. Questi punti servono ad alimentare il potere delle rune, e vengono restituiti non appena si decide di disattivare l'oggetto. Attivare/disattivare un oggetto è un'azione gratuita, che si può compiere un numero illimitato di volte. Non è possibile che la Fonte di PM scenda sotto lo zero, per cui c'è un limite alla potenza o al numero di oggetti magici che possono essere attivi contemporaneamente.

**Oggetti monouso:** Ecco il procedimento per creare un oggetto magico da usare una sola volta:

1. Prendere l'oggetto ed incidervi la runa desiderata. Nel caso di pozioni, la runa si può incidere sulla boccetta. Si deve conoscere la runa che si desidera incidere. Le rune si imparano come normali incantesimi, solo che è necessario soltanto memorizzare la forma della runa. Perciò la si può anche copiare da un libro o da una tavola. Per inciderla invece occorre una prova di Professione (Scultore) o, a propria scelta, di Lavorazione dei Materiali (il materiale dell'oggetto da incantare). Il VD è diverso per ogni singola runa, e aumenta se vi si applicano delle modifiche.
2. A questo punto si caricano di energia una o più gemme (quantità di PM dipendente dalla runa e dalle modifiche), si sbriciolano e le si cosparge sulla runa. I PM in questo caso sono sottratti dalla Riserva di PM, e possono essere recuperati con i metodi standard.
3. Nel caso di pozioni e pastiglie, ingerire l'oggetto attiva il potere della runa. Nel caso di altri oggetti, essi perdono ogni potere magico dopo un certo periodo di tempo dal momento dell'attivazione.

**Generale:** Non c'è limite teorico al numero di rune che si possono incidere su un oggetto. C'è però da dire che le rune occupano spazio sull'oggetto, e dunque c'è un limite fisico alla quantità di incantamenti che esso può avere. Inoltre ogni runa necessita di una gemma, che oltre ad occupare anch'essa spazio, ha un costo. Ogni runa richiede una particolare gemma, ed ogni modifica incrementa il numero delle gemme per soddisfare l'incantamento e di conseguenza il suo costo, se le si acquista. **Le gemme usate per oggetti monouso devono avere invece una dimensione di 3 carati (+3 carati oppure + 1 gemma per ogni modifica), ed essere del tipo appropriato.**

Come regola generale, diciamo che in un oggetto come un anello, una pastiglia, una pozione, non può essere presente che una sola runa; in un pugnale, due rune; in un una spada lunga, tre rune; in un bastone, quattro rune; in un'armatura completa, cinque rune, etc.

Altre rune possono essere aggiunte in tempi successivi, sempre che vi sia spazio, mentre quelle esistenti non si possono eliminare, anche se prelevare la loro gemma “affine” ne provoca il non funzionamento. Si possono anche modificare rune già incise, ma occorre aggiungere altre gemme.

## Rune

Introduciamo intanto un nuovo Pregio, ottimo per chi decide di dedicare la vita a rendere magici gli oggetti, per profitto o per utilità.

### **RUNICO - 6 PT**

**Requisiti:** mod. Int +4; conoscenza dell’incantesimo “Flusso magico”

Il PG è un abile artigiano che ha buona conoscenza delle pietre preziose (soprattutto quelle adatte a incanalare l’energia magica) e sa procedere con grande precisione nell’incidere le rune magiche su ogni superficie. Può ovviamente scrivere solo incantesimi di cui conosce la runa, ma la possibilità di fallire è ridotta. Con questo pregio si acquisisce la specializzazione “Valore” nell’abilità Valutare, con un bonus ulteriore di +1, e nelle prove per la riuscita dell’incisione di rune si ottiene un bonus di +2.

Si è già detto come funzionano le rune, ma adesso è il momento di conoscere quelle tuttora diffuse (ne potrebbero però esistere altre) e le loro caratteristiche:

**-Costo base:** E’ il dispendio minimo di PM (dalla Fonte o dalla Riserva rispettivamente per oggetti permanenti o monouso) per attivare la runa. Può aumentare in base alle modifiche fatte alla runa. E’ indicato nella tabella riassuntiva, perciò non appare in ogni singola descrizione della runa.

**-VD:** E’ il valore difficoltà di base per incidere correttamente la runa sull’oggetto. Incrementa di 1 per ogni PM aggiuntivo richiesto dalle eventuali modifiche. Anche questo è indicato nella tabella riassuntiva.

**-Distanza:** Indica la distanza massima entro cui è possibile sprigionare l’effetto della runa. 0 significa che è necessario toccare con l’oggetto magico il bersaglio. Può essere incrementata aumentando il costo giornaliero in PM.

**-Durata:** Solo per oggetti monouso. Indica la durata dell’effetto, dal momento di attivazione della runa.

**-Bersaglio:** L’oggetto o la creatura, ed il numero di questi, su cui la runa ha effetto. Può esserne incrementato il numero (ma non cambiata la tipologia) aumentando il costo giornaliero in PM.

**-PC:** Il numero di Punti Combattimento necessari per attivare l’effetto della runa. 0 significa che l’azione è gratuita, nel caso di oggetti monouso; oppure che l’effetto è continuativo, nel caso di oggetti permanenti.

**-Gemma:** Indica il tipo di gemma necessaria per alimentare la runa ed il suo peso. Ogni PM supplementare, occorre inserire un’ulteriore gemma identica (per gli oggetti monouso si può alternativamente aumentare la caratura della gemma). Per gli oggetti permanenti, bisogna poi collegare ogni gemma con polvere della stessa pietra preziosa. Ogni legame costa quanto la gemma. Il numero di legami aumenta secondo questa progressione: 0 (1 gemma), 1 (2 g.), 3 (3 g.), 6 (4 g.), 10 (5 g.), 15 (6 g.), 21 (7 g.), 28 (8 g.), 36 (9 g.) etc. secondo le normali regole geometriche.

Solo le gemme dello stesso tipo debbono essere collegate tra loro.

**-Descrizione:** Spiega l’effetto della runa, e le possibili modifiche a questo (non senza ulteriore dispendio di PM). Molte rune hanno la possibilità di essere scritte al contrario: in tal caso è l’effetto n.2 ad essere associato all’oggetto magico, generalmente opposto all’effetto n.1.

**N.b. Tenere sempre conto dei diversi procedimenti a seconda del tipo di oggetto che si vuole creare, e del costo in PM, nonché del numero massimo di rune che un determinato oggetto può ospitare.**

Segue la tabella riassuntiva delle rune.

# SCUOLA ARGENTO

TIPO	EFFETTO	CB	VD	RUNA
Acqua	protegge dai danni da acqua	5	21	Aqua
Aria	protegge dai danni da aria	4	19	Aer
Armatura	aumenta la robustezza dell'armatura	7	25	Lorica
Calore	protegge dai danni da calore	5	21	Aestus
Elettricità	protegge dai danni da elettricità	3	17	Electrum
Fiamma	causa danni da fiamme	3	17	Flamma
Fluttuazione	consente di fluttuare nell'aria	7	25	Volatus
Freddo	protegge dai danni da freddo	4	19	Algor
Fulmine	causa danni da fulmine	3	17	Fulgur
Fuoco	protegge dai danni da fuoco	3	17	Ignis
Ghiaccio	causa danni da ghiaccio	3	17	Glacies
Guarigione	guarisce le ferite	5	21	Sanatio
Invisibilità	rende invisibili; smaschera l'invisibilità	6	23	Occultus
Magnete	attira le armi altrui verso il proprio scudo, o la propria arma	4	19	Magnes
Malattia	causa l'insorgere di una malattia; protegge dalle malattie	4	19	Morbus
Morte	uccide una creatura; resuscita una creatura	8	27	Nex
Mutazione	trasforma una creatura	7	25	Mutatio
Paura	istilla il terrore nel bersaglio; infonde coraggio al bersaglio	5	21	Terror
Pietrificazione	protegge dai danni da pietrificazione	4	19	Saxum
Potenza	aumenta una caratteristica; riduce una caratteristica	6	23	Potentia
Replica	replica il lancio di un incantesimo di Lip non superiore a 2	var.	23	Iteratio
Spada	guida le proprie armi verso il bersaglio scelto	4	19	Ferrum
Veleno	causa danni da veleno; protegge dai danni da veleno	4	19	Venenum

## Aer

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** sé stessi

**PC:** 0

**Gemma:** topazio incolore da 10 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni legati all'elemento aria, ovvero: aria bollente, aria gelida, fulmine. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

## Aestus

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** rubino da 7 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni inferti dal calore, ovvero: aria bollente, acqua bollente, fiamme, lava. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

**Algor**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** zaffiro da 6 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni inferti dal freddo, ovvero: aria gelida, acqua gelida, ghiaccio. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

**Aqua**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** acquamarina da 10 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni legati all'elemento acqua, ovvero: acqua bollente, acqua gelida, ghiaccio. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

**Electrum**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** topazio giallo da 6 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni legati all'elettricità, ovvero: fulmine, scossa elettrica. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

**Ferrum**

**Distanza:** 1 metro

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** starlite da 20 carati

**Descrizione:** questa runa permette di selezionare un bersaglio, con l'uso della volontà, in modo che quando l'oggetto viene avvicinato al bersaglio, tenda ad esso come se vi fosse attratto. Ciò risulta particolarmente utile per le armi, che così tendono a colpire più facilmente il bersaglio prefissato. Viene ottenuto un bonus all'Att di +1 / 2 PM. Questo non vale per le armi da tiro, ma solo per le loro munizioni.

**Flamma**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** topazio bruciato da 8 carati

**Descrizione:** gli oggetti incantati con questa runa, infliggono danni da fiamma ogni volta che toccano un bersaglio. Nel caso di armi è possibile far sì che solo la lama produca quest'effetto; nel caso di armature, che solo la parte esterna danneggi. Il danno inferto è pari a 1, +1 / 1 PM.

### **Fulgur**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** diamante giallino da 10 carati

**Descrizione:** gli oggetti incantati con questa runa, infliggono danni da fulmine ogni volta che toccano un bersaglio. Nel caso di armi è possibile far sì che solo la lama produca quest'effetto; nel caso di armature, che solo la parte esterna danneggi. Il danno inferto è pari a 1, +1 / 1 PM.

### **Glacies**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** diamante incolore da 5 carati

**Descrizione:** gli oggetti incantati con questa runa, infliggono danni da ghiaccio ogni volta che toccano un bersaglio. Nel caso di armi è possibile far sì che solo la lama produca questo effetto, nel caso di armature, che solo la parte esterna danneggi. Il danno inferto è pari a 1, +1 / 1 PM.

### **Ignis**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** opale di fuoco da 5 carati

**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, da tutti i danni legati all'elemento fuoco, ovvero: fiamme, lava. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.

### **Iteratio**

**Distanza:** variabile

**Durata:** variabile

**Bersaglio:** variabile

**PC:** variabile

**Gemma:** corindone verde da 6 carati x PM

**Descrizione:** questa runa è la più particolare di tutti, e, in un certo senso, la più potente.

Può infatti conferire temporaneamente alla creatura a contatto con l'oggetto, la capacità di lanciare un determinato incantesimo, +1 / 2 PM, di Lip non superiore a 2. In pratica, come in trance, il PG lancia l'incantesimo, senza poterlo modificare, ma potendo stabilire le normali variabili (quale bersaglio colpire, ad esempio), e non appena fatto torna in sé, dimenticando il procedimento. L'unica differenza con un normale lancio di incantesimi, è che il costo in PM della runa è sempre la metà di quello del relativo incantesimo. Ciò significa che la runa può avere un costo di attivazione variabile, a seconda che l'incantesimo da lanciare venga modificato, e sempre pari a  $\Omega$  del costo che avrebbe avuto l'incantesimo. Non è però possibile variare il tipo di incantesimo contenuto nella runa, né il tipo di modifiche che possiede: l'oggetto runico d'ora in poi lancerà solamente quel particolare incantesimo, con quelle particolari modifiche.



Inoltre l'oggetto può lanciare l'incantesimo che contiene, solo una volta per giorno, a meno che non venga stabilito (vedi sopra) che l'oggetto contenga più incantesimi. Si può però attivare solo un incantesimo alla volta. Purtroppo, la particolarità di questa runa è che consuma effettivamente dalla Riserva i PM necessari alla sua attivazione, PM che possono poi essere recuperati in maniera standard.

Es. In una bacchetta di legno viene incisa la runa "Iteratio", in modo che sappia lanciare gli incantesimi "Guscio demoniaco", senza modifiche (4 PM) e "Cura minore", modificata in modo che influenzi 2 creature alla volta (4+3=7 PM). Dunque ogni giorno la bacchetta potrà permettere al PG di lanciare, una volta ciascuno, quegli incantesimi, con quelle modifiche; "Guscio demoniaco" richiederà l'apporto di  $4/2=2$  PM, "Cura minore" di  $7/2=4$  PM (si arrotonda sempre per eccesso).

Non si applica però alcuna diminuzione di PM dalla Fonte, come avverrebbe invece per le normali rune.

### **Lorica**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** diamante azzurro da 5 carati

**Descrizione:** l'oggetto aumenta la capacità di una protezione di assorbire i colpi senza danneggiare chi la indossa. In pratica incrementa la DA della protezione di 1, +1 / 1 PM. Una protezione può essere un bracciale di cuoio (che protegge solo una delle due braccia) come anche una cotta d'arme imbottita con camaglio (che protegge testa e torace) e perfino un'armatura completa a scaglie (che protegge tutto il corpo).

Questo per sottolineare che è conveniente incantare un'armatura più completa rispetto a singoli pezzi d'armatura.

### **Magnes**

**Distanza:** 1 metro

**Durata:** 1 ora. +1 ora x PM

**Bersaglio:** ogni cosa metallica che si muova verso il possessore

**PC:** 0

**Gemma:** morganite da 10 carati

**Descrizione:** questa runa è molto utile se incisa su armi e soprattutto scudi. Infatti, quando qualcosa di metallo si muove rapidamente verso il possessore dell'oggetto, questo tende a muoversi verso quel "qualcosa". Ciò risulta molto utile in combattimento, infatti fornisce un BD di 1, +1 / 1 PM. Notare che talvolta la runa causa movimenti inconsulti e indesiderati, come ad esempio uno scudo che colpisca un compagno in armatura che sta correndo incontro al PG.

### **Morbus**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 tocco con l'oggetto o il contatto con una malattia

**Bersaglio:** 1 creatura

**PC:** 0

**Gemma:** corindone violetto da 11 carati

**Descrizione:** questa runa ha due effetti:

-effetto n.1: tale effetto infonde l'oggetto col potere di causare l'insorgere di una malattia nel bersaglio toccato. La malattia è tanto più grave quanti sono i PM impiegati, e per contagiare il bersaglio, questi deve fallire una prova di Cor, con VD variabile in base al tipo di malattia. I sintomi si manifestano dopo 3 Round.

- **normale:** influenza leggera – VD 16; -1 alle prove
- **+1 PM:** influenza pesante – VD 19; -2 alle prove
- **+2 PM:** febbre gialla – VD 22; -2 alle prove, -2 Int
- **+3 PM:** lebbra – VD 25; -4 Cor, -4 Agi
- **+4 PM:** peste bubbonica – 28; -5 Cor, -3 Agi, -2 alle prove

-effetto n.2: il possessore è protetto dal contagio delle malattie, ricevendo un bonus alla prova di Cor, di +1, +1 / 1 PM. Nel caso di oggetto monouso, i poteri svaniscono dopo la prima esposizione ad una malattia.

### **Mutatio**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 tocco con l'oggetto

**Bersaglio:** 1 creatura

**PC:** 0

**Gemma:** alessandrite da 10 carati

**Descrizione:** toccando con l'oggetto runico una creatura, si provoca in essa una mutazione corporea, più o meno grave a seconda dei PM impiegati nella modifica. La creatura può resistere alla mutazione, superando una prova di Imporsi (sé stesso) contro un VD di 10 + il punteggio di Int dell'incisore della runa. Il VD può essere aumentato di +1 / 1 PM.

- **normale:** deformazione leggera alle gambe - movimento per PC ridotto di 1 m
- **+1 PM:** deformazione leggera alle braccia – penalità di –1 alle prove con le braccia
- **+2 PM:** deformazione a gambe e braccia – entrambi gli effetti sopra descritti
- **+3 PM:** trasformazione in goblin
- **+4 PM:** trasformazione in rospo

### **Nex**

**Distanza:** 0

**Durata:** 1 tocco con l'oggetto

**Bersaglio:** 1 creatura

**PC:** 2

**Gemma:** diamante rosa da 10 carati

**Descrizione:** il tocco di un' oggetto incantato con questa runa può sortire effetti opposti a seconda che sia o meno scritta al contrario:

-effetto n.1: la creatura toccata deve superare una Prova di Imporsi (sé stesso) contro un VD di 10 + il punteggio di Int dell'incisore della runa. Il VD può essere aumentato di +1 / 2 PM. Se non riesce, il suo corpo avvizzisce rapidamente, la pelle marcisce, e le ossa divengono polvere.

-effetto n.2: se la creatura toccata era defunta, e il suo spirito supera una Prova di Imporsi contro un VD di 30 - il punteggio di Int dell'incisore della runa, questa torna in vita. Il VD può essere diminuito di 1 / 2 PM. Il corpo dell'ex-defunto viene ricostituito, e torna all'aspetto che aveva prima che morisse, ma in perfetta salute fisica.

### **Occultus**

**Distanza:** raggio di 10 m. +10 m / 1 PM

**Durata:** 10 minuti. +10 minuti / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura

**PC:** 1

**Gemma:** opale nobile da 12 carati

**Descrizione:** questa runa può avere due effetti diversi:

-effetto n.1: la creatura desiderata dal possessore dell'oggetto runico, entro la distanza massima, diviene istantaneamente invisibile. Non ci si può opporre all'effetto, in alcun modo. La durata è quella specificata dall'incantesimo, anche se si può attivare nuovamente l'oggetto subito dopo, e per quante volte si desideri. Esiste solo una controindicazione: la condizione di invisibilità in un soggetto produce una grande stanchezza mentale, che si traduce in un malus cumulativo di –1 all'Int, per ogni utilizzo giornaliero successivo al primo.

-effetto n.2: entro il raggio massimo, qualunque creatura fosse in condizioni di invisibilità, torna ad essere visibile per tutta la durata dell'incantesimo, senza possibilità di contrastare quest'effetto.

**Potentia****Distanza:** 0**Durata:** 2 ore. +1 ora / 1 PM**Bersaglio:** 1 creatura**PC:** 0**Gemma:** corindone giallo da 10 carati**Descrizione:** l'oggetto indossato può causare questi 2 effetti opposti:

-effetto n.1: la runa incrementa una caratteristica del PG di 1 punto, +1 / 1 PM. Per ogni caratteristica incrementata in più, occorrono 2 ulteriori PM (più gli eventuali PM delle modifiche, separati per ciascuna caratteristica).

-effetto n.2: la runa infligge 1 Dnn, +1 / 1 PM, ad una caratteristica del PG. Per ogni caratteristica indebolita in più, occorrono 2 ulteriori PM (più gli eventuali PM delle modifiche, separati per ciascuna caratteristica). L'oggetto per di più produce un ammalimento nel PG, che lo spinge a credere che la runa invece stia avendo l'effetto n.1. Per resistere a questo effetto il bersaglio deve pareggiare o vincere una Prova Contrapposta tra il Car (modificatore) dell'incisore della runa, e il proprio mod. di Sag.

**Sanatio****Distanza:** 0**Durata:** 1 giorno**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto**PC:** 0**Gemma:** topazio roseo da 11 carati**Descrizione:** indossare l'oggetto con questa runa, conferisce una costante rigenerazione delle ferite, pari a 1 PS ogni due ore, +1 / 2 PM.**Saxum****Distanza:** 0**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto**PC:** 0**Gemma:** topazio bruno da 5 carati**Descrizione:** l'oggetto protegge chi lo indossa, o lo tiene a contatto con sé, dai danni legati alla pietrificazione ovvero quelli causati da alcuni incantesimi di terra. Annulla 1 danno, +1 / 1 PM, ciascun round. Questo significa che se nello stesso round si è già stati protetti dalla runa, e si viene nuovamente colpiti da questo tipo di danno, l'oggetto non aiuta.**Terror****Distanza:** 0**Durata:** 1 ora. +1 ora x PM**Bersaglio:** creature entro il raggio di 1 metro. +1 metro / 1 PM**PC:** 0**Gemma:** quarzo affumicato da 24 carati**Descrizione:** entrare nel raggio d'azione di questa runa, provoca:

-effetto n.1: una sensazione di *paura* in qualunque creatura che non superi una Prova di Imporsi (sé stesso) con VD di 16, +2 / 1 PM.

-effetto n.2: un'infusione di coraggio, che fornisce un bonus di +2, +2 / 1 PM, per tutte le prove di Imporsi, fino a che si resta nell'area d'effetto. Chi era affetto da *paura*, non riceve i bonus ma non è più spaventato.

**Venenum****Distanza:** 0**Durata:** 1 ora. +1 ora / 1 PM

**Bersaglio:** 1 creatura, 1 oggetto

**PC:** 0

**Gemma:** smeraldo da 10 carati

**Descrizione:** la runa può avere diversi effetti:

-effetto n.1: tale effetto infonde l'oggetto col potere di intossicare il bersaglio toccato con un particolare veleno, tanto più efficace quanti più sono i PM impiegati. Per riuscire a danneggiare il bersaglio, questi deve fallire una prova di Cor, con VD variabile in base al tipo di veleno. Il veleno agisce dopo 3 Round.

- **normale:** VD 16; -1 Cor
- **+1 PM:** VD 19; -1 Cor; -1 Agi
- **+2 PM:** VD 22; -2 Cor; -2 Agi
- **+3 PM:** VD 25; -3 Cor; -3 Agi
- **+4 PM:** VD 28; -4 Cor; -4 Agi

-effetto n.2: il possessore è protetto dall'avvelenamento, ricevendo un bonus alla prova di Cor, di +1, +1 / 1 PM. Nel caso di oggetto monouso, i poteri svaniscono dopo la prima esposizione ad un veleno.

### **Volatus**

**Distanza:** 0

**Durata:** 10 minuti. +10 minuti / 1 PM

**Bersaglio:** chi indossa l'oggetto

**PC:** 2

**Gemma:** berillo verde-azzurro da 20 carati

**Descrizione:** attivare il potere dell'oggetto (cosa che può essere fatta infinite volte se esso è permanente; solo 1 volta, se è monouso) consente a chi lo indossa di fluttuare nell'aria, spostandosi in 3 dimensioni alla velocità di 3 metri, +3 metri / 1 PM, ogni Turno.

## Gemme

Le gemme, come si è detto, sono parte fondamentale del procedimento per incantare un oggetto. Per questo è bene conoscerle, e sapere quanto valgono. Per comodità e in ordine decrescente di valore, esse si distinguono in: pietre preziose, pregiate, semipreziose, ornamentali. Il valore, espresso in monete d'argento, è quello di una pietra da 1 carato metrico, e va eventualmente moltiplicato, appunto, per il numero di carati metrici della gemma (1 carato metrico = 0,2 grammi).

Una pietra piccola, è di 1-5 carati; una media 6-15; una grande 16-24; una enorme 25 o +.

## Gemme

<b>Pietre preziose</b>	<b>Valore grezzo</b>	<b>Valore lavorato</b>	<b>Pietre semipreziose</b>	<b>Valore grezzo</b>	<b>Valore lavorato</b>
Diamante azzurro o rosa	100	300	Indicolite (tormalina azzurra)	14	50
Diamante incolore	80	250	Rubellite (tormalina rosea)	13	54
Rubino (corindone rosso)	70	150	Piropo (granato rosso-sangue)	13	48
Zaffiro (corindone azzurro)	65	130	Giacinto (granato rosso-bruno)	12	43
Smeraldo (berillo verde)	60	120	Uvaro vite (granato verde)	11	41
Diamante giallino	55	110	Starlite (zircono azzurro)	11	45
Corindone giallo	52	105	Turchese	10	39
Corindone verde	48	102	Cianite	10	40
Corindone violetto	45	95	Cordierite	9	36
Berillo verde-azzurro	42	92	Quarzo affumicato (nero)	8	31
Acquamarina (berillo celeste)	38	90	Ametista (quarzo violetto)	8	26
Morganite (berillo roseo)	36	105	<b>Pietre ornamentali</b>	<b>Valore grezzo</b>	<b>Valore lavorato</b>
Topazio giallo o bruno	35	92	Occhio di gatto	5	15
Topazio bruciato (rosso)	31	90	Occhio di tigre	5	14
Topazio roseo o incolore	30	82	Corniola	4	12
<b>Pietre pregiate</b>	<b>Valore grezzo</b>	<b>Valore lavorato</b>	Sarda	4	13
Opale nobile (bianco latte)	25	68	Crisoprasio	4	11
Opale di fuoco (rosso fuoco)	23	70	Agata	3	11
Cimofane	24	62	Onice	3	10
Alessandrite	22	75	Amazzonite	3	8
Rubino spinello (nobile)	20	72	Pietra di luna	2	6
Rubicello (spinello roseo)	18	68	Pietra di sole	2	5
Crisolito (olivina giallo-olio)	16	62	Ambra	2	6
Peridoto (olivina verde-oliva)	15	60	Lapislazzuli	1	4
			Giada	1	2

## Alcuni oggetti magici comuni

Ecco ora qualche esempio di oggetti magici comuni, con tutte le loro statistiche e ciò che è necessario per fabbricarli. Si può presumere di trovare tali oggetti abbastanza facilmente nelle grandi città, ma il loro costo può variare (in più o in meno) a seconda dei luoghi.

La **p** accanto al nome dell'oggetto sta per "permanente", la **m** per "monouso"

Il costo dell'oggetto base non è compreso nel costo di fabbricazione, mentre è compreso, insieme anche alla manodopera, nel prezzo di acquisto.

La manodopera è il lavoro compiuto dal runico per incantare l'oggetto, e non deve essere pagato dal personaggio che creasse da sé tale oggetto. Il suo costo può variare a seconda dell'ambientazione e pure della città, in base al mago. Qui è stata considerata pari ad 1/4 del costo finale dell'oggetto.

Inoltre tener presente che il prezzo finale potrebbe pure essere aumentato da un mercante che acquistasse l'oggetto dall'incantatore, per poi rivenderlo, anche se qui non se ne è tenuto conto.

### Armatura glaciale (a strisce di ferro) (p)

**Costo:** 1700 m.a. (+1); 3650 m.a. (+2); 6575 m.a. (+3); 10475 m.a. (+4); 15350 m.a. (+5); etc.

**Caratteristiche:** questa armatura annulla un certo numero di danni da freddo, ad ogni round.

**Costo di fabbricazione:** 780 m.a. x ogni gemma ed ogni collegamento

**Costo in PM:** 4 (+1 per ogni danno assorbito in più)

**VD:** 19 (+1 per ogni danno assorbito in più)

**Materiale necessario:** 1 armatura; 1 zaffiro da 6 carati (+1 x ogni danno assorbito in più).

### Filtro d'invisibilità (m)

**Costo:** 263 m.a. (10 min); 775 m.a. (20 min); 1544 m.a. (30 min); 2569 m.a. (40 min); etc.

**Caratteristiche:** questo filtro rende invisibile chi lo beve per un certo periodo di tempo.

**Costo di fabbricazione:** 205 m.a. (+250 m.a. x ogni gemma)

**Costo in PM:** 6 (+1 ogni 10 min extra) (nulla se non la si fabbrica personalmente)

**VD:** 23 (+1 ogni 10 min extra di durata)

**Materiale necessario:** una boccetta d'acqua; 1 opale nobile da 3 carati (+1 x ogni 10 min extra).

### Pastiglia rigenerante (m)

**Costo:** 320 m.a. (1 PS); 627 m.a. (2 PS); 935 m.a. (3 PS); 1242 m.a. (4 PS); 1550 m.a. (5 PS); etc.

**Caratteristiche:** ingerire una pastiglia, conferisce per 24 ore il potere di risanare ogni 2 ore un certo numero di PS.

**Costo di fabbricazione:** 246 m.a. (+246 m.a. x ogni gemma)

**Costo in PM:** 5 (+2 ogni PS extra) (nulla se non la si fabbrica personalmente)

**VD:** 21 (+2 ogni PS extra)

**Materiale necessario:** una pastiglia di zucchero; 1 topazio roseo da 3 carati (+1 x ogni PS extra).

### Pozione di potentia (m)

**Costo:** 406 m.a. (+1); 800 m.a. (+2); 1193 m.a. (+3); 1587 m.a. (+4); 1981 m.a. (+5); etc.

**Caratteristiche:** bere la fiala, incrementa di un certo quantitativo una caratteristica del personaggio. Quale sia la caratteristica, è stabilito dal creatore della pozione. L'effetto dura 2 ore.

**Costo di fabbricazione:** 315 m.a. (+315 m.a. ogni gemma)

**Costo in PM:** 6 (+1 ogni punto extra) (nulla se non la si fabbrica personalmente)

**VD:** 23 (+1 ogni punto extra)

**Materiale necessario:** una boccetta d'acqua; 1 corindone giallo da 3 carati (+1 x ogni punto extra)

### Pugnale di fuoco (p)

**Costo:** 903 m.a. (+1); 2703 m.a. (+2); 5403 m.a. (+3); 9003 m.a. (+4); 13503 m.a. (+5); etc.

**Caratteristiche:** questo pugnale infligge danni da fiamme ogni volta che colpisce il bersaglio.

**Costo di fabbricazione:** 720 m.a. x ogni gemma ed ogni collegamento

**Costo in PM:** 3 (+1 x ogni danno extra)

**VD:** 17 (+1 x ogni danno extra)

**Materiale necessario:** un pugnale; topazio bruciato da 8 carati (+1 x ogni danno extra)

**Scudo torre magnes (p)**

**Costo:** 1435 m.a. (+1); 4060 m.a. (+2); 7998 m.a. (+3); 13248 m.a. (+4); 19810 m.a. (+5); etc.

**Caratteristiche:** questo scudo fornisce un BD dovuto alla sua forza di attrazione verso le armi avversarie.

**Costo di fabbricazione:** 1050 m.a. x ogni gemma ed ogni collegamento

**Costo in PM:** 4 (+1 x ogni BD extra)

**VD:** 19 (+1 x ogni BD extra)

**Materiale necessario:** uno scudo; morganite da 10 carati (+1 x ogni BD extra)

**Spada ferrum (p)**

**Costo:** 1166 m.a. (+1); 3416 m.a. (+2); 6791 m.a. (+3); 11291 m.a. (+4); 16916 m.a. (+5); etc.

**Caratteristiche:** questa spada colpisce il bersaglio designato con più facilità, conferendo di fatto un bonus all'Att.

**Costo di fabbricazione:** 900 m.a. x ogni gemma ed ogni collegamento

**Costo in PM:** 4 (+2 x ogni punto di Att. extra)

**VD:** 19 (+2 x ogni punto di Att. extra)

**Materiale necessario:** un'arma; starlite da 20 carati (+1 x ogni punto di Att. extra)

**Tappeto volante (p)**

**Costo:** 2325 m.a. (3m); 6925 m.a. (6m); 13825 m.a. (9m); 23025 m.a. (12m); etc.

**Caratteristiche:** questo tappeto vola a comando trasportando 1 sola persona, e spostandosi con una certa velocità nelle tre dimensioni.

**Costo di fabbricazione:** 1840 m.a. x ogni gemma ed ogni collegamento

**Costo in PM:** 7 (+1 x ogni 3m extra di velocità)

**VD:** 25 (+1 x ogni 3m extra di velocità)

**Materiale necessario:** un tappeto; berillo verde-azzurro da 20 carati (+1 x ogni 3m extra di velocità)

# Compendio delle Creature originarie di Hestiun

## Introduzione

Il pianeta Hestiun, è popolato da una miriade di creature differenti, da quelle di intelligenza animale, o inferiore, fino a quelle dotate di raziocinio e magari intelligenza sovrumana. Non ha alcun senso chiamarle indistintamente mostri: è vero, alcune posseggono tratti e comportamenti raccapriccianti per un umano, ma potrebbero non essere altrettanto spiacevoli per un minotauro, o per un nano. Inoltre ogni creatura ha le sue prede ed i suoi predatori, che si tratti di piante o di appartenenti al regno animale. Ciò che sembra un mostro per qualcuno, insomma, potrebbe essere il migliore amico di un altro. Per queste ragioni, il seguente manuale non deve servire come elenco della carne da macello da inviare alla mattanza per opera dei PG, ma piuttosto essere utilizzato per popolare il mondo di gioco in ogni situazione che lo richieda, e con la dovuta varietà.

Premesso ciò, possiamo distinguere tre sottoclassi principali di creature, denominate come segue:

- **Razze dotate di volontà propria:** sono le razze create dalle varie divinità maligne o benigne, che si trovano (con buone o cattive intenzioni) sulla strada di quelle invece normalmente impersonate dai PG. Alcune di queste sanno utilizzare anche delle arti magiche.
- **Non-Morti:** sono categorie di esseri, provenienti quasi esclusivamente da cadaveri di creature, riportate in vita attraverso incantesimi di negromanzia. I primi non-morti, tuttavia furono riportati in vita dal dio Shaetrus come punizione per i loro crimini nella vita passata. I più potenti tra di loro possono anche essere dotati di alcune capacità magiche. Possono essere “scacciati” con una prova Imporsi con diversi VD a seconda del tipo di creatura non-morta.
- **Animali:** sono razze non dotate di parola; alcune di queste razze talvolta attaccano le genti dei villaggi, portando paura e desiderio di vendetta; più spesso sono la miglior compagnia che si possa avere, degli indispensabili mezzi di trasporto, ed un'attrazione per i bambini e gli amanti della natura. Faerux (anche insieme ad altri dei) li creò e sono tuttora sotto la sua protezione. Anche alcuni razze animali sono in grado di lanciare incantesimi (Animali Magici). Anche gli animali sono dotati di PM, ma non possono spenderli per lanciare incantesimi, esclusi, appunto, quelli magici (fenici, grifoni, unicorni, ...)

Ogni razza è connotata da 5 caratteristiche principali, vale a dire **Corporatura, Agilità, Intelligenza, Carisma e Aggressività** e da 4 caratteristiche derivate, cioè **Reattività, Prestanza, Saggezza e Presenza**.

Per la descrizione delle caratteristiche vale quanto detto nel regolamento principale, mentre per quanto riguarda l'**Aggressività**, questa qualità è razziale e rappresenta la possibilità che la creatura sferrì un attacco anche se non si trova in pericolo di vita né si sente minacciata (è espressa in un valore compreso tra 1÷10).

Altre voci nella descrizioni delle varie creature sono: la taglia, i Punti Salute (PS), i Punti Combattimento (PC), la Difesa Armatura (DA), le Abilità di Combattimento\* (con inclusa, ove presente, l'arma o la parte del corpo in cui si ha la specializzazione), i Danni che infliggono ad ogni tipo di attacco andato a segno, la lingua parlata (oltre all'Hestiunese, che tutti conoscono almeno approssimativamente, ad eccezione dei non-morti) e il tipo di oggetti che è possibile trovarvi addosso o nelle rispettive tane/nidi (se ne hanno).

Nella descrizione che segue questi valori, nel caso ce ne siano, vengono spiegate anche le abilità speciali tipiche della razza.

La maggior parte delle creature non posseggono alcuno stile di combattimento e le prove Parare, Schivare si assume che abbiano un modificatore base nullo. Il M può altresì dotare particolari creature con uno stile proprio, ma difficilmente tutti i componenti della data specie combatteranno in quella esatta maniera.

\* se nella scheda di una creatura non è presente una delle tre tipologie di Abilità di Combattimento, significa che o non ne fa mai uso, o che non ha la possibilità di attaccare in quella modalità, oppure semplicemente che ha un punteggio pari a ±0. Il M valuta di volta in volta in quale situazione ci si trova.



Per stabilire se una creatura attacca o meno un personaggio, bisogna semplicemente effettuare una prova abilità nella caratteristica aggressività; questa prova va effettuata quando la creatura si accorge della presenza nelle vicinanze di un PG, ma non nel caso si sia all'interno della tana: in quel caso l'attacco avviene automaticamente. Anche nel caso in cui un PG attacchi per primo, la vittima reagirà in modo automatico.

La prova si sviluppa nel seguente modo:

1. si lanciano 3d6, come per ogni prova d'abilità;
2. al risultato si somma il valore di Aggressività del mostro in questione;
3. se il risultato supera o eguaglia il VD di 18 (è lo standard per avere un attacco da parte di un mostro, ma il M può variarlo a seconda del bisogno e della situazione) il mostro attacca il PG.

Se si è in presenza di un gruppo di mostri, basta che anche solo uno di loro superi la prova affinché tutti attacchino.

### *Elenco delle creature in ordine alfabetico*

*(per ragioni di spazio abbiamo ridotto il manuale a sole sei delle molte decine di creature presenti)*

#### **Batok (razza)**

Cor: 6 (+1)    Agi: 10 (+3)    Int: 5 (+1)    Car: 3 (±0)    Agg: 9  
Rtt: +4        Pst: +4        Sag: +1        Pre: +1  
PS: 6         PC: 3         DA: 3         PM: 8         LiP: -

Taglia: media

Combattimento senz'armi (corpo/morso): +8

Danni: carica (2d4)  
          morso (1d4)

Lingua: Trallaliano

Tesori: D

Questi esseri somigliano a grosse palle di pelo, del diametro di 1,3 m, con colori che variano tra il verde e il blu. Si muovono rotolando su se stessi, grazie a dei potenti muscoli che circondano tutto il loro corpo sotto la dura pelle, che a sua volta si trova sotto al folto pelo lanino.

Il dio Trallal li creò, ma lo fece per puro divertimento e poi si fece delle grandi risate ad osservarli. I Batok sono sprovvisti di occhi, orecchie e naso (possono anche stare sott'acqua), ed hanno nella bocca la loro unica discontinuità superficiale, ma che è abilmente camuffata dal pelo.

Si nutrono di qualsiasi cosa e sono tra le creature più aggressive di Hestium. Vivono isolati o in piccoli gruppi e si riproducono per osmosi quando iniziano ad invecchiare (intorno ai 10 anni).

#### **Itmit (razza)**

Cor: 3 (±0)    Agi: 12 (+4)    Int: 4 (±0)    Car: 3 (±0)    Agg: 8  
Rtt: +4        Pst: +4        Sag: ±0        Pre: ±0  
PS: 3         PC: 4         DA: 1         PM: 7         LiP: -

Taglia: minuta

Combattimento senz'armi (morso): +6

Danni: morso (1d8-4)

Lingua: Habudese

Tesori: C

Questi esseri non più alti di 40 cm, hanno sembianze simili ai troll, dai quali discendono, per opera dello stesso Habudanga, ma hanno sviluppato caratteristiche molto diverse in fatto di stile di vita.

Abitano nelle pozze di fango, nelle paludi stagnanti o sotto la sabbia (riescono a respirare sia sott'acqua che sotto la sabbia), in aggregati di 20÷30 esemplari, ma non hanno nessuna gerarchia a cui sottostare. Si nutrono esclusivamente di carne: ogni qualità va bene, ma preferiscono quella di esseri intelligenti, alla quale attribuiscono poteri magici; se non ne trovano per un lungo periodo mangiano gli elementi più deboli della comunità.

#### **Rana sputatrice (animale)**

Cor: 2 (-1)    Agi: 9 (+3)    Int: 3 (±0)    Car: 2 (-1)    Agg: 7  
Rtt: +3        Pst: +2        Sag: -1        Pre: -2  
PS: 2         PC: 3         DA: 1         PM: 5         LiP: -

*Taglia:* minuta  
*Combattimento distanza (sputo):* +7  
*Combattimento senz'armi:* +2  
*Danni:* sputo (1d4 + speciale)  
          morso (1d4-1)

*Lingua:* -  
*Tesori:* -

Questo animale è poco più grande di una comune rana, ma è caratterizzata da una sorta di “criniera” che le circonda il muso. Ha anche una coda lunga, che però non ha alcuna funzione, né offensiva, né difensiva. Pare sia un antico esperimento di alcuni stregoni, ma pur facendo parte della categoria dei generati, la sua ampia diffusione in tutte le zone paludose di Hestiun l’ha resa una razza animale a tutti gli effetti. Lo sputo, che adopera prevalentemente per catturare le sue prede, è fortemente acido, ed in pratica causa danni da fiamme sulla superficie colpita, provocando un’ustione dolorosa che toglie un ulteriore PS per i successivi 3 round. Le creature immuni ai danni da fuoco sono ugualmente soggette a tutti i danni provocati dallo sputo.

### **Rutter (razza)**

*Cor:* 5 (+1)    *Agi:* 3 (±0)    *Int:* 1 (-1)    *Car:* 2 (-1)    *Agg:* 2  
*Rtt:* -1        *Pst:* +1        *Sag:* -2        *Pre:* ±0  
*PS:* 5         *PC:* 1         *DA:* 1         *PM:* 3         *LiP:* -

*Taglia:* piccola  
*Combattimento mischia:* +1  
*Combattimento senz'armi:* +1  
*Danni:* a seconda dell’arma  
          mani nude (1d4-1)

*Lingua:* Cromaniano  
*Tesori:* F

Questi umanoidi alti poco più di un metro, sono il frutto di una scommessa fatta da Trallal con Croman, il quale sosteneva che il dio della lussuria non era in grado di creare razze intelligenti. Ovviamente la scommessa fu vinta da Croman, ma la razza dei Rutter, fatta a partire dall’immagine degli umani, è rimasta in alcune regioni di Hestiun. Spesso i nobili e i ricchi li prendono nei propri palazzi come giullari, tanto che considerarli una razza mostruosa può sembrare offensivo (ma tanto loro non lo capiscono).

Hanno ben poche facoltà intellettive e nemmeno quelle fisiche sono molto migliori. Combattono solo se intuiscono di essere in pericolo di vita. Sebbene sappiano parlare un cromanese semplice, non sanno né scrivere né leggere.

### **Sanguisuga di mare – detta anche Sea-Leech (non-morto)**

*Cor:* 7 (+2)    *Agi:* 11 (+4)    *Int:* 8 (+2)    *Car:* 3 (+0)    *Agg:* 8  
*Rtt:* +6        *Pst:* +6        *Sag:* +2        *Pre:* +2  
*PS:* 7         *PC:* 4         *DA:* 4         *PM:* 18        *LiP:* 1

*Taglia:* media  
*Combattimento mischia:* +4  
*Combattimento senz'armi (mani artigliate/morso):* +9  
*Danni:* a seconda dell’arma  
          mani artigliate (1d4+1)  
          morso (1d6 + speciale)

*Lingua:* Ulhest + tipica della razza.  
*Tesori:* B

I vampiri sono un abominio, non c’è dubbio, e le sanguisughe di mare ne sono l’esempio più eclatante. A differenza degli altri vampiri però, questi possono vivere soltanto nelle oscure profondità dei mari. Frutto della punizione di Shaetrus, il primo di loro fu un nano dell’acqua incredibilmente perfido, che si era macchiato di delitti tali da meritare soltanto la non-morte. La progenie si espanse poi con una rapidità inaspettata, non appena quel sea-leech (l’avrebbe poi imitato la sua discendenza) cominciò a prosciugare completamente le sue vittime del prezioso sangue.

Dal punto di vista fisico questi esseri appaiono come umanoidi completamente glabri e dalla pelle verde tenue, con mani e piedi palmati. Grossi artigli spiccano da ogni arto, e a coronare il tutto ci sono delle fauci di proporzioni e potenza simili a quelle di un piranha. I muscoli sono robusti, ma compatti, e permettono loro di muoversi a gran velocità, sia nel nuoto che nel combattimento. L'atteggiamento di queste creature del male è controverso: alternano momenti di lucidità e genialità malefica degne di un vampiro di terra, con scatti improvvisi e (persino per loro) inaspettati, di rabbia cieca e devastante. Ciò nonostante, quando sono in sé, questi vampiri fanno anche buon uso del loro repertorio di incantesimi di elementi (acqua) e negromanzia. C'è da precisare che chiunque venga privato di tutto il sangue dal morso vorace di un sea-leech, si risveglia dopo poche ore con l'aspetto tipico di queste creature (anche se era di taglia differente). Sea-leech particolarmente vecchi acquistano abilità maggiori, e incantesimi di LiP più alti. Sono immuni a tutti i tipi di incantesimi di controllo della mente. Come tutti i non-morti, possono essere scacciati con una prova Imporsi (VD 27 o più). Per ucciderli definitivamente bisogna piantare un paletto nel loro cuore e lasciarvelo fino alla fine del round successivo.

### **Squalo-Orco (razza)**

*Cor:* 13 (+5)    *Agi:* 8 (+2)    *Int:* 5 (+1)    *Car:* 3 (±0)    *Agg:* 8  
*Rtt:* +3        *Pst:* +7        *Sag:* +1        *Pre:* +5  
*PS:* 13        *PC:* 2        *DA:* 4        *PM:* 8        *LiP:* -

*Taglia:* grande

*Combattimento mischia (tridente):* +7

*Combattimento senz'armi (morso):* +6

*Danni:* a seconda dell'arma

mani nude (1d4+1)

morso (1d4+1 x2)

*Lingua:* Habudese

*Tesori:* D

Sono creature di lunghezza intorno ai 2,6 m; la loro pelle è spessa e resistente; il corpo e la testa è simile a quella degli squali, ma hanno muscolose braccia appena dietro la testa. Sono uno dei tanti esperimenti di Habudanga che incrociò la razza degli squali di Faerux con i suoi orchi. Il risultato fu dei più brillanti, ed egli li disseminò in quasi tutti i mari di Hestiun.

Vivono in mare, negli abissi più profondi, ma spesso possono essere avvistati anche in superficie. Nelle loro tane, vivono in piccoli gruppi di 7÷8 elementi, ma solitamente creano dei villaggi governati da un leader, che ha tutte le caratteristiche primarie aumentate di un punto ed una DA pari a 5.

Dalla loro origine, hanno sviluppato un'alimentazione basata sulla carne, dei nani dell'acqua (loro rivali principali) in particolare, ma nel corso della storia hanno anche introdotto nella loro dieta anche quella di delfini e, se riescono ad averne la meglio, anche vampiri di mare (altra razza odiata).

### **Oltre ai mostri sopra citati, esistono altri tipi di creature:**

Quelle definite *Costruiti*. Non hanno riferimenti fissi e omogenei, tali da poterli inquadrare in un prospetto. Questi tipi di creature nascono dalla combinazione della magia di alcuni potenti maghi che riescono a dar vita a questi ricettacoli con delle apposite rune (difficili da imparare e da "gestire"). La casistica è appunto molto varia e di solito si definiscono in base al materiale utilizzato per realizzarli, le cui peculiarità si riflettono sulle capacità dell'essere.

Quelle definite *Generati*. Anche in questo caso non ci sono estremi per poterli inquadrare in tabelle, ma sono tutte combinazioni tra varie razze viventi incrociate in "laboratorio", sempre ad opera dei maghi più dotati. Sono esseri rari e che solitamente hanno vita breve e servono principalmente per studi o sperimentazioni più che essere usati come armi d'attacco o di difesa.

Quelle definite *Immateriali*. Sono questi spiriti di trapassati che non hanno ancora raggiunto la loro destinazione ultraterrena, ma non sono definibili come non-morti, in quanto questi ultimi posseggono un corpo tangibile. Questi esseri si limitano nella maggior parte dei casi ad osservare quello che accade nel

mondo e talvolta cercano di comunicare con i mortali, ma sulla loro onestà non c'è nulla che possa assicurare. Sono anche questi molto rari, dato che Skhull raramente si lascia sfuggire un'anima per molto tempo...

## Tabella dei tesori

In base alla lettera riportata accanto alla voce "Tesori" nella descrizione della creatura, lanciare i dadi appropriati e consultare la tabella per sapere quali fossero i suoi possedimenti.

	m.o.	m.a.	m.b.	Gemme	Gioielli	Armi/ Armature	Oggetti vari
<b>A+</b>	2d6 x100	2d6 x10000	-	2d6 x10	1d6 x10	1d6	2d6
<b>A</b>	1d6 x100	2d6 x1000	1d6 x500	1d6 x10	1d6 x5	1d6	1d6
<b>B</b>	1d6 x20	1d6 x500	1d6 x100	1d6 x5	1d6	1÷3	1÷2
<b>C+</b>	1d6 x10	1d6 x200	1d6 x100	1d6 x5	1÷3	1	1
<b>C</b>	1d6 x5	1d6 x100	1d6 x100	1d6	1÷2	-	-
<b>D</b>	1d6	5d6	1d6 x50	1d6	-	-	-
<b>E</b>	-	3d6	1d6 x10	1d6	-	-	-
<b>F</b>	-	1d6	5d6	1d6	-	-	-

I dadi:

- 1÷3 a tirando un dado da 6, con i risultati di 1 e 2 si ha 1, con 3 e 4 si ha 2 e con 5 e 6 si ha 3
- 1÷2 a tirando un dado da 6, con i risultati di 1, 2 e 3 si ha 1, con 3, 4 e 5 si ha 2

I tipi specifici di gemme o gioielli, armi o armature e altri oggetti magici sono stabiliti a priori dal M, che si può avvalere anche di tabelle per una definizione casuale degli stessi.

Questa tabella indica la ripartizione nella tipologia di gemme rinvenibili nel tesoro.

	Pietre preziose	Pietre pregiate	Pietre semipreziose	Pietre ornamentali	Valore min e max dei gioielli (in m.a)	
<b>A+</b>	70%	30%	-	-	500	3000
<b>A</b>	50%	35%	15%	-	350	2200
<b>B</b>	30%	35%	25%	10%	280	1500
<b>C+</b>	10%	45%	25%	20%	200	1000
<b>C</b>	-	30%	30%	40%	150	500
<b>D</b>	-	10%	30%	60%	-	-
<b>E</b>	-	-	20%	80%	-	-
<b>F</b>	-	-	-	100%	-	-

Per la selezione delle particolari gemme, avvalersi della tabella approfondita al termine del capitolo "Magia di Hestiun".

## *Alcuni Reami*

### **CONFEDERAZIONE DI TRANSGEA**

**Capitale:** Valjakki

**Popolazione:** 890.675 (umani 35,1%; elfi 26,6%; mezz'elfi 13,3%; nani della terra 11,1%; minotauri delle coste 9,6%; minotauri degli altopiani 4,3%); oltre alle popolazioni delle terre civilizzate, si stima una presenza di 30.000÷35.000 tra orchi e troll dei boschi 8.000÷10.000 lucertoloidi e altre razze di mostri in numero minore.

**Governo:** Confederazione di territori indipendenti – nelle terre civilizzate / Strutture tribali – nelle terre selvagge.

**Religioni:** Ogni razza gode della libertà di culto e sono presenti sul territorio (nella capitale in particolare) i templi di tutte le divinità del Pantheon di Hestiun; quasi la metà degli umani e almeno un terzo dei mezz'elfi venerano prevalentemente la semidea Libra; i nani della terra, oltre a Nelain Albeard, seguono il culto di Adrock Stonehammer; i minotauri seppur legati a Habudanga, non sono molto religiosi; quasi tutti gli elfi e una parte dei mezz'elfi venerano Delehen ed Ongala.

**Clima:** La regione si trova prevalentemente in una zona di clima temperato, ma con dei sostanziali distinguo: a Sud, nella foresta dell'Ininyrahc e nell'Adannion, le stagioni sono molto miti tutto l'anno e si registra un'abbondante piovosità; le zone dei monti Khdunul (3.500÷4.700 m) e Felag-Zuru (2.000÷2.600 m) hanno inverni freddi (anche -15°C), ed estati miti (non oltre i 18°C); le zone costiere sono bagnate da un mare con poche correnti e prevalentemente freddo (nella parte settentrionale), così che le temperature si mantengono sempre su livelli non superiori ai 30°C; la zona interna è influenzata dalle zone circostanti, ma le stagioni sono miti e non si registrano picchi di caldo e freddo straordinari.

**Importazioni:** Pietre preziose, Oro, Vetro, Stoffe pregiate.

**Esportazioni:** Pesce, Spezie, Legname, Imbarcazioni, Abbigliamento.

#### **LA CIVILTÀ PRE-UMANA**

Dopo che i folletti si erano ritirati dal territorio, migrando a Sud ed attraversando il mare Interno nei decenni della Grande Guerra, i primi a ricolonizzare questo territorio furono gli orchi, che dal 3344 della Prima Era, nel giro di meno di quattro secoli si moltiplicarono in modo sorprendente: molti di essi partirono per raggiungere le terre a Nord, l'attuale Okamis, altri si diressero a Sud, e passarono tra i due Reami (dei Nani, e degli Elfi che al tempo facevano parte della razza dei Kreeanti), ma la parte più consistente rimase nella Transgea.

A partire dal 4129 P.E. (Prima Era), seppure solo nella zona montuosa a Nord-Ovest chiamata da allora Khdunul (primo accampamento), furono alcuni nani della terra che si spinsero oltre l'Anello di Ferro (la catena montuosa che circonda totalmente il Reame Nanico).

Erano un gruppo non più numeroso di 8.000 elementi che aveva il compito di esplorare il territorio circostante alla ricerca di pericoli e risorse. Nel giro di 90 anni fondarono l'attuale Baral, tra i monti settentrionali.

Una serie lunghissima di inverni gelidi e di estati piovose isolò a lungo la città e cancellò i sentieri che collegavano la città al reame dei nani, così la comunità, che nel giro di quei pochi anni aveva raggiunto gli 11.500 elementi, si spinse ancora più ad Est, arrivando alla piana a Nord del fiume Gloreon. Nel giro di altri 450 anni, fondarono anche Khilad-Dim, protetta su tre lati dai monti: la popolazione nanica della Transgea contava ora ben 35.000 elementi.

Molte sono le miniere, soprattutto di ferro, rame ed alcuni tipi di rocce preziose (marmi e graniti in particolare), che sono state aperte dal popolo dei nani nel Khdunul, ma esse non forniscono una provvigione tale da permettere un'esportazione di tali materie prime.

La comunità riprese poi i contatti con il Reame Primordiale, ma non abbandonò più i territori della Transgea, senza però addentrarsi ulteriormente nel territorio.

Dopo altri 1500 anni di storia dei nani nella Transgea viene fondata anche la cittadina di Khileddundul.

Quando, quasi 8 millenni dopo, gli orchi calarono da Okamis diretti verso il Reame degli Elfi, sterminarono più di 28.000 nani di Khilad-Dim, che era cresciuta fino a contare 51.000 abitanti, ma i

primi subirono perdite ancora più ingenti, cosa che probabilmente ha spostato l'ago della bilancia della guerra contro gli elfi in modo definitivo a favore degli abitanti dei boschi.

Gli orchi erano penetrati nella Transgea attraverso la Grotta del Passaggio, scavata per molti secoli sotto una delle catene più impervie di tutto Hestiun. Da allora la città di Khilad-Dim assunse il controllo della galleria e la tenne chiusa con pesanti portali per oltre 2200 anni.

A partire dal 4674 S.E. (Seconda Era), il territorio inizia ad essere popolato da un folto gruppo di Kreeanti (si parla di oltre 120.000 persone), che abbandonano l'attuale Reame degli elfi per stabilirsi nella parte meridionale della Transgea, nell'attuale foresta di Ininyrahc, ma solo un terzo si stabilisce nella regione; gli altri, sebbene non formalmente, in pratica vengono cacciati dai loro stessi compagni e continuano ad avanzare verso Nord.

Questa migrazione dura circa 870 anni, rallentata dal fatto che a quel tempo la foresta di Edyr era completamente in mano agli orchi e ai troll. Le perdite furono ingenti: degli 83.000 che avevano lasciato la foresta di Ininyrahc, solo 57.000 raggiunsero la pianura a nord di Edyr.

Siamo nel 5544 e i Kreeanti si spargono nella zona compresa tra il lago di Ceilwas, la foresta di Edyr e il fiume Gloreon.

In questo periodo il loro numero diminuisce ancora e nel giro di meno di un millennio se ne contano appena 23.500, a causa non solo delle numerose scorribande degli orchi che continuano per 600 anni (guerra delle Bande, così chiamata per la modalità con cui venne combattuta: piccole incursioni, scaramucce, aggressioni, ma nessun confronto in campo aperto), ma anche della notevole debolezza che stava facendo estinguere i Kreeanti del Nord (o Impuri), come all'epoca venivano chiamati.

Durante questa fase (4784 S.E.), si ha, ad opera di Delehen la trasformazione dei Kreeanti "puri" in Elfi; nonostante questa sensibile variazione razziale, essi continuano per molto tempo a chiamarsi Kreeanti.

## LA CREAZIONE DEGLI UMANI

Come è ben noto, è in questa regione che si ebbe la creazione, a partire dai Kreeanti, della razza umana; quella che segue è la storia della nascita della civiltà umana così come la conoscono nel regno di Yendol:

*'Dopo circa 7600 anni dalla fondazione del Regno Primordiale dei Nani, e chissà quanti dalla fondazione di quello dei Kreeanti, Croman diede forma ai suoi pensieri e venne alla luce l'uomo, nel territorio che ora è chiamato Transgea.*

*In realtà l'uomo fu più un'evoluzione che una creazione vera e propria: i Kreeanti, la razza da cui discendono, è in realtà quella da cui si sono evoluti anche gli elfi.*

*Quando i Kreeanti iniziarono a isolare quelli meno elfici fra di loro, non solo indebolirono se stessi, ma indebolirono tutta la razza, con la conseguenza che sopravviveva ormai uno sparuto gruppo di Kreeanti "impuri" quando Croman li notò e, preso da grande stupore e compassione per quella stirpe ormai alla soglia dell'estinzione, infuse in loro alcune caratteristiche che rappresentano i tratti salienti del dio.*

*Erano esseri di statura superiore a quella dei nani, di ingegno e capacità di apprendere maggiore che negli elfi, ma costoro avevano vita ben più breve, seppur molto più lunga di quella degli uomini dei tempi attuali (i vegliardi dei tempi antichi si dice raggiunsero l'età di 150 primavere). La novità, tuttavia, era rappresentata dall'animosità e dai forti sentimenti con cui affrontavano ogni vicissitudine che la vita presentava loro.*

*Ben presto, nel giro di meno di sei generazioni, le prime famiglie di uomini raggiunsero le zone dell'Alto Yendol e lì i nostri avi stabilirono le prime dimore fisse e i primi piccoli villaggi.»*

Ora, come tutti sanno, oltre agli umani, esistevano già in quei territori altre civiltà, come quella elfica e nanica, per non parlare degli orchi. Gli umani, forti della loro capacità di adattamento, si fecero subito artefici di uno sconvolgimento degli equilibri raggiunti, portando una ventata di novità nei rapporti tra le varie razze, ricacciando a Sud, nell'Adannion, gli Orchi e i Troll anch'essi stremati dalla guerra delle Bande. Tutto questo nel giro di pochi decenni.

Il primo insediamento ad essere fondato fu la città di Valjakki, nell'anno 68 T.E.

Nel giro di tre secoli, da poco più di 23.000 Kreeanti impuri, essi crescono fino al numero di 78.000, e colonizzano tutta la parte settentrionale del paese, fondando le città di Teinio, Gongath, Boremon e Taatvi.

A partire dal 306 le tre grandi tribù umane si scindono e ognuna va per la sua strada: una si dirige a Sud-Ovest, verso lo Yendol (i Perypath, 21.000 persone) una ad Est (gli Overseani, 24.000 persone) mentre i restanti (gli Abochton, 33.000 persone) rimane nella regione della Transgea.

Gli Overseani riescono ad attraversare il mare interno anche grazie al fatto che a partire dal 312 ha inizio una breve era glaciale che porta al congelamento della parte più settentrionale delle acque del mare, permettendo così il raggiungimento da parte della tribù umana dei territori sulla sponda opposta.

Questo strano fenomeno fu poi spiegato dai chierici dei nani come opera del semidio Wintrock Chillbeer, che nei suoi sterminati esperimenti magici tentò di estrarre da Nounos una parte della sua essenza: dopo aver ricavato dall'Ancestrale parte, seppur piccolissima, della sua energia, provando a maneggiarla ne restò vittima e scagliò tale essenza direttamente su Hestiun, provocando la glaciazione di tutta la zona settentrionale del mare interno, che durò per ben 75 anni (312-387 T.E.). Ovviamente nessuno sa con certezza come possano essere andate realmente le cose.

## STORIA ANTICA

Dopo 351 anni dalla fondazione di Valjakki, nell'anno 419 T.E., una nuova razza inizia a calcare il suolo di Hestiun, ed in particolare la Transgea: i Minotauri.

Razza creata dalla perfida immaginazione di Habudanga, che vorrebbe in questo modo sterminare gli umani, fallirà miseramente nel suo incarico, anche se inizialmente (a partire dal 601) i minotauri occupano tutta l'area dei monti Felag-Zuru e si impossessano di tutti i villaggi più occidentali, riuscendo a conquistare anche le città di Boremon, all'epoca di dimensioni molto più modeste, e di Amrolaith, poi rasa al suolo. Questo conflitto viene ricordato come la guerra dei Minotauri.

Corre l'anno 623, quando un esercito di 28.000 minotauri, quasi il 50% di tutta la popolazione, viene sconfitto nella piana di Teinio dall'esercito di Methestel, governatore di Valjakki, che all'epoca contava dell'appoggio di 12.000 nani di Khilad-Dim, ormai preoccupati per l'avvenire della loro stessa popolazione, oltre ai 17.000 soldati radunati da tutte le città umane rimaste libere.

Nonostante la vittoria sul campo, anche gli umani sono allo stremo delle forze, ma con abili stratagemmi diplomatici riescono a far firmare ai minotauri un patto di non aggressione, dopo che questi avevano quasi completamente sterminato il loro contingente, nonché la razza umana.

L'accordo prevede che i minotauri, già divisi in due sottorazze, possano tornare ad occupare i territori dei monti Felag-Zuru, tra l'Adannion e la foresta di Edyr, ma non possano fondare città fortificate, oltre a quelle già esistenti, Shelumph, Lurgub e Garzog, dove inoltre le mura dovevano essere rimosse.

La motivazione dietro questa concessione sta nel fatto che gli umani, se non fossero stati supportati dai nani, probabilmente sarebbero stati spazzati via per sempre dalla Transgea; inoltre i territori montuosi del Felag-Zuru, prima della comparsa dei minotauri, stavano ricominciando a popolarsi di orchi e goblin, e notata l'incompatibilità tra le due razze, i minotauri stessi costituivano un'importante forza difensiva contro un'avanzata attraverso quest'area, peraltro priva di ogni interesse per la popolazione umana dell'epoca.

Nel giro di un secolo, i minotauri smisero di portare rancore nei confronti degli umani e in molti casi crebbe invece un rapporto di collaborazione e in alcuni casi di integrazione, prima nelle città marittime e successivamente anche in quelle interne. Alcune navi di minotauri delle coste, inoltre salparono dalle città marittime del Nord, Shelumph in particolare, per cercare nuove rotte commerciali. Nessuna di queste fece mai ritorno alle città natali.

Gli elfi, venuti a conoscenza della nuova vittoria degli umani (più strategica che per la loro abilità di combattenti), capaci di ricacciare a Sud anche gli orchi, iniziano ad incontrarsi con i governatori delle città umane, ma senza raggiungere alcun accordo significativo, fino all'anno 731, quando a Valjakki, i rappresentanti degli elfi, dei nani, degli umani e delle due razze dei minotauri firmano la Grande Intesa.

Questo documento dichiara:

-la non belligeranza tra le città e le zone in cui il territorio è suddiviso

-l'autonomia regionale delle varie zone: elfica nelle foresta di Ininyrahc ed Edyr; Nanica nella zona tra i fiumi Gwaruin e Gloreon (il Khdunul); minotaurica nella zona montuosa tra l'Adannion e la foresta di Edyr (i monti Felag-Zuru, come da precedente accordo); umana nel resto del territorio  
-la difesa comune e l'invio di truppe in caso di attacco esterno, anche se potenzialmente scongiurato dal fatto che gli elfi confinano col Reame elfico e i nani con il Reame Primordiale dei Nani  
-la non discriminazione e l'accettazione nelle varie città, in appositi quartieri o zone, di componenti razziali diverse da quelle d'origine.

-il controllo, da parte di tutte le componenti razziali, dell'Adannion, ancora in mano agli orchi  
Accanto a questi punti, anche altri che sanciscono accordi commerciali tra le diverse aree e città e la costruzione di una rete viaria comune.

Poco meno di un secolo dopo (829), la Transgea diviene Confederazione di Transgea e Valjakki ne è riconosciuta capitale.

Viene compiuto il primo grande censimento della popolazione (974) che rileva circa 450.000 abitanti totali presenti sul territorio (escluso l'Adannion). Verrà ripetuto con cadenza ventennale per tutti i secoli a venire.

Nel 1168 viene istituito il primo Consiglio Federale in cui si riuniscono i membri eletti da ogni territorio: la scelta avviene in maniera differente per ogni zona o città, per un numero totale di 80 esponenti suddivisi in base alla proporzione della popolazione (attualmente passati a 150 con l'aumento della popolazione). Nell'arco di meno di un secolo (1254) viene realizzato il Palazzo del Consiglio a Valjakki, un'opera faraonica ancora apprezzata per la sua bellezza e funzionalità.

Durante la guerra dei Dieci Anni (1378-1388) tra i regni di Sactian e Julkan, la Transgea spalleggia segretamente il secondo, fornendo imbarcazioni e interrompendo i traffici con il primo, sbilanciando ulteriormente l'ago della bilancia della vittoria verso il regno di Julkan.

Pochi anni dopo la conquista, l'Imperatore di Julkan invita una delegazione della Confederazione a Feremar per stipulare l'Alleanza del Mare, trattato sia economico che politico: è l'anno 1392.

Da tempo si sapeva che sui monti Khdunul, sulla riva destra del fiume Gwaruin, si era insediato un folto gruppo di lucertolodi, che tuttavia non erano mai stati considerati una effettiva minaccia. Nell'anno 1451, insieme ad un numero imprecisato di orchi venuti da Okamis assolutamente non visti, un esercito di 22.000 elementi marciò alla volta di Gongath. La popolazione, preavvertita da un'avanguardia di nani giunta da Khiledundul, si rifugiò in alcuni villaggi a Sud della città, lasciando solo un esercito di 8.000 uomini, perlopiù contadini, in difesa delle proprie terre.

Gli invasori penetrarono nella città indisturbati, ma quando iniziarono a disperdersi per cercare un bottino, furono intrappolati da piccoli gruppi di difensori nei tortuosi vicoli della città e per sette giorni vi furono agguati a non finire. Rimasti meno di 10.000, gli invasori tentarono di riorganizzarsi sulla piana antistante a Gongath, ma già il contingente dei nani era arrivato ed ebbe facilmente la meglio sui lucertolodi e sugli orchi. Successivamente i nani tornarono alla loro città, ma snidarono parecchi villaggi di lucertolodi, sterminandone in gran numero.

Nei secoli che seguirono la Transgea fu coinvolta in numerosi conflitti: prima la Seconda Guerra del Ferro (1806-1819) in cui gli uomini della confederazione presidiano le acque del mare Interno per evitare che le truppe del Saladino aggirino le truppe imperiali attaccando da Nord; la seconda, nel 1826 quando le truppe di orchi, goblin e lucertolodi del regno di Okamis, tentano di invadere il Regno degli Elfi. In quel periodo, tuttavia, la Transgea non aveva le forze per opporsi apertamente ad una simile avanzata e, ad esclusione della resistenza dei nani di Khilad-Dim, l'intero territorio della Transgea dovette piegarsi senza opporre resistenza, perdendo numerosi villaggi, ma mantenendo il saldo controllo di tutte le principali città, anche grazie agli aiuti giunti dallo Julkan.

Nei cinque secoli che seguono la fine delle guerre tra Okamis, ora in mano ai barbari delle montagne, e il Reame degli Elfi, si sviluppa nei fertili territori intorno al lago Ceilwas la coltivazione delle spezie, uno dei punti forti dell'attuale economia della confederazione. Ed è proprio in questo periodo (2177) che viene adottato un sistema economico indipendente (cioè con una zecca confederativa) che però si basa sul modello degli stati confinanti, vale a dire nelle monete dei tre formati tradizionali: oro, argento, bronzo. Sono da ricordare, inoltre, i trattati commerciali segreti con l'Arcipelago Odjusseuhn (2036), che interrompe le incursioni piratesche nei mari della Transgea, e che concede alla popolazione isolana



l'Adannion come territorio di caccia per la cattura degli orchi, oltre alla possibilità di effettuare sbarchi nelle città marittime.

A partire dal 2466 nelle campagne dei territori umani, iniziano a comparire persone che oltre al nome proprio e a quello di famiglia sono accompagnati da un titolo nobiliare che li identifica come appartenenti ad un'aristocrazia che prima di allora non era mai esistita tra gli umani della regione. Questi nuovi individui iniziano a rivendicare diritti e possedimenti che non hanno, e si scatena a partire dal 2541 un lungo periodo di lotta civile nota come la Guerra delle Caste, che termina nel 2712. Dopo i primi decenni di lotta, in cui i nuovi "nobili" sembrano aver la meglio sulla plebe (senza peraltro mai chiudere definitivamente il conflitto per via della resistenza assidua), negli ultimi 30 anni un inaspettato aiuto giunto dalle città in favore dei contadini ribalta la situazione e molte teste "coronate" cadono nelle piazze dei villaggi. Nel 2733 il Consiglio Federale abolisce tutti i titoli nobiliari, per tutte le razze presenti in tutti i territori della Transgea. Gli elfi protestano formalmente, ma la maggioranza è a loro sfavorevole.

Dopo quasi due secoli, il risentimento degli elfi per l'abolizione dei diritti dovuti ai privilegi di casta non è ancora sopito, ma si è invece ulteriormente infiammato: gli anni 2907-2913 sono detti Crisi dei Boschi: gli elfi delle due foreste (Ininyrahc ed Edyr) e delle città del Sud a prevalenza elfica disertano le sedute del Consiglio Federale, bloccano i commerci con le altre zone e minacciano una guerra civile se non verranno ripristinati gli antichi privilegi di casta dei nobili elfi. Durante questo periodo non accadono scontri sanguinosi di sorta e la disputa si chiude l'anno successivo con il ripristino per il solo popolo elfico della possibilità di assumere titoli nobiliari.

Con l'intervento divino sulle capacità umane, prima dei semidei Abegood, Libra e Malcain (3415 T.E.) e nonostante il successivo ridimensionamento dei talenti da parte del dio Croman (3531 T.E.), si assiste ad un lieve incremento della fiducia nelle capacità governative della razza umana, che nel frattempo si è portata ad una popolazione di 219.000 abitanti, e si verificano notevoli spostamenti interni, vale a dire che molti esponenti delle altre razze si spostano nelle città umane (e talvolta vale anche il contrario) e anche gli altri scambi interrazziali sono di non poco conto: nel 3613 a Baral, città nanica, si trasferisce un gruppo di minotauri degli altopiani.

Solo a partire dal 3835 si assiste alla creazione di una vera e propria rete viaria nazionale (oltre a quella terrestre viene potenziata anche quella fluviale), anche se questo obiettivo era già stato inserito nel trattato della Grande Intesa. Questo è reso possibile soprattutto grazie alla ormai consolidata integrazione razziale e ad un aumento sensibile della ricchezza di quasi tutte le regioni del paese, che possono in questo modo garantire maggiori spese anche per opere su larga scala.

## STORIA RECENTE

Negli ultimi otto secoli di storia della nazione nessun cambiamento significativo è avvenuto, tranne la ratificazione di numerosi accordi commerciali e la riapertura della Grotta del passaggio (4050), controllata dai nani di Khilad-Dim, che tuttora detengono i diritti sul passaggio verso Okamis, chiedendo alle varie carovane un compenso relativo alle merci trasportate.

Meno di cent'anni dopo la fondazione di Leah, molti minotauri delle coste, non interessati ai flussi migratori del passato, hanno ripreso la navigazione del mare Interno, prima frenata da numerosi problemi di logistica (nessuno gradisce pienamente la loro presenza), incrementando i traffici della città di Shelumph, loro porto principale.

## LUOGHI IMPORTANTI

Oltre alle città, vi sono alcune zone che meritano una piccola descrizione, sia per la storia che per il ruolo che hanno tuttora nella vita del regno.

**Adannion:** l'unica zona selvaggia del territorio. Non è mai stata tentata nessuna azione di conquista della regione, anche perché è ben difesa dagli orchi e dai troll dei boschi. La città Istelin manda qualche esploratore periodicamente per valutare la propria sicurezza, ma per ora non è mai stato necessario nessun intervento. Si dice che in quest'area vengano a cacciare i pirati di Odjusseuhn per procacciarsi degli schiavi orchi.

**Ceilwas:** è il grande lago che si trova a Nord della capitale. Nelle terre circostanti è stata introdotta la coltivazione delle spezie, con ottimi risultati. Il lago, inoltre, fornisce ingenti risorse ittiche, che oltre a soddisfare il mercato locale, risultano sufficienti anche per la città vicine.

**Felag-Zuru:** da questi monti, ormai quasi completamente colonizzati dai minotauri degli altopiani, giungono la maggior parte del ferro e della pietra utilizzate nell'artigianato e nelle costruzioni. Sono il naturale confine con l'Adannion, del quale sono le "sentinelle del Nord", così come li chiamano alcune razze.

Negli ultimi decenni è iniziata, non senza intoppi e difficoltà, la costruzione di una migliore rete viaria che permetta collegamenti più rapidi e sicuri.

**Edyr:** si trova a Nord, e parzialmente anche ad Ovest, dei monti Felag-Zuru ed è una foresta abitata prevalentemente dagli elfi (60.000 abitanti circa: 81% elfi 19% mezz'elfi). Questi sono organizzati in piccole comunità e ne occupano l'intera superficie. Hanno pochi ma proficui rapporti con le altre genti, visto che abitano il territorio da cui proviene la maggior parte del legname da costruzione per l'esportazione.

Gli elfi che vivono in questa foresta sono i migliori nella fabbricazione di corde.

**Gloreon:** è uno dei due fiumi principali che escono dal lago Ceilwas e attraversano la Transgea. » navigabile in tutta la sua lunghezza. » stato il primo confine meridionale durante la conquista del territorio da parte dei nani della terra. Durante l'anno è soggetto ad una piena che ne rende ardua la navigazione, ma che porta nutrimento per tutte le terre che allaga.

**Gwaruin:** è il fiume che dà origine al lago Ceilwas, ma non ha una grande rilevanza, visto che non è navigabile se non per alcuni chilometri poco più a monte del lago. Le sue impetuose acque trasportano spesso a valle detriti e tronchi, alla cui rimozione provvedono diverse postazioni di umani e nani situate lungo il suo corso.

**Ininyrahc:** è l'altra foresta della zona civilizzata della nazione. Occupa tutta la parte Sud-Ovest della confederazione ed è la naturale continuazione del Reame elfico in questo paese.

Dalla conquista del territorio a discapito di poche comunità di orchi, questa è ora una folta comunità, cresciuta costantemente, che annovera oltre 70.000 abitanti (88% elfi, 12% mezz'elfi). Questi si occupano della cura della zona e del monitoraggio, insieme alla città di Istelin, del territorio dell'Adannion.

**Issriina:** l'altro grande fiume della confederazione, uscente dal lago Ceilwas: segna nella parte finale il confine con la zona selvaggia dell'Adannion. » sfruttato solo dagli ultimi 500 anni come via di comunicazione e di commercio. La sua sponda sinistra dista in alcuni punti solo una decina di chilometri dall'inizio della foresta dell'Edyr. Attraverso il lago Ceilwas, inoltre, chiunque può arrivare da Istelin navigando l'Issriina.

**Khdunul:** sono la naturale continuazione dei monti della Catena Orientale e il naturale confine col Reame Primordiale dei Nani, ma sono comunque attraversati da sentieri in molti passi.

I primi abitatori civilizzati della Transgea, nani della terra, si insediarono proprio in quei territori molto aspri per quasi tutte le altre razze.

Nascosta tra i monti si trova anche una piccola, ma non poco pericolosa, comunità di lucertoloidi.

Questi monti costituiscono anche il confine con il regno di Okamis, ma le vette in quella direzione sono molto più alte e impervie, così che l'unico passaggio con quei territori, oltre al mare Interno, è la grotta del passaggio, i cui transiti sono gestiti dai nani della città di Khilad-Dim.

**Mare Interno:** è il mare che bagna le coste orientali del paese e la più importante fonte di reddito della nazione, sia per quel che riguarda i commerci che per la pesca. » inoltre il collegamento più veloce con i paesi dell'Hestiun centrale. » solcato ancora da navi pirata, ma la situazione è molto migliorata rispetto ad alcuni secoli fa.

Il resto della popolazione del paese, circa 75.000 abitanti, vive in villaggi che vanno dalle poche decine a qualche centinaia di abitanti, retti da capi villaggio o ruoli assimilabili.

I nani della terra vivono sui monti Khdunul; i minotauri delle coste in villaggi lungo il litorale, tra Taatvi e Shelumph; elfi, mezz'elfi e umani ovunque, sparsi sul territorio (gli elfi specialmente nelle foreste).

## CITTÀ IMPORTANTI

Oltre ai grandi centri che verranno successivamente descritti, vi sono sparsi per tutto il territorio numerosissimi altri piccoli centri e villaggi, che però non superano mai i 1.500÷2.000 abitanti, e perciò non necessitano di una descrizione particolareggiata.

**Amrolaith:** l'insediamento originario risaliva al 369 T.E., ma durante la Guerra dei Minotauri la città è stata rasa al suolo per poi essere rifondata nel 698 T.E., a seguito della battaglia di Teinio. Con i suoi 29.183 abitanti (71% umani, 21% mezz'elfi, 8% elfi) è diventato un punto di riferimento importante, in funzione dell'importante porto fluviale che vi si trova.

La gestione del territorio è affidata ad un sindaco che viene eletto direttamente dalla popolazione e che resta in carica per 10 anni.

» una città di tipo commerciale, con ampie strade principali, ma anche un fitto reticolo di vicoli a cui si affacciano un'infinità di botteghe. Non presenta alcuna sorta di fortificazione, se non un fossato che circonda tutto l'abitato e che è sorvegliato nei suoi numerosi ponti da guardie attente.

L'attività principale dei suoi cittadini è il commercio di tutto ciò che vi transita, ma una parte dei residenti sono contadini che producono il sostentamento per l'intera popolazione urbana, così da dare alla città una notevole indipendenza.

**Baral:** con i suoi 38.078 abitanti (79% Nani della terra, 13% Minotauri degli altopiani, 8% Umani) è la città più antica della Transgea (4198 P.E.) ed una delle più suggestive creazioni dei nani della terra.

Situata completamente sotto la catena di Khdunul, presenta un'edificazione maestosa ed imponente, con grandi aule in grado di contenere ben più gente dell'attuale popolazione. Con l'arrivo dei minotauri, la fisionomia è un po' mutata, ma ha mantenuto tutti i suoi caratteri di roccaforte nanica. I nuovi arrivati, prima gli umani e poi i minotauri, hanno portato un tocco della loro cultura a questa millenaria città: i primi, sempre e comunque per mano di maestri artigiani nani, hanno creato un intero quartiere nel quale risiedono e gestiscono la maggior parte dei loro affari (perlopiù commercio di utensili per la lavorazione della pietra, ma anche prodotti esotici prima sconosciuti ai nani); i minotauri degli altopiani, invece, hanno collaborato molto strettamente nella realizzazione di numerose cave di marmo e altre pietre da costruzione, utilizzate in seguito per la realizzazione dei templi dedicati a tutte le divinità dei popoli che abitano la città. Un consiglio di 12 nani anziani prende le decisioni più importanti, coadiuvato da un gruppo ristretto (3 nani della terra, 1 umano, 1 minotauro degli altopiani) per quel che riguarda l'amministrazione ordinaria.

**Boremon:** costruita sulle rive del Mare Interno e del fiume Gloreon alla fine del II secolo della Terza Era, questa città costituisce uno dei centri più dinamici e attivi di tutta la Confederazione. La popolazione è di 55.053 abitanti (58% umani, 22% minotauri delle coste, 16% mezz'elfi, 4% elfi) quasi tutti esperti marinai e abili commercianti. Nonostante la presenza dei minotauri delle coste, la città è piuttosto pacifica anche se non tradisce mai la sua attività: nemmeno di notte, quando un sofisticato sistema di illuminazione permette di muoversi liberamente e di non chiudere praticamente mai le botteghe ed i mercati.

La città ha uno sviluppo urbano alquanto caotico, ma è suddivisa in cinque quartieri principali: uno ruota intorno al porto marittimo, dove ci sono gli edifici più antichi della città; un altro è sorto nei pressi del porto fluviale, che è diventato un punto di riferimento importante, anche se il suo sviluppo non è certo paragonabile al primo; c'è poi il quartiere dei minotauri, dove si trovano le officine degli armatori navali; la zona dei mulini, costituita sostanzialmente dalle botteghe degli artigiani, e che si estende sulle coste del fiume Gloreon; infine, il quartiere dei templi, il più piccolo ma al tempo stesso il più suggestivo, che si trova nell'entroterra e nel quale risiedono molti sacerdoti e adepti.

A tenere le redini della città sono i Prefetti, ossia un gruppo di cinque persone elette ogni sette anni, una per ogni quartiere della città.

**Cilyf:** fondata da un gruppo di umani ed elfi nell'anno 1072 T.E., questa città è quanto di più bello si possa immaginare dalla fusione delle due culture. Ora conta 33.122 abitanti (42% umani, 39% elfi, 19% mezz'elfi) che vivono in simbiosi con quanto i loro antenati hanno creato, ossia una città con la funzionalità tipica degli umani (strade ampie e diritte, difese solide ed un porto fluviale efficiente) e la raffinatezza stilistica degli elfi (edifici eleganti, giardini con fontane danzanti e templi maestosi).

L'attività principale della città è costituita dall'artigianato: lavorazione del ferro e del legno in particolare. Il primo viene estratto da alcune miniere dei monti Felag-Zuru a Sud-Est della città; gli abili fabbri e armaioli della città costruiscono ogni sorta di utensile e sono specialisti nelle serrature, che commerciano in ogni città della confederazione. La lavorazione del legno è invece propiziata dalla vicinanza delle due foreste, in particolare Edyr; gli archi in pino grigio sono tra i prodotti tipici, ma anche in questo caso gli artigiani sono molto duttili nei loro lavori.

La città è retta da un sindaco, chiamato "Foron", che viene scelto dai cosiddetti "Grandi elettori", ossia un gruppo di persone che discendono dai 60 fondatori della città: sebbene possa sembrare una sorta di aristocrazia, questo gruppo non ha altro diritto se non quello dell'elezione del Foron, che però non può appartenere a nessuna delle loro famiglie.

**Gongath:** con i suoi 40.770 abitanti (68% umani, 18% mezz'elfi, 9% elfi, 5% nani della terra), è stata, fin dalla fondazione (118 T.E.), una città dedita all'agricoltura, in special modo di cereali, e all'allevamento bovino: talvolta è ricordata con il nome di "Granaio della Transgea". Oltre all'allevamento e alla coltivazione, una parte della cittadinanza si dedica alla lavorazione dell'oro, proveniente dal vicino Reame Primordiale dei Nani.

La città non ha una struttura regolare: è infatti il prodotto di inurbamenti successivi e massicci, così da non permettere una pianificazione adeguata delle abitazioni e delle vie interne; tuttavia questa sua irregolarità l'ha sempre resa poco vulnerabile agli attacchi nemici (oltre al notevole supporto delle risaie che ricoprono una parte delle terre a Nord della città), come l'attacco dei lucertoloidi nel 1451.

La struttura amministrativa della città è costituita da un gruppo di consiglieri, scelti tra le varie gilde e presieduto da un siniscalco, scelto tra loro per una durata biennale, mentre l'intero consiglio resta in carica sei anni.

**Garzog:** la città è stata fondata nell'anno 587 T.E. da un gruppo di esploratori minotauri degli altopiani. La popolazione è costituita da 13.771 abitanti (83% Minotauri degli altopiani, 14% Nani della terra, 3% Umani) la cui occupazione principale è l'estrazione della pietra da numerose cave vicine. L'ingegnosità dei nani, unita alla forza dei minotauri, ha messo a punto una rete di rotaie su cui viaggiano i vagoni carichi di materiale e che consente di collegare con una certa facilità la città alle miniere. I vagoni, quando non sono in discesa, sono mossi dalla forza muscolare dei minotauri e in alcuni casi (specialmente nei tratti più ripidi) da un sistema di contrappesi che facilita l'opera.

Sebbene questo nuovo sistema di trasporto sia relativamente recente, ha mutato la fisionomia della città, ed ora le numerose caverne dove inizialmente vivevano i minotauri sono utilizzati come depositi, e le loro abitazioni sorgono a pochi passi dalle "stazioni" in cui i convogli vengono scaricati.

I minotauri eleggono il capo della cittadina tramite l'annuale giornata dei Giochi (in particolare lotta, corsa e tiro con l'arco), in cui il migliore diventa reggente della popolazione.

Negli ultimi anni è stata data anche alle altre razze la possibilità di competere, ma finora si sono avuti solo capi minotauri.

**Istelin:** una delle città più antiche della Transgea del Sud (fondata nel 5589 S.E.) e importante porto sia fluviale che marittimo, ha vissuto negli ultimi cinque secoli un forte aumento demografico. La popolazione attuale è di 73.398 (76% elfi, 14% mezz'elfi, 6% umani, 4% minotauri delle coste), ma fino all'anno 3974 T.E. era di 34.552 abitanti, quasi esclusivamente elfi. L'inurbamento è stato causato da una forte spinta commerciale verso il vicino regno degli elfi ed anche verso altre città costiere, quali Boremon e Taatvi in particolare, e con l'inizio di più proficue rotte fluviali verso Cilyf, il cui porto fu ampliato e modernizzato proprio alla fine del IV millennio.

Oltre al commercio, fulcro dell'economia cittadina, sono settori importanti la pesca e l'artigianato. A Istelin si possono trovare i migliori vetrai della nazione, ed inoltre, essendo questa città l'approdo per le navi che giungono dalla parte orientale del continente, con i loro carichi di stoffe preziose, vi risiedono anche i migliori sarti dell'Hestiun occidentale.

La città è governata dal consiglio dei Nobili Elfi, ma spesso alle convocazioni sono presenti pure esponenti delle altre razze, benché senza diritto di voto. Tuttavia gli elfi cercano quasi sempre di soddisfare le richieste a loro pervenute.

**Khilad-Dim:** fondata nel 335 S.E. è la più importante città dei nani della Transgea (era considerata la capitale del Khdunul) e uno dei punti strategici dell'intera nazione. I 46.403 abitanti (76% Nani della terra, 22% Umani, 2% Minotauri degli altopiani) sono quasi tutti impiegati nell'estrazione e lavorazione di pietra (graniti, marmi e altre qualità ricercate) e metalli (in particolare ferro, ma anche una piccola quantità di argento). Il resto della popolazione svolge attività correlate, come il commercio di tali materie o dei prodotti da essi ricavati.

La storia cittadina è ricca e gloriosa, e la struttura urbana ne porta indelebili segni; infatti ognuna delle quattro porte che interrompono le mura è stata costruita con le ossa dei nemici uccisi (in modo particolare orchi) e i numerosi cimiteri monumentali sono stati ricavati all'interno di miniere dismesse. Per il resto, questa è una tipica città dei nani della terra, ordinata e robusta, con palazzi massicci e austeri, ma solidi e funzionali.

Come nel caso di Baral, un consiglio di 12 nani anziani prende le decisioni più importanti, coadiuvato da un gruppo ristretto (3 nani della terra, 1 umano, 1 minotauro degli altopiani) per quel che riguarda l'amministrazione ordinaria.

**Khileddundul:** fondata 1.500 anni dopo la capitale del territorio dei nani (1812 S.E.), era l'avamposto più a Sud del loro territorio. Vi risiedono oggi 17.690 abitanti (85% Nani della terra, 8% Minotauri degli altopiani, 7% Umani), tutti temprati dal clima freddo (la città si trova su un altopiano a 3.780 m di quota) e dal duro lavoro.

Nella cittadina l'attività principale è l'estrazione della pietra, che poi viene lavorata nei villaggi più a valle, e del rame, col quali dei maestri artigiani nani fabbricano preziosi utensili e splendente bigiotteria. Nonostante il lungo tragitto e le asperità del terreno, la città conserva ancora frequenti e prolifici rapporti di commercio con il reame nanico: si sta studiando da alcuni decenni anche un sistema di gallerie che permetta di velocizzare il transito tra le due nazioni.

Nonostante la scarsa presenza di altre razze, i pochi umani e minotauri si sono ben integrati con la popolazione autoctona e spesso la loro collaborazione permette di raggiungere livelli di produzione superiori a quelli tipici dei lavori eseguiti dai gruppi razziali separati.

Il governo della città è affidato ad un nano adulto, scelto dai capi-clan per la sua rettitudine e integrità.

**Lurgub:** la fondazione di questa città (499 T.E.) segna la separazione in due sottorazze dei minotauri: quelli delle coste e quelli degli altopiani: sono questi ultimi a edificarla. La popolazione è costituita da 18.188 abitanti (82% Minotauri degli altopiani, 13% Nani della terra, 5% Umani) la cui occupazione principale è l'estrazione del ferro, mentre solo una piccola parte si dedica alla pastorizia sui ricchi altopiani circostanti. La comunità è molto poco propensa ai traffici commerciali, resi tra l'altro poco agevoli dalle pessime condizioni della rete viaria della zona.

La struttura della città è piuttosto caotica: molti dei minotauri vivono in cave dismesse o caverne abbandonate, mentre gli altri, tra cui gli umani e i nani, vivono in solide case distribuite ai bordi dell'ampio spiazzo rappresentato dall'altopiano. I pastori hanno anche malghe sparse sulle pendici dei monti circostanti.

Come nel caso di Garzog, i minotauri eleggono il capo della cittadina tramite l'annuale giornata dei Giochi (in particolare lotta, corsa e tiro con l'arco), in cui il migliore diventa reggente della popolazione; alle altre razze non è concesso partecipare, sebbene nessuno abbia mai avuto intenzione di farlo.

**Shelumph:** seconda città della nazione per numero di abitanti, 82.045 (65% minotauri delle coste, 22% umani, 8% mezz'elfi, 5% elfi), ma senza dubbio la più caotica in assoluto. Sorge sul golfo omonimo ed è stata fondata nel 426 da quella che al tempo era la razza unica dei minotauri.

Le attività che vi si svolgono non sono di certo numerabili, ma sicuramente una fetta ampia della popolazione si dedica alla navigazione per fini commerciali (specialmente i minotauri); un altro settore importante per l'economia locale sono i cantieri navali, rinomati in tutti i territori che si affacciano sul Mare Interno.

La città è sostanzialmente divisa in due zone: la zona vecchia e il porto. La prima si sviluppa nell'entroterra, a un paio di chilometri dalla costa, dove sorgono i palazzi più ricchi: qui risiede la popolazione abbiente, e dove un tempo sorgevano le case povere dei primi minotauri, ora sono edificate ricche ville circondate da splendidi giardini. » in questa parte che si svolge la vita culturale della città, e vi sono il teatro e la grande biblioteca, gestita dagli elfi. Inizialmente la zona vecchia era completamente circondata da mura, con due sole porte, una a Nord ed una a Sud; ora invece tutta la parte meridionale delle mura è stata abbattuta e altre porte sono state aperte nelle tre direzioni.

La zona portuale, sebbene cronologicamente non sia molto più giovane (a partire dal 499, quando si differenziano le due sottorazze dei minotauri si vengono edificati i primi sporadici edifici sulle rive del mare) vede un netto sviluppo solo a partire dalla fine del VIII sec. dell'Era attuale. Il porto viene ampliato e iniziano ad approdarvi navi dalle altre città, prima dalla Transgea e poi da tutto il mare Interno. L'abitato è ora concentrato intorno alla piazza del porto, dove ci sono anche gli edifici amministrativi, e nelle altre quattro grandi piazze dove si svolgono i mercati giornalieri (ognuna specializzata in generi differenti, a rotazione). Le mura Est ed Ovest sono state prolungate fino a giungere al mare, così che la città risulta protetta da ogni lato.

Il governo della città è nelle mani di un sindaco, eletto dai cittadini, che con l'aiuto di un gruppo di consiglieri gestisce ogni aspetto della vita comunitaria.

**Si-Nar:** cittadina di 38.544 abitanti (68% elfi, 25% mezz'elfi, 7% umani) è posta a Nord della foresta di Ininyrahc, fondata nell'anno 1990 T.E. dagli stessi elfi che abitavano i vicini boschi. Nata come presidio militare difensivo, è ora rinomata in tutta la nazione per i suoi palazzi eleganti e per la lavorazione del vetro, arte importata dal Reame elfico. » un centro poco influente ai fini del commercio nazionale, ma vi si producono prodotti tipici degli elfi che non sono facilmente reperibili in altre città del regno.

Le altre attività degli abitanti della regione sono l'agricoltura e l'allevamento sia di bovini, che di cavalli, la cui forza e agilità è ormai riconosciuta anche oltre i confini nazionali.

Ogni piazza della città è di forma ottagonale ed ha al suo centro una o più statue marmoree che raccontano la storia degli elfi su Hestiun: chi le ha contate tutte ha detto di averne individuate almeno 250.

Il centro dell'abitato è costituito dalla Rocca, ossia un castello con fini ormai puramente estetici, in cui risiede la famiglia dei nobili elfi che governano la città. Tutto intorno si sviluppano le altre costruzioni in una sorta di ragnatela di vie che porta alle mura, che cingono tutta la parte interna della città in un ottagono pressoché perfetto. Al di fuori sorgono le nuove abitazioni che seguono uno sviluppo comunque ottagonale, per volere degli stessi elfi.

Come per la città di Istelin, il governo della città è in mano al consiglio dei Nobili Elfi, che possono anche scegliere membri esterni per particolari compiti amministrativi.

**Taatvi:** città di 69.569 abitanti (74% umani, 17% minotauri delle coste, 7% mezz'elfi, 2% elfi), fondata nel 283 T.E., è il principale scalo marittimo nel territorio a prevalenza umano della Transgea. I suoi cantieri navali sono i soli a rivaleggiare con quelli di Shelumph, e questo è dovuto all'ampia presenza di minotauri delle coste, che hanno insegnato agli umani la raffinata arte del costruire imbarcazioni.

Un altro punto di forza dell'economia cittadina è la pesca, i cui prodotti, risalendo il corso del fiume Gloreon con veloci imbarcazioni, giungono fino alla città di Amrolaith.

La città ha una conformazione non proprio ordinata ed è divisa in quattro principali quartieri: quello dei moli marittimi è il primo ad essersi sviluppato e presenta una serie di massicci edifici alternati da ampie piazze rettangolari unite da larghe strade lastricate; quello del porto fluviale è più recente, ma non differisce molto dal primo se non per la minor area che occupa. Questi due quartieri sono divisi da un piccolo braccio di mare sui cui lati sorgono cantieri navali, ma sono uniti dal ponte di Blughresh, dal nome del suo progettista. Il quartiere degli artigiani, situato vicino a quello dei moli, è invece molto più intricato: vi sono viuzze che si diramano in ogni direzione e spesso non conducono da nessuna parte, se non ad un infinito numero di botteghe che sorgono su ogni lato della strada; il quartiere è attraversato da una sola grande strada, e al centro dello stesso si trova la grande piazza dei mercati, un quadrato di quasi 400 m di lato. L'ultimo quartiere è quello residenziale, in cui, oltre alle case dei cittadini, si trovano numerosi giardini, lo stadio dei giochi e delle giostre e il teatro all'aperto, ricavato da una bassa collina. Come nel caso di Boremon, la città è sotto la guida dei Prefetti, ossia un gruppo di 4 persone elette ogni sette anni, una per ogni quartiere della città.

**Teinio:** seconda città ad essere fondata dagli umani (79 T.E.) conta oggi 35.525 abitanti (67% umani, 21% mezz'elfi, 12% elfi). Ha un grande valore strategico e non è un caso che qui si sia combattuta la battaglia decisiva nella Guerra dei Minotauri. Dalla città passano le principali vie che dalla capitale vanno a Shelumph e a Boremon, senza contare che è direttamente collegata anche con il porto fluviale di Amrolaith e confina con la foresta di Edyr.

» una città di importanti mercanti in cui passano tutte le merci che giungono dai paesi orientali (eccettuate le stoffe, di cui Istelin detiene il monopolio) e per questo motivo esiste in città un'apposita gilda dei trasporti, che fornisce carri, cavalli e tutto il necessario per il trasporto delle merci al luogo di destinazione; correlata a questa c'è la gilda delle guardie, che provvedono alla protezione dei carichi trasportati nei lunghi viaggi.

La città ha una forma rettangolare ed è completamente cinta da mura (basse, ma ben sorvegliate), con due porte sui lati maggiori e una sui minori. » suddivisa in tre aree, contrassegnate dalle ampie strade che collegano le porte Nord e Sud sui lati lunghi (e dalle mura nei quartieri laterali). Le tre parti sono sostanzialmente identiche, tranne per il fatto che nel quartiere centrale, al posto dell'ampio mercato coperto, vi sono gli edifici amministrativi e i palazzi delle gilde. Oltre a questo, in ogni zona vi sono numerose piazze in cui giornalmente si svolgono dei mercati rionali.

La città è governata da un sindaco eletto dai capi delle gilde cittadine.

**Valjakki:** con i suoi 92.967 abitanti (63% umani, 21% mezz'elfi, 7% elfi, 5% nani della terra, 3% Minotauri delle coste, 1% Minotauri degli altopiani), è la città più popolosa della nazione, nonché la capitale e la prima città umana mai fondata (68 T.E.).

Nella capitale si può trovare davvero qualsiasi cosa si cerchi; escludendo i mestieri più diffusi e presenti anche nei villaggi, si possono trovare: laboratori di profumeria (che lavorano anche con le spezie coltivate nei dintorni del lago Ceilwas), intagliatori d'avorio, vetrai, artisti di ogni genere (dai pittori, ai mosaicisti), etc...

Nonostante la quantità e diversificazione degli artigiani, il settore portante dell'economia della città è il commercio, ed in particolare quello delle spezie, presente solo in questa regione.

Cinta su tre lati dalle mura, ricostruite in epoche diverse e in funzione della necessità, e protetta sul lato mancante dal lago Ceilwas, è la città meglio difesa dell'intera confederazione. Non esiste una suddivisione a zone della città, visto che il suo sviluppo alterno non ha mai permesso una pianificazione dell'area urbana, ma si possono riconoscere concentrazioni di nani della terra e minotauri in particolari aree, così da essere considerate appunto quartieri dei nani e dei minotauri rispettivamente.

Nella città è presente l'unica scuola di magia ufficiale per gli umani, frequentata però solo da poche persone; i templi, invece, sono i più ricchi e belli di tutte le città umane e sono dedicati a quasi tutte le divinità del Pantheon di Hestiun.

Altri edifici particolarmente suggestivi sono il teatro sommerso, costruito con la collaborazione dei nani della terra, e la torre dello zodiaco, una struttura alta 35 m con un quadrante circolare che segnala il cambiamento delle costellazioni, ma che non presenta né porte né finestre. All'interno di quest'ultima si dice si svolgano particolari riunioni segrete dei Paladini dello Zodiaco, che dalla torre prendono il nome. La città è governata dal consiglio dei 13, ossia un gruppo di 7 umani, 2 mezz'elfi, e un esponente per ogni altra razza presente nella città, che prende le decisioni su ogni aspetto della vita comunitaria.

## L'ECONOMIA

L'economia della confederazione di Transgea si differenzia da città a città, ma si lega soprattutto al commercio, che occupa la fetta più rilevante nella torta degli introiti dell'intero territorio.

I rami del commercio internazionale possono essere divisi in tre categorie: l'esportazione, l'importazione e lo smistamento dei traffici.

Il primo ramo include tutti quei prodotti (coltivati, realizzati o ricavati) direttamente sul territorio della Transgea; il secondo, invece, include tutti i prodotti che, finiti o meno, vengono poi immessi nel mercato interno per rimanervi. Il ramo più significativo è invece l'ultimo, ovvero quello dello smistamento dei traffici, che prevede l'acquisto di prodotti provenienti da paesi lontani (sostanzialmente dal centro o dall'oriente del continente), per poi lavorarli e rivenderli all'estero (come nel caso di capi d'abbigliamento con stoffe pregiate) o rivenderli direttamente (siano essi materie prime o prodotti finiti).

La monetizzazione dell'economia di Transgea è da tempo compiuta (2177 T.E.), ma una piccola frazione degli abitanti, soprattutto quelli più isolati e non raggiunti dalle vie di comunicazione più importanti, scambiano ancora servigi e merci tramite il baratto.

La classificazione monetaria è praticamente la stessa che nelle altre regioni di Hestiun, tranne che per i nomi assegnati alle varie monete.

Ci sono:

- la Massima (moneta d'oro)
- il Giornaliero (moneta d'argento, valore: 1/10 della Massima)
- l'Obolo (moneta di bronzo, valore: 1/10 del Giornaliero)

Il riferimento monetario è il Giornaliero (moneta con cui venivano pagati anticamente i contadini per una giornata di lavoro), il cui valore indica quasi sempre i prezzi dei prodotti di largo consumo, data la loro più ampia diffusione. Nella maggior parte dei casi, infatti, solo i ricchi commercianti (che comunque sono la minoranza della popolazione) maneggiano abitualmente delle Massime.

La tassazione varia da regione a regione e da città a città, e la forbice di questa differenziazione può subire anche variazioni annue per questioni contingenti (inondazioni, siccità, opere pubbliche...)

I soldi provenienti dalle tasse vengono utilizzati per motivi diversificati, che cambiano anche da periodo a periodo e da luogo a luogo, ma sostanzialmente servono per:

- pagare le guardie;
- pagare i burocrati;
- pagare i lavoratori che operano direttamente per la cittadinanza;

Per quanto riguarda invece il governo confederale, il 10% di tutte le entrate zonali finiscono nella cassa dello stato, che provvede a:

- pagare l'esercito confederale (qualora ce ne fosse la necessità)
- costruire vie di comunicazione ed adeguare quelle esistenti
- mandare spedizioni per esplorare nuove rotte commerciali

I tributi sono di norma pagati in denaro, ma si accettano, sebbene più raramente, ore di lavoro per compensare la mancanza di liquidità.

## LE LEGGI

A partire dal 3072 T.E. il sistema di leggi è stato uniformato in tutto il territorio: tuttavia, per alcune norme di valenza minore, restano piccole differenziazioni, ma che possono essere apprese qualora si cambi città o regione, poiché quelle che sono le leggi locali sono esposte nei palazzi amministrativi.

Il codice penale è stilato sul modello di quello del regno di Yendol (vedi), le cui uniche variazioni riguardano il fatto che ogni città importante ha uno o più magistrati che si occupano della giustizia nei casi di reati contro beni o persone, mentre nel caso di reati contro la nazione, la condanna (o l'assoluzione) viene direttamente dal Consiglio Federale; inoltre, poiché praticamente non esiste la nobiltà, i reati contro i nobili diventano reati contro i governanti.

## LA NOBILTÀ

Gli unici nobili della nazione sono quelli appartenenti al popolo degli elfi, ma la loro posizione di eminenza non assume nessun valore vincolante se non all'interno dei territori elfici (nella fattispecie le due foreste di Edyr e Ininyrahc).

## LA POLITICA

**Interna:** i principali propositi che l'attuale Consiglio Federale si è posto sono quelli di sradicare la criminalità organizzata e di ampliare i traffici terrestri e fluviali. Altri obiettivi del governo restano:

- mantenere continui e cordiali rapporti con tutte le comunità del regno
- limitare le tensioni nella zona dell'Adannion
- tenere efficienti, e se possibile ampliare, i collegamenti tra le città

**Estera:** oltre ai trattati di non belligeranza con gli stati vicini, non esiste altro impegno se non stipulare dei proficui trattati commerciali.

Con il regno di Okamis, dopo alcune recenti tensioni dovute a dazi frontalieri da parte dei nani di Khilad-Dim, i rapporti sono tornati distesi.

Con lo Julkan i rapporti sono distesi e frequenti; è stato anche firmato un trattato di alleanza (Alleanza del Mare) che prevede aiuto economico e militare in caso di conflitto. Per quel che riguarda i commerci, sono intensi e proficui per entrambi.

Con gli Emirati di Dyllogen persistono trattati commerciali di vecchia data, ma i rapporti non sono molto brillanti.

Con l'Arcipelago Odjusseuhn vi sono particolari rapporti diplomatici, perlopiù segreti, che mirano a scoraggiare la pirateria nelle acque territoriali della confederazione, lasciando che nell'Adannion possano avvenire sbarchi per catturare orchi da vendere come schiavi nei mercati d'oriente.

Con i reami nanico ed elfico i rapporti sono buoni, anche in virtù della vicinanza delle stesse componenti razziali, che facilitano scambi e commerci.

Con la Penisola Sahkut e con le città sommerse del Mare delle Lacrime esistono piccoli traffici, ma di valore commerciale trascurabile rispetto a quelli con le altre nazioni del bacino del mare Interno.



I punti fissi della politica estera sono i seguenti:

- non promuovere guerre di conquista nei confronti di paesi stranieri
- scoraggiare qualsiasi atteggiamento aggressivo nei confronti del paese
- difendere i confini marittimi e scoraggiare le incursioni di pirati nelle acque del Mare Interno

## LE RELIGIONI

Sebbene non sia uno degli aspetti fondamentali della vita sociale sono molti i cittadini che nutrono una particolare devozione per l'una o l'altra divinità.

Non a caso, nella capitale sorgono i templi (più o meno grandi e ricchi) di tutte le divinità del Pantheon di Hestiun, anche se la maggior parte degli abitanti della Transgea venera la semidea Libra.

L'integrazione razziale, da tempo in atto, ha portato anche ad una certa promiscuità religiosa, ossia ad una condizione per cui molti umani venerano divinità tipicamente elfiche e viceversa; lo stesso dicasi per le altre razze del territorio, dove si possono trovare minotauri devoti di Croman e Umani seguaci di Habudanga.

Nelle campagne i culti più diffusi sono quelli di Ongala e Faerux, che sono patroni rispettivamente dei coltivatori e degli allevatori.

Le chiese ricevono spesso donazioni dalle gilde delle varie città, così da non inimicarsele, ma i sacerdoti dei vari culti non sono personaggi influenti nella vita amministrativa e governativa del territorio, eccezion fatta per i chierici delle foreste elfiche.

## LA MAGIA

A differenza di molti altri paesi, la magia non è vista di buon occhio da nessuna razza, se non dagli elfi, che la insegnano nelle loro numerose scuole.

L'unica scuola ufficiale per gli umani, infatti, è sorta nella capitale nel 3761 T.E., ma anche lì non ha fatto molti proseliti. Sta di fatto che essendovi un numero di insegnanti quasi uguale a quello degli allievi, essi ricevono un'istruzione molto più accurata che in altre scuole di Hestiun e diventano col tempo maghi molto esperti, cosa ardua dove ci sono invece numeri elevati di studenti rispetto ai maestri.

Sebbene la scuola Rossa sia la più apprezzata, non si registra una netta disparità tra i seguaci dell'una o delle altre scuole.

Nelle altre città, o perfino in alcuni villaggi delle campagne, vi sono scuole semi-clandestine (ma ben note tra vertici dei maghi della Transgea) in cui si cercano ragazzi particolarmente dotati nell'Arte, peraltro finora senza risultati rilevanti, e i migliori vengono inviati per proseguire gli studi nella capitale.

## L'ESERCITO

Non esiste un vero e proprio Esercito Confederale, se non durante i periodi di tensione con qualche stato confinante. In questi casi, vengono coscritti gli associati alle gilde delle guardie o degli eserciti permanenti delle varie città, che a loro volta assumono/arruolano altri uomini per coprire i buchi restanti.

La situazione è molto diversa se invece si considera un normale periodo di pace, dove l'esercito risulta congedato, ma ogni regione e città provvede comunque alla sicurezza dei propri cittadini:

- Gli elfi delle foreste scelgono tra loro i migliori guerrieri e questi presidiano incessantemente i confini delle loro terre. Questi elfi sono molto rispettati e ottengono durante il periodo in cui operano notevoli privilegi.
- Tutti nani dello Khdunul, città o villaggi che siano, operano una coscrizione obbligatoria tra tutti i maschi e accettano anche volontarie femmine, purché superino impegnative selezioni fisiche. Queste coscrizioni durano in media dai 15 ai 20 anni, ma non pesano affatto ai giovani, dato che chiunque non abbia ancora dato il suo contributo alla difesa del territorio è considerato meno di niente.

- Nelle città, sia a prevalenza umana che elfica, invece, viene arruolato un esercito cittadino a pagamento, che però accetta solo membri di spiccata lealtà e non ama essere chiamato mercenario. I suoi membri spesso si aggregano in gilde di guerrieri, dove si allenano alle armi e istruiscono le giovani reclute.
- Nelle città dei minotauri, infine, non si è mai sentita la necessità di un esercito, in quanto, in caso di conflitto, ogni esponente, giovane o vecchio che sia, non lesina le energie per l'innato spirito belligerante instillato in questo popolo dal dio Habudanga.

## LA GIORNATA DEI GIOCHI

» uno dei momenti fondamentali nella vita comunitaria per i minotauri degli altopiani: rappresenta sia un momento di svago, per quelli che assistono, che il momento della scelta del reggente per tutto l'anno seguente.

» una tradizione che resiste su tutta la catena del Felag-Zuru e si svolge sia nei piccoli centri che nelle città maggiori come Garzog (l'unica in cui è permesso ai membri delle altre razze di partecipare) e Lurgub. Si svolge, per ogni luogo, in una giornata differente e questo permette ai vari abitanti dei villaggi di assistere alle competizioni di tutti i paesi vicini.

Le gare si disputano dall'alba al tramonto e consistono in:

- corsa (la distanza varia da luogo a luogo)
- tiro con l'arco
- lotta (spesso con esiti anche cruenti)

Ogni zona ha inoltre una sfida totalmente legata alla tradizione locale, e questa può essere:

- lancio dei tronchi
- lancio della pietra
- cattura dell'orso
- gare di bevuta di liquore degli altopiani (ricavato dalla fermentazione di erbe amare)

Ogni competizione ha un punteggio e chi alla fine della giornata ottiene quello maggiore è eletto reggente del luogo per l'anno a venire. La giornata dei Giochi si conclude solitamente con una festa a cui partecipano tutti i concorrenti e che dura fino a notte fonda.

## LE ORGANIZZAZIONI CRIMINALI

**Il fulmine nero:** associazione criminale, la cui sede non è mai stata individuata, ma che ha affiliati in ogni città marittima della Transgea e forse anche all'estero. L'intento dell'organizzazione è quello di ottenere il controllo dei traffici commerciali via mare, e di introdurre il commercio clandestino degli schiavi. Agisce con furti, rapine, atti di pirateria e anche con omicidi e rapimenti, autofinanziandosi. Molte gilde di ladri hanno preso le distanze da questa organizzazione.

I suoi affiliati sono in cima alle liste dei ricercati più pericolosi dello stato. Qualcuno suppone si tratti semplicemente di minotauri delle coste datsi alla pirateria, ma i risvolti sono molto più ampi di quelli relativi ad una semplice questione di corsari.

La particolarità di questa organizzazione è che ogni suo membro ha un fulmine nero tatuato sulla mano, ma che uno speciale unguento (si suppone di natura magica) permette di tenerlo invisibile se non si utilizza un'altra pozione per ripristinarne la vista: questa segretezza è un particolare importante per valutare correttamente la portata delle loro intenzioni.

**I paladini dello zodiaco:** organizzazione criminale, i cui incontri si dice abbiano luogo ogni volta che Saulos entra in un nuovo segno, nella Torre dello Zodiaco di Valjakki. I membri di tale ordine non hanno veri e propri fini eversivi, ma tentano di portare il loro personale concetto di giustizia, facendosi giudici e giustizieri ad un tempo. Spesso agiscono dove la giustizia ordinaria non riesce ad arrivare.

La popolazione più umile e debole li considera degli eroi, ma tra i ricchi e i potenti si registra la gravità di una eccessiva popolarità e dei rischi che questa comporta.

Più volte si è cercato di contattarli per renderli parte attiva nella lotta alla criminalità da loro stessi perseguita, ma l'impossibilità di avere carta bianca sul modus operandi li ha sempre frenati dal rientrare nella piena legalità. Sebbene siano da considerare criminali in tutto e per tutto, non sono tra i più ricercati.

La maggior parte di loro è fedele di Malcain.

**Il dado d'osso:** associazione criminale, dedita ad omicidi e rapimenti su commissione. Per contattarli bisogna lasciare un dado fatto di osso nel cesto per le offerte del tempio di Malcain, nella capitale. Essi poi si faranno vivi nel giro di una decina di giorni. Si suppone siano pochi individui senza scrupoli e fanatici religiosi che lavorano oltre che per il lauto guadagno, anche per il piacere di fare del male.

Alcuni esponenti catturati in passato si sono tolti la vita piuttosto di rivelare qualsiasi cosa sul loro covo e i loro compagni.

In passato è stato più volte chiuso il tempio per ispezionarne ogni angolo e vedere se in realtà esistessero collegamenti con il culto di Malcain, ma i risultati sono stati sempre scarsi e anche durante quei periodi le opere rivendicate dal gruppo non si fermavano.

#### ALCUNI PERSONAGGI DELLA CONFEDERAZIONE

Nelle descrizioni che seguono, le caratteristiche sono molto schematizzate, così come la breve descrizione del personaggio. Per quel che riguarda le abilità, ne sono riportate solo quelle più significative e non vi è alcun riferimento alle abilità con punteggi negativi, che potrebbero essere comunque presenti quando si creerà una scheda completa in ogni dettaglio.

**Gertant Nigleth:** è il sommo sacerdote della chiesa di Libra nella Transgea ed è il primate del tempio di Valjakki oltre a far anche parte del consiglio dei 13. » un mago di discreto livello ed è anche stato allievo nella scuola di magia della capitale. » in buoni rapporti con tutti gli abitanti della città, anche se alcuni personaggi (elfi in particolare) nutrono risentimenti nei suoi confronti.

- Età: 48 anni
- Altezza e peso: 1,72 m/ 75 kg
- Razza: umano
- Cor 10 (+3)    Agi 7 (+2)    Int 7 (+2)    Car 9 (+3)
- Rtt +4    Prs +5    Sag +5    Pre: +6
- PS: 10    PC: 2    PM: 32    LiP: 3
- Abilità: Combattimento mischia (Martello d'arme) +3 / Guarire (Malattie) +6 / Percepire (Magia, 2<sup>∞</sup> liv) +2
- Pregi: Potere della fede
- Difetti: Avido / Goffo / Testardo
- Stile: Barbaro (martello d'arme)
- Religione: Libra

**Torn Malatrarg:** è il reggente della città di Lurgub ed uno dei membri del Consiglio Federale. » il più grande lottatore che ci sia mai stato sui monti Felag-Zuru, tant'è che riveste il ruolo di capo della città da ben 7 anni consecutivi. Non è un diplomatico di professione, ma tenta comunque di mantenere un dialogo con i pochi umani della cittadinanza.

- Età: 38 anni
- Altezza e peso: 2,36 m/ 166 kg
- Razza: minotauro degli altopiani
- Cor 18 (+7)    Agi 7 (+2)    Int 4 (±0)    Car 5 (+1)
- Rtt +2    Prs +9    Sag +1    Pre: +8
- PS: 18    PC: 2    PM: 9    LiP: -
- Abilità: Combattimento senz'armi (Corna) +8 / Combattimento distanza (Arco composto) +3 / Scalare +4
- Pregi: Robusto (2<sup>∞</sup> livello)
- Difetti: Brutto / Apostasi0061
- Stile: Combattente di strada (nessuna)
- Religione: nessuna

**Drilfin Uroci:** è il Foron di Cilyf ed uno dei personaggi chiave della politica interna del paese. » un diplomatico esperto ed un oratore eccellente, oltre che un commerciante brillante. Non è molto abile nell'uso delle armi, ma è un mago di discreto livello. » anche stato a lungo consigliere federale.

- Età: 288 anni
- Altezza e peso: 1,77 m / 60 kg
- Razza: elfo
- Cor 6 (+1)    Agi 12 (+4)    Int 8 (+3)    Car 7 (+2)
- Rtt +7    Prs +5    Sag +5    Pre: +3
- PS: 6    PC: 4    PM: 32    LiP: 3
- Abilità: Imporsi +3 / Furtività (Movimento silenzioso) +3 / Lavorazione dei materiali (Legno, 2<sup>∞</sup> liv) +4 / Trattare (Contrattare/Convincere) +6
- Pregi: Empatia animale / Saggio / Senso sopraffino (udito)
- Difetti: Odio (Reame dei Nani)
- Stile: Nessuno (pugnale)
- Religione: Delehen

**Mastro Khalan Ulagun:** è un membro del Consiglio Federale eletto nella regione dei monti Khdunul che si è spesso distinto per il suo equilibrio e la sua diplomazia, sebbene non si possa dire che abbia una parlantina particolarmente coinvolgente. » anche il miglior intagliatore della pietra della confederazione e le sue opere sono molto contese dagli appassionati dell'arte scultorea.

- Età: 238 anni
- Altezza e peso: 1,44 m / 68 kg
- Razza: nano della terra
- Cor 10 (+3)      Agi 5 (+1)      Int 6 (+1)      Car 3 (±0)
- Rtt +2   Prs +4   Sag +1      Pre: +3
- PS: 10      PC: 1      PM: 9      LiP: -
- Abilità: Imporsi +5 / Professione (scultore, 2<sup>oo</sup> liv) +8 / Lavorazione dei materiali (Pietra, 2<sup>oo</sup> liv) +7 / Combattimento mischia (Ascia d'arme) +3
- Pregi: Maestro artigiano
- Difetti: Goffo
- Stile: Nessuno (pugnale)
- Religione: Adrock Stonehammer

**Aureius Vulian:** è il rettore della Scuola di Arti Magiche della capitale. » tendenzialmente un esperto di scuola Nera, ma conosce anche altri incantesimi. Vive spesso a Gongath, dove rimane per alcuni mesi a studiare nel suo laboratorio. » stato per molto tempo membro del Consiglio Federale, ma in quel periodo ha maturato un odio profondo per le altre razze, ritenute da lui indegne di avere alcun potere.

- Età: 63 anni
- Altezza e peso: 1,71 m / 64 kg
- Razza: umano
- Cor 5 (+1)      Agi 5 (+1)      Int 16 (+6)      Car 7 (+2)
- Rtt +7   Prs +2   Sag +8      Pre: +3
- PS: 5      PC: 1      PM: 40      LiP: 4
- Abilità: Percepire (Magia, 2<sup>oo</sup> liv) +6 / Conoscenza (Oggetti magici, 2<sup>oo</sup> liv) +4 / Furtività +3 / Intrattenere (Raccontare Storie) +5
- Pregi: Mente focalizzata / Popolare
- Difetti: Obiettivo (Diffondere la magia nella Transgea) / Razzista
- Stile: Nessuno (pugnale)
- Religione: Malcain

## ***MARE DELLE LACRIME***

**Capitale:** Klumpurth (città più grande)

**Popolazione:** 123.500 (nani dell'acqua 83%; squali-orco 15%; elementali dell'acqua 1%; minoranze di sea-leech)

**Governo:** Comunismo – nani dell'acqua / Monarchia – squalo-orco / Anarchia – elementali

**Religioni:** Albeard, Bluedeeep, Faerux

**Importazioni:** metallo, legno, pietra, frutta, verdure

**Esportazioni:** macchine da lavoro, pesce, frutti di mare, alghe, perle

Il Mare delle Lacrime è quello specchio d'acqua compreso tra il Reame Elfico, l'Arcipelago Odjusseuhn e la Penisola Sahkut.

Furono i kreeanti a denominarlo in questo modo, quando, nel 3651 P.E., Aedana Bluedeeep fece "letteralmente" piovere dal cielo, fino al mare, gli elementali dell'acqua che avrebbero abitato la zona. Gli elfi li scambiarono per grosse gocce d'acqua, e le ritennero pianto degli dei.

Questo mare è piuttosto tranquillo, almeno sulla superficie, che è poco navigata da imbarcazioni; diversa è invece la situazione al di sotto del livello delle acque, nelle profondità, dove sono presenti ben quattro insediamenti di creature intelligenti.

Il centro di massima importanza nel Mare delle Lacrime è la città nanica (di nani dell'acqua) di Klumpurth (200 km a sud-est di Ayenne, nel Reame Elfico). Essa conta più di 100.000 nani ed è l'unica importante ragione per navigare in questo mare, grazie alla presenza di una piattaforma galleggiante ove il popolo acquatico svolge le transazioni commerciali.

Per quanto riguarda il resto della zona, importanti sono i due insediamenti di squali-orco, rivali tra di loro e con nani ed elementali. Questi ultimi vivono in una bizzarra città nelle profondità di una fossa sottomarina, da cui raramente si spostano. Gli squali-orco invece, pur molto forti, si sono stabiliti non troppo lontano da Klumpurth, sfruttando così anche il timore che la grossa città incute nelle creature

marine, spesso animali, ma talvolta di origine mostruosa. Un esempio su tutti sono i sea-leech, vampiri acquatici estremamente voraci e pericolosi, ma intimoriti dai nani, che hanno sviluppato mezzi e tecniche particolari per combatterli.

## STORIA REGIONALE

Ovviamente il Mare delle Lacrime esiste da sempre, ma raramente è stato abitato da creature intelligenti. I primi in assoluto sono stati gli squali-orco, collocati direttamente là, e in altri mari, da Habudanga, nel 3512 P.E. data della loro creazione. Fino al 3678 hanno vissuto allo stato brado, in un'unica grossa tribù senza una città vera e propria. Solo in quell'anno, a due anni dalla restaurazione della città poi chiamata Klumpurth, si decisero a costruire anche loro una propria città, ma grosse divergenze interne causarono una scissione. Il motivo per cui gli squali-orco, dopo più di 150 anni di convivenza pacifica, si siano suddivisi in due distinte città, è facilmente spiegabile: una lotta, fra leader molto differenti. Il primo, fondatore di Adrojk, era Harponn, lottatore possente ed ambizioso, che progettava di attaccare molto presto i nani di Klumpurth; il secondo, fondatore di Sgrontas, era Sahtrok, abilissimo con la lancia, e stratega così in gamba da capire che un attacco a nemici del genere doveva essere ben progettato prima dell'attuazione. Ecco che l'accusa di codardia da parte di Harponn, nei confronti di Sahtrok, portò a guerriglie intestine nel popolo di squali-orco, fino poi alla scissione in due gruppi, ciascuno di meno di 1.000 individui.

Questa scissione costringe da allora i due insediamenti (uno a nord, l'altro a sud di Klumpurth), all'ostilità reciproca e ad una minore protezione dai pericoli sottomarini.

I secondi ad abitare la zona sono stati invece gli elementali dell'acqua, fondatori della città di Seetha nel 3652 P.E. Il fatto che essi abbiano abbandonato la loro bellissima città è dovuto all'ordine di *Aedana Bluedeep*, che voleva donare un posto per vivere ai nani acquatici. Questo è avvenuto all'inizio del 3673 P.E., e, il fatto che soltanto pochi mesi dopo i nani abbiano trovato la città in rovina, è dimostrazione di come il popolo elementale abbia reagito all'ordine, pur non trascurandolo (nonché prova di cosa queste creature siano in grado di fare, quando perdono il controllo).

Ecco la storia della fondazione di Klumpurth: quando ci fu la *Grande Diaspora Nanica*, quei nani che erano legati all'elemento dell'acqua sentirono un irresistibile impulso che li spinse a dirigersi a sud-est, fuori dal Reame Primordiale.

*Aedana Bluedeep* voleva infatti donare una città ai suoi protetti, ed aveva individuato in Seetha, già dimora degli elementali dell'acqua, il luogo ideale.

Percorso quindi tutto il territorio elfico, alla fine del 3673 P.E., sulle sponde di Ayenne i nani si gettarono in mare e nuotarono per cinque giorni e cinque notti, fino allo stremo. Finalmente, all'alba del sesto giorno, videro al di sotto delle limpide acque le rovine di una città che un tempo doveva essere stata maestosa e fulgente, con edifici imponenti e strade lastricate in marmo bianco e rosa.

Decisero di stabilirsi qui, rinominando l'antica Seetha col nome nanico di Klumpurth (ovvero "porto del miracolo"), che poi gli umani avrebbero storpiato in Glumburg.

Cominciarono subito i lavori di ristrutturazione, che, grazie alla nuova facoltà di respirare sott'acqua, non furono particolarmente gravosi per i nani. In meno di tre anni (3676 P.E.) la città era tornata all'antico splendore, o forse era ancora più bella.

La struttura della città rimase pressoché invariata, se si fa eccezione per la piattaforma galleggiante, ancorata con una gargantuesca catena all'ultimo livello della città. E' stata pensata per garantire ai visitatori un facile modo per individuare la città, e la possibilità di non doversi immergere nell'acqua.

I nani da allora hanno sempre dovuto vedersela con periodici assalti o furti da parte degli squali-orco, sempre disorganizzati, ma la loro natura mite ha impedito loro di sbarazzarsene definitivamente. Più gravi sono stati gli attacchi di creature come i sea-leech, che hanno messo a dura prova la loro resistenza.

Memorabile, nel 2256 S.E., lo scontro micidiale contro un gruppo di più di 1000 sea-leech, che ha persino coinvolto squali-orco ed elementali, tutti a fiancheggiare i nani, in una battaglia che ha visto ridursi la popolazione di allora, nella zona, alla metà. Le perdite fra i nani furono gravissime, ma col determinante intervento degli elementali, quasi tutti i "vampiri" furono sterminati.

**Storia recente:** ci sono alcuni fatti, più o meno recenti, della massima importanza.

Nel 3675 T.E., i nani furono colpiti, per il periodo di circa 2 mesi, da frequenti sparizioni di individui, senza che ne fossero ritrovati i corpi. Il popolo acquatico temette subito che ciò fosse opera di

un gruppo di vampiri, ma la verità era che il tutto era frutto di un solo, potentissimo sea-leech. Egli stesso si dichiarò apertamente, fornendo indizi sul suo covo, convinto che da allora avrebbe potuto starsene tranquillo ed aspettare che la carne umana arrivasse da lui.

In effetti, ben 12 spedizioni di più di 30 persone furono annientate senza speranza.

Del resto Voracarn (così si chiamava) era uno dei primi vampiri acquatici ed uno dei più potenti mai "vissuti": in quel periodo la sua collezione di vittime, tra cui molti nani dell'acqua, raggiungeva quasi 7000 unità. Il suo potere era così terrificante che a Klumpurth persino i chierici nani più potenti rabbrivivano al solo sentirlo nominare, ed i druidi più puri inorridivano al solo pensiero della violenza che egli rappresentava verso la natura.

Ma un giovane druido, molto studioso e già piuttosto erudito, si documentò a lungo su come eliminare i vampiri, fino ad inventare le spaccacuori, armi la cui sola vista, in futuro, avrebbe generato disagio nei mostri. Egli si offerse volontario per una spedizione che cancellasse dalla faccia del mare il temuto Voracarn.

Qualche giorno dopo furono trovati i corpi dei nani delle spedizioni, e gli altri scomparsi, insieme ad un abbondante cumulo di polvere, riconosciuto come i resti di Voracarn. Solamente Khontan Harther, il giovane druido, mancava all'appello mentre la sua spaccacuori giaceva, più bella che mai, accanto al mucchietto di polvere. Da allora "Bloodkeeper" (così era chiamata l'arma) sarebbe diventata la casa per lo spirito di Khontan, nonché una leggenda tra i nani di Klumpurth. La carneficina sarebbe per sempre stata ricordata come "Il massacro di Voracarn".

Anche a seguito di questi avvenimenti, che avevano reso nervoso ed insicuro il popolo nanico, poco più di un secolo fa, nel 4259 T.E., incitati da un druido molto carismatico (Gart Harther, lontano parente di Konthan), un folto gruppo di nani dell'acqua ha deciso di abbandonare il Mare delle Lacrime, per tentare di scoprire le bellezze della natura terrestre. Adesso infatti, circa 30000 nani dell'acqua, di cui ben 25000 provenienti da Klumpurth, vivono nello Yendol, nella città di Njtroh.

Infine, una scoperta sensazionale è avvenuta nel 4312 T.E.: [Nomanicus Stimberg](#), nano di grande estro e indiscusso genio, ha cominciato a sviluppare una particolare scienza, che ha denominato "tecnomagia" (vedi "Magia di Hestiun" per maggiori informazioni). Sembra che un gruppo ristretto di nani di terra e di umani sia stato invitato ad unirsi a lui nelle ricerche, che paiono davvero promettenti.

Comunque, la struttura odierna del Mare delle Lacrime è questa:

-Klumpurth: in buone condizioni economiche, grazie alle attività commerciali con la Penisola Sakhut, e alla mancanza di scontri guerreschi nell'ultimo periodo.

-Sgrontas: situato a Nord della città nanica, è il più grande dei due insediamenti di squali-orco, e il meglio organizzato.

-Adrojk: situato a Sud di Klumpurth, è l'altro villaggio di squali-orco, con meno individui ed un esercito più debole. Sembra però che finalmente ci siano le basi per una trattativa coi fratelli di Sgrontas.

-Fossa di <dor: misteriosa abitazione degli elementali dell'acqua, da cui raramente questi si spostano in gruppo, con pochi contatti con le altre razze.

## LUOGHI IMPORTANTI

**Ambiente sottomarino:** l'habitat di questo mare dà rifugio a pesci come la spigola, la cernia, il tordo, l'occhiata, il dentice, l'aguglia, e molte altre. Ci sono inoltre bei fondali ricchi di diversi coralli, alghe (talvolta dalle proprietà particolari), spugne e molti crostacei e molluschi. A questo fondo roccioso (vicino alla superficie), si alterna un fondo sabbioso (più in profondità), meno "popolato": vi si trovano razze e alcuni molluschi. A profondità molto alte, invece, dove la luce non riesce ad arrivare, troviamo solamente grossi pesci e gli insediamenti di nani dell'acqua, squali-orco e sea-leech (i quali odiano la luce del sole). Ovviamente tutte e tre le razze sono in grado di vedere bene in condizioni di luce scarsa, nonché sfruttare fonti di illuminazione come i famosi *volz* (pesci fluorescenti), oppure incantesimi di vario tipo.

La profondità massima dei fondali raggiunge i 3500 m.

**Fossa di Üdor:** situata a circa 100 km da Klumpurth, questa fossa è profonda ben 7000 m, avvolta nella più totale oscurità, e con temperature estremamente basse. Fauna e flora marine sono ridotte all'osso, o totalmente assenti: l'unica forma di vita intelligente, seppur molto singolare, sono gli elementali dell'acqua.

## CITTA' IMPORTANTI

**Adrojck (7290):** terza città della zona, Adrojck è una cittadella di “orchi” (modo con cui i nani acquatici chiamano correntemente gli squali-orco), sorta pochi mesi dopo Sgrontas (3678 P.E.).

Mentre quest'ultima era in costruzione, in pochi giorni gli orchi di Harponn organizzarono un attacco in massa a Klumpurth, certi che i nuovi arrivati non avrebbero saputo resistere alla loro forza devastante. Si sbagliavano. Sia per superiorità numerica che per ardore, i figli di Albeard si difesero talmente bene, che tre giorni dopo restavano meno di 100 orchi. Questi pochi costruirono un villaggio che, negli anni, ripopolandosi pian piano, sarebbe diventato la cittadella Adrojck.

La sua struttura è sempre quella di un villaggio (case costruite in pietra, molto spartane, e nessun grosso edificio) ma è circondato da mura alte più di 5 m e spesse 3. Poiché il movimento delle creature acquatiche è in tre dimensioni, le mura fanno anche da tetto alla città, che è illuminata solamente da volz. Le abitazioni ospitano tre famiglie di tre individui ciascuna, per un totale di circa 800 case. Oltre a queste è presente: una grossa armeria/caserma, dove si svolgono gli addestramenti militari (lancia e tridente) e l'abitazione regia, non particolarmente grande, ma più confortevole delle normali case. Gli squali-orco non hanno altro, neanche un cimitero (in quanto divorano i propri defunti) o una locanda (non ci sono visitatori, e il ritrovo degli orchi è la piazza principale).

Anche il commercio è sconosciuto a questi esseri: vivono di caccia e non possiedono denaro, basandosi invece sul baratto per i rari traffici di merce che talvolta non sono dei più puliti (con sea-leech, e raramente con nani dell'acqua).

Il re attuale è [Assxar](#), un guerriero molto intelligente, che oltre a dare importanza agli addestramenti delle truppe, ama lo svago, e soprattutto ha capito che è il momento di rappacificarsi con i fratelli di Sgrontas.

**Fossa di Üdor (1235):** gli elementali dell'acqua vivono qui dalla fine del 3673 P.E. Il loro è poco più di un villaggio: per natura infatti, queste creature non hanno bisogno di nutrirsi né espletare funzioni corporali di alcun tipo; non si riproducono; non necessitano di riposo; sono inoltre immortali (cioè non invecchiano).

Tutto questo non implica affatto che non siano esseri acuti e scherzosi, e soprattutto amanti della bellezza e della comodità. Ecco perché, con gran gusto e maestria, avevano costruito Seetha, poi abbandonata a favore dei nani. Per questo motivo, il risentimento accumulato dagli abitanti della Fossa di Üdor, li spinge ad intervenire il meno possibile in aiuto delle creature di Albeard, e sicuramente a non avere rapporti amichevoli con loro. Questa è una caratteristica non comune agli elementali, che di solito si mostrano quasi servili nei confronti dei nani dello stesso elemento: addirittura sono successi casi sporadici di scontri sanguinosi fra membri dei due popoli.

Gli Üdoriani non hanno un governo, ma del resto non ne hanno bisogno, trovandosi sempre in accordo tra di loro, ed essendo un popolo pacato, con l'unico neo stante nel risentimento verso i nani. Inoltre essi vengono raramente attaccati, e tutto ciò, unito alla paura di poter perdere nuovamente una bellissima città, li ha spinti a non costruirne affatto una, vivendo isolati e in solitudine.

**[Klumpurth \(102505\): \(vedi più sotto\)](#)**

**Sgrontas (11235):** Sgrontas è sempre stata una città meglio organizzata e governata rispetto ad Adrojck, e ciò è merito del suo fondatore, Sahtrok, e della sua “impostazione”.

Non a caso la città conta più abitanti della sua rivale a sud di Klumpurth, essendo più organizzata nel difendersi dagli attacchi, e meno guerresca. A governare attualmente la città è l'anziano [Hurckus](#), scelto più per la sua saggezza che per la sua ferocia. Questo sistema ha da sempre giovato alla città, facendola “evolvere” nel modo migliore, a cominciare dalla sua struttura:

ogni famiglia possiede un'abitazione separata, confortevole quanto basta; la caserma per gli addestramenti si trova a lato della città, e l'esercito è composto solo di individui che hanno superato i 12 anni; è presente un grosso locale adibito a taverna, dove si può discorrere, giocare d'azzardo e gustare dell'ottimo pesce crudo; infine c'è il palazzo reale, sontuoso, ma aperto a tutto il popolo. Anche qui come ad Adrojck manca il cimitero, vista l'usanza di nutrirsi dei defunti, ed anche questa città è coperta da pesanti mura in pietra.

Benché manchino pure a Sgrontas i presupposti per parlare di commercio, frequenti scambi sono condotti in superficie, con navi dirette a Klumpurth, con alla base l'offerta di perle e la richiesta di armi e materiali di costruzione.

Nonostante tutti i presupposti, Sgrontas è stata comunque protagonista di scontri armati con nani ed elementali: ma è pur vero che sono gli squali-orco di questa città che si sono offerti per primi di allearsi in massa contro i sea-leech, nel 2256 S.E.

Negli ultimi mesi, Hurckus e Assxar stanno cercando di stipulare tra di loro un trattato di “pacificazione”, per il quale sembrano esistere tutti i presupposti.

## MONETA

I nani dell’acqua utilizzano le valute standard di Hestiun, ovverosia: monete d’oro, argento e bronzo. Essi sono infatti un popolo basato sul commercio, e queste sono le monete più diffuse e più universalmente riconosciute. Ma tali monete sono impiegate soltanto per gli scambi con l’esterno, e non circolano affatto a Klumpurth. Di conseguenza, i sea-leech (che ovviamente non hanno un loro conio!), quando si impossessano degli averi di poveri nani, accumulano valuta standard.

Infine, orchi ed elementali utilizzano il baratto, questi ultimi, peraltro, molto raramente.

In alternativa a ciò, sono talvolta utilizzate gemme, costituite per lo più da perle di varia qualità.

## ESERCITO

L’intera popolazione orchesca della zona, possiede un addestramento militare di base, dall’età di 5 anni (queste creature raggiungono la piena maturità a 10 anni), comprese le femmine. L’età è posticipata a 12 anni nella città di Sgrontas.

Per il resto, non si può parlare di esercito né per i sea-leech (che agiscono raramente in gruppi, e comunque senza strategie), né per gli elementali, pur tutti in grado di combattere egregiamente.

I nani invece, possiedono un esercito composto da circa 9.000 druidi esperti e 5000 guerrieri, armati di gladio e rotella, e con protezioni leggere sul corpo.

## RELIGIONE

Il culto più diffuso è quello di Aedana Bluedeep, venerata con fervore da nani ed elementali, anche se questi ultimi non hanno mai perdonato la dea per averli “cacciati” da Seetha. I nani al contrario le sono molto grati e le hanno edificato un bellissimo tempio a Klumpurth.

Gli squali-orco venerano Habudanga, ma non possiedono neanche un tempio a lui dedicato, mentre i sea-leech sono indifferenti verso gli dei, se si fa eccezione per l’odio smisurato verso Shaetrus.

## ORGANIZZAZIONI

Non ci sono organizzazioni degne di nota, al di sotto del Mare delle Lacrime.

### LA CITTÀ PIÙ POPOLATA: [KLUMPURTH \(102505\)](#)

Si è già detto molto della storia di questa città, perciò non resta che parlare della sua struttura e dei suoi abitanti.

Klumpurth è una vera e propria metropoli, ma si può facilmente descriverla in più momenti, sfruttando il fatto che è suddivisa in tre parti. Presenta infatti una struttura a terrazze, situate ad altezze sempre maggiori, dalla prima all’ultima delle tre. Ciò è consentito dalla pendenza del fondale su cui la città è situata, ed ai pesanti lavori fatti dagli elementali dell’acqua.

**Prima terrazza:** questa è la parte meno “vitale” di Klumpurth, in quanto la sua caratteristica principale è quella di necropoli, la cui estensione copre quasi tutta la terrazza. C’è molta cura per le tombe, vere e proprie case in miniatura, costruite in pietra ma con feretri in marmo. Ciascuna contiene un solo cadavere, ma ad accompagnarlo ci sono sempre alcuni degli oggetti a cui questi più era legato, in vita. Inoltre, tutte le porte sono chiuse da pesanti catene e lucchetti, la cui chiave è in custodia solamente del figlio, o del discendente più stretto del defunto.

Oltre a questa, benché l’abbinamento possa stupire, è presente soltanto la caserma con annesso il deposito delle armi. Il fatto presenta un forte significato pratico e spirituale: ogni volta che l’esercito compie il suo addestramento, ed ogni volta che si decide di prendere le armi, è necessario avere piena consapevolezza del valore della vita, e di come l’arte militare possa esserne antitesi.



C'è da dire che la caserma è anche piuttosto limitata nelle dimensioni, e le armi disponibili sono di media qualità e in numero strettamente sufficiente ad equipaggiare l'esercito. Inoltre la leva è esclusivamente volontaria, e meno del 5% della popolazione sceglie, in media, di arruolarsi: non a caso il cosiddetto "esercito" è composto al 70% da druidi, anziché da combattenti in senso comune del termine.

**Seconda terrazza:** il vero fulcro della città è situato a questo livello, che infatti è il più esteso. Vi si possono trovare: la zona commerciale, un teatro, e, non ultima per importanza, l'agorà.

La zona detta "commerciale", ospita tutte le botteghe dove vengono fabbricati i beni comuni, come i vestiti e le armi, oltre ai luoghi di produzione delle merci da esportazione. C'è da precisare infatti che la maggior parte dei nani non maneggia mai denaro, il quale viene utilizzato esclusivamente per l'acquisto di beni utili a tutta la città, e di materie prime. La forma politica infatti prevede che ognuno svolga un lavoro, equiparabile come fatica ed impegno a quello di tutti gli altri. I lavori riconosciuti, si riducono in realtà a questi: sarto, fabbro, insegnante (magia, arte militare, cultura ed altro), cacciatore, soldato, costruttore, mercante, raccoglitore, teatrante. Ma di tutto questo si parlerà meglio a proposito della politica interna.

Comunque, oltre a queste grosse botteghe, una per ogni mestiere (compresa la scuola), di particolare importanza è il teatro: esso costituisce infatti la forma principale di svago a Klumpurth. La forma del teatro sfrutta la pendenza della terrazza per garantire una ottima visuale, a tutti i 100.000 spettatori possibili.

Infine c'è l'agorà. Luogo di ritrovo amichevole, ma anche di discussione politica e militare, è il centro di tutte le decisioni, di varia importanza. La piazza è molto grande, dato che deve ospitare, una volta al mese, ed in occasioni speciali, la quasi totalità della cittadinanza (esclusi i più piccoli e chi sia impossibilitato a partecipare).

Dato che i nani comunicano prevalentemente con un loro particolare linguaggio gestuale (ciò è inevitabile, vivendo sott'acqua), e considerate queste riunioni della massima importanza, è stato creato dai druidi un incantesimo che mantiene la piazza sgombra dall'acqua: in pratica, la conca semisferica dove è situata l'agorà, più la semisfera vuota soprastante, sono piene di aria, sempre perfettamente respirabile. Ciò consente un più fluido e chiaro scambio linguistico, fondamentale per riunioni democratiche e globali, come quelle che si tengono a Klumpurth.

**Terza terrazza:** a quasi 150 m dalla prima terrazza, quest'ultima costituisce la parte alta, e per questo motivo non può che ospitare i templi. Ce ne sono due, ma costruiti uno all'interno dell'altro, a rappresentare la comprensività del primo sul secondo. Ovviamente, il tempio più grande è dedicato a Nelain Albeard, il padre supremo, mentre l'altro è in onore di Aedana Bluedeep, sua figlia. In questo modo, quando un nano entra nel tempio, rappresenta un ulteriore livello di spiritualità, inferiore a quella della semidivinità, che a sua volta è inferiore a quello di Albeard.

Per il resto (a parte le dimensioni) i templi sono identici, entrambi in stile corinzio.

Il primo è collocato su uno stilobate alto circa 1 metro ed esteso 44x66 m. Il tempio ha invece dimensioni pari a 40x60x15 m: dentro un triplo colonnato che circonda tutto l'edificio, c'è un cortile interno, dove si trova il vero e proprio altare di Albeard, e la sua statua in marmo bianco e perle. Questo altare è collocato sul lato nord; sul lato sud c'è invece l'altro tempio (10x15x3,75) dedicato a Bluedeep, con un altare più piccolo e vari affreschi raffiguranti paesaggi marini.

I nani si recano spesso a pregare nel tempio, senza però effettuare nessun sacrificio, tranne la promessa di diffondere, sino alla morte, il rispetto per gli elementi, di cui l'acqua riveste la parte più importante.

Anche se è il "doppio tempio" a raggiungere l'altezza maggiore, sempre su questo livello, ma più in basso, ci sono le abitazioni dei nani, splendide anch'esse, pur nella loro semplicità. Sono infatti palazzi su tre piani, con tre appartamenti separati, costituiti da: camera da letto (con un comodo letto di alghe); uno studio, dove leggere, e scrivere tramite speciali inchiostri subacquei. Tutti i palazzi e gli appartamenti sono identici come struttura, salvo poi qualche differente oggetto di arredamento, scelto da alcuni nani.

Infine, come collegamento con il "mondo di superficie", ad ovest delle abitazioni è stato costruito un enorme anello in pietra, che, insieme al macigno cui è legato, e alla lunga catena in acciaio inossidabile, fa da ancora alla piattaforma galleggiante per cui Klumpurth è famosa.

Questa, oltre ad essere facilmente individuabile nel mare, per mezzo di un'alta bandiera inastata, funge da punto d'attracco per le navi che conducono scambi commerciali con i nani.

Infatti, sulla piattaforma di legno (70 m di raggio), possono essere attraccate più navi, e c'è anche un grosso edificio, con qualche comodità, e persino posti letto, per ospitare e mettere a proprio agio i visitatori.

**Politica interna:** come si è detto, a Klumpurth vige una particolare forma di comunismo, che prevede l'uso di beni mobili ed immobili omologati, svolgimento di lavori parificati, partecipazione di tutta la cittadinanza alle riunioni ed alle decisioni. Non c'è un capo, un presidente, un monarca, niente di tutto ciò: l'unica posizione di preminenza è data dai "rappresentanti del mestiere", ovvero le persone (elette mensilmente, due per ogni classe lavorativa), che sono le candidate a parlare durante le riunioni mensili. Ciò non esclude che qualsiasi cittadino possa aver diritto di parola, se lo desidera, ma si tende a favorire una più facile discussione, designando appunto questi rappresentanti.

In queste riunioni si discute degli scambi commerciali con l'esterno, di problemi legati alla città, e di qualunque altro argomento pressante, come può essere la necessità di nuovi attrezzi da lavoro o un imminente conflitto armato. Dato il numero incredibile di partecipanti, nonostante l'espedito dei rappresentanti, talvolta le riunioni durano 2-3 giorni consecutivi.

La parificazione dei mestieri, stabilita ormai da molti secoli, consente un giusto rapporto tra ore lavorative e fatica (mentale o fisica). In questo modo non è necessaria una retribuzione monetaria: ognuno provvede alla comunità col suo particolare lavoro, e ottiene dagli altri lo stesso comportamento. Quando c'è bisogno di un vestito nuovo, lo si prende; quando si ha fame, si va dai raccoglitori e ci si fa dare, ad esempio, delle ottime alghe; e lo stesso comportamento sarà richiesto nei propri confronti.

Lavori un po' differenti, che non producono beni, sono quello dell'insegnante (che si occupa dell'istruzione dei piccoli, o delle truppe); il militare (che si allena giornalmente, pattuglia e si mantiene aggiornato sulle strategie di guerra); il mercante (che è l'addetto a maneggiare denaro ed agli scambi con l'esterno); cacciatore e raccoglitore (che procacciano cibo per il consumo e per la vendita); inventore (che crea macchinari e congegni). Ancora diverso è il teatrante, che si occupa di allietare gli animi con spettacoli messi in atto giornalmente, e lavorando nel frattempo a nuove commedie e rappresentazioni.

I crimini commessi, non sono mai, fino adesso, andati oltre le ingiurie e l'ozio lavorativo, e comunque ogni provvedimento consiste in un incremento del ritmo di lavoro per un periodo di tempo variabile, stabilito in riunione.

**Politica estera:** parlando di esteri in senso esteso, ovvero del mondo di superficie, i contatti maggiori sono dati dagli scambi economici. Il commercio di superficie avviene perlopiù con la Penisola Sahkut, con richieste di materie prime (come legno, ferro, e particolari tipi di pietra), frutta e verdura (di cui i nani acquatici sono golosi), e vendendo perle pregiate, pesci esotici (da acquario), alghe curative o commestibili, e invenzioni varie. Questo rapporto cordiale perdura da almeno un millennio, e si estende spesso ad inviti nelle reciproche capitali di esponenti di ambo le razze, nonché particolari riunioni volte a scambiare informazioni e prendere decisioni comuni.

L'Arcipelago Odjusseuhn ignora invece del tutto questo mare, navigando per lo più in quello Interno, e lo stesso fanno i nani, pur ritenendo possibile, in un qualche futuro, instaurare rapporti amichevoli con una razza così legata all'elemento dell'acqua (i minotauri delle coste, che occupano quasi tutto l'arcipelago).

Gli abitanti dell'ultimo stato confinante, il Regno elfico, non amano troppo navigare, e in ogni caso non sono bravi nei rapporti commerciali, né sentono il bisogno di averne. Ma i nani acquatici, molto aperti mentalmente, sono sempre disponibili al dialogo. E perciò rapporti di natura amichevole (sebbene non economica) non sono rari tra le due razze. Talvolta delegazioni di nani dell'acqua vengono ospitate nel Reame elfico, quando sono di passaggio verso Monte Araathra.

Per il resto i nani cercano di mantenersi il più possibile in contatto con tutti i cugini (terra, fuoco, aria) sparsi nel mondo, e specialmente con i fratelli di Sunken-forge, che non hanno vita facile vivendo vicino all'Acquitrino della Discordia (Reame primordiale nanico).

Parlando invece di politica estera circoscritta al mare, non c'è alcun contatto con la Fossa dove vivono gli elementali; frequenti scaramucce e piccoli attacchi sono frequenti dalla città di Adrojk; rispetto a Sgrontas, c'è indifferenza, ma c'è nell'aria la possibilità di formalizzare un trattato di non belligeranza.

## LE SPACCACUORI

La spaccacuori è un'arma dalla forma di croce cristiana, con la parte lunga squadrata (circa 1,5m), e i bracci della croce rotondi e appuntiti in fondo (circa 50 cm). L'arma è rigorosamente costruita in legno (palissandro o frassino) ed è rivestita di una sostanza impermeabilizzante che i nani chiamano *koltha*, per permetterne l'uso subacqueo.

La spaccacuori si usa come un'arma da urto:

ARMA	DANNO	TGL	PESO	COSTO
Spaccacuori	1D4+1	M	1,9 kg	180 m.a.

**Contro i vampiri:** ogni valore resta invariato, ma può fungere anche da paletto. Inoltre la forma di croce mette a disagio i vampiri, conferendo loro un malus di -1 alle prove, a patto che si stia affrontando il vampiro con quest'arma.

C'è da fare un'importante precisazione: per uccidere definitivamente un vampiro, non si può estrarre il paletto (o la spaccacuori) dal suo cuore immediatamente. In pratica se si uccide un vampiro con la spaccacuori o normalmente con un paletto, si deve lasciare l'arma nel cuore fino al round successivo, e pertanto non si possono compiere più attacchi con essa fino al round seguente. Allora il vampiro sarà distrutto definitivamente. Ciò risulta molto frustrante se si sta combattendo contro più di un vampiro e si hanno ancora a disposizione PC.

## PERSONAGGI IMPORTANTI

**Assxar:** ad Adrojk, la scelta del capo è sempre stata in favore dell'abilità in guerra, a scapito della saggezza nel governare: con Assxar, finalmente, le cose non sono mutuamente esclusive.

Infatti, pur molto abile nella lotta corpo a corpo, questo re possiede anche tutte le caratteristiche di un ottimo stratega, ed ha in mente grossi progetti che coinvolgono anche gli orchi di Sgrontas. Anch'egli, come i suoi predecessori, è ossessionato dal desiderio di conquista, e, certo di non poter riuscire nell'impresa di sottomettere Klumpurth coi metodi tradizionali, ha deciso di stipulare un accordo di pace con Hurckus, per poi convincerlo a muovere in massa contro i nani.

Caratterialmente, Assxar è molto permissivo con le truppe e con i sudditi in generale, anche se non ama mischiarsi con loro, e sa punire adeguatamente chi oltrepassa il limite.

**Età:** 35 anni

**Altezza e peso:** 2,85 m / 221 kg

**Caratteristiche Primarie:** Cor 13 Agi 7 Int 5 Car 4

**Caratteristiche Derivate:** Rtt +3 Pst +7 Sag +1 Pre +5

**Abilità:** Combattimento senz'armi (pugni) +11 / Imporsi +12 /

**Pregi:** Pugni d'acciaio (arti superiori) / Volontà indomabile

**Difetti:** Obiettivo (conquistare Klumpurth)

**Stile:** Combattente di strada (pugni)

**Hurckus:** il re di Sgrontas è, come tradizione, uno squalo-orco di età avanzata, con grosse esperienze di combattimento, ma soprattutto la saggezza di chi ha "navigato" a lungo. La sua ultima interessante iniziativa ha spostato l'obbligo di leva dai 10 ai 12 anni, cosa che ha fatto storcere non poco il naso ai fratelli di Adrojk (dove la leva è a 5 anni).

I tratti più distintivi di questo re sono: l'estrema severità, per quanto concerne il rispetto delle regole, e l'iniziativa personale; l'amore per la letteratura e l'arte (a cui persino gli altri re di Sgrontas davano importanza nulla), cosa che sta facendo affiorare in lui l'idea di un trattato di pace con Klumpurth!

Ovviamente, prioritario è il trattato con Adrojk, il cui re, però è all'oscuro di queste iniziative parallele di Hurckus.

**Età:** 62 anni

**Altezza e peso:** 2,98 m / 180 kg

**Caratteristiche Primarie:** Cor 11 Agi 6 Int 7 Car 8

**Caratteristiche Derivate:** Rtt +3 Pst +5 Sag +6 Pre +6

**Abilità:** Impressionare +10 / Combattimento mischia (Lancia) +10 / Conoscenza (Diplomazia) +6 / Trattare +8

**Pregi:** Istrione / Saggio

**Difetti:** Percezione imperfetta (Vista e Udito) / Punto debole (gamba destra)

**Stile:** Maestro dell'asta (lancia)

**Nomanicus Stimberg:** studioso fin da bambino del rapporto affascinante tra eventi naturali e magici, Nomanicus si è sempre chiesto come mai non fosse possibile ricreare in laboratorio alcuni eventi naturali. Pur non trovando risposta a ciò, ha sviluppato un metodo alternativo, che coinvolge l'uso della magia. Ciò gli è inizialmente costato critiche e derisioni, senonché in meno di un anno, questo vecchio nano ha pubblicato il volume "Magia di Hestiun", opera di mentalità aperta, con spiegazioni puntigliose, ed un ampio capitolo sulla tecnomagia. Questo è il nome dato da Stimberg alla scienza capace di convertire energia chimica in energia magica e viceversa, creando effetti simili a quelli degli incantesimi, tramite congegni tecnologici.

Tuttora in via di perfezionamento, a questa scienza stanno attualmente lavorando con fervore, in un laboratorio allestito sulla piattaforma galleggiante di Klumpurth, nani di acqua, terra ed umani. Nomanicus è certo che, nell'arco di qualche secolo, i congegni tecnomagici saranno alla portata di tutti.

**Età:** 283 anni

**Altezza e peso:** 1,05 m / 25 kg

**Caratteristiche Primarie:** Cor 3 Agi 7 Int 10 Car 4

**Caratteristiche Derivate:** Rtt +5 Pst +1 Sag +3 Pre -1

**Fonte di Punti Magia:** 16

**Abilità:** Conoscenza (scienza) +12 / Conoscenza (magia) +8 / Professione (scienziato) +10

**Pregi:** Colto / Esperto istruttore

**Difetti:** Imprudente / Orgoglioso

**Stile:** nessuno (bastone ferrato)

**Valmaxian:** Pur non citato espressamente nella descrizione del Mare delle Lacrime, Valmaxian ne fa ampiamente parte, essendo anzi la creatura più vecchia lì presente. Egli è infatti il primo sea-leech, che un tempo, col nome di Foghor Pendrackul, era chiamato "il nano pazzo". Difatti Foghor era un nano acquatico, talmente ossessionato dall'omicidio e dalla magia nera, da costringere Shaetrus a punirlo con la non-morte. La sua progenie si è poi ampiamente diffusa, generando un caos tale che persino molti dèi non sono riusciti a comprendere a chi fosse destinata, in realtà, la punizione di Shaetrus.

Valmaxian è adesso uno degli esseri più temibili di Hestiun, ma fortunatamente giace addormentato in una grotta sottomarina, nei pressi della Fossa di <dor, in attesa di eventi scatenanti che possano spingerlo a trovare nuovo interesse nell'uscire dalla propria tana. D'altra parte Valmaxian ha visto quasi tutto in vita sua, e perciò ha sviluppato una forma di apatia tale che sono molti secoli che non è attivo. Quando lo sarà di nuovo, però, la fame non gli mancherà...

**Età:** 11493 anni

**Altezza e peso:** 1,84 m / 69 kg

**Caratteristiche Primarie:** Cor 9 Agi 15 Int 12 Car 5

**Caratteristiche Derivate:** Rtt +10 Pst +9 Sag +5 Pre +4

**Fonte di Punti Magia:** 34

**Abilità:** Combattimento senz'armi +18

**Pregi:** Rapido / Riflesso incondizionato / Robusto 1 / Terrore / Vista notturna 2

**Difetti:** Orgoglioso

**Stile:** nessuno (artigli e morso)

## REAME DI OKAMIS

**Popolazione:** 696.000 (uomini liberi del sud 71,4%[496494] corsari 3,6%[25056],barbari 10%[69600] ,elfi 1,7%[11832], nani dell'aria 5%[34800], orchi 5,3%[36888], goblin 1,7% [11832],lucertoloidi 1,3%[9048])

**Governo:** Barbari delle montagne: Gran maestro di Bastone (vedi Tradalis). Uomini liberi del sud: gilde commerciali e corporazioni. Corsari: anarchia

**Religioni:** Barbari: Saulos. Liberi: tutte le divinità buone del Pantheon. Corsari: nessuna.

**Importazioni:** metalli non preziosi, oggetti in ceramica.

**Esportazioni:** generi alimentari, pelli e pellicce, legno di quercia nera.

Il regno di Okamis è un regno molto particolare in virtù della peculiare posizione geografica e della variegata popolazione che ospita. L'ampia regione può essere sostanzialmente divisa, a causa delle caratteristiche geografiche, in tre diverse aree occupate ognuna principalmente da una particolare tipologia di umani.

La parte nord è principalmente ricoperta da montagne che danno a picco su un mare molto freddo, quasi ghiacciato. Da queste montagne ha origine il principale fiume della regione, il fiume Aarath che sfocia nel lago Mirabils. Alle pendici delle montagne sorge una vasta foresta: le Querce Nere. Dalla parte opposta rispetto alla foresta si trova l'acquitrino di Malg. Proprio la foresta, il lago e l'acquitrino segnano il confine con la regione centrale chiamata Terre Centrali, occupata dagli uomini liberi del sud.

Questa è la regione più ricca di tutto Okamis. Gli uomini liberi infatti oltre a coltivare i campi hanno sviluppato una potente struttura economica basata sul commercio, fondando inoltre numerose città.

Questa regione è attraversata dalla Grande Strada, la più importante via di commercio di Hestiun che unisce il continente di ovest con quello di est. Proprio questa via è la chiave della ricchezza delle Terre Centrali, che detenendo il controllo della strada detengono anche il controllo delle merci in transito. Più in basso invece sorge la città dei corsari, patria dei pirati che infestano il Mare Interno. Questa città, vista inizialmente di buon occhio dalle Terre Centrali, è guardata adesso con sospetto. Tra la città dei corsari e il confine con il regno nanico c'è Altaia, la grande foresta che ospita una piccola comunità elfica, fra le poche che ancora resiste al nord. Inoltre c'è anche un'altra piccola foresta, Rivarir, praticamente disabitata.

**STORIA REGIONALE:** La storia di Okamis è stata molto turbolenta dalla sua colonizzazione fino ad oggi. Infatti al momento della creazione del mondo, Okamis fu abitata dagli orchi che si insediarono sulle montagne, circa nel 3874 della prima era. All'inizio della loro vita in questo territorio però, l'esistenza per gli orchi fu molto dura, perché sulle montagne gli inverni erano molto rigidi e il cibo scarseggiava. Inoltre avevano trovato insediati in questi territori, e soprattutto sulle montagne, alcune bellicose tribù Lucertoloidi e goblin. Così per gli orchi cominciò un periodo difficile e la sopravvivenza fu assicurata solo dalla forte unione e coesione che questi avevano a quel tempo. In particolare tutti gli orchi si unirono sotto la bandiera del Re Gitrosh I (si narra avesse poteri quasi divini, per concessione del dio Habudanga), che condusse una spietata campagna contro i lucertoloidi e i goblin. Alla sua morte continuò la guerra suo nipote Gitrosh II che riuscì infine ad ottenere una schiacciante vittoria sui goblin costringendo questi ultimi a firmare un trattato di pace con spietate condizioni, che ridussero i goblin in schiavitù.

Da quel momento iniziò un periodo molto felice nella storia degli orchi che poterono prosperare, indisturbati, moltiplicandosi e costruendo svariati avamposti sulla catena Dulagh. In questo periodo iniziò anche un forte periodo di cambiamenti nella vita sociale degli orchi, che si incentrò sempre di più sulla religione (venerazione quasi fanatica di Habudanga) e la guerra. In particolare nel 2682 il Re Trudush "lo stolto" organizzò il sacrificio di 50 bambini goblin di tutte le età in onore del dio e si dice che quest'ultimo fu così compiaciuto del gesto che gli donò un vita molto più lunga del normale e regalò agli orchi di Okamis il "dono di Habudanga" che rese il popolo orchesco di Okamis molto più prolifico rispetto agli altri rappresentanti della stessa specie. Nel 3450 inoltre, un gruppo di minotauri tentò di invadere gli orchi ma venne trucidato da questi ultimi che decisero così di intraprendere una lunga campagna di liberazione dei territori di Okamis. Nel 4660 arrivarono quasi ad occupare tutta Okamis e si spinsero anche fino al mare, fondando svariati villaggi e insediamenti.

Purtroppo però la natura degli orchi era ormai profondamente corrotta dagli insegnamenti del malvagio dio che li aveva generati, e così, non contenti di prosperare ad Okamis iniziarono ad attaccare con grosse spedizioni i regni vicini, cercando di razzare e di saccheggiare il più possibile. La prima spedizione (467) fu condotta nella vicina regione di Tardil. Questa regione era però ancora abitata da alcuni barbari primitivi e gli orchi poterono attraversare quasi indisturbati il territorio compiendo saccheggi, stermini e razzie. Quando gli orchi ritornarono nelle proprie terre nel 478 portarono con loro un ben magro guadagno, vista la povertà della terra invasa.

Fu così che nel 1930 il consiglio dei guerrieri di Re Trudush VII decise di attaccare il più ricco e prospero regno dei nani di Monte Araathra. In questa incursione, durata quasi tre anni, gli orchi riuscirono a spingersi molto in profondità nel regno nanico, prima di essere ricacciati, saccheggiando e distruggendo il più possibile. Naturalmente il grosso contingente orchesco fu completamente annientato dai nani, ma permane comunque nella storia di questo popolo un ricordo indelebile degli orrori della grande invasione degli orchi. I nani d'altra parte furono molto crudeli con gli orchi invasori e non mancarono in moltissime battaglie di trucidarli tutti senza pietà tagliando loro ogni possibile via di fuga. In particolare si narra di un grandissimo contingente di orchi (circa 20000 unità) che riuscito a superare la Catena di Albeard venne lasciato penetrare dai nani nel loro territorio fino ai confini dell'Acquitrino della Discordia e poi accerchiato alle spalle. Qui gli orchi si ritrovarono con l'acquitrino davanti a loro e un'orda di nani inferociti che combattevano per le proprie case alle spalle e furono completamente annientati.

Avendo trovato nel reame nanico un avversario formidabile, gli orchi decisero quindi, nel 2626, di invadere il regno Elfico sperando in una preda più facile. Fu così costituito un grandissimo esercito, composto anche da contingenti di goblin e lucertoloidi alleati, e quasi il 70% della popolazione maschile partì per la guerra in cerca della vittoria in nome di Habudanga.

Purtroppo però per gli orchi, essi trovarono negli Elfi un popolo ancora più agguerrito dei nani e, non senza gravi perdite e distruzioni, gli orchi furono comunque ricacciati e annientati.

La campagna contro gli elfi però, durata vari anni e costata la quasi totalità della popolazione maschile abile degli orchi, portò con sé la carestia e la pestilenza, che fece migliaia e migliaia di vittime nel giro di pochi anni, più di quante erano riusciti a fare nani ed elfi.

Così le Terre Centrali di Okamis tornarono ad essere una landa desolata. In quel mentre però, approfittando della debolezza degli orchi, una nuova razza si affacciò su Okamis: i Barbari del Nord, che conservavano ancora nelle leggende gli orrori delle razzie che gli orchi avevano perpetrato quasi 2000 anni prima. Questi, calando dal nord nel 2025, giunsero fino ad Okamis e trovarono qui un popolo ormai allo stremo delle proprie forze e composto principalmente da donne, bambini e anziani.

Così il popolo orco fu quasi completamente annientato e i pochi sopravvissuti si nascosero sulle montagne o vennero fatti schiavi.

Ecco che una nuova razza si apprestava a colonizzare Hestiun: gli uomini. Questi inizialmente si stabilirono sulle montagne vivendo di caccia e mantenendo le tradizioni dei barbari.

Ma dopo pochi secoli un gruppo di questi si staccò dalla tribù barbara e sceso a valle fondò Aydindril e iniziò la colonizzazione delle Terre Centrali: correva l'anno 3380.

Presto, grazie alla ricchezza della terra e alla condizione geografica favorevole al commercio la città prosperò, crebbe, e fondò altre numerose città occupando tutte le Terre Centrali e intavolando relazioni diplomatiche e commerciali con gli elfi e i nani. Nacque così il regno dei Liberi.

Ma nel frattempo, col passare dei secoli e il fiorire della cultura gli uomini delle Terre Centrali, questi si dimenticarono la loro origine barbara e cominciarono anche ad odiare i loro vicini delle montagne. Così per vari anni e senza successo tentarono di conquistare i propri vicini prima col denaro e l'offerta di una cultura superiore e poi con le armi.

Nonostante questo però i barbari continuano a resistere agli attacchi delle Terre Centrali.

Negli ultimi anni però si è aperta una nuova minaccia per il regno degli uomini liberi. A sud, lungo le sponde del Mare Interno, è stata fondata una nuova città da un gruppo di pirati e, cresciuta velocemente, è ora una minaccia per la politica dei Liberi, come un neo all'interno delle Terre Centrali.

Questa città è Leah, la "capitale" dei corsari. All'inizio gli uomini delle Terre Centrali vedevano Leah come possibile fonte di commercio e ricchezza ma ora la guardano con sospetto e paura. Già da anni ormai sperano di poterla conquistare e di aprire così i propri mercati anche alle città del Mare Interno.

## *TERRE DEL NORD*

**Abitanti:** 119360, 58,4% barbari(69600), 24,1% orchi (28880), 9,9% goblin (11832), 7,6% lucertoloidi e minotauri (9048)

### LUOGHI IMPORTANTI:

**Catena Dulagh:** questo è il nome che anticamente gli orchi davano alla catena montuosa che svettava su gran parte delle terre del nord. Al momento essa è occupata principalmente da piccoli villaggi barbari, ma nascosto nelle caverne o in piccole foreste si nasconde ancora un nutrito gruppo di orchi.

La temperatura qui è molto fredda, soprattutto in inverno. In generale le montagne risultano per gran parte dell'anno quasi impraticabili, ma i barbari hanno creato molti piccoli sentieri di cui tengono gelosamente nascosta l'ubicazione.

**Abisso di Cheradat:** nome che i Barbari danno al tratto di costa che guarda sul mare del nord. Questa regione è caratterizzata dalle alte montagne quasi direttamente a picco sul mare. Si possono trovare burroni anche di 2000 metri che dalla catena Dulagh portano direttamente all'acqua. Il nome è dovuto ad una fanciulla barbara, tale Cheradat, che perso il giovane marito in una scorribanda di orchi si gettò da uno di queste scogliere piangendo e maledicendo la stirpe degli orchi e Habudanga che li aveva

creati. Da quel giorno alcuni barbari che si erano persi sulle montagne Dulagh giurano che un fanciulla apparsa loro mentre percorrevano una zona infestata dagli orchi li ha salvati da un'imboscata guidandoli verso un sentiero sconosciuto. Quando i barbari ormai in salvo hanno chiesto il nome della fanciulla questa era già sparita nel nulla.

**Sorgente di Aarath:** questa sorgente sotterranea è il punto in cui nasce il fiume Aarath, il più grande corso d'acqua della regione e maggiore affluente del lago Mirabils. Questa sorgente è stata, nella storia di Okamis, teatro di molti scontri sanguinosi, poiché la caverna fu prima una roccaforte degli orchi mentre adesso è una roccaforte e villaggio principale dei Barbari. Aarath è infatti il nome che i barbari danno al dio Saulos, che significa portatore di luce e di vita. Il fiume infatti ha alla sorgente uno strano colore argenteo che fa sembrare l'acqua proprio come una fonte di luce. Si dice inoltre che l'acqua fornisca ai barbari la straordinaria forza fisica e corporatura e dia loro una incredibile resistenza alle malattie.

**Acquitrino di Malg:** questo acquitrino un tempo era una vasta pianura erbosa. Qui però vennero ammassati gli orchi rimasti in vita dopo la guerra contro i barbari. Gli orchi erano tenuti in questo lembo di terreno quasi come animali, con pochissimo cibo e acqua in uno spazio molto ristretto ed ogni qual volta un orco tentava di uscire veniva spietatamente trucidato dai Barbari. Presto iniziarono a morire di stenti e malattie e questo piccolo fazzoletto di terra si riempì di cadaveri, finché tutti gli orchi rimasti non morirono. Habudanga però, avendo osservato tutto, e profondamente adirato per la morte di così tante delle sue creature predilette, maledisse il terreno che divenne un acquitrino. Così da quel giorno niente riuscì più a crescere all'interno della pianura, che si riempì di insetti e divenne per i Barbari un luogo di morte e malattie. Successivamente la pianura fu scelta come dimora da Malg, un umano giunto dal Sud, forse da Yendol. Qui Malg si dedicò alle arti oscure della negromanzia compiendo terribili esperimenti, vivendo in una torre di sua costruzione e avvelenando pian piano il territorio circostante. Per sua sfortuna però, un giorno un esperimento gli sfuggì di mano e la sua torre sprofondò nell'acquitrino senza lasciare traccia apparente.

Comunque si vedono spesso strane creature aggirarsi per le acque mefitiche.

**Querce nere:** querce nere è una vasta zona boscosa ai piedi delle montagne. Prende questo nome dalla strana colorazione dei suoi alberi che all'apparenza sembrano querce, ma in realtà sono una tipologia di piante molto particolare. Il legno infatti è molto resistente al fuoco e ha anche una grande durezza e resistenza, molto maggiore di quella del comune legno. Può resistere a parecchi colpi di spada senza scalfirsi. Per questo era usato dai Barbari per armi e armature. Al momento invece il legno delle querce nere è venduto solamente dai Liberi che ne sfruttano abilmente le particolari qualità vendendolo a prezzi altissimi.

**INSEDIAMENTI:** le terre del nord sono scarsamente popolate rispetto alle Terre Centrali. Inoltre l'organizzazione politica e sociale dei barbari è molto frammentaria. Esiste una specie di capitale, Tradalis, che è il più grande insediamento barbaro di Okamis. Il resto dei barbari vive sparpagliato in alcuni villaggi lungo le montagne. Comunque Tradalis, attraverso un sistema di sentieri che solo i barbari conoscono, è collegata a tutti gli altri villaggi. Esiste anche un sistema di comunicazione supplementare in caso di pericolo. Ogni villaggio può accendere un fuoco, e attraverso di esso, con segnali di fumo, può avvertire il villaggio più vicino che a sua volta comunicherà con quello successivo fino a collegare tutti i villaggi in una catena di segnali.

**Tradalis:** (popolazione: 35900 barbari) (fondata nel 2027). Tradalis non si può definire una vera e propria città. Non perché il numero dei suoi abitanti sia troppo basso, ma perché gode di una struttura urbana molto particolare. Essa sorge infatti all'interno della caverna che ospita anche la Sorgente Aarath, all'interno di un dedalo di gallerie e cunicoli. In questo labirinto esiste però un complicato sistema di passaggi che ha permesso ai barbari di collegare tutte le zone della "città".

La città è però anche il centro politico del regno dei Barbari. Qui infatti risiede con il proprio Clan il gran maestro di bastone. Costui è colui che ha vinto per ultimo il Traddik, una particolare sfida che i barbari utilizzano per scegliere il proprio capo. Colui che vuole affrontare la sfida deve passare attraverso due file di 12 barbari (tutti capi delle famiglie più importanti) messi uno di fronte all'altro, e subire ad ogni passo un colpo di bastone da ognuno di questi. Se lo sfidante sopravvive a tutti i 24 colpi sarà il nuovo capo dei barbari per tutta la vita.

Egli stesso può scegliere 6 consiglieri all'interno della propria famiglia o di qualche altra famiglia importante che si è contraddistinta magari per dei particolari atti di onore. Il gran maestro di bastone,

con la propria famiglia, risiede nel Thulag, una costruzione in pietra situata nella caverna principale accanto alla sorgente Aarath, e al mattino sarà sempre il primo a bere dalla sorgente e l'ultimo alla sera. L'attuale gran maestro di bastone è **Huidak Glatrosh**, che detiene la carica già da 12 anni. In 3 già hanno cercato di superare il Traddik ma nessuno è riuscito ad arrivare in fondo e inoltre Huidak è riuscito in 12 anni a sventare ben 4 tentativi di assassinio, anche grazie al suo braccio destro e fratello giurato **Ilamins Hoddok**, membro rispettato della comunità barbara e uomo imponente che ha combattuto e vinto centinaia di battaglie contro gli orchi. Huidak ormai non esce più dal Thulag se non ha accanto il fratello.

L'entrata della caverna per Tradalis e la sorgente è chiusa da una striscia di mura alte più di 5 metri e spesse 3, con ai lati due alte torri. Questa fortezza è ritenuta di conseguenza quasi inespugnabile.

**Patras:** (popolazione: 15870, tutti barbari tranne qualche abitante delle Terre Centrali e un nano della terra)

Questo è il secondo villaggio barbaro per grandezza, dopo Tradalis. Sorge tutto su una delle montagne più importanti della catena Dulagh, Patrati, un vulcano ormai spento. Questo insediamento, molto grande rispetto allo standard dei barbari, è il centro economico del loro regno e anche un importante raduno di caccia. Da qui partono le grandi cacce annuali.

Il villaggio è circondato da mura in legno sormontate da alcune torri. Da qui partono le carovane che trasportano le pelli e la carne da vendere ai mercati delle Terre Centrali. Tutte le merci di esportazione del regno barbaro affluiscono qui e da qui vengono portate verso il centro del reame. A sua volta qui affluiscono le merci di importazione, soprattutto vino e materiali lavorati, quali ceramiche e attrezzi in metallo.

A capo del villaggio è stato posto, dal Gran maestro di Bastone, **Torodok Glatrosh**, cugino di primo grado del gran maestro nonché abilissimo commerciante.

Torodok fisicamente non somiglia per niente al cugino, essendo molto più piccolo e magro (naturalmente per gli standard dei barbari), ma fin dalla più tenera età ha dimostrato un'intelligenza e una furbizia senza precedenti tra i barbari ed un particolare fiuto per gli affari.

Così, sotto la sua attenta guida, Patras è potuto diventare il punto di riferimento economico del paese.

**Altri villaggi:** Tutti gli altri villaggi sono piccoli insediamenti di cacciatori o pescatori di fiume. Al massimo arrivano ad avere 1500 abitanti. Tutti dipendono però dal Gran maestro di bastone.

**Gellevan:** (popolazione: 14894 orchi e circa 7640 goblin)

Questo è un grosso insediamento di orchi che si trova sulla parte della catena Dulagh, ad ovest, vicino all'acquitrino di Malg.

Questo insieme di capanne è un grosso centro di smistamento per le razzie degli orchi e anche centro di raccolta in caso di guerra. Qui risiede anche chi sta regnando in quel momento tra gli orchi; carica che in genere viene detenuta per qualche settimana.

I Goblin, qui, vivono in stato di completa schiavitù svolgendo le mansioni più infime ed umilianti.

Nonostante la caoticità dell'ambiente, Gellevan può arrivare ad ospitare un sorprendente numero di orchi e goblin.

## *Terre Centrali*

**ABITANTI:** 546400. (92,5% liberi (496100), 5,5% nani dell'aria (30200), 2% elfi(10100)) .

Le Terre Centrali sono tutta quella fascia di terreno che va dalle pendici delle montagne e dai confini sud dell'acquitrino di Malg fino alla costa sud, ad eccezione della città dei corsari Leah.

Questa regione è occupata principalmente dal regno umano civilizzato dei Liberi (da adesso ci si riferirà agli uomini delle Terre Centrali chiamandoli Liberi).

Principalmente, la struttura politica dei liberi si basa su un consiglio con potere esecutivo e legislativo e su un corpo giudiziario separato che però dipende strettamente dal consiglio.

Questo consiglio è composto da 14 membri e da un presidente. Il consiglio è rinnovato ogni 10 anni. 5 dei 10 seggi appartengono alle corporazioni di artigiani: tessitori, ferrai, conciatori, manifatturieri e falegnami. Gli altri 5 seggi appartengono alle organizzazioni commerciali (di trasporto e di vendita delle merci). Il presidente è alternato: una volta appartiene alle corporazioni, una volta alle gilde commerciali. Gli altri 4 seggi sono: uno riservato alla chiesa; gli altri 3 ai presidi dei vari ordini (vedi magia e religione ad Okamis).



I membri non vengono eletti, vengono “scelti” solo quelli che hanno raggiunto il maggior profitto commerciale.

L'attuale presidente del consiglio è **Hermes Tipples**, un influente uomo sulla quarantina, che appartiene ad una delle famiglie più ricche e potenti delle Terre Centrali: alcuni addirittura dicono che la sua famiglia aiutò a fondare Aydindril.

In questo modo le Terre Centrali hanno organizzato una struttura economica forte e lo sforzo dell'intera nazione è concentrato ad ottenere sempre maggiori guadagni per tutti e a speculare il più possibile.

**INSEDIAMENTI:** Le Terre Centrali hanno una vasta urbanizzazione con grandi strade che collegano tutte le città più importanti. La comunicazione stradale comunque, è assicurata anche al più piccolo insediamento abitato. Inoltre le Terre Centrali sono attraversate dalla Grande Strada, una via che collega il continente ovest a quello est. E' una via molto trafficata, con un continuo flusso di merci di ogni tipo. A questa importante via di comunicazione è dovuta la ricchezza di queste zone. Questo perché nel percorrere la grande strada quasi tutti i mercanti si fermano nelle città dei liberi e possono commerciare con loro.

Inoltre nel corso dei secoli, le Terre Centrali sono diventate un vero e proprio centro di raccolta e di smistamento delle merci provenienti dall'est e dall'ovest di Hestiun. Questa ricchezza permette ai liberi di tenere in funzione un esercito forte e ben organizzato che ha permesso finora di resistere alle scorribande degli orchi.

Unica spina nel fianco degli uomini liberi è adesso Leah la città dei corsari. Considerata inizialmente una buonissima occasione di commercio, è vista adesso con paura. Il consiglio dominante dei Liberi sta pensando di attaccare la città e conquistarla.

**Aydindril:** 185060 (fondata nel 2582). E' la capitale dei liberi. E' abitata nella quasi totalità da umani ma si possono trovare anche qualche nano dell'aria, elfo e altre razze non umane.

Questa imponente città sorge sulle sponde del lago Mirabils a lato del braccio nord della grande strada. E' circondata da una doppia cerchia di mura imponenti. Il muro esterno raggiunge i 6 metri di altezza e i 4 metri di larghezza e presenta alcune alte torri di guardia. E' inoltre circondato da un fossato pieno di acqua del lago. Infatti le mura sono disposte su tre lati della città mentre un lato guarda sul lago. L'accesso ad Aydindril è garantito da un imponente portone di legno e ferro che guarda su un ponte levatoio. La porta è rivolta ad est lungo la grande strada. A nord invece è presente un porticciolo, occupato principalmente dalle navi di pescatori del lago Mirabils.

Il cerchio di mura interno è più basso e stretto e più antico. Presenta 4 porte che normalmente sono aperte al traffico giorno e notte.

Al centro della città è presente una piazza dove si svolge ogni giorno il Grande Mercato delle Terre Centrali. Questa piazza è immensa e può ospitare decine di migliaia di persone. Al centro della piazza, chiuso al pubblico da una imponente cancellata in ferro, sorge il palazzo del commercio, il “municipio” di Aydindril, dove risiede il consiglio dominante.

Intorno alla città sorgono parecchie fattorie con campi coltivati e animali da allevamento.

Nella città, tra le due mura sorge anche la Ruhd Fedh, il palazzo militare. Qui alloggia il quartier generale dell'esercito dei liberi, e accanto ad esso sorge una caserma con un campo di addestramento. La città può contare infatti su una guarnigione fissa, sempre ben addestrata ed equipaggiata, che funge anche da polizia cittadina, agli ordini diretti del consiglio.

Nella città sorgono anche molti templi a Saulos, Karamchan, Nelain Albeard, Ongala e, soprattutto nel quartiere degli artisti e dei musicisti, Delehen.

Aydindril è divisa in quartieri e ogni quartiere è controllato da una delle corporazioni. Esiste infatti una corporazione quasi per ogni cosa.

La capitale dei liberi, dal tempo della sua fondazione, non è mai stata conquistata né saccheggiata, e possiede una grande quantità di ricchezze accumulate negli anni grazie ad un acuto commercio.

Soprattutto il palazzo del commercio è pieno di ogni genere di ricchezza con suppellettili e statue in oro, platino e argento e con arazzi di straordinaria bellezza.

Un altro palazzo importante di Aydindril è il palazzo dei Tipples, che si trova nel quartiere degli “spedizionieri”, il più ricco della città. Il palazzo, circondato da una enorme cancellata, sorge all'interno di un piccolo parco sempre ben sorvegliato e pieno di guardie al soldo di Hermes. Si narra che al suo interno esista un passaggio segreto, chiuso da una porta che solo il capo famiglia può aprire.

Questo tunnel porterebbe ad una galleria sotterranea lunga parecchie centinaia di metri, terminante in una stanza che si trova sul fondo del Lago Mirabils. Pare che questa stanza sia piena di ogni genere di ricchezza e che chi riuscisse a rubarne il contenuto diventerebbe immediatamente l'uomo più ricco di Okamis.

**Tancras:** 80870 (quasi tutti umani, minoranze di altre razze) (fondata nel 2762).

Questa è la seconda città per numero di abitanti, e per estensione, delle Terre Centrali. E' considerata anche il granaio della zona, in quanto è circondata da centinaia e centinaia di ettari di fattorie con campi arati e coltivati. Esiste inoltre all'interno della città un grande magazzino, in cui viene tenuta sempre una scorta di grano in caso di carestia. Se Aydindril è la sede del commercio manifatturiero, artigianale e di lusso, Tantras è la sede di quello ortofrutticolo. Qui infatti, poco fuori dalle mura, esiste un grande mercato in cui si scambia ogni tipo di merce commestibile esistente.

Il controllo di Tantras è affidato ad un governatore che resta in carica per 5 anni ed è deciso dal consiglio dominante. Molto spesso appartiene ad una ricca famiglia commerciale, visto che le corporazioni hanno meno potere a Tantras. Egli governa insieme ad altri 3 luogotenenti da lui stesso nominati.

La città è circondata da una sola cerchia di mura, ma con molte torri di guardia. Presenta inoltre 4 grandi portoni ai 4 punti cardinali, sorvegliati costantemente da un nutrito gruppo di guardie. Anche a Tantras è sempre presente una cospicua guarnigione dell'esercito, che funge anche da polizia.

**Trevistam:** 53560 (fondata nel 3982). Questa città sorge lungo il confine più orientale delle Terre Centrali al confine col regno di Avanalsys. La sua posizione geografica ha permesso a Trevistam di diventare la porta a oriente delle Terre Centrali.

**Tarsisis:** 48170 (fondata nel 2980). Anche questa città, come Aydindril si affaccia sul lago Mirabils. E' per lo più una città di pescatori, circondata da una palizzata in legno e con alcune torri in pietra. I cittadini sono quasi tutta gente molto semplice che si dedica alla pesca o all'agricoltura. Anche qui il governo è affidato ad un governatore che però viene direttamente da Aydindril e anche qui resta in carica per 5 anni.

La città non presenta strutture particolari, essendo costruita quasi tutta in legno e per la maggior parte a palafitte sul lago Mirabils.

**Hartland:** 26450 (75% umani e 25% elfi). Questa piccola città è situata proprio ai confini con Altaia, la grande foresta. Gli abitanti vivono soprattutto di caccia, in quanto la foresta offre loro un'ottima riserva di animali. Nella città è presente anche una piccola comunità elfica perfettamente integrata col resto degli abitanti. La città è difesa da una cerchia di mura in legno simile a quella di Tantras, con alcune torri di guardia.

Al centro della città è presente il tempio di Ongala, la dea della natura, a cui il gran sacerdote di Hartland rende omaggio ogni mese con un sacrificio animale. La cerimonia è pubblica e si svolge su un altare proprio al centro della piazza principale.

Hartland è inoltre famosa per la grande festa della natura che si svolge ogni anno in estate. Durante la giornata tutti i maschi abili devono cacciare, e la sera viene indetto un grande banchetto con la selvaggina cacciata nel pomeriggio. Al culmine della festa avviene il sacrificio animale.

Ad Hartland il potere è affidato al Gran Sacerdote di Ongala. Carica che viene nominata dal "volere" della dea, "per mezzo" del consiglio dominante di Aydindril.

**Northpost:** 48560. Questo insediamento è più una fortezza che una città. Qui infatti risiede il grosso dell'esercito dei Liberi con le proprie famiglie. L'insediamento ha lo scopo di difendere le Terre Centrali dai possibili attacchi dei barbari e degli orchi.

La fortezza è posta su un altopiano a picco su uno strapiombo da tre lati. E' circondata da una grossa cinta muraria con varie torri di guardia ed un torrione centrale, dove risiede il generale dell'esercito dei Liberi. Nella fortezza oltre alla fanteria è presente anche una legione a cavallo, in grado di intercettare le bande di orchi erranti e annientarle.

Il resto della popolazione non impegnata in attività militari, vive soprattutto di pastorizia.

**Dwarfcity:** 30200 (tutti nani della terra con un centinaio di umani) (fondata nel 3970). Questa città ospita alcuni nani della terra che, fuggiti dalla loro terra per timore di incappare anche loro, come le tribù dell'aria e dell'acqua, in una punizione divina, si sono insediati nella pianura delle Terre Centrali. Solo recentemente, hanno chiesto e ottenuto l'annessione al regno dei Liberi. Così adesso sono governati da un consiglio di 5 anziani nani della terra, con un presidente del consiglio umano che viene direttamente Aydindril.

Solo da pochi anni è iniziata l'integrazione umana a Dwarfcity.

L'economia della città si basa soprattutto sull'artigianato e sulla vendita di preziosi, di armi e armature. I nani infatti sono tutti ottimi artigiani e fabbri, e riescono a creare delle armature e delle armi di una forza e di una leggerezza incredibili. Inoltre da circa 30 anni i nani sono riusciti ad aprire una piccola miniera di diamanti vicino alla città e da allora è iniziato col resto delle Terre Centrali un grandissimo commercio in preziosi. Ed è proprio grazie a questo commercio che sono riusciti ad entrare a pieno diritto nel regno dei Liberi. I nani hanno conservato comunque una loro guarnigione militare che funge da polizia nella città e per scopi difensivi, anche se adesso in città è presente anche un gruppo di guardie umane.

La città era prima difesa da una palizzata in legno ma adesso sono stati avviati i lavori per costruire una cerchia di mura vera e propria.

Ultimamente poi, l'esercito di Dwarfcity si è fuso con quello delle Terre Centrali, cosa che ha contribuito a formare una formidabile compagnia di armigeri e maghi.

**Southpost:** (44600). Unico porto delle Terre Centrali. In tempi antichi la sua prosperità è stata tale proprio per il fatto di essere l'unico sbocco sul mare delle Terre Centrali e quindi sede di un ampio commercio mercantile. Però da svariati anni, questo porto è diventato anche il bastione di difesa del sud dai possibili attacchi da parte della Transgea. Per questo sono sempre presenti alcune guarnigioni e una delle più grandi fortezze delle Terre Centrali, la famosa Highwall.

## LUOGHI IMPORTANTI

**Lago Mirabils:** molto ricco, è stato sfruttato per anni dagli abitanti di Aydindril e Tantras per la pesca. Nonostante ciò gli abitanti delle Terre Centrali nutrono un grande rispetto per il lago e si narra spesso nelle locande e nelle taverne di spiriti buoni che ne infestano le acque.

In particolare, per compiacere Aydrila, la signora del lago (la capitale prende il nome proprio da lei), che si dice sia uno spirito mandato da Ongala, si compiono spesso offerte sulle rive del lago, in denaro e in oggetti cari, che vengono messi su delle piccole barchette e lanciati verso il largo. Queste barchette sono sacre, e nessun Libero si sognerebbe mai di rubarne il contenuto qualora ne trovasse una intatta.

**La grande Strada:** questa importante via di comunicazione taglia tutte le Terre Centrali e collega il continente est con quello ovest. Pur avendo già parlato degli importanti vantaggi che porta alla comunità dei Liberi, è importante però soffermarsi sulla qualità della strada. Questa è tenuta sempre, in ogni suo tratto, in perfette condizioni, grazie al lavoro dei Liberi, ed è un severo reato rovinarla. Lungo di essa, lontano dai centri abitati, si trovano rifugi in legno costruiti per i viaggiatori in difficoltà.

**Altaia:** grande foresta che ospita un piccolo insediamento elfico. La foresta è molto ricca in selvaggina ed in piccoli corsi d'acqua, ma si possono trovare al suo interno anche alcuni animali pericolosi.

Gli elfi conoscono la maggior parte dei sentieri per attraversarla.

**Monastero Okima:** più che un monastero, esso si può definire una fortezza. L'edificio infatti è circondato da un'alta cerchia di mura e da un fossato, e ci si accede solo tramite un ponte levatoio.

Il posto è abitato da alcuni liberi che, votati a Garellan (dea della sapienza della scrittura e della conoscenza), vivono in ascetismo coltivando l'interesse per la lettura e ogni tipo di conoscenza. In questo modo hanno potuto trascrivere centinaia e centinaia di libri creando un'immensa biblioteca. Così, circa 50 anni or sono, il consiglio dominante di Aydindril si è interessato a loro (causa l'ingente quantità di sapienza accumulata) ed ha occupato la fortezza con un cospicuo numero di soldati, affermando che ormai il monastero richiedeva protezione da possibili truppe nemiche. Così da quel giorno, per avere accesso alla biblioteca, un tempo libera, è necessario pagare una piccola somma di denaro che affluisce nella casse di Aydindril.

**Esercito:** il regno dei liberi presenta un'organizzazione militare abbastanza strutturata. Il controllo dell'esercito è affidato al Generale dei Liberi, carica che viene nominata dal consiglio dominante. Il generale resta sempre e comunque sotto il controllo del consiglio, ma possiede un certo grado di autonomia personale, soprattutto in caso di guerra. Il resto dell'esercito segue un sistema molto gerarchico ed ogni soldato ha la possibilità nella propria carriera di molti avanzamenti di grado se si contraddistingue per il proprio valore. La carriera militare risulta quindi molto ambita nel regno dei Liberi, come modo per i semplici cittadini di ambire ad un avanzamento sociale.

L'esercito ha un compito non solo difensivo ma anche di polizia all'interno delle città e dei confini in generale. L'arruolamento nell'esercito normalmente è volontario, ma in caso di guerra il consiglio dominante ha il potere di indire la coscrizione obbligatoria.

E' inoltre particolarmente famosa in tutta Hestiun la forza degli arcieri e dei balestrieri dei Liberi. Questi infatti, per le proprie armi, utilizzano il famoso legno delle Querce Nere.

**Magia nelle Terre Centrali:** la magia nelle Terre Centrali segue due vie diverse, una pubblica ed una privata. In generale, non è né incentivata né ostacolata dal governo.

Ogni persona però che intenda seguire la via della magia deve assolutamente registrarsi presso il palazzo di cristallo, sede del consiglio degli arcimaghi, che si trova ad Aydindril, pagando una tassa. Questa registrazione è fondamentale per avere il permesso di utilizzare la magia e serve al consiglio degli arcimaghi e al consiglio dominante per richiamare gli incantatori in caso di guerra.

Il conclave degli arcimaghi è un organo composto da 21 tra i maghi più potenti di tutta la regione, scelti tramite duello magico. Vi sono 7 posti per ogni scuola di specializzazione, Bianca, Nera e Rossa, ed ogni scuola elegge il proprio capo. Il "capo" prende il nome di Preside ed ognuno dei presidi ha diritto a un seggio nel consiglio dominante. Gli attuali presidi della scuola Rossa e Nera sono Gultar Sedioru e Trusus Niplatan.

L'unica limitazione alla magia è che nelle Terre Centrali i maghi della scuola Nera non possono utilizzare incantesimi di negromanzia. Purtroppo però, per poter proseguire gli studi all'interno del palazzo di cristallo è necessaria una retta annuale molto alta e non tutti possono permettersi il lusso di pagarla. Per questo molti riescono a frequentare solo pochi anni di studi oppure sono costretti ad accordarsi con lo stato che gli sovvenziona gli studi di magia in cambio di una lunga coscrizione.

Le cose però sono cambiate da quando, circa duecento anni fa, un potente mago bianco di nome Itradus Dorebell, appartenente ad una delle più grandi famiglie di Aydindril, ha fondato una scuola di Magia accessibile a tutti e completamente gratuita chiamata La Torre della Speranza, grazie all'approvazione dell'attuale presidente del consiglio dominante suo fratello. Questa scuola è diventata presto una meta per decine di giovani spinti dal desiderio di conoscere la magia ma impossibilitati a pagare. Al momento la scuola prospera ed è sempre sovvenzionata dalla Famiglia Dorebell, grazie alla nipote di Itradus, Darlana Dorebell, una arcimaga bianca, che al momento detiene la carica di Preside della scuola e la carica di preside delle vesti bianche.

**Politica estera delle Terre Centrali:** la politica estera delle Terre Centrali si basa soprattutto su svariati accordi commerciali con tutte le più importanti organizzazioni dei regni di Hestiun. Infatti per la propria posizione territoriale, controllando il collegamento terrestre tra i due bracci del continente, le Terre Centrali si trovano a gestire uno svariato flusso di merci. In particolare, i principali accordi commerciali sono stipulati con società della Confederazione di Transgea e con il reame nanico di monte Aarathra.

Per quanto riguarda i trattati di non belligeranza e i trattati sui confini, le Terre Centrali godono di ottimi rapporti sia con la Transgea che con il regno nanico. Più difficili sono sempre stati invece i rapporti con i barbari del nord, anche se in tempi recenti, grazie soprattutto a proficui accordi commerciali, le Terre Centrali sembrano aver abbandonato interesse ad invadere e assoggettare la regione, trovando in questo modo anche la pace con i barbari della regione del Tradil.

Particolarmente difficili negli ultimi anni sono risultati anche gli accordi con il reame di Avansys, tanto che il consiglio dominante ha decretato lo spostamento di ingenti forze a Trevistam e al monastero di Okima per difendere i confini orientali da eventuali invasioni.

Un'altra spina nel fianco della politica delle Terre Centrali è senza dubbio la città di Leah.

Quest'ultima attira sempre più immigrati dalle Terre Centrali con le promesse di giustizia ed equità per tutti, e grazie all'assenza di dazi nel proprio porto danneggia gravemente il commercio mercantile di Southpost. Ormai da svariati anni le Terre Centrali tramano per conquistare la piccola cittadina e sono frenati semplicemente dalla paura di ritorsioni da parte della grande Transgea, che invece si è fortemente arricchita grazie alla nascita della "città libera".

**La religione:** la religione nelle Terre Centrali è vissuta con la più assoluta libertà e in generale non ci sono forme di limitazione nell'adorazione o nella professione di alcun culto tranne quelle palesemente malvagie o le pratiche che possono turbare la quiete pubblica o ledere la sicurezza altrui.

In generale, gli Dei più venerati sono soprattutto: Saulos, Croman e Karamchan. Templi e chiese dedicati a queste divinità si possono ritrovare in tutte le città delle Terre Centrali.

L'organizzazione della gerarchia ecclesiastica naturalmente varia di chiesa in chiesa, però ogni cinque anni viene nominato dalle varie chiese un rappresentante, che normalmente è il sacerdote più anziano e

più saggio che ha un posto nel consiglio dominante. Attualmente la carica di sommo sacerdote è detenuta da Gitrus Deltar, devoto fedele della chiesa di Saulos.

**L'economia:** il sistema commerciale delle Terre Centrali è uno dei più sviluppati e complessi di tutta Hestiun. L'economia si basa soprattutto sullo sfruttamento dell'importante via di collegamento tra i due continenti, ma anche sulle materie prime (miniere di preziosi e famoso legno delle querce nere) che portano un afflusso costante di ricchezza nelle esportazioni. Importante è anche l'ingente produzione di grano e frumento che rendono le Terre Centrali il "granaio" di tutta Okamis e anche un po' di tutta la regione occidentale di Hestiun.

Importante e cospicua è anche la produzione manifatturiera, artigianale e di armi, mentre scarseggia la presenza di minerali non preziosi.

La monetizzazione delle Terre Centrali è stata istituita nel 3780 ed è comune a quella presente nel resto del continente tranne che per il nome della moneta di rame che è chiamata **spiga** e la moneta d'argento, chiamata **druso**.

Le tasse vengono pagate a seconda del guadagno annuo, ma sono molto basse per le aziende e le industrie in generale e più alte per i contadini. Il denaro viene impiegato per il mantenimento delle infrastrutture comuni e dell'esercito.

**L'alfabetizzazione:** nelle Terre Centrali la maggior parte della popolazione possiede un'istruzione di base ma non superiore. Questo perché non esistono scuole pubbliche ma soltanto scuole private. Così soltanto le famiglie più abbienti possono pagare le scuole migliori per i propri figli, che potranno avere un'ottima istruzione. Quindi solo le persone più benestanti possiedono un'istruzione superiore.

Comunque una scuola di base può permettersela quasi la totalità della popolazione lavoratrice, quindi ne risulta che la maggior parte delle Terre Centrali è alfabetizzata.

## *LA CITTÀ DEI CORSARI*

POPOLAZIONE: 32056 (umani, nani di ogni tipo, circa 6000 nani dell'aria, 1000 elfi, qualche orco).

LEAH: questa città rappresenta la totalità del regno corsaro. Inizialmente essa nacque come piccolo insediamento di pirati che volevano un posto tranquillo per rifugiarsi dopo le proprie scorribande nel Mare Interno. Successivamente, nel corso degli anni, l'insediamento crebbe sempre di più in virtù della propria fama di città "libera" in ogni senso. Chi giungeva qui infatti, vedeva i propri crimini cancellati e poteva ricominciare una vita nuova. Così la città in pochi anni ha raggiunto una popolazione ragguardevole.

Le leggi a Leah sono molto semplici: vige la legge del più forte e dell'anarchia e ognuno può fare ciò che vuole dentro i confini della città. Solo un luogo è intoccabile, il palazzo della libertà, una torre molto grande al centro della città, dove risiede il Portavoce. Questa carica, in vigore solo da pochi anni, è stata istituita dai Leahani per rappresentare la città e per le relazioni diplomatiche con gli altri regni. Infatti con l'espansione di Leah, la creazione delle mura e dell'esercito, la città si è trovata ad avere la necessità di una rappresentanza verso gli altri regni. Così è nata la carica di portavoce, che viene eletto dalla cittadinanza per acclamazione nella piazza principale di Leah, ogni 5 anni.

La città inoltre possiede anche un grandissimo porto dove attraccano navi di ogni tipo con marinai di ogni razza, senza alcuna limitazione. Per questo Leah ha sviluppato un fiorente commercio marittimo che gli ha assicurato una buona prosperità. Inoltre l'unica "tassa" che la popolazione deve sostenere è una donazione che ogni cittadino deve fare ogni anno nel Palazzo della libertà; tutto il denaro verrà speso per la città e così ogni cittadino è ben contento di contribuire al massimo delle proprie possibilità.

Inizialmente la città fu accolta con molto entusiasmo dal consiglio dominante delle Terre Centrali. Infatti per anni si è svolto un fiorente commercio tra questa e le Terre Centrali: questi ultimi fornivano la materia prima e i Leahani esportavano tutto via mare.

Ma adesso il consiglio di Aydindril vede con cattivo occhio la fiorente città dei corsari, per paura che possa attirare anche cittadini delle Terre Centrali, o spingere questi alla rivolta per l'anarchia.

La città comunque è difesa da un'ampia cerchia di mura, circondate da un fossato, e vanta una notevole flotta. E' stato inoltre costituito da poco un esercito mercenario con i soldi della donazione annuale e sono in costruzione svariate altre torri di guardia.