

SHADOWLORD

Autore: **De col Alessandro – nick Marduk**

SOMMARIO

Capitolo 1, Introduzione: introduzione, fonti d'ispirazione

Capitolo 2, Ambientazione:

Contiene gli elementi per permettere una comprensione del mondo di Shadowlord, come la società umana, la morfologia e la religione del mondo, tutti elementi per permettere al narratore e ai giocatori di capire *dove* si trovino

Capitolo 3, Shadowlord:

Approfondisce la società dei signori oscuri e le Eredità, i comportamenti tipici e il modo di relazionarsi con il mondo esterno.

Capitolo 4, Regole:

Spiega le *meccaniche* del gioco, le regole, i valori e il combattimento, creazioni del personaggio

Capitolo 5, Poteri:

Elenca e spiega le capacità speciali note come *Poteri* in possesso degli Shadowlord

Capitolo 6, Nemici ed equipaggiamenti:

Presenta i diversi avversari degli Shadowlord, ne descrive il comportamento tipico, le motivazioni, la forza e ogni altro dato utile, inoltre contiene le tabelle con armi ed armature

Capitolo 7, Storia:

Come si crea una storia, quali sono i temi portanti da inserirvi e come interpretare al meglio un signore oscuro.

Appendice: Include l'indice alfabetico per orientarsi all'istante nel manuale, e la scheda del gioco

CAPITOLO 1

E Jareth discese sulla landa desolata, le ali nere si ripiegarono all'interno appena i suoi piedi toccarono il suolo tornando a far parte del lungo mantello ormai segnato dal tempo. Umani, pochi umani all'orizzonte, contadini forse, o forse solo dei poveracci, Jareth rimase a lungo a fissare le piccole sagome in lontananza, il suo sguardo sembrava cercare oltre alle semplici immagini. Vide ciò che voleva vedere, l'armatura scricchiolo, piccole croste di ghiaccio caddero dalle giunture, effetto dell'eccessiva altitudine, la prima gamba si sollevò, come era strano fare affidamento a quell'insieme di ossa e muscoli per muovere il proprio corpo anziché la semplice forza di volontà, il pesante piede corazzato fece un tonfo sordo al suolo, poi ne seguì un altro e un altro ancora, una folata di

vento fece avvampare il mantello per un istante, era un passo sicuro, spavaldo, lo avrebbero notato a breve, voleva che lo notassero. I mortali lo fecero, si voltarono attirati da una cupa vibrazione nell'aria, stentarono a credere ciò che avevano di fronte, tuttavia rimasero dov'erano, questo confermava i sospetti di Jareth, continuò ad avvicinarsi, interruppe la sua avanzata ad un centinaio di metri, rimase a fissare la piccola comitiva. Nulla si mosse, probabilmente necessitava di una piccola motivazione in più, si avvicinò a venti metri, la pressione iniziò a rompere le vene dei mortali, sangue sgocciolava da occhi e naso, i mortali si accasciarono ma non si scomposero, uno di loro protese un braccio verso il signore oscuro, un piccolo lampo di luce si infranse

contro la sua armatura, il mortale fece ricadere il braccio per non cadere al suolo, Jareth trovava tutto molto divertente, ma era ora di fare sul serio, con un gesto scostò il mantello di lato, allungano il braccio come per afferrare qualcosa, un arma si materializzò dal nulla nel suo pugno, una torsione rapida fece vibrare l'aria, Jareth assunse un'aria di sfida.

Lentamente l'ombra dei mortali di fuse, e prese forma, come se fosse liquida lentamente emerse dal suolo, occhi gialli furiosi emersero lentamente, puntati contro lo Shadowlord, sei zampe di artigli e malvagità, un ghigno enorme che poteva divorare un uomo intero, Jareth tuttavia vide qualcos'altro, "paura", si lasciò sfuggire una risata, fece roteare la sua esperide ancora una volta, non ci avrebbe messo più di qualche secondo

Introduzione:

Esistono molteplici storie che narrano le vicende di personaggi definiti "eroi", che affrontano pericoli indicibili e ostacoli insormontabili per riportare la giustizia nel proprio mondo, credendo fermamente in ideali di pace e amore. Si tratta tipicamente di personaggi che a modo loro incarnano un concetto associato al *Bene*. E' ancor più tipico tuttavia che il loro avversario sia un'entità singola che incarna il concetto di *male*. Si tratta comunemente di un personaggio estremamente malvagio e potente a capo di un esercito oscuro o in possesso di un'arma capace di distruggere il mondo.

Lo Shadowlord, è letteralmente il *Signore delle ombre*, nome derivante dai racconti fantasy dove il suo aspetto è quello di un oscuro cavaliere in armatura. Lo Shadowlord attende di solito nella sua fortezza costruita in mezzo a lande desolate e protette dal suo esercito invincibile, e dai suoi mostri terrificanti che il protagonista della storia giunga davanti a lui dopo aver sconfitto uno

ad uno tutti i suoi generali per iniziare lo scontro finale.

L'esito di tale scontro è sempre lo stesso, i buoni vincono, i cattivi perdono e la pace torna a regnare sovrana. Ma non è questa quel tipo di storia.

In questo gioco gli Shadowlord sono molto più che semplici stereotipi, sono veri signori oscuri, creature sovranaturali, reduci da una guerra che li ha visti sconfitti e abbandonati dal loro dio, e che ora tentano di ricominciare da dove furono interrotti dovendosi però scontrare personalmente con le vite che intendono spegnere. I Signori oscuri sono malvagi, dal punto di vista delle loro vittime, come è malvagio il lupo che uccide le pecore del pastore. E' una lotta per la sopravvivenza tra due razze che tuttavia si scoprono sempre più simili e al tempo stesso sempre più determinate a porre fine all'esistenza dell'altra.

Shadowlord è un gioco di azione e combattimenti sanguinosi, di società segrete e di intrighi, di amori impossibili e di desideri irrealizzabili il cui centro di tutto sono i giocatori con i propri personaggi che si trovano nel mezzo di una guerra nella quale possono solo decidere se vivere o morire. Sono guerrieri potenti e maghi dotati di poteri incredibili, incarnati unicamente in enormi armature di metallo nero, costretti a impossessarsi dei corpi dei mortali per muoversi liberamente, condividendone i pensieri i ricordi e le emozioni. I giocatori si trasformano, diventano sempre più simili ai loro nemici, condividendo le loro idee e i loro punti di vista, immedesimandovisi, ma rimanendo fedeli al proprio proposito, tornare ad essere un'unica grande entità e distruggere il loro creatore sfruttando il mondo che li tiene prigionieri come una gigantesca arca per solcare l'universo.

E' scoprendo i segreti di questo mondo e combattendo per la propria sopravvivenza che i signori oscuri scriveranno la propria storia,

con poteri devastanti, implacabile furia e ardente passione ci mostreranno che fin dall'inizio di ogni storia noi semplici mortali abbiamo sempre affidato le nostre vite agli eroi del bene perché in cuor nostro sapevamo di non poter essere come loro.

FONTI D'ISPIRAZIONE:

Ci sono numerosi fonti dalle quali trarre elementi adatti alle narrazioni di Shadowlord che possono presentati situazioni interessanti da riproporre in gioco o possono fornire utili spunti anche per immergersi meglio nell'atmosfera del gioco.

CINEMA:

- *From Hell*: Nel film ambientato quasi esclusivamente di notte vengono mostrati lusso e marciame accostati in maniera naturale e quotidiana così come violenza e indifferenza utili per ricreare l'atmosfera nelle città
- *The Cronycles of Riddik*: Film fantascientifico che tuttavia ha un proprio Shadowlord con tanto di esercito del male e politica di distruzione piuttosto apprezzabile "convertiti o muori", oltre a mostrare i vecchi e sani combattimenti privi di tutte quelle arti marziali e katane tanto di moda nel cinema d'azione moderno.
- *Dracula's legacy*: I poteri di corruzione e ammaliamento di Dracula rappresentano un buon esempio per comprendere il potere del richiamo degli Shadowlord e del fascino che può avere il male, per quanto il film in se poi abbia molto poco da offrire
- *Sweeny Todd*: Il simpatico musical di Tim burton mostra quella che è la perfezione della vendetta, la ricerca del nemico, l'esca per attirarlo nella propria rete e l'assoluta ed implacabile determinazione a distruggerlo. Concetto fondamentale in Shadowlord.

- *Il signore degli anelli*: L'inizio del primo dei tre film mostra sul serio cosa possa fare uno Shadowlord nella sua vera forma, prima naturalmente di perdersi come in tutti ifilm.

LETTURA:

- *Magdeburg*: si tratta di una trilogia di libri storico fantasy in cui regna l'ambientazione particolarmente cupa e degenerata della guerra dei trent'anni in Germania. Oltre a essere particolarmente veloce e piacevole da leggere, rende perfettamente la mentalità dei mercenari e della corruzione in generale. Sono ben presentati anche combattimenti sanguinosi gli intrighi dei nobili e l'assurdità raggiunta dalla chiesa in quell'epoca nonché l'ipocrisia in generale.
- *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*: Fantasy particolarmente incentrato sugli intrighi politici da cui è possibile trarre interessanti spunti per avventure e narrazioni

VIDEOGAME:

- *Overlord*: oltre ad essere un gioco estremamente piacevole incarna alcuni dei concetti di Shadowlord, tra cui: la bellezza di essere un signore del male con un orda di mostri ai propri comandi,
- *Chaos legion*: Le ambientazioni dall'architettura bizzarra possono aiutare a visualizzare al meglio i luoghi dominati dal culto di Andariel, e la possibilità d'invocare servitori infernali capitanati dal personaggio principale è quanto di più simile ci sia all'abilità dei Rinati d'invocare i legionari ombra, oltre a dare una buona prospettiva di un caotico combattimento di massa
- *Blood omen 2*: Per quanto il video game sia il più scadente della serie Legacy of Kain, le ambientazioni cupe totalmente al buio sono l'ideale da cui prendere spunto per creare

quartieri di gente povera che si rintana in casa al colo passaggio delle guardie cittadine

- *God of War*: Utile per sapere come rendere i combattimenti il più violenti e crudi possibile

FUMETTI:

- *D-gray man*: Per le ambientazioni e i costumi dei personaggi
- *Eden*: Il fumetto ha poco e niente a che fare con Shadowlord, tuttavia pone l'attenzione su concetti estremamente interessanti, esaminando ogni personaggio dal suo personale punto di vista permettendo di far comprendere al lettore "perché è ciò che è" e questo può essere particolarmente utile per chi desiderasse approfondire il concetto di immedesimazione tra Rinato e posseduto. Inoltre mostra numerosi aspetti dell'animo umano davvero utili per creare personaggi e situazioni.
- *Claymore*: Sono mostrati personaggi che almeno concettualmente possono essere associati alle vergini d'argento del culto, oltre a mostrare possibili situazioni a rischio in caso di fusione tra Shadowlord e posseduto
- *Devil man*: Mostra un universo dove i diavoli sono nascosti in mezzo alle persone, che vivono costantemente divorate dal terrore e dal dubbio situazione molto frequente in SL.

ANIMAZIONE:

- *I cieli di Escaflowne*: Un mondo fantastico dove esistono gigantesche armature meccaniche usate per combattere e dove un impero avanzato tecnologicamente tenta di conquistare il mondo. L'anime giapponese mostra possibili meccanismi a vapore oltre a possedere una trama davvero coinvolgente

- *Karas*: Di difficile reperibilità, questo cartone hi-tech ha un'ottima grafica e i protagonisti mostrano armature estremamente simili all'aspetto di un Rinato nella sua forma signore oscuro

CAPITOLO 2

STORIA:

"Voglio essere sincero con te, non ricordiamo molto del nostro passato, sono come visioni, siamo noi eppure non siamo noi, è come guardare ciò che hai fatto dagli occhi di un altro, ricordiamo ciò che avvenne poco prima della nostra sconfitta come se fosse ieri, ma dei mondi precedenti temo che la fame dell'imperatore abbia cancellato in qualche modo anche il ricordo"

La storia di Titano e degli Shadowlord ha radici più antiche del tempo in cui vennero in contatto e che sono i mattoni che hanno formato il loro sentiero fino ad oggi.

L'Imperatore:

Eterno e immensamente maligno, l'imperatore vaga per l'universo in cerca di vita da consumare e di vita che lo consumi. La sua fame è insaziabile e il suo desiderio inappagabile. Da dove venga e chi sia in realtà è mistero, ma ciò che si sa è che è in guerra, e che il suo operato deve rispettare delle regole inspiegabili ma che tuttavia gli impediscono di usare la sua mostruosa forza per consumare tutto ciò che esiste.

Nella sua eterna ricerca di nuova vita, l'imperatore decise di plasmare dei servitori per compiere ciò che egli non poteva di persona, così plasmò con i suoi infiniti poteri degli esseri dal vuoto e dal buio le creature che battezzò Shadowlord.

Esseri senzienti composti di pura essenza oscura dell'universo, incarnati in terribili ed imponenti armature forgiate con il metallo

corrotto, il più resistente minerale esistente, sensibile alle emanazioni di energia e capace di divenire vivo e mutarsi a comando. Utilizzando i suoi servi L'Imperatore cominciò la sua marcia sui mondi in cerca di vita con cui nutrirsi.

La caduta dei mondi:

Nei secoli che seguirono la legione dei cavalieri ombra al servizio dell'imperatore conquistò e distrusse in suo nome innumerevoli mondi e civiltà. Più la vita abbandonava l'universo più l'imperatore diveniva impaziente e vorace, come se quello che cercasse fosse sempre più vicino ma continuasse a sfuggirgli. Con la sua ferocia spronava i suoi servi che in silenzio proseguivano il loro cammino incarnandosi nei nuovi mondi, assaporandone la vitalità e l'energia prima di distruggerli. La distruzione di così innumerevoli mondi destabilizzò l'equilibrio dell'universo aprendo numerose fratture nello spazio mettendolo in comunicazione con realtà e mondi alternativi. Quando anche l'ultima vita nell'universo fu spenta, L'Insaziabile di vita fece riversare le sue legioni attraverso quelle fratture perché continuassero la loro infernale campagna.

La grande Isola e gli umani:

La gigantesca isola galleggiante era sospesa tra il *Maras* e il *Taras*, il grande cielo e il grande mare, due distese di azzurro e verde smeraldo infinite. Creature chiamate uomini erano state partorite dal quel mondo e li avevano costruito il loro mondo e instaurato la propria società, avevano esplorato il profondo e caldo mare e lo sfuggente cielo solo per scoprire che non esisteva fine alla loro ampiezza e bellezza, e seppur con un certo peso nel cuore, avevano accettato di essere soli, nel loro stupendo universo, situazione che un giorno, ancora non sapevano, avrebbero amaramente rimpianto.

L'Energia:

Seppur consapevoli di questa forza prendete ed intrinseca in tutte le cose, gli umani non seppero mai comprenderla ne riuscirono ad imbrigliarla attribuendo la sua natura e la sua presenza ad un entità superiore e benevola che da qualche parte vegliava sul mondo della grande isola.

Pochi nella storia della grande isola, furono i mortali che inspiegabilmente nacquero con il dono di poter manovrare l'energia, ma la loro sorte fu sempre segnata dal dolore e dalla miseria.

Il Cuore delle città:

Ciò che alcuni umani presto scoprirono, fu l'esistenza dei *Cuori*, potenti artefatti, attorno ai quali ruotava un flusso di energia incredibilmente potente e benigno. Tutto ciò che cresceva intorno ad un Cuore godeva del più completo benessere e prosperità, tuttavia quando un cuore veniva spostato da dove veniva trovato, la sua energia si spegneva e il suo potere si dissolveva.

Il cuore era anche un essere senziente, che tuttavia comunicava le sue intenzioni telepaticamente e solo ad alcuni individui prescelti che per una ragione particolare stavano la sua attenzione. Tali individui erano invitati a sigillare con i cuori un patto segreto del quale solo loro sarebbero venuti a conoscenza, in cambio il cuore si impegnava ad erogare le sue energie ovunque si trovasse. I Cuori divennero il fulcro necessario per ogni insediamento umano, le città venivano poi costruite seguendo uno schema a spirale partendo dal centro, ove si trovava il cuore per permettere ad ogni casa ed abitante di beneficiare della sua influenza.

Il patto:

Coloro che erano prescelti dal cuore divennero furono investiti della carica più alta esistente: il *Nobiliato* che li nominava comandanti e capi della città dove il loro

Cuore veniva posato. I Nobili formarono importanti e potenti casate, il cui ruolo di capo famiglia e governante veniva tramandato da padre in figlio secondo il cerimoniale che vedeva passare alla nuova generazione l'accordo instaurato dagli avi con il Cuore.

I Cuori istauravano un accordo segreto solo con i discendenti diretti degli umani che in passato avevano scelto, e in cambio della loro devozione garantivano ricchezza e prosperità. Ancor oggi dopo la scomparsa dei cuori i termini del patto rimangono sconosciuti.

Corruzione:

Gli umani non erano creature pacifiche come il mondo che le ospitava, spesso la loro natura bellica veniva alla luce dando vita a scontri sanguinosi, alcuni dei quali sfociarono purtroppo in guerre di ben più vasta scala. Affamati di sempre più potere i Nobili non esitavano a dichiarare guerra verso le città più prospere o semplicemente più semplici da conquistare per allargare i propri domini e impadronirsi di nuovi Cuori.

Le prime guerre poterono sembrare olocausti agli occhi degli uomini che passarono anni a contare i propri morti, ma nella vastità e nella calma della grande isola essi rappresentavano ben poca cosa e nel tempo tutto si sarebbe ristabilito. Sfortunatamente la tecnologia degli esseri umani progrediva di pari passo con la guerra. Macchine orribili furono concepite, capaci di scuotere con i propri colpi le montagne e i cui fumi avvelenavano l'aria. Tre grandi guerre sconquassarono l'intera isola trasformandola da paradiso a un fondo di cloaca putrescente che affogava nel proprio sangue. Quando la quarta guerra fu alle porte, i Cuori si ribellarono imponendo ai propri Nobili di terminare le ostilità che stavano devastando il mondo mostrando alle loro menti quello che sarebbe divenuto il loro mondo se avessero continuato a combattersi a vicenda, una terra arida e desolata totalmente priva di vita. Atterriti da questa visione e

stanchi di morte i Nobili cessarono le ostilità, i rancori tra i popoli sarebbero passati forse con il tempo, ma la guerra avrebbe annientato tutto. Sfortunatamente però, tre tra i Nobili più potenti ignorarono l'avvertimento dei cuori e ruppero il patto che li legava a loro. I Cuori subirono la corruzione degli animi dei mortali ed esplosero in una titanica conflagrazione di energia che distrusse le tre città di cui erano il fulcro. Carichi della depravazione umana i tre cuori iniziarono a devastare con la propria energia la vita umana, indegna di abitare la grande isola.

Callisto:

I tre Cuori corrotti continuarono a distruggere la vita umana grazie al loro potere in grado di focalizzarsi unicamente su certe forme di vita e nel contempo assorbire la devastazione di titano, come se si trattasse di semplice sporco, la morte e la devastazione venivano risucchiate via lasciando al loro posto la natura viva e florida come se mai fosse stata toccata dalla guerra. Inarrestabili i tre Cuori, Myrmidon Zaled e Armael continuavano a mietere vittime senza posa, la corruzione umana li aveva resi troppo potenti per poter essere contrastati. Ma quando sembrava che per l'umanità tutto fosse perduto, un enorme grido psichico si levò dai cuori che tentarono di contrastare quelli corrotti, i quali alla fine parvero in difficoltà, ma non per questo demotivati a compiere la propria opera, si ritirarono sprofondando nel terreno. La grande isola tremò e dalle sue fondamenta esplose verso il grande mare una nuova terra. Essa crebbe con lamenti orribili risucchiando dalla superficie ogni lordura e segno di guerra come i tre cuori in precedenza. La corruzione la alimentava, il dolore la nutriva, la devastazione le dava forma, ed essa crebbe e crebbe fin quasi a raggiungere l'oceano. Quando tutto fu finito, un ultimo grido psichico fu lanciato dalla profondità della

terra da un'unica voce carica d'odio con un'unica parola carica di potere "Callisto".

Titano:

A quel grido soffocato, i Cuori delle città risposero "Titano". Così nacque la distinzione tra le due facce della grande isola, Titano, la superficie ricolma di vita, e Callisto, quello che con ogni probabilità era l'inferno, un ricettacolo di tutta la morte e la sofferenza del mondo.

Il vortice:

Il tempo passava, e le nuvole del cielo iniziarono lentamente a scendere verso il basso, quasi volessero mascherare la metà oscura dell'isola agli occhi mortali. Incuriositi da questo fenomeno gli umani si accorsero di quello che accadeva sotto i loro piedi. Il grande oceano veniva lentamente risucchiato da qualcosa esattamente sotto la loro isola, e il processo proseguiva pian piano sempre più velocemente. Allarmati i Nobili chiesero aiuto ai Cuori che stranamente divennero muti cessando di comunicare con l'esterno seppur continuassero ad espandere la propria influenza benefica. Alla fine, l'intero Taras scomparve rivelando un infinito mare di nubi rosse come il sangue e il vortice che inesorabilmente risucchiava tutto al suo interno.

Le creature del buio:

Dalla scomparsa dell'oceano, strani fenomeni iniziarono a presentarsi frequentemente su tutta Titano. Mostri chiamati *creature del buio* fecero la loro apparizione, emergendo feroci là dove c'era abbastanza sofferenza, paura e morte. Mostri orribili emergevano dagli incubi dei bambini per sbranarli nel sonno, scherzi della natura si alzavano tra i corpi dei caduti sui campi da battaglia per finire ciò che restava dei soldati. Seppure non parlassero questi esseri mostrarono un intelletto sveglio ed attivo almeno quanto quello umano e un odio altrettanto profondo.

Sette:

In questo clima di caos e paura, in cui persino i sogni potevano uccidere, molte persone persero il senno e iniziarono ad adorare tutto ciò che per loro fosse inspiegabile. Nacquero culti che adoravano alcune creature del buio offrendo loro sacrifici per ottenere benevolenza o un barlume del loro potere. Pochi furono accontentati, altri non ricevettero che follia e altro dolore. I disperati e i nichilisti iniziarono a venerare persino il vortice come esecutore finale del proprio destino lanciandosi nelle sue spire incapaci di sostenere ancora il peso della propria esistenza. Nacquero culti di Callisto, che vedevano la parte oscura come una divinità vendicatrice e pregavano per avere misericordia.

L'albero sacro:

I Cuori delle città erano caduti in una sorta di letargo auto imposto, cosa che gettava nel panico ancor di più gli umani che senza la loro guida non sapevano se e quando sarebbero usciti da questo caos sempre più dilagante.

Il silenzio fu rotto all'improvviso, senza alcun preavviso i Cuori sentenziarono la nascita di un "custode", l'equilibrio del mondo era stato incrinato con la corruzione dei Cuori ed ora tutto stava scivolando entropicamente verso la fine. Su una piccola isola al centro del mare di Titano i Cuori avevano creato durante il loro silenzio l'elemento che avrebbe permesso all'ordine di tornare, il *Lifia* l'albero sacro. Dalla nascita del *Lifia* le cose andarono effettivamente meglio, le creature del buio non riuscivano più a materializzarsi a piacere ovunque volessero, il numero delle sette diminuì e lentamente tutto si avviava a tornare alla normalità.

La rottura dell'equilibrio:

La pace non durò molto; mentre le città venivano ricostruite, mentre i soldati scacciavano le creature del buio fuori dai confini delle proprie città, e mentre le persone si sforzavano di dimenticare la sinistra presenza del vortice sotto di loro, un uomo sconosciuto di cui le origini e le motivazioni restano un mistero anche oggi, raggiunse l'isola dove solitario, il Lifa si stagliava verso il cielo. L'uomo utilizzò conoscenze e poteri proibiti per aprire uno spiraglio nel cielo e richiamare un'entità di maggior potere. L'imperatore rispose alla sua chiamata.

La Grande guerra:

Gli Shadowlord misero piede su Titano come su ogni altro mondo, bastò loro un semplice sguardo per intuirne la travagliata storia e i molteplici punti oscuri, ma abbandonarono volentieri questi pensieri per dedicarsi alla conquista come ordinato dall'Imperatore. I poteri dei signori oscuri evocarono l'esercito delle ombre che iniziò la sua marcia alla conquista delle città e dei loro Cuori, vera ossessione dell'imperatore. Le città caddero con facilità ridicola, l'intera umanità non poté che ripiegare sempre di più verso la città più grande di Titano, Asgard. I corpi invincibili degli Shadowlord non temevano nessuna arma, nessun clima nessun sortilegio, la loro fermata era inarrestabile, centinaia di soldati perdevano la vita per un loro solo colpo di spada e a migliaia si piegarono di fronte ai loro oscuri poteri. Fu una guerra memorabile, combattimenti spietati ma eleganti che lasciavano gli umani a bocca aperta mentre vedevano i pezzi dei propri compagni volare sopra le proprie teste.

Ad uno ad uno i Cuori delle città caddero nelle mani dei signori oscuri, e ciò che si credeva essere invincibile cedeva come cera sotto le arti di questi neri cavalieri venuti dal cielo. I Cuori corrotti dagli Shadowlord morivano, e tutto il loro potere veniva risucchiato da un circolo di luce nel cielo al

centro del quale l'occhio dell'Imperatore osservava vorace. Asgard rimase l'ultima città del mondo in nemmeno un mese e i signori oscuri si presentarono presto alle sue porte con la propria legione di ombre. Persino le creature del buio erano state annientate da questa armata, nulla poteva resisterle, ne tanto meno lo avrebbero fatto delle semplici porte di una città mortale. La grande guerra volgeva al suo termine con l'inevitabile vittoria degli Shadowlord e la corruzione dell'ultimo Cuore.

La collera di Andariel e il tradimento dell'imperatore:

Un'esplosione di luce segnò la fine della guerra. Una bolla di luce sfrecciava rapidamente sulla superficie ingrandendosi a macchia d'olio su tutta la grande isola, l'esercito dei signori oscuri spariva al suo tocco. Dopo ne venne un'altra e un'altra ancora diventando sempre più grande e spingendosi sempre più lontano. Le armature indistruttibili degli Shadowlord si polverizzavano al suo contatto e la loro essenza veniva distrutta. Sconcertati e impauriti dalla scoperta di poter morire i signori oscuri chiesero aiuto al loro Imperatore perché li aiutasse e li mettesse in salvo, ma l'occhio dell'imperatore era concentrato unicamente sull'ultimo Cuore e ordinò alle sue truppe di avanzare. Nessun prezzo era troppo alto per appagare la propria fame. Molti Shadowlord persero la vita, distrutti da quella misteriosa bolla; traditi dall'essere che fino a quel momento avevano così fedelmente servito come un Dio, gli Shadowlord abbandonarono cessarono l'attacco sotto il suo grande occhio che li osservava furioso. Comprendendo che era la propria natura ad attirare sempre più la misteriosa arma verso di loro, i signori oscuri decisero di fuggire rifugiandosi in una sorta di dimensione alternativa di puro pensiero apparentemente ignota a tutti di cui avevano accidentalmente scoperto l'esistenza al loro

arrivo su quel mondo. Dissolsero la propria forma ed essenza in più frammenti per riuscire a penetrarvi e si sottrassero alla distruzione. L'ultimo Cuore scomparve nella luce e il Lifia appassì. Senza più seguaci l'occhio dell'imperatore si ritirò oltre la coltre di nubi e scomparve.

A reclamare la vittoria sul male tempo dopo comparvero gli esponenti del Culto di Andariel affiancati da possenti e fiere creature per metà di metallo e per metà composte di luce. Andariel Dio della luce aveva scelto l'umanità e l'aveva protetta scacciando il male e donando loro una nuova possibilità.

I sacerdoti mascherati mostrarono grandi poteri a testimonianza delle proprie parole e mostrarono come i loro servi i *Pegaso* potessero generare mortali esplosioni di luce come quella che aveva scacciato il male, davanti a queste prove l'umanità non poté far altro che acclamare i salvatori e giurare fedeltà ad Andariel

Nuovo ordine:

Le città furono ricostruite con al centro un tempio dedicato al portatore di luce e con la pianta totalmente ridisegnata secondo i voleri dei Cardinali, i più alti esponenti del culto, coloro che soli, avevano la capacità di parlare con Dio e di comandare suoi servi, le creature di metallo e luce chiamati *Pegaso*. Asgard venne ribattezzata *Capitale sacra* e al suo centro fu eretto l'ago d'argento, sede del culto e dimora dei Cardinali. I Cardinali presero in mano le redini del governo mondiale, le loro bocche proferivano direttamente le parole di Dio, un dio che proteggeva l'umanità ma che era anche in grado di distruggerla così come aveva distrutto gli *Shadowlord* se avesse voluto. In breve il mondo fu convertito ad un unico credo ed un'unica grande società.

La distruzione dell'isola:

Solo durante la ricostruzione ci si rese conto che Titano stava crollando. I Suoi confini si

sbriciolavano e cadevano nel vuoto verso il vortice rosso. L'evento gettò nel panico la popolazione che si rivolse ai Cardinali per avere risposte ed essere rassicurati. I Cardinali predissero che l'intera grande isola sarebbe cambiata e che molto sarebbe andato perso, Andariel intendeva punire coloro che lo avevano ripudiato per così tanto tempo e coloro che erano indegni della sua luce facendoli sprofondare verso l'inferno di Callisto. Tutto comunque presto sarebbe finito, Andariel non era un dio crudele e non avrebbe mai distrutto il suo popolo. E in effetti la distruzione rallentò come predetto, ma i pezzi di isola che precipitarono nel vuoto furono iniziaron ad essere sempre più grandi, come a lasciar intendere che un giorno l'intera isola sarebbe potuta precipitare nel vortice.

La discesa del culto:

Seppure all'inizio la sua presa sulla popolazione fosse assoluta, con il tempo la fede in Andariel così come il ricordo della guerra contro i signori oscuri andava perdendosi e messo da parte. Le nuove generazioni non poterono non notare la corruzione che dilagava tra gli alti esponenti del culto e di come questi usassero la propria autorità e posizione per ricavarne vantaggi a scapito della popolazione che andava impoverendosi sempre di più. Il ritorno delle creature del buio favorì la nascita di tensioni e tumulti. Lontani dai confini della capitale sacra le popolazioni abbandonavano segretamente la propria fede o la rimpiazzavano con altre forme di credo ed adorazione. Rispararono fuori sette di adoratori del vortice rosso, di Callisto e delle creature del buio.

Il malcontento presto divenne odio ed ostilità, dal culto venivano emanate leggi sempre più severe e restrittive, e le punizioni videro l'inclusione della pena di morte.

A fomentare ancor di più il disprezzo verso il culto, ma anche la paura, fu l'impiego degli

Pegaso, capaci di distruggere interi villaggi con la semplicità con cui si schiaccia un fiore, niente eccezioni, niente scuse, puro e semplice massacro operato per epurare un luogo dal male dilagante. Semplice dimostrazione di forza per sedare le rivolte.

Sebbene ancora molto diffuso, in molte parti del mondo il culto stava divenendo un nemico, un tiranno oppressore che si nutriva della loro vita e dal quale era solo possibile allontanarsi senza mai poter fuggire. L'odio per il culto e ciò che rappresentava spinse incautamente le persone ad invocare aiuto dalle tenebre. Ancora una volta i loro desideri furono esauditi.

I Rinati:

Un attimo prima di riuscire a fuggire nel crepuscolo, gli Shadowlord erano stati raggiunti dalla collera di Andariel, ed in ogni frammento della propria essenza era rimasta conficcata una scheggia di luce. La scheggia impediva ai frammenti di ricomporsi, ma la forza dei signori oscuri era troppo grande per poter essere neutralizzata, e il mondo del Crepuscolo nel quale ora giacevano li proteggeva dalla morte. Con il tempo i frammenti d'essenza divennero senzienti, ricordi sparsi che ora prendevano coscienza di se. Ogni frammento si trasformò assumendo un aspetto della sua precedente vita, seppur infinitamente più debole. Rinati ancora una volta, gli Shadowlord si apprestarono a tornare sui campi di battaglia.

L'ecatunchiri:

In principio in guerra tra loro, divisi per comune origine in gruppi chiamati Eredità, i Rinati si resero ben presto conto che con il loro potere spezzato e diviso non avrebbero mai potuto emergere dal crepuscolo e contrastare i mortali. La leggendaria bestia dalle cento braccia ispirò il nome della nuova alleanza in cui tutti i signori oscuri si unirono. Forti della propria unità gli Shadowlord si

riversarono nuovamente nel mondo impossessandosi dei corpi mortali per aggirarsi indisturbati e non visti tra le loro schiere. Per anni l'operato dell'ecatunchiri stravolse la società mortale e ne indebolì le fondamenta. Silenziose ed invisibili le numerose braccia degli Shadowlord si insinuarono ovunque nella società mortale afferrandone sempre più saldamente le redini, lo stesso culto di Andariel iniziò a vacillare, incapace di comprendere *cosa* stesse minando il suo potere aumentando.

La disfatta di un piano perfetto:

Entro una decade gli Shadowlord sarebbero stati in grado di rivelarsi nuovamente per fronteggiare i loro nemici, fiaccati dal tempo e sfiniti dal loro stesso governo. Così indeboliti ed increduli, si sarebbero piegati come fucelli nella tempesta.

Tuttavia il malcontento girava fra le Eredità, per molti signori oscuri il nascondersi così agli occhi mortali era inconcepibile, loro erano i dominatori gli Shadowlord, l'umanità solo un ammasso di carne da lacerare e piegare alla propria volontà. La stessa abitudine di molti Shadowlord di legarsi ai propri posseduti era deplorabile, un chiaro segno di debolezza. La guerra segreta che stavano combattendo altro non era che una farsa senza senso, i cambiamenti che potevano portare al mondo con questa strategia erano poco o nulla, la diffidenza verso il culto e la destabilizzazione della società erano processi già in atto prima del loro ritorno, il quale non aveva fatto altro che accelerarne di poco il processo, occorreva attaccare direttamente l'umanità e occorreva farlo subito. Quattro Eredità appoggiavano quest'ideologia, schierandosi un giorno contro le rimanenti cinque per costringerle ad affrontare la questione e passare ad una nuova strategia. Nel crepuscolo si radunarono i 9 Shadowlord più potenti di ogni Eredità, per discutere la faccenda una volta per tutte. Un

intero anno crepuscolare trascorse in animati dibattiti e aggressioni in cui ogni parte sosteneva quella che poteva essere l'unica strada per la salvezza della specie.

Alla fine seppure alcuni cambiarono la propria posizione, le parti rimasero invariate: cinque Shadowlord sostenevano che la calma e l'anonimato avrebbero mostrato agli Shadowlord la via per la vittoria, i rimanenti quattro erano convinti che continuando in quel modo non ci sarebbe stato alcun futuro e L'ecatonchiri perse quattro delle sue braccia.

Il ritorno del buio:

Le creature del buio, decimate e costrette alla fuga dagli shadowlord, erano lentamente tornate dopo la fine della guerra. Il loro odio e la loro perfidia sembrava essersi accresciuta nel tempo con la diminuzione del loro potere. Qualcosa le stava uccidendo, una sorta di cancro che le uccideva una ad una lentamente e dolorosamente. Seppur dotate di una mente aliena, le creature del buio dimostrarono piuttosto in fretta di non aver dimenticato l'opera degli shadowlord nella loro sconfitta e ora che, nonostante la loro prossima fine, erano più forti dei Rinati avevano tutta l'intenzione di vendicarsi.

I figli dell'Imperatore:

Le Eredità traditrici, lontane dalla protezione dell'ecatonchiri caddero ben presto in disgrazia. La loro potenza e la loro organizzazione non erano abbastanza forti per affrontare l'impresa da soli come avevano pensato e presto si trovarono costretti ad allontanarsi sempre di più dalle società mortali, incapaci di combatterli o di tenere loro nascosta la propria presenza. Il rimpianto per i tempi andati divenne più forte di quanto non fosse mai stato, ma più di ogni altra cosa i dissidenti bramavano il potere, la familiare sensazione di potere e superiorità che le energie dell'imperatore aveva sempre dato loro. Il ricordo divenne desiderio, il desiderio

divenne ossessione, e alla fine le eredità cedettero ed impiegarono tutto ciò che rimaneva delle loro conoscenze per disegnare un grande circolo incantato con il quale evocare L'imperatore.

Come se nulla fosse accaduto l'imperatore accordò ai rinati di tornare al suo servizio, ma allo stato attuale delle cose non era in suo potere scendere su quel mondo, ma con la corruzione dell'ultimo cuore i cancelli sarebbero stati aperti.

“Il servo che tradisce una volta può tradire ancora” disse l'imperatore, i suoi sudditi sarebbero stati sicuramente più efficienti se fossero tornati a essere i signori oscuri di un tempo, ma il potere avrebbe potuto metterli al di fuori della sua portata e avvicinati nuovamente al tradimento. Per questo motivo L'imperatore rifiutò agli Shadowlord la possibilità di fondersi nuovamente lasciando in loro la scheggia di luce e sigillandola inoltre con un marchio stregato. Il marchio avrebbe marcato gli Shadowlord per sempre donando loro poteri incredibili molto vicini a quelli di cui disposero in passato, ma avrebbe anche potuto distruggerli in un solo istante se l'imperatore avesse voluto, un'ultima assicurazione per prevenire ulteriori disobbedienze.

Imperativo fu quindi il ritrovamento dell'ultimo cuore, scomparso durante le ultime fasi della guerra ignorando qualsiasi altra questione che non vi fosse direttamente collegata o che non ne ostacolasse la ricerca, dopodiché la volontà dell'affamato di vita tornò oltre, nei confini dello spazio in attesa di risultati.

Serbando ancora rancore verso i propri compagni e sentendosi ora su un livello superiore, coloro che abbracciarono l'imperatore si definirono suoi Figli e dichiararono guerra al genere umano e agli Shadowlord che si sarebbero posti sulla loro strada.

Conflitto aperto:

Per l'ecatanchiri che fino a quel momento seppur incapace di agire senza il supporto di tutte le Eredità, l'infiltrarsi e convivere in segreto con la società umana non erano stati mai una difficoltà, trovarsi all'improvviso nel mezzo dello scontro tra i figli dell'imperatore e gli umani fu davvero un problema. I reietti che avevano venduto la propria vita all'Imperatore non avevano scrupoli nell'attaccare le città mortali al pieno delle proprie forze e questo aveva dato il via ad uno scontro aperto tra i signori oscuri e l'umanità. Le gesta avventate dei figli dell'imperatore misero i popoli in guardia, il culto di Andariel sfruttò l'occasione per recuperare parte del proprio potere, le masse furono guidate con la facilità con cui si guida un gregge di pecore, e furono istituiti nuovi ordini di assassini esperti nello scovare e cacciare l'eresia, ovvero gli Shadowlord. Ora che sapevano di loro, che sapevano che si nascondevano tra loro e che li avrebbero cercati e cacciati ai Rinati non restava che combattere a viso aperto contro la feccia mortale e i compagni traditori.

I Giocatori:

Sono passati molti anni ormai da quando il ritorno dei signori oscuri è stato definitivamente provato all'umanità, e la guerra tra le razze infuria senza esclusione di colpi. Il culto di Andariel cerca con foga di tornare in possesso dell'influenza che possedeva un tempo ricorrendo a ogni stratagemma possibile, ma soprattutto sfruttando l'esistenza dei Rinati come capro espiatorio addossando loro la colpa di ogni cosa e giustificando così ogni sua azione. I figli dell'imperatore sono alla disperata ricerca dell'ultimo cuore sparito secoli prima per permettere all'imperatore di varcare le soglie della grande isola, e alla distruzione sistematica degli Shadowlord loro vecchi compagni. La loro nuova forza è tale da porli

in una posizione di vantaggio seppur in minoranza di numero. I Giocatori si trovano a dover affrontare questa situazione pernicioso nei panni degli Shadowlord ancora nell'ecatanchiri in lotta per tornare un unico essere per poter conquistare titano e distruggendo l'imperatore.

CAPITOLO 2

L'uomo rimase come bloccato, si vide come dall'esterno, era chino quasi disteso per terra, ebbe un sussulto, poi un altro, come era possibile, eppure ormai doveva...

Poi si rese conto di essere lui a sussultare, il copro della ragazza sotto di lui aveva smesso almeno mezzora prima. Era stato così improvviso, lei si era ribellata, aveva iniziato a piangere, implorava pietà, tentava di muoverlo a pietà di fare appello a qualcosa in lui che lo facesse smettere, la cosa lo eccitava, l'effetto era proprio il contrario, godeva nel vederla piangere nell'umiliarla, questa volta non era stato diverso, aveva cominciato con lo strofi narcisi addosso, appena aveva tentato di scansarsi si era arrabbiato e l'aveva colpita facendola cadere, aveva addentato un altro pezzo di carne, il sangue e l'olio gli erano sgocciolati sulla faccia, viscidì rigagnoli scuri gli avevano scavato lo sporco sulla faccia, non se ne era curato voleva solo prenderla con la forza come sempre, lo aveva fatto, ma questa volta qualcosa non andava, non era abbastanza per eccitarlo, lei lo aveva graffiato, lui le aveva messo le mani al collo, aveva stretto e poi stretto ancora, lei era morta di lì a poco, ma dentro di lui era scattata qualcosa, come un animale aveva continuato ad abusare del suo corpo che intanto liberava gli intestini su di lui, sembrava una fiera impazzita, tutto non faceva che eccitarlo ancora. Ora lei era lì riversa nel suo stesso vomito ed urina. L'uomo si alzò e usò la gonna di lei come uno straccio per pulirsi in

mezzo alle gambe, un ultimo segno di disprezzo e profanazione. Uscì riacciacciandosi i pantaloni, doveva essere alla piazza per la preghiera prima del crepuscolo, il prelado Simho lo aveva elogiato per la sua grande fede, era sempre così partecipe così devoto...doveva inventarsi una scusa per giustificare la mancanza della figlia quella sera

IL CULTO DI ANDARIEL:

Ai primordi l'unico scopo del culto era quello di onorare la parola di Andariel e proteggere l'umanità dalla minaccia di un ritorno delle creature del male. In seguito, forse a causa della corruzione del potere, o forse perché programmato fin dall'inizio, le leggi del culto divennero sempre più ferree sempre più difficili da rispettare, e le punizioni divennero sempre più dure. Era come se acquistando sempre più controllo, invece di sentirsi al sicuro il culto avvertisse una minaccia crescente. Iniziò a spuntar fuori l'eresia, ma fu il culto a crearla, gesti e parole semplici che prima potevano essere usate ogni giorno divennero motivo di paura e sospetto, era iniziata una caccia ai fantasmi, entità invisibili che solo il culto vedeva e percepiva, un'ondata di disagio investì le popolazioni, disagio che ben presto sarebbe divenuto terrore. Ogni giorno presunti eretici venivano trovati catturati e torturati e uccisi, padri di famiglia, madri, persino bambini, il culto sembrava impazzito, nessuno aveva mai avuto il sospetto di sentire le forze del male avvicinarsi, nessuno era stato maledetto nessuno aveva sofferto di strani mali, perché allora le persone venivano catturate e uccise, dove era il loro peccato se non quello di essere incappati nel cammino di un inquisitore o di un Magister troppo zelante? Tuttavia la forza del culto era troppa per poter essere contrastato, i temibili Pegaso solcavano i cieli pronti a mietere vite eretiche e a radere al suolo villaggi interi su ordine dei Cardinali. Tuttavia fu proprio questa spregiudicata

caccia ad un male invisibile e probabilmente non ancora esistente che spinse i fedeli lontano dai templi, verso quel buio proibito che sembrava tanto attrarre le ire del culto. Tuttavia la caccia ai demoni del culto alla fine ebbe ragione di tutto, le creature del buio e gli Shadowlord stavano tornando, e i loro nascondigli erano proprio in mezzo all'umanità, come se avesse già previsto questa mossa il culto combatté la minaccia come aveva fatto fino a quel momento rincorrendo la propria ombra. Fu proprio questo suo accanimento spietato questa sua ricerca infinita a impedire ai Signori oscuri di avere vita facile e riconquistare il proprio potere, sebbene più forti, sebbene guadagnassero lentamente vantaggio, la resistenza li logorava, il doversi nascondere li distruggeva e presto, in quanto stupide creature maligne avrebbero abbandonato l'unione che ora li rendeva così potenti; e così fu. Di colpo le invasioni dei Rinati si indebolirono sia per frequenza che per intensità ed era quello il segnale che il culto sembrava attendere per rinforzarsi e fortificare le proprie posizioni mettendo la guerra in una posizione di stallo anche quando prevedibilmente un giorno gli odiati Shadowlord decisero di mostrarsi finalmente al mondo distruggendo un'intera città. Il gesto richiamò l'attenzione dei fedeli che tornarono numerosi ai piedi dei sacerdoti invocando protezione contro il male che ora anche loro potevano vedere, rimasero dei dissidenti, degli eretici, ma le masse ignoranti e spaurite cercavano di nuovo la guida di chi in passato si vantava di averli salvati tutti.

Struttura:

La struttura del culto di Andariel è molto rigida e si basa su uno schema strettamente piramidale, al cui apice siedono i cardinali, unici abbastanza puri e vicini a dio da poter conferire con lo stesso e avvalersi dei servigi dei Pegaso suoi messaggeri, e alla cui base

si trovano i fedeli, povere pecorelle in cerca di guida, pronte a seguire qualunque strada il pastore indichi loro. Al comando del culto si trovano oggi come alla sua nascita degli individui il cui titolo è divenuto quello di “Cardinali”, si tratta degli unici individui in grado di comunicare con *l'unico* e di implorarlo perché invii i suoi messaggeri su titano per estirpare il male e l'eresia. Ai comandi dei cardinali si trovano gli *Apostoli*, santuomini a cui spetta l'onere di amministrare intere regioni di titano, e sulle cui spalle grava tutta la responsabilità di ciò che vi accade all'interno. Alle dirette dipendenze degli Apostoli si trovano i *magister*, le massime autorità spirituali all'interno di ogni città e responsabili degli aspetti amministrativi della zona di loro competenza oltre a grandi inquisitori di anime ed esecutori dei voleri del credo, dietro ordine degli apostoli loro diretti superiori. Sullo stesso livello, sotto i magister si trovano svariati monaci, ognuno specializzato in un determinato compito, necessario per la continuità e la salvaguardia delle anime e della fede: *Redentori* sono gli inquisitori, macchine spietate e senza mente, anche se molti sospettano anche senz'anima, che cacciano e cancellano i segni dell'eresia in ogni momento del giorno. I *Prelati* risiedono all'interno dei templi del culto, gestendoli e occupandosi dei bisogni diretti dei fedeli, indirizzandoli verso l'ascensione. *Vergini d'argento* il loro compito è quello di difendere le diocesi e i templi del culto, sono donne che scelgono la via della castità e della vita marziale, solo preghiera e addestramento al combattimento, sono il braccio armato del culto, letali guerriere dal cuore e dagli occhi di ghiaccio.

Strutture:

Il culto di Andariel dispone di numerosi rifugi per assolvere alla sua missione, la luce di dio raggiunge ogni luogo e alza ogni spirito, ma la fragile carne necessita di luoghi sicuri ove

poter pregare in pace. Il più importante tra questi edifici è *l'ago d'argento*, una torre costruita dai fedeli durante la presa di potere del culto la cui forma e i cui riflessi argentei hanno dato vita al nome. E' la sede dei cardinali, loro in abbandonabile dimora. Infatti nessuno ha mai visto i cardinali uscire dall'ago d'argento, e davvero in pochi hanno avuto l'onore di potervi entrare. Un tempo meta dei pellegrini di tutto il mondo, oggi l'ago d'argento è solo un monolito protetto da centinaia di guardie. Le cattedrali, sono un'imitazione dell'ago d'argento, grosse ed imponenti costruzioni piazzate al centro di ogni città e ornate da magnifiche statue e vetrate, in ogni cattedrale è presente la torre d'argento, un'alta costruzione dalla quale ogni giorno il Magister della città lancia la sua preghiera ad Andariel invitando ogni cittadino ad unirsi a lui. Attorno alle cattedrali sono poi costruiti i templi, imitazioni ancor più modeste delle cattedrali, dove risiedono i prelati e dove le persone comuni possono recarsi per pregare in pace e trovare aiuto per la salvezza del proprio spirito. I monasteri infine sono le strutture di addestramento dei monaci, costruzioni imponenti e dallo stile austero, ne esistono di diversi, ognuno dedicato alla crescita di un determinato gruppo di individui come i redentori o le vergini d'argento

La città segreta:

L'antico luogo dal quale si pensa si sia originato il culto è conosciuto tutt'oggi unicamente come “*la città segreta*” e segreta è infatti la sua ubicazione, e riservata qualunque altra informazione su di essa. Solo i cardinali, i massimi esponenti del clero si pensa conoscano la sua posizione, e che periodicamente vi si rechino in gran segreto per poter conferire di persona direttamente con Dio. Tale credenza è alimentata dagli stessi Cardinali.

I dettami del culto:

Secondo i dettami del credo, Andariel è il dio della luce, un'entità benevola che ha deciso di prendere l'umanità sotto la sua protezione dopo averla salvata dalla minaccia dell'imperatore e dei suoi seguaci. Per rispettare Andariel e rendergli grazia il culto si propone di seguire gli insegnamenti e cercare di purificare il proprio spirito il più possibile in modo da renderlo quanto più possibile "luce", unico elemento su tutta titano a essere in sintonia con dio. Ogni forma di lordura va pertanto allontanata e purificata per rendere titano un luogo degno dello sguardo di Andariel. Coloro che per loro stessa natura non possono abbracciare Andariel, come gli shadowlord e le creature del buio, meritano solo l'estinzione e che le loro buie essenze vengano dissipate alla luce del divino. Tutto ciò che è in qualche modo associato o associabile a tali creature è considerato proibito e degno di eliminazione. Con il tempo, la lista delle cose che possono avvicinare le anime degli uomini a commettere peccato verso Andariel si è andata via via allungando.

- Peccato è praticare ogni forma di arte oscura
- Peccato è intraprendere rapporti di qualsiasi tipo con le creature non fedeli ad Andariel
- Peccato è lasciare che il proprio spirito si lordi con pensieri e desideri di potere
- Peccato è uccidere se non per punire i nemici di Andariel
- Peccato è portare disonore al nome di Andarile
- Peccato è commettere atti contro la pace e la tranquillità, stupro, furto, e fornicazione con creature diverse dalla propria specie
- Peccato è ribellarsi contro le leggi del culto, che comunica e opera su diretta volontà di Dio, opporsi al culto significa opporsi a Andariel stesso
- Peccato è lasciarsi tentare dagli Shadowlord

E così via dicendo, sfortunatamente per gli uomini, sono altri uomini ad applicare ed ampliare il senso di questi dogmi

Eretici:

Coloro che non accettano i dettami del culto sono definiti eretici, sono anime perdute la cui unica possibilità di redenzione è la morte. Agli albori del culto, l'eresia era un fenomeno pressoché sconosciuto, la popolazione estasiata dalla scoperta di dio, pendeva dalle labbra del clero, ansiosa di esaudire ogni desiderio di Andariel per dimostrargli gratitudine e fedeltà. L'eresia iniziò a germogliare di pari passo con la corruzione del clero, che stanziavano leggi per favorire i propri comodi penalizzando sempre di più le semplici persone. I primi eretici erano pochi casi separati, una minaccia semplice da scongiurare, inesperti e imprudenti, erano prede facili da scovare ed eliminare, ma quando il fenomeno si espanse, gli eretici divennero piccoli gruppi organizzati e in seguito vere e proprie sette. Oggi esistono persino intere zone di titano che hanno iniziato a discostarsi dal credo, e piene di eretici, tuttavia timorose di dichiararsi apertamente ostili a causa della terribile minaccia dei Pegaso

MEDICINA

Medicina:

L'invenzione del microscopio è stato il primo passo da gigante per permettere alla medicina e alla scienza di titano di entrare nella nuova epoca come la scoperta della cellula e delle malattie ad essa legate. Potendo osservare i mattoni che compongono il corpo umano, è stato possibile individuare le cause e il funzionamento di numerose malattie, della scissione cellulare e di molti altri fattori. Sebbene i ricercatori siano stati in grado di dividere e classificare i vari gruppi cellulari il sogno di poter operare direttamente a livello microscopico rimane tutt'ora solo una visione sfuggente, è comunque tutt'ora in corso una

continua ricerca e classificazione di ogni malattia e batterio presente sulla grande isola, ma dalla caduta del culto, i ricercatori hanno dovuto cominciare ad autofinanziare i propri studi dando una brusca frenata all'avanzamento scientifico in questo settore. Oggi i ricercatori sono costretti ad operare singolarmente, perdendosi spesso in propri approfondimenti spesso senza uscita, ma esiste comunque una rada rete di contatti ed amicizie che attraverso lo scambio di opinioni, ricerche ed esami permette una costante anche se lenta avanzata verso nuovi sviluppi.

Attualmente esistono ben poche malattie che non possano essere prevenute o curate con un giusto farmaco, ma per lo stesso motivo sopra citato, è possibile che alcune persone muoiano a causa di una malattia poiché la farmacia locale non dispone del farmaco adatto che forse è ancora in viaggio tramite i corrieri postali o forse i medici non possiedono le competenze o le amicizie adatte per procurarsi il rimedio adatto. Simili situazioni sono piuttosto frequenti nei piccoli villaggi dove la povertà o la grande distanza dalle città impedisce di reperire in tempo i farmaci adatti.

Chirurgia:

In campo chirurgico la medicina invece continua a spingersi avanti ad un ritmo leggermente superiore, questo anche grazie ai macchinari a vapore che consentono di compiere operazioni prima impossibili. Rimozione dell'appendice o estrazione delle schegge di una granata, si tratta di interventi di tutti i giorni, aprire e richiudere una cosa, per quanto presenti i suoi rischi, piuttosto comune per un medico, anche ricucire e riattaccare arti recisi, conservati in speciali sacche termiche, prodigio della tecnologia a vapore. La scienza dei trapianti invece non ha avuto fino ad ora un esito particolarmente positivo, seppur sperimentati in più casi si

tratta d operazioni complicate in cui di solito il 10% degli interventi risulta con un successo, in aggiunta non esistono molti donatori per la ricerca, in special modo consenzienti, e reperire per giunta anche organi e sangue compatibili è un'impresa, inoltre si tratta di interventi particolarmente costosi, il cui prezzo deriva dai costi di manutenzione delle "non-tanto-precise" macchine a vapore necessarie per gli interventi. La tecnologia del Soldato a vapore ha ispirato alcune menti visionarie a cercare di riprodurre meccanicamente alcuni organi come il cuore, di per se una pompa molto simile al motore delle macchine o braccia e gambe da utilizzare come protesi nei casi in cui occorra amputare gli arti, si tratta attualmente di una scienza puramente teorica e derisa da molti, sebbene qualcuno affermi che sulla grande isola esistano almeno una decina di casi in cui questo genere di operazione ha trovato applicazione con successo. Si tratta per lo più di leggende metropolitane a cui viene dato il giusto peso o utilizzate come battute di spirito tra dottori durante le loro riunioni.

Strutture sanitarie:

Le strutture sanitarie e le farmacie, sono gestite principalmente dal Culto di Andariel che le finanzia e ne controlla i pazienti nella sua continua ossessione di tenere tutto sotto controllo, e sono rifornite periodicamente, a seconda della loro distanza e rapporti della zona con la capitale, di medicinali e prodotti farmaceutici. Spesso queste strutture ricevono finanziamenti extra, manuali, libri, elementi rari importati dalle isole periferiche e macchinari da qualche nobile in cerca di notorietà e di farsi bello agli occhi del culto. La gestione è di solito affidata ad un sacerdote che si occupa di tutte le questioni materiali, come spese, amministrazione e naturalmente ricerca dell'eresia.

Al contrario gli ospedali e le farmacie che non rientrano sotto il controllo del culto diventano in breve tempo tuguri sporchi e decadenti che riescono a sopravvivere solo grazie alla dilagante povertà del popolo costretto a dover ricorrere a queste strutture scadenti piuttosto che lasciarsi morire, ma purtroppo sempre più spesso queste strutture diventano solo delle enormi sale d'attesa per la bara, abitate più da topi e scarafaggi che da pazienti in vita. Mano a mano che ci si allontana dalla capitale questo genere di strutture prende lentamente piede e davvero raramente se ne può trovare una con personale adeguato o con almeno la reale intenzione di essere d'aiuto alle persone.

SVILUPPO TECNOLOGICO

La tecnologia del vapore:

L'impiego del vapore come fonte d'energia primaria iniziò pochi anni dopo la nascita di Callisto, in quanto l'antica scienza ormai perduta era troppo pericolosa per poter essere davvero controllata da qualcuno, la stessa Titano sembrava rifiutarla facendo precipitare nel grande vortice sistematicamente sezioni di isola che possedessero ancora archivi dove essa fosse contenuta o fabbriche dove fosse possibile replicarla. La potenza del vapore era stata già sperimentata in passato ed era venuto il momento di recuperarla dal cassetto polveroso dove era stata ingiustamente riposta. Inizialmente venne impiegata unicamente per i mezzi agricoli, ma con l'invenzione delle lenti focali, in grado di catturare la luce e di condensarla in immagazzinatori per produrre un enorme quantità di vapore a basso costo in pochi secondi, il suo funzionamento iniziò ad essere applicato anche ad altre macchine. Ci fu un periodo chiamato gli anni della macchina, in cui scienziati ed inventori tentarono di dare sempre nuove applicazioni al vapore e alle lenti focali costruendo e teorizzando i più svariati marchingegni, congegni ed impianti; si trattò per lo più di cianfrusaglie senza

valore, ben poche vere invenzioni nacquero da questa tecnologia, come ad esempio il microscopio ed il telescopio in grado di scrutare l'invisibile oltre i cieli e ciò che è invisibile ad occhio nudo. Le cose cambiarono dopo l'invasione aliena degli Shadowlord e della loro sconfitta. Lo sviluppo bellico, fino a quel momento abbandonato riprese il via a pieno regime, e come sempre, diede sviluppi incredibili in pochissimo tempo: pistole e fucili a scoppio dotate di un unico colpo, potevano essere sostituite da armi in grado di contenere più proiettili e generare in un secondo una pressione sufficiente per sparare senza per questo dover rieseguire l'intero processo di ricarica, piccole campane di vetro chiamate dispensatori di luce che producevano una luce debole ma costante capace di durare in eterno se necessario purché la pressione del vapore rimanesse sempre costante, utilizzate dai soldati per le ricerche notturne e per l'esplorazione delle gallerie, tane delle creature del buio, che in seguito si sarebbero trasformate nella attuale rete luminosa, capace di portare la luce per le strade e nelle case degli abitanti. Furono creati veicoli senza cavalli che potessero percorrere a gran velocità la terra e persino alcuni che potessero volare, ma l'apice di tutto fu la creazione del soldato a vapore, un poderoso esoscheletro di metallo che consentiva al suo pilota di sollevare pesi incredibili con grande semplicità, di compiere il lavoro di 20 uomini, ma soprattutto di ucciderne da solo altrettanti. I costi di produzione e di manutenzione tuttavia erano e rimangono il loro unico tallone d'Achille.

Comunicazioni:

Anche le comunicazioni beneficiarono della nuova tecnologia, fu creato un sistema postale che sussiste anche in epoca moderna, non più singoli corrieri a cui occorre depositare anche una generosa mancia oltre alle missive

perché non facessero finta di aver effettuato la consegna o non se ne appropriassero per poi sparire nel nulla, ma un vero e proprio servizio postale con tanto di sede e filiali in ogni città, con personale e corrieri stipendiati dal culto per una massima efficienza in grado di viaggiare su veicoli di ogni tipo, persino via aria quando le missive avevano una certa importanza. Nell'epoca d'oro del culto vennero persino stanziati due grandi progetti: la costruzione di una rete di tubi a pressione sotterranei collegati ad ogni filiale per una trasmissione immediata della posta, e l'invio di immagini tramite la canalizzazione delle lenti focali. La costruzione dei tubi a pressione venne interrotta ai suoi inizi per poi essere abbandonata del tutto in un secondo momento, il progetto delle lenti focali invece continua tutt'oggi senza risultato da un ristretto gruppo di visionari, ma non ci sono sviluppi di alcun tipo fino ad ora e il tutto rimane una pura fantasia.

Tecnologia d'uso comune:

Un complesso reticolo di tubature attraversa le città collegando edifici ed abitazioni a dei pressurizzatori di vapore. La maggior parte degli edifici possiede una di queste tubature che una volta girata una valvola fa entrare il vapore attivando un generatore che produce luce. La luce è uno dei beni più richiesti dalla popolazione, persino la povera gente preferisce rinunciare a qualcosa pur di avere un piccolo dispensatore di luce nella propria casa, sebbene la luce prodotta sia piuttosto bassa e cupa, è pur sempre luce ed è una consolazione quando all'esterno regnano le tenebre, camini e stufe rimangono per loro comunque le maggiori fonti di luce, tuttavia senza il carbone o la legna per farle andare avanti la loro fiamma si spegne permettendo alle tenebre di tornare, mentre il dispensatore continua a funzionare ininterrottamente fino a quando la valvola viene lasciata aperta. Le strade sono affiancate da lunghi pali d'acciaio

sulla cui cima i dispensatori di luce illuminano il cammino di passanti e carrozze, questo sistema è conosciuto come la *rete luminosa*. Lo stesso sistema di tubature che attiva la rete luminosa porta il calore nelle case di coloro che abbaino abbastanza soldi per poterselo permettere, il riscaldamento tramite vapore è uno dei maggiori lussi che si possano ottenere ed è presente quasi esclusivamente nelle case dei nobili e dei mercanti, anche alcune locande ed alberghi sono riusciti ad adottarlo attirando molta più clientela, soprattutto d'inverno grazie questo sistema l'intero locale viene invaso da un piacevole tepore. Seppur non alla portata di tutti, le vetture a vapore sono piuttosto comuni da vedere per strada mentre avanzano trasportando persone con abbastanza soldi da poterselo permettere o trasportano pacchi e consegne in giro per le città.

LE CITTA':

I centri della civiltà umana, centri abitati da grandi masse di persone appartenenti ad ogni classe sociale, tutte conviventi nello stesso grande frammento di terra. Ogni città è composta seguendo il vecchio modello ante guerra, ovvero costruite intorno al cuore allargandosi poi in ogni direzione a seconda delle possibilità. Il cuore delle città non più esistente dopo la grande guerra, è stato sostituito da una cattedrale del culto di Andariel, dalla quale ogni giorno il Magister della città intona la grande preghiera giornaliera rivolta a dio. Nella grande piazza della cattedrale viene tenuto giornalmente il mercato dove commercianti di ogni tipo conducono i loro affari e dove giornalmente si riunisce per un motivo o per un altro l'80% degli abitanti della città. Dalla piazza partono le strade principali che si diramano in ogni direzione, intersecate da strade e stradine di minor importanza. Ogni città è stata costruita cercando di ottenere anche un buon profilo

strategico, per tal motivo spesso hanno un lato coperto da montagne o corsi d'acqua, quando non possibile si cerca di ovviare tramite l'uso di fossati o creando un unico ingresso dotato di diversi portali di difesa. Il sottosuolo delle città è occupato da un sistema fognario che trasporta i rifiuti della città il più lontano possibile sfruttando particolari tubature o nel caso sia disponibile, da un fiume sotterraneo, sempre in questi angusti e sgradevoli tunnel sotterranei sono posti le tubature che contengono il vapore che alimenta le macchine delle città e i grandi generatori elettrici, anch'essi situati nel sottosuolo, che provvedono alla scarsa illuminazione pubblica. Collegando tutta la città ed essendo una via d'accesso non sorvegliabile in maniera attenta quanto i portoni principali, i cunicoli sotterranei sono stati dotati di grate d'acciaio e vari meccanismi automatici a vapore in grado di limitare al minimo l'accesso a creature da fogna come i topi e ad intrusi più minacciosi e decisamente più grossi come ad esempio i rinati. Le zone limitrofe la grande piazza principale o che costeggiano le strade principali sono occupate dalle belle e lussuose case dei nobili e dei borghesi, i quartieri, delimitati dalle strade principali in grandi spicchi, comprendono ognuno al proprio centro edifici di grande importanza e prestigio, come le scuole o le sedi delle gilde, attorno alle quali seguono le abitazioni delle persone più facoltose del quartiere fino ad arrivare alle più povere, in sostanza più ci si allontana dal centro della città e dal centro dei quartieri più ci si va incontro alle case e ai vicoli abitati dai poveri e dalle persone di malaffare. Le strade sono pavimentate con pietre scure lavorate e rese lucide dal continuo passaggio di piedi, zoccoli e ruote, ai loro lati sono poste lampade elettriche alimentate dai generatori sotterranei a vapore che garantiscono luce anche nelle notti più buie, tuttavia sono anche invase dalla sporcizia, per quanto possibile si cerca di tenere la città

principale e i luoghi più importanti dei quartieri il più puliti possibile, ma sono in pochi ad occuparsi o anche solo a preoccuparsi dello smaltimento dei rifiuti lontano da queste zone. Molti monumenti in onore degli eroi della guerra contro gli Shadowlord sono stati innalzati per le strade delle città, alcuni raffigurano grandi pensatori e filosofi, altri guerrieri senza macchia, altri ancora infaticabili fedeli, solo i rinati tuttavia sono consapevoli della falsità di tali monumenti, molti raffigurano eroi mai esistiti, altri riscrivono la storia secondo i propri tornaconti, solo alcuni dicono la verità, tuttavia il tempo e la degradazione non hanno avuto riguardi così per le statue che per il resto del mondo.

Abbigliamento: I vestiti usati differiscono molto da classe a classe e al mestiere, gli abiti più comuni per la gente del popolo sono indumenti piuttosto semplici, camice bianche accoppiate a gilet e pantaloni dei colori della terra, solitamente le varie età tendono a preferire colori più vivi o morti, come gli anziani che come in accordo con le stagioni preferiscono vestire di grigio o abiti color paglia. Il berretto è una ricorrente in tutte le età. Le donne invece portano vesti lunghe dai colori opachi spesso tendenti al celeste o al bianco, gonne e corpetti accompagnati da grembiuli e cuffie per i capelli. La classe borghese predilige invece abiti più comodi e lussuosi dai colori neri e oro, accompagnati da mantelli e armi lavorate nelle occasioni speciali, le donne invece pare amino la sobrietà scegliendo vesti simili a quelle delle loro coetanee di classi inferiori ma decorati da merletti e dal taglio più elegante. I nobili invece amano scegliere le vesti tra le più elaborate e costose, amano i colori appariscenti come il rosso fuoco o il verde smeraldo per le donne e completi bianchi inamidati per gli uomini accompagnati da decorazioni in oro, guanti e bastoni da passeggio.

Architettura:

L'architettura dove arriva il potere del Culto di Andariel è simile un po' in ogni luogo: le case sono costruite per lo più in mattoni rossi di qualità scadente o in legno, seguono forme precise e minacciose, case squadrate dai tetti a punta, come lame protese verso il cielo, fatti di tegole o lamiere di ferro ondulato. Le ville nei nobili seguono anche esse questo schema risultato più grandi e resistenti costruite in pietra. La classe media invece pare preferire edifici piuttosto geometrici costruiti con materiali resistenti e di buona qualità più che dell'aver dimore appariscenti. L'accozzaglia di diverse abitazioni da origine a paesaggi bizzarri, vicoli e strade distorte che di notte non fanno che rendersi ancor più tetri.

Vita urbana:

Di giorno le strade sono affollate da mercanti e lavoratori, suonatori di strada e monaci fedeli, un piccolo formicaio di vite che in maniera scombinata tentano di dare un senso alla vaghezza delle proprie esistenze. Nelle taverne è già possibile trovare i perdi tempo con i loro abiti marroni da proletari e le camice bianche incrostate di polvere e sudore che anebbiani i propri sensi in un po' di birra o giocando a carte per dimenticare i propri problemi. I fattorini e i servitori dei nobili corrono tra le casa di mattoni bianchi con i loro tipici abiti neri dai bottoni dorati per eseguire le mansioni dei loro padroni o recapitare inviti per feste e banchetti, e in rari casi per pagare i debiti accumulati. Le donne armate di grembiuli e cuffie per i capelli avanzano con i pesanti cesti di vimini pieni di ortaggi e carne presa al mercato, dove i mercanti con abiti esotici tentano di attirare la clientela con i loro prodotti di tutta la grande isola, i vecchi rimangono seduti sui gradini di casa con le mani giunte sopra i bastoni intagliati in casa a mirare i ragazzini spediti a scuola tra schiaffi e calci dai genitori perché non saltino le lezioni mentre loro protestano inutilmente per poi scappare all'ultimo

minuto per andare a rubare qualche frutto all'ortolano. I signori d'affari con i loro vestiti lindi e i mantelli si sistemano i cappelli mentre evitano con cura le vecchie accattone e le loro sudice baracce di legno. Gli edifici dai mattoni rossi assumono un'aria ancor più decadente e pronta al crollo quando i rari raggi solari penetrando le nuvole riescono a toccarli, intanto dai tombini continui sbuffi di vapore testimoniano l'interminabile lavoro delle macchine sottoterra.

La notte invece il paesaggio cambia, tutta la vita si sposta dentro case e taverne, gli sciocchi a girare da soli per strada sono spesso vittime di brutti incontri con assassini, ladri o le guardie ubriache o incollerite ed in cerca di qualche sfogo. Piccoli momenti di relax durante la cena prima di tornare a pensare ai soldi e ai problemi sempre più incalzanti. Intanto i bassi istinti si risvegliano, desideri sopiti sembrano ingigantirsi come le ombre e uomini incapaci di controllarsi scendono nel buio dei vicoli in cerca di appagamento. Gli edifici appaiono quasi tutti come le mura di una cella, neri e scuri, spesso umidi di urina o di chissà cos'altro, appaiono soffocanti dando alle strade l'illusione di un labirinto senza uscita, i rumori dei macchianri sotterranei e gli sbuffi di vapore coprono i lamenti di una ragazza violentata dalle guardie mentre cercava di rincasare poi picchiata e lasciata con la faccia negli umori sgocciolati al suolo mentre pensa a come sua madre la picchierà per essersi fatta profanare. Nelle case delle accompagnatrici, le seducenti donne versano da bere ai propri clienti che le spogliano con gli occhi mentre fuori a pochi isolati un contadino tradisce la propria moglie copulando con una prostituta da poco mentre si eccita pensando al rischio se un redentore fosse lì in quel momento.

CLASSI SOCIALI

Popolo: Sono i contadini, i pescatori, i carpentieri, i meccanici, le prostitute e le serve, la classe bassa di Titano nonché la più numerosa, sono le persone che pagano le tasse e che subiscono le angherie dei potenti. Branco di pecore intimidite dal bastone del pastore, acquisiscono una vera valenza solo quando l'intera massa riesce a mobilitarsi contro qualcosa, avvenimento tuttavia sempre più raro in quest'epoca buia, sono capri espiatori e vittime, affollano le strade di giorno come una moltitudine di piccole formiche per portare a termine i propri compiti e le taverne di notte per affogare i propri dispiaceri e trovare la forza di sopravvivere al giorno seguente.

Esercito: L'esercito è formato dai soldati e da quelli che dovrebbero essere i difensori della tranquillità, ma che di fatto ne sono forse i più grandi turbatori, escludendo le minacce mortali come gli incubi e gli Shdowlord. Briganti, sgherri e fondi di cloaca armati e investiti del titolo di guardiani. La loro autorità li pone sopra le altre classi, ma nella realtà solo sopra il popolo, poiché bastano pochi soldi per comprarli e con una piccola spesa in più è semplice comprare il favore del culto perché punisca gli ignobili calunniatori. Gli appartenenti alla classe combattente quindi si guardano bene dal pestare i piedi ai potenti a meno che non sia proprio necessario o possano ricavarvi qualcosa e sfogando la propria frustrazione su chi sta sotto.

Borghesia: Si tratta dei fortunati mercanti che hanno saputo arricchirsi nel momento più adatto, persone di mondo che hanno visto il mondo e che ora desiderano solo continuare ad arricchirsi e godersi la propria fortuna in pace. I borghesi sono divorati dall'ambizione di divenire dei nobili, che venga riconosciuto loro il diritto di appartenere a quella che per tutti alla fine è la classe di cui fanno parte le persone superiori. Per soddisfare questo

desiderio i borghesi sono sempre disposti a concedere prestiti sia alle classi nobili nella speranza di poter poi reclamare il titolo come estinzione del sempre più grande debito e suscitare le simpatie del clero per averlo come alleato in futuro. In verità per queste due classi i borghesi non sono che sempliciotti da spremere come limoni e a cui dare saltuariamente una ricompensa sommaria per spingerli a una maggiore devozione. Essendo mercanti i Borghesi mantengono un tipico atteggiamento anche nella vita privata, sanno essere molto affabili con i clienti, ma anche spietati verso i debitori o chi intralcia i loro affari.

Nobiltà: I nobili sono i discendenti delle famiglie che un tempo detenevano i cuori delle città, il loro titolo è rimasto, ma con il passare degli anni la reale nobiltà è sfumata sempre più velocemente. Narcisisti ed edonisti, si attaccano a tutto ciò che fanno di non poter avere come per ostentare ancora della ricchezza, vivono nel debito continuo a causa delle loro folli spese, le grandi casate sono in grado di provvedere di tanto in tanto grazie ai loro molteplici terreni, a restituire parte del debito e mostrare così ancora la propria superiorità, ma il tempo sta indebolendo persino esse. Solo pochi tra i nobili riescono a contenere questa loro smania di possesso e a far fruttare le grandi conoscenze di cui sono messi a disposizione fin da piccoli come lady Ambra della casata Den Valcher che ha saputo trarre grande giovamento dal commercio del "piacere" corrompendo e arruffianandosi un importante apostolo per poter costruire le sue case del piacere da cui tutt'oggi trae grande profitto. Ciò che resta dei nobili è un'aura di timore e rispettabilità che incutono nelle classi più basse che li odiano, ma allo stesso tempo desiderano essere come loro

Clero: Il culto di Andariel ricopre la fascia più alta nelle classi sociali, esso ha il potere per compiere qualunque cosa voglia, egli giudica e punisce, toccare uno dei suoi membri, persino un semplice prelado può voler dire una catastrofica disfatta. Il culto possiede armate di spietati guerrieri invasati e senza cervello per difendersi ed attaccare, senza contare che in caso di necessità i Pegaso possono librarsi in volo portando i fulmini distruttori di Andariel sugli eretici. Il clero è corteggiato da ogni altra classe sociale, nobiltà e borghesia si offrono come risorse per qualunque spesa e offrono continuamente doni e aiuti per entrare nelle simpatie, il popolo e il braccio armato si prostrano a terra come tappetini al loro passaggio in cerca di benevolenza, una semplice parola di un magister può cambiare per sempre il futuro di una persona. Dall'alto delle loro inviolabili dimore i membri del clero osservano con fredda indifferenza l'umanità che si dibatte per loro assecondando solo coloro che riescono a compiacerli più di altri.

LINGUE E VALUTE

La vastità di lingue presenti su titano, è stata radicalmente ridotta dal culto di Andariel dopo la grande guerra. All'apice del suo potere, il credo si diffuse su tutta la grande isola e i suoi insegnamenti furono per ciò diffusi ovunque. Tuttavia, per dogma del culto i sacri insegnamenti di Andariel potevano essere comunicati solo nella lingua sacra con cui egli parlò ai suoi fedeli la prima volta. Questa fu la causa principale che portò i popoli ad apprendere la lingua del culto, in seguito l'insegnamento delle sue basi venne praticato sui bambini fin dalla tenera età per permettergli un più rapido apprendimento ed infine venne adottata come lingua madre dalla maggioranza dei popoli. Fu nel periodo del declino del culto che i popoli che ancora dovevano iniziare a praticare tale cambiamento decisero infine di rifiutarlo del

tutto mantenendo la propria identità linguistica. Oggi, la lingua più conosciuta in tutto il mondo è ancora la lingua della luce ma lontano dai territori controllati dal culto essa viene storpiata in dialetto o sostituita dalla lingua corrente del luogo. Esistono su titano circa 15 lingue diverse, ognuna dotata di almeno un proprio tipico dialetto più o meno in uso corrente, come già detto comunque la lingua più diffusa è quella della luce, cosa che mette in grado tutti i popoli della grande isola di poter comunicare tra loro tramite questo mezzo comune. Solo in pochi non conoscono nemmeno le basi della lingua della luce e si tratta di solito di persone ignoranti, che non abbiano mai usufruito di alcun tipo di istruzione.

Per i rinati la questione è più semplice:

un signore oscuro può comprendere e parlare comunemente la lingua e il dialetto di base del proprio posseduto, sfruttando la sua mente come traduttore simultaneo. Naturalmente niente vieta agli Shadowlord di studiare e fare proprie le conoscenze linguistiche di titano, ma di solito è più comune la pratica appena descritta. Inoltre molti tra i signori oscuri possono avvalersi delle loro superiori facoltà mentali per comunicare anche con individui di lingue diverse tramite un sistema empatico che gli permetta di far comprendere i concetti essenziali, tuttavia un uso sconsiderato di tale pratica potrebbe mettere a rischio la loro identità.

Tra di loro infine gli Shadowlord possono comunicare con la loro lingua natale, presso che indecifrabile ai comuni mortali, anche se corre voce che esistano alcuni trattati in possesso del culto che abbiano tradotto le basi della loro lingua. Tale forma di comunicazione tuttavia rivela chiaramente, a chiunque possa ascoltare, l'identità del signore oscuro. E' un linguaggio composto da varie combinazioni di emanazioni di essenza, parole oscure e rumori prodotti dalla forma eterea dell'armatura, un insieme quindi

alquanto bizzarro ed inquietante che purtroppo rivela senza fallo l'identità del signore oscuro.

Danaro:

La società di titano non si muovono per il piacere di farlo, è il danaro a muoverla, a finanziare le spese del culto, i salari delle guardie, a permettere ai ricchi di indulgere nei loro vizi e alle persone di comprare da mangiare. Ai tempi dell'egemonia del culto fu varata l'idea di creare un unico conio per unificare ancor di più tutte le terre della grande isola, tuttavia dopo il declino sono sempre di più le zone di titano che hanno iniziato a rifiutare tale denaro accettando solo il proprio conio. Non che per i rinati il volgare danaro abbia un valore, ma sono consapevoli del suo impiego e diffusione nella società mortale. La forma di danaro più diffusa è ancora comunque quella del culto chiamata Piastra, si tratta di un miscuglio di monete dalla forma quadrata per rappresentare i tagli più piccoli e piccole lamine d'Argento simili a carte da gioco come forma e dimensione per i tagli più alti

Costi: parlando sempre in tema di moneta unica per avere un'idea più o meno corretta del valore del denaro ecco alcuni esempi. 50 piastre sono lo stipendio di un mese di lavoro di un operaio, le spese quotidiane per il cibo di solito si aggirano intorno ad 1 piastra, una prostituta costa molto meno di una piastra. L'affitto di una casa si aggira di solito intorno alle 15 piastre, le armi sono piuttosto costose, anche 100 piastre.

MORFOLOGIA:

Dopo i numerosi cataclismi che si sono abbattuti su di lei, la grande isola ha modificato sensibilmente la sua forma e il suo clima, i continui terremoti che recedono la caduta di continenti e mari nel immenso vortice sottostante ne hanno diminuito la grandezza rendendola una misera frazione di ciò che un tempo fu, ma nonostante questo

rimane un enorme terra piena di vita da esplorare e conoscere nonostante i continui cambiamenti cui tutt'oggi è soggetta.

Il corpo principale di titano ha la forma di una "C" i cui estremi si assottigliano sempre più alla cui fine si trova la "pupilla" un'unica isola compatta vagamente romboidale. Ai due vertici della C si allungano due strisce di terra parallele mentre sul dorso una terza più sottile e spezzata in più punti ne segue la gobba formando un piccolo arco. Ognuna di queste isole, seppur vicine tra loro, presenta delle proprie caratteristiche, come una diversa densità di popolazione, un diverso clima e delle diverse usanze.

GEA , L'ISOLA CENTRALE:

Il centro del mondo, su di essa si trovano le maggiori e più grandi città di tutta Titano, tra cui l'ambita Capitale sacra con la sede del culto di Andarile, nonché quindi il centro del governo e della società Mortale. Guardando all'isola così come viene normalmente disegnata sulle cartine, con le estremità verso il basso e la gobba verso l'alto; presenta un vasto mare in cui si notano due isole principali e alcune isole minori. Sull'isola ad ovest, il continente *Teia*, sono presenti delle catene montuose verso nord ovest che vanno ad infittirsi fino al bordo estremo dove poi cadono a strapiombo verso morte certa. Alla base della catena, protetta su ogni fronte si trova la capitale sacra con i suoi domini, dove le leggi del culto sono ferree e la sorveglianza stretta. I domini della capitale sacra si estendono per oltre trenta chilometri comprendendo villaggi e cittadine, campi e fabbriche dove nemmeno il più astuto e abile degli Shadowlord sarebbe in grado di resistere per più di qualche giorno. Questa regione è caratterizzata da un clima caldo che mitica la temperatura anche in inverno impedendo la formazione di neve o ghiaccio persino sulla punta della montagna più alta, le piccole foreste situate qua e là sulle pareti delle

montagne ospitano animali relativamente pericolosi come lupi e orsi che tuttavia attaccano gli umani solo quando si sentono minacciati o in casi di scarsità di cibo. Nella punta sud ovest, direttamente sotto la capitale sacra si trovano i deserti di roccia, dove regnano foreste pietrificate e desolazione, sono terre quasi del tutto inesplorate e prive di vita dove tuttavia si possono annidare minacce con estrema facilità. Nonostante si tratti di un luogo confinante con i domini della capitale sacra, sono pochissimi gli agenti del culto che si avventurano in questa lingua di terra, motivo sufficiente per spingere i disertori, gli eremiti, gli esiliati o i condannati del culto a cercarvi rifugio. Da qualche parte in questo deserto di roccia e sterpi si nascondono gli accampamenti degli "Eretici" che opponendosi ad Andariel hanno firmato la propria condanna e che ora cercano di trovare un modo per riguadagnare la propria vita e portare le masse dalla propria parte. Nessuno può trovare gli eretici o le loro basi, ammassi di roccia, rottami e altri oggetti di fortuna, sono gli eretici a mostrarsi quando lo ritengono necessario, altrimenti possono limitarsi a uccidere i passanti o a indirizzarli verso morte certa. Le abilità di questi reietti nel nascondersi non ha eguali nei deserti di rocce, dai quali escono sempre in incognito solo per infiltrarsi nuovamente nella società ed operare i propri piani. I pochi Rinati che sono riusciti ad attraversare incolumi le terre della capitale sacra e a giungere fin qui suscitando l'ammirazione di questa gente sono venuti in possesso di grandi alleati e conoscitori dei segreti di città e procedure del culto. Il clima è piuttosto asciutto e freddo, seppur le precipitazioni siano frequenti in queste terre, il calore sotto terra asciuga rapidamente ogni traccia d'umidità, i pochi rigagnoli d'acqua che solcano la terra scura hanno vita breve per lo stesso motivo.

I due estremi dell'isola sono separati dall'*ultimo mare*, ciò che resta del vasto

oceano che un tempo, agli inizi della vita scivolava lentamente giù dall'isola senza mai esaurirsi. Oggi l'ultimo mare, è la superficie d'acqua salata più vasta di Titano ma le sue acque vanno via via prosciugandosi, precipitando nel tetro vortice rosso. Ogni anno la superficie delle isole aumenta con il ritirarsi dell'ultimo mare e una strada si sta lentamente formando ad unire Teia ad Rea. La scomparsa dell'oceano è inesorabile ma lenta, come se qualcosa si opponesse a questo salasso, come se qualcosa trattenesse l'acqua, ma questo è un fenomeno che ancora nessuno scienziato è riuscito a spiegare. Nel lato nord Est di rimpetto all'isola Teia si trova Rea il cui clima umido e caldo ha dato vita numerose paludi lungo tutta la costa rendendo difficile il passaggio verso l'entroterra dove è più semplice vivere. Nelle paludi esistono solo pochi villaggi orientati quasi esclusivamente sulla costa dove svolgono il ruolo di porti e punti di ancoraggio delle navi oltre ad indicare ai passeggeri i migliori percorsi per attraversare le paludi per arrivare sani e salvi a destinazione. In questi villaggi le famiglie vivono di pesca e dei guadagni fatti aiutando i viaggiatori oltre a quelli ricavati sfruttando le creature e le piante delle paludi. Oltre le paludi il terreno si trasforma diventando prateria e brughiera e arricchendosi di boschi di conifere e rare colline. Il paesaggio è piatto principalmente quindi, e ricco di vegetazione e di vita. L'umidità crea in questa regione degli spessi strati di nebbia che rende difficile ai non indigeni orientarsi. Nell'angolo sud est dell'isola comincia un fitto bosco di conifere i cui verdeggianti ettari sono difesi a spada tratta dalla città di *Atu*, l'unica città che oppone alla cieca fede del culto di Andariel un freddo cinismo scientifico. In *Atu* la scienza è l'unico vero dio e la sua popolazione è composta principalmente da studiosi e uomini d'intelletto e inventori. L'"eresia" di *Atu* è tollerata dal culto di

Andariel per due semplici ragioni, la prima è che, conscia del pericolo rappresentato dagli Pegaso, Atu si è sempre assicurata di mantenere intatti i rapporti con la capitale sacra non contestando mai apertamente il culto, ospitandone i templi e le strutture e assicurando dei trattamenti di favore per i suoi membri. In secondo luogo i Cardinali sono ben consci del fatto che le loro moderne comodità derivano dagli studi e dalle invenzioni degli scienziati di Atu, che furono i primi ad inventare il prototipo del soldato a vapore e a migliorare i trasporti di navi volanti. Naturalmente gli Atunesi hanno dovuto accettare come prezzo per questa loro libertà l'etichetta di "ipocriti vigliacchi" da parte di tutti gli altri abitanti di Titano costretti a nascondere il loro pensiero per tutta la vita o a morire per esso condannati come eretici. Il Culto dal canto suo si limita a riferirsi a queste persone come a "Non illuminati" ovvero persone da compatire e guidare verso la strada della salvezza.

A circa un centinaio di chilometri da Atu inizia la catena montuosa del Grendel che divide in due Rea, le cime del Grendel sono quasi sempre innevate persino d'estate ricevendo tutte le correnti fredde provenienti dalle isole delle Parche a nord. Questo protegge la metà est dell'isola dai venti freddi rendendola un luogo piuttosto caldo, specialmente d'estate. Dal lato est, "la terra della polvere" il caldo è quasi insopportabile, d'estate poi il paesaggio si trasforma in un vero e proprio deserto, la maggior parte delle piante assorbe tutta l'acqua che può durante il resto dell'anno per poi ritirarsi sottoterra e resistere fino alla fine del caldo. La terra rossa si spacca creando un suggestivo paesaggio a placche che prosegue per miglia e miglia, interrotto solo da poche oasi che vanno aumentando procedendo verso la costa dove si trova una delle prime città fondate alla nascita dell'umanità e tutt'oggi ancora in piedi seppur con un piede nel baratro:

Enraiur. Grande metropoli ricca di squisite opere d'arte e musei il cui tema tuttavia stona con l'ambiente. Enraiur agli inizi dei tempi fu una delle capitali di Titano, conosciuta anche con il nome di Capitale del ghiaccio, costruita infatti dove un tempo si trovava la zona più fredda di Titano prima degli sconvolgimenti climatici. Enraiur rimane tutt'oggi una delle più belle città in assoluto e le sue strade sono oggi le testimoni più vecchie delle ere che furono. Il passo che conduce dalle gelide montagne del Grendel al terribile deserto di Enraiur è una strada rischiosa da affrontare per chiunque, è questo purtroppo a fatto in modo che la città rimanesse quasi totalmente tagliata fuori dal mondo, ma al tempo stesso anche fuori dalla guerra. Questo isolamento tuttavia ha fatto in modo che gli abitanti di questa metà di Rea si sviluppassero in un modo del tutto particolare, i pochi mercanti e viaggiatori di ritorno dalle lande desertiche affermano di aver visto nei villaggi e nelle cittadine invenzioni sconosciute persino ai più grandi ingegneri del vapore, opere d'arte create con forme e materiali da far girare la testa. Viene descritta quindi come una terra di meraviglie ma anche di grande sofferenza dove solo i più forti possono sopravvivere. Gli abitanti della terra della polvere dal canto loro sono comunque decisamente gentili ed ospitali, questo sia per la propria indole che per una questione culturale. In un ambiente simile a nessuno ad esempio è mai negato un sorso d'acqua, a nessuno. Persino il più fervido credente di Andariel non rifiuterebbe dell'acqua a uno Shadowlord. In tema di fede e Shadowlord c'è da dire che in questa terra che mette alla prova ogni forma di vita, i suoi abitanti per sopravvivere hanno messo a punto un incredibile stile di combattimento che li rende capaci di affrontare numerose minacce con estrema facilità, Rinati e assassini del credo compresi. Tuttavia il culto ha nella città di Enraiur un potente alleato, contrariamente ai propri vicini oltre le

montagne, gli abitanti delle terre delle sabbie sono persone estremamente credenti e devote, neppure la decadenza del culto ha fatto vacillare la loro fede che è rimasta intatta e fiduciosa per il futuro. Leggermente meno ottimistici sono tuttavia gli abitanti di Enraiur, situata sulla costa, circondata da bellissime spiagge, ma sfortunatamente vicina al bordo del continente, solo pochi chilometri di mare aperto la separano da una fine senza ritorno, è questa continua visione e consapevolezza è sufficiente per gettare sui loro animi più di un'ombra di tristezza.

Più a nord, alla fine del Grendel, incominciano le lande nevose, distese di neve e ghiaccio portate dai venti glaciali delle isole delle Parche. Seppur il clima non sia così rigido da impedire degli insediamenti, ne i terreni sprovvisti di flora e fauna, qui si trovano le rovine di Myrmidon, la città il cui cuore fu corrotto generando il male. Le rovine della città sono tutt'ora conservate dal freddo e i suoi edifici si stagliano minacciosi come antichi guardiani. La zona è evitata dalla maggior parte delle persone per scaramanzia, la permanenza in quella terra pare provocare strane malattie e morte. Gli uomini di scienza ritengono che in quel luogo emani delle particolari radiazioni dannose per l'uomo.

A sud di Rea infine si trovano due grandi isole vicine alla costa, utilizzate principalmente dagli scienziati di Atu per condurre esperimenti in ambienti estremi, nell'isola più distante, Iperione, si trova un enorme vulcano attivo le cui esplosioni vengono frenate unicamente dalla corrente del unico mare che la spinge oltre il bordo nel baratro. Giapeto invece viene sfruttata per i suoi giacimenti minerari e gli insediamenti sono solo villaggi miniera costruiti intorno ai giacimenti e per gli stessi che scompaiono con l'esaurirsi dei giacimenti. A difendere questi insediamenti, sono dispiegate solitamente un gran numero di forze, sia in uomini che in macchine, tale livello di sicurezza è dovuta sia

per la preziosità dei minerali estratti sia per i prototipi e i dati degli esperimenti effettuati su quest'isola.

PARCHE, LE ISOLE DEL NORD:

Separate da poche centinaia di metri dal bordo nord di Gea si trova il compatto arcipelago delle fredde isole Parche, ciò che rimane oggi del grande continente del Nord, un tempo una delle terre più ricche di Titano. La sottile striscia di terra che rimase dopo uno dei più grandi terremoti degli ultimi secoli, si spezzò in seguito in numerosi punti dando vita a numerose isole minori che divennero indipendenti l'una dall'altra, ma comunque abbastanza vicine per essere raggiunte grazie all'ausilio di ponti e in alcuni casi da sporgenze naturali. Alcune isole di quest'arcipelago sono talmente vicine da poter essere raggiunte con un salto. Nell'arcipelago delle parche regna il freddo perenne, d'inverno tutto si ammantava di bianco e ghiaccio, mentre d'estate seppure la neve scompaia e il ghiaccio si scioglie l'aria e l'acqua rimangono gelide. Lontano da villaggi e città solo un esperto riuscirebbe a sopravvivere in inverno. Ehecatl, è la città più importante di questo arcipelago ghiacciato, un tempo i suoi domini e il suo governo controllavano tutta la regione nord, ma in seguito con i vari terremoti e la separazione le varie isole hanno reclamato la propria indipendenza, più per gli impossibili tributi da pagare che per vere e proprie smanie espansionistiche, nelle terre fredde ognuno pensa prima alla propria sopravvivenza e poi a tutto il resto. Al momento che Andariel prese possesso del mondo e furono ristabilite almeno in parte le vie di comunicazione tra le varie isole la situazione divenne più favorevole almeno allo scambio di merci e prodotti ridando un po' di vitalità alla zona. Oggi le persone del nord sono individui estremamente espansivi e cordiali, seppur siano di indole facilmente irascibile e gelosi

delle proprie tradizioni. Il centro della vita rimane ancora Ehecatl, la capitale bianca dove dimora l'apostolo Renosh, il quale fece in modo di ristabilire le rotte commerciali del resto di Titano perché arrivassero fino alla sua città incentivando molto le altre isole dell'arcipelago a farvi meta. Come ogni altro luogo, le isole delle parche seguono i dettami del culto di Andariel, ma il loro isolamento dovuto al clima estremo e la corruzione del credo hanno fatto in modo che lentamente ogni isola apportasse le proprie modifiche al dogma. Credenze scaramantiche, piccoli rituali e mostri-divinità minori appaiono piuttosto frequentemente nel credo di questa gente, e seppur non siano ben visti dal credo, vengono accettati a malincuore pur di tenere fedeli queste persone così irascibili e superstiziose. A torto o a ragione gli abitanti delle parche temono in effetti creature reali, i cui poteri tuttavia non è provato che possano far ammalare il bestiame, né che la loro collera possa essere scatenata se non si pronuncia il loro nome tre volte ogni volta che cade del vino. Si tratta comunque di esseri realmente avvistati anche da fonti sicure come i cacciatori delle ombre che tuttavia non sono riusciti a identificarle, nemmeno come creature del buio. Che si tratti davvero dei mitici mostri delle superstizioni o di qualche mutazione di qualche animale non ha molta importanza, si tratta di creature a volte sfuggenti ma anche, soprattutto d'inverno di spietati assassini. Le parche sono flagellate da venti glaciali grandine e neve quasi tutto l'anno, solo in estate la situazione diventa sopportabile per gli abitanti degli altri continenti. I fiumi e i laghi persistono ancora in abbondanza sull'arcipelago grazie principalmente al ghiaccio che non gli permette di scorrere via verso il vortice. Ogni anno le bestie sono costrette ad affrontare una prova per la sopravvivenza durante il terribile inverno, quelle che sopravvivono passano il resto dell'anno ad accoppiarsi ed allevare la

prole prima che giunga il nuovo inverno. Questa continua corsa alla sopravvivenza ha già estinto molte specie, ma ha anche incrementato il metabolismo delle nuove generazioni, i cuccioli nascono più robusti e crescono più in fretta riparati da pellicce e pelle che diviene sempre più spessa e capace di respingere il freddo.

CRONO, L'ISOLA PROIBITA:

Nella concava di Gea, quella che è la "pupilla dell'occhio" si trova Crono, l'isola dove giace appassito il Lifia. Un tempo l'isola era attaccata a Gea, ma quando la terra iniziò a crollare dopo la morte del Lifia essa fu come spinta lontano dal corpo principale e dopo terribili attimi rimasti ad oscillare sul vuoto, si fermò definitivamente. Il grande albero giace ancora sulla punta di una montagna, con i rami secchi protesi ad artiglio verso il cielo come per afferrare qualcosa. Contrariamente alle aspettative dei mortali, la vita intorno all'albero dopo la sua morte è aumentata notevolmente. La flora in particolar modo si sviluppa ovunque, tanto che oggi l'intera isola è un enorme giungla che diventa sempre più fitta ed inaccessibile mano a mano che si avvicina al cadavere del Lifia, come se l'intera isola si nutrisse della sua carcassa e delle energie rimaste nell'aria dopo la sua morte. Il dogma del culto di Andariel proclamava la distruzione dei Cuori, in quanto strumenti troppo semplici alla corruzione per poter essere realmente impiegati per il bene dell'umanità, come già era purtroppo accaduto. Il Lifia era il risultato dei loro poteri corrotti e per tanto ne possedeva l'identica natura. Secondo molti teologi sarebbe infatti l'albero sacro la causa del crollo del mondo e non la sua salvezza. Sempre secondo questi pareri, la sua nascita e crescita sono avvenute risucchiando la vita da Titano. La separazione da Gea sarebbe stato un *rigetto* del mondo nel tentativo di sbarazzarsi del parassita il quale tuttavia seppur apparentemente morto in

realtà si trova solo in uno *stadio* di letargo pronto a ridestarsi e a risucchiare nuovamente la vita. Chiunque si sia recato sull'isola proibita ne è tornato cambiato, sia nello spirito che nel corpo. Non riuscendo a far distruggere l'isola dai Pegaso, stranamente incapaci di volare fino ad essa, i Cardinali ne hanno proibito l'accesso a chiunque in quanto luogo maligno e nemico di Andariel. La curiosità tuttavia è più forte della paura e alcune persone sono comunque riuscite a giungervi. Purtroppo per loro Crono non è fatta per i mortali, la loro mente fu riempita di visioni e voci, eventi passati e futuri, reali ed immaginari, ed infine impazzirono senza mai più fare ritorno al mondo. Molte storie e leggende vedono tesori magnifici e verità segrete annidarsi nell'isola proibita, storie che nutrono l'immaginazione di molti bambini sin dalla loro nascita e che li accompagnano anche sul letto di morte.

NYX, L'ISOLA DELLE TRE TERRE:

A ovest si Gea si trova un triangolo di terra chiamato Nyx, si tratta di una delle più belle regioni di Titano, fertile e ricca di vita. Su Nyx la popolazione se la cava piuttosto bene non patendo gli stenti e le difficoltà a cui sono soggette tutte le altre popolazioni. Il clima mitigato favorisce l'allevamento di bestiame e la coltivazione di piante, inoltre la terra è ricca di minerali preziosi e i laghi ricchi di pesci. Seppur sotto il controllo del culto, i tributi che gli abitanti dell'isola devono pagare alla capitale sacra sono spesso minacciati dagli eretici nei deserti di rocce, strada obbligata per trasportare i tributi alla capitale. Per questo motivo la maggior parte delle volte i tributi non arrivano mai a destinazione, e gli abitanti di Nyx hanno imparato sfruttare questa situazione a proprio vantaggio. I tributi spesso sono dichiarati smarriti o perduti mentre in realtà si trovano ancora nei loro forzieri. Spesso sono presi accordi con gli Eretici per riuscire ad avere

indietro almeno la metà delle spedizioni che diventano di volta in volta sempre più sorvegliate. Chiamata anche l'isola delle tre terre Nyx è infatti divisa in tre parti dai fiumi che partono dal gigantesco lago *Ponto* situato nel centro-nord dell'isola. La zona più ad ovest è chiamata Terra d'oro, a causa dei giganteschi campi di grano ed erba secca che si estendono fino alla punta, dalla quale si dice si possa osservare il più suggestivo tramonto mai visto. La gente di Nyx vive principalmente di agricoltura, ma nella terra d'oro diviene una costante, si tratta di una popolazione di contadini con pochissimi allevatori e cacciatori, d'altronde il terreno è particolarmente indicato per la semina dei campi. La ex città di Armael è ora sparita e sulle sue rovine è stata costruita Centeotl, una modesta ma bella cittadina ricca di costruzioni rurali. Sotto la terra d'oro comincia la terra di bronzo, un luogo color marrone rosso ricco di giacimenti minerali; qui gli insediamenti sono costruiti unicamente lungo il letto di uno dei due emissari principali del Ponto e lungo la riva dello stesso. Per quanto il paesaggio sia suggestivo e ricco di sfumature, il caldo torrido diventa sempre più insopportabile spingendosi verso l'entroterra, nessun insediamento troppo lontano dal fiume è mai riuscito a sopravvivere a lungo nella terra di bronzo. Nonostante tutto esistono numerose città in questa zona, ricche città che affondano i propri affari nella vendita dei minerali e nella lavorazione del ferro per la vendita di pezzi di ricambio delle apparecchiature a vapore. Infine, più vicina a Gea c'è la terra nera, caratterizzata da piccoli crateri di lava che con le ceneri comprono gran parte del paesaggio, ceneri che tuttavia comunque lo fertilizzano permettendo alla piante di crescere. Sul lato est delle terre d'ombra si alza la catena montuosa dell'Ettin che impedisce ai raggi del sole di penetrare fino alle ore più inoltrate del giorno, cosa che lascia tutta la landa perennemente nell'ombra,

questo unito alle ceneri dei crateri ha contribuito al suo nome. Nella valle d'ombra sono nati numerosi artisti e anime sognatrici. Spiriti in pena per la mancanza di luce che hanno riversato la propria frustrazione in vere e proprie opere d'arte. Quelle presenti nelle città del luogo sono piuttosto lugubri seppur magnifiche, e infestano le strade e le piazze delle città. La popolazione del luogo è molto ostile verso gli stranieri, tutti gli stranieri, con l'unica eccezione di coloro che possano mostrare una lettera di presentazione del culto di Andariel.

URANO, L'ISOLA DELL'EST:

Ad est di Gea, parallelamente ad Nyx, si estendeva Urano, un triangolo di terra leggermente più grande, ma incredibilmente simile a Nyx, come un'immagine speculare, l'isola puntava il suo vertice verso l'est. Tuttavia per sua sfortuna fu qui che gli Shadowlord che lasciarono l'ecatoniche evocarono l'imperatore. Dopo che i figli dell'imperatore furono nati, il centro di Urano implose. Tutti gli insediamenti nel raggio di chilometri sprofondarono nel vortice con tutte le loro vite, la zona dell'esplosione iniziò a corrodarsi e a putrefarsi, le microisole e la punta di Crono divennero inabitabili, così come i primi chilometri attorno alla frattura nel lato ovest dell'isola. Oggi ciò che rimane di Urano è solo il lato ovest, tutto ciò che esiste ad est oltre la frattura è terra putrescente il cui tocco è acido per qualunque creatura e i cui fumi sono irrespirabili; quando ci si riferisce ad Urano quindi, si parla di solito della parte vivibile. La popolazione di Urano è forse la più ostile nei confronti del culto di Andariel ed è che quindi soffre maggiormente della sua dittatura e il dover tacere il proprio risentimento per paura della condanna. E' in Urano che si riscontrano i maggiori casi di eresia e dove Shadowlord e creature del buio hanno maggiori possibilità di trovare alleati e seguaci. Le terre di Urano sono caratterizzate

da colline e rilievi montuosi ricchi di caverne e tunnel sotterranei. Ai lati delle valli generate dai rilievi montuosi crescono spesso forti querce il cui manto nel tempo è cresciuto a tal punto da creare vere e proprie cupole di foglie. Ai bordi dell'isola si trovano le comunità nomadi, zingari senza dimora che vivono spostandosi ciclicamente da paese in paese di città in città divertendo, intrattenendo e derubandone la popolazione fino a quando la loro presenza viene tollerata, dopodiché ripartono per la prossima destinazione per tornare solo tempo dopo quando il malcontento locale si sarà placato.

CALLISTO

Con questo nome ci si riferisce alla parte inferiore della grande isola, la zona che si dice essere perennemente avvolta nelle tenebre, la metà oscura di titano. Per la sua natura oscura ed inarrivabile, Callisto è considerata il mondo buio e terribile dove finiranno gli spiriti dei morti, la sua nascita è dovuta probabilmente ai tre cuori che in passato impazzirono e scomparvero scacciati per impedire che distruggessero ogni cosa, quell'evento segnò infatti una portante tappa nella storia della fine di questo mondo, segnò l'era della distruzione dell'isola e della nascita delle creature del buio che da allora depredano e profanano Titano. Dall'instaurazione del Culto, Callisto è divenuta la destinazione per coloro che portano il loro spirito lontano dalla luce di Andariel, ovvero l'inferno.

Su cosa ci sia, o cosa sia realmente Callisto è in realtà un dubbio che tutt'oggi rimane, sebbene i dati al riguardo accreditino l'ipotesi che si tratti di un inferno generato dai cuori impazziti. Nel tempo tuttavia a ragione o a torto la metà oscura è divenuta la spiegazione della maggior parte dei fenomeni inspiegabili. Avvicinandosi ai bordi della grande isola, mettendo a rischio la propria esistenza, non è possibile scorgere nulla oltre un infinita

parete rocciosa e il fondo di nulla senza fine, ma è comunque possibile udire il lamento di Callisto. Si tratta di un inquietante e atterrente gemito che dagli abissi, e che si pensa essere l'insieme delle urla degli spiriti che vi dimorano mentre esternano la loro rabbia e il loro dolore per essere intrappolati laggiù vicino al vuoto assoluto.

Arrivare a Callisto:

Non si può arrivare a Callisto, in nessun modo.

Tentare di calarsi lungo la parete rocciosa è un'impresa pericolosa e stremante, arrivati oltre dieci chilometri la roccia diventa liscia e nera e assolutamente impossibile da continuare a percorrere.

I pochi mezzi capaci di volare, impazziscono una volta raggiunta una determinata profondità e perdono il controllo, lo stesso per le creature volanti che smarriscono il senso dell'orientamento andando a sbattere ovunque. La stessa cosa accade quando ci si allontana oltre i 25 chilometri oltre il bordo, pochissimi sono tornati, per miracolo da una simile esperienza.

Nemmeno scavare è una soluzione, molti hanno tentato e tutti hanno fallito, la pressione aumenta man mano che si scava in profondità schiacciando e stritolando ogni cosa. Gli Shadowlord tuttavia credono che l'unico modo per arrivare davvero su Callisto sia riuscire ad immergersi nel settimo regno del Crepuscolo in quanto sua emanazione psichica. Per i Rinati infatti la metà oscura dell'isola è un unico enorme essere vivente che attende solo che loro riescano ad arrivare da lui per rivelare i propri piani, una sorta di prova.

Influenza di Callisto: Sebbene non ne sia stata provata l'effettiva colpevolezza si ritiene che ogni fenomeno nefasto come esplosioni vulcaniche, terremoti ed inondazioni siano opera di Callisto, la metà oscura infatti pare

emettere un cupo brontolio prima di ogni catastrofe, fatto che ha velocemente ricondotto le sciagure alla sua responsabilità

IL CREPUSCOLO

Si tratta di un mondo generato da un'entità senziente e formato unicamente da puro pensiero, per cui è davvero difficile potervi entrare. Gli Shadowlord scoprirono la sua esistenza appena giunti su Titano, quel mondo sembrava destarsi alla loro presenza, e emetteva delle risonanze come per richiamarli. I signori oscuri trovano la cosa particolarmente interessante, tuttavia una sorta di presentimento, di presagio, li indusse a non rivelare questa loro scoperta al proprio sovrano e continuare a studiare quella strana dimensione in segreto. Il presentimento si rivelò fondato e quando i grandi Shadowlord furono messi alle corde dalla misteriosa arma in grado di distruggerli, la collera di Andariele, non appena interruppero i contatti con l'imperatore, il crepuscolo parve aprirsi a loro invitandoli a rifugiarsi per sopravvivere. La loro forza era troppo grande per essere contenuta da quel mondo e così gli Shadowlord furono costretti a dividere il proprio potere dissolvendosi. Il Resto poi è storia già narrata più volte, i frammenti non poterono più riunirsi, ma presero coscienza divenendo i Rinati e da allora il crepuscolo è stato come una madre gentile ospitandoli nel suo grembo e donando loro la forza necessaria per tornare a combattere.

Teoria: I mortali, i quali hanno una vaga idea dell'esistenza di un mondo come il crepuscolo, lo reputano semplicemente una sorta di inferno o mondo degli spiriti, e lo temono come temono l'oscurità a livello istintivo, gli Shadowlord invece hanno passato un intero secolo a studiarlo, cercando riscontri della sua esistenza nelle biblioteche mortali e negli archivi storici, tentando di sintonizzare la propria essenza con esso e rimanendo a lungo nei suoi regni. Le loro

conclusioni vedono il crepuscolo come un emanazione della coscienza di Callisto, a sua volta generata con ogni probabilità dai cuori impazziti e poi scomparsi prima della loro venuta tre secoli prima. Gli Shadowlord non sanno perché Callisto li aiuti, ne sanno perché invece paia respingere l'imperatore, ma sanno che nel crepuscolo possiedono un alleato potente.

La struttura del crepuscolo è strana, pare essere divisa in sette strati che sono stati ribattezzati *Regni* dai signori oscuri, in ogni regno si trova un'esatta copia di Titano, i due mondi infatti sembrano essere sovrapposti l'uno all'altro e in qualche modo invisibile, connessi. Non esiste vita tuttavia nel crepuscolo, solo ricordi, raffigurazioni della materia che si trova anche nel mondo materiale, il tempo pare non esistere o agire molto lentamente, ma nemmeno questo è corretto, poiché differenti oggetti sembrano influenzati in maniera differente dalle correnti temporali, anche le leggi fisiche sono inesistenti, tutto dipende dalla mente di Callisto su come voglia influenzare ogni cosa, sia il tempo che lo spazio, dopotutto si tratta del suo pensiero della sua mente, e tutto può essere mosso e plasmato secondo la sua volontà, solo gli Shadowlord rappresentano un'eccezione, unici a cui è concesso l'onore di penetrare attraverso gli strati di questa coscienza.

Struttura: Esaminandolo, gli Shadowlord hanno diviso secondo le loro teorie, l'intero crepuscolo in sette regni, sette strati di coscienza sovrapposti e pure separati tra loro. Penetrare nel crepuscolo è solitamente definito come *Immersersi* questo perché un rinato pare sprofondare al suo interno, pur rimanendo sempre nello stesso punto; attualmente nessuno Shadowlord è riuscito ad immergersi oltre il quinto regno per poi tornare indietro, ma secondo i loro calcoli esiste un sesto ed un settimo regno, il quale spunti direttamente su Callisto, nel cuore della

sua mente, ed è questo a parer loro l'unico modo di arrivarci. Nonostante sia stato il crepuscolo stesso ad aprirsi ai signori oscuri, esso ha un potere di corrosione senza pari, rigettando tutto ciò che è fisico, gli stetti rinati quando vi penetrano smaterializzano il loro corpo fisico rimanendo pura essenza e coscienza mortale, sebbene continuino a mantenere un aspetto ed una forma come ogni altro elemento. Ogni regno ha questo potere, che tuttavia va aumentando mano a mano che si scende in profondità, e anche ciò che viene respinto aumenta, nel quinto regno ad esempio i semplici concetti di forma vengono respinti come se si trattasse di muscolo con una spina che cercasse continuamente di espellere, e questo per i rinati, impossibilitati ad abbandonare il proprio concetto di forma significa un'estrema difficoltà per penetrarvi e rimanervi senza essere espulsi o distrutti.

Il primo regno del crepuscolo aderisce sottile sulla realtà di Titano, è un ponte tra esso e il mondo del pensiero ed è quindi possibile che i mortali ed altre creature riescano a percepirlo o persino ad entrarvi senza molte difficoltà, sebbene ne vengano respinte, i suoi effetti corrosivi sono tuttavia troppo deboli per rappresentare una vera minaccia, e il suo aspetto non è molto differente dalla realtà se non per la totale assenza di vita, spesso le esperienze mortali di immersione nel crepuscolo vengono scambiate per miraggi, viaggi spirituali o sogni. Dal secondo livello in poi esso è accessibile solo ai Signori oscuri, esso è la copia di Titano forse tra molti anni, edifici in rovina, steppa e alberi morti sono tutto ciò che rimane, vulcani in eruzione e acque gelide, un cielo totalmente nuvoloso dal quale solo qualche tenue raggio di luce morta riesce a penetrare. Il terzo regno mostra solo distruzione, le rovine sono polvere, i vulcani sono spenti, le sorgenti prosciugate e il sole è sparito dietro una coltre di nubi senza fine. Il quarto livello mostra un mondo ghiacciato, un deserto di stalagmiti di cristallo e desolazione;

è in questo regno che i Rinati portano i propri traditori che non possono distruggere, privandoli della loro energia e imprigionandoli in tombe di ghiaccio in attesa di trovare un modo per redimerli o riutilizzarli. Nel quinto regno, domina l'oscurità, esso appare come un fondale oceanico, buio e dalla pressione incredibile, solo una leggerissima luminosità permette di vedere un pulviscolo rosso galleggiare lentamente ovunque; ed è in questo regno che le percezioni Shadowlord si fermano, solo i più forti possono permettersi di scendere in questo regno e anche loro devono impiegare notevoli energie per rimanervi, la loro presenza non pare gradita al crepuscolo in questo strato, probabilmente dipende dal fatto che essi rappresentano ancora *L'esistenza* quasi del tutto scomparsa in questo regno e per questo vengono rigettati. Sebbene nessuno sia mai tornato, il sesto regno è immaginato come una sorta di abisso dove nemmeno quel semplice pulviscolo possa più esistere e dove sia per questo impossibile attualmente penetrare.

Penetrare nel crepuscolo e vantaggi nella sua permanenza: Uno Shadowlord può penetrare nel crepuscolo a piacere, l'azione richiede del tempo, sia per immergersi che per emergere e tornare al mondo materiale, durante l'immersione uno Shadowlord scompone il suo corpo materiale e lo trasforma in pura energia annettendolo alla propria essenza dopodiché allinea quest'ultima alla risonanza più bassa del crepuscolo aumentando questa frequenza gradualmente per penetrare attraverso i regni. Al momento dell'immersione per qualche istante lo Shadowlord appare per ciò che è davvero, si tratta solo di un attimo ma chiunque lo osservi potrà scorgere la sagoma trasparente dell'armatura su di lui. In gioco occorrono due turni completi in cui lo Shadowlord tramuta il proprio corpo in energia e cambia frequenza alla propria

essenza ed un tiro Essenza, in caso di successo egli penetra nel primo regno scomparendo dal regno materiale ed ai suoi effetti. Per penetrare nei regni successivi è necessario lo stesso tiro e numero di turni per addensare maggiormente la propria essenza, tuttavia penetrare nei regni diventa sempre più difficile, un malus di -2 al Vdc si va sommando dal primo regno in poi, quindi -2 per entrare nel secondo regno -4 per il terzo e così via, in ogni regno inoltre sebbene gli Shadowlord appaiano nelle loro forma di signore oscuro ed usino unicamente le loro caratteristiche piene per ogni azione, subiscono un malus di -1 per ogni azione (tranne immergersi maggiormente). Quando un'azione fallisce la pressione aumenta dando un secondo -1 per il turno successivo, quando invece è un critico a venire, il rinato viene espulso dal regno verso il mondo materiale, se tale espulsione viene contrastata lo Shadowlord inizia a subire senza possibilità d'assorbimento 5 danni a turno fino a quando non viene distrutto. Perché se così rischioso ed impegnativo gli Shadowlord amano addentrarsi nel crepuscolo?

Per cominciare i suoi effetti temporali agiscono sulla scheggia di luce bloccandone gli effetti e permettendo al Rinato di recuperare energia per ogni ora di sosta, per essere esatti un numero di punti energia pari al valore di essenza ogni ora. Secondariamente il crepuscolo e i suoi regni offrono la possibilità di manipolare la realtà creando veri colossi di potere, ad esempio nel quinto regno risiedono i meccanismi che permettono i funzionamenti dei poteri Shadowlord il cui potere attraversa i vari strati fino a giungere direttamente nelle loro mani nel regno materiale, mentre nel quarto è stato possibile creare le fortezze oscure, leggendari bastioni semoventi carichi di potere e praticamente inespugnabili. Esso offre quindi una risorsa senza fine, sebbene sia sempre

necessario l'intervento di molti Shadowlord e di molta essenza per generare nuove conoscenze.

Lo spostamento inoltre nel crepuscolo è decisamente più sicuro anche se non è possibile raggiungere ogni luogo di Titano, le correnti temporali e spaziali possono accelerare i tempi di viaggio o bloccare il tempo che trascorre su Titano, uno Shadowlord potrebbe incappare in una corrente temporale e rimanere nel crepuscolo anni prima di uscire e scoprire che nel mondo materiale è passato solo un giorno o solo qualche ora

CAPITOLO 3

L'ECATONCHIRI

La Nascita: Si tratta della prima vera alleanza tra Rinati dopo la fine della grande guerra, una sorta di società basata su semplici concetti base e dalla struttura ancor più semplice, nacque circa un secolo fa, al ritorno dei Rinati al mondo materiale per contrastare efficacemente l'umanità e il culto di Andariel altrimenti invincibili. Inizialmente l'effetto ottenuto fu proprio quello sperato, come l'antica creatura omonima dalle cento braccia, l'Ecatonchiri basava la propria forza sulla varietà di forze che potevano scendere in campo attaccando ed operando praticamente ovunque, ogni *braccio* poteva correre in supporto o in aiuto dell'altro salvando in questo modo molti rinati dalla fine e sfondando difese impenetrabili al tempo stesso.

Mutilazione: L'umanità era stata tuttavia preparata in anticipo al ritorno degli Shadowlord, il culto stesso sembrava averli anticipati di molti anni e le sue strette contromisure non permettevano ai Rinati di muoversi in sicurezza. Per quanto rapidi e precisi troppo spesso erano costretti a fuggire davanti ad una superiorità numerica schiacciante e a difese troppo impenetrabili. Pensieri di cambiamento e malcontento

iniziarono a dilagare sempre più velocemente, molti tra i signori oscuri non tolleravano quella situazione, il preparare il terreno era un discorso, limitarsi ad agire nell'ombra era ben altro, che fine aveva fatto l'onore e la gloria, come era pensabile mettere da parte la propria naturale superiorità solo per una maggior potenza numerica dei mortali, era tempo di cambiare. Ben un terzo dei Rinati allora abbandonò l'Ecatonchiri convinto di poter da solo ribaltare le sorti di quella ridicola schermaglia; con quest'atto l'Ecatonchiri perdeva molte delle sue braccia e la capacità di operare realmente contro il culto e i suoi stratagemmi. La guerra, che seppur lentamente stava vedendo vincitori i signori oscuri andò in stallo, ed in quello stallo arrivò l'occasione del culto per consolidare il suo potere e rafforzare la propria posizione.

Il Ciclope: Pochi anni dopo questa situazione il Ciclope fece la sua comparsa confermando il ritorno dei signori oscuri all'umanità che fino a quel momento li aveva semplicemente considerati un'invenzione del Culto per poter agire indisturbato. I Traditori dell'Ecatonchiri erano tornati sotto il comando dell'imperatore in cambio di maggior potere e stavolta con il compito di distruggere tutta Titano. Non avendo più ragione per nascondersi anche l'Ecatonchiri emerse dalle ombre, contrastando i propri compagni nel loro tentativo di annientare ciò che ancora li teneva in vita, ma lasciandoli pure andare al macello per indebolire le difese dei punti strategici mortali.

Norme e Struttura: L'Ecatonchiri si regge su semplici regole per la convivenza e la collaborazione reciproca, i rinati hanno divieto di distruggersi a vicenda, anche all'interno delle proprie Eredità a meno che non sia strettamente necessario e approvato da un consiglio. Distruggere Rinati del Ciclope è invece consentito ma è anche richiesto che se ne assimili l'essenza, possibilmente da un membro appartenente alla stessa eredità per

mantenere alta la forza dell'Eredità, inoltre hanno l'obbligo di seguire le direttive del Concilio evitando schermaglie con altre squadre.

Alla fondazione dell'Ecatonchiri il problema principale fu individuare una figura che fungesse da capo, gli Shadowlord non riconoscono per natura l'autorità di nessuno se non la propria per cui chi poteva comandarli se non il più forte? Tuttavia una competizione a chi possedesse i requisiti necessari si sarebbe trasformata probabilmente solo in una guerra sull'assimilazione altrui. Si scelse allora di formare un Concilio di 14 membri, i due più forti per ogni Eredità per stabilire le direttive generali di tutti gli Shadowlord. Il Concilio è l'autorità massima all'interno dell'Ecatonchiri, ne decide le direttive e le azioni riunendosi periodicamente 5 volte l'anno o quando sia reso necessario, all'interno del quinto regno del crepuscolo. Le assemblee del Concilio sono tutt'altro che tranquille riunioni tra pari, ognuno cerca di avere ragione sull'altro scavalcandone l'autorità, si tratta di litigiosi dibattiti che sfocerebbero in battaglie mortali con una frequenza spaventosa se solo non fossero indette in un luogo ostile come il quinto regno, le cui energie sfibrano i Rinati rendendoli quasi incapaci di muoversi pur di mantenere stabile la loro presenza in quel piano, e questo deterrente li costringe a prendere accordi senza combattere tra loro, o almeno provandoci. Il Concilio da ordini che vengono trasmessi alle Cittadelle, avamposti metà nel crepuscolo metà nel mondo materiale che ospitano di solito un *Consiglio minore* ovvero un organo decisionale di una regione composto di sette membri, uno per eredità con il compito di valutare questioni di minor importanza avvenute all'interno della regione e di coordinare le squadre. Sia i membri del Concilio che quelli dei Consigli minori non passano certo tutto il loro tempo

in assemblea a discutere, sebbene i Consigli minori si riuniscano piuttosto spesso durante tutto l'arco di un mese, ogni Shadowlord partendo dall'ultima ruota del carro a finire al membro del Concilio appartiene ad una Squadra d'assalto alla quale fa ritorno non appena i suoi obblighi verso l'Ecatonchiri sono assolti. Le Squadre agiscono seguendo gli obiettivi generali stabiliti dal Concilio e in seguito focalizzati dal Consiglio, lottando, difendendo, facendo opera di proselitismo, minando la credibilità del culto, derubando scorte preziose o cacciando altri nemici. Le squadre d'assalto sono composte di solito da 3, 4 membri al massimo questo a causa della seccante capacità del culto di individuarli con maggior facilità con l'aumentare del numero, le squadre si trovano di solito quindi ben distanziate l'una dall'altra unendosi solo all'ultimo momento per risolvere la situazione, al loro interno non esiste una vera e propria scala gerarchica, un membro viene definito come coordinatore e a lui spetta sempre l'ultima parola in caso di controversie, ma è ogni membro della squadra a decidere spesso ricorrendo a piccole prove d'abilità per stabilire chi sia il più adatto a tale scopo, i ruoli infatti sono piuttosto variabili. Per il resto l'Ecatonchiri non possiede delle figure stabili in comando, esse in realtà vengono attribuite in base al potere al momento del bisogno ai rinati presenti in zona o nella regione. A molte cariche vengono concessi momentaneamente dei poteri speciali che favoriscano lo svolgimento delle loro mansioni, tali poteri vengono poi sottratti nuovamente grazie allo stesso rito anche senza la volontà dello Shadowlord per impedire colpi di testa e tentativi di presa di potere

Il Giudicatore: E' uno Shadowlord a cui è affidato il compito di valutare l'effettiva possibilità che un altro rinato effettui una

fusione e nel caso prendere i dovuti provvedimenti.

Il Vendicatore: Quando un Eredità ritiene che un altro Shadowlord abbia compiuto troppe assimilazioni dalla propria senza una reale giustificazione allora può chiedere ad una terza Eredità neutrale in merito, questo per escludere troppi vendicatori, di distruggere il rinato in questione

L'Etereo: L'etero è una parte neutra di un certo livello chiamato a visionare due o più parti discordanti e a decidere a chi dei due dare il suo appoggio e quindi la ragione, l'etero è di solito uno Shadowlord piuttosto potente in quanto si reputi necessario far rispettare la sua autorità o difendersi da chi ne discosti

L'Esecutore: l'esecutore è una delle cariche più importanti, egli ha il compito di trovare prove, rintracciare elementi, catturali o giustiziarli. Opera di solito per volontà dello stesso concilio e la sua presenza può essere micidiale anche sul campo di battaglia, tuttavia il potere che gli viene donato e tale da renderlo davvero pericoloso se per caso si ribellasse

Il Prescelto: Si tratta di colui che è stato incaricato di far parte del Concilio, la sua autorità è indiscussa ma può essere esercitata solo durante le riunioni del concilio, anche se ufficiosamente essa viene fatta prevalere anche in altre circostanze.

L'eletto: Sono i partecipanti ai consigli minori, non possiedono particolari poteri per investire tale carica ma possiedono un certo potere sugli Shadowlord inferiori

Le cittadelle

Si tratta di luoghi sacri agli Shadowlord dove una volta entrati si penetra istantaneamente

nel primo regno del crepuscolo. Per un mortale il luogo ha un influenza negativa, facendogli credere che si tratti di luoghi maledetti od infestati, al loro interno infatti persino i mortali riescono a permanere nel crepuscolo e assistono a ogni genere di cose bizzarre, attivate dal loro stesso subconscio grazie alla forza del crepuscolo. L'aspetto della cittadella muta a seconda del livello del crepuscolo in cui ci si trova, la loro ubicazione reale è di solito intorno a terzo regno e questo le rende molto sicure, tuttavia l'energia negativa che emanano può essere percepita dai sacerdoti del culto o dai figli dell'imperatore

CICLOPE

Le Origini: Scontenti della propria situazione di Rinati, molti Shadowlord pensarono sin dalla propria resurrezione di tornare in qualche modo dall'Imperatore per sottrarne i poteri e tornare ad essere un unico invincibile cavaliere oscuro. La fondazione dell'Ecatonchiri fu solo un placebo per la loro sofferenza, i risultati conseguiti placarono per un po' il senso di umiliazione che gli ex giganti distruttori di stelle provavano nel doversi nascondere e nel dover temere i miseri mortali che ora tanto si vantavano senza merito di averli sconfitti grazie al loro falso dio. Quando l'umiliazione e la frustrazione divennero insopportabili gli Shadowlord esortarono i loro compagni a smettere quella guerra di sotterfugi e toccate e fuga, se il terreno doveva essere spianato ebbene in quel momento lo era, loro rifiutavano di credere che il vero scopo dell'Ecatonchiri fosse vincere come vincerebbero dei vigliacchi senza onore. Tuttavia la risposta fu negativa, gli Shadowlord temevano il confronto diretto con l'umanità e avrebbero continuato su quella linea. Un valente terzo degli Shadowlord allora abbandonò l'Ecatonchiri, convinti che la propria forza sarebbe bastata per dimostrare

ai mortali e ai propri compagni vigliacchi chi davvero doveva nascondersi su questo sputo di mondo.

Scontro con la realtà: Separati dalla sicurezza dei loro compagni e scontrandosi con l'incredibile orda mortale il gruppo si Shadowlord che aveva così fiduciosamente abbandonato la segretezza per mostrare la propria forza fu decimato, molti di essi furono persino distrutti. La realtà si era abbattuta pesante come un martello sulle teste di questi Shadowlord coraggiosi, avevano compreso che nonostante la loro forza e i loro poteri, gli umani erano semplicemente troppi e troppo consapevoli dei rischi che gli Shadowlord rappresentavano per permettergli un attimo di respiro. Non vedendo ritornare più i propri compagni sconfitti dal crepuscolo, agli Shadowlord disertori non rimase che una soluzione, anticipare il proprio contatto con l'Imperatore, cercare d'ingannarlo sottraendogli il potere per poi trovare un modo per distruggerlo.

L'occhio dell'Imperatore: Osservandone la grandezza e il potere tornarono alla mente dei Rinati l'epoca d'oro in cui semplicemente servendo l'antico mostro erano divenuti i dominatori dell'universo, un vuoto nostalgico insieme al desiderio di potere fece rompere le promesse fatte fino a quel momento e gli Shadowlord offrirono di nuovo i propri servizi all'Imperatore in cambio del potere. L'occhio dell'Imperatore tuttavia poteva leggere nelle essenze dei propri discepoli; il tradimento sarebbe avvenuto di nuovo in futuro, la loro devozione era venuta meno, la loro volontà era piegata dal desiderio di potere, non avrebbe commesso l'errore di concedere di nuovo forza a coloro che lo avrebbero deluso.

Il Patto: L'Imperatore disse allora che avrebbe fornito nuovo potere ai suoi discepoli, ma non avrebbe rimosso la scheggia di luce dalle loro essenze, non avrebbe permesso che uno cavaliere oscuro

calcasse Titano, la sua potenza sarebbe stata sufficiente per assoggettare il mondo e impedire definitivamente il suo ingresso, inoltre avrebbe piazzato uno speciale marchio, un altro tradimento questa volta avrebbe voluto dire solo distruzione. Seppur in dubbio, allettati dal potere e dalla promessa di poter tornare ad essere un'unica entità una volta che il mondo fosse divenuto dell'imperatore spinsero gli Shadowlord ad accettare, i figli dell'imperatore erano nati.

La Nascita del Ciclope: Ordine dell'imperatore era che gli fossero aperte le porte del mondo chiamato Titano, scopo dei suoi discepoli era ritrovare e corrompere l'ultimo cuore, come in passato per ultimare il rituale, tuttavia anche la scoperta di questa cosa che le sue creature avevano ribattezzato crepuscolo lo attirava e desiderava poterlo esaminare di persona al più presto. Non occorre dimenticare però i ribelli, gli Shadowlord che avevano scelto di tentare di conquistare Titano per usarlo contro di lui, la loro fine era segnata, convertirli o distruggerli, dopodiché l'occhio dell'imperatore fu nuovamente offuscato e portato oltre l'atmosfera. I figli dell'imperatore scelsero allora di chiamare la propria alleanza Ciclope, leggendario rivale del mostro Ecatonchiri dotato di un unico occhio, occhio che anche loro adesso possedevano, occhio marchio dell'imperatore che ad esso per sempre li avrebbe legati.

Norme e struttura: Il Ciclope è molto più brutale rispetto all'Ecatonchiri, lotte per il comando sono all'ordine del giorno in arene della morte erette per l'occasione, sebbene anche qui sia vietata l'assimilazione dell'essenza dei propri compagni. Si tratta di una struttura strettamente piramidale al cui vertice si trova ovviamente l'Imperatore il quale viene richiamato periodicamente grazie a complicati rituali perché possa glorificarsi dei successi compiuti dai suoi discepoli e donare loro maggior potere o marchiare nuovi

adepti. Sotto l'imperatore si trova il Gran Generale, tiranno e despota guida l'armata Shadowlord alla conquista e alla ricerca del cuore da corrompere. Sotto di esso ci sono 5 capitani che sovrintendono le zone di titano e sotto di loro semplicemente un orda di Shadowlord assetati di sangue e vendetta. Nel Ciclope l'umanità conta poco e nulla ed è importante ostentare il proprio potere per dimostrare la superiorità Shadowlord. Dove riescono ad insediarsi i capitani possono creare momentanee cariche atte ai loro scopi come ad esempio qualcuno che si occupi di controllare un villaggio o una città appena conquistati perché la metta a ferro e a fuoco e la plasmi secondo i desideri dei signori oscuri. Simili progetti sono comunque piuttosto rari, persino i figli dell'imperatore sono costretti ancora a cedere davanti alla superiorità numerica dell'umanità e alla forza degli Pegaso.

L'Odio verso Fenice: Tranne l'Eredità Fenice, tutti i rinati sono ammessi all'interno del Ciclope. Fenice la grande Shadowlord tradì l'imperatore per ben due volte arrivando persino ad attaccarlo su Titano con l'intento di distruggerlo e prenderne il posto. Per questo atto d'infamia l'imperatore detesta e distrugge ogni rinato Fenice su cui riesce ad arrivare, per questo nessun membro di quest'eredità sarà mai più riammesso al suo servizio

Punti di forza e punti deboli: I membri del ciclope possiedono più forza dei normali rinati, per cominciare l'influsso dell'imperatore li rende liberi dai vincoli del Posseduto donandogli il completo controllo sul corpo che rubano, la coscienza umana può solo strillare e contorcersi dal dolore mentre assiste impotente a ciò che accade. Il livello di Arcano è potenziato di un punto, ciò significa che ogni figlio dell'imperatore ha come minimo un punteggio di due, ma anche che può arrivare ad un massimo di sei. Tuttavia una volta divenuti parte del ciclope il

tradimento non è più un'ipotesi accettabile, se l'imperatore ordina o l'ordine viene eseguito o la distruzione attende il disertore, non sono ammesse repliche. La lotta intestina per accaparrarsi i favori del sovrano e salire nella scala gerarchia rendono il gruppo molto poco compatto se non quando si tratta di uccidere e distruggere. L'influsso dell'imperatore infine pare essere rigettato dal crepuscolo, i Rinati marchiati dal suo potere non possono più penetrare oltre il terzo livello come respinti da un invisibile muro di gomma.

LE FORTEZZE OSCURE

Orgoglio dei rituali e dei loro duri sforzi. Furono generate nel crepuscolo mischiando materiale ed immateriale, ricordi e pietra. Tetri bastioni di metallo e roccia capaci di spostarsi per il mondo a velocità pazzesche sfruttando il primo strato del crepuscolo come vettore, risultando invisibili ed intangibili fino al loro arresto per poi comparire dal nulla emergendo dal terreno o materializzandosi semplicemente dal nulla. Le fortezze furono create in principio come base di partenza per un regno di Shadowlord, tuttavia la capacità distruttiva dei Pegaso spinse i signori oscuri a rivalutare la possibilità di rendere queste fortezze mobili. Una fortezza oscura custodisce artefatti e grandi segreti per l'intera razza Shadowlord, al suo interno sono prigioniere ed ospiti molte creature per gli studi dei Rinati e rappresentano una roccaforte sicura contro qualsiasi invasione avendo la capacità di spostarsi istantaneamente con tutto ciò che si trova al suo interno fino al quarto regno del crepuscolo. Furono create in principio 3 fortezze, le quali costarono enormi sacrifici ai rinati ormai non più ripetibili con l'attuale situazione e gli attuali livelli energetici degli Shadowlord, la prima Fortezza fu chiamata *Ammut* una enorme torre sui cui lati enormi lame si innalzavano fino alla sommità e che fendevano il terreno al suo lento incedere;

l'intera struttura ha l'aspetto di un arma coperta di lame, al suo interno si muovono i rinati che esaminano territori pericolosi e rischiano di più gli attacchi in quanto Ammut la fortezza più resistente tra tutte. La seconda fu battezzata *Dagon*, il cui aspetto sembra quello di una gigantesca corazza decorata da statue di terrificanti di mostri e creature marine e armata con possenti rostri e spine come se fosse una sorta di mostruoso pesce spinato; Dagon solca le acque degli oceani e dei grossi corsi d'acqua, non rimane mai ferma cambiando continuamente piano di realtà e posizione. L'ultima fortezza, la più ambiziosa venne chiamata *Fafnir*, una fortezza sospesa in aria in levitazione perpetua, in grado di spostarsi quindi ovunque, sfortunatamente poco dopo la comparsa del ciclope, un folto gruppo di circa cinquanta Rinati in apparenza non appartenenti a nessuna delle due fazioni, aggredì in blocco la zona di lavorazione della fortezza distruggendo gli Shadowlord guardiani e impossessandosi di Fafnir, da allora la fortezza volante è stata avvistata di tanto in tanto nei cieli e nelle zone più nascoste di Titano, ma ogni volta è fuggita a gran velocità facendo perdere le proprie tracce, ad ora, ancora non sono stati identificati i Rinati che abbiano commesso questo furto, tuttavia per ora la fortezza non è mai stata usata per fini bellici.

Mantenere una fortezza non è uno scherzo, 7 Shadowlord prescelti passano la loro esistenza donando puntualmente parte della propria essenza per tenere attiva la fortezza e continuare le proprie vitali attività di supporto e ricerca, quando uno Shadowlord fortunato riesce ad incontrare una delle due fortezze rimaste all'ecatonicchi può tentare di salirvi a bordo per farsi scortare in maniera sicura vicino alla sua destinazione, tuttavia il viaggio ha un caro costo in energia, la fortezza così come i suoi custodi, necessita di continua vitalità per funzionare, chi non è in grado di

“pagarsi” il viaggi semplicemente viene lasciato a terra, il lavoro della fortezza è troppo importante per essere messo da parte per un singolo Shadowlord. Si pensa che anche il ciclope stia tentando di ricreare una fortezza oscura in qualche modo sebbene ancora i figli dell'imperatore non abbiano trovato il modo di penetrare oltre il terzo strato del crepuscolo

IL POSSEDUTO:

Coscienza tormentata da visioni e incubi, anima intrappolata nel suo stesso corpo, umano posseduto dalla volontà sei signori oscuri. Sfruttando il pezzo d'armatura come esca e catalizzatore i rinati entrano in possesso dei corpi dei mortali, che, lasciandosi affascinare dal potere del male, abbandonano ogni precauzione e decidono di indossarli. La volontà degli Shadowlord scavalca e reprime con estrema facilità la debole coscienza umana, che tuttavia invece di essere distrutta viene privata del controllo, anestetizzata e relegata in un angolo della propria mente, costretta a osservare e a provare ogni esperienza del signore oscuro, impotente. Il mantenere in vita, e in grado di percepire l'ambiente esterno, la coscienza mortale, non è un puro vezzo per i rinati, si tratta invece di una stretta necessità: il corpo umano, per quanto semplice da manovrare, è in qualche modo, in grado di riconoscere la presenza estranea dei signori oscuri, e se gli viene concesso, la rifiuta e la respinge. La coscienza umana quindi, viene tenuta in vita per necessità, ad operare da filtro in modo che gli ordini del signore oscuro non vengano messi in discussione, tale utilizzo è malvissuto dalle coscienze umane, che subiscono, a livello psicologico ovviamente, un vero e proprio stupro, al quale non possono opporsi se non urlando insulti e invocando suppliche, le quali molto di rado vengono ascoltate. Le continue atrocità a cui spesso sono costretti ad assistere i posseduti,

porterebbero con semplicità alla follia anche le menti più deboli, tuttavia, il contatto con la vera essenza dei signori oscuri, impedisce agli involucri di perdere il lume della ragione, ponendoli in uno stato di maggior sofferenza in quanto privandoli di ogni via di fuga dalla realtà. Come se non bastasse, durante il riposo, i sogni delle coscienze umane vengono attraversati da dei flash che narrano vicende passate dello Shadowlord, i suoi pensieri, i suoi dubbi e i suoi segreti; il signore supremo, può, a sua discrezione, utilizzare tale materiale per usarlo contro i suoi giocatori nei momenti di dubbio, o quando intende far loro approfondire i rapporti con i loro posseduti.

I posseduti visti dai rinati:

I posseduti, o involucri, quando si riferiscono a loro con disprezzo, occupano uno dei gradini più bassi nella società dei rinati. La loro funzione è unicamente quella di essere lo strumento usato per muoversi ed interagire su titano, un oggetto, nient'altro, oggetto spesso molto fastidioso a causa della coscienza mortale sempre vigile e in agonia che tormenta i signori oscuri con le sue continue richieste e suppliche senza senso. Il tempo è portatore di grandi cambiamenti in queste situazioni: più si prolunga il contatto tra Shadowlord e posseduto, più l'opinione dell'uno nei confronti dell'altro va mutando. Essendo ora in grado di percepire le sensazioni mortali come la fame, il freddo e il dolore, i rinati sono anche soggetti a lasciarsi influenzare dalle emozioni che la coscienza del posseduto continua a inviare alla loro. Se in principio, le orecchie dello Shadowlord sono sorde alle suppliche dell'involucro, in seguito diventano ansiose di ascoltare, ingorde, nella speranza di poter assaporare altri frammenti di umanità, altre pallide imitazioni di sentimenti, come la speranza, il desiderio e l'amore. Si tratta del processo noto come immedesimazione alla quale tutti i

rinati sono soggetti prima o poi. Assaporando sempre più le gioie e i dolori dell'esistenze mortali, i signori oscuri comprendono i dolori del proprio posseduto ed iniziano a guardarli sotto una luce diversa. Alcuni Shadowlord, arrivano a considerare il rapporto con il proprio posseduto persino superiore a quello con i suoi simili.

Gli Shadowlord visti dai posseduti:

Come i loro usurpatori, anche gli involucri hanno opinioni che variano sensibilmente in base al tempo trascorso in loro simbiosi. Nei primi tempi della loro possessione, le anime umane soffrono senza tregua, e tutto ciò che desiderano è di sbarazzarsi dell'intruso, lo odiano, e lo temono, avvertono il suo potere e temono di esserne consumati. Dopo periodi sensibilmente lunghi invece, alcune sviluppano proprio il desiderio di essere annientate pur di vedere la fine di quell'incubo, altre invece regrediscono a belve assetate di vendetta e ricolme di rabbia. Segue di solito la fase del rifiuto, le coscienze scoprono di essersi allontanate dall'ottica mortale e di essersi invece avvicinate a quella dei rinati, e terrorizzate da ciò, aumentando la loro dose di preghiere e suppliche per dimostrare allo shadowlord e soprattutto a se stesse di essere ancora umane. Più il signore oscuro aumenterà il suo interesse verso il posseduto, più sarà inevitabile per lo stesso associarlo, se non ad un amico, ad un compagno, un'anima affine. Inevitabilmente col passare del tempo la coscienza umana degli involucri si alienerà alla vita degli umani, diventando sempre invece più simile a quella dei rinati.

Immedesimazione:

Come già accennato è un evento inevitabile per qualsiasi Shadowlord, si tratta in realtà quasi di uno scambio di ruoli: i rinati si avvicinano al pensiero mortale grazie ai propri posseduti e le coscienze mortali si

avvicinano alla causa degli Shadowlord.

Il processo d'immedesimazione è a lunga scadenza, comincia sin dal primo momento in cui le due coscienze entrano in comunione e prosegue fino a quando perdura la loro convivenza o fino a quando non si raggiunge la fusione o l'abbandono. Per i signori oscuri l'immedesimazione all'inizio è un'esperienza seccante, sconcertante in molti casi. Si trovano ad agire quasi istintivamente, guidati dalle emozioni di cui prima conoscevano appena l'esistenza, e di cui sentono la mancanza. Come le loro esperienze passate infestano i sogni del posseduto, così i ricordi del posseduto invadono il loro riposo senza sogni rendendoli partecipi di ombre di emozioni, troppo sottili per poter essere afferrate ma sufficientemente intense per scatenare in loro desiderio e curiosità. E' il dubbio, a renderli sempre più umani, a farli inconsciamente desiderare di assomigliare al posseduto, per poter provare e sentire quello che anche lui provava e sentiva. Ed è così che i rinati cominciano a provare odio e amore per le cose che il loro involucro odia ed ama, e a comportarsi di conseguenza. Dal canto suo, il posseduto, non può che fermarsi a riflettere, osservando il signore oscuro muoversi per salvaguardare le cose a lui care, o combattere per sconfiggere coloro che in passato gli fecero del male. Seppur in modo distorto e brutale, l'operato dei rinati può essere considerato una forma di rispetto o affetto.

Osservando un mondo che viaggia verso la sua distruzione, infestato da corruzione e inutili conflitti, in cui l'umanità sceglie di ignorare il pericolo imminente e continuare a perpetuare i propri scopi effimeri invece che porvi rimedio, la coscienza dei posseduti si allontana sempre di più, estraniandosi dai problemi e dalle vicissitudini umane per abbracciare quelle degli shadowlord, malvagie, ma pure nella propria malvagità.

Affinità con il posseduto:

Il rapporto che intercorre tra lo Shadowlord e il mortale che possiede, varia nel tempo e a seconda delle azioni dell'uno nei confronti dell'altro, questo rapporto oscilla spesso tra amore ed odio raggiungendo spesso i due apici. E' il comportamento dei giocatori durante il gioco a influenzarlo più di ogni altra cosa, quanto essi tengono in considerazione il posseduto e i suoi desideri, questo non significa certo che essi debbano passare il tempo a soddisfare le sue richieste o ad opporvisi, tuttavia ogni loro azione viene osservata e giudicata e il posseduto si creerà una propria opinione al riguardo. Nel tempo l'affinità è destinata ad aumentare, ma questo non significa sempre che il posseduto e lo Shadowlord diventino amici o amanti; un'alta affinità può significare anche semplicemente che hanno smesso di considerarsi nemici e hanno iniziato a malincuore a collaborare.

L'affinità è un valore puramente interpretativo, sta ai giocatori e al signore supremo decidere come comportarsi in risposta delle azioni dell'altro

Indicatore collera:

“E' una questione di Routine, più passa il tempo meno ti accorgi che quello che stai facendo lo stai facendo perché lo vuoi fare e non perché dobbiamo sembrare umani, ed è in quel momento che iniziano i problemi.”

Nella scheda è presente un indicatore chiamato “Indicatore Collera”, come abbiamo già spiegato la coscienza mortale combatte per scacciarlo e riprendere il controllo, il signore oscuro naturalmente è sufficientemente potente per tenere a bada la seccante presenza umana e continuare a controllare il corpo, tuttavia è costretto a imitarne il comportamento, le parole e i gesti. Oltre a camuffare meglio la sua presenza questo serve anche a confondere la coscienza mortale che non riesce più a distinguere chi dei due sia realmente. Ogni volta che il Rinato commette azioni che vanno contro l'etica e il

pensiero del posseduto, egli rompe un equilibrio, e il posseduto tenta di prendere piede. In termini di gioco questo significa segnare una tacchetta nell'indicatore collera. L'indicatore viene usato dal posseduto per ostacolare le azioni dello Shadowlord penalizzando il suo VDC ed è quindi un arma piuttosto pericolosa, che il posseduto (il signore supremo) può usare quando più ritiene opportuno.

Sono sufficienti anche piccoli cambiamenti per far salire l'indicatore collera, poco importa se questi possano anche migliorare la situazione del posseduto o della sua famiglia, sono cose che lui non avrebbe ne fatto ne detto e probabilmente nemmeno pensato, il pensare certo non provoca l'aumento dell'indicatore collera. Per evitare seccature quindi, i signori oscuri imitano al meglio le abitudini e i rapporti del proprio posseduto. Questa situazione facilita l'immedesimazione, presto lo Shadowlord si scoprirà a fare e a dire spontaneamente cose perché *voleva* farle e non perché *doveva*.

Facciamo un esempio:

Il posseduto era un uomo attaccato alla propria famiglia a cui piaceva oziare e bere vino, era particolarmente affezionato al suo cane, tuttavia aveva la passione per il gioco d'azzardo.

Tutte occasioni in cui il narratore può far segnare una tacca nell'indicatore collera:

- Abbandona la famiglia
- Maltratta i familiari o il cane
- Smette di bere
- Non gioca d'azzardo
- Comincia a rubare
- Uccide

Alcune azioni come ad esempio lo smettere di bere non provocano un incremento continuo della barra ma solo di una tacca quando vengono iniziate.

Fusione:

L'immedesimazione può arrivare anche a conseguenze estreme. Quando un signore oscuro e un posseduto raggiungono un livello di affinità superiore come l'amore, o la convinzione di essere ormai divenuti un'unica entità, può avvenire un evento noto come fusione, in cui le due coscienze divengono una sola. I risultati della fusione tuttavia non sono noti, i suoi effetti sono diversi per ognuno degli Shadowlord, alcuni cadono semplicemente al suolo in uno stato comatoso probabilmente finiti in un proprio paradiso personale, altri perdono il senno evocando l'armatura nella sua interezza e girando per il mondo falciando qualsiasi forma di vita, rinati compresi, altri ancora abbandonano la propria causa e iniziano a vagare per Titano apparentemente senza meta. Tra i rinati, la fusione è una pratica assolutamente mal vista, non solo infatti un prezioso Shadowlord diviene qualcosa di potenzialmente pericoloso, ma cosa peggiore, si sottrae dall'Eredità perdendo le proprie origini e quindi indebolendo tutti i suoi compagni fratelli provenienti dal medesimo progenitore. Più rinati praticano una fusione più debole diviene la loro eredità. Quando un episodio di fusione diviene noto, si apre ufficialmente una caccia allo Shadowlord per imprigionarlo nel crepuscolo prima che sparisca da qualche parte o venga definitivamente distrutto. Questa pratica ha lo scopo di preservare i rinati nella speranza che un giorno si trovi il modo per invertire tale processo e riportare nell'eredità il disertore. Anche quando un rinato vicino alla fusione, ovvero quando il rapporto tra lui e il proprio posseduto scatta una sorta di allarme per l'Eredità, di solito viene mandato uno Shadowlord a rivestire il ruolo di Giudicatore, con il compito di prevenire l'infausto evento.

La scelta del posseduto:

Scegliere l'umano da possedere non è un'impresa da poco. Solitamente gli sprovveduti che cadono nella rete del rinato sono individui dalla mente semplice e facile da controllare, ma questo non significa che il richiamo non possa giungere anche ad altri elementi tendenzialmente più pericolosi, come ad esempio qualcuno che sappia perfettamente come riconoscere un normale pezzo d'armatura da quello che invece è il corpo di un rinato. Il richiamo può essere un'arma a doppio taglio quindi, utile di solito per procurarsi rapidamente un mezzo di locomozione. Ma procurarsi un vero corpo, è tutt'altro discorso.

L'osservare è essenziale per determinare un corpo ospite ottimale. Occorre tenere in considerazione su cosa si voglia da un corpo, se ad esempio si desidera ottenere un corpo allenato e utile nel combattimento, possedere un cartografo potrebbe non essere la scelta più sensata, ogni Eredità Shadowlord a tal riguardo ha delle proprie preferenze, specificate nel capitolo che le descrive. Allo stesso modo però, bisogna anche tenere di conto che non tutti sono alla portata dello shadowlord. Un nobile potrebbe essere attratto facilmente dalle particolari forme dell'armatura dei rinati, ma è difficile che data la sua cultura non sappia davanti a che cosa si trovi, o che non lo sappia qualcuno vicino a lui. Anche avvicinarsi ad un nobile, per sottoporlo ad una possessione forzata, non è cosa semplice, penetrare nella sua dimora oltrepassando guardie e servitù senza farsi notare e molti altri imprevisti. La scelta quindi è fondamentale ma può risultare complicata da mettere in atto. Non è possibile per gli Shadowlord possedere creature non umane come animali o creature del buio, questo per particolari caratteristiche che li rendono non solo inadatti ma anche mortalmente pericolosi durante il tentativo di possessione.

Possedere i membri del culto.

Le persone comuni sono piuttosto semplici da irretire e controllare una volta che toccano il frammento dell'armatura, tuttavia, più la volontà e la mente di una persona sono forti, più il procedimento diventa rischioso e complicato. Nel caso dei fedeli di Andariel il discorso si complica. Le persone con un alto livello di fede risultano particolarmente ostiche da controllare, ma cercare di possedere proprio un membro del clero è un'impresa che solo pochi pazzi si azzarderebbero a intraprendere. Personaggi come i prelati, i magister e gli stessi apostoli, sono più che in grado di identificare un frammento di armatura Shadowlord e a resistere al suo richiamo, seppur corrotti infatti, sono più che a conoscenza delle conseguenze che avrebbe il loro gesto, e seppur tentati dal potere saprebbero resistere e probabilmente sceglierebbero di distruggere il rinato fino a quando si trova ancora nella sua forma meno pericolosa. Le sconosciute pratiche che vengono eseguite su altri umani, come i cacciatori dell'ombra, i redentori e le Vergini d'argento invece hanno effetti imprevisti. Una possessione su questi individui può avvenire prima di tutto solo tramite un'investitura forzata, visto che ognuno di loro ha subito in un modo o in un altro una procedura di lavaggio del cervello capace di renderli totalmente immuni a qualsiasi desiderio o tentazione verso le tenebre, in scala, le più forti su questo piano sono le vergini d'argento, seguite dai redentori e dai cacciatori delle ombre, che seppur possiedano ancora una mente propria reagiscono in maniera estrema quando la propria coscienza e quella dei rinati entra in contatto.

Durante i tentativi di possessione, il rinato si trova a dover affrontare non solo una resistenza mentale incredibile, ma anche una serie di muri e trappole generate dai misteriosi poteri dell'ordine, e capaci di

distuggere la sua essenza. I cacciatori delle ombre subiscono un esplosione cerebrale dopo attimi di tremenda agonia non appena indossano un pezzo dell'armatura, tale sistema di difesa può danneggiare in via permanente l'essenza dello Shadwolord se non distuggerla del tutto oltre ai normali effetti dovuti alla morte del corpovedi capitolo morte e reincarnazione). I redentori sono più semplici da possedere rispetto ai cacciatori e alle Vergini, tuttavia quasi sempre la sua mente si spegne appena dopo la possessione imprigionando il rinato e inducendogli uno stato di coma. Le vergini d'argento infine impazziscono, alcune si suicidano, altre conducono il rinato negli abissi della loro psiche sottoponendolo al loro stesso lavaggio del cervello facendolo quasi impazzire. Quando la possessione ha successo, di solito un caso su cento, il signore oscuro non riesce comunque ad esercitare un controllo assoluto sull'individuo e questo può portare ad altre molto poco simpatiche situazioni. Solo un caso su mille alla fine riesce a possedere uno di questi individui senza riscontrare problemi.

Terminare una possessione:

Se lo Shadowlord intende abbandonare il corpo in cui si trova per cercarne uno più consono alle proprie esigenze non deve far altro che dichiarare il suo intendo e cancellare un punto Volontà temporaneo per separarsi dal corpo senza conseguenze spiacevoli. Quando una possessione viene terminata il signore oscuro torna ad abitare il frammento d'armatura, e ritorna quindi privo della possibilità di muoversi e di interagire con il mondo circostante. Il posseduto tuttavia, di certo non dimentica cosa gli sia appena accaduto e trovandosi tra le mani l'oggetto delle sue sofferenze non è molto difficile immaginare quali possano essere le sue intenzioni. Molti Shadowlord preferiscono quindi prima premunirsi al riguardo, alcuni

ingeriscono potenti veleni, e abbandona il corpo un attimo prima della morte, altri si fanno aiutare dai propri compagni, altri ancora utilizzano i loro poteri o si avvalgono dei legionari ombra per farsi nascondere o depositare in luoghi sicuri e lontani dal loro ex involucro. In casi particolari, Rinati particolarmente abili sono riusciti a soggiogare il posseduto con minacce, promesse o confondendo la sua povera mente per fare in modo che non li attaccasse o che fosse lui stesso a condurli in un luogo sicuro, spesso in cambio della promessa di non tormentarlo mai più.

Spesso per lo Shadowlord è semplice rigirare l'argomento come vogliono con i mortali, specialmente se non istruiti, per fargli apparire come se fosse solo colpa sua tutto ciò che gli è successo e impaurirlo raccontandogli cosa il culto di Andariel potrebbe fargli se sapesse che per un po' di tempo è stato uno Shadowlord, questo naturalmente dipende anche dalle capacità persuasive ed oratorie del signore oscuro

CRISI:

Quando sfortunatamente la concentrazione del signore oscuro non è più sufficiente a tenere a bada la coscienza umana del posseduto, può verificarsi il fenomeno meglio conosciuto come "Crisi", ovvero una presa di comando della coscienza umana e una totale perdita di controllo, generalmente generatrice di caos e fastidiose seccature, spesso fatali.

Anche quando, in casi rari, i rinati sono in rapporti *amichevoli* con le coscienze dei posseduti, la crisi è un evento che va aldilà del loro controllo.

Investita all'improvviso di tutto il potere del signore oscuro, la coscienza mortale si scopre inadeguata a poterlo controllare, e inevitabilmente ne viene corrotta. Il senso di onnipotenza e il flusso di energia che attraversano il corpo spingono gli umani a mettersi in azione per non sentirsi soffocare

dal troppo potere. L'armatura nera viene evocata completamente e ogni riserva di potere viene prosciugata per alimentarla e per alimentare gli sfoghi e gli accessi d'ira a cui purtroppo il posseduto va in contro. Purtroppo, anche se con le migliori intenzioni, i mortali non possono resistere a lungo alle visioni di potere e ai flash che attraversano le loro menti, promettendogli gloria e offrendogli i mezzi per realizzare i loro sogni più proibiti, e questo li porta a tuffarsi in mezzo alla lotta senza alcun ritegno, consumando qualsiasi tipo di energia sia messa loro a disposizione, persino quella della loro stesa vita se questo fosse necessario a permettergli di scagliare ancora un colpo, la loro arroganza cresce senza limiti, così come il loro risentimento e brama di appagare i loro più torbidi desideri, tanta è la loro convinzione di essere invincibili. Inutile dire che durante una crisi, l'identità dello Shadowlord è messa a nudo per chiunque possa vederlo, e che, quando sarà riuscito nuovamente a riprendere il controllo sul suo posseduto si ritroverà probabilmente a corto di forze e accerchiato da una folla assetata di vendetta.

Interpretare la crisi:

Durante le crisi, il controllo del personaggio passa nelle mani del Signore supremo per tutta la durata della stessa, o quando particolari eventi, come la sconfitta del posseduto riportino il rinato in posizione di controllo, l'interpretazione pertanto di questi personaggi spetta sempre a lui o ai giocatori disposti a seguire le sue direttive. Come già accennato, anche nel migliore dei casi, ovvero quando si tratti di personalità particolarmente forti e controllate o anche quando siano in buoni rapporti con i rinati, questi individui perdono rapidamente ogni forma di contegno. Per favorire una maggiore identificazione potrebbe essere utile immaginare cosa provereste al posto loro se di colpo avete in

mano l'onnipotenza. Le degenerazioni più classiche prevedono scoppi d'ira e lotte sfrenate contro i nemici del posseduto, siano essi Png specifici o più generici come autorità o classi sociali, se il posseduto è stato una persona particolarmente povera e desiderosa di migliorare la sua situazione potrebbe accanirsi contro i nobili oppure darsi al furto sfrenato. Nel caso sia presente sulla scena una persona amata, la crisi potrebbe mettere in moto un meccanismo di protezione o peggio, di possessione, non è detto quindi che la crisi comporti sempre e comunque un semplice sfoggio di poteri e forza brutta. Le crisi, per quanto non siano eventi solitamente programmabili, possono essere fonti di numerosi spunti per la ramificazione delle trame personali dei giocatori o comunque interessanti intermezzi. Il Signore supremo non deve comunque dimenticarsi dei rischi e delle problematiche che la crisi comporta per i giocatori.

La crisi vista dagli Shadowlord:

Tra gli Shadowlord, le crisi non sono ben viste, sono sinonimo di mancanza di controllo, ma soprattutto fonti di guai innumerevoli, i posseduti che riescono ad acquisire il controllo e entrano nello stato di crisi non si fanno scrupoli ad attaccare i compagni del rinato, in special modo se i rapporti con lui non erano dei migliori. Contrariamente ai rinati, che economizzano sulle proprie energie per necessità, un individuo in crisi, non si risparmia minimamente, neanche quando, esaurite le energie dello Shadowlord inizia a consumare le proprie, questo porta gli altri signori oscuri ad essere molto cauti quando affrontano un simile nemico, perchè per quanto inesperto, egli è disposto anche a morire pur di assestare un buon colpo. Per i compagni di squadra la crisi rappresenta una seccatura in più, non solo dal punto di vista della pericolosità del soggetto e delle attenzioni sgradite che egli

inevitabilmente attira su di se, ma anche per il pericolo di vita a cui è sottoposto il loro compagno, le cui energie e la cui essenza vengono consumate fino al limite, portandolo vicino alla morte e alla dissoluzione che ne renderebbe impossibile in seguito la resurrezione.

Sono in pochi gli Shadowlord che non abbiano sperimentato la crisi una volta o l'altra, e costoro si ritengono, per la loro grande capacità di controllo, superiori ai loro simili che invece hanno già assaporato quest'esperienza. Per quanto non sia possibile dare loro torto, occorre però sottolineare come gli individui che abbiano sperimentato tale situazione invece, seppur meno capaci, ne siano usciti arricchiti, più consapevoli dei propri limiti e abili nel riconoscere le situazioni a rischio ed a evitarle.

Interessante situazione, è quella in cui si viene a trovare uno Shadowlord cosciente durante la crisi, poiché sostituisce il posto del suo posseduto, ed è quindi costretto ad osservare ogni cosa da un punto di vista marginale, in cui i suoi sensi sono come anestetizzati e l'unica cosa che può fare è quella di cercare di far ragionare il proprio umano continuando a chiedergli di restituirgli il controllo. Per alcuni dei rinati è un'esperienza molto umiliante, ad altri ha cambiato un po' la visione delle cose favorendo il processo di immedesimazione. Con dei buoni tiri su convincere e naturalmente con una buona interpretazione è possibile indirizzare le azioni del posseduto verso soluzioni migliori; si parla certo di consigli sensati e utili per lo stesso posseduto, tentare di convincerlo ad esempio ad arrendersi e restituire il comando è assolutamente inutile, mentre optare per un vicolo deserto invece che scontrarsi con centinaia di guardie ben armate potrebbe sortire il suo effetto e giovare ad entrambi.

Entrare in crisi, riprendere il controllo:

La crisi subentra quando la coscienza del posseduto torna a controllare il proprio corpo scavalcando lo Shadowlord. Nelle situazioni di maggior stress o spossatezza fisica, dovuta magari a una totale carenza di energia o se la concentrazione del signore oscuro viene messa a dura prova, la sempre combattiva coscienza umana avrà finalmente occasione di effettuare un tiro (per mano del signore supremo naturalmente) contrastato e in caso di vittoria riprendere il comando.

La durata di una crisi è determinata dalla differenza di successi, che indicherà il numero di turni che dovranno passare prima che il giocatore possa effettuare il suo tiro per riprendere il controllo. Tuttavia, se lo Shadowlord si trova in condizioni di non poter effettuare alcun tiro, come se ad esempio fosse svenuto o privato di ogni sua energia il posseduto avrà il controllo per un'intera scena, prima che venga ripetuto il tiro. Se durante tutta la crisi lo shadowlord non riesce a recuperare il controllo con dei tiri contrastati e il posseduto consuma tutta la sua essenza e muore, allora è considerato morto anche lo stesso Shadowlord.

In questi casi Lo Shadowlord tira la propria essenza +1 contro la coscienza del posseduto in un tiro contrastato, ad ogni tiro successivo il posseduto ottiene un malus sul Vdc di -1 fino ad un minimo di 1

SESSUALITA'

Sesso:

Essendo entità astratte contenute dentro delle armature di metallo oscuro, gli Shadowlord non possiedono sesso, o perlomeno non inteso come organo vero e proprio fino a quando non entrano in possesso di un corpo mortale.

La personalità dei rinati può invece essere classificata come maschile, femminile ed asessuata. Gli asessuati assumono una connotazione maschile o femminile solo dopo essere entrati in possesso di un corpo mortale adattandovisi. Per gli altri due tipi invece, per

quanto possano anche loro adattarsi e cambiare allineamento a piacere, tendono comunque a scegliere corpi mortali della loro stessa inclinazione, ovvero le entità femminili degli Shadowlord solitamente prelidigeranno corpi di donne mentre quelle maschili quegli degli uomini, questa preferenza non è ovviamente un obbligo, ma solo una questione di affinità, è molto più semplice infatti impossessarsi di un corpo con lo stesso allineamento che di uno di allineamento opposto.

Aspetto:

L'armatura può mutare la propria forma per adattarsi al corpo del posseduto, questo significa quindi che se è possibile trasformarla per farla diventare un modello femminile e maschile senza nessun problema. Tale trasformazione per quanto possa essere apprezzabile da un punto di vista estetico non ha comunque altri effetti in gioco.

Esistono anche Signori oscuri che preferiscono non alterare la forma della propria armatura per sviare i sospetti dei mortali, vedendo infatti un armatura femminile, difficilmente i sospetti potrebbero ricadere su un umano di sesso maschile e viceversa. A meno che non si tratti del primo contatto con il posseduto, in cui la trasformazione può avvenire nello stesso momento in cui l'armatura si manifesta nella sua interezza, il cambiamento richiede comunque almeno 6 ore di tempo in cui lo shadowlord non può occuparsi d'altro.

Accoppiamento:

Gli Shadowlord non sono creature dotate della capacità di riprodursi, per lo stesso motivo non dispongono quindi di organi adatti allo scopo né gli impulsi che li spingano a tentare. Tuttavia, dopo un po' di tempo passato all'interno del corpo mortale, che invece possiede sia gli uni che gli altri, è normale per i signori oscuri iniziare a provare

desiderio verso esemplari della specie mortale e Shadowlord. Il rituale d'accoppiamento tra Shadowlor è un po' diverso da quello umano, infatti per quanto il mezzo utilizzato sia lo stesso, il rituale è piuttosto violento, gli shadowlord combattono durante l'atto, invocando tra l'altro parte della propria armatura. Non c'è nulla di realmente bellicoso nella faccenda, ma tra rinati è così che funziona ed è così che è bello fare. Potendo quindi accoppiarsi, i rinati possono quindi dare luce ad una progenie, o per essere più esatti, sono i loro corpi mortali ad esserne in grado, difatti gli infanti prodotti dall'accoppiamento, sia esso tra Rinato e umano o tra due signori oscuri, darà comunque alla luce un normale cucciolo umano.

Avere una progenie:

Per quanto i maschi non abbiano potere in atto, salvo prendere qualche sorta di precauzione, per le Shadowlord in possesso del corpo femminile è diverso, esse possono infatti rendersi conto di essere in stato interessante direttamente pochi giorni dopo l'accoppiamento, e sono anche in grado di utilizzare parte del proprio potere per abortire all'istante senza complicazioni. Sono rare infatti le Shadowlord che abbiano deciso, spesso implorate dal proprio mposseduto di portare avanti una gravidanza. Come può essere interrotta a piacere, una gravidanza può anche essere accelerata tramite l'uso dell'energia. Una gravidanza accelerata tramite l'uso dell'energia può arrivare a durare a malapena un paio di mesi, evitando inoltre alla Shadowlord gli impicci e le seccature che l'attesa di solito comporta. Nel breve lasso di tempo infatti l'unica modifica sensibile all'organismo è il rapido ingrossamento del ventre. Questo fenomeno non passa di certo inosservato, ed è quindi molto rischioso per il rinato eseguirlo senza

avere l'accortezza di mascherare la cosa in un qualche modo.

Anche dopo la nascita comunque i problemi non terminano se il signore oscuro intende anche allevare la creatura, che necessità come ogni altro cucciolo umano di cura e nutrimento. Anche in questo caso il potere dello Shadowlord può accelerarne la crescita, ma in questo caso non c'è alcun modo di nascondere agli occhi degli umani, in un mese infatti il bambino cresce sia a livello fisico che mentale al livello di un bambino di 5 anni e a quel punto non ci sono scuse che tengano.

Di solito la prassi più comune è l'aborto spontaneo o comunque l'affidamento del bambino appena dopo la nascita.

Progenie:

Come già accennato sopra, grazie all'ausilio di corpi umani, i signori oscuri sono in grado di accoppiarsi e quindi anche di generare nuova vita dando alla luce dei bambini. Tali bambini sono comunque il frutto di geni umani e quindi di umani si tratta. Tuttavia essendo i bambini umani in comunione con la madre durante tutto il tempo che trascorrono all'interno del suo utero risentono dell'influsso del signore oscuro e nascono si può dire immunizzati dalla sua presenza. Questo significa che i bambini nati dall'unione di un mortale e di uno shadowlord sono geneticamente predisposti per resistere meglio ad un invasione esterna, questo significa una possessione più combattuta e difficile per i rinati, tale difficoltà poi aumenta se il mortale è stato originato dall'accoppiamento di due Shadowlord in cui la possessione diviene un'impresa quasi impossibile in cui la coscienza mortale riesce quasi sempre a introdursi anche dopo molto tempo che è stata messa da parte.

Anche il nutrire il bambino con l'energia, per abbreviare la gravidanza o per accelerarne la crescita portano a delle conseguenze. Tramite

un processo psicometrico il cervello del cucciolo umano imparerà più rapidamente sfruttando le informazioni rimaste impresse nell'energia tramite il suo tocco. Il risultato sarà quindi un umano estremamente intelligente sin da bambino, un piccolo genio. Quali conoscenze l'energia inserisca nell'inconscio del bambino non è possibile saperlo, potrebbe essere un ragazzo incredibilmente bravo a riconoscere un pezzo di armatura Shadowlord, o inspiegabilmente abile ad evitare i luoghi pericolosi, o ancora pericolosamente in grado di avvertire istintivamente la presenza di un rinato dentro un corpo mortale.

Si parla comunque solo di abilità che agiscono quasi esclusivamente a livello istintivo, ma non può essere escluso che prima o poi qualcuno noti il talento di questi individui e decida di sfruttarli per i propri scopi.

CONDIVISIONE DEL POTERE

Gli Shadowlord possono condividere parte del proprio potere con i mortali se lo desiderano o se è utile per loro farlo. Alcuni lo donano ai propri schiavi perché si sentano più motivati a servirlo con fedeltà, altri lo usano per attirare nuovi mortali a darsi all'eresia e a ribellarsi ai canoni del culto o per creare scompiglio, altri ancora lo donano ai mortali che amano per proteggerli dai pericoli. Quando uno Shadowlord decide di condividere il suo potere lo fa naturalmente a proprio rischio, egli deve infatti rinunciare ad una parte della propria energia in via permanente fino a quando non rimuove gli effetti di questa specie d'investitura, tuttavia se è lui ad essere distrutto questo potere continua a perdurare nel fortunato mortale. I mortali possono utilizzare l'energia donatagli loro dal signore oscuro e la propria per continuare ad attivare i loro semplici poteri, cosa che fanno piuttosto spesso, perché per quanto si tratti di specchietti per le allodole per un umano possederli porta spesso a deliri di onnipotenza

e desiderio di potere. Se un mortale muore prima che lo Shadowlord si sia ripreso da lui la propria forza allora perde per sempre quella parte di energia dalla sua scorta. Solitamente proprio per diminuire questa possibilità i Rinati donano l'energia ai propri adepti per permettergli di svolgere un incarico da loro richiesto per poi riprendersela nuovamente, questo inoltre spinge i mortali a essere dei servi efficienti e fedeli nella speranza di ricevere nuovamente l'onore di utilizzare al forza del loro padrone.

Uno Shadowlord può condividere il proprio potere contemporaneamente ad un numero di mortali pari al suo livello di arcano, e per ognuno di essi deve rinunciare in via permanente a 5 punti energia che faranno ritorno alla sua scorta solo quando potrà trovarsi nuovamente sulla scena con il suo prescelto. In caso il mortale desideri opporsi a questa restituzione il signore oscuro è costretto ad effettuare un tiro contrastato con la sua Essenza contro la coscienza dell'umano, purchè egli sia a meno di dieci metri da lui e in contatto visivo.

I mortali acquistano di solito uno dei poteri descritti di sotto che usano come se avessero arcano a grado uno, mortali che possiedano un livello di arcano superiore di base possono acquisire un potere aggiuntivo a scelta del signore supremo. Spendendo un punto energia extra è il signore oscuro a determinare quale potere donare al proprio adepto.

Mano del pensiero:

Si tratta di piccole facoltà telecinetiche, sollevare qualche chilo o spingere all'indietro qualcuno, persino girare una chiave dentro una serratura, ma questo richiede un ottimo risultato sul tiro.

Sistema: 3 punti energia ed un tiro Pensiero, occorre un turno per ogni azione.

Rigenerazione:

Lo Shadowlord trasmette al prescelto la facoltà di rigenerare le proprie ferite esattamente come se stesso, inoltre con una spesa doppia il mortale può rigenerare 1 punto ferita ad un'altra creatura

Sistema: 1 punto energia per rigenerare un punto ferita ed un tiro su Costituzione+2, vale come azione istantanea

Evoca legionario:

Incredibilmente alcuni mortali diventano in grado di evocare un singolo legionario ombra al proprio servizio, la creatura non possiede capacità speciali e possiede i valori del legionario semplice descritti nel capitolo poteri. Questo legionario è indipendente dallo Shadowlord e non viene influenzato da lui ma solo dal mortale che lo ha evocato

Sistema: 5 punti energia ed un tiro Carisma

Seduazione:

Molto apprezzato dai discepoli mortali, questo potere, efficace solo sui propri simili, permette di apparire irresistibili alle vittime prescelte che iniziano a bruciare di desiderio per lui fino alla logica conclusione. Con l'andare del tempo si trasformano in schiavi sessuali dal prescelto mettendolo però anche nei guai attirando troppo l'attenzione

Sistema: non importa l'aspetto o il carattere del personaggio, la vittima designata lo troverà irresistibile e farebbe di tutto per finire nel suo letto se il risultato del tiro sarà positivo. 3 punti energia ed un tiro contrastato Carisma+2 contro pensiero della vittima

Passo lampo:

Si tratta di un aumento delle doti fisiche, una maggiore agilità e prontezza di riflessi, il mortale prescelto è capace di effettuare salti acrobatici e aggraziati e di muoversi con una discreta furtività.

Sistema: 5 punti energia per ottenere un +1 a tutte le caratteristiche fisiche anche oltre il

limite, inoltre raddoppia la velocità di movimento, il tiro e su pensiero

Recupero dell'energia per i mortali:

I mortali di rado possiedono più di 7 punti energia, arrivati a 3 punti iniziano a star male e sentirsi deboli ed a zero muoiono. Normalmente ogni giorno a riposo permette di recuperare un punto energia, per i prescelti invece il discorso è diverso, essi possono arrivare fino ad 1 solo punto energia prima di risentire della stanchezza e della sofferenza, il loro totale è aumentato dai 5 punti energia forniti dallo Shadowlord tuttavia: recuperano energia al ritmo di 2 punti al giorno con o senza riposo e una volta raggiunto il loro normale totale recuperano istantaneamente anche i 5 punti addizionali forniti dal Rinato

ASSIMILAZIONE

Per assimilare, si intende divorare ed assorbire l'essenza di un altro Shadowlord, si tratta di una pratica vietata all'interno circola il potere del progenitore, quando questo numero diminuisce, questo accade anche per i singoli Shadowlord, un esempio è l'Eredità Tiamat la cui potenza è calata a tal punto da aver perso molti dei propri poteri dopo essere stati quasi decimati, quindi il personaggio che possieda troppi degli altrui poteri deve stare attento alla vendetta delle Eredità a cui li ha sottratti.

Le Eredità possono arrivare ad assimilarsi anche tra loro, questo serve per disperdere una minor quantità di potere e solo quando uno dei propri membri è fuori controllo o fa parte della fazione opposta, perché sì, anche per il Ciclope, seppur sotto la guida e il potere dell'imperatore, il concetto non cambia.

Per assimilare un essenza un Rinato deve uccidere il suo rivale e impalarlo con un arma e spendere un punto Essenza per impedirgli di tornare come frammento nel crepuscolo, dopodiché inizia ad effettuare una battaglia di volontà contro di lui, questo si traduce in uno

dell'Ecatonchiri, ma tuttavia piuttosto comune. Ogni Shadowlord tenta di solito di assimilare le essenze di Shadowlord appartenenti alla fazione opposta o di altre Eredità, questo perché ovviamente permette ai signori oscuri di potenziarsi e avere accesso a nuovi poteri. Ogni Eredità difende con i denti il concetto dei propri poteri all'interno del Crepuscolo, solo Shadowlord particolarmente fortunati o meritevoli possono sperare di ottenere le basi dei poteri altrui, ma assimilando l'essenza il proprio potere inizia ad entrare in risonanza con i concetti e il Rinato può apprendere da solo il potere. Uno Shadowlord con una bassa conoscenza dei poteri altrui può essere una cosa piuttosto comune, uno che invece ne possieda in maggior quantità o livello invece viene di solito guardato con collera e sospetto poiché significa che è responsabile della distruzione di molti Rinati. Il potere globale di un Eredità dipende dal numero dei suoi membri in cui

Scontro Essenza contro essenza in cui si conta il valore totale e non quello attuale modificato da spese per i poteri o momentanee perdite, il Traguardo è di 5 tiri, il primo che otterrà almeno un successo in 5 diversi tiri avrà vinto. Nel caso del difensore un'onda d'urto scaglierà via l'attaccante automaticamente ed egli tornerà nel crepuscolo, altrimenti sarà distrutto e il vincitore ne avrà rubato l'essenza.

Per prima cosa questo causa un riacquisto del punto essenza precedentemente speso e di poterne acquistare un altro con la metà per eccesso dei punti esperienza, inoltre in caso di un Eredità diversa, a seconda del numero di Eredi assimilati il personaggio può iniziare ad apprendere un nuovo livello dei loro poteri, in caso si tratta della propria eredità, a seconda degli Shadowlord assimilati può apprendere in minor tempo i nuovi livelli dei propri poteri.

Ecco due schemi, il primo indica quanti Rinati di una stessa Eredità occorre assimilare prima di poter imparare un nuovo livello dei loro poteri, il secondo indica il tempo ridotto assimilando la propria eredità.

Essenze assimilate	nuovo livello
7	1
15	2
20	3
25	4

Essenze assimilate	Tempo ridotto
7	una settimana
15	due settimane
20	un mese

un Eredità diversa, a seconda del numero di Eredi assimilati il personaggio può iniziare ad apprendere un nuovo livello dei loro poteri, in caso si tratta della propria eredità, a seconda degli Shadowlord assimilati può apprendere in minor tempo i nuovi livelli dei propri poteri.

Ecco due schemi, il primo indica quanti Rinati di una stessa Eredità occorre assimilare chiamarono eredità in quanto loro discendenti e tramanda tori del proprio potere.

E' chiaro quindi che ogni Rinato sia stato, ed in qualche modo, sia ancora l'antico Shadowlord di trecento anni prima. Si tratta di centinaia di sfaccettature e punti di vista diversi della stessa entità che continuano ad esistere solo ricordando di essere stati altro, come un sogno o una visione, ma hanno la consapevolezza di aver avuto un potere inimmaginabile ed è loro desiderio riaverlo indietro. Il nome Eredità viene anche da un altro fattore, seppur separati in frammenti diversi i Rinati catalizzano e conservano il potere del progenitore convogliandolo dentro un circuito invisibile di cui loro sono i punti focali; loro hanno ereditato questa forza, tuttavia la forza può andare perduta, ogni volta che uno Shadowlord viene distrutto, una parte del grande potere sparisce con lui per sempre diminuendo la quantità totale anche

LE EREDITA'

Le Eredità sono quelle che potremmo definire: la "discendenza" di uno Shadowlord, i frammenti della sua armatura che poi hanno preso vita nel crepuscolo, facendo tutti parte della stessa entità, o per essere più esatti essendo stati tutti la stessa entità in passato, i frammenti uguali si riunirono in gruppi che

nel resto dell'eredità, questo spinge gli eredi a lottare per difendere se stessi ma anche i loro fratelli per non veder scomparire la propria forza nel tempo.

Leggere la scheda delle Eredità:

Ad oggi pare che solo sette Shadowlord siano riusciti a dissolversi in tempo per fuggire nel crepuscolo e salvarsi, per tanto esistono sette eredità da cui i giocatori possono scegliere il loro signore oscuro. Le Schede che seguono contengono tutte questi dati per aiutare la comprensione dell'eredità e aiutare il signore supremo a piazzare i suoi png.

Informazioni sul progenitore, il paragrafo iniziale riguarda lo Shadowlord originale per far insegnare un po' della sua storia passata e del suo carattere, dopotutto i personaggi dentro di se hanno il suo spirito, e seppur possano interpretare il proprio PG come preferiscano il loro concetto di base dovrebbe

avvicinarsi a quello del progenitore per una migliore interpretazione.

Eredi: vengono poi trattati i caratteri e le ideologie più comuni tra gli eredi dello Shadowlord, chi sono come pensano e come si comportano.

Titolo, il titolo è una sorta di soprannome che categorizza un'eredità, ce ne sono di ufficiali da usare nelle occasioni di un certo rilievo per mostrare il rispetto verso di loro, e altre più formali e ancora altre offensive usate per disprezzare o deridere, di solito solo chi è abbastanza potente o occupa una certa posizione può permettersi di usare un titolo dispregiativo in presenza dei membri di quell'eredità senza essere punito per il suo affronto.

Vengono poi fornite indicazioni riguardo la posizione dell'eredità Nell'Ecatonchiri e Nel Ciclope per indicare quanto siano apprezzati dalle due società e quanti membri si trovino in ognuna.

Umani e posseduti tipici infine indica il rapporto con gli umani che in genere ha l'eredità e quali sono i suoi mortali ideali da possedere e le caratteristiche necessarie perché attraggano il loro interesse. Questo non significa che i rinati non possano possedere anche altri individui, ma solo che cercheranno sempre di arrivare al loro ideale di corpo optando per altro solo in caso di bisogno o carenza.

EREDITA' ANANSI

Anansi – Il Dio ragno tessitore d'inganni e padrone della conoscenza.

Dei venti Shadowlord creati dall'imperatore, solo tre preferirono tralasciare lo sviluppo di abilità belliche per focalizzarsi sul controllo dell'energia e sullo studio delle sue applicazioni, Anansi fu uno dei tre Cavalieri oscuri in questione ribattezzati *Magus*.

Le sue gesta sono scritte con il sangue e con il fuoco per sempre nei mondi caduti sotto la sua avanzata, le sue energie ancora oggi bruciano

la terra e tormentano gli spettri delle creature trucidate, grazie alla *grande tela*, un intricato e complesso reticolo di energia intessuto dallo Shadowlord e portato in tutto il suo viaggio per l'universo. La grande tela collegava lo Shadowlord ad ogni luogo che avesse visitato, ad ogni vita che avesse reciso e ad ogni fonte d'energia che avesse trovato, al centro di questo reticolo il Dio ragno continuava a sondare il cosmo in cerca di nuova conoscenza e nuovo potere diventando esponenzialmente più potente a ogni nuova conquista e mantenendo i suoi incantesimi attivi anche ad anni luce di distanza. La sua brama di potere divenne tuttavia incontenibile, Anansi voleva il potere del suo creatore, diventare un dio, continuare a viaggiare all'infinito nel cosmo per soddisfarne la fame era un dovere che non intendeva più adempire. Abile manipolatore Anansi conquistava i mondi con intrighi e inganni che portavano i suoi abitanti ad autodistruggersi, e sicuro della propria forza decise di riservare al suo creatore e ai suoi fratelli lo stesso trattamento. La sua tela fu strappata e il suo intrigo mascherato dall'inaspettato voltafaccia di Phoenix e dalla collera di Andariel che non lasciò spazio a nulla se non alla fuga.

Eredi: Gli Anansi detengono tutt'ora il primato di dominatori dell'energia, uno dei loro soprannomi è rimasto difatti Magus in segno di rispetto verso il potere e la conoscenza che nonostante tutto sono riusciti a mantenere intatti dopo la dissoluzione. Schivi e riservati per natura gli Anansi amano restare da soli con se stessi a studiare i fenomeni del crepuscolo del quale il grande Anansi fu uno degli scopritori, e nuove applicazioni per l'energia. Naturalmente i Magus sono ancora alla ricerca di maggior potere come il loro progenitore, e a modi sempre più accurati per cancellare il segreto che potrebbe rivoltargli contro i loro stessi compagni. I Rinati Anansi non amano lo

scontro diretto, preferiscono pianificare attentamente ogni mossa, studiare le possibili variabili e le conseguenze di ogni gesto, questo spesso li rende piuttosto noiosi e lenti a reagire, cosa che compensano con la potenza dei propri poteri. Amano i soldi, cosa che gli consente di costruire studi e laboratori dove rifugiarsi e studiare e corrompere i mortali perché li proteggano e non li importunino, nonostante la loro conoscenza dell'animo mortale non sono di solito in grado od abbastanza interessanti per riuscire a confondersi tra i mortali. Anche con il loro aspetto da posseduti sono spesso riconoscibili per il portamento nobile ed austero.

Titolo: Tra di loro gli Anansi non usano molti titoli, ma quando necessario, preferiscono riferirsi a se stessi come *Padroni del sapere* o più formalmente *Magus*, forma tra l'altro molto usata tra le altre Eredità. Forma meno cordiale usata spesso è *Vili* per il modo codardo di combattere a distanza e tendendo trappole ed agguati tipico degli Anansi.

Nell'Ecatonchiri: Supporto fondamentale e suoi più grandi sostenitori, gli Anansi sono ben consapevoli dei propri limiti e delle difficoltà a cui andrebbero incontro separati dalla forza dei propri fratelli e per questo difendono l'ecatonchiri e le sue leggi con più fervore di chiunque altro. I loro modi un bruschi non li rendono tra i più amati, e la loro preferenza per il combattimento a distanza utilizzando stratagemmi politici e trappole per sconfiggere i nemici azzera la stima dei loro compagni, tuttavia davanti alla potenza dei loro incantesimi e alle orde di nemici e schiavi stesi ai loro piedi li obbliga a mostrargli rispetto. Occupano spesso posizioni di comando proprio grazie al loro - spesso deriso- amore per le strategie e per la loro affinità con le politiche e leggi delle altre specie viventi.

Nel Ciclope: I Magus tornati al servizio dell'imperatore sono dotati di poteri ancor più terrificanti che li rendono l'incubo peggiore di

Rinati e mortali, tuttavia il cambio di bandiera dei Magus non significa certo che abbiano abbracciato nuovamente il loro antico padrone, anzi tutt'altro, gli Anansi del Ciclope bramano ancor di più trovare un modo efficace per recidere il legame che li tiene soggiogati e impadronirsi del potere dell'imperatore per poter tornare di nuovo a fondersi nell'unico Shadowlord. Nel frattempo cercano di portare sotto la nuova bandiera i propri fratelli del Ciclope per riuscire più rapidamente nell'impresa, raramente infatti questi figli dell'imperatore distruggono un altro erede Anansi, senza tuttavia farsi scrupoli per gli altri Shadowlord.

Umani e Posseduti tipici: I Magus si curano poco e nulla dei mortali, attraversano l'umanità senza curarsi di essa, prendono solo ciò che gli è necessario e dovuto in quanto entità superiori, sono comunque Rinati amanti del sapere, e per questo non disprezzano la cultura, nemmeno quella dei semplici mortali, il loro interesse tuttavia si ferma ai libri, solo pochi mortali dotati di un particolare intelletto attirano la loro attenzione, ma raramente queste passioni durano a lungo. I posseduti più tipici per i Magus sono da cercare tra i mortali che per la loro posizione sociale ed economica possano accedere ai luoghi di sapere. Bibliotecari, astronomi, studiosi e scienziati in genere sono figure piuttosto tipiche, ma anche borghesi e nobili, in grado grazie alle proprie finanze di ottenere ciò che vogliono sono molto ricercati.

Bonus posseduto: +1 Pensiero

EREDITA' BEHEMOTH

Behemoth- il toro cieco calpestatore di folle inermi: Behemoth fu colui che gli altri Shadowlord ribattezzarono "l'indistruttibile" o, coluio che solo l'imperatore può annientare. Behemoth fu il più gigantesco tra i suoi fratelli, la sua ombra arrivava ad avvolgere decine e decine di nemici. La sua enorme spada era capace di raggiungere ed

abbattere ostacoli il doppio della sua stazza a centinaia di metri. Il gigantesco cavaliere oscuro era ossessionato dal desiderio di diventare il più forte tra i suoi simili, la sua mente era continuamente tormentata da una sensazione d'inferiorità che lo spingeva a catapultarsi in mezzo ogni scontro e ad affrontare a viso aperto qualsiasi minaccia ed ostacolo per dimostrare di essere il migliore. L'aspetto imponente e la sua incredibile potenza brutta furono il risultato di secoli e secoli di esperimenti e di concentrazione di potere, la sua essenza fu compressa e condensata incredibilmente, la sua armatura divenne immune a qualsiasi tipo di danno o influenza generata dall'esterno, ma neanche questo incredibile risultato riuscì a soddisfare Behemoth, il quale desiderava più di ogni altra cosa l'ammirazione e l'approvazione del proprio creatore. Quando la vendetta di Andariel fu usata contro la legione d'ombra il cavaliere oscuro fu l'unico a riuscire a sopravvivere al suo tocco senza essere disintegrato al primo colpo. Al momento di praticare la dissoluzione non avendo sufficiente tempo per rilasciare la propria essenza, lo Shadowlord la fece esplodere arrivando a toccare quasi ogni angolo delle terre del crepuscolo, tutt'oggi esistono alcuni discendenti Behemoth che sono rimasti imprigionati lontano dal centro della grande isola o che persino non sono mai entrati in contatto con altri Rinati.

Eredi: I Behemoth sono tra i Rinati più grandi in circolazione, e del progenitore hanno ereditato la grande passione per le difficoltà, la sua formidabile tempra e il suo marcato senso di inferiorità e competitività.

I Behemoth cercano sempre di essere al centro dell'attenzione, amano essere ammirati e venerati, provano soddisfazione solo quando qualcuno riconosce la loro forza, e questo li spinge spesso ad accettare incarichi ed affrontare ostacoli ben oltre le loro possibilità.

Arroganti e sbruffoni, tendono a valutare ogni cosa in rapporto alla forza che possiede, in un mondo di guerra e morte, solo ciò che possiede la forza necessaria per sopravvivere merita attenzione e rispetto. Ciò che muore è debole e non merita di esistere per un Behemoth, compreso se stesso.

Titolo: Tra loro i Behemoth amano chiamarsi *furie* ma le altre eredità preferiscono definirli quando non possono sentirli *I boriosi cechi*.

Nell'Ecatonchiri: Le Furie sono il pugno dell'ecattonchiri, il loro numero, la loro innegabile forza e brama per la battaglia li rendono ideali per questo ruolo. I Behemoth, sono apprezzati nella società, nonostante la loro boria, è innegabile l'apporto che forniscono ai loro compagni, sono presenti quasi ovunque ed impiegati in molte situazioni, questo li rende partecipi di tutte le attività dell'ecattonchiri e gli dà un certo potere. I discendenti più potenti sono sfruttano spesso queste conoscenze a vantaggio della propria discendenza, ma i loro interessi spesso riguardano unicamente il dimostrare la superiorità della propria eredità e questo non infastidisce le altre Eredità per spingere a cercare di togliergli questo potere. I Behemoth godono di molta fiducia nell'ecattonchiri, il loro numero, maggiore rispetto ad ogni altra eredità, facilmente li avrebbe messi in grado di conquistare maggior potere se avessero tentato in passato, e nonostante siano sempre in cerca di dimostrare il proprio potere, sono molto pochi i Rinati che tradiscono per tornare sotto L'imperatore.

Nel Ciclope: Il numero delle furie nel ciclope non è così alto come nell'ecattonchiri, ma ne rappresentano comunque una grossa fetta, le furie continuano a cercare il potere e la prova di essere migliori degli altri, ma nel ciclope questa megalomania è molto meno tollerata, solo il volere dell'imperatore ha importanza, e se i Behemoth sono così ansiosi di buttarsi in mezzo alla mischia, che stiano pure in prima a

farsi distruggere. Carne da macello, e scudo vivente sono i loro compiti più frequenti, i Behemoth non apprezzano questa opinione ma il sopravvivere ad ogni battaglia da loro la forza di continuare ad andare avanti e di sopportare la bassa opinione dei propri compagni.

Umani e Posseduti tipici: l'umanità è costantemente sotto osservazione dei Behemoth, per quanto fragili ed inutili tra i mortali spesso nascono individui dotati di una incredibile forza che gli permette di spiccare tra gli individui della loro specie, alcuni possono persino col tempo affrontare i Rinati ad armi pari, è questo per i Behemoth è estremamente interessante.

Le Furie ricercano la sfida e i pericoli per temprarsi sempre di più, e sfruttano l'umanità come *campo d'addestramento*. Quando trovano umani particolarmente promettenti sono capaci persino di *allearli* dall'ombra curando la loro crescita allenandoli per renderli sempre più forti per poi infine ritorcerseli contro.

Importante per le furie è che la loro vittima umana per la possessione prima di tutto goda di una buona salute, ma anche di una certa statura e corporatura. Individui alti e robusti sono i prediletti, reduci di guerra, guerrieri veterani sono poi estremamente ricercati.

Bonus posseduto: +1 costituzione

EREDITA' CERBERO

Cerbero – Il multiplo, mastino infernale dominatore di spettri: Il Multiplo, ribattezzato così dai propri fratelli, Cerbero nei tempi andati fu anche chiamato "l'entusiasta", unico tra i suoi simili ad aver conservato un'incredibile passione per qualunque cosa facesse, non importa se si trattasse di combattere o di esaminare la specie locale, o di andare in cerca di nuovi pianeti con forme di vita, Cerbero eseguiva con incredibile interesse ed entusiasmo ognuno di questi compiti. Cerbero era ansioso

di esaminare tutto, ogni cosa, da qualsiasi punto di vista essa potesse essere esaminata, e il cavaliere oscuro decise di sviluppare un "altro se stesso" per poterlo fare. Nei lunghi anni passati ad esaminare l'universo, Cerbero scoprì il modo di trovare e comandare le emanazioni energetiche lasciate dalle entità defunte, una sorta di *fantasmi*, ricordi viventi dotati di particolari capacità presenti ovunque nel cosmo, e la cui struttura, puramente energetica, simile all'essenza degli Shadowlord li rendeva ideali per il suo progetto; migliaia e migliaia di emanazioni furono sottomesse e fuse insieme per creare "lo spettro di Cerbero" nel quale lo Shadowlord impiantò parte della sua essenza per ottenere un punto di vista differente delle cose che pure rimanesse lo stesso.

Inizialmente il *gemello spettrale* si limitò ad osservare il mondo e a discuterne con lo Shadowlord, ma presto iniziò a tentare di prendere il controllo, l'armatura di Cerbero si modificò assumendo due facce, ma la forza dello Shadowlord era troppo potente per essere sconfitta, così il Multiplo continuò serenamente la propria esplorazione del tutto.

Il problema per Cerbero si presentò quando decise che era arrivato il momento per tentare di esaminare il proprio creatore. Un secondo gemello spettrale avrebbe probabilmente visto il mondo come quello già creato, occorreva qualcosa di nuovo. Naturalmente il crepuscolo di Titano era la soluzione al problema, sfortunatamente però la creazione del terzo Cerbero fu interrotta dalla fine della guerra.

Eredi: Essendo parte di se stesso, quando Cerbero fu costretto a dissolversi, anche il gemello spettrale, a lui legato lo seguì scomponendosi per ogni frammento di essenza. I rinati Cerbero possiedono quindi anche essi il gemello fantasma, un emanazione d'energia che li segue ovunque e che rappresenta parte della loro stessa personalità. Il gemello fantasma è una

creatura potente, una risorsa incredibile, ma anche un pericolo, la sua volontà è stata alterata, resa instabile. Il Gemello spettrale può influenzare le azioni e le intenzioni del proprio gemello e persino ostacolarle fisicamente se è in disaccordo, o se in quel momento ha deciso di farlo. I Cerbero sono Rinati squilibrati ed instabili a causa del loro gemello spettrale, tuttavia sono degli ottimi osservatori, il doppio punto di vista, grande traguardo del progenitore, è tuttora presente grazie al gemello, di solito sono di indole curiosamente gioviale, naturalmente sempre entro i limiti degli Shadowlord; apprezzano tutto ciò che c'è di nuovo e di particolare, la stranezza li affascina e li attrae diventando il passatempo e oggetto di studio. Sono complicati e tendono a complicarsi la vita senza a volte nemmeno rendersene conto.

Titolo: Un tempo *Mastini infernali* tuttavia oggi quel titolo non è molto usato e tutti si limitano ad indicarli come *i folli multipli*, termine inaspettatamente apprezzato dai cerbero, al punto da iniziare ad utilizzarlo loro stessi.

Nell'Ecatonchiri: i loro poteri e le loro capacità non sono messe in discussione, gli eredi cerbero sono gli unici in grado di occuparsi degli eventi più strani e d'inspiegabili di titano. Possiedono una calma inspiegabile e riescono a trovarsi a proprio agio anche in qualsiasi situazione, tuttavia la loro instabilità li rende soggetti pericolosi e da trattare con le dovute precauzioni, il loro giudizio e la loro capacità di pensiero razionale può venire a mancare in qualsiasi momento. I folli multipli sono considerati come delle mine vaganti, il loro sapere è grande ma si focalizza troppo spesso su aspetti inutili e sciocchi, secondo le altre eredità, senza contare che di fatto è difficile trovarvi una vera utilità per chi non appartenga all'eredità Cerbero.

Nel Ciclope: Non sono molti i Cerbero nel Ciclope, tuttavia le idee e gli scopi di

quest'eredità sono decisamente più vicini a quelli dei figli dell'imperatore che a quelli dell'ecatonchiri, i folli multipli desiderano ardentemente tornare a conquistare mondi e ad esaminarne di nuovi, vogliono tornare a poter esaminare ogni cosa senza doversi preoccupare di poter essere uccisi da dei miseri mortali; quindi cosa li trattiene dal tornare sotto il grande Imperatore?

Si tratta ancora una volta del gemello spettrale. Il nuovo battesimo di potere con cui L'imperatore si assicura l'eterna fedeltà dei Rinati cambia l'equilibrio tra le personalità dei Cerbero privilegiando il Gemello spettrale e rendendo il rinato totalmente folle e pericoloso. I Cerbero del ciclope seguono pensieri alieni ai loro compagni e a volte persino a se stessi, solo il potere dell'imperatore che li lega al resto degli Shadowlord rende possibile la comunicazione, quasi totalmente via psichica; vengono disturbati dai loro bizzarri e macabri studi solo per essere impiegati in complicati compiti e battaglie difficili, la forza del gemello spettrale infatti lascia lo Shadowlord perennemente nella forma Lord, privandolo tuttavia della capacità di infiltrarsi tra i mortali o gli Shadowlord dell'ecatonchiri. Ad oggi il numero dei Rinati Cerbero presenti nel ciclope non supera i quindici membri.

Umani e Posseduti tipici: l'umanità è un concentrato di stranezze e contraddizioni, si parla di felicità per tutti eppure esistono distinte classi sociali di individui che nascono per avere successo e di altri che esistono solo per soddisfare i bisogni dei primi. I mortali ritengono un crimine l'uccisione di un loro simile eppure tra loro sono disposti a massacrarsi solo per il divertimento di farlo. I Cerbero adorano l'umanità, è il loro parco giochi, dove possono provocare situazioni paradossali e studiarne gli effetti su centinaia di migliaia di soggetti diversi; come sempre è la stranezza ad attrarli, odiano l'ordinario e il comune e fino a quando l'uomo avrà qualcosa

da fargli studiare ed esaminare continueranno ad apprezzarne la natura. Lo stesso concetto viene applicato ai posseduti, ogni persona che possieda doti bizzarre o comunque fuori dalla norma diventa un candidato alla possessione: ladri gentiluomini, assassini con un codice d'onore che decidono di allevare i figli delle loro vittime, ragazzi in grado di vedere spettri e cose invisibili, sacerdoti senza fede che tuttavia continuano a cercare dio dietro ogni angolo.

Gemello spettrale: Il gemello spettrale appare come una copia del Rinato in forma Lord composto unicamente da energia; come una presenza emerge dalla sua schiena e ne segue i movimenti. Quando il Cerbero è in forma Lord, il gemello è permanentemente visibile, mentre nella forma evocazione può apparire per un breve istante quando vengono utilizzati più di 5 punti energia in un singolo turno, infine nella forma posseduto il rischio di una sua manifestazione avviene solo quando nello stesso turno vengono utilizzati 10 punti energia. A prescindere che sia possibile vederlo o meno, il gemello spettrale è sempre presente al fianco del proprio Rinato.

Il Gemello rappresenta un lato oscuro dello Shadowlord, una degenerazione della sua personalità che può spingerlo in guai davvero seri. Una volta al mese questa entità ha la facoltà di prendere possesso del corpo del giocatore che diviene a sua volta un gemello spettrale privo di mente, ed è libero di usarlo per soddisfare i suoi desideri più reconditi. Sorpreso quanto lo furono i rinati a loro tempo, della scoperta delle sensazioni della carne e delle emozioni dell'animo umano, la seconda fauce del cerbero si lascia andare alla passione più sfrenata per qualunque cosa desideri. Incapace di ricordare le sue azioni durante questa possessione il giocatore non può far altro che fare i conti con ciò che si troverà davanti al risveglio.

Il gemello spettrale non è obbligato a condividere le opinioni del giocatore, e durante il suo momento di comando potrebbe stipulare patti con i nemici del giocatore o ferire i suoi cari, ma occorre fare attenzione ad un dettaglio già presentato : Il Gemello è un altro punto di vista del giocatore, se fa del male a qualcuno che il giocatore conosce, potrebbe voler dire che una piccola parte di lui in realtà voglia fargli del male o che provi risentimento, se il gemello fa in modo che dei redentori trovino il covo di alcuni suoi alleati è forse perché in fondo il giocatore non è d'accordo con quanto professa l'ecatanchiri.

Il periodo di possessione della seconda fauce aumenta mano a mano che il giocatore apprende un nuovo livello del potere per controllarlo, poiché maggiore sarà il potere che eserciterà , maggiore sarà la reazione in seguito. Il Signore supremo può prendere il controllo del personaggio del giocatore quando lo ritiene necessario una volta al mese per un numero di giorni stabiliti dalla tabella qui inserita, durante questo periodo il personaggio mantiene inalterati le sue capacità e i suoi poteri(compreso quello di controllare il gemello spettrale che in questo caso è il Cerbero momentaneamente fuori combattimento), il signore supremo inoltre può decidere se rendere partecipe o meno il giocatore di ciò che accade al suo personaggio, o accordarsi con lui perché lo usi anche durante questo periodo purchè si attenga ad un diverso stile narrativo e comportamentale, dopotutto è come se stesse usando un altro personaggio.

Una volta al mese il Gemello spettrale può prendere il comando secondo questo criterio

Gemello spettrale

Lv 1(base già in possesso)	1 giorno
Lv 2	3 giorni
Lv 3	5 giorni
Lv 4	7 giorni

Bonus posseduto: +1 Percezione

EREDITA' FENICE

Fenice – la traditrice, padrona della fiamma eterna, visione divina di morte bruciante. La Shadowlord possedeva un carattere ribelle ed intrepido, la sua curiosità la spingeva a chiedersi cosa ci fosse intorno a lei, oltre le sue percezioni, fin dove arrivava il suo potere e quello del suo creatore. Sempre meno ubbidiente un giorno e spinta dalla curiosità colei che allora era conosciuta come signora della notte eterna si allontanò contro i comandi dell'imperatore per esaminare un'anomalia spaziale, un sole in procinto di nascere. La sua curiosità le costò cara, l'esplosione che diede vita alla stella la imprigionò al suo interno sottoponendola al continuo tormento del calore. Implorando l'aiuto dei suoi fratelli ottenne solo il rimprovero dell'Imperatore, sarebbe rimasta lì imprigionata fino a quando il sole non si fosse spento a causa della propria arroganza e per aver disubbidito agli ordini del proprio creatore. Plasmi oltre i dieci milioni di gradi continuarono per anni a dilaniare la sua essenza immortale facendola impazzire per il dolore, tuttavia fu proprio in quel momento che il signore oscuro riuscì ad andare aldilà della sofferenza e del tempo, Fenice osservò il fuoco bruciare con una forza spaventosa lottando contro l'oscurità del cosmo che lo circondava, i suoi sensi si espansero, esistevano altri soli alcuni in procinto di spegnersi, altri nati molti secoli prima di quello che l'aveva imprigionata, tutti ardevano nello stesso modo, della stessa forza ed intensità, loro erano l'inizio di tutto, l'esplosione di fuoco primordiale che aveva dato origine all'universo e al buio dal quale il suo creatore l'aveva evocata. L'essenza di Fenice era come le fiamme che la tormentavano, entrambe ardevano di desiderio di scoperta e di libertà, lottavano contro tutto e tutti risplendendo di una bellezza fugace

impossibile da cogliere ed immortalare. Fenice decise che lei e la fiamma primordiale da cui tutto ebbe inizio sarebbero divenute un'unica cosa. La sua essenza si fuse al sole assorbendone completamente la forza e la vita, da allora sia l'armatura che l'essenza della Shadowlord continuarono a emanare il fuoco e la luce della fiamma eterna. Richiamata dal potere del suo padrone Fenice tornò presso l'imperatore lavorando come tutti gli altri per saziare la sua fame eterna, tuttavia il rancore verso colui che l'aveva abbandonata a soffrire per quelli che avrebbero potuto essere millenni non si era spento e mai avrebbe potuto farlo. Mentre trasformava in lava i mondi da distruggere la padrona della fiamma terna meditava come un giorno sarebbe riuscita a vendicarsi. Sul piccolo mondo di Titano il suo rancore esplose non potendo più esser contenuto e, ribellandosi contro il suo creatore Fenice scagliò contro di lui le fameliche fiamme di cui era la padrona. Accecato dalla collera l'Imperatore la maledisse e la ripudiò, mentre lo scontro tra creatore e creatura stava per cominciare, la collera di Andariel mise fine alla guerra, L'imperatore fu costretto a ritirarsi dal mondo e la Shadowlord a dissolversi nel crepuscolo.

Eredi: Gli Eredi Fenice possiedono dentro di sé il potere della fiamma primordiale, le loro armature si distinguono piuttosto facilmente da quelle degli altri Shadowlord a causa delle fiamme che emanano. Questi Rinati sono per natura esseri curiosi e appassionati, in loro arde un senso di libertà che li rende praticamente invincibili, come le fiamme si muovono liberi e sfuggenti, le loro passioni si incendiano per breve tempo per poi tornare a spegnersi del tutto, si tratta di Shadowlord piuttosto volubili. Dovunque ci sia qualcosa di nuovo o di inesplorato è facile trovare un Fenix pronto ad esaminare e curiosare. Sono i ribelli, mal tollerano sottostare sotto qualcuno o di essere limitati da qualcosa,

amano spostarsi in continuazione e scoprire sempre qualcosa di nuovo. Sono dotati di grande saggezza ma perdono facilmente le staffe e sono capaci di distruggere persino se stessi pur di portare a compimento una vendetta; si tratta forse dei Rinati più difficili con cui avere a che fare, gli altri Shadowlord sanno di andare incontro a guai e scontri quando si ha a che fare con un Fenice, ma è anche vero che per quanto non siano disposti ad ammetterlo ne sono affascinati, anche loro probabilmente vorrebbero poter ardere così intensamente come solo questi Rinati sanno fare per qualunque cosa.

Titolo: *Fenix* è di solito il più utilizzato, ma anche *I Traditori* è piuttosto frequente quando c'è da sottolineare il carattere che ha portato il progenitore a rinnegare il proprio creatore prima che fosse lui ad abbandonarli su Titano. *Fiammelle* è invece usato di solito con disprezzo e per deriderli.

Nell'Ecatonchiri: I Fenice sono impiegati spesso per missioni di ricognizione, dopotutto a loro piace scoprire cose nuove e viaggiare, allontanandosi da tutto e tutti, ma anche quando c'è bisogno di provocare confusione un Fenix è spesso la risposta adatta. Il loro numero probabilmente supera quello di qualsiasi altra eredità nell'Ecatonchiri ma è raro che riescano a ricoprire posizioni di rilievo a causa del proprio carattere e dei propri gesti avventati. Sono comunque una delle poche Eredità apprezzate apertamente, in quanto a forza ed utilità sanno farsi valere come e più degli altri risultando superbi in ciò a cui si appassionano, il problema è quando ciò smette di interessargli.

Nel Ciclope: Non esistono Fenice nel Ciclope, il tradimento e il gesto di aver rivolto il pugno contro il proprio creatore del grande progenitore non è stato dimenticato dall'imperatore che ha bandito per sempre i traditori dalle sue fila, solo pochissimi Fenix hanno provato ad entrare nel Ciclope e la loro fine è stata la distruzione immediata, anche ad

opera di altri Fenice che hanno preferito farsi a pezzi da soli piuttosto che permettere un oltraggio simile.

Umani e Posseduti tipici: L'umanità piace ai Fenice, una moltitudine di anime che vagano e tremano nel buio come le fiammelle di candele pronte per essere spente. Sono un territorio vergine e mutevole continuamente da scoprire, provare e poi gettare via appena smette di essere interessante, sono legna da ardere per il fuoco della collera, la voglia di combattere e fare a pezzi di accoppiarsi, di gustare, di sentire e provare, i Fenix li amano insomma per quello che possono dargli e per la semplicità con cui possono essere gettati e poi sostituiti, si nutrono di loro e delle loro vite, voracemente e insaziabilmente, forse un giorno quando avranno assaggiato abbastanza "fuoco mortale" come lo chiamano loro, l'umanità smetterà di interessargli e si limiteranno a dar fuoco a tutto. I posseduti più tipici per un rinato Fenice sono coloro che possiedano un grande spirito d'indipendenza, individui non legati a regole o a schemi, chiunque possieda un animo che arda di passione li affascina, chi lotta contro il mondo diviene un loro favorito e chi si dimostra in grado di non saper perdonare e vive per la vendetta è in grado di rapirli letteralmente. Sovversivi, eretici, rivoluzionari sono possibili vittime di possessione. Ma anche chi possieda uno spirito libero o si consumi dal rimorso o dall'amore, chi abbia insomma un animo capace di infiammarsi per ciò che desidera esattamente come loro, come avventurieri, archeologi uomini che abbiano smarrito la fede artisti e serial killer.

Bonus posseduto: +1 Carisma

EREDITA' FENRIS

Fenris- Il lupo distruttore divoratore di mondi: Seguace della melodia dei campi di battaglia, il suo titolo è più che meritato poiché solo Fenris nel corso dei millenni ha sviluppato una così grande sete per la vita

come il suo signore L'Imperatore, e sono proprio i postumi di questa *sete* a spingere oggi i suoi eredi a tornare sotto il controllo dell'Imperatore per poter ottenere nuovamente la forza in grado di appagare questa loro bramosia. Più bestia che Shadowlord, il grande cavaliere oscuro era il predatore per eccellenza, in ogni mondo in cui fosse spedito a compiere la sacra missione di sterminio, allineava i propri sensi con la natura per trarne il maggior vantaggio possibile per poi iniziare la caccia ad ogni essere vivente. Rapidità e precisione erano il suo motto, persino le creature più forti ed imponenti potevano essere abbattute con semplicità se venivano colte di sorpresa e colpite nel modo giusto ed è su questi principi che il cavaliere oscuro affinò al sua tecnica, scontrandosi sempre con nuovi nemici e mettendosi costantemente alla prova.

Fenris sviluppò un particolare attaccamento per la sua compagna Kitsune, una forma di attaccamento che difficilmente potrebbe essere tradotta in canoni mortali, un misto tra amore e rispetto cameratesco. Fu questa forma di "amore" a spingere Fenris a salvare Kitsune dalla collera di Andariel spingendola forzatamente nel crepuscolo e obbligandola a praticare la dissoluzione. Tuttavia il sentimento divenne presto gelosia ed odio quando i discendenti di Kitsune iniziarono ad interessarsi ai mortali continuando ad ignorare i propri fratelli rinati.

Eredi: I Rinati Fenris seguono mantengono ancora l'istinto di *divoratore* del cavaliere oscuro, essi bramano di tornare in possesso del loro potere forse più di chiunque altro tra tutte le altre Eredità e questo a spinto molti Fenris a cedere al richiamo dei figli dell'imperatore tradendo la promessa di impossessarsi di titano e distruggere il loro antico creatore. I Fenris mantengono un approccio particolare con il mondo di titano cercando di entrarvi in qualche modo in risonanza per poterlo usare come un

prolungamento del proprio essere. La scoperta delle emozioni umane ha marcato ulteriormente i sentimenti per gli eredi Kitsune verso i quali spesso i lupi neri sentono un odio e un attrazione incredibili. Sono Shadowlord che amano vivere in luoghi ricchi di vita e divertimenti nei quali, dopo la scoperta dei sensi umani tendono ad indulgere troppo. Il loro voler a tutti i costi assaporare la vita mortale è causato sia dalla gelosia verso i Kitsune, che li porta ad imitarne i comportamenti nella speranza di avvicinarli, atteggiamento che spesso ottiene il risultato opposto a causa della *semplicità* di valutazione con cui i Fenris interpretano l'atteggiamento dei propri simili; sia dal costante desiderio di divorare ogni cosa si pari loro davanti.

Titolo: Lupi neri, tuttavia vengono anche chiamati spesso meno rispettosamente Lupi.

Nell'Ecatonchiri: La posizione dei Lupi neri nella grande società dei rinati è piuttosto precaria, ogni anno il numero di membri di quest'eredità che abbandona il proprio proposito per ricevere di nuovo il *battesimo* dell'Imperatore sono sempre di più, e ormai sono stati etichettati come deboli e infidi, tuttavia il loro numero è ancora piuttosto integro e la loro forza necessaria, ma la loro voce fatica sempre di più ad essere ascoltata e perde sempre più di credibilità. Un Fenris deve faticare anni prima di ottenere davvero la fiducia dei suoi compagni di squadra e secoli prima di avere l'appoggio da qualche membro di rango maggiore delle altre Eredità, ma rimane praticamente impossibile che ottenga la fiducia di un concilio.

Nel Ciclope: Decisamente numerosi, ne rappresentano il maglio di ferro, si trovano ovunque sia nei vertici a comandare le invasioni che tra le fila di soldati sempre pronti a sbranare le proprie vittime. I poteri dell'Imperatore hanno ripristinato molta della forza dei lupi ma ha anche incrementato il loro antico desiderio di vita che può renderli

persino pazzi se non uccidono e distruggono periodicamente qualcosa. Il desiderio di divorare diviene sempre più forte fino a quando i Fenris non attaccano i loro compagni o perfino se stessi. Accecati dal proprio potere, drogati dalla furia di distruggere i Lupi neri sono capaci di lanciarsi contro qualsiasi avversario pur di avere la loro dose di sangue e dolore. Nonostante il loro grande numero non sono pochi i Rinati di questa Eredità a essersi scagliati contro nemici troppo potenti in preda alla furia per essere distrutti in meno di un attimo. Il Ciclope tuttavia apprezza anche questa loro sconsideratezza che gli permette spesso di creare ottimi diversivi o di utilizzare una singola unità per provocare danni considerevoli.

Umani e Posseduti tipici: Con l'eccezione dei propri posseduti ai Fenris l'umanità non interessa un granchè se non come preda da uccidere e liberarsi per prendere possesso di Titano, loro sono i predatori e gli umani le vittime, l'unica cosa che conta è come ucciderli. Solo le persone a loro vicine entrano a far parte in qualche modo della loro stessa *famiglia* e per le quali sviluppano un forte senso di protezione ed attaccamento che può spingerli a sfidare gli altri rinati e compagni pur di difenderli. I Fenris non hanno particolari gusti in fatto di umani, a loro basta avere qualcosa con cui muoversi e su cui rievocare l'armatura, tuttavia se c'è la possibilità di scegliere individui dotati di una minima esperienza di combattimento sono graditi come ad esempio giovani guardie o mercenari, ladri e briganti, insomma tutti coloro che sappiano almeno come si usa un coltello e conoscano il dolore e il pericolo della lotta. E' piuttosto raro trovare anche posseduti che possiedano una certa cultura particolari doti intellettuali o abilità fuori dal comune, per quanto certo non siano disprezzati, semplicemente un lupo nero di solito si limita ad accontentarsi del primo

mortale che ceda al richiamo indossando l'armatura.

Bonus posseduto: +1 Forza

EREDITA' KITSUNE

Kitsune – Ingannatrice dalle nove code, signora delle mille lame invisibili. Kitsune una delle prime Shadowlord a essere create, tra tutti la più scaltra ed abile, in principio non esisteva compito in cui la signora delle lame invisibili non fosse talmente abile da primeggiare su tutti i suoi fratelli, con grande entusiasmo cercava e superava ogni sfida. Individuò nove elementi principali a cui tutto fosse collegato e ne fece le proprie armi alle quali in seguito dovette il suo titolo di Volpe a nove code. Tuttavia con il passare dei secoli il suo entusiasmo si spense, il suo piacere nella lotta svanì, così come il suo interesse per le sfide, rimase solo il suo compito e la certezza che nulla avrebbe mai potuto cambiare la monotonia e la futilità della sua esistenza. Lentamente Kitsune scivolò in uno stato di apatia, smise di proferire parola e di interagire con i suoi compagni, ignorava i colpi dei nemici, solo gli ordini dell'Imperatore sembravano ridestarla momentaneamente, ma tutto tornava con la portata a termine del compito assegnatole.

Gli eredi Kitsune devono la loro attuale esistenza all'aiuto dello Shadowlord Fenris, che al momento della fine della guerra costrinse la volpe a nove code a praticare la dissoluzione facendola penetrare di forza il crepuscolo per salvarla dalla fine, tuttavia Kitsune non provò riconoscenza per Fenris, come non ne provano tutt'ora i suoi eredi, la Shadowlord, trovata l'unica arma capace di ferirli aveva deciso di tentare di farsi distruggere per liberarsi per sempre dalla sofferenza della propria esistenza.

Eredi: Gli eredi Kitsune portano con se la sofferenza del cavaliere oscuro da cui discendono, la sensazione di essere privi di significato, la vacuità della propria esistenza,

tra tutti, sono i Rinati che hanno impiegato più tempo a radunarsi e ad uscire dal crepuscolo. L'approccio con l'umanità è stato inaspettatamente gradevole e sorprendente per questi rinati, un mondo vivo fatto di passioni, sensazioni ed emozioni che non credevano potessero esistere. I Kitsune si sono innamorati dell'umanità, delle sue meraviglie e delle sue brutture, hanno usato al meglio le proprie capacità per infiltrarsi in essa e mescolarsi agli umani e divenirne gli dei. Schiavizzare i mortali e renderli propri servi fedeli disposti a fare tutto per soddisfarli, questo è il desiderio più profondo dei Kitsune. I Rinati Kitsune sono un concentrato di vizi, sono schiavi del piacere e delle comodità, amano circondarsi di adoratori o di schiavi a cui poter fare e farsi fare tutto. Amano la bellezza e i piaceri della carne, tuttavia la loro è una passione contorta che si trasforma e degenera piuttosto frequentemente. I Kitsune sono rinati piuttosto astuti, abili in intrighi politici e abituati a celare la propria natura al punto spesso da dimenticare la loro vera natura.

Titolo: Il titolo dei Kitsune è *lame invisibili*, tra loro tuttavia intercorre anche il nome di *volpe ingannatrice* o a volte anche solo volpe. A causa dell'attaccamento alla vita mortale sono comunque chiamati volgarmente *Parassiti*.

Nell' Ecatonchiri: Le lame invisibili gestiscono i rapporti tra l'umanità e la società dei rinati, la loro abilità nell'infiltrarsi tra i mortali gli ha consentito d'infiltrarsi nei luoghi di potere e persino nei ranghi del culto di Andariel da dove possono spiare le mosse e controbattere per tempo, alcuni Kitsune sono persino al centro del culto di piccole sette di adoratori e possiedono quindi piccoli eserciti di idioti da sacrificare in caso di necessità o per soddisfare i loro desideri. Le altre eredità non sono molto ben disposte verso i Kitsune, ma la loro è semplice invidia verso la capacità di adattamento dimostrata da

questi rinati, oltre al dover spesso dipendere dai loro favori per ottenere l'accesso in molti luoghi delle città, e naturalmente i favori dei mortali. Allo stesso modo le volpi invisibili sono anche tenute sotto osservazione, i loro vizi degenerano troppo rapidamente e vistosamente per non attirare le attenzioni dei cacciatori del culto di Andariel. I Kitsune si muovono sicuri di se ovunque si trovino, e sono ben consapevoli dell'invidia che causano nei propri fratelli e ne godono, sapendo di essere desiderati e al tempo stesso di essere inarrivabili, tragguardi lontani protetti dall'orgoglio e dall'incapacità di comprendere le emozioni degli altri Rinati.

Tuttavia, quando per colpa dei propri vizi e dell'incapacità di controllarsi i Kitsune mettono a repentaglio la sicurezza degli Shadowlord o ne compromettono il potere, perdendo luoghi o informatori preziosi, le punizioni che li aspettano sono terribili.

Nel Ciclope: I Kitsune del Ciclope fungono gli stessi ruoli di spie ed infiltrati dell'Ecatonchiri, la loro passione per i mortali tuttavia viene ingigantita dal potere dell'imperatore che riduce il piacere che normalmente traggono dalle emozioni e dalle sensazioni. Incapaci di rinunciarvi però, le volpi invisibili hanno ripiegato sui loro fratelli il cui potere è in grado di amplificare i sensi permettendogli di provare, seppur in maniera ridotta lo stesso piacere che con gli umani. La fame di piacere e dolore dei Kitsune del ciclope li porta a sperimentare situazioni e sensazioni estreme e a volte mortali, e anche qui ai Kitsune vengono imposti dei limiti, ma più frequentemente un "tutore" che si occupi di tenerli fuori dai guai.

Umani e Posseduti tipici: I Kitsune sono dei sostenitori dell'umanità, di essa ne amano la cultura, le opere, la storia, ma di più ne amano il corpo, non vogliono risparmiarli, non vogliono guidarli, vogliono solo schiavizzarli e usarli per il proprio tornaconto; non che qualche Kitsune non si sia mai innamorato di

qualche mortale, ma l'umanità non rappresenta per loro qualcosa di diverso da una macchina del piacere. I Kitsune amano possedere persone di bell'aspetto o che possiedano un certo fascino, capace di ammaliare gli altri umani, non disdegnano però la comodità e il lusso di poter avere tutto ciò che i soldi possano procurargli, Nobili e accompagnatrici sono tra i posseduti più ambiti per le volpi invisibili. Seppur non affascinanti anche membri religiosi di un certo rilievo quando è possibile possederli sono vittime ideali, anche se i vizi dei Kitsune in questi casi se scoperti risultano quasi sempre mortali. Naturalmente arrivare ai nobili e alle accompagnatrici non è cosa da poco per cui i Kitsune spesso preferiscono accontentarsi di trovare umani particolarmente affascinanti dal punto di vista fisico.

Bonus posseduto: +1 Fascino

EREDITA' TIAMAT

Tiamat - il dio drago invincibile, signora del mare oscuro senza fine. Tiamat fu lo Shadowlord più potente in assoluto, primogenita dell'imperatore assorbì il potere del proprio creatore per poi tornare nell'oscurità primeva a nutrirsi ancora mentre i suoi fratelli venivano al mondo.

Fiera signora della legione oscura per millenni fu la guida degli Shadowlord anche se pochi avrebbero davvero l'onestà di ammetterlo, con la sua esperide e i suoi legionari conquistava un mondo dopo l'altro con la semplicità di un respiro anche dove i suoi fratelli non riuscivano a procedere. Niente piani ben congegnati niente attacchi di massa, Tiamat si limitava a scendere in campo avanzando fino al suo obiettivo, inarrestabile, invincibile, indistruttibile e a prendere ciò per cui era venuta. Giara di saggezza sembrava già in accordo con i segreti del cosmo; tuttavia fu proprio la sua forza a portarla alla rovina. Dopo la

dissoluzione e prima della nascita dell'ecatanchiri gli Shadowlord rinati combatterono tra loro per acquistare la supremazia per chi di loro sarebbe rimasto l'ultimo a governare su Titano una volta tornati ad essere un'unica entità, ed in questa guerra, ricordando lo spaventoso potere di Tiamat scelsero di distruggere i suoi eredi per primi, in modo che non potessero acquistare una forza in grado di contrastarli. Accerchiata da tutte le Eredità, quella dei dragoni non poté far altro che soccombere, il suo numero fu decimato e l'essenza perduta per sempre indeboli i sopravvissuti. Fu allora che gli Eredi Tiamat cercarono rifugio fuori dal crepuscolo scoprendo che un nemico più potente era in loro attesa da secoli. Seguì allora la pace tra Rinati e la fondazione dell'Ecatanchiri, accordo che permise ai pochi Tiamat di poter sopravvivere

Eredi: I Tiamat possiedono gran parte della saggezza e della fierezza del grande progenitore, tuttavia a causa del loro esiguo numero il loro potere globale è incredibilmente diminuito tanto da non riuscire a replicare i loro antichi poteri a dovere, ed è forse questo a non permettergli di rivoltarsi contro gli altri Shadowlord e gustare una vendetta che attende da secoli di essere consumata. Se un risentimento di tali proporzioni esiste comunque, i Tiamat non lo danno a vedere, calmi e pacati sembrano quasi ignorare quanto sia successo dediti come sono al proprio compito di spie e assassini che hanno assunto all'interno dell'Ecatanchiri. L'approccio con l'umanità è risultato quasi identico, è curioso vedere come un Tiamat si muova in mezzo ai mortali con naturalezza e una tranquillità, arrivando persino a sfiorare i Redentori durante il suo passaggio come se non esistessero o non rappresentassero una vera minaccia per lui. I Dragoni non amano particolarmente l'umanità, ma nemmeno la detestano, sono osservatori distanti, intoccabili, il loro sguardo pare sempre essere

proiettato verso il futuro, in un perpetuo scrutare in cerca di un segno. Sono Rinati piuttosto enigmatici dalla voce profonda e dotati di grande saggezza, e di un certo sangue freddo, non a caso infatti sono i migliori a spostarsi in osservati ed ad agire con rapida precisione tra i Rinati.

Titolo: *Dragoni* ma anche *invincibili* usato tuttavia per deriderli e ricordargli di essere stati quasi sterminati in passato, si tratta di un uso improprio di uno dei titoli del grande Shadowlord originale ovviamente.

Nell'Ecatonchiri: Benché siano ancora guardati con sospetto visto il loro apparente scarso interesse nel vendicarsi della loro quasi distruzione, i Tiamat sono indiscutibilmente rispettati, come la loro grande progenitrice non ricevono davvero merito del loro operato ma i fatti parlano chiaro, la loro saggezza e capacità di visione globale di ogni circostanza li pone un gradino sopra le altre Eredità e i loro poteri di levitazione e di attraversamento degli specchi li rende indispensabili a questa società costretta ad agire costantemente nell'ombra. Raramente occupano posizioni di rilievo per la stessa ragione, gli altri Rinati non possono sapere cosa realmente passi nella mente dei Tiamat e comunque il loro orgoglio gli impedisce di accettare che un eredità quasi ridotta all'osso abbia l'autorità per imporre il proprio volere; quando tuttavia accade sono in pochi a dimostrare apertamente il loro dissenso poiché significa mettersi contro un Rinato davvero potente.

Nel Ciclope: Almeno un terzo dei restanti Tiamat è passato al Ciclope riacquistando molto del proprio antico potere e assumendo il ruolo di capitani e comandanti con estrema semplicità. Anche qui comunque la loro presenza è poco gradita, anche gli Shadowlord nel ciclope in passato hanno contribuito alla distruzione dell'Eredità, e come gli altri, temono una vendetta da parte dei Tiamat e rimangono piuttosto confusi e intimoriti dalla loro apparente noncuranza alla

cosa. Cosa nascondono questi Rinati, perché non paiono preoccuparsi di ciò che è avvento e del loro numero pericolosamente a rischio? Questo genere di sospetti logora le eredità nel ciclope che non riescono a stare tranquilli mentre voltano le spalle ad un Tiamat. L'imperatore dal canto suo invece accoglie sempre con maggior piacere il ritorno di coloro che un tempo furono la sua miglior creazione, e questo porta ancor più panico tra le fila dei signori oscuri

Umani e posseduti tipici: I Tiamat hanno una certa prelidizione per i mortali che possiedano una grande capacità d'adattamento alle circostanze, siano esse sociali che puramente fisiche, ciò che conta e che sappiano cavarsela. L'umanità è un passatempo interessante, ma non un gioco con cui baloccarsi come i Kitsune ne una semplice risorsa come per gli Anansi, si tratta di una prova, un ambiente alieno in cui è necessario adattarsi per sopravvivere dotato di grandi potenzialità sopite. I Tiamat sono convinti di poter usare la creatura chiamata umanità per giungere alla vittoria finale, ma anche per poter giungere a grandi scoperte e conseguimenti di potere, per questo amano esaminarla da diverse angolazioni per poterne scoprire tutte le possibili potenzialità ed applicazioni. Anche per questo riescono a muoversi indisturbati penetrando ovunque, conoscono troppo bene le masse, sanno come ragionano e che schemi seguono.

Naturalmente anche i Tiamat si lasciano influenzare dalle emozioni umane e ne vengono attratti, ma riescono a dissimulare la cosa con una certa facilità apparendo freddi e distanti, spesso soffrendone loro stessi.

Come già detto amano coloro che possiedano una certa capacità di adattamento, ladri, assassini e reduci di guerra spesso rispondono a questa caratteristica, ma anche cacciatori ed esploratori, costretti spesso a fare i conti con la natura ostile per sopravvivere. Nonostante questo hanno un amore particolare per

l'oceano e possiedono spesso marinaie e capitani i quali possiedono comunque una certa capacità di adattamento costretti ad affrontare situazioni estremamente variabili in mare aperto ma anche sulla terra ferma passando da regione a regione

Bonus posseduto: +1 Destrezza

CAPITOLO 4

SISTEMA

“avanziamo, evochiamo ed avanziamo ancora, senza fine senza riposo, vaghiamo in questo mare eterno di oscurità impenetrabile, unica luce a guidare i nostri passi nel gelo siderale è la fame dell'imperatore. Macchine ecco cosa siamo, senza un vero scopo, senza un vero futuro, eterni vaghiamo e distruggiamo, eterni ci affanniamo a cercare qualcosa di diverso da questa fame di morte in ciò che facciamo, e se tuttavia nulla vi fosse in ciò? Se tutto ciò che facciamo non avesse senso, se il nostro signore non seguisse altro che la propria fame come le fiere, e noi qui creati per lui solo per procacciargli il cibo, che misera esistenza sarebbe mai davvero questa? Potere inimmaginabile ma un'esistenza piatta all'insegna della servitù, a volte sorella in verità ti dico, mi scopro a invidiare le misere creature di cui rappresentiamo la fine, libere di fare ciò che vogliono, di morire, di agire, di creare, loro sono liberi nella loro breve esistenza, noi siamo imprigionati nel nostro potere, possiamo tutto, eppure tutto ci è negato, mi chiedo quando tutto ciò avrà fine”

-Kitsune- grande Shadowlord

Il sistema di gioco è il motore che consente la risoluzione di conflitti e contese tramite l'uso di dadi e dei valori sulle schede dei personaggi. I personaggi e i giocatori ricorrono al sistema per determinare l'esito delle proprie azioni, il dado aggiunge il

fattore casualità impedendo al gioco di diventare statico.

Il Dado:

Shadowlord utilizza un singolo dado a dieci facce, d'ora in poi chiamato D10, facilmente reperibile nei negozi specializzati. Il D10 viene utilizzato come appena detto per determinare l'esito delle azioni aggiungendo l'elemento casualità. Sebbene i personaggi possiedano la conoscenza delle scienze naturali, questo non significa che sappiano sempre esaminare una pianta o ricordare le nozioni studiate anni a dietro, il dado determina se in quella circostanza sapranno essere all'altezza. Naturalmente anche i valori dei giocatori influenzano l'azione, più essi saranno alti, minori saranno le possibilità di fallire

Il VDC:

Il VDC è l'abbreviazione di Valore Di Competenza, si tratta del valore sotto il quale i personaggi devono stare per avere successo nelle proprie azioni. Il Vdc si calcola sommando la caratteristica al bonus conferito all'abilità impiegata per l'azione e poi sommandoci o sottraendoci gli eventuali bonus o malus dati dalle circostanze.

Esempio di calcolo del Vdc: Alessandro desidera barare a carte facendosi scivolare un asso dalla manica alla mano, essendo un'azione determinata dalla capacità manuale di Alessandro calcola in questo modo il suo Vdc: Destrezza(4) più il suo bonus abilità Ingannare (+1) quindi 5(4+1).

In caso Alessandro fosse osservato potrebbe ottenere un malus per agire senza farsi notare oppure un bonus in caso qualcos'altro abbia fatto voltare i presenti come ad esempio un ubriaccone che dia vita ad una rissa.

Il Tiro:

Per determinare se un'azione ha successo o meno i personaggi tirano il D10, se il suo

risultato è minore o uguale al VDC allora l'azione ha successo

Bonus e malus:

I Bonus e i malus sono valori che vanno ad intaccare (rispettivamente) in maniera positiva alzandolo e in maniera negativa abbassandolo il VDC. Il Signore supremo può donare in base alle circostanze bonus e malus che vanno dal 1 al 5, a seconda della difficoltà dell'azione.

Ad esempio: Cercare di centrare una bottiglia su un muretto a dieci metri di distanza potrebbe comportare un malus di uno, mentre colpire un nemico a terra un bonus di più 2.

I bonus e i malus possono tuttavia essere attribuiti anche da altre circostanze che vanno a sommarsi a quelli decisi dal signore supremo, ad esempio subendo ferite prima o poi tutti i personaggi arrivano ad una soglia di dolore e menomazione tale da dargli dei malus, allo stesso modo alcuni poteri provocano bonus e malus , esiste anche la possibilità che il posseduto intervenga per penalizzare l'azione dello Shadowlord.

Successo automatico e la regola del 10:

Durante un tiro è possibile che la somma dei bonus al VDC lo incrementi al punto da superare il valore del dado stesso e che quindi l'azione abbia successo automaticamente senza nemmeno bisogno di tirare, tuttavia in questo sistema esiste una regola chiamata la regola del 10. Il risultato 10 su un tiro di dado ne determina comunque il fallimento, in caso il vdc non superi il valore del dado allora il 10 indica un fallimento critico, di cui parleremo di qui a breve

Fallimento automatico e la regola dell' 1:

Similmente il risultato 1 su un tiro di dado indica sempre un successo, anche quando il Vdc a causa dei malus si trovi sotto il valore del dado. E' infatti sempre possibile tirare il dado anche con valore negativo, se il risultato

è uno allora l'azione avrà avuto miracolosamente successo. Ogni volta che il dado da risultato 1 si ritira il D10 e il suo risultato + 1 sarà il grado di successo. Questa regola non si applica quando il Vdc si trova ad un valore negativo, in quel caso il risultato 1 sarà anche il grado di successo.

Fallimento Critico:

Accennato in precedenza avviene quando il tiro del dado da come risultato 10, unica eccezione è quando il Vdc supera tale valore di almeno un punto, ovvero quando è almeno ad 11; il fallimento critico è un insuccesso totale e disastroso per il personaggio che può persino arrivare ad influenzare i suoi alleati nei dintorni, esso dipende da cause esterne o da un madornale errore del personaggio, unica cosa sicura comunque resta che una marea di guai attendono lo sfortunato a cui capiti un fallimento critico.

Esempi di fallimento critico:

Alessandro sta tentando di scassinare una serratura per penetrare nella camera di un magister per sottrargli degli importanti documenti senza che questo si svegli. Con Vdc 7 Alessandro tira ed ottiene un 10, FALLIMENTO CRITICO, involontariamente fa scattare rumorosamente una molla della serratura e si lascia scappare un imprecazione tra i denti accorgendosi che i suoi attrezzi da scasso sono rimasti incastrati nella serratura, i rumori sono stati abbastanza forti da svegliare il magister che allarmato ha chiamato le guardie, le quali prontamente stanno accorrendo verso la sua stanza, Alessandro ha fallito, si trova con le spalle al muro e ha perso i suoi attrezzi da scasso.

Esempi di fallimento critico:

Marco sta riparando un motore a vapore del veicolo che ha rubato per scappare dalla città, il suo Vdc è 10, Marco ha ottime possibilità di riuscita, sfortunatamente il risultato è proprio 10, FALLIMENTO CRITICO, seppur in parità con il Vdc il 10 significa ancora critico,

durante la riparazione Marco tocca una valvola sbagliata e non accorgendosene richiude il tutto. Il veicolo parte tranquillamente ma all'improvviso dopo un tratto la valvola fa scoppiare il motore che catapulta Marco a tutta velocità contro un albero, Marco tira per evitare l'ostacolo con un Vdc 4, il risultato è ancora 10! Che sfortuna, Marco non riesce ad evitare l'ostacolo e subisce ben 7 danni laceranti battendo direttamente la testa contro il legno e perdendo i sensi, sta al Signore supremo e alla sua bontà decidere cosa accadrà a Marco mentre rimane svenuto

Grado di successo:

Una volta determinato l'esito positivo di un azione si calcola immediatamente anche il suo grado di successo. Il grado di successo indica QUANTO un azione sia ben riuscita, ad esempio tirare per colpire un bersaglio durante una competizione a freccette non significa per forza centrare il bersaglio, la freccetta potrebbe aver colpito appena il bordo del bersaglio oppure essersi avvicinata molto al centro senza tuttavia prenderlo. Il grado di successo va da 1 a 10 e si calcola prendendo il valore uscito sul D10 durante il tiro.

Ad esempio: Marco cerca di riparare un motore a vapore, il suo Vdc è 7, tira il D10 che da come risultato 4, l'azione ha avuto successo, con grado 4.

Fabio cerca di identificare un sasso per vedere se si tratta di un minerale prezioso, il suo Vdc è 5, tira ed ottiene 2, il tiro ha avuto successo e il grado di successo è 2.

Il grado di successo indica quindi come un azione abbia avuto successo, nel caso il risultato del dado sia 1 viene ritirato nuovamente il dado per determinare il grado. In questo secondo tiro il risultato 10 indica un successo assoluto invece del consueto fallimento. In caso tuttavia il Vdc sia negativo

non viene rieffettuato il secondo tiro e l'azione si considera avvenuta con grado 1.

Grado Descrizione

1 L'azione ha avuto successo unicamente grazie al fortunato intervento di circostanze esterne che hanno favorito il personaggio, si tratta di un successo estremamente marginale.

2-3 Successo marginale, l'azione ha un esito positivo, ma poco soddisfacente, si potrebbe parlare quasi di un mezzo successo

4-5 Successo normale, l'azione ha avuto esito positivo

6-7 Successo pieno, l'azione è riuscita ottimamente

8-9 Successo sorprendente, non solo l'azione ha avuto successo ma i suoi esiti sono superiori alle aspettative

10 Successo eccezionale, vittoria assoluta, l'azione è riuscita in ogni sua parte causando positivi effetti imprevisi, le masse applaudono sconcertate da una simile bravura. Il Grado di successo determina anche il *Numero* di successi ottenuti con lo stesso criterio descritto sopra.

L'interferenza del posseduto:

Nella scheda è presente un valore *Collera*, si tratta della rabbia che il posseduto accumula a causa di azioni contro la sua etica compiute dallo Shadowlord che ha rubato il suo corpo, tale valore è spiegato più dettagliatamente in un'altra parte del manuale, a livello di gioco comunque questo valore aumenta costantemente e può essere impiegato, di solito contro il personaggio, per influenzare il suo Vdc. Quando il signore supremo ritiene che il posseduto voglia influenzare l'azione, fa cancellare parte del valore collera dalla scheda ed infligge un bonus od un malus pari a quel valore.

Esempio: Marco sta cercando di uccidere un piccolo ladruncolo che gli ha sottratto la borsa con i suoi effetti personali, seppur si tratti di un ladro il ragazzo è piuttosto

giovane e l'ucciderlo è un azione che va contro l'etica del posseduto, per questo motivo egli sceglie di ostacolare lo Shadowlord. Il suo valore di collera è uguale a 3 ma il posseduto decide di spendere solo 2 tacchette dando un malus di -2 all'azione.

Allo stesso modo: Fabio si trova per sua sfortuna appeso al bordo di un precipizio a causa di una frana, sua moglie, o meglio la moglie del posseduto sta cadendo anch'essa, afferrarla sarebbe un azione rischiosa e Fabio di certo non ha voglia di rimetterci la pelle per una stupida donna, ma nota che mentre cade la sciagurata ha afferrato alla cieca un libro che contiene per lui importanti informazioni così rischia un recupero, il posseduto sa delle intenzioni di Fabio, ma sa anche che quella che sta per morire è la sua amata consorte. Il posseduto cancella 5 tacche dall'indicatore collera prosciugandolo del tutto per dare a Fabio un bonus di +5 per salvare la sua amata.

Le Caratteristiche:

Il tiro in Shadowlord si basa principalmente sulle caratteristiche, siano esse mortali o Shadowlord sono loro che danno il valore predominante per un tiro. Le caratteristiche umane sono sette:

Forza: viene usata nelle azioni che richiedono il puro uso della potenza muscolare, come sollevare pesi, scalare pareti rocciose o lottare contro la corrente di un fiume.

Destrezza: si usa in molte azioni, rappresenta la velocità e la precisione dei movimenti e così via

Costituzione: la resistenza dell'organismo contro danni e malattie, da essa dipende anche la velocità di rigenerazione dei danni. Viene impiegata per le prove di resistenza a lungo termine, come il resistere ad un veleno o rimanere a lungo in una stessa posizione

Fascino: Il fascino è l'aspetto esteriore del personaggio, il modo in cui riesce ad apparire

attraente, nei movimenti, nei gesti e nel gusto di sapersi presentare viene utilizzato in prove in cui è importante fare una buona impressione, come ad esempio raggirare una persona o sedurla.

Carisma: Contrariamente al fascino esteriore rappresenta quello interiore della personalità, serve per imporsi e dare ordini, infondere sicurezza o paura

Pensiero: E' legata al ricordare e alla formulazione di pensieri, viene coinvolta quindi per elaborare dati e arrivare a conclusioni.

Percezione: E' la capacità di esaminare l'ambiente circostante, notarne i dettagli e saperli riconoscere, è una caratteristica coinvolta spesso in tiri per investigare, cercare o accorgersi di dettagli.

Il loro valore può andare da 1 a 6, invece per gli Shadowlord ne esistono solo tre:

Tempra: E' l'insieme di tutto ciò che riguarda la potenza del fisico, si potrebbe paragonare ad un insieme di Forza, destrezza e costituzione

Spirito: E' quello che potremmo considerare un insieme di carisma, fascino e personalità, comprende tutti gli aspetti sociali dei Signori oscuri, ed è l'equivalente del Fascino e del Carisma degli umani.

Mente: Si tratta dell'intelligenza mostruosa degli Shadowlord e della loro capacità di percepire l'ambiente circostante, è una caratteristica paragonabile ad un miscuglio di percezione, empatia e cervello, viene utilizzata in tutti i tiri mentali

Il valore delle caratteristiche Shadowlord va da un minimo di cinque ad un massimo di dieci, il loro punto di forza consiste nel potersi sostituire a quelle umane per aumentare il Vdc in maniera più che considerevole

Abilità:

Le abilità sono una serie di specializzazioni delle caratteristiche. Ognuna di loro rappresenta un campo generico di studio e pratica che consente ai personaggi di utilizzare risorse durante le proprie avventure. Un abilità ad esempio è *Meccanica* che consente al personaggio di avvalersi di conoscenze pratiche e teoriche per muoversi in questo campo, dal riparare un motore al progettare un altro, così come l'individuazione di un guasto. Tutti gli umani possiedono delle abilità, date dalle loro esperienze e dai propri lavori. Gli Shadowlord invece hanno perso la capacità di possedere e conservare abilità a causa della dissoluzione e dipendono interamente da quelle dei propri posseduti, c'è ovviamente un'eccezione, uno Shadowlord può acquistare il pregio *Ricordo* per ricordare parte di una propria abilità donando un grado extra a quella del posseduto.

La lista dettagliata delle abilità e dei pregi si trova in una sezione apposita di questo manuale.

Tirare senza abilità:

Ai più attenti non sarà di certo sfuggito che il semplice acquisto dell'abilità non conferisce bonus al Vdc come i gradi successivi, probabilmente la domanda che potrebbe sorgere più spontanea è "cosa me ne faccio allora se posso tirare anche senza?"

Quando il personaggio deve effettuare un tiro senza possedere almeno il primo grado nell'abilità di riferimento, il suo Vdc viene dimezzato per difetto e il risultato dell'azione non potrà mai superare il grado 2, inoltre alcuni tiri sono comunque preclusi a chi non possiede nessun tipo di conoscenza sull'abilità.

Ad esempio: Un personaggio senza medicina potrà comunque tirare la propria destrezza o la propria mente (a seconda dei casi) per effettuare un pronto soccorso magari steccando una gamba. Questo lo può fare

perché può averlo imparato per sentito dire o magari visto, tuttavia le sue competenze sono praticamente pari a zero e quindi anche riuscendovi non potrà mai fare qualcosa di più che "*Tamponare*" la situazione. Al tempo stesso non potrà mai effettuare nessun tiro che comprenda in specifico conoscenze mediche, né provare a curare una malattia.

Come regola generale per regularsi in questi casi, i personaggi possono effettuare dei tiri senza possedere le abilità appropriate solo quando si tratta di azioni fisiche non complicate o in situazioni piuttosto intuibili. Il non possedere armi da lancio non impedisce al personaggio di tentare di imitare le persone a cui ha visto usare un arco.

Cambiare forma:

Di norma uno Shadowlord ha l'aspetto del posseduto a cui ruba il corpo, tuttavia dentro d'esso si cela il terribile potere dell'armatura, la vera forma dei Rinati.

Fintanto che rimangono con l'aspetto umano i signori oscuri occupano una forma definita *Evocazione*, in questa forma è possibile sostituire una delle 6 caratteristiche umane con il valore della caratteristica Shadowlord corrispondente, per la durata di un'intera scena al prezzo di 2 punti energia, parte dell'armatura si forma sul corpo mortale incrementandone il potere, tuttavia è cosa semplice da nascondere e difficilmente individuabile. Tuttavia quando la situazione lo rende necessario i Rinati possono passare alla loro vera forma, il *Signore oscuro*. In questa forma tutte le caratteristiche Shadowlord prendono il posto di quelle mortali, l'armatura nera chiude il fragile corpo del posseduto all'interno del suo guscio indistruttibile e lo Shadowlord può finalmente dimostrare ciò di cui è veramente capace. Tuttavia esiste uno svantaggio, per cominciare la forma di Signore oscuro rivela chiaramente la natura Shadowlord del giocatore, le sue energie non possono più

essere nascoste o contenute e si liberano in tutta la loro potenza, questo significa che la trasformazione è tutt'altro che discreta e permette un' immediata localizzazione del Rinato, un' aura maligna piuttosto vistosa continua a renderne facile l'individuazione e questo naturalmente significa guai, anche il più forte tra gli Shadowlord infatti può poco e nulla contro le orde di sacerdoti e soldati disposti (o abbastanza pagati) a rischiare la morte pur di abatterlo. Passare alla forma di Signore oscuro costa 3 punti energia e almeno 2 turni di tempo, altrettanti ne occorrono per tornare alla sicura forza Evocazione, racchiudere nuovamente il potere dell'armatura e sigillarne la potenza richiede un certo sforzo. La forma Signore oscuro non ha limiti di tempo, tuttavia la sua permanenza rende difficile per il giocatore fermarsi a riposare senza essere cacciato e attaccato da orde di fanatici, maggiori descrizioni sugli effetti dell'armatura e sulla sua evocazione sono definiti più avanti nel manuale.

Coscienza ed Essenza:

Si tratta di due valori chiave del gioco, la coscienza rappresenta la forza di volontà e l'IO degli esseri umani, è il loro valore per resistere ai poteri Shadowlord od opporsi alla possessione, mentre l'essenza *sono* i signori oscuri, è il valore che ne identifica la forza globale, è la loro volontà, sono i loro ricordi il loro io e la loro forza interiore, l'essenza inoltre è anche il cuore che produce energia in maniera costante autosostentandosi, i signori oscuri la usano nelle prove di volontà e di possessione. Entrambi i valori in questo caso vanno da 1 a 10, ma raramente negli umani la coscienza supera il livello 4 o 5 mentre negli Shadowlord l'essenza ha una media del 5-6

Arcano:

Arcano è il valore che identifica le creature capaci di utilizzare l'energia per dare vita ad incantesimi e rituali, nei signori oscuri questa

capacità parte di base ad 1 e può essere incrementata fino ad un massimo di 5 e funziona allo stesso modo di un'abilità oltre a potenziare i poteri. Ogni suo livello solitamente potenzia i poteri aumentandone portata, gittata, forza ed altri valori spiegati in specifico nelle relative schede nel capitolo Poteri. Anche alcuni umani sono in grado di avvalersi di questa caratteristica ma si tratta di casi piuttosto rari se non tra le fila del culto e comunque sono più unici che rari i casi umani che abbiano superato il primo grado se non grazie ai doni delle creature del buio o degli Shadowlord.

Azioni:

Esistono vari tipi di azioni: abbiamo le automatiche, le azioni contrastate, le prolungate e le azioni multiple.

Automatiche: sono azioni per cui il signore supremo non ritiene di dover far effettuare tiri di dado ai personaggi e si risolvono quindi (in successo o fallimento) automaticamente, un esempio potrebbe essere il dover colpire un bersaglio a terra svenuto e legato, in quel caso è praticamente impossibile sbagliare.

Contrastate: sono azioni in cui più parti si trovano ad avere un contrasto diretto, un esempio potrebbe essere un inseguimento o il liberarsi/tenere una presa. In questo caso ambo le parti tirano il proprio dado e chi ottiene un grado di successo maggiore vince, in caso di parità il tiro viene rieffettuato, o in casi particolari vince la parte che difende, ma si tratta di regole quasi esclusive per il combattimento.

Prolungate: sono azioni che richiedono tempo per essere portate a termine, il riparare una barca richiederà un certo tempo anche ad un abile maniscalco, così come ad un ladro provetto occorrerà sempre del tempo per forzare una serratura. Il Signore supremo

determina un traguardo di successi da raggiungere per riuscire nell'azione e il tempo che ogni tiro richiederà in gioco.

Ad esempio: Riparare una falla potrebbe richiedere 7 successi in cui ogni tiro equivalga a 5 minuti, in questo modo maggiori saranno i successi ottenuti su ogni tiro minore sarà il tempo richiesto per portare a termine l'opera. Un fallimento significherà una perdita di tempo, mentre un critico l'azzeramento dei successi fino a quel momento conseguiti oltre che le normali conseguenze del critico.

Multiple: quando i personaggi desiderano eseguire più azioni nello stesso turno possono dividere la propria azione per effettuarne una multipla. Le azioni multiple seguono questo schema: Ognuno esegue la sua normale azione, quando il giro termina chi ha diviso può effettuare la sua seconda azione sempre seguendo l'ordine di iniziativa, dopodiché finito il giro tocca a tutti coloro che hanno una terza azione e così via. Dividendo le azioni i personaggi hanno dei malus al Vdc secondo questo schema:

1 azione: -2 al Vdc

2 azione: -3 al Vdc

3 azione: -4 al Vdc

Ecc. Durante un azione multipla è impossibile usare Poteri, con l'unica eccezione degli Istantanei che rimangono tuttavia utilizzabili uno a turno

Energia:

L'energia è presente in ogni cosa su titano, sia nei sassi quanto negli insetti, nei cavalli quanto negli umani, e ovviamente negli Shadowlord che sono in grado di produrla da soli una volta entrati nel crepuscolo. Ogni Shadowlord è in grado di manipolare l'energia per sfruttarla per i suoi propositi come per, rimarginare le proprie ferite o invocare i suoi spaventosi poteri.

Sulla scheda è presente un valore *energia* che riassume in *punti energia* la quantità esatta in possesso degli Shadowlord.

Perdita d'energia:

Un tempo l'essenza dei signori oscuri era in grado di produrre autonomamente l'energia per i propri bisogni, tuttavia il frammento di luce conficcato nelle loro essenza risucchia quotidianamente tutta l'energia prodotta e arrivando a consumare la stessa essenza in caso di mancanza totale di energia. Quando uno Shadowlord si trova senza energia il frammento di luce inizia a succhiare da lui un punto essenza al giorno fino alla sua distruzione. I punti energia così persi devono purtroppo essere riacquistati con i punti esperienza

Recuperare energia:

Tornando nel crepuscolo gli Shadowlord inibiscono gli effetti delle scheggia di luce e la loro essenza torna a produrre energia normalmente. Per ogni ora passata nel crepuscolo uno Shadowlord guadagna il proprio valore d'essenza in punti energia.

Ad esempio: Con essenza 4 si recuperano 4 punti energia all'ora, con Essenza 5 se ne recuperano 5 all'ora e così via

Altre fonti d'energia:

In caso di bisogno gli Shadowlord possono risucchiare energia dal corpo del proprio posseduto, si tratta di un azione piuttosto dannosa per il corpo che deperisce di colpo indebolendosi. Il personaggio può continuare a sottrarre energia al corpo infliggendogli però ad ogni punto energia sottratto 2 danni da urto. Tali danni si curano tuttavia con il doppio del tempo in maniera naturale anche se accompagnati da riposo e cure. Altro metodo più remunerativo ma anche più rischioso e la spesa in Essenza, per ogni punto essenza speso a tale scopo, uno Shadowlord guadagna istantaneamente 5 punti energia, tuttavia come è bene ricordare, l'azzeramento

dell'Essenza causa la totale distruzione di uno Shadowlord.

Recuperare Essenza:

L'essenza può essere impiegata per ottenere energia o attivare determinati poteri, in questi casi, dove è il personaggio a sacrificarla volontariamente, l'essenza si recupera (tranne dove diversamente specificato) con l'interpretazione e il tempo. Essendo l'essenza il cuore e l'anima dei Rinati, essa cresce tornando alle sue dimensioni più velocemente quando un personaggio segue la propria natura e si comporta interpretando il proprio carattere, a seconda della bravura del personaggio il signore supremo può decidere di restituirgli un punto essenza anche durante la stessa narrazione.

Tempistiche:

Orientarsi in gioco è importante, anche perché il tempo scorre in maniera assai diversa, importante inoltre è capire in che lasso di tempo si spostano i propri personaggi.

Turno: è una delle misure temporali più diffuse, in gioco equivale a circa tre secondi, ogni personaggio può effettuare un'unica azione a turno oltre a potersi spostare di un numero di metri pari alla propria destrezza. Eccezione alla regola delle azioni sono date dall'uso di particolari poteri o dalle azioni multiple che avvengono tutte nello stesso turno.

Scena: Si tratta di un arco temporale virtualmente lungo, non è possibile sintetizzare una scena con dei canoni fissi, si tratta di una situazione che termine al subentrare di un'altra, ad esempio uno scontro è una scena, essa inizia al primo colpo sferrato e termina al cessare delle ostilità. Una scena romantica potrebbe cominciare al flirtare delle parti e terminare alla loro separazione o al consumo dell'atto sessuale.

Malattie:

Esiste un capitolo sulla Medicina nel manuale in cui sono spiegate alcune tra le malattie più comuni su Titano, tuttavia per i signori oscuri questo non è un problema. Le malattie per cominciare possono essere prese solo dai corpi mortali e non certo trasmesse all'essenza, allo stesso modo però una volta che un Rinato occupa il corpo di un mortale impedisce alla malattia, qualunque essa sia di progredire mettendola in stasi, il potere del signore oscuro è di certo più potente di qualsiasi virus o batterio. E' possibile trasmettere malattie ai Rinati, ma esse si limitano ad entrargli in circolo senza effettivamente danneggiarlo, egli è quindi considerabile come un portatore sano. Ovviamente appena la presenza di uno Shadowlord abbandona un corpo gli effetti delle malattie e delle infezioni riprendono normalmente.

Veleni e sostanze nocive:

Uno Shadowlord può contrastare gli effetti di qualsiasi veleno o sostanza tossica abbia nell'organismo, spendendo punti energia pari alla potenza della sostanza in questione egli la espelle dal proprio organismo depurandosi. L'azione è ben visibile, dalla pelle del posseduto la sostanza in questione emerge come se fosse sudore e viene scrollata via.

I veleni hanno un valore chiamato potenza, come appena descritta, essa è la forza con cui attaccano l'organismo, quando il signore supremo intende creare un veleno può tirare il D10 e utilizzare il risultato diviso due e arrotondato per difetto come potenza. La potenza è il numero di danni che il veleno produce ogni tre turni nell'organismo fino a che non viene contrastato. Se il narratore è in vena comica, può creare tranquillamente veleni la cui velocità d'effetto gli permetta di infliggere dei danni a turno anziché aspettarne tre.

Altri pericoli:

Esistono diversi modi per ferirsi, sia su titano che nella vita reale, ma occupiamoci dei metodi in gioco per ora.

Soffocamento: Ogni volta che i personaggi sono impossibilitati dal respirare, effettuano dei tiri su costituzione per trattenere il fiato, tali tiri si reputano necessari dopo che siano passati un numero di turni uguali alla costituzione del personaggio. Ogni turno passato a non poter respirare il personaggio effettua un tiro, in caso di successo il personaggio subisce un danno da urto. Quando il tiro fallisce i danni raddoppiano, così diventano due, poi quattro, poi otto e così via. In caso di successo comunque il personaggio subisce comunque solo un danno

Stritolamento: come i danni da soffocamento appena descritti tuttavia in caso di successo non si subiscono danni.

Caduta: Fino a 3 metri di caduta non si subiscono danni, dal terzo metro in poi si subiscono 2 danni da urto per metro, quindi a 4 metri si ricevono 2 danni da urto, a 5 metri se ne ricevono 4 ecc

Fuoco: se un personaggio prede fuoco comincia a subire ogni turno dei danni laceranti fino a quando la fiamma non viene spenta. Il numero di danni a turno dipende dalla grandezza della fiamma:

Fiamma leggera, piccola zona, 1 danno a turno

Fiamma media, un braccio, 2 danni a turno

Fiamma grande busto, 3 danni a turno

Fiamma totale, tutto il corpo, 5 danni a turno

Gelo: quando si presentano condizioni di temperatura estreme si richiede un tiro costituzione, altrimenti il corpo comincia a congelare. Ogni volta che un tiro per resistere al freddo fallisce si subiscono 2 danni da urto. In aggiunta, il congelamento del corpo intralcia i movimenti, la destrezza viene penalizzata di 1 punto per ogni riga dei malus raggiunta

Acidi e sostanze corrosive: Producono effetti simili ai danni da fuoco, bruciando carne,

tessuti e a volte persino ossa e producono un ammontare di danni letali a turno a seconda della quantità sul corpo del giocatore, usate lo schema dei danni da fuoco come riferimento, se tali sostanze entrano nel sistema sanguigno possono essere espulse come descritto nel paragrafo precedente

Il Richiamo:

Quando sono solo un frammento di armatura in cerca di un corpo gli Shadowlord emettono quello che loro chiamano richiamo, un onda mentale che attrae i mortali verso di loro per poi costringerli a indossare il pezzo di armatura affascinati dal suo oscuro potere. Il richiamo viene effettuato tirando la propria essenza, il numero di successi sono i chilometri di raggio per cui il richiamo si espande, dopodiché non rimane che attendere una vittima. Quando il futuro involucro trova, quasi guidato da una voce, il frammento di armatura lo Shadowlord ingaggia una lotta contro la sua coscienza inviandogli visioni di potere e di fortuna per fare in modo che desideri indossare l'armatura. I mortali che non sappiano riconoscere il frammento di armatura Shadowlord sono facilmente attratti dall'idea di indossarlo, pensando magari di rivenderlo o che possa renderli per qualche inspiegabile ragione più forti e desiderabili, ognuno alla fine trova una propria spiegazione. In caso di fallimento il mortale non indossa l'armatura, ma è comunque intenzionato ad impossessarsene per ricavarvi qualcosa, allo Shadowlord non resta che riprovarci di lì a qualche ora

Spesa esperienza:

Durante la partita o al suo termine, i giocatori possono effettuare un'unica spesa in punti esperienza per incrementare uno dei valori della scheda. Qui di sotto è riportato un piccolo schema dei costi per ciascun valore.

Car Shadowlord: Valore da apprendere + 5

Arcano: 5

Essenza: 3

Nuovo potere(di eredità): 5

Nuovo livello: Valore da apprendere + 5

Car. Posseduto: valore da apprendere+3

Nuova abilità: 3

Nuovo grado Abilità:2

COMBATTIMENTO

Il Combattimento occupa una certa fetta di spazio in Shadowlord, i cui personaggi principali per propria natura sono creature assetate di guerra e di scontro, chi più chi meno. Il combattimento si svolge contro più parti avversarie, ma non si tratta di un semplice tiro di dadi, no, il combattimento in Shadowlord riveste un importante ruolo narrativo, esso è orientato non tanto verso la scenicità che comunque procura la comparsa in campo di un signore oscuro o l'uso dei suoi poteri, quanto più verso la brutalità dello stesso. Durante uno scontro le membra di spiaccicano e gli arti vengono fatti volar via come fossero foglie secche, mulinelli di sangue investo i volti degli spettatori e le armature dei contendenti. Quando si combatte si può uscire solo vincitori o vinti, lo scontro mette in gioco l'esistenza e accomuna tutti gli esseri verso quello che un giorno sarà il loro destino, il tempo e lo spazio si lacerano per fare spazio alla paura al dolore e alla furia.

E' quindi necessario anche saper descrivere le proprie azioni mentre si combatte, sia per il signore supremo che per i giocatori, un semplice esempio potrebbe essere questo:

-Alessandro: "gli tiro un colpo di spada"

-Signore supremo: "bene fai il tiro"

-Alessandro: "colpito con 5 successi"

-S.S. "Bene non ha armature, gli hai staccato un braccio"

Manca totalmente dello spirito del gioco, una sua possibile visione più inerente allo spirito narrativo potrebbe essere questa:

-Alessandro: "Mentre sta ancora balbettando qualcosa ne approfitto, il mio Shadowlord stringe con più forza la spada facendone scricchiolare l'impugnatura e con un urlo secco gli pianta la lama nel corpo"

-S.S.: " Sei abbastanza vicino da sentire il puzzo di vino e paura che lo appestano, fai pure il tiro, vedi comunque un bagliore nei suoi occhi un attimo prima del tuo grido, ha capito cosa sta per succedere"

- Alessandro: " ho fatto 5 successi, come minimo l'ho squartato!"

- S.S.: "No, ma per un secondo il tempo si ferma, poi il suo braccio cade al suolo e il vostro contatto di sguardi viene interrotto da quello che è uno spruzzo vermiglio dalla sua spalla, cade a terra urlando mentre si dissangua in una pozza d'urina e vomito"

Lo spirito del combattimento non va mai perso, non solo per il piacere di descrivere le situazioni, ma anche per immedesimarsi in quello che è sempre uno scontro cruento e decisivo.

I Marcatori Rischio:

Quando si entra in combattimento esistono tre tipologie di nemici per uno Shadowlord, tali gruppi seguono regole diverse per quanto riguarda l'eventuale minaccia contro i signori oscuri, questo perché la loro forza è tale da poterne fare a pezzi a decine prima di ricevere anche un solo danno da uno di essi, i marcatori rischio servono al signore supremo anche per una maggiore e più facile gestione dei combattimenti, a livello di regole i marcatori entrano in gioco solo quando si entra nella fase di scontro.

Vittime: Le vittime sono ciò che sono, poveracci in fuga, quasi sempre scappano davanti ai pericoli e davanti al signore oscuro e alla sua forza, basta un solo colpo andato a segno per ucciderne uno sfracellandone la testa contro un muro. Le vittime di rado attaccano i giocatori se non sono almeno in

maggioranza numerica, ma anche quando spinte da un incredibile botta di coraggio le si avventano contro non possono che infliggere un singolo danno quando riescono a colpire. Se il personaggio si trova nella forma Signore oscuro, allora le vittime non possono che scappare via urlando o rimanere paralizzate dal terrore, un solo colpo andato a segno uccide e scaglia via tutti i marcatori vittima presenti sulla traiettoria del colpo, fino comunque ad un massimo di 15 unità. Infine le vittime non possono eseguire azioni da battaglia, come ad esempio dividere le azioni o entrare in carica

Seccature: Le seccature sono quei personaggi che per un motivo o per un altro sono in grado d'infastidire il signore oscuro, non un reale pericolo fino a quando non raggiungono un numero sufficiente, come uno sciame di mosche sono piuttosto innocui fino a quando non diventano talmente tanti da non permettere di vedere o respirare. Le seccature possono infliggere solo il danno base dell'arma quando colpiscono sia che il giocatore si trovi nella sua reale forma o meno, di solito sono solo individui che sanno come far roteare una spada, nulla di più. In forma evocazione sono sufficienti 5 danni per sbarazzarsi di una seccatura, mentre in forma signore oscuro i danni aggiuntivi causati in un singolo colpo si trasferiscono al marcatore seccatura più vicino, probabilmente la potenza del colpo ha trapassato il nemico raggiungendone un altro o uno dei suoi arti e stato fatto schizzare troppo forte tanto da colpirne un altro.

Minaccia: I marcatori minaccia sono i più pericolosi per un signore oscuro, si tratta di entità dotate di forza e poteri simili ai suoi e quindi in grado di competere ad armi pari, per loro non fa una reale differenza la forma in cui si trovi il giocatore, sono suoi nemici ed intendono ucciderlo. Le minacce operano da regole come se fossero altri Shadowlord, utilizzano quindi i normali valori per le

azioni, e possiedono normali ammontari di ferite

Costrutti: I costrutti sono particolari entità, solitamente mostruose o artificiali che non possiedono abilità, ma che ai fini delle regole tirano unicamente la caratteristica corrispondente per l'azione che intendono eseguire senza però avere malus al riguardo. Un esempio sono i legionari ombra e gli Incubi, per tirare un colpo di spada o di artiglio normalmente occorrerebbe l'abilità Bastoni e lame. Un legionario con forza 5 dovrebbe tirare senza questa abilità il suo valore diviso due per difetto, quindi Vdc 2, ma essendo un costrutto, egli tira ugualmente con Vdc 5.

Valori Shadowlord: In tutte le descrizioni di seguito riportate sono citati i valori umani, gli Shadowlord che abbiano assunto la loro vera forma o stiano usufruendo del rafforzamento grazie ai punti energia spesi sostituiscono tale valore con quello più appropriato Shadowlord

Fase di scontro:

Quando una delle parti presenti in scena dichiara ostilità nei confronti di un'altra qualsiasi presente in scena, si dà il via alla fase di scontro, ovvero il combattimento. Tutte le parti coinvolte o che intendono partecipare effettuano un tiro d'iniziativa per decidere l'ordine in cui agire. La fase di scontro attiva i marcatori rischio e incomincia con un tiro iniziativa e termina con la cessazione delle ostilità o con la morte di una o tutte le parti coinvolte

Iniziativa: Si tratta del tiro che stabilisce l'ordine con cui le parti potranno agire in gioco ogni turno. Si ottiene tirando il D10 e sommando al suo risultato il valore di percezione. Il più alto agisce per primo e così via a scalare fino all'ultimo ovvero colui che ha ottenuto il risultato più basso, risultati

uguali significano azioni contemporanee. Il valore iniziativa viene tirato una sola volta all'inizio della fase di scontro e rimane lo stesso per tutta la sua durata fino a quando non entrano in gioco altri elementi esterni a modificarlo secondo il parere del Signore supremo

Turni: I Turni sono lassi di tempo di circa tre secondi che scandiscono tutto l'andamento della battaglia, in ogni turno normalmente ogni personaggio può eseguire un'azione e uno spostamento

Agire: In ogni turno, salvo circostanze particolari, i personaggi coinvolti nel combattimento possono eseguire delle azioni, possono attaccare, difendersi, muoversi o usare poteri. In norma generale ogni personaggio dispone nel suo turno di una singola azione (che può impiegare a piacere attaccando, difendendosi, dividendo, usando poteri ecc.) e un'azione di spostamento

Spostamento: In ogni turno oltre alla normale azione un personaggio può spostarsi di una distanza in metri pari alla sua destrezza. Tale valore raddoppia correndo, ma la corsa vale come un'azione completa e quindi non consente di conservare la propria azione come durante il normale spostamento

Azione multipla: si tratta di una divisione dell'azione per poterne eseguire un'altra seppur più difficilmente. Le azioni multiple devono essere dichiarate all'inizio del turno, e possono essere un massimo uguale alla destrezza posseduta, ogni azione multipla causa un malus al Vdc secondo il seguente schema

2 Azioni	-2 prima azione -3 la seconda
3 azioni	-2 la prima - 3 la seconda e - 4 la terza
Ecc.	

Le azioni multiple non consentono l'uso dei poteri, se non di quelli ad uso istantaneo e comunque seguendo sempre la regola di uno solo a turno. Inoltre la velocità di spostamento è dimezzata e diventa un'azione anche essa.

Le azioni multiple infine seguono un ordine preciso di esecuzione, la prima avviene nel normale momento di iniziativa del personaggio, dopodiché quando tutti gli altri hanno terminato le proprie azioni avvengono in sequenza tutte le altre. In caso altri abbiano utilizzato un'azione multipla, esse avvengono intervallate sempre seguendo l'ordine d'iniziativa.

Esempio: *Alessandro, Marco, e Fabio stanno combattendo seguendo quest'ordine d'iniziativa. Alessandro decide di eseguire un'azione multipla di 3 azioni, Marco opta per un'azione normale, mentre Fabio decide di controbattere nelle sue possibilità eseguendo un'azione multipla da due azioni.*

Il turno allora comincia, Alessandro tira con un malus di -2 per la prima azione per colpire Marco ottenendo due successi.

Marco usa la sua unica azione per schivare l'attacco, riuscendovi.

Fabio utilizza la sua prima azione per attaccare Alessandro con un malus di -2, mancandolo.

Normalmente ora il turno sarebbe finito, ma ad Alessandro rimangono ancora due azioni e a Fabio una visto che aveva deciso di eseguirne solo 2

Alessandro decide di continuare a concentrarsi su Marco ed esegue un altro attacco sempre stavolta con un malus di -3 ottenendo due successi.

Marco non ha diviso le proprie azioni e quindi non può fare nulla se non segnare sulla scheda i propri danni

Fabio utilizza ora la sua ultima azione con un malus di -3 per tentare di colpire ancora Alessandro, stavolta ottenendo ben quattro successi.

Fabio ha terminato le sue azioni, ma ad Alessandro ne rimane ancora una che potrà tirare adesso indisturbato poiché nessun altro partecipante allo scontro ha più azioni a disposizione

Alessandro decide di provare a schivare l'attacco di Fabio ma adesso, essendo alla sua terza azione ha ben -4 al Vdc un ostacolo non poco. Infatti il tiro fallisce e stavolta e lui a doversi segnare i danni sulla scheda.

Usare i Poteri: I personaggi possono utilizzare i poteri come azione, di norma i poteri occupano uno più turni completi e non possono essere utilizzati durante un'azione multipla, con l'eccezione dei poteri a effetto istantaneo. Tutte le loro caratteristiche ed effetti sono descritte nell'apposito capitolo.

Attaccare: E' possibile eseguire diverse manovre d'attacco durante la propria azione, dalla più semplice alla più complessa, tuttavia come norma generale per colpire qualcuno questi sono i due principali tiri richiesti

Corpo a Corpo: Il personaggio tira il D10 cercando di rimanere sotto la sua Forza, il Vdc è influenzato positivamente dall'abilità adeguata che può essere Bastoni e lame in caso il personaggio sia armato, o Lotta in caso sia a mani nude. Il Risultato se positivo, sono il numero di danni inferti a cui vanno a sommarsi i danni dell'arma se posseduta, quindi:

-Si tira il D10 cercando di rimanere sotto Forza + eventuale bonus abilità

- Il risultato del dado + il danno arma da il totale dei danni

A Distanza: Il combattimento a distanza si esegue esclusivamente con armi, e segue le stesse regole appena descritte con un'unica eccezione, la caratteristica di riferimento in questo caso è destrezza per determinare la precisione, quindi:

-Si tira il D10 cercando di rimanere sotto Destrezza + eventuale bonus abilità

- Il risultato del dado + il danno arma da il totale dei danni

Tipologie di Danni: Esistono due tipi di danni in Shadowlord: i danni da urto, causati da botte e cadute, e laceranti causati di solito da spade o armi da fuoco. La differenza sostanziale tra i due tipi è la seguente: I danni da urto sono più semplici da rigenerare e la costituzione permette di assorbirne la metà per difetto, mentre i laceranti hanno periodi di guarigione più lenti e possono essere diminuiti ed incassati solo grazie ad un armatura

Assorbimento: L'assorbimento è il valore armatura del personaggio dato dalle sue protezioni come scudi, corazze e abiti pesanti, e nel caso dei danni da urto anche dalla costituzione diviso due per difetto. Quando un personaggio riceve dei danni egli li scala dalla sua protezione e segna nelle ferite solo la differenza.

Esempio: Marco infligge 5 danni a Fabio che tuttavia ha un armatura da 2 punti. Fabio scala l'assorbimento e segna 3 danni ($5-2=3$)

La regola del "UN danno": Quando un personaggio riesce a colpire il suo rivale ma l'armatura dona un così alto valore di Assorbimento da azzerare il numero dei danni, il nemico segna comunque un singolo danno poiché seppur in maniera superficiale il suo nemico è riuscito a colpirlo

Ferite e guarigione:

Le ferite e i danni vengono segnate nell'apposita zona *Salute* presente sulla scheda, tramite l'uso di due simboli per distinguere la tipologia di ferita. Esistono infatti due tipi di ferite: le ferite da urto, contrassegnate dal simbolo "X" causate da botte, cadute, urti e le ferite da lacerazione(o danni laceranti) segnate annerendo la casella provocate da lame, proiettili, artigli ecc.

I danni da urto vengono rigenerati al ritmo di un danno ogni quarto d'ora, mentre quelli laceranti al ritmo di uno ogni tre giorni. La fase di rigenerazione inizia soltanto quando il corpo non è sottoposto a forti stress fisici, come ad esempio un combattimento, una fuga, una scalata o una tortura, durante i quali l'organismo non è in grado di rigenerarsi. Il ricovero in una struttura sanitaria o degli interventi medici adeguati e costanti possono dimezzare i tempi di guarigione.

Gli Shadowlord tuttavia possono utilizzare parte della loro energia per accelerare tale procedimento. L'operazione richiede un turno completo e non può essere effettuata durante un'azione multipla, esattamente come i poteri. Un punto energia è in grado di rigenerare *istantaneamente* entrambe le tipologie di danni con un rapporto di 1 ad 1, ovvero un punto energia per curare un danno, se lo desidera un signore oscuro può impiegare anche tutta la sua energia se lo ritiene necessario a questo scopo.

Segnare i danni:

I danni vengono segnati nell'apposita tabella, da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso fino alla fine. Completando una riga per volta.

Prima	Dopo
□ □ □ □	☒ ☒ □ □

Scalare i danni

Se nella tabella della salute sono presenti dei danni da urto e si riceve un danno lacerante, questo andrà segnato all'inizio della tabella, facendo scalare di un posto i danni da urto.

Naturalmente se i danni laceranti fossero di più di uno si applica la stessa regola facendo scalare i danni da urto di più posti. I danni da urto come regola vengono segnati sempre *dopo*(o davanti) i danni laceranti

Esempio:

Prima	Dopo
-------	------

☒ ☒ □ □	■ ☒ ☒ □
Prima	Dopo
■ ■ □ □	■ ■ ☒ □

Trasformare i danni:

Quando la tabella della salute è piena di danni misti(da urto e laceranti), i successivi danni da urto vengono trasformati in lacerazioni e scalati secondo il criterio già fornito

Esempio di tabella piena:

Prima
■ ■ ☒ ☒ ☒
Si riceve un ulteriore danno da urto
Dopo
■ ■ ■ ☒ ☒

Anche:

Prima
☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Si riceve un ulteriore danno da urto
Dopo
■ ☒ ☒ ☒ ☒

Morire:

La morte sopraggiunge quando: dopo che la tabella della salute è stata riempita, si riceve un ulteriore danno.

Nel caso degli Shadowlord questo significa di solito solo la morte dell'involucro mortale, cosa che tuttavia li danneggia riducendo di un grado l'essenza. Se viene ridotta a zero, allora lo Shadowlord viene distrutto in via definitiva, altrimenti può ancora reincarnarsi come descritto nel capitolo apposito.

Esempi di tabelle piene:

Prima	
■ ■ ■ ■ ■	
Si riceve un ulteriore danno lacerante	
Dopo	Danno mortale
■ ■ ■ ■ ■	■

Anche

Prima



Si riceve un ulteriore danno da urto



Effetti in gioco delle ferite:

I personaggi possono ignorare il disagio provocato dalle ferite normalmente durante le loro azioni senza difficoltà alcuna, nonostante il dolore li infastidisca, esso non raggiunge un'intensità sufficiente per distrarli o renderli incapaci di svolgere le loro normali attività. Quando però i danni subiti raggiungono nella tabella della salute le righe contrassegnate dai valori -2 -3 o -5 il discorso cambia; difatti significa che l'intensità del dolore e quindi la gravità delle ferite è tale da intralciare le capacità del personaggio. I valori indicati sulle caselle sono di fatto il *malus* che da qual momento in poi verrà sottratto al VDC di qualsiasi azione il personaggio intenda intraprendere fino a quando le sue ferite non saranno guarite.

Il meno cinque:

La riga del -5 rappresenta il segnale di pericolo per ogni personaggio od entità in gioco, si tratta dell'ultima linea di ferite dopo la quale c'è solo la morte. Il *malus* di -5 inoltre rende difficile anche le azioni più semplici, è bene cercare di stare il più lontani possibile da questa riga delle ferite e spedirci il più velocemente i propri avversari. Arrivati al -5 di solito l'organismo subisce (se non ne ha già una) un'emorragia, cosa che può facilmente uccidere il personaggio se non prevenuta in tempo.

Emorragie: Subiti troppi danni laceranti in un colpo solo, l'organismo subisce un'emorragia, ovvero una perdita costante di sangue che aggrava ancor di più la sua situazione. Subiti oltre 5 danni laceranti in un colpo parte un'emorragia, ogni turno che non venga medicato o si fermi a rigenerarsi (in questo caso sono necessari 3 punti energia per

fermare la perdita) il personaggio subirà un aggiuntivo danno alla fine del proprio turno. Più emorragie possono sommarsi dando vita a effetti devastanti. Un tiro in pronto soccorso può rallentare questo tipo di danni ma non fermarli.

Afferrare: Si tratta di ghermire il proprio avversario con le braccia per poi eseguire una diversa serie di manovre. Il tiro normale è Forza con l'uso dell'abilità lotta se posseduta, una volta afferrato l'avversario, l'attaccante ha una posizione di vantaggio poiché da un -1 all'avversario poiché bloccato. Da qui l'attaccante può cercare d'immobilizzare, afferrare da dietro oppure mordere il rivale o utilizzarlo come scudo umano.

Divincolarsi\Invertire: per liberarsi da una presa il personaggio esegue un confronto di forza con il suo avversario, lui agisce con un *malus* di -1 mentre il suo nemico no. Chi dei due ottiene più successi vince, in caso di parità vince il personaggio che sta effettuando la presa. In caso invece il personaggio intenda invertire una presa si esegue lo stesso tiro ma in questo caso il suo *malus* sale a -2.

Immobilizzare: Immobilizzare richiede un tiro contrastato i due avversari. In caso di successo la vittima viene sbattuta al suolo con tutto il peso dell'attaccante sopra e riceve un -5 nelle prove per divincolarsi, l'attaccante tuttavia deve rimanere in ginocchio sopra di lei.

Carica: La carica è una corsa folle verso un avversario per effettuare un attacco con tutto il proprio peso, l'azione lascia scoperto il personaggio che in caso di fallimento garantisce un bonus di ben +4 per essere colpito. La carica è un normale tiro Forza con l'aggiunta di lotta che ha tuttavia un *malus* sul vdc di -2 e non può essere usata su avversari sotto i dieci metri di distanza. Durante la carica il personaggio corre al doppio della propria velocità ed esegue un attacco che in caso di successo raddoppia i successi del dado.

Combattimento alla cieca: Combattere al buio o senza l'ausilio degli occhi comporta per tutti un malus di - 4 a qualsiasi azione, il malus scende a -3 se è possibile scorgere del movimento nell'oscurità e si azzera in caso le parti riescano ad afferrarsi, per quanto non sia possibile mirare

Parare: Parare un colpo è un'azione che può essere effettuata solo con un'arma o uno scudo. Chi intende parare esegue un normale tiro su destrezza sull'apposita abilità bastoni e lame (in caso di armi) o lotta (in caso si possieda uno scudo), il numero dei successi ottenuti in questo tiro vanno a scalarsi dai danni inferti dall'avversario, i danni inflitti tuttavia intaccano l'integrità di armi e protezioni

Schivare: Similmente alla parata la schivata consente di eludere gli attacchi avversari. Si effettua un tiro Destrezza con il bonus dell'abilità lotta e si sottraggono il numero dei successi a quelli dell'attaccante

Rompere protezioni: Ogni protezione ed arma possiede un valore di Struttura che si va ad intaccare quando vengono impiegate per parare i danni. I danni parati che non vengono inflitti al personaggio si scalano dalla struttura dell'oggetto, quando essa scende a zero esso diventa inutile ed inservibile.

Avversari multipli: Normalmente per un personaggio non è possibile essere attaccato in corpo a corpo più che da 5 avversari insieme, e può subire prese solo da 3. Per ogni avversario che fronteggia oltre al primo, il personaggio riceve un malus al vdc di -1

Perdere conoscenza\Crisi:

Quando le ferite raggiungono la riga del - 5, il fisico dei personaggi è talmente stremato da rischiare uno svenimento o nel caso dei signori oscuri una Crisi. Raggiunta la riga critica occorre effettuare un tiro sotto costituzione \ Essenza ogni turno. Riuscendo

nel tiro il personaggio sarà in grado di rimanere in piedi e di mantenere il controllo.

Combattimento di massa: Quando il numero dei partecipanti alla fase di scontro diventa eccessivo si entra in quello che viene definito combattimento di massa. Il combattimento di massa si adopera anche per la gestione veloce degli scontri campali, piuttosto frequenti tra ribelli e avamposti del culto, o orde di costrutti Shadowlord contro altri nemici. Il signore supremo può utilizzare questo sistema per accelerare gli esiti dello scontro, tuttavia le parti partecipanti devono avere entrambe almeno un numero eguale di membri, uno scontro 20 contro 2 non è un combattimento di massa, mentre invece lo è 20 contro 15 o anche 30 contro 30.

Quando il combattimento di massa ha inizio ogni schieramento esegue la somma totale dei marcatori Vittima, seccatura e minaccia che ha dalla propria parte. I marcatori minaccia vengono moltiplicati per due e la somma di questi tre valori è quello che comunemente verrà chiamato *Valore Legione*.

Plotone: Nel combattimento di massa le parti si dividono in unità singole e plotoni, i plotoni sono gruppi di non più di 10 unità che insieme ad altri plotoni formano una legione.

Il plotone è formato unicamente da un certo numero di unità dello stesso tipo più opzionalmente un Comandante e viene considerato come un'unità singola, si sposta, attacca e agisce sempre in gruppo.

Quando si forma un plotone esso segue le seguenti regole:

Si sceglie l'unità base di cui è composto il plotone, il plotone tirerà quindi come un'unità singola utilizzandone i valori. Ogni 2 unità dello stesso tipo presenti nel plotone, incrementano le caratteristiche di 1 punto. Mentre ogni 5 unità incrementano di 1 punto il valore di assorbimento dell'armatura. Esaurendo le ferite del plotone vuol dire

averne trucidato tutti i membri o comunque fatto fuggire i pochi reduci. Per ogni ferita subita il plotone cala di un unità con conseguente perdita dei bonus sopradescritti

Comandante: Il personaggio che possiede il grado più alto sommando il proprio valore di Leadership e di Guerra, viene riconosciuto come Comandante in capo. Il comandante aumenta la morale, l'armatura e il Vdc di attacco di un punto aggiuntivo. Non tutti i plotoni possiedono un comandante, ad esempio un plotone di contadini probabilmente non avrà un vero e proprio leader, mentre un plotone di guardie avrà un comandante o almeno un vice a dirigerlo. Sebbene offra discreti vantaggi il comandante presenta anche un rischio, la sua morte oltre a cancellare i bonus sopra descritti provoca anche un tiro per la fuga del plotone penalizzato di 2 punti. In caso della sua morte se nel plotone è presente un personaggio *Vice* egli può prendere il comando senza far effettuare il tiro per la fuga

Vice: Personaggi, di solito minacce, in grado di sostituirsi al proprio comandante in caso egli venga ucciso. I vice non offrono bonus di sorta tuttavia mantengono il valore della morale invariato e impediscono la fuga delle unità nel plotone. Alla loro morte se nessun altro può sostituirli si applicano le stesse regole per la fuga in caso di morte del comandante

Marcatori: In un plotone o comunque in una legione quasi tutti i marcatori sono Seccature, possono essere presenti anche dei marcatori vittime, ma si tratta semplicemente di *elementi scenici* che si limitano a morire sul campo di battaglia. Le seccature agiscono sempre all'interno di un plotone e seguono le regole sopra descritte nel paragrafo Plotone. Le minacce, come gli Shadowlord o i

redentori invece agiscono sempre come unità singole conservando i propri valori.

Iniziare: Ogni schieramento effettua un unico tiro iniziativa, seguendo le normali regole per l'iniziativa, e lo scontro ha inizio

Attaccare: Similmente al normale combattimento i plotoni eseguono un normale tiro attacco con l'arma di cui sono a disposizione, quindi i plotoni dotati armi da corpo a corpo tireranno la propria forza mentre quelli dotati di armi a distanza la propria destrezza. Le armi sono vincolate ai valori descritti nella sezione armi. I danni vengono normalmente calcolati, sottratti da eventuali armature ed infine segnati. Quando una delle parti perde tutti i suoi punti ferita viene sconfitta.

Attaccare uno Shadowlord: Eliminare uno Shadowlord tuttavia è ben altra cosa, in mezzo ad uno schieramento essi sono sempre vice o comandanti, per tutta la durata dello scontro, anche quando qualcuno mira a loro, i Rinati si limitano ad afferrare un inutile personaggio e a scagliarlo tra loro e il colpo che sta per arrivare o a scansare di lato spingendo qualche poveraccio a subire ciò che era stato riservato loro, gli Shadowlord non possono certo essere uccisi così da una freccia vagante o da uno zotico contadino a cui sia stata posta in mano un arma. Solo quando il plotone di cui fanno parte si esaurisce allora possono diventare bersagli specifici e subire tutti gli attacchi delle masse assetate di sangue. Anche da solo uno Shadowlord tuttavia può essere attaccato per motivi di spazio solo da due plotoni contemporaneamente

Duello: Durante lo scontro tra plotoni gli Shadowlord possono avanzare in mezzo al caos della battaglia alla ricerca di un degno rivale. Durante la sua avanzata i nemici

vengono affettati e scaraventati via con gesti non curanti, nessuno può frapporsi tra lui e la sua preda. Durante la ricerca lo Shadowlord continua ad attaccare un plotone infliggendogli i normali danni. Una volta trovato il suo bersaglio parte un duello in cui nessuno se non un'altra minaccia può frapporsi, chi sfortunatamente capita vicino ai duellanti finisce decapitato, mutilato e ucciso dai loro colpi andati a vuoto. La vincita di una delle due parti infligge istantaneamente un calo della morale alla fazione avversaria

Morale: La morale è la forza d'animo dei soldati all'interno del plotone, la scurezza derivante dalla propria forza. La morale permette di resistere alla paura per non darsi alla fuga, inoltre un alta morale fa entrare il plotone in *Fervore* uno stato di furia omicida simile alla trance. La morale è uguale alla media del carisma dei membri del plotone, solitamente intorno al 2, 3 quindi. La morale sale di un punto per ogni plotone presente sul campo. I comandanti offrono inoltre, solo al proprio plotone un altro punto morale, tuttavia la loro morte causa un istantaneo decremento di 5 punti ed un tiro per la fuga.

Fervore: Quando un plotone raggiunge un punteggio di morale pari a dieci punti entra in modalità fervore, una sorta di trance di guerra in cui le unità ignorano la paura e il dolore delle ferite. In Fervore il plotone guadagna un punto extra in armatura e in attacco, inoltre il plotone supera automaticamente ogni tiro per la fuga. Il Fervore termina tuttavia quando la morale (che continua a calare normalmente) cala a 5 punti.

Fuga: Quando la morale del plotone scende di un terzo occorre eseguire un tiro morale che viene effettuato sul valore di carisma medio del plotone + 1 con la presenza di un comandante. Quando il valore di morale è cala di un altro terzo il valore subisce un

malus di 1 quando invece rimane all'ultimo terzo di -2. Se la morale scende a zero il malus diventa -4 e occorre tirare ogni turno

Uso dei Poteri: Gli Shadowlord possono utilizzare unicamente i loro poteri che abbiano un effetto ad area, altri poteri ad effetto singolo sono praticamente inutili contro un plotone, sebbene conservino la loro efficacia contro le altre minacce. I poteri ad area hanno un reale effetto solo se riescono a colpire l'80% dei membri di un plotone, in caso contrario significa che il numero del plotone è talmente disperso da dimezzare l'efficacia del potere.

CREAZIONE DI UNO SHADOWLORD

“Egli sostenne di averci plasmati dalle profondità dello spazio, dove il potere dell'oscurità primeva era più forte, eppure io a volte ho delle visioni durante il mio sonno, sogno eventi antecedenti alla nostra creazione, e così mi chiedo, siamo davvero sue creature, plasmate dal suo potere e a lui vincolate? O il grande imperatore si è limitato a essere solo presente al momento del nostro risveglio per assoggettarci con il suo potere? Dal tuo sguardo Fenice vedo che anche tu hai le mie stesse visioni e ti poni i miei stessi dubbi, no non temere non c'è bisogno che tu mi risponda, lasciami solo finire di esprimere il mio pensiero, ho bisogno di esprimerlo qui ad alta voce, che sentano anche queste patetiche creature che stiamo sterminando, solo non potrò dirlo dopo quando lui scenderà qui per divorare questo mondo. Ma, se non dipendessimo davvero solo dal suo potere? Se egli fosse solo un tramite attraverso il quale noi continuiamo ad attingere energia dal buio primordiale, o se ancora, o se ancora lui volesse tenerci incatenati con questa dipendenza dalla sua forza, perché consapevole del fatto che potremmo sopravvivere anche assorbendola da un'altra

fonte di equal potere? Per questo continua a ricordarci di averci creati? Per coprire una verità non detta che ci metterebbe tutti contro di lui? Io sospetto sorella mia io sospetto”

-Anansi- Grande Shadowlord

La creazione di uno Shadowlord è il primo passo per iniziare a giocare, per i giocatori è fondamentale decidere fin dall'inizio il tipo di Shadowlord che desiderino interpretare, scegliendo un concetto da seguire, magari aiutandosi con i modelli suggeriti dalle Eredità.

La scheda di Shadowlord è divisa in due parti ben distinte: Shadowlord e posseduto, entrambi hanno regole particolari in creazione.

Il nome: Il nome del personaggio o comunque con cui è conosciuto in gioco, gli Shadowlord spesso amano accompagnare un titolo al proprio nome, il titolo di solito se non meritato viene schernito dagli altri rinati, ad esempio un Karg lo squartatore che tuttavia non ami frequentare i campi di battaglia non sarà proprio un titolo azzecato. Il titolo di solito si forma lentamente durante la trama in base alle gesta del giocatore

Eredità: La scelta dell'eredità tra le sette disponibili, questo determina i poteri a cui può avere accesso da subito il giocatore

Concetto: Il concetto sono due parole sul personaggio che ne inquadrano il carattere e appunto il concetto generale, sono le linee guida a cui il giocatore deve attenersi per interpretare il proprio personaggio

Caratteristiche: Gli Shadowlord possiedono 3 caratteristiche, Tempra, spirito e mente, ognuna di esse parte da un valore di 5, i giocatori hanno 4 punti da distribuire in questi valori, considerando però che in partenza non è possibile raggiungere il grado 9 o 10

Arcano: Arcano negli Shadowlord parte da subito con il grado 1, segnare quindi questo valore

Essenza: ogni essenza di base è pari a 4, il suo massimo tuttavia è 10

Energia: E' uguale ad essenza per cinque

Poteri: Ogni Shadowlord ha 4 punti da piazzare in uno o più poteri tra quelli specifici dell'eredità e i comuni. Nessun potere in creazione tuttavia può raggiungere il grado 4, e il grado 3 costa 2 punti anziché uno.

Scelta del posseduto: Scegliere una professione per il posseduto dall'elenco professioni. Solitamente ogni eredità è più incline verso determinati posseduti, come specificato nelle apposite schede, quando un giocatore sceglie una professione e quindi un posseduto affine alla propria eredità riceve un bonus di un punto da mettere nelle caratteristiche, fermo restando che non si possono superare i limiti mortali

Concetto del posseduto: In base al mestiere e all'eredità, il giocatore concorda con il signore supremo il concetto del proprio posseduto.

Caratteristiche: Per ogni caratteristica il giocatore tira un D10 a seconda del risultato egli scrive il valore come da tabella:

D10	Caratteristica
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5

Bonus Shadowlord:

Ogni eredità incrementa di 1 punto una caratteristica mortale a seconda del tipo, segnate il bonus alla caratteristica evidenziata nella scheda eredità.

Bonus aggiuntivo: Se il tipo di posseduto scelto è conforme all'affinità dell'eredità del giocatore, esso riceve un ulteriore punto da distribuire dove preferisce, tenendo di conto che non è mai possibile superare il sesto grado per i mortali.

Coscienza: E' uguale al pensiero + 4

Collera: Tirare un D10, quello sarà il valore iniziale dell'indicatore collera

Abilità: Ogni posseduto ha un totale di gradi da distribuire nelle abilità pari a 6 più il suo pensiero. Il giocatore deve prima però piazzare almeno 1 grado in quattro delle abilità suggerite dal mestiere dopodiché può piazzare i suoi restanti punti dove preferisce tenendo di conto che in creazione non è possibile acquistare un abilità con un grado superiore al quarto.

Ferite: Le ferite sono uguali a 20 più costituzione per 2. Il loro valore cambia naturalmente se il personaggio è in forma Signore oscuro, in quel caso si conta la tempra moltiplicata per due.

Assorbimento: Nella prima riga segnare la costituzione diviso due arrotondata per difetto, questo è il valore di assorbimento dei danni da urto. Nella seconda riga invece andrà segnato il valore di difesa di un eventuale armatura.

Pregi e difetti: Vengono segnati i pregi ed i difetti scelti dal giocatore in accordo con il narratore, si tratta di valori opzionali, entrambi danno e tolgono punti liberi che possono essere distribuiti nella scheda.

Arma: una piccola tabella dove avere sott'occhio i valori delle proprie armi.

Esperienza: Qui viene segnata l'esperienza dei personaggi, in creazione naturalmente rimane vuota.

Piazzare i punti extra: Il giocatore ha ora dei punti extra da spendere per comprare, anche oltre il limite fino ad ora imposto dalla creazione dei valori aggiuntivi, o anche dei pregi, o dei difetti che aumentino i suoi punti extra. I punti di extra di base sono 7, ogni valore richiede una determinata spesa, seguite la tabella di riferimento.

Caratteristica SL:	5
Arcano:	2
Essenza:	1
Nuovo livello potere:	3
Nuovo potere:	4
Car. Posseduto:	3
Nuova Abilità:	2

Grado abilità: 1
Pregi: variabile

CARRIERE

Durante la fase di creazione i giocatori scelgono la carriera del proprio posseduto, ogni carriera è un gruppo generico che si rifà a diversi tipi di lavori, ad esempio la carriera militare spazia dal guardiano dei cancelli al mercenario, così come la carriera commerciale può essere dal semplice fruttivendolo al mercante di stoffe pregiate. Ogni carriera dà accesso a 8 diverse abilità, tra esse il giocatore deve sceglierne almeno 4 e piazzarci un punto abilità, le altre abilità non presenti in questa lista costano due punti abilità per ogni grado

Militare:

Mestieri tipo: Soldati, mercenari, guardie dei cancelli, combattenti.

Abilità: Armi da Distanza; Armi da guerra; bastoni e lame; cavalcare; combattimento; interrogare; leadership; sopravvivenza

Mercantile:

Mestieri tipo: Ciarlatano, venditore, bottegaio, intermediario, trafficante.

Abilità: Arte; Burocrazia; educazione; Conoscenza; ingannare; Lingua; Persuadere; sopravvivenza urbana

Criminale:

Mestiere tipo: Ladro, assassino, Bandito, "protettore"

Abilità: Atletica; bastoni e lame; Ingannare; manipolare; nascondere; persuadere, scassinare; sopravvivenza urbana

Esploratore:

Mestiere tipo: marinaio, ricognitore, avventuriero

Abilità: Addestrare animali; Atletica; cavalcare; conoscenze; lanciare; manipolare; meccanica; sopravvivenza

Medica:

mestieri tipo: Medico, infermiere,erborista, farmacista, medico da campo, ricercatore, scienziato

Abilità: Burocrazia; Conoscenze; conoscenze; Educazione; individuare; Lingua; medicina; persuadere

Ingegneristica:

Mestiere tipo: Riparatore, meccanico, costruttore, ingegnere.

Abilità: Armi da distanza; armi da guerra; arte; burocrazia; combattimento; conoscenza; meccanica; pilotare

Civile:

Mestieri tipo: contadino,pescatore,minatore, servo, garzone, mendicante

Abilità: addestrare animali; cavalcare; combattimento; ingannare;lanciare; manipolare; nascondere; occulto

MORTE E REINCARNAZIONE

La morte è un concetto lontano dagli Shadowlord la cui essenza è assai difficile da dissipare, solitamente il concetto di *morte* viene applicato ai corpi umani dei posseduti.

Tuttavia per quanto lontana la morte non è estranea agli Shadowlord, la distruzione attende impaziente dietro ogni angolo, ogni volta che mentre possiede un corpo lo Shadowlord viene ucciso la sua Essenza viene ridotta di un grado, se raggiunge lo zero allora lo Shadowlord viene distrutto per sempre.

Ciò che può distruggere un Signore oscuro è:

- Il consumo della propria essenza. Quando il valore essenza raggiunge lo zero, per merito della scheggia di luce o di altri fonti, il Rinato è distrutto
- Essere ucciso durante la sua permanenza nel crepuscolo
- Le armi dei Pegaso che distruggono direttamente la sua corazza e la sua essenza

- Le armi speciali del culto di Andariel a cui basta infliggere anche solo l'ultimo colpo per avere effetto
- La distruzione del frammento d'armatura, ovvero quando i rinati non possiedono un corpo su Titano e si trovano sotto la forma di semplice pezzo di armatura.

Qualunque Shadowlord conosce questi rischi e sa come evitarli, tuttavia la fragilità del corpo mortale rende difficile, persino per il più esperto tra gli Shadowlord non morire almeno una volta. Quando ciò accade, se nessuna delle circostanza appena descritte si è verificata, allora il Rinato inizia il lungo processo della *reincarnazione* attraverso il quale può nuovamente tornare su Titano sotto forma di armatura a caccia di un novo corpo da possedere. L' *Essenza* è il valore che determina il tempo necessario al signore oscuro per condensare nuovamente le sue energie per creare un frammento d'armatura, durante questo periodo egli è costretto a rimanere nel crepuscolo in attesa. Un Rinato con alti valori di Essenza può tornare in pochissimo tempo su Titano, mentre coloro che al momento della morte del posseduto non ne avevano abbastanza sono costretti ad attendere molto più tempo.

Qui di sotto è riportata una tabella che indica il tempo necessario alla reincarnazione per ogni grado di Essenza posseduto al momento del decesso.

Essenza	Resurrezione in:
10	5 giorni
9	1 settimana
8	20 giorni
7	1 mese
6	45 giorni
5	3 mesi
4	6 mesi
3	1 anno
2	5 anni
1	1 secolo

I compagni dello Shadowlord possono fare in modo di velocizzare la sua reincarnazione attraverso un semplice rituale che vede la diminuzione della loro Essenza, in favore del compagno caduto.

Il rituale avviene con un tiro standard su Spirito con la spesa di 5 punti energia. Il tiro viene effettuato dal Rinato che possiede il VDC più alto, mentre l'energia può essere spesa anche dagli altri partecipanti, ognuno può sacrificarne anche solo una parte poiché alla fine il totale corrisponda alla richiesta. Ogni Shadowlord può cancellare permanentemente uno o più gradi di Essenza, ogni tre gradi cancellati il giocatore bloccato nel crepuscolo ne recupererà uno.

L'Eredità Fenice possiede un metodo personale di reincarnazione più rapido ed efficiente che non comprende nemmeno la perdita del punteggio delle caratteristiche.

ABILITA'

“Trovo interessante la moltitudine di cose che i mortali conoscono e sanno fare, mi chiedo se tanta ricchezza esistesse anche nei mondi che un tempo distruggemmo, Ah se solo potessi ricordare, quante cose deve aver visto ed esaminato l'IO che fummo un tempo, certo però se ora ricordassimo ammetto che sarei privato del piacere della scoperta”

-Rinato Cerbero-

Le abilità sono le conoscenze e le capacità dei personaggi, ciò che sanno o non sanno fare e ciò che conoscono, il loro punteggio va da 1, conoscenza puramente marginale e superficiale, a 15, assoluta padronanza della materia. Mediamente una persona capace ha l'abilità intorno ai 7-8 gradi un neofita intorno ai 4-5 e uno molto bravo intorno ai 10-12.

Esistono delle Abilità definite *Preferite* che sono abilità già in possesso dello Shadowlord e che lo seguono invariate da un corpo all'altro, tali abilità vengono scelte dai giocatori in creazione del personaggio e

vengono marcate annerendo il quadratino accanto al loro nome, tutte le altre abilità sono invece variabili, poiché dipendono da umano ad umano. Quando un corpo mortale possiede già una delle caratteristiche preferite dello Shadowlord, viene considerata solo quella più alta tra le due. Per non fare confusione conviene che il giocatore e il Signore supremo si segnino i rispettivi valori in quell'abilità sia del Rinato che del posseduto.

Non potendo per motivi pratici immettere tutte le possibili abilità, sia per rendere il sistema giocabile che per motivi piuttosto ovvii si è scelto di inserire una lista di abilità generiche che cercano di coprire un po' tutti i campi utili ai fini del gioco, tuttavia se al signore supremo o ai giocatori venissero in mente altri gruppi di abilità non presenti in questa lista, possono aggiungerli negli appositi spazi lasciati per queste eventualità. Ogni abilità in Shadowlord infatti rappresenta un campo, ad esempio l'abilità **Pilotare** comprende l'uso e la conoscenza di imbarcazioni e veicoli in generale, così come l'abilità **Atletica** comprende tutte quelle possibili azioni in cui sia richiesto l'uso di muscoli ed agilità, scalare, correre, saltare ecc. nella seguente lista delle abilità presenti in gioco viene pertanto indicato il loro più probabile utilizzo in gioco e i campi che possono influenzare, ancora una volta, se il signore supremo ritenesse che: la situazione **in gioco** richiedesse utilizzare un'abilità in un campo diverso da quello suggerito in questa lista, può tranquillamente utilizzarla per quello scopo.

L'elenco delle Abilità, sia nel manuale che sulla scheda, segue un ordine alfabetico per una ricerca e consultazione più rapida ed efficiente.

Addestrare animali:

Permette ai personaggi di intendersi con le bestie, avvicinarle e addestrarle, viene intesa

anche a livello di “empatia” per verificare il livello di intesa naturale che gli animali hanno a primo impatto con i personaggi. Viene impiegata per dare ordini agli animali, addestrarli, conoscenze sulla fauna ecc.

Armi da Distanza:

Comprende l’uso di archi, fionde e pistole e altri strumenti simili, compresa la conoscenza sulla loro struttura e funzionamento, quindi cambiamenti del vento che possano influire sulla precisione, materiali ideali, traiettoria e così via. Viene impiegata principalmente per effettuare attacchi con le armi sopra descritte, tuttavia può essere utilizzata anche per poter valutare un arma di questo tipo o per vedere se il giocatore possiede le conoscenze per poterne costruire una.

Armi da guerra:

Comprende la conoscenza e l’uso delle più comuni armi da guerra, bombe, catapulte, arieti, soldati meccanici esplosivi ecc.

Viene impiegata per l’uso dei sopra nominati, valutarne l’impiego, fabbricare esplosivi e detonazione, conoscenza dei punti deboli.

Arte:

La conoscenza e il riconoscimento di opere artistiche come quadri o sculture. Viene impiegata per valutare opere d’arte, per reperire conoscenze a loro riguardo o per crearne delle altre (ovvero dipingere, scolpire ecc) o anche ballare.

Atletica:

Comprende la capacità di svolgere tutte le più comuni abilità fisiche. Viene impiegata durante le prove per correre, scalare, saltare, nuotare ecc.

Nota: I tiri su nuotare come quelli per correre vengono intesi solo per gare o azioni particolari, poiché in Shadowlord tutti sanno nuotare automaticamente (è una pratica insegnata fin dalla nascita ai bambini appena

raggiunti i sei anni e i Rinati non hanno bisogno di addestramento per conoscere il principio di galleggiamento dei corpi, il non saper nuotare quindi è un difetto e va scelto in creazione.

Bastoni e lame:

La conoscenza nel saper impugnare ed utilizzare le armi da corpo a corpo, quali pugnali, bastoni, fruste, Esperidi ecc. Viene usata principalmente in combattimento quando si è in possesso di un arma o quando occorre valutarne l’efficacia o la provenienza.

Burocrazia:

Comprende la conoscenza degli ambienti politici e delle leggi nonché la loro applicazione. Viene impiegata in tiri in cui occorre difendersi in tribunale, aggirare la legge o comprendere lo svolgimento di una norma.

Cavalcare:

La conoscenza delle bestie che possono essere cavalcate, la loro cura e le loro abitudini. Viene impiegata in tiri per distanziare degli inseguitori o raggiungere dei bersagli, per rendersi conto delle capacità dell’animale e per prendersene cura, per rimanere in sella o combattere durante una cavalcata.

Combattimento:

È la capacità di combattere uno scontro a corpo a corpo, cioè a mani nude.

Viene impiegata nei tiri per colpire con pugni, calci, effettuare prese o liberarsi da esse, placcare, afferrare, stritolare, entrare in carica ecc.

Conoscenze:

Le conoscenze comprendono svariati campi, il giocatore può scegliere una o più e segnalarla nell’apposita tabella conoscenze nella scheda. Le conoscenze variano dalle semplici scienze naturali, all’agricoltura, la mineralogia, l’astronomia e così via dicendo. Vengono

impiegate unicamente per le informazioni e le applicazioni del proprio campo

Nota: ogni grado in conoscenze, consente lo sviluppo di una conoscenza extra oltre la prima.

Educazione:

Rappresenta le conoscenze comportamentali dell'alta società, conoscenza di usanze, rituali, comportamenti adeguati. Viene impiegata quando occorre muoversi nell'alta società o quando si cerca di comportarsi in maniera particolarmente garbata

Individuare:

La capacità di accorgersi di dettagli e collegarli ad eventi accaduti di recente od in passato, ascoltare suoni. Viene impiegata per seguire delle tracce o per pedinare, notare o cercare indizi, ricordare particolari di una scena o delle affermazioni, ascoltare, cercare o investigare

Ingannare:

Comprende tutte le attività di raggiramento del prossimo, dalla semplice bugia al truccare una partita a dadi, naturalmente un inganno non è un potere e le vittime del raggiramento possono scoprire di essere state ingannate. Viene impiegata nelle prove su raggirare, nascondere le proprie emozioni, barare.

Interrogare:

Comprende l'estorcere informazioni con vari mezzi, dalla violenza al semplice rigiro di parole. Viene utilizzato nelle prove di interrogare, torturare, estorcere informazioni ecc.

Lanciare:

La capacità dei personaggi di colpire bersagli con oggetti lanciandoli a mani nude. Viene impiegata per colpire bersagli tirando oggetti, o per fare in modo di colpirli con la parte

giusta di un oggetto, si tratta di solito di oggetti che possono comodamente essere tenuti nel palmo del personaggio. Le armi come pugnali da lancio o sfere di ferro chiodate, seppure siano armi ricadono sotto questa abilità e non sotto Armi da lancio poiché vengono tirate con le mani e non sfruttando un mezzo apposito.

Leadership:

La capacità di comandare e di imporre il proprio volere. Viene utilizzata per tenere unita una squadra e per dare ordini, così come per prendere il comando o intuire le esigenze dei sottoposti.

Lingua:

La conoscenza di dialetti e lingue di altre popolazioni dove la lingua comune non è conosciuta od utilizzata. Viene impiegata nei tiri per comprendere e parlare correttamente un'altra lingua. Si tratta di un'abilità acquistabile più volte

Manipolare:

È l'abilità che prevede l'uso delle mani per fare un po'. Viene impiegata in tiri in cui occorre crearsi qualcosa arrangiandosi (ammesso che se ne possedano le conoscenze), disfare o fare dei nodi accurati, disinnescare trappole, eseguire dei trucchi di prestigio ecc.

Meccanica:

L'abilità nel conoscere e riparare motori e macchinari. Viene impiegata di solito per individuare guasti, riparazioni, conoscenze sui funzionamenti di motori ed ingranaggi, reperibilità dei pezzi e loro qualità.

Medicina:

Da la conoscenza delle piante e delle sostanze medicamentose, oltre alle nozioni su malattie e loro cura. Viene impiegata nelle prove di

pronto soccorso, per operare, riconoscere una malattia, preparare un farmaco

Nascondere:

Comprende tutte quelle attività che mirino a celare la presenza del giocatore o di altri personaggi od oggetti. Viene impiegata quindi nelle prove per : mascherarsi, nascondersi, intrufolarsi, muoversi silenziosamente ecc

Occulto:

Abilità che permette la conoscenza e lo studio dei fenomeni paranormali, fondamentale per gli umani per la conoscenza di poteri e rituali. Solitamente è presente nelle persone comini a livelli piuttosto bassi giusto per la conoscenza di riti scaramantici e leggende

Persuadere:

Comprende le interazioni sociali con altri personaggi in cui si cerca di convincerli ad accettare il proprio punto di vista o spingerli ad assecondarlo. Viene utilizzata per corrompere, contrattare su un prezzo o su uno scambio, sedurre od incitare una folla

Pilotare:

Comprende la conoscenza e l'uso di veicoli, ogni giocatore all'inizio se vuole prendere questa abilità sceglie un tipo di veicolo che intende saper pilotare e lo segna accanto all'abilità, tale abilità può essere acquistata più volte aggiungendo nuovi veicoli ogni volta. A seconda del veicolo scelto può fornire informazioni per navigare (barche ed imbarcazioni) , sulle condizioni meteorologiche (veicoli volanti, mongolfiere, aereonavi, alianti) o sulla strada(carrozze a vapore e altri veicoli da terra). Viene impiegata durante manovre particolari, inseguimenti, conoscere tempi di percorrenza e percorsi ottimali

Scassinare:

L'uso di attrezzi di effrazione, la conoscenza dei sistemi di sicurezza, il loro funzionamento, il modo per ripararli costruirli o forzarli. Viene usata per entrare in luoghi senza forzarne le serrature o per non far scattare l'allarme. Aprire lucchetti di casseforti o manette e altri sistemi di imprigionamento quali gabbie o manette.

Sopravvivenza:

Comprende il cavarsela negli ambienti esterni.

Viene impiegata nei tiri su orientarsi, accendere un falò, cacciare animali, trovare acqua o ripari, cavarsela in grotte o durante una frana.

Sopravvivenza urbana:

Comprende la conoscenza e l'orientamento nelle città e nei luoghi abitati:

Scappare per i vicoli, trovare furfanti o la piazza del mercato, sapersi destreggiare in edifici in rovina ecc.

Lista delle Conoscenze:

Qui di seguito sono elencate alcune tra le conoscenze più comuni in circolazione in gioco, il giocatore e i personaggi possono naturalmente aggiungere altre conoscenze alla lista se lo ritengono opportuno basandosi su questi esempi

Mineralogia: Conoscenza dei minerali e delle rocce, è un campo di studio che esamina la composizione dei cristalli la loro possibile trasformazione e utilizzo dall'uomo. Comprende anche la conoscenze geografiche della posizione dei maggiori giacimenti di minerali e le conoscenze sui metodi d'estrazione

Astrologia: Scienza che studia la posizione e il movimento degli astri e la loro influenza sul mondo. L'astrologia moderna di Titano non è stata ancora in grado di percepire l'imperatore

aldilà dell'atmosfera e se ne ignora quindi la presenza

Scienza naturali: Comprende le conoscenze sulle strutture biologiche e il loro funzionamento, uomo compreso quindi.

Antropologia: E' lo studio della cultura e dei comportamenti umani, da essa può derivare la psicologia, poco diffusa comunque su Titano. E' un campo di studio che comprende anche la conoscenza su riti di benvenuto, credenze e tradizioni

PREGI E DIFETTI

In fase di creazione i giocatori possono scegliere di prendere per il loro personaggio dei pregi e dei difetti, i primi si acquistano spendendo i punti extra, i secondi invece aumentano tale valore. Per il Signore supremo consigliamo di permettere ad un giocatore di avere più di un pregio ed un difetto, di qualsiasi portata, troppi pregi rischiano di squilibrare il gioco, mentre troppi difetti per un signore oscuro sono davvero impensabili!

Pregi:

Accoliti: Costo 5 punti. Effetto: il giocatore è riuscito a raccogliere sotto di sé una piccola setta di una decina di fanatici degli che lo credono un dio oscuro. Gli accoliti sono ottime pedine da sacrificare, tuttavia essi non vengono rimpiazzati una volta morti, quindi il giocatore deve essere in grado di amministrarli se non vuole che il suo culto termini ancor prima d'iniziare

Affinità crepuscolare: Costo 3 punti. Effetto il giocatore è particolarmente in sintonia con il crepuscolo, tutti i malus al suo interno diminuiscono di 1 punto.

Aura occultatrice: Costo 4 punti. Effetto il giocatore appare umano anche quando usa dell'energia o utilizza i suoi valori fuori dall'ordinario, i redentori e chiunque altro hanno un malus di -3 punti per riconoscere in

lui la presenza dell'eresia. Questo pregio non ha effetto se il personaggio fa qualcosa di estremamente appariscente come ad esempio assumere la sua vera forma, impugnare un esperide o riattaccarsi un braccio

Essenza potente: costo 3 punti. Effetto: quando il giocatore spende un punto essenza per ottenere energia ne riceve una quantità doppia

Fascino: Costo 2 punti. Effetto: il posseduto possiede un suo fascino particolare, non significa per forza che sia bello, ma il suo volto il suo odore il calore che emana affascinano chi vi interagisce in modo naturale. Il Vdc per le prove sociali ha un bonus permanente di +1

Memoria: costo 1 punto. Effetto: il personaggio ha una incredibile memoria in grado di ricordare dettagli anche insignificanti e le facce delle persone che conosce, egli tira per ricordare senza subire malus al vdc

Potenza: costo 5 punti. Effetto, l'energia del rinato è così potente che con un solo punto è possibile rigenerare il doppio delle ferite

Ricordo: Costo 2 punti. Effetto: Il Rinato ricorda parte della sua antica abilità. Il giocatore sceglie un abilità a sua scelta e vi piazza un grado bonus(mai oltre il limite) tale grado segue lo Shadowlord anche da un corpo all'altro

Scorta energetica: Costo 1. Effetto le scorte del personaggio sono più grandi degli altri della sua specie. + 5 punti energia

Voce gradevole: costo 1 punto. Effetto: la voce del posseduto acquista un intonazione profonda e piacevole grazie all'influenza dello Shadowlord, chi lo ascolta è portato alla calma e alla conciliazione. +1 tiri sociali che riguardino il convincere o il persuadere

Difetti:

Cieco da un occhio: Punti 3. Effetto: un occhio del posseduto non funziona, il suo valore di percezione massimo non potrà mai

superare il 3nemmeno con l'intervento delle facoltà Shadowlord. In forma signore oscuro il difetto non ha valore

Essenza debole: Punti 2. Effetto: L'essenza del rinato non riesce a produrre correttamente energia. Il tempo di rigenerazione è raddoppiato

Mutilato: Punti 5. Effetto: al posseduto manca un arto, probabilmente non c'era molto di meglio su cui lo Shadowlord potesse impossessarsi al momento. La destrezza non può mai superare in nessun caso il terzo grado da evocazione e il sesto da Shadowlord.

Passione: Punti 3. Effetto: Sfortunatamente per lui, il rinato è stato influenzato in maniera inaspettata dal suo posseduto e ora prova un bisogno quasi fisiologico di seguire delle particolari pulsioni, potrebbe essere lo stuprare il furto o il rimpinzarsi di cibo, quando non può compiere la sua attività per oltre cinque ore inizia ad avere un malus di -1 a tutti i tiri che vanno accumulandosi di giorno in giorno fino a quando non soddisfa questa sua voglia

Pregiudicato: Punti 2. Effetto: Il posseduto è stato arrestato o ammonito pubblicamente e dispone di una cattiva fama ed è costantemente sotto osservazione o punzecchiato dalle guardie perché faccia qualcosa per farsi sbattere in prigione. -1 tutti i tiri sociali con chiunque sappia chi è il posseduto

Scheggia maggiore: Punti 4. Effetto: il frammento di luce conficcato nell'essenza è più grande rispetto agli altri, i suoi effetti sono troppo devastanti sull'essenza Shadowlord. Ogni giorno il rinato perde due punti energia.

CAPITOLO 5

POTERI

“Energia roborante, tante piccole lucciole luminose che vorticavano intorno alle mani dell'uomo, si raggrupparono e fusero come migliaia di gocce d'acqua, per un secondo Mordred vide un piccolo sole nascere e

morire nelle mani del signore oscuro. Rimase incantato e terrorizzato, l'energia rprese forma, una sfera di luce nera, un fuoco vivo al suo interno si muoveva famelico come una belva in gabbia, Mordred fissò il fuoco come incantato, fu l'ultima cosa che vide prima di essere carbonizzato, lo Shadowlord si limitò a girare le spalle ai resti della sua vittima e a prepararsi a incenerire la prossima”

Qui Parte l'elenco dei Poteri degli Shadowlord divisi per Comuni ovvero acquisibili da qualsiasi rinato e specifici per ogni Eredità.

I poteri utilizzano sempre una delle caratteristiche Shadowlord per essere tirati e il valore di arcano funge esattamente come un abilità dando bonus al Vdc. Inoltre la maggior parte dei poteri è influenzata dal livello d'arcano posseduto dal giocatore. Ogni potere ha quindi specificato cosa accade con maggiori gradi in arcano. Quando si trova scritte del tipo “produce tot effetto uguale ad Arcano” ci si riferisce all'Arcano del personaggio che usa il potere.

I poteri vanno sempre da un livello 1, il più semplice e meno potente ad un livello 4 che produce effetti più devastanti, si dice esistano anche dei livelli 5, ma se è vero, sono esclusiva di Shadowlord più potenti che ci tengono a mantenere segreta questa loro forza

FUOCO NERO (Comune)

La base del potere di ogni Shadowlord consiste nel saper manipolare l'energia presente proprio nella sua stessa essenza prima di quella presente all'esterno. Con la semplice volontà nel palmo dei signori oscuri si genera una sfera nera di energia fiammeggiante che esplode all'impatto dando fuoco ad ogni cosa. Si tratta di un arma estremamente grezza, ma piuttosto efficace utilizzabile anche a diversa distanza. Al momento dell'evocazione gli occhi dello Shadowlord lampeggiano per un breve istante a prescindere della forma in cui si trovi, e

nella sua mano guizzano lingue di fuoco nero che in un breve istante danno forma al globo di fiamme oscure. Fino a quando rimane nelle mani dello Shadowlord il fuoco nero non può esplodere a meno che non sia lo stesso Shadowlord a volerlo, ma una volta lanciato esplose istantaneamente all'impatto di qualsiasi superficie liberando le sue energie.

Livello 1 – Fuoco della collera: Il fuoco nero è una sfera grande quanto un pallone, le sue fiamme roboanti si muovono come fossero sospese in un liquido per poi avventarsi fameliche su qualsiasi cosa incontrino .

Tempo: istantaneo, la sfera viene evocata senza consumare azioni

Spesa e utilizzo: 3 punti energia sono sufficienti per creare automaticamente la sfera d'energia , tuttavia per utilizzarla è necessario un tiro Destrezza su lanciare per colpire il bersaglio. L'impatto della sfera provoca un esplosione che causa tanti danni laceranti pari al livello d'arcano del giocatore, a tutto ciò che si trova entro un metro di raggio dal punto d'impatto(Shadowlord compreso), mentre le fiamme si espandono per circa tre metri di raggio. Gli effetti del fuoco iniziano ad avere effetto nel turno successivo, e infliggono danni pari ad un fuoco medio(vedi danni da fuoco).

Livello 2 – Dissipazione: Lo Shadowlord è ora in grado di controllare i flussi energetici del fuoco nero riassorbendoli completamente, anche dopo averli evocati. Essendo un tipo di energia piuttosto grezzo, lo Shadowlord può tentare di effettuare il riassorbimento anche su sfere di fuoco nero non sue, tuttavia in questo caso deve essere in grado di afferrarle senza farle esplodere e poi tentare di assorbirle.

Tempo: Istantaneo, nello stesso turno in cui afferra la sfera lo Shadowlord può tentarne l'assorbimento

Spesa e utilizzo: In caso voglia semplicemente recuperare i punti del proprio fuoco nero, l'azione è automatica.

Se si vuole assorbire il fuoco nero di un altro Shadowlord allora occorre spendere 1 punto energia per impedire alla sfera di esplodere all'impatto, effettuare un tiro per afferrare la sfera(solitamente Destrezza sul lotta con un malus al Vdc di 2) se il tiro fallisce lo Shadowlord subisce in pieno i danni della sfera, effettua un tiro *Mente* , in caso di fallimento, la sfera esploderà causando il suo normale danno, in caso di successo si dissolverà nella mano dello Shadowlord che ne avrà assorbito l'energia.

Livello 3- Lacrima oscura: Il fuoco nero è ostacolato dalla gravità di Titano che ne rende impossibile l'uso su grandi distanze, con questo grado di potere tuttavia alla sfera d'energia si imprime una grande potenza cinetica pari a quella di una freccia permettendogli di attraversare con facilità lunghe distanze colpendo con potenza ancor maggiore.

Tempo: Un turno

Spesa e utilizzo: 5 punti energia sono necessari per imprimere al fuoco nero la potenza cinetica necessaria, nessun tiro è richiesto se non quello per mirare il bersaglio. La sfera percorre di base 100 metri, più venti metri per ogni successo ottenuto nel tiro. I Danni della sfera di fuoco nero vengono moltiplicati per due in questo caso.

Livello 4 – Impatto della collera bruciante: Raggiunta questa potenza le fiamme del fuoco nero sono ora in grado di dilaniare e bruciare in un istante la materia solida con estrema facilità. Le lingue di fuoco nero esplodono dalla sfera lacerando in un istante tutto ciò che ostacola il loro cammino provocando gravi danni laceranti. All'evocazione la sfera si presenta più grande e attraversata da lingue di energia rossa la stessa energia ruggisce in

famelica attesa di poter divorare la materia terrorizzando e mettendo in guardia gli avversari sul suo potere.

Tempo: un turno è necessario per invocare la sfera d'energia.

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro Mente con un malus di 1 al Vdc, la sfera causa 5 danni laceranti più Arcano in un raggio di 3 metri dal punto d'impatto. Le fiamme divampano un istante prima della collisione della sfera propagandosi per sei metri di raggio tutto intorno a loro, le fiamme vengono considerate come un fuoco grande (vedi danni da fuoco)

EVOCA ESPERIDE (Comune)

L'esperidi sono le spade degli Shadowlord, armi millenarie dotate di forza e potere non paragonabili a nessun arma mortale, i signori oscuri ne apprezzano la forza da sempre e anche ora desiderano avvalersi dei suoi servizi. Al momento della creazione di un esperide il personaggio deve decidere quale tra le quattro esperidi disponibili intende evocare, ogni personaggio può possedere un solo tipo di esperide per volta ed è necessaria la spesa di un punto essenza per cambiarne il tipo

Livello 1- Richiama servitrice fedele: Il Signore oscuro sceglie una spada o un'ascia come corpo della futura esperide vi proietta sopra la propria energia per richiamare a se l'antico legame, da quel momento l'arma può essere invocata e disinvocata dal crepuscolo in qualunque momento.

Tempo: istantaneo

Spesa ed utilizzo: 1 punto energia, il tiro è automatico. L'arma compare direttamente nelle mani del suo proprietario plasmandosi da un lampo di luce nera

Livello 2 – Lama della collera: L'arma viene corrotta fisicamente dal potere oscuro, la sua forma cambia diventando più

minacciosa e letale. La lama diviene senziente e acquista la capacità di produrre energia e di trasmetterla al suo possessore fino a quando rimane nelle sue mani, tuttavia la sua forma rivela la natura Shadowlord a cui appartiene ed non esiste fodero capace di celarla. Uno Shadowlord da questo livello in poi evoca l'esperide solo quando è sicuro di voler uccidere il suo avversario

Tempo: 5 turni, dopodiché la modifica è permanente

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, la spada riceve un +1 al danno, inoltre ogni 6-arcano turni genera e fornisce due punti energia al signore oscuro

Livello 3 - Forma Esperide: Questo potere permette finalmente di richiamare una delle forme dell'esperide, sebbene si tratti solo di un semplice potenziamento e non del reale potere dell'arma è più che sufficiente per ribaltare le sorti dello scontro.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, nessun tiro richiesto, la modifica è permanente. I valori di ogni singola Esperide sono descritti nell'apposito capitolo

Livello 4 - Evoca vera esperide: In ultimo la vera potenza dell'Esperide viene rivelata, l'arma appare in tutta la sua potenza-

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia, nessun tiro richiesto, il cambiamento non è permanente, in caso di bisogno il personaggio può avvalersi ancora del livello precedente. I valori di ogni singola Esperide sono descritti nell'apposito capitolo

CURA (Comune)

La capacità straordinaria degli Shadowlord di rigenerazione dei Signori oscuri è alla base della loro sopravvivenza, tuttavia i limiti dei corpi mortali ha reso necessario lo sviluppo di

facoltà curative di maggior impatto. Tuttavia questo potere nasce solo con lo scopo di curare i feriti delle battaglie, è fuori dal suo potere risanare ferite provocate da malattie o dalla vecchiaia dei corpi, inoltre esattamente come la normale rigenerazione nasce solo con lo scopo di rimettere in sesto le ferite velocemente ed è per tanto piuttosto doloroso e spiacevole

Livello 1- Concedere la grazia oscura: i poteri di rigenerazione del signore oscuro possono essere trasmessi ad altre creature le quali vedono le loro ferite richiudersi e rimarginarsi ad opera dei filamenti oscuri invocati dallo Shadowlord.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 1 punto energia per attivare il potere e un punto energia per ogni ferita che si intenda guarire, è possibile curare un solo bersaglio per turno

Livello 2 – Ignora vili limiti mortali: spesso non è necessario curare le ferite ma semplicemente fare in modo che esse non siano d'intralcio durante una missione, questo livello di potere è in grado di alleviare le sofferenze del corpo in modo che esso possa muoversi liberamente e al massimo delle proprie prestazioni.

Tempo: un turno

Spesa ed utilizzo: il potere cancella momentaneamente i malus derivanti dalle ferite, il suo costo di attivazione è di 5 punti energia e richiede un tiro su Spirito. Ogni successo ottenuto indica il numero di turni in cui il bersaglio potrà agire senza il malus delle ferite.

Livello 3 – Esperienza energetica: Massimizzando le proprie energie i possessori di questo livello di potere sono in grado di guarire le proprie e le altre ferite utilizzando la metà dell'energia necessaria allo scopo.

Tempo: nessuno

Spesa ed utilizzo: Non sono richieste spese di alcun tipo, il potere in questione dimezza per eccesso l'ammontare di punti energia necessari per curare le ferite, sia proprie che di un altro bersaglio, tuttavia questo non ha effetto sui costi di attivazione dei poteri ma solo sui punti energia spesi per curare le ferite.

Ad esempio: utilizzando il livello 1 per curare 6 ferite sarebbero necessari 5 punti energia per attivare il potere più altri 6 punti energia per curare i danni per un totale di 11, con questo potere sono necessari solo 8 punti energia, 5 per l'attivazione del potere e 3 per curare le 6 ferite.

Livello 4 – Estensione del potere

rigenerante: Espandendo il proprio potere ora il signore oscuro è in grado di utilizzare la sua energia rigenerante su più di un bersaglio per turno sostenendo da solo un intero gruppo. Questo livello di potere è piuttosto richiesto nel lavoro di squadra e piuttosto temuto dai nemici che sanno di poter vedere i loro avversari rialzarsi di nuovo pronti al combattimento.

Tempo: nessuno

Spesa ed utilizzo: Non sono necessarie spese per attivare il potere, il Rinato può utilizzare il primo e il secondo livello di questo potere su tanti bersagli in un solo turno quanti sono i suoi gradi in Arcano.

GEMELLO SPETTRALE (Cerbero)

Il Gemello spettrale. È l'inseparabile ombra dell'Eredità Cerbero, concentrato di follia e potere, le cui azioni possono essere fonte di salvezza o di rovina per i Rinati che vivono intorno a lui. Non potendo controllare sempre le sue imprevedibili reazioni i Cerbero decisero almeno di trovare un modo per poter incanalare ed indirizzare il suo potere, così da poter usufruire della forza del proprio alter ego. Gli sforzi dei signori oscuri furono premiati, tuttavia il potere del Gemello

spettrale crebbe di pari passo divenendo ancor più pericoloso ed instabile.

Questo potere rappresenta in realtà un insieme di tecniche di meditazione e di concentrazione atte a indurre il Gemello spettrale ad agire secondo la volontà del Giocatore.

Livello 1- Braccio fantasma: Il Gemello spettrale in quanto entità a se stante, seppur legato al proprio gemello Shadowlord, può agire indipendentemente da esso, consci di ciò, i Cerbero hanno fatto in modo di impiegare questa sua caratteristica per ottenere un vantaggio tattico sui propri nemici. In ogni turno lo Shadowlord può compiere ben due azioni sfruttando il suo alter ego spettrale.

Tempo: Istantaneo

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia. Nessun tiro richiesto. Il gemello spettrale è in grado di effettuare azioni in contemporanea del giocatore. In ogni turno egli possiede la sua stessa iniziativa ed agisce a comando, tuttavia egli può effettuare dei tiri unicamente sulle caratteristiche Shadowlord del proprio rinato e sulle sue abilità fisse in quanto non sfrutta il corpo mortale né la sua mente per interagire con il mondo. Non può con questo livello avvalersi di incantesimi né abilità speciali, a parte questo, il gemello è intangibile e può essere ferito solo ferendo lo Shadowlord o con l'ausilio di alcuni poteri, rimane tuttavia in grado di manipolare oggetti e parare colpi.

Livello 2 – Influenza dell'anima : contrariamente al livello precedente, il gemello spettrale agisce ora in contemporanea con il proprio Shadowlord seguendone i movimenti e intensificandone gli attacchi, non solo, per tutto il tempo che il Rinato riesce a controllarlo con questo potere, il gemello collabora fornendo supporto in ogni azione.

Tempo: Un turno.

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro su Spirito. Il numero di successi determina il

numero di turni per i quali rimarrà attivo questo potere, oltre i 7 successi tuttavia il potere rimane attivo per l'intera scena. Il personaggio somma al proprio Vdc la metà per difetto della caratteristica Shadowlord adeguata.

Esempio: Marco vuole sferrare un colpo di spada, ha forza 3 mentre il suo Shadowlord ha Tempra 6, marco decide allora di usare il potere. In forma umana marco tirerà con Vdc 6 (3 forza + metà tempra) In forma Shadowlord invece marco tirerà con Vdc 9 (9 di Tempra + 3 ovvero la metà di tempra)

Livello 3 – Richiamo del potere: il terribile potere del Gemello spettrale cresce ulteriormente permettendo al Cerbero ora di comandargli l'uso di poteri ed incantesimi, sebbene il gemello possa utilizzare solo i poteri del signore oscuro.

Tempo: istantaneo

Spesa ed utilizzo: Il Signore oscuro è costretto a spendere per ogni incantesimo che intende far pronunciare al Gemello spettrale, 5 punti energia. Il gemello spettrale possiede gli stessi livelli di base di energia e di Arcano del giocatore e può usare solo gli incantesimi e i livelli conosciuti da quest'ultimo. I punti energia del gemello spettrale e del cerbero non possono essere mischiati né scambiati.

Livello 4 – Invoca gemello spettrale: i Cerbero possono separarsi momentaneamente dal gemello spettrale per permettergli di manifestarsi in campo come un entità a se stante, seppur ancora sotto il loro controllo. Il gemello compare sempre nella forma Lord ed appare come un signore oscuro in tutto e per tutto, è in grado di parlare ed eseguire azioni seppur sempre nel limite delle sue capacità.

Tempo: 3 turni

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza e 5 punti energia, il Gemello spettrale si separa dal Cerbero e prende forma solida accanto a lui. Il gemello può avvalersi solo delle

caratteristiche dello Shadowlord, funzionando esattamente come un costrutto ovvero tirando le caratteristiche pure senza malus. Se ucciso, il gemello spettrale torna al suo normale stato di energia rifondendosi con il personaggio che perderà un punto Essenza. Il caso di morte del giocatore invece il Gemello spettrale perderà il controllo diventando un pericolo per chiunque lo incontri. Infine la distanza massima tra i due Cerbero è pari a 10 metri per ogni livello di arcano posseduto dal Rinato, se per una qualunque ragione tale distanza dovesse essere superata il gemello tornerebbe momentaneamente alla sua forma energetica per volare di nuovo entro la distanza consentita prima di risolidificarsi.

Il potere dura una scena ed è richiesto un tiro Mente con un malus di 3 al Vdc

CONTROLLO (Kitsune)

Il controllo degli umani è sempre stata una delle prerogative dei Kitsune i quali amano nuotare nell'oceano dei piaceri che i corpi di carne possono loro offrire senza doversi preoccupare di essere scoperti dai membri del culto o di poter essere colti di sorpresa dai loro nemici. Il controllo protegge il signore oscuro dall'essere notato in mezzo ai mortali e aumentando con l'intensità ne permettete un controllo accondisceso dalle vittime che si convincono di volere ciò che stanno facendo.

Livello 1 – Menzogna accettabile: Il signore oscuro crea un'illusione tutto attorno a se che ne maschera la natura agli occhi dei mortali, facendolo apparire al contrario, un personaggio del luogo, la cui presenza può essere notata come quella di chiunque altro ma che non suscita interesse o attenzioni poiché perfettamente intonata al luogo e alla situazione. Il Rinato deve solo badare a non commettere sciocchezze e l'illusione rimarrà sempre attiva per tutto il tempo che desidera, evitare combattimenti o comportamenti

inusuali ,quindi come presentarsi ad una cena di gala vestito da contadino.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, ed un tiro Spirito con un malus di 1 al Vdc. A chiunque lo osservi, il giocatore sembrerà un semplice quanto comune frequentatore del luogo dove si trova. Tuttavia gli Shadowlord possono comunque riconoscerlo in quanto signore oscuro, sebbene anche loro possano essere forviati se non decidono di focalizzarsi su di lui. Il potere dura un'intera giornata, o fino a quando il giocatore (volontariamente o involontariamente) o quando comunque le attenzioni per un motivo o per un altro vengono attratte su di lui

Livello 2 – Controllo delle menti deboli: invece di nascondere la sua presenza, stavolta il Rinato la focalizza su dei bersagli agendo sul loro subconscio il quale riconosce l'autorità e il pericolo dato dalla presenza dello Shadowlord e lo comunica alla parte razionale che assume un atteggiamento di accondiscendenza e di timoroso rispetto verso il personaggio. Le folle sono piuttosto sensibili a questo potere, e come un branco di pecore sono facili da manovrare e dirigere. Avvertendone l'importanza e l'aura di comando raramente qualcuno che ascolta il signore oscuro, seppur non d'accordo con quanto egli afferma avrà il coraggio di parlare. Il giocatore potrà indirizzare le folle, infervorandole con parole impresse della propria energia o convincendole ad arrendersi all'inevitabile destino. Tuttavia questo potere è anche piuttosto rischioso da utilizzare, membri del culto quali redentori o vergini d'argento, che hanno subito un particolare processo di lavaggio del cervello, sono totalmente immuni a questo potere e anzi possono persino percepire ed individuare la natura del Rinato. Inoltre durante un combattimento è assai difficile da utilizzare.

Tempo: Il giocatore deve instaurare un dialogo per almeno 3 turni attirando l'attenzione della folla (minimo 10 persone) prima di attivare il potere

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, il potere ha effetto solo su chi può udire le parole del giocatore. Le persone con un basso livello di coscienza di solito si schiereranno dalla parte del signore oscuro senza nemmeno comprenderne il motivo, mentre per gli altri individui (Rinati compresi) occorre un tiro contrastato Mente contro Spirito del giocatore. Oltre a farsi ascoltare, il giocatore può tentare di manovrare una folla eseguendo dei buoni tiri su Carisma su Leadership dopo aver eseguito una buona interpretazione del proprio discorso, dal quale deriverà, oltre al tipo di azione che intende far compiere i bonus o i malus al Vdc. Le persone anche davanti ad un eccezionale discorso del giocatore, non tenteranno di ferire se stesse, ne diverranno sue schiave. Il potere risente anche del contesto, se lo Shadowlord è sotto attacco sarà difficile che riesca a convincere i suoi nemici a smettere di attaccarlo, se non magari cercando di corromperle. Il potere dura per circa una scena dopodiché le vittime capiscono rapidamente di essersi lasciate abbindolare dalle parole del giocatore, il livello di Arcano aumenta il numero delle persone controllabili della folla di 10 per ogni livello

Livello 3- Schiavo della passione: il potere di soggezione è utile per addomesticare momentaneamente le folle, tuttavia si tratta di servi utili solo nel breve attimo del momento, facili da ammaliare ma difficili da controllare ed indirizzare, senza contare il rischio di doversi esporre in prima persona. Questo potere invece mira ad ottenere quello che i Kitsune amano definire appunto uno "Schiavo della passione". I Rinati scelgono individui a loro congegnali e li ammaliano con il proprio fascino e li fanno propri mischiando alla

propria energia il potere della seduzione e del sesso, instaurando un legame empatico con le vittime che diventano totalmente assoggettate al volere del Rinato. Non è infrequente che i Kitsune si innamorino dei propri schiavi, i quali seppur pazzi d'amore, non perdono la propria capacità di pensiero e che possono persino diventare gelosi e infuriarsi con il loro padrone, seppure non tenterebbero mai di fargli del male.

Tempo: variabile

Spesa ed utilizzo: Dopo aver scelto una vittima, il giocatore deve instaurare un rapporto quanto meno di conoscenza con quest'ultima, occorre infatti che tra i due intercorra almeno un rapporto di amicizia, che poi in seguito il giocatore può tentare di approfondire a propria discrezione. Ogni volta che il giocatore desidera azionare questo potere deve trovarsi da solo con la vittima, la spesa necessaria è di 5 punti energia dopodiché entrambi effettuano un tiro contrastato. Spirito per lo Shadowlord, contro Carisma della vittima, lo Shadowlord tuttavia ha un malus al Vdc ogni due punti di Coscienza da essa posseduti. Il tiro può essere effettuato solo una volta per scena ed è utilizzabile solo sui mortali. Il giocatore si segna di volta in volta il numero di successi ottenuti nel tiro sommandoli, raggiunto il valore della coscienza moltiplicato due della vittima, essa diverrà uno schiavo della passione. Durante tutto l'arco in cui il giocatore usa il potere, diventa sempre più facile per lui rimanere con la vittima che si lascia sempre più facilmente persuadere dal sentimento artificiale che il signore oscuro gli sta lentamente coltivando dentro. In caso di un fallimento critico il potere non potrà più essere utilizzato sulla stessa vittima per un numero di mesi pari alla sua coscienza, in caso di fallimento normale invece, con un buon tiro Percezione su Investigare la vittima potrebbe accorgersi dell'artificio che le sta venendo usato. Il potere una volta completato

non conosce limiti di tempo, gli schiavi sono fedeli per sempre, sono disposti persino a farsi del male se è il loro padrone e amore a chiederglielo, tuttavia il legame empatico può essere stabilito solo con numero di individui pari ad Arcano.

Livello 4 Voce ingannatrice: Lo Schiavo della passione è senza dubbio un elemento utile, tuttavia il tempo per la sua preparazione è piuttosto lungo, in alternativa i Kitsune svilupparono un potere che li mettesse in condizione di poter direttamente imporre la propria volontà anche senza doversi legare all'individuo da comandare.

La voce ingannatrice confonde la mente di chi ascolta le parole del Rinato inducendolo a eseguire i suoi ordini. Le vittime non capiscono cosa fanno quando il potere prende possesso della loro mente e si trovano spaesate e incollerite quando si accorgono di essere state comandate, difatti la forza della voce ingannatrice può persino fare in modo che le vittime attacchino i propri cari o si facciano del male.

Tempo: un turno in cui il giocatore impartisce il comando

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro contrastato Spirito dello Shadowlord contro Coscienza/Essenza della vittima. In caso di successo, la vittima è costretta ed effettuare l'azione imposta dal giocatore al meglio e nel limite delle proprie capacità durante il proprio turno, o nel turno successivo se ha già eseguito la propria azione prima dell'uso del potere. Il potere ha effetto per un unico turno su un singolo soggetto per volta ai quali non possono essere dati compiti a lunga scadenza od ad attivazione ritardata nel tempo

ARMATURA INFERNALE (Behemoth)

Amanti della guerra e dello scontro i Behemoth si son sempre gettati a testa bassa in ogni combattimento senza preoccuparsi

delle conseguenze, tuttavia il tempo ha insegnato loro che questo amore per la lotta può costar loro qualcosa di più di qualche livido od osso rotto. Trovandosi spesso al centro della mischia, a disposizione di qualunque nemico sufficientemente vicino per colpirli i Behemoth decisero di cercare di emulare l'antico potere che li rendeva invulnerabili per poter resistere anche in una lotta disperata. Ogni livello di Armatura infernale potenzia la resistenza agli attacchi degli Shadowlord sempre più difficili da abbattere

Livello 1 – Armatura malefica: Il potere dell'armatura infernale si manifesta rendendo la pelle del rinato dura come il ferro diventando così capace di respingere gli attacchi esterni con estrema facilità pur rimanendo mobile per il signore oscuro il quale può tranquillamente utilizzarla con armature di vario genere incrementando così ancor di più la propria difesa

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: Non sono richiesti tiri per l'attivazione, è sufficiente la spesa di 3 punti essenza. Il sangue smette momentaneamente di scorrere nella pelle del Rinato che diventa fredda al tatto e di un colore vagamente metallico. Il valore di Costituzione può essere usato come un armatura contro i danni laceranti

Livello 2 Armatura della tempra :

L'aumento del potere consente di creare un armatura ben più resistente, stavolta infatti non è solo la pelle ad indurirsi ma anche le ossa ed i muscoli, persino le vene diventano come fil di ferro impedendo agli attacchi esterni di penetrare questa corazza.

Il giocatore ottiene la capacità di sommare il suo intero valore di considerare anche la sua costituzione come armatura in caso di danni laceranti.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro Tempra. Questo livello permette di usare il valore di tempra come un armatura aggiungendosi ad assorbimento

Livello 3 Armatura di carne: Oltre alla loro grande resistenza, i Behemoth sono temuti anche per la loro capacità di rialzarsi un istante dopo essere stati sconfitti con ancora molte energie da spendere. L'armatura di carne non aumenta la difesa dei personaggi, ma fornisce loro dei livelli salute aggiuntivi, i quali una volta consumati spariscono portando con se le ferite accumulate durante lo scontro.

Tempo: Il numero dei successi ottenuti dal giocatore indica il numero di turni impiegati per l'attivazione di questo potere:

6 o più successi: istantaneo

5 successi: 1 turno

4 successi: 2 turni

Ecc

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro Tempra, In caso di successo il giocatore acquista un 10 livelli salute extra più il suo valore di arcano moltiplicato per 2. Dall'attivazione del potere ogni successiva ferita andrà scalata da questi livelli salute. I livelli extra non danno ne bonus ne malus e una volta esauriti, o una volta che il potere perde la sua efficacia(1 scena) spariscono insieme alle ferite che hanno accumulato facendo tornare il giocatore allo stato in cui si trovava un attimo prima dell'attivazione del potere.

Livello 4 - Armatura della collera: Quando è la sua vita ad essere messa in pericolo il Signore oscuro può fare ricorso alla propria collera manifestandola come uno scudo impenetrabile di furore invincibile. Il giocatore può richiamare a se quando si trova in seria difficoltà uno scudo di rabbia che lo rende invulnerabile per un certo numero di turni. Tale scudo può essere richiamato solo

se il Rinato ha subito un certo numero di ferite o si trova vicino alla morte.

Tempo: Istantaneo- se sono rispettate le condizioni descritte sotto

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza ed un tiro Tempra. Prima di poter attivare lo scudo, il personaggio o deve spendere il punto essenza e ricevere almeno 10 danni da delle entità ostili o almeno un danno nella riga del -5. A quel punto uno scudo visibile di pura collera fiammeggiante si forma attorno al giocatore liberandolo da prese o catene o qualsivoglia costrizione e rendendolo invulnerabile contro danni fisici (armi, pugni, cadute) ed a base di energia. La durata dello scudo è di un numero di turni pari ad Arcano ed a causa dello sforzo necessario per evocarlo, può essere utilizzato una sola volta per scena

ALI DEL DEMONE (Tiamat)

La levitazione è il potere che consente ai signori oscuri di solcare i cieli come fossero i neri corvi portatori di disgrazie, allontanandosi da nemici e raggiungendo così mete prima impossibili. Ogni livello del potere consente al personaggio un maggior controllo e capacità di volo.

Livello 1 – Balzo feroce: la facoltà di librarsi in volo è per ora limitata, tuttavia questo consente anche ai rinati di dare meno nell'occhio sfruttando quella che altrimenti sarebbe normalmente individuabile come una loro esternazione di potere. I giocatori possono spiccare balzi al doppio della normale altezza spingendosi persino da mezz'aria riuscendo a levitare per un secondo esatto. Con estrema semplicità i giocatori possono saltare da una parete all'altra di due edifici, sorprendendo ma non insospettendo un potenziale osservatore, allo stesso modo possono compiere salti da fermi davvero poderosi, ma non ancora sufficientemente vistosi per far pensare che si tratti di qualcosa di più di un acrobata da circo o di una persona

sorprendentemente agile. Solo il salto per aria, per quanto forse il più utile, può rivelare chiaramente la natura di Shadowlord dei personaggi.

Tempo: Istantaneo

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, nessun tiro richiesto per l'attivazione, tuttavia il giocatore deve comunque effettuare i suoi normali tiri per saltare i cui successi per effetto del potere verranno raddoppiati. In caso si trovi per aria, il giocatore potrà saltare nuovamente come se si trovasse su una superficie solida, in qualunque direzione. Il potere dura solo il turno della sua attivazione

Livello 2 – Morte librante : La forza del signore oscuro non è ancora sufficiente per librarsi in volo, ma lo è per salvarlo da una rovinosa caduta. Azionando il potere il Rinato è in grado di planare dolcemente e silenziosamente al suolo senza ferirsi. Questo è l'unico potere di levitazione che non produce alcun suono.

Tempo: Istantaneo

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia più un tiro Tempra. Il giocatore può planare anche perfettamente in verticale interrompendo gli effetti di spostamento della sua caduta o del suo balzo, l'effetto del potere perde la sua efficacia dopo che il giocatore tocca il suolo o dopo che siano trascorsi un numero di turni pari al valore di arcano+1 del giocatore. Il signore oscuro non può portare pesi con se durante la planata, solo se stesso e i pochi oggetti che aveva addosso (tipo uno zaino o la sua arma) tutto il resto sarebbe troppo pesante e lo farebbe cadere al suolo normalmente.

Livello 3 Ali dell'abisso: Raggiunto finalmente questo livello lo Shadowlord è in grado di plasmare parte della sua armatura perché si manifesti come delle ali nere in grado di permettergli di levitare. Al giocatore basta avere lo spazio sufficiente per spiegare queste ali (circa 4 metri circolari intorno a lui)

per cominciare a librarsi in volo, ed essendo di fatto un'estensione della sua armatura possono sparire a apparire a comando piuttosto velocemente, come è ovvio tuttavia, sia la vista delle ali che quella del personaggio in volo rivelano chiaramente la sua natura di Shadowlord a chiunque possa vederlo.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia, le ali si estroflettono dalla schiena del giocatore automaticamente ed egli è in grado di rimanere sospeso in aria per un'intera scena. Il giocatore rimane sospeso automaticamente da terra un numero di metri pari al suo valore di Arcanox2, e può spostarsi alla sua normale velocità. Per muoversi più veloce o volare più in alto occorrono dei tiri di Destrezza+Atletica per la velocità e di Forza+Altetica per spingersi più in alto, ogni successo è un metro addizionale. Il giocatore può trasportare un carico massimo pari al suo stesso peso, oltre il quale purtroppo le sue ali smettono di sorreggerlo.

Livello 4 – Demone volante: Il potere di levitazione si è maggiormente accresciuto consentendo movimenti più veloci e il raggiungimento di vette più alte, inoltre la potenza delle ali consente il trasporto di pesi più consistenti e l'uso di una tecnica chiamata comunemente "cannone a vuoto d'aria" capace di sbalzare e atterrare un gran numero di nemici. Il personaggio può muoversi volando la doppio della propria velocità ogni turno, e può rimanere sospeso da terra automaticamente di un numero di metri pari al suo valore di Arcanox2.

Tempo: 2 turni (sia la creazione delle ali, sia l'uso del cannone a vuoto d'aria)

Spesa ed utilizzo: 10 punti energia, le ali spuntano automaticamente. Come per il precedente livello il giocatore deve avere abbastanza spazio per poterle muovere (circa 6 metri circolari intorno a lui) e potrà

continuare a levitare senza problemi ad un'altezza pari al suo valore d'Arcano^{x3}, per aumentare la velocità o l'altitudine sono richiesti gli stessi tiri del livello precedente, l'uso del cannone a vuoto d'aria invece richiede un tiro Destrezza su Armi da lancio. La tecnica produce un potente vuoto d'aria che investe un'area circolare, con raggio uguale al valore x2 di arcano del giocatore. Tutti i presenti nell'area devono effettuare un tiro su Destrezza con un malus di 2 per non essere sbalzati via dall'esplosione del vuoto d'aria. Chi fallisce nel tiro subisce inoltre danni da urto pari al valore d'arcano del giocatore.

DOMINIO SPETTRALE (Cerbero)

Gli spettri sono particolari creature senza vita, nel comune senso di vita almeno, la cui natura particolare può essere utilizzata dagli Shadowlord per ottenere svariati effetti. Gli spettri, in quanto creature piuttosto comuni su qualsiasi mondo, meritano un certo approfondimento in uno dei nostri capitoli del manuale, qui tuttavia verranno trattate solo le loro particolarità attinenti con il potere in questione. I Cerbero sono i più abili in questo potere in quanto loro creazione, certo, ma anche per una loro certa affinità con queste entità. Dominio spettrale offre la possibilità di impiegare fantasmi come spie, risorse logistiche ed armi all'occorrenza.

Livello 1- Assoggetta volontà spettrale: Lo Shadowlord può imprigionare gli spettri che incontra lungo il suo cammino e vincolarli alla sua persona perché lo seguano come mute ombre ed arsenale costringendoli a lavorare per lui come spie o legandoli ad una zona per infestarla. Il personaggio diviene capace di percepire i fantasmi con la semplice vista e di legarli alla propria persona costringendoli a seguirlo ovunque vada, può inoltre imporgli compiti a breve scadenza come spiare una

determinata persona o ascoltare una conversazione, essendo tuttavia entità di puri ricordi il recuperare informazioni da uno spettro comporta di regola la sua distruzione per poter attingere alla sola informazione interessata.

Tempo: 3 turni

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro contrastato tra Mente contro il valore di memento dello spettro.

Il giocatore può legare a se un numero di spettri massimo pari al suo valore di arcano. Gli spettri possono essere utilizzati per infestare una zona per un numero di giorni pari ai successi ottenuti sul tiro, dopodiché torneranno automaticamente dal giocatore. La loro capacità di passare attraverso gli oggetti li rende spie ideali, tuttavia una volta eseguito il compito occorre distruggerli per recuperare quanto hanno visto o sentito. Utilizzarli per altre mansioni è comunque possibile nel limite delle loro capacità di interazione con il mondo materiale, per maggiori dettagli sulle capacità degli spettri è utile consultare il capitolo a loro dedicato più avanti in questo manuale.

Livello 2 - Vincolare lo spettro: Il controllo dei rinati sugli spettri li rende in grado di legarli ora anche a degli oggetti infestandoli e privando di energia chiunque li tocchi e di richiamarli sopperendo così al bisogno di doverli trovare per legarli a se. Inoltre i giocatori in caso di necessità possono distruggere i propri spettri per ricavare da loro una parte di energia.

Tempo: 1 turno per ogni azione, tuttavia quando evocati gli spettri in zona arriveranno in circa un'ora, in base al proprio valore di memento

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, più un tiro mente contro il memento +1 dello spettro. Legandoli ad un oggetto il giocatore ne perde per sempre il controllo, tuttavia chiunque tocchi l'oggetto perderà un punto energia

all'ora pari al valore di memento dello spettro. Ricavare energia dallo spettro è un'azione automatica una volta legato a se, il suo valore di energia è molto influenzato dal suo valore di memento.

Livello 3 – Fonte del memento: Gli Shadowlord possono utilizzare ora la caratteristica principale degli spettri a proprio vantaggio, ovvero, essere composti principalmente da ricordi ed emozioni pure. Sfruttando ciò che rimane delle loro conoscenze i Rinati possono farle proprie momentaneamente per cavarsela in diverse situazioni, oppure prendere le loro emozioni, pura energia per crearsi un'aura di terrore per intimidire i propri avversari.

Ognuna di queste pratiche tuttavia distrugge lo spettro.

Tempo: 3 turni

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, ed un tiro *Mente*. Le conoscenze in possesso dello spettro dipendono dal suo passato e vengono decise dal signore supremo di volta in volta per ogni spettro, anche se è il giocatore a scegliere l'abilità che vuole avere (se lo spettro la possiede) se si tratta di un'abilità comunque già in suo possesso allora si conta come al solito quella con il valore più alto.

Attivando l'aura di terrore, animali e mortali con basso livello di coscienza fuggono terrorizzati in automatico mentre tutti gli altri devono effettuare un tiro *coscienza/essenza* o ricevere un *malus* contro il giocatore pari al suo punteggio di *arcano* per tutta la durata del potere (1 scena)

Livello 4 – Armi Fantasma: Ampliando la propria capacità di manipolazione degli spettri, lo Shadowlord è in grado di plasmare armi e protezioni spettrali in grado di risucchiare energia e difenderlo dagli effetti degli incantesimi. Il giocatore può utilizzare gli spettri per plasmare sulla propria arma un'aura spettrale e usarla per sottrarre energia

alle sue vittime semplicemente colpendole, tale arma può non necessitare in realtà di un corpo fisico, ma in questo caso il suo unico attacco è quello di sottrarre energia senza produrre un danno effettivo. La barriera spettrale invece produce una piccola bolla urlante attorno al personaggio in grado di annullare gli effetti degli incantesimi. Alla fine della scena, il potere cessa di avere effetto, e gli spettri non distrutti tornano al giocatore.

Tempo: 1 turno per ogni spettro impiegato

Spesa ed utilizzo: 10 punti energia ed un tiro *Mente* con un *malus* al *Vdc* pari al valore più alto di memento tra gli spettri utilizzati nel potere. Chi colpito da un'arma spettrale esegue un tiro *Costituzione+2*, nel caso di fallimento passa al giocatore un numero di punti energia pari al valore di *arcano*, gli umani arrivati a zero punti energia muoiono, per i rinati invece l'arma semplicemente smette di avere effetto. La barriera spettrale invece è in grado di annullare incantesimi diretti contro lo Shadowlord siano essi fisici o mentali. Ogni spettro immesso nello scudo rappresenta un *livello*, per bloccare un incantesimo, il rinato deve sacrificare quindi un numero di spettri pari al livello del potere che gli viene utilizzato contro.

Esempio: potere di livello 3, occorre il sacrificio di 3 spettri già presenti nello scudo.

Potere di livello due, occorrono 2 spettri e così via.

LA TELA DI' ANANSI (Anansi)

La Ragnatela di Anansi è un fittissimo reticolo di filamenti di energia intessuti in passato dallo stesso Anansi per continuare ad essere connesso ad ogni luogo che avesse visitato ed ogni entità che avesse incontrato. Nonostante la dissoluzione e la perdita del contatto con la ragnatela per ben 3 secoli, essa non ha cessato di esistere, sebbene abbia perso molta della propria consistenza e capacità di mantenere vivi gli *Eco* del mondo.

La ragnatela è un ammasso di fili energetici invisibili ed intangibili a chiunque non possieda questo potere, che solitamente funge da sensore, raccogliendo ogni sorta di dati ed informazioni e ritrasmettendole ad ogni sua estensione, creando un unico universo informatico in cui staziona e viaggia qualunque informazione sul mondo. Persino l'imperatore è collegato a questa rete, probabilmente in maniera inconsapevole, ma la sua forza di volontà e il suo pensiero sono assai difficili da tenere lontani quando si tenta di adoperare la ragnatela di Anansi, e per questa ragione ogni fallimento critico su questi poteri consente ai suoi echi di paralizzare la mente dei Rinati costringendoli ad effettuare un tiro Essenza semplice per avere la difficoltà aumentata di 1 su ogni tiro o farsi paralizzare la mente per la durata di una scena.

Livello 1- Percezione della grande tela:

Giunti in possesso di questo potere gli Anansi possono individuare la ragnatela e sfruttarne le particolarità per ricavare maggiori informazioni dall'ambiente circostante o lanciare messaggi più potenti attraverso gli eco, naturalmente questo significa anche che chiunque si trovi in ascolto utilizzando questo stesso potere, può captare le azioni e i pensieri del signore oscuro con maggior facilità se non persino accidentalmente.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: Il potere non ha una scadenza, e dopo la spesa di energia può essere lasciato attivo per l'intera giornata, o fino a quando il Rinato non perde i sensi, il suo costo in energia è di 1 punto. Il signore oscuro diviene capace di notare e percepire con estrema facilità elementi sfuggenti o persino invisibili ai normali sensi. Può comunicare telepaticamente con altri soggetti che siano a conoscenza e consenzienti di questa pratica. Tuttavia i pensieri del personaggio e le sue azioni, in special modo

se di un forte impatto o importanza, anche solo per se stesso, hanno una potenza di Eco, maggiore e possono essere captate da altri Shadowlord senza che lui possa impedirlo o accorgersene. Ogni volta che il personaggio desidera effettuare dei tiri individuare, investigare, cercare ecc o ci siano degli elementi particolari da notare o percepire, come ad esempio un pericolo, o l'uso recente di energia in una zona, gli consentono di effettuare un normale tiro individuare con un bonus pari al suo livello di arcano, o un tiro normale in caso si trattasse di elementi normalmente invisibili ai normali sensi.

Livello 2 – Creazione del filamento : Ora che il contatto con la Ragnatela è stato ristabilito, i Rinati possono tornare a manipolarla, tessendo nuovi fili e aggiungendoli alla rete collegandosi così ad ogni oggetto o luogo di loro interesse. I filamenti comunicano direttamente al personaggio tutte le informazioni che desidera conoscere, inoltre egli stesso può crearli in modo che reagiscano a determinati elementi ed entrino in allarme quando questi elementi si presentano. I giocatori possono piazzare quanti nuovi fili vogliono alla tela, tuttavia ogni filo richiede una spesa mensile di un punto energia, spesa che avviene anche contro la sua volontà, e se l'energia non basta è stesso l'essenza del giocatore a essere intaccata senza che egli possa impedirlo. I filamenti necessitano obbligatoriamente di energia per continuare a rimanere forti e funzionanti.

Tempo: 1 ora

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro Mente, il filo può essere creato su un oggetto od un luogo(nel caso dell'oggetto esso si spezza se l'oggetto abbandona la zona dove è riposto) ed il personaggio deve essere presente sul posto, (non è possibile tessere fili a distanza) dopodiché una volta al mese per ogni filo posseduto il signore oscuro perde un

punto energia. In fase di tessitura, e solo durante questa fase, il giocatore può dare al filo il comando di *reagire* in caso si presenti una condizione, come ad esempio l'avvicinamento di specifiche entità (se conosciute bene) come ad esempio animali, insetti, Shadowlord, umani, creature del buio o spettri, o se avverte un grande aumento di energia(di solito l'uso di poteri) o se un oggetto viene toccato o spostato, la presenza di sangue ecc. A quel punto il filo se rispettata la condizione imposta lancerà un allarme al suo creatore che potrà allora decidere il da farsi. Spendendo 1 punto energia, in qualunque momento il giocatore può percepire ma non interagire l'ambiente intorno al suo filo, posizione di oggetti, movimento, energia, non può comunque vedere o sentire come comunemente inteso, per quanto possa percepire le onde sonore o i contorni e i dettagli degli oggetti con un tiro intelligenza+individuare. I fili possono essere spezzati dal proprietario a piacere anche a grandi distanze, con la spesa di un punto energia, mentre se intende distruggere quelli di un altro Shadowlord occorre essere in presenza del filo ed oltre la spesa di energia un tiro standard su Mente con un malus pari al livello di arcano del creatore al momento dell'uso del potere. La distanza massima che un giocatore può lasciare tra se è il suo filo, è uguale ad 10 km per ogni livello di Arcano posseduto, oltre tale distanza i fili si spezzano e diventano inefficaci.

Livello 3 – Creazione del Calabash: Il Calabash non è altro che un involucro di ragnatela, un contenitore di oggetti ed energia che può fungere da scorta d'emergenza o trappola mortale contro degli intrusi. Collegandolo ad un filo difatti il calabash può essere aperto rivelando il proprio contenuto anche senza la presenza o la precisa volontà del suo creatore. Il calabash può contenere piccoli oggetti come spade, monete o anche

libri, oltre ad energia pura e semplice, un potere o persino un messaggio di pochi minuti, lanciato e tenuto in stasi attraverso gli Echi della ragnatela. Tutto ciò che entra nel calabash viene trasformato in energia e reso etereo ed invisibile come il resto della ragnatela a chiunque non possieda almeno il livello 1 di questo potere. Se aperto dal suo creatore il contenuto viene rimaterializzato o indirizzato verso un obiettivo specifico, mentre se distrutto utilizzando il livello 2 della ragnatela tutto va perduto, per i poteri questo significa naturalmente che non vengono lanciati. Combinato con il livello 2 il calabash può essere trasformato in una trappola invisibile e letale, i fili difatti possono essere creati anche solo con il compito di azionare un calabash se una determinata condizione avviene.

Tempo: 3 turni

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, nessun tiro richiesto per la creazione. In caso il giocatore intenda custodire un potere allora deve solo effettuare le spese ed i tiri richiesti dal potere specifico, se invece intendesse immettervi messaggi, per ogni punto di arcano può lasciare un messaggio telepatico di 1 minuto che verrà manifestato a tutti i presenti all'apertura dell'involucro. Non è possibile immettere nel calabash oggetti la cui massa totale superi quella del giocatore, e non è possibile immettervi più di 10(+ livello di arcano) punti energia. L'apertura spontanea del calabash richiede un turno completo, ugualmente la sua distruzione. E' possibile creare un grande numero di Calabash, ma è possibile mantenere il controllo solo su un numero ristretto(uguale al livello di Arcano), oltre tale numero i Calabash diventano neutrali, e possono essere aperti e il loro contenuto depredato o utilizzato da chiunque possa vederli e toccarli.

Livello 4 – Centro della ragnatela: Sfruttando la stessa meccanica del Calabash

di trasformare tutto il suo contenuto in energia, i Rinati possono tramutare se stessi in pura energia per muoversi attraverso la ragnatela di Anansi per raggiungere in meno di un secondo un luogo a loro familiare e sicuro. Sebbene non sia possibile giungere in luoghi più lontani di Titano a causa della debolezza dei segmenti esterni o della loro totale assenza in certi luoghi, questo rappresenta un sicuro ed efficiente mezzo di spostamento istantaneo, in quanto energia infatti i personaggi sono invulnerabili ed invisibili mentre viaggiano alla velocità del suono attraverso la materia e lo spazio.

Tempo: 2 turni

Spesa ed utilizzo: 10 punti energia ed un tiro Mente, la difficoltà dipende dal luogo da raggiungere. Un luogo familiare penalizzerà il Vdc di -1, un luogo conosciuto perché visto da lontano o noto grazie ad accurate descrizioni di -2, un luogo mai visto ma di cui si conosce all'incirca la posizione darà un malus di -5, una zona dove sussista un proprio filo invece non da malus. In alcuni luoghi la ragnatela non è in grado di arrivare e per tanto è impossibile teletrasportar visi, ad esempio dentro la capitale sacra

HOMUNCULUS (Anansi)

Questo potere consente la creazione dei temuti Omunculus, creature dalla vita artificiale a cui il signore oscuro può donare abilità speciali in grado di renderli temuti nemici in ogni circostanza. Si tratta di schiavi sacrificabili, trappole viventi, presenze in grado di impossessarsi dei corpi, vite la cui unica ragion d'essere è servire il proprio padrone in attesa che giunga il loro turno di tornare al nulla.

Il potere consente al personaggio di plasmare dei corpi ideali ai quali dare in seguito l'anima artificiale rendendoli appunto homunculus. Ogni homunculus può essere creato solo seguendo uno specifico processo che gli consenta di utilizzare la sua abilità

speciale, data dal potere, tuttavia il livello di Arcano del giocatore in questo caso determina ben due aspetti di ogni livello di questo potere:

Per prima cosa, il numero massimo di Homunculus che è possibile possedere, il numero non si riferisce al numero di corpi preparati ancora da animare, ma a quelli che effettivamente possiedono la vita e sono sotto il controllo del giocatore. Secondariamente la capacità di plasmare corpi sempre più complessi e non riconoscibili come Homunculus fino all'uso della loro abilità speciale. Il potere non ha limiti di tempo o distanza.

In quanto costrutti gli homunculus seguono le stesse regole tirando puramente le loro caratteristiche senza abilità e senza, i livelli di arcano donano loro spesso un aumento del Vdc.

Infine per ogni Homunculus è necessario l'uso di determinati materiali, in assenza dei quali lo Shadowlord può spendere 1 punto essenza per creare ugualmente un corpo adatto a contenere l'anima artificiale, oltre a ciò tutti gli Homunculus sono immuni ai poteri mentali.

Arcano 1: si tratta dei corpi semplici degli homunculus, poco più grandi di un gatto e dotati giusto di arti per deambulare e al massimo colpire qualcosa

Arcano 2: occorre un punto energia addizionale e 2 turni in più. La grandezza dell'Homunculus può essere aumentata fino a quella di un bambino di 5 anni e dotato di arti capaci di manipolare oggetti

Arcano 3: 2 punti energia addizionali e 4 turni aggiuntivi. L'homunculus può essere dotato della facoltà di parola e può essere grande quanto un umano adulto o un cavallo.

Arcano 4: 5 punti energia e 3 ore di tempo. L'homunculus viene dotato della capacità di ragionamento autonomo seppure rimanga strettamente vincolato ai desideri del suo

padrone il quale può ora continuare a comunicare con lui telepaticamente, seppure non possa ne vedere ne percepire in alcun modo cosa il suo servo veda o senta. Questo vuol dire che se lasciato da solo può portare avanti il compito assegnatogli elaborando strategie semplici per aggirare gli ostacoli a meno che non gli venga comunicato telepaticamente il contrario.

Arcano 5: 10 punti energia addizionali e almeno 1 giorno di lavoro, L'homunculus è irriconoscibile come tale anche ad un esame accurato, non possiede un'anima né il potere oscuro dei rinati, per quanto sia stato creato da essi ed è quindi impossibile che un redentore lo individui anche durante un crimine, tuttavia l'assenza di *vita* nel senso classico del termine potrebbe comunque permettere di individuarlo come "entità estranea".

Livello 1 – Evoca Bambino di pece: semplice ma terrificante, uno dei poteri più subdoli in possesso degli Anansi, ovvero la creazione di un Homunculus di pece in grado di ridurre all'impotenza anche il più possente degli avversari. Il bambino di pece è un piccolo sgorbio nero dotato di due sfere gialle al posto degli occhi che si avvinghia a coloro che lo colpiscono impedendone i movimenti; la sua forza sta nel fatto di essere sempre più efficiente più che qualcuno tenta di colpirlo. Il bambino di pece di solito attacca le vittime per provarle, per poi incollarvisi addosso non appena subisce un attacco. Le vittime di solito per scampare a questa trappola, se non dispongono di mezzi adatti per distruggere il bambino di pece (fuoco elettricità o altre energie) devono ignorare l'homunculus smettendo di attaccarlo o abbandonare l'arma con cui hanno sferrato il colpo, difatti il bambino dopo essersi avvinghiato a qualcosa cessa di muoversi, ma continua ad inglobare e invischiare nel suo stesso corpo qualunque cosa lo colpisca.

Tempo: 2 turni

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro standard Mente. Su comando del padrone e spesa di un punto energia, il bambino di pece (se ancora vivo) può ricomporsi e tornare al suo stato originale. Il bambino di pece non può attuare la sua trappola colpendo gli avversari, ma solo se colpito, a quel punto istantaneamente si scompone in pece e si avvolge a ciò che lo ha colpito, indipendentemente da cosa sia o se sia più conveniente non farlo, è un meccanismo di difesa/attacco a cui gli Anansi non hanno saputo porre rimedio nemmeno creando homunculus più intelligenti. Appena fa ciò. Il bambino perde la capacità di movimento e tenta di incollare al suolo la sua preda avvinghiando visivamente sempre di più ogni volta che viene colpito o si cerca di strapparla via. Ad ogni colpo ricevuto il bambino fa aumentare la difficoltà di 1 a qualsiasi azione fino a quando la vittima non è più in grado di muoversi. Inoltre il bambino di pece può inglobare in sé anche altri bersagli, questo fino ad un massimo uguale al livello di arcano con cui è stato creato (arcano 2. Max 2 bersagli ecc) i quali subiscono le stesse regole. Il bambino di pece è immune agli attacchi fisici che non siano esplosioni, soffre invece normalmente energie come fuoco, ghiaccio, elettricità o altri incantesimi. E' possibile per le vittime effettuare ogni turno una prova di forza, con il Vdc penalizzato dal livello di arcano utilizzato per creare l'Homunculus, per liberarsi da questa morsa allontanando il bambino di pece. In caso di più bambini di pece ogni prova di forza considera solo il livello del singolo Homunculus di cui ci si intenda liberare

Materiale: Pece o catrame

Valori Base:

Forza 3 ; Destrezza 2; Costituzione 2; Fascino 0; Carisma 0; Pensiero 1; Percezione 3

Coscienza: 4

Energia: 5

Ferite: 10

Armatura: nessuna ma è immune ai danni materiali a meno che non gli vengano inflitti con un sol colpo 11 danni, in quel caso muore ugualmente. E' sensibile anche ad esplosioni, energie come fuoco ghiaccio ed elettricità e ai poteri

Nota: ogni livello di arcano aggiunge un +1 a tutte le car e ai punti ferita

Livello 2 – Evoca Bombardiere: il bombardiere è il terrore di chi conosce i poteri degli Anansi e sa di doversi avventurare in un luogo da lui difeso. Il bombardiere si getta a tutta velocità contro le sue vittime per poi farsi esplodere in un attacco suicida, il bello di ciò, oltre naturalmente a vedere da lontano i propri nemici fatti a pezzi, consiste nel poter potenziare l'esplosione in base all'energia immessa nel bombardiere, certo purtroppo se distrutto l'homunculus non esplose come dovrebbe, ma i nemici non possono sapere in quale bombardiere risieda la carica energetica più potente e la velocità con cui questi homunculus si muovono può facilmente gettare nel panico le fila nemiche.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro standard Mente. E' raro che un bombardiere venga creato con maggiore impegno e dispendio di energie visto il suo scopo ultimo, ad ogni modo dopo la sua creazione è possibile immettervi dentro una carica energetica variabile da 1 a 7 (+1 per ogni livello di arcano usato per crearlo). L'esplosione ha un diametro di 3 metri e produce un numero di danni laceranti pari all'energia immessa. Se distrutto il bombardiere implode non causando danni.

Materiale: Rottami

Valor Base:

Forza 1 ; Destrezza3;Costituzione3; Fascino 0; Carisma 0; Pensiero 1; Percezione 4

Coscienza:4

Energia: 5

Ferite: 10

Armatura: Il bombardiere guadagna 1 punto armatura ogni 2 livelli di arcano utilizzato per crearlo +1 addizionale quando impiegato il livello 5

Nota: ogni livello di arcano aggiunge un +1 a tutte le car e ai punti ferita

Livello 3 - Evoca Servo rigenerante: si tratta di un utile mezzo di difesa quando i nemici riescono a sorpassare le difese del bambino di pece e del bombardiere. Il Servo rigenerante non è il massimo come combattente, ma è come dice il nome è in grado di ripristinare la propria salute, seppur lentamente, ma cosa ancor più importante la sua morte significa benessere per il proprio padrone che vede le sue ferite rimarginarsi in base ai danni subiti dall' Homunculus.

Tempo: 3 turni

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro mente con un malus di -1. Il servo rigenerante rigenera un danno a turno di qualsiasi tipologia, e per ogni danno che rigenera il suo padrone ne riguadagna uno, inoltre alla sua morte egli cura automaticamente lo Shadowlord del numero di danni ricevuti nel turno in cui viene distrutto. A piacere il proprietario del Servo rigenerante può spendere un punto energia per distruggerlo e riguadagnare 3 livelli salute.

Materiale: Ossa e carne

Valori Base:

Forza 3 ; Destrezza2 ;Costituzione 4; Fascino 1; Carisma 1; Pensiero 2; Percezione 3

Coscienza:4

Energia: 5

Ferite: 10

Armatura: 1 punto armatura, inoltre rigenera un danno a turno di qualsiasi tipo

Danno arma: Il Servo rigenerante ha degli artigli ossei al posto delle mani che causano un danno di 1 oltre naturalmente ai successi ottenuti nel tiro per colpire

Nota: ogni livello di arcano aggiunge un +1 a tutte le car e ai punti ferita

Livello 4 - Evoca Fantoccio fantasma: Si tratta di un homunculus totalmente d'energia, immune a qualsiasi attacco fisico, e capace di attraversare la materia solida. Sua particolare abilità è quella di impossessarsi degli oggetti in cui si immette. Statue, mobilia, manichini e persino altri corpi di Homunculus, sono tutti potenziali corpi per il fantoccio fantasma. Durante la possessione il fantoccio è immune alla distruzione, tuttavia quando un corpo viene distrutto, lo shock lascia l'homunculus inerte per un turno prima di poter di nuovo tentare di possedere un nuovo corpo.

Tempo: 1 ora

Spesa ed utilizzo: 10 punti energia ed un tiro Mente con un malus di -2 al Vdc. Il fantoccio fantasma è vulnerabile solo ai poteri. Ogni corpo posseduto ha delle proprie caratteristiche decise dal Signore supremo di volta in volta, ma vale sempre come un costrutto, tuttavia il fantoccio dona ad ogni cosa che possiede un certo grado di flessibilità, per tanto una statua potrà muoversi come una persona, certo tutto nel limite delle possibilità del corpo, ad esempio una sedia potrà sgambettare e i suoi braccioli potranno trattenere una vittima, ma non potrà afferrare oggetti o manipolarli. Ad ogni modo un fantoccio fantasma non può possedere corpi più piccoli di lui, la sua grandezza è variabile a seconda del livello di arcano utilizzato per la creazione come spiegato nella prefazione di questo potere.

Materiale: Specchio

Valori base senza un corpo:

Coscienza:5

Energia: 5

Ferite: 10

Armatura: Nessuna tuttavia è vulnerabile solo agli incantesimi ed energie come fuoco od elettricità

Nota: ogni livello di arcano aggiunge un +1 a tutte le car e ai punti ferita

FURIA DEL CACCIATORE (Fenris)

I Fenris possono diventare davvero terribili quando si tratta della proprie vittime, sono capaci di seguirle con ostinata determinazione e attaccarle con ferocia. Tutti gli avversari per un Fenris sono prede, prede in attesa di essere distrutte, ma anche le prede possono diventare un pericolo quando in massa si schierano contro il predatore nel tentativo di sovvertire l'ordine naturale delle cose, ma anche in questo caso il potere sa rimettere le cose a posto.

Livello 1- Sapore del sangue: I Fenris sono combattenti e cacciatori implacabili, una volta che individuano la propria vittima non c'è nulla che possa farli desistere da essa, sono capaci di inseguirla fino in capo al mondo se necessario. Nella filosofia dei cacciatori Fenris, tra predatore e preda esiste un rapporto speciale, un ineluttabile destino che attende soltanto di essere compiuto, questo rende talmente partecipi le due parti da poter avvertire ogni minimo cambiamento che avviene nell'altro; questo potere rispecchia in parte questa filosofia in quanto permette di marchiare un bersaglio per poterne sempre individuare posizione e stati d'animo. Lo Shadowlord può inseguire la sua preda anche tra grandi distanze, avvertendone le emozioni più forti come ad esempio la paura e il dolore e capire in un istante se qualcos'altro ha posto fine alla sua esistenza.

Tempo: Istantaneo

Spesa ed utilizzo: Prima di tutto il signore oscuro deve infliggere almeno un danno al bersaglio e spendere un punto energia, a quel punto può effettuare un tiro mente, in caso di successo da quel momento la posizione e gli stati d'animo della vittima continuano a essere comunicati automaticamente al personaggio fino a quando essa rimane in un raggio di 1 km per livello d'arcano. Oltre tale distanza occorre effettuare dei tiri per definirne la posizione, mentre invece le altre informazioni come ad esempio paura o dolore

continuano a essere percepite automaticamente. Il tiro è lo stesso richiesto per l'attivazione del potere, non vi sono malus al vdc fino a quando la vittima rimane nel raggio di 10 km per livello d'arcano del giocatore, dopodiché riceve un -2 per altri 10 km per livello d'arcano ed infine -3 per altri 10 km, dopodiché il potere viene interrotto a meno che giornalmente il personaggio non decida di spendere 3 punti energia. Il Potere può essere usato su un numero di bersagli massimi pari al livello di arcano, e solo una singola volta per bersaglio, successivi utilizzi non sortiranno effetto, inoltre la precisione del potere comunica la posizione esatta della preda al giocatore anche in situazioni di oscurità totale consentendogli di raggiungerla e colpirla senza alcun tipo di penalizzazione, per quanto in questi casi non sia possibile mirare. Il potere non ha una scadenza e termina solo in caso in cui la vittima muoia o esca fuori dalla portata del Rinato ed egli non spenda energia per mantenere il contatto stabile o decida lui stesso di interromperlo. Le vittime possono accorgersi di essere osservate costantemente ma non possono fare molto altro per accertarsi della reale presenza del potere.

Livello 2 – Scatto fulmineo: Un combattimento si gioca buona parte sulla rapidità delle due parti, chi primo attacca e anche colui ad avere maggiori possibilità di vincere, ed è proprio di questo che si occupa questo livello, incrementare la velocità degli Shadowlord consentendogli di muoversi fulmineamente sui cambi di battaglia e uccidere in un solo istante più nemici contemporaneamente. Il giocatore riceve la facoltà per un turno di muoversi fulmineamente ottenendo azioni aggiuntive come se stesse eseguendo azioni multiple senza tuttavia ricevere penalizzazioni alla difficoltà.

Tempo: Istantaneo, tuttavia è utilizzabile solo una volta a turno, non gode delle normali regole per i poteri ad uso istantaneo.

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, nessun tiro richiesto. Il giocatore riceve un numero di azioni aggiuntive oltre alla propria di base, uguale al suo valore d'arcano, questo potere viene considerato a livello di meccaniche come un'azione multipla (quindi non usabile durante un'altra azione multipla) ma non da penalizzazioni di difficoltà, inoltre la velocità di spostamento del giocatore viene raddoppiata.

Livello 3 - Zanne di Fenris: Fenris il distruttore di mondi, aveva un debole per fare a pezzi i suoi nemici a mani nude, squartare e sbranare era il suo modo di uccidere favorito, e i suoi discendenti hanno ben pensato di richiamare a loro quell'antica forza. Le zanne del Fenris sono lame di energia che consentono ai Rinati di sferrare a mani nude colpi laceranti dall'incredibile potere, ad ogni colpo andato a segno le zanne di Fenris infatti si chiudono sul bersaglio causandogli automaticamente dei danni aggiuntivi. Il potere mette in mostra la natura del rinato a causa di fauci fantasma che compaiono ogni volta che egli sferra un colpo.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro Tempra. Il potere ha effetto solo se si sferrano attacchi a mani nude. Gli attacchi così sferrati producono danni laceranti anziché da urto, inoltre ad ogni colpo andato a segno al numero di danni si somma automaticamente il livello d'arcano del giocatore.

Livello 4 – Evoca Tiranno oscuro : Il predatore è in realtà un mostro, qualunque predatore dentro di sé nasconde una creatura famelica e spaventosa che solo alle prede nell'attimo della morte è consentito di scorgere, lo stesso predatore a volte può ignorare l'esistenza del mostro che vive

dentro di lui, ma i Rinati lo sono, e così come sanno di avere dentro di se una creatura ben più mostruosa di quanto gli altri possano vedere, sanno anche che è proprio il mostro ad essere il loro miglior amico in ogni circostanza. Questo potere libera la potenza distruttiva insita nella forma lord portandola alle estreme conseguenze, contrariamente a come avviene di solito ,all'uso di questo livello l'armatura Shadowlord non si materializza sopra il corpo mortale del signore oscuro, ma anzi vi esplose dal di dentro crescendo fino ad una volta e mezzo le sue normali dimensioni. La furia di questo potere tuttavia non può essere contenuta, e come nello stato di Crisi, lo Shadowlord deve fare a pezzi qualunque cosa si trovi sulla sua strada, amici ed alleati compresi, dominato da una furia e una sete di sangue senza confini. Coloro che consapevoli di questo potere saranno così stolti da pensare di intralciarne la strada, pagheranno con la vita la propria stupidità.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza e 10 punti energia, il tiro richiesto è Tempra con un malus di -3, l'effetto del potere dura per 5 turni + il livello d'arcano. Il Personaggio riceve un bonus di 1 a tutte le caratteristiche Shadowlord e solo in questo caso può superare la soglia del decimo grado. Inoltre inizia a rigenerare dallo stesso turno di attivazione un ammontare di punti ferita pari al valore d'arcano, e l'armatura acquisisce un ulteriore bonus di difesa di +2 e la capacità di fermare per la durata del potere gli effetti di veleni, fuoco o sostanze corrosive che stiano ferendo il personaggio in quel momento. In questo stato il personaggio non può far altro che attaccare tutto ciò che si para davanti, fossero amici o alleati o anche altri giocatori, lui vi si avventerà contro con l'intento di ucciderli, tuttavia conserva un certo discernimento per indirizzare la sua furia prima verso entità più pericolose o nemici.

FAME ETERNA E SUPLIZIO DEL DIVORATORE (Fenris)

Il potere di divorare è sempre stato prerogativa dei Fenris il cui grande progenitore tentava appunto di diventare un vero divoratore e predatore di esistenze come il suo creatore. Il potere sviluppato dall'Eredità non riprende molto l'aspetto metafisico di questa pratica visto che si tratta di divorare in senso letterale, ma presenta numerosi punti di forza e versatilità non indifferenti. I Fenris possono sbranare oggetti, persone e persino poteri di altri Shadowlord per poi riutilizzarli in seguito in ogni momento! Questo potere è quindi molto temuto, gli avversari non possono mai essere certi che il Rinato non decida di vanificare gli sforzi di lanciare un potente incantesimo divorandolo e ritorcendolo contro i suoi proprietari

Livello 1 – Fame : Il Fenris è in grado di divorare gli oggetti per poi richiamarli direttamente nel palmo della sua mano. Alcuni oggetti nonostante il potere, come ad esempio le Esperidi, sono oggetti pervasi da forte energia e per tanto questo potere su di loro non ha effetto.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, nessun tiro richiesto. Il giocatore può divorare oggetti che non superino le sue dimensioni e richiamarli in seguito con un azione istantanea. Il numero di oggetti che il personaggio può conservare dopo aver divorato sono uguali al livello d'arcano

Livello 2: Lo Shadowlord può consumare le proprie vittime sconfitte per ricavare da loro preziosa energia e rinforzare le proprie scorte. Il personaggio tocca le proprie vittime e vene d'energia rossa iniziano a scorrere sulle sue braccia mentre il bersaglio deperisce a vista

d'occhio fino a diventare un guscio vuoto orribilmente deformato.

Tempo: istantaneo

Spesa ed utilizzo: Il potere non richiede spese di attivazione, ma è necessario un tiro Tempra contro la costituzione della vittima oltre ad un contatto fisico, è necessario poterne toccare la pelle almeno, ad ogni successo dello Shadowlord egli potrà risucchiare un punto energia per ogni suo punto in arcano

Livello 3 – Divoratore di vita: I Fenris possono mascherarsi per apparire come le proprie vittime divorandone i corpi e assimilandone non solo l'aspetto, ma anche il comportamento, l'odore e parte dei ricordi risultando così quasi impossibili da riconoscere anche dagli amici pi intimi o dai familiari della vittima. E' sfruttando questo potere che i Rinati si avvicinano a un passo dalle proprie vittime e prendono da loro ciò che vogliono prima di ucciderle. Il divorare un atto orribile per i mortali, che devono effettuare dei tiri sotto coscienza+2 per non rimanerne sconvolti, ma per uno Shadowlord è cosa ben da poco, soprattutto se divorando un individuo è possibile impossessarsi della sua preziosa e sicura identità.

Tempo: Un ora

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro Spirito, la vittima non deve essere morta da più di una settimana. Il numero di successi ottenuti indicherà quanto bene il personaggio abbia copiato l'aspetto della vittima, con almeno 3 successi all'apparenza il travestimento non presenterà errori, con 5 la voce e persino l'odore saranno gli stessi, mentre con 6-7 successi il personaggio saprà imitarne il carattere e riceverà dei brevi flash che lo informeranno dei rapporti che la sua vittima aveva con le persone ad essa pi vicine. L'effetto dura solo un ora, dopodichè il giocatore è costretto a rieffettuare la spesa ed il tiro per mantenere la propria maschera, oppure spendere un punto essenza permanente

per memorizzarla e riprenderla in seguito. Una forma abbandonata senza essere memorizzata è persa per sempre, ogni personaggio può tenere memorizzate solo un limitato numero di aspetti, pari al suo attuale punteggio odi arcano Tuttavia le forme memorizzate non possono superare i due successi per essere richiamate, in pratica nel tempo solo l'aspetto rimarrà sempre lo stesso, la voce, l'odore e il comportamento non possono infatti essere memorizzati e starà allo Shadowlord fare in modo che nessuno si accorga della differenza.

Livello 4- Divoratore di sogni e speranze: I poteri usati contro il Rinato hanno vita breve, poiché al posto di evitarli o preoccuparsi di come resistergli, egli semplicemente li divora assimilandone la forza e ritorcendola contro i propri avversari. Il personaggio può tentare di assorbire i poteri dei propri avversari, se vi riesce allora è in grado di conservarli in se e di riutilizzarli in un secondo momento, questo non significa che acquisisca i poteri che assimili o che possa riutilizzarli più volte, ma solo per il numero di volte che quel potere è stato divorato.

Tempo: 1 turno, sia per assimilare un potere che per riutilizzarlo

Spesa ed utilizzo: Lo Shadowlord deve effettuare la stessa spesa di energia dell'avversario e poi effettuare un tiro Tempra con un malus al Vdc pari all'arcano della vittima, se il tiro ha successo, il potere scompare di scena e il personaggio può riutilizzarlo subito o quando lo ritiene opportuno, difatti questo livello non ha limiti di tempo ma solo di numero, il personaggio non può assorbire più poteri di quanto sia il suo livello di arcano. Riutilizzare i poteri non ha costi e richiede solo un turno. Se presente il personaggio può tentare di divorare anche poteri diretti contro altri bersagli, ma non può assorbire alcuni poteri, ad esempio il livello 4 di armatura infernale è immune a questo livello, ovunque sia scritto che il potere non

può essere bersaglio di altri poteri o rende il giocatore immune agli incantesimi questo livello non può avere effetto.

LE 9 CODE DELLA VOLPE (Kitsune)

Il funzionamento delle 9 code della volpe è leggermente diverso dagli altri poteri, infatti i livelli dell'incantesimo non influenzano la potenza dello stesso ma aggiungono semplicemente altre code. Ogni coda è un potere versatile usabile in svariate circostanze, la grande progenitrice Kitsune fu ribattezzata la volpe a nove code proprio per questa sua invenzione che la rendeva imbattibile in qualunque situazione, ovviamente ciò che resta del suo grande potere non è poi molto, ma si tratta comunque di uno dei poteri più versatili posseduti tra le Eredità.

Quando si parla di code, ci si riferisce ovviamente ad un potere e non ad una vera e propria estremità fisica del corpo, questo loro soprannome deriva dal passato degli Shadowlord quando in una rara schermaglia amichevole tra Shadowlord (che distrusse tre interi mondi) uno degli Shadowlord distrutti oggi dalla collera di Andariel mostro il suo rispetto verso la sorella vincitrice affermando che possedesse una coda per ogni situazione, naturalmente per coda egli intendeva trucco, poiché incapace del tutto di ammettere la sconfitta, ma da allora quel nomignolo è rimasto in vigore e così come la progenitrice, anche gli eredi Kitsune non ci fanno più caso e lo hanno adottato.

Per ogni livello di Arcano posseduto e per ogni livello del potere raggiunto, i personaggi scelgono una nuova coda da aggiungere alla loro lista di poteri. Sebbene sia possibile prendere le code in ordine sparso, l'ottava e la nona coda possono solo essere prese in quest'ordine, ovvero ottenendo prima tutte le prime 7 per l'ottava e per ultima la nona.

Prima coda-La coda di ferro: Il personaggio è in grado di richiamare a se catene viventi in

grado si muoversi secondo il proprio volere, inoltre tali catene emergono direttamente dal corpo del personaggio che spendendo 1 punto energia può fare in modo che lo attraversino come se fosse fatto d'aria rimanendo tangibili per qualunque altra cosa.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 2 punti energia. Nessun tiro richiesto per l'evocazione. Le catene sono animate e rispondono ad ogni comando del proprio padrone avvinghiandosi ad oggetti o bersagli quando colpiti o irrigidendosi come bastoni, il loro uso dipende comunque dalla normale abilità del personaggio per fargli svolgere qualsiasi compito. Si possono evocare tante catene quanto è il proprio livello di Arcano e la loro estensione è pari ad un metro + 1 per ogni grado in arcano.

Seconda coda- La coda di pietra: Il potere rende il personaggio identico ad una statua, sia nell'aspetto che nella resistenza, nel peso e nell'agilità. Sebbene diventi per lui fingersi inanimato, e guadagni inoltre una quasi totale immunità al fuoco oltre che ad un'armatura naturale piuttosto resistente la sua destrezza è molto penalizzata.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia. Il personaggio guadagna un +3 in armatura e riceve un bonus di +2 per celare la sua presenza fingendosi una statua, tuttavia il suo peso aumenta di 4 volte e la sua destrezza viene dimezzata, il potere non ha un limite di tempo

Terza coda - La coda di spine: Il potere genera un piccolo rovo d'energia che può essere usato come una armatura di spine per ferire chi colpisca il rinato in corpo a corpo o per influenzare la vegetazione accelerandone o invertendone i cicli biologici, oltre a poter fare in modo che le piante si muovano (nel limite delle loro possibilità), in questo modo è piuttosto semplice far risvegliare una vittima dentro una gabbia di rose nere e farla

contorcere dal dolore mentre le spine tramutate in lame gli dilanano la carne

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti e energia ed un tiro mente, l'armatura infligge 1 danno lacerante per livello d'arcano a chiunque la colpisca o la tocchi a mani nude. Le piante necessitano di solito di almeno una decina di turni per eseguire azioni complesse come appunto crescere per intrecciare una gabbia, tuttavia il livello d'arcano accelera questo tempo sottraendosi ai turni necessari. La difficoltà sale con la grandezza delle piante o il numero che si vuole controllare, in ogni caso è comunque richiesta la presenza fisica dello Shadowlord nelle immediate vicinanze

Quarta coda - Coda di tenebra: La coda di tenebra ha la capacità di rendere il personaggio sfocato e trasparente, almeno in parte facendolo facilmente sfuggire alla vista di coloro che non sanno della sua presenza o non sono in sua ricerca. Il potere rende inoltre i suoi passi silenziosi e la sua presenza impossibile da individuare nelle zone totalmente buie, è l'ideale per nascondersi o intrufolarsi di soppiatto o anche solo per far perdere le proprie tracce.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro standard Mente. Il giocatore smette di produrre rumore camminando o toccando oggetti, sebbene essi conservino la loro capacità di produrne (se il giocatore tirasse un pugno ad una campana, il rumore del pugno non si avvertirebbe, ma il suono della campana si) riceve inoltre un bonus di +3 nelle prove per celare la propria presenza. Se non attira l'attenzione in qualche modo la sua presenza difficilmente viene percepita persino di giorno in mezzo ad una folla, tuttavia chi sa della sua presenza può individuarlo riducendo il suo bonus ad 1 per quanto egli possa ancora provare a nascondersi sotto il loro naso

Quinta coda - La coda di Ghiaccio: Il personaggio diventa in grado di emanare una

forte aura congelante, il suo solo respiro è sufficiente per raffreddare una stanza e cristallizzare la superficie di un bicchiere d'acqua. Sebbene gli effetti svaniscano piuttosto rapidamente, il potere del congelamento è in grado di danneggiare i nemici con forti ustioni da freddo, il potere è difatti talmente concentrato che il Rinato è in grado di camminare sull'acqua ghiacciandola all'istante non appena il suo piede sfiora la superficie.

Tempo: Istantaneo

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, nessun tiro richiesto, l'aura congelante si espande dal giocatore per un area congelante di 1 metro di raggio per livello d'arcano. La pelle del personaggio è gelida al tatto quasi come quella di un cadavere, questo comunque non lo individua come Shadowlord, mentre invece lo fa essere visto mentre congela persone ed oggetti semplicemente toccandoli. Il potere si esercita tramite contatto diretto provocando danni da congelamento pari ad arcano +1 a turno

Sesta coda - La coda dello sciame: Il giocatore esercita la propria volontà sugli insetti richiamandoli e muovendoli come un'estensione del proprio corpo. Possono essere usati come spie, ricognitori, armi e quant'altro, tutto ciò su cui giocano è il numero, maggiore sarà il numero d'insetti che il giocatore potrà richiamare maggiore sarà l'efficacia del potere.

Tempo: 1 turno per livello dello sciame

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro Spirito, il numero di insetti (il livello sciame) che accorreranno al richiamo del signore oscuro dipenderà dalla sua forza in arcano, ogni livello ingrandirà lo sciame aggiungendo circa 100 unità. Uno sciame da 3 può essere impiegato per raccogliere oggetti da un chilo e mezzo o impiegati per espandersi a nube e penalizzare chiunque vi sia dentro di -1, sciami più piccoli sono utili come spie e ricognitori mentre sciami da 4-5 sono

utilizzabili anche come armi scagliandosi addosso ai nemici e provocandogli malus o danni pari alla metà d'arcano per difetto del giocatore. Cercare determinati tipologie d'insetti da richiamare aumenta la difficoltà sul Vdc

Settima coda - La coda acida: Piuttosto semplice come potere, la coda acida genera una sfera di poltiglia corrosiva che può essere sputata addosso ai nemici per bruciarli o contro armi ed armature per scioglierle.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, il tiro richiesto è solo quello per colpire, la gittata del fiotto acido è di circa 5 metri, i danni che procura e il suo livello di corrosione sono dati dal livello di arcano, più è alto maggiore è la capacità dell'acido di sciogliere materiali più resistenti. I danni di questo potere funzionano esattamente come quelli provocati dalle altre sostanze acide.

Arcano	materiale esempio
1	tessuti e pelle
2	carne
3	ossa e legno
4	ferro
5	acciaio

Ottava coda- la Coda del Fulmine:

Questa coda è ottenibile solo dopo aver preso tutte le prime 7 code. La coda del fulmine, chiamata anche volgarmente coda elettrica, permette al giocatore di generare e manipolare dei veri e propri fulmini utilizzandoli sia come arma che come difesa.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo : 5 punti energia, la scarica elettrica può essere mantenuta sul personaggio facendola guizzare avanti ed indietro per ottenere un bonus per intimidire o solo per avere una sorta di torcia con cui fare luce. I Fulmini possono essere scaricati per contatto o lanciati sulle vittime con un tiro lanciare, ed infliggono 10 danni letali + arcano, trattandosi di corrente elettrica inoltre il danno non è ridotto da un eventuale

armatura, eccezion fatta per quella Shadowlord che invece funziona normalmente. Un fulmine può essere allo stesso modo utilizzato per creare una bolla elettrica che funga da scudo lanciando scariche elettriche minori a chiunque entri in corpo a corpo con il giocatore. Le scariche minori compiscono fino a 5 bersagli contemporaneamente infliggendo danni laceranti pari al punteggio d'arcano del giocatore ogni due turni.

La Nona coda – la coda della Visione Infinita:

Questo potere è ottenibile solo dopo aver acquisito tutte le altre otto code, ed aver raggiunto il punteggio 5 in arcano e il livello 4 in questo potere. La visione infinita apre la mente del rinato permettendogli di osservare il mondo, egli può vedere e ascoltare cose distanti mille miglia come se fosse presente sul posto senza per questo essere visto, e può con un semplice gesto scomporsi in energia viaggiando alla velocità della luce per raggiungere luoghi a lui noti. La capacità di percezione del giocatore si estende a livelli inimmaginabili, egli percepisce con chiarezza e distinzione ogni cosa che avviene attorno a lui, sa quando un nemico sta per sferrare un colpo e sa dove cercherà di mirare, sa che una formica alle sue spalle sta cercando del cibo e sa che un marito infedele nella capitale sacra sta per confessare il suo tradimento alla moglie. Oltre a poter osservare luoghi distanti su tutta Titano, la mente dello Shadowlord coglie ogni minimo input esterno, così è in grado di anticipare gli eventi di pochi istanti, più che sufficienti per prendere le proprie contromisure, durante l'attivazione di questo potere un Kitsune acquista un potere che lo rende praticamente invincibile.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 1 essenza. Nessun tiro richiesto per l'attivazione. Durante la scena in cui rimane attivo. A piacere il Rinato può

scandagliare titano in cerca di un luogo di suo interesse e focalizzarvi la sua attenzione per osservarlo come se fosse presente sul luogo lui stesso, individui dotati di alti livelli di percezione possono effettuare un tiro su Percezione pura per accorgersi che qualcuno li sta osservando. Il Rinato può Teletrasportarsi in un luogo a lui ben noto semplicemente impiegando un'azione a tale scopo ed effettuando un tiro standard Mente, infine avendo a disposizione piccole doti di chiaroveggenza può impiegare le proprie azioni per prevedere gli esiti degli scontri infliggendo malus per essere colpito di 5+ a tutti i suoi nemici, in quanto già consapevole di cosa stia per accadere.

ARCANO DEL MIRROR (Tiamat)

I Tiamat possiedono un'affinità particolare con gli specchi e con il loro mondo, sono capaci di interagirvi di penetrarvi per osservare luoghi lontani o per rubare le immagini che vi si riflettono per usarle nel mondo materiale.

Livello 1 – Immagini speculari: Tutte le superfici riflettenti sono collegate fra loro per i rinati che possono scrutarvi dentro per scorgere cosa accade dall'altro lato. La superficie riflettente diventa liquida e vagamente argentata e il personaggio è in grado di scrutarvi ciò che viene riflesso da un'altra superficie specchiante. Allo stesso modo attraverso lo specchio è possibile osservare un'incredibile serie di dettagli altrimenti invisibili: la presenza di creature invisibili e persino eventi passati.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 1 punto energia ed un tiro Mente, il giocatore deve conoscere l'ubicazione esatta della superficie che intende osservare, il numero dei successi determina le quantità d'informazioni che egli può ottenere dalla visione:

1-2-3: è possibile vedere ed ascoltare ciò che accade dall'altro lato dello specchio, 4-5-6: vengono rivelati dettagli invisibili come la presenza di spettri 7-8-9 è possibile osservare eventi passati che si sono riflessi nella superficie, con 10 la visione può persino essere proiettata in un altro specchio. Il tempo visualizzabile dipende dal livello d'arcano:

1: un giorno

2: tre giorni

3: una settimana

4: un mese

5: un anno

La difficoltà del tiro dipende dalla superficie che il giocatore intende osservare, più essa ha capacità di riflettere immagini più è semplice, uno specchio non darà malus al Vdc, un lago dall'acque calme avrà difficoltà invece provocherà un -3 mentre una pozza d'acqua torbida o un riflesso distorto su del metallo darà -5.

Livello 2 – Frammenti di verità lucente: Le immagini riflesse in uno specchio sono nelle mani del rinato che può estrarle fisicamente utilizzarle a proprio piacere, muovendole e animandole. Si tratta di un potere che permette di prendere le immagini riflesse negli altri specchi e utilizzarle come illusioni animate. Per quanto realistiche, in grado di camminare muoversi e parlare sotto il controllo del rinato, le illusioni rimangono tali e se identificate perdono qualsiasi loro effetto.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro Spirito con le difficoltà variabile a seconda della superficie riflettente come il livello 1. Le immagini devono essere nel raggio di uno specchio o in un'altra superficie riflettente di 1 km per livello d'arcano, e non può essere più grande dello Shadowlord, le immagini risulteranno reali tuttavia starà all'abilità dello Shadowlord far in modo che nessuno si accorga dell'illusione utilizzando la propria

capacità su ingannare per simulare ed animare le illusioni. Chiunque si accorga dell'illusione diventa immune ai suoi effetti, mostri orrendi non causeranno più timore così come l'autorità di un magister farà solo ridere i polli

Livello 3 – Mondo riflesso: Collegandosi al mondo degli specchi il personaggio può attraversarne il regno spostandosi tra i riflessi fino a giungere ad una destinazione prescelta in precedenza.

Il personaggio marca uno specchio con parte della sua energia dopodiché può tornare a questo luogo sfruttando una qualsiasi superficie riflettente abbastanza grande per contenerlo.

Tempo: 2 turni

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro Mente. Il personaggio può attraversare le superfici riflettenti con la difficoltà descritta nel livello 1, tuttavia può raggiungere solo superfici precedentemente marchiate con un punto energia, il giocatore può piazzare tanti marcatori e trasportare con se attraverso lo specchio tanti quanti i punti arcano da lui posseduti

Livello 4- Evocazione Speculare: Tutto ciò che è reale nello specchio lo è anche per il giocatore, come nel livello 2 il signore oscuro estrae dagli specchi ciò che si riflette in altri luoghi, tuttavia questa volta si tratta di realtà, oggetti e creature speculari che emergono fisicamente dagli specchi. Tali entità hanno gli stessi valori degli originali, tuttavia non possiedono capacità speciali e sono più fragili in quanto composte di vetro, alla loro distruzione infatti esplodono in frammenti perdendo forma e colore e tornando a essere la superficie da cui sono state evocati.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia, ma il personaggio può evocare più elementi da una superficie riflettente senza rieffettuare la spesa purchè avvengano una di seguito

all'altra. Sia gli oggetti che le creature evocate possiedono gli stessi valori ed aspetto degli originali, tuttavia vengono considerati come dei costrutti tirando puramente le loro caratteristiche e possiedono unicamente 10 ferite esaurite le quali si distruggono, inoltre non possiedono abilità speciali, ad esempio un Rinato potrebbe evocare un altro Shadowlord in forma Lord per aiutarlo, lo Shadowlord possiederà le stesse caratteristiche dell'originale, tuttavia avrà solo 10 punti ferita e non sarà in grado di utilizzare poteri ed incantesimi. Il personaggio può evocare un massimo di elementi pari al proprio valore di arcano, ed ogni evocazione è sotto il suo totale controllo

FIAMMA DELLA CREAZIONE (Fenix)

La fiamma primordiale arde nell'essenza dei Fenix implacabile ed eterna, la sua forza può essere richiamata per plasmare oggetti dal nulla e riparare ciò che è stato distrutto. Grazie ai poteri della fiamma della creazione i Rinati possono evocare oggetti dal nulla e ricostruirli, al massimo livello del potere il Rinato può persino resuscitare se stesso riparando il corpo mortale.

Livello 1 – Ridonare alle Fiamme: Ciò che è stato distrutto può essere riparato, il fuoco primordiale della fiamma della creazione ha il potere di riparare gli oggetti riportandoli al loro stato originale avvolgendoli con il proprio fuoco

Tempo: 1 turno per ogni mezzo metro cubo che il personaggio intende riparare

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia per mezzo metro cubo, oltre ad un tiro unico Tempra, una tenue fiamma azzurra avvolge l'oggetto in questione aumentando lentamente d'intensità fino ad avvampare per un secondo e poi spegnersi lasciando l'oggetto integro e come nuovo. Il potere può essere utilizzato solo su oggetti i cui pezzi siano tutti presenti nelle mani del personaggio. Il livello d'arcano

permette di diminuire il costo in energia con l'aumentare del materiale da riparare.

Arcano	metri cubi	energia
1	mezzo metro	3
2	5 metri	3
3	15 metri	5
4	25	7
5	40	10

Livello 2 – Fiamma del forgiatore: in caso di necessità lo Shadowlord è in grado di evocare dal nulla oggetti semplici direttamente nelle proprie mani modellandoli all'istante da una lingua di fuoco. Il personaggio deve essere a conoscenza del funzionamento e di tutti i valori dell'oggetto che intende plasmare dalle fiamme per poterne creare uno altrettanto efficiente, con un ottimo tiro ogni oggetto può inoltre assumere la caratteristica fuoco, ovvero generare un enorme quantitativo di calore risultando rovente al tocco per chiunque eccezion fatta che per lo Shadowlord.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: Sono necessari 5 punti energia e due tiri, che avvengono nello stesso turno, il giocatore non può creare oggetti che superino la sua massa. Il primo riguarda la conoscenza del personaggio sull'oggetto che intende plasmare, e viene eseguito su Pensiero più un'abilità adeguata, sono richiesti almeno tre successi, sotto i tre successi il giocatore potrà comunque effettuare il tiro vero e proprio per plasmare l'oggetto ma verrà penalizzato di -2 al Vdc non potranno essere superati i 2-3 gradi di successo. Il tiro per la creazione è Tempra, il numero dei successi indicherà quanto l'oggetto sia stato creato correttamente, con 2-3 successi svolgerà il suo ruolo ma risulterà più fragile e potrebbe rompersi, 4-5 avrà le caratteristiche richieste dal personaggio e sarà quindi sicuro ed affidabile, 6 o più successi il giocatore potrà aggiungervi l'attributo fuoco che causerà a chiunque lo tocchi al di fuori del giocatore un

numero di danni laceranti pari al livello d'arcano del personaggio che l'ha creato. Il potere dura una scena poi gli oggetti vengono avvolti dalle fiamme e scompaiono

Livello 3 – Fiamma vibrante: L'abilità dello Shadowlord gli consente ora di creare oggetti complessi aumentando il potere della fiamma della creazione, nulla è impossibile per lui e mai potrà essere colto impreparato. Fucili, macchine, dispensatori di luce, nessun limite persino soldati a vapore se il giocatore vuole.

Tempo: 1 turno ogni metro cubo che si intende plasmare

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia, i tiri e le regole sono identiche a quelle del livello due con questa eccezione: il giocatore può plasmare oggetti complessi di dimensioni in metri cubi pari al suo grado in arcano, il potere dura sempre una scena ed è possibile plasmare solo oggetti, la difficoltà del tiro dipende dalla complessità dell'oggetto, un fucile potrebbe dare un -2 al vdc mentre un soldato a vapore un -5 in quanto uno strumento estremamente complesso

Livello 4 - Altare della reincarnazione: La fiamma della creazione può riparare ogni cosa, compreso il corpo dei semplici mortali. Utilizzando questo potere, quando un signore viene ucciso, invece di tornare nel crepuscolo ed attendere un nuovo corpo da possedere, viene teletrasportato in una tana sicura dove il corpo e l'anima mortale vengono riparati e ricostruiti dalla grande fiamma. L'armatura del Rinato si avvolge attorno all'anima fusa al fuoco del posseduto diventando una sorta di uovo dal quale dopo qualche giorno resusciterà. Il potere tiene tuttavia costantemente impegnata una parte dell'essenza del giocatore che viene recuperata quando il potere si attiva ma che può essere persa per sempre in caso qualcuno trovi e distrugga l'altare della reincarnazione

Tempo 1 ora

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza permanente per ogni altare della reincarnazione, che tuttavia viene recuperato all'attivazione del potere. Non occorre nessun tiro, il personaggio deve semplicemente scegliere un luogo sicuro dove potersi reincarnare senza poter essere disturbato, quando verrà ucciso, un lampo di fuoco lo teletrasporterà istantaneamente in uno di questi templi a sua scelta dove rimarrà 6- livello arcano giorni in attesa che il corpo e l'anima del suo posseduto tornino alla vita. Al momento della reincarnazione "l'uovo" formato dall'armatura si rompe liberando un onda d'urto di fuoco e il rinato si erge nella sua forma lord e con metà della sua energia recuperando inoltre il punto essenza precedentemente speso per la creazione dell'altare. Ogni personaggio può avere un numero massimo di altari della reincarnazione pari al proprio punteggio in arcano. Se un altare viene trovato e distrutto il punto essenza speso per la sua creazione va perduto. Durante la reincarnazione il personaggio non è in grado di percepire ciò che avviene intorno a lui, ma se attaccato può decidere di abbandonare l'altare per tornare nel crepuscolo.

FIAMMA DELLA ROVINA (Fenix)

La fiamma primordiale che scorre come il sangue nelle essenze dei Fenix è la sorgente e l'anima di ogni fuoco e fiamma nell'universo, e permette loro di controllarli e di evocarne il potere in qualunque momento.

Livello 1- Aura infuocata: La perenne collera dei Rinati alimenta la fiamma primordiale dentro di loro permettendo la manifestazione di un'aura invisibile ma dalla temperatura estremamente elevata che incendia l'aria circondando il rinato di piccoli bagliori infuocati come se fosse appena uscito dalle fiamme, il suo tocco ha la potenza e l'intensità del fuoco e nei suoi occhi l'iride

assume il colore delle fiamme avvolgendo il Rinato di un fascino oscuro.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia, nessun tiro richiesto. Il tocco dello Shadowlord è rovente e causa danni laceranti per chiunque vi entri in contatto, può essere usato anche per dare appiccicare dei fuochi mantenendo un contatto prolungato, a seconda dell'infiammabilità dell'oggetto. I danni provocati da questo contatto sono uguali al livello di arcano del personaggio e vengono conteggiati per ogni turno in cui persiste il contatto. L'aura non rivela la natura di signore oscuro del personaggio, non subito almeno anche se qualcuno potrebbe insospettirsi continuando a notare scintille volteggiare da lui, e conferisce un bonus di +1 sui tiri per intimidire ma anche sedurre, lo sguardo di fuoco di uno Shadowlord può bruciare l'anima dei mortali che vi abbiano posato gli occhi continuando ad ossessionarli.

Livello 2 – Concubina del fuoco: facendosi strada nelle fiamme vive il signore oscuro ride mentre i suoi nemici si contorcono dal dolore nel vano tentativo di domare il fuoco che li consuma, come docili serpi, le lingue di fuoco scorrono sul suo corpo per poi tornare a bruciare a comando. Il personaggio ha il totale controllo sul fuoco, può spegnerlo o aumentarne la potenza farlo scostare al suo passaggio e dargli forma di bestie per poi lanciarlo contro i suoi nemici. Il potere funziona solo con una fiamma già presente sulla scena e permette di controllarne l'intensità o impedirgli di bruciare e persino di muoverle a piacere come se si trattasse di un'estensione del proprio corpo.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro Spirito per ogni azione si intenda far compiere al fuoco già presente sulla scena. Il livello di arcano determina la quantità di fuoco manipolabile a turno nonché l'effettiva che gli

si può dare o togliere, un semplice fuocherello, può essere trasformato in un falò con arcano 3 o un incendio di una casa può essere spento con un gesto con Arcano 5.

Livello 3 - Ifrit: La forza della fiamma primordiale è tale da poter modificare persino l'armatura Shadowlord che si tramuta in puro plasma ardente capace di appiccare incendi e provocare disastri con la sua sola presenza, i pugni del signore oscuro avvampano divenendo di roccia fusa e appiccano fuoco a ciò che colpiscono. Il personaggio è in grado di infliggere danni letali a mani nude, i suoi occhi si riempiono della luce del fuoco e le sue mani vengono avvolte dal fuoco mentre attorno a lui si delinea con strisce di fuoco l'armatura Shadowlord fino a comparire con un esplosione di fiamme attorno al Rinato.

Tempo: 1 turno per infliggere danni letali a mani nude, 5- Arcano turni perché l'armatura dello Shadowlord faccia la sua comparsa

Spesa ed utilizzo: 7 punti energia ed un tiro su Mente, dal momento dell'attivazione il giocatore produce danni letali a mani nude ed appicca fuoco a ciò che è infiammabile, l'armatura Shadowlord alla sua comparsa, mantiene invariati i suoi valori di protezione, ma provoca danni da fuoco a chiunque la tocchi, il danno è pari a tre danni letali. Il giocatore può decidere, una volta comparsa l'armatura, di spendere un punto energia e utilizzare un azione per espandere un aura di fuoco tutt'intorno a se, l'aura appicca un fuoco piccolo a tutto ciò che è infiammabile nel raggio di 5 metri per livello d'arcano, successivi usi di quest'aura non si sommano ai precedenti e chiunque si trovi dentro il raggio d'azione di quest'aura subisce un amplus di -1 a causa del calore soffocante in essa contenuto

Livello 4 - Nucleo del Plasma: Al massimo del controllo della forza della fiamma primordiale i Fenix possono rinunciare alla

propria armatura Shadowlord per scatenare la forza di un piccolo vulcano. Scomponendo in fiamme la propria armatura i rinati la inviano con un poderoso colpo al suolo nelle profondità della terra dove fonde le rocce creando un enorme ammontare di magma che esplose in superficie in cerca del Rinato, il quale immune ai danni provocati dalla sua stessa armatura rimane ad osservare le case ed il paesaggio contorcersi e bruciare sotto la forza della fiamma primordiale.

Tempo: 5 turni

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza ed un tiro Spirito con Vdc-3. Una volta usato questo potere il rinato non può ricorrere ai poteri dell'armatura per 6 – Arcano ore. Il potere si manifesta come una vera eruzione vulcanica, la terra trema e si spacca e da lì emerge la lava che inizia a sommergere tutto ciò che incontra causando 10 danni + arcano a turno. L'estensione della lava dipende dal livello di arcano del giocatore.

1: 100 metri di raggio

2: 500 metri di raggio

3: 1 kilometro di raggio

4: 2 chilometri di raggio

5: un piccolo villaggio.

Il potere dura una scena alla termine della quale la lava si raffredda all'istante, il giocatore tuttavia deve rimanere sul luogo in cui intende utilizzare il potere, fortunatamente è immune a questa lava prodotta dalla propria armatura

TERRORE DEI CAMPI DI BATTAGLIA (Behemoth)

Amanti dello scontro, i Behemoth hanno sviluppato questo potere che li rende micidiali nei grandi scontri, le loro urla risuonano nell'etere terrorizzando i nemici, i loro colpi rompono il muro del suono e scuotono la terra, un solo Behemoth in possesso di questo potere è in grado di sconfiggere un esercito senza che questo abbia ancora estratto le proprie armi.

Livello 1 - Aura terrificante: il fetore di morte che accompagna lo Shadowlord fa scappare i suoi nemici terrorizzati, le sue urla risuonano per tutto il campo di battaglia facendoli tremare e arretrare mentre lui si avvicina con passo fermo. Coloro al cospetto dello Shadowlord mentre è in atto questo potere sono costretti ad effettuare dei tiri per poter agire contro di lui o fuggire in preda al cieco terrore della morte.

Tempo: istantaneo

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia il tiro è automatico e dura una scena, i suoi effetti non sono cumulabili. Tutti i presenti nella zona che posano vedere o sentire lo Shadowlord devono effettuare un tiro Coscienza/essenza. In caso di fallimento, gli umani vittime e seccature fuggono in preda al terrore, in caso di successo rimangono a combattere con il Vdc penalizzato dell'arcano del giocatore per qualsiasi azione contro di lui. Le minacce e soprattutto gli altri Shadowlord non fuggono di certo, in caso di fallimento essi ricevono solo un malus di -2 su qualsiasi azione intendano compiere contro il personaggio

Livello 2 – Carica del Berserk: Con passo sicuro lo Shadowlord si aggira per il campo di battaglia in cerca di un avversario alla sua altezza, e quando lo trova nulla può sbarrargli il cammino per ingaggiare battaglia con lui. Con un poderoso scatto lo Shadowlord esegue una carica che scaraventa al suolo chiunque gli intralci il passo. Il potere permette al personaggio di eseguire uno spostamento istantaneo in carica, come una cometa egli sfreccia direttamente sul proprio nemico colpendolo con potenza inaudita e sbalzando via gli ostacoli sul suo percorso. Il potere va utilizzato ad una certa distanza dal bersaglio per poter avere effetto.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro Tempra. Il personaggio infligge i normali

danni di una carica con l'aggiunta del suo valore d'arcano x2. Tutto ciò che è sulla strada tra il personaggio e il suo bersaglio deve effettuare un tiro costituzione su atletica per non essere sbalzato via, anche in caso di successo le vittime vengono comunque fatte indietreggiare pur rimanendo in piedi.

Livello 3 – Furia devastante: la forza dello Shadowlord distrugge le armature e le corazze dei nemici, persino le rocce si sgretolano come fossero vetro. I suoi colpi producono vuoti d'aria che riescono a colpire anche nemici distanti abbattendoli al suolo.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia, nello stesso turno il personaggio esegue un attacco contro un bersaglio, se questo ha successo la corazza nemica che non sia un armatura Shadowlord subisce un ammontare di danni pari alla forza dello Shadowlord. In caso il nemico sia fuori portata subirà ugualmente l'attacco come se si trovasse corpo a corpo subendo tuttavia solo danni da urto a causa del vuoto d'aria

Livello 4 – Colpo distruttore: Lo Shadowlord colpisce il suolo con un unico possente colpo facendo spaccare la terra, lance di roccia si diramano ad onda dal punto d'impatto, nessun nemico o alleato che si trovi sul campo di battaglia riuscirà a uscirne integro. Il giocatore provoca un onda d'urto che investe chiunque sia in contatto con il terreno, dall'onda d'urto vengono creati dei rostri di roccia che scattano dal terreno trafiggendo tutto ciò che incontrano.

Tempo: 2 turni

Spesa ed utilizzo: 10 punti energia ed un tiro Tempra. Il potere agisce in un'area di 10 metri per ogni livello d'arcano posseduto, il potere ha effettivo effetto solo sui bersagli che possano toccare il suolo. Tutti i presenti nell'area devono effettuare un tiro destrezza su atletica per non essere scaraventati al suolo e subire un ulteriore attacco dalle lance di

roccia. Per ogni livello d'arcano i bersagli subiscono 5 danni a causa dei rostri di roccia

LEGIONARIO OMBRA (comune)

I legionari ombra sono creature millenarie da sempre fedeli servi degli Shadowlord, la loro unica ragione d'esistenza è servire e combattere in nome dei loro padroni. Si tratta di creature generate dall'ombra alte poco più di un metro totalmente composte d'ombra solida, possiedono due piccoli tizzoni ardenti come occhi, artigli ossei al posto delle dita e la loro testa si allunga all'indietro in due protuberanze simili a corna, appaiono inoltre con indosso una corazza e con in mano una spada, emergendo dall'ombra del proprio signore attaccandosi al suolo come se sotto di loro si estendesse un precipizio senza fine. Il numero dei legionari è influenzato dal livello d'arcano, per ogni grado posseduto un signore oscuro è in grado di evocarne e controllarne contemporaneamente tre. Ogni comando avviene tramite ordini vocali o messaggi telepatici istantanei, ogni livello del potere potenzia in via permanente i legionari ombra e fino al livello 3 è uguale per ogni eredità mentre il quarto livello è differente per ogni eredità che fa assumere al proprio legionario una connotazione speciale. I legionari possono allontanarsi dal proprio padrone fino a 10 metri per livello d'arcano, dopo di che vengono automaticamente trascinati entro la distanza massima. I legionari ombra sono considerati a livello regolistico dei costrutti con un marcatore "seccatura" possiedono quindi solo 5 punti ferita e tirano unicamente le proprie caratteristiche per ogni azione. Possiedono un armatura speciale in grado di sottrarre i danni, inoltre la durata di questo potere per qualsiasi livello è di una scena

Livello 1- Evoca legionario ombra: i legionari emergono dall'ombra del proprio signore artigliando il suolo a fatica come se l'ombra non volesse permettergli di uscire. I

loro occhi brillano di luce maligna e corazza ed arma si formano su di loro in una piccola scarica elettrica.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro mente.

Legionario ombra

Forza 3; Destrezza 3; Costituzione 3; Fascino2; Carisma2; Pensiero2; Percezione2

Essenza 6

Energia 5

Ferite 5

Armatura 1

Danno arma 1

Livello 2 – Evoca legionario servente: I legionari appaiono contornati da una tenue aura d'energia blu che li protegge ulteriormente dai danni, inoltre il loro fisico è potenziato dal potere dello Shadowlord così come la loro brama di morte.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: identico al livello 1

Legionario ombra

Forza 3; Destrezza 4; Costituzione 4; Fascino2; Carisma2; Pensiero3; Percezione2

Essenza 6

Energia 5

Ferite 5

Armatura 2

Danno arma 1

Legionario ombra

Livello 3 – Evoca legionario potenziato: l'aura che avvolge i legionari ombra diventa scarlatta e la loro forza aumenta ancora, la corazza si espande sul loro corpo e simboli arcani si illuminano su gambe e braccia

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: identico al livello 1

Legionario ombra

Forza 4; Destrezza 5; Costituzione 5;
Fascino3; Carisma3; Pensiero3; Percezione3
Essenza 6
Energia 7
Ferite 5
Armatura 3
Danno arma 1

Livello 4 – Evoca legionario eredità: i legionari ombra sono ora battezzati nell'essenza dei propri padroni ed acquistano capacità speciali differenti per ogni eredità.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: identico al livello 1

Legionario Anansi: Un terzo occhio compare in mezzo alla fronte dei legionari in grado di emettere un flusso concentrato di energia lacerante contro un bersaglio ad una distanza massima di 10 metri per livello di arcano. Il raggio viene tirato utilizzando destrezza come una qualsiasi arma a distanza, produce danni laceranti

Legionario Tiamat: I legionari Tiamat levitano leggermente dal suolo di circa 5 centimetri, i loro movimenti non producono alcun tipo di rumore e il loro corpo diventa parzialmente trasparente. Non necessitano di tiri per effettuare azioni silenziosamente e causano un malus di -2 al Vdc per essere colpiti ed individuati

Legionario Behemoth: L'armatura ricopre interamente i loro corpi aumentando quindi il valore a 4

Legionario Fenris: I legionari Fenris possiedono lame speciali in grado di risucchiare il sangue delle vittime infliggendo un danno extra ad ogni colpo

Legionario Cerbero: I legionari cerbero possono sottrarre mana a chi colpiscono trasmettendolo al proprio padrone e al suo gemello spettrale

Legionario Fenix: Fiamme ricoprono il loro corpo danneggiando chiunque li colpisca a

mani nude causandogli un danno lacerante per livello d'arcano del giocatore

Legionario Kitsune: i legionari Kitsune sono in possesso della coda di ferro, la coda di ghiaccio e la coda acida e le utilizzano come se possedessero il livello 1 di arcano

TELECINESI (Comune)

La volontà degli Shadowlord è sempre stata talmente potente da potersi manifestare anche fisicamente nel mondo. Con la sola forza di volontà i Rinati sono in grado di manipolare oggetti senza toccarli, di sollevare pesi incredibili e di scagliare onde d'urto per allontanare i propri nemici, tutti questi fenomeni prendono il nome di Telecinesi.

Livello 1 – Manifestazione di volontà: la limitata capacità di controllo consente solo la pratica più semplice della telecinesi, ovvero lo spostamento degli oggetti, si tratta di un flusso che concentra la volontà del signore oscuro direttamente sulla massa che intende manipolare, non è possibile utilizzare gli oggetti manipolati, ma solo spostarli, sollevarli e lanciarli.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 1 punto energia ed un tiro mente, per ogni turno in cui si vuole continuare ad usare il potere è richiesta nuovamente la spesa di 1 punto energia, ma non è necessario rieffettuare il tiro, a meno che non si cambi bersaglio. Gli oggetti manipolati possono essere mossi alla normale velocità dello Shadowlord ed il valore di Arcano determina il peso massimo che può essere manipolato, tuttavia in caso il personaggio desiderasse utilizzare questo potere contro una creatura senziente occorre al posto del normale tiro, un'azione contrastata, coscienza\essenza +2 della vittima contro quella del giocatore che può essere ripetuta ad ogni turno, inoltre la vittima può spendere come azione istantanea un totale

di punti energia pari al livello d'arcano² del personaggio per annullare gli effetti di questo potere per il turno corrente. Gli oggetti possono subire solo una lieve manipolazione, una leva potrà essere abbassata ma delle chiavi non potranno essere usate per aprire una porta, così come un arco non potrà essere teso, tuttavia è possibile sollevare delle spade e lasciarle cadere sopra i nemici

Arcano	Peso
1	10kg
2	30kg
3	100kg
4	250kg
5	300kg

Livello 2 – Forza mentale: A questo livello è possibile utilizzare gli oggetti come se fossero nelle proprie mani, si potrà far volteggiare una spada perché duelli al proprio posto o girare la chiave nella toppa di una porta.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 3 punti energia ed un tiro mente per ogni turno d'utilizzo, in questo caso il potere non può essere usato su creature senzienti. Il numero di successi indica con quanta precisione il personaggio è stato in grado di manipolare l'oggetto in questione, il potere ha effetto solo nel raggio di 20 metri dal suo utilizzatore, in questo caso il livello di arcano aumenta il numero dei successi in caso di riuscita del tiro

Livello 3 – Supremazia psichica: la forza psichica del Rinato gli consente di compiere uno svariato numero d'azioni, egli può portare la sua volontà ad interagire con altre creature colpendole od afferrandole con la sola forza del pensiero, ed è in grado di generare onde d'urto che le allontanano da se o che bloccano i colpi a lui diretti.

Tempo: 1 turno

Spesa ed utilizzo: 5 punti energia ed un tiro mente. In caso il poter venga utilizzato contro

entità senzienti allora si tratta di un tiro contrastato contro la loro coscienza\Essenza+2. I colpi inferti a distanza infliggono danni da urto, ma il personaggio può servirsi di questa sua capacità per strozzare le vittime o strappargli le interiora, anche in questo caso spendendo almeno 6 punti energia è possibile neutralizzare questo livello per un turno. In caso desideri utilizzare la propria forza mentale per difendersi il numero dei successi indica i danni che vengono scalati dagli attacchi, frenati dalla forza dello scudo psichico. Il livello d'arcano influenza la distanza massima in cui sia possibile utilizzare questo livello, 10 metri per ogni livello.

Livello 4 – Turbine psichico del caos assoluto: Il potere mentale dello Shadowlord esplose in una tempesta psichica di fulmini di pura energia mentale in grado di attraversare qualsiasi tipo di protezione per andare a distruggere direttamente il cervello degli sventurati nel suo raggio d'azione. Il personaggio può usare quest'attacco come estrema risorsa, tuttavia non può mirare in quanto si tratta di un attacco ad area, e lo sforzo impiegato per lanciarlo lo lascia momentaneamente privo di forze

Tempo: 2 turni

Spesa ed utilizzo: 1 punto essenza ed un tiro mente. In un'area di 10 metri per livello d'arcano vengono lanciati fulmini psichici che trovano e colpiscono il cervello di qualsiasi creatura senziente presente nell'area ignorando protezioni fisiche di alcun genere. Tutti i presenti possono effettuare un tiro sulla loro Pensiero/mente per riuscire a dimezzare gli effetti di questo potere capace di far esplodere il cervello. I danni causati sono pari a 10+ arcano, dopo il suo utilizzo tuttavia il personaggio è costretto a riposare due turni per riprendere le forze.

CAPITOLO 6

Fragore di lame, Denav indietreggiò scosso dal colpo possente del soldato a vapore, rumore di cingoli e ingranaggi stridenti, eppure maledettamente veloce, schivo il secondo attacco gettandosi in mezzo alle gambe del suo nemico, sperava di far perdere le sue tracce, non aveva considerato le due vergini d'argento, lo attaccarono ai due lati mentre il soldato preparava un attacco che lo avrebbe piantato nel terreno come un chiodo. Denava parò il primo fendente della Vergine, subì l'affondo della seconda, un ruscello di sangue gli scorreva sul petto, un lucente pezzo di metallo spuntava nel mezzo, il colpo del soldato a vapore giunse impietoso l'istante successivo. Quando la pesante macchina si ritrasse del suo corpo non rimaneva che un immonda poltiglia, e un guanto di un armatura, lentamente iniziò a scomparire, le vergini lo notarono troppo tardi perché riuscissero a prenderlo, qualche istante dopo era nel crepuscolo sofferente, doveva trovare un nuovo corpo ora per tornare a combattere

NEMICI

Qui di seguito sono riportati alcuni tra i nemici più frequenti e degni di nota per uno Shadowlord, una breve descrizione introduce i comportamenti e le caratteristiche tipiche di questi personaggi dopodiché sono riportati i loro valori esempio, ovvero il personaggio tipico che è possibile incontrare di quel tipo, il signore supremo può modificare tali valori per offrire ai propri giocatori sfide più impegnative o semplici.

Nota Abilità: *il grado 0 indica che l'abilità è solo acquistata quindi non da bonus ma non fa dimezzare la car di riferimento. Per comodità i valori inseriti accanto alle abilità non rappresentano il grado ma direttamente il bonus da esse conferito, ad esempio il valore 1 non indica il grado 1 ma un +1 (quindi un grado 2) che il personaggio riceve da quella abilità*

Redentore: Si tratta di sacerdoti del culto di Andariel che hanno subito un totale lavaggio del cervello che li ha privati di anima e cervello ma li ha dotati della capacità di percepire i segni dell'eresia dentro gli individui. Si aggirano come relitti per i tetti e i vicoli delle città protetti da una corazza completa che ne nasconde l'identità, al primo segno di eresia tuttavia si animano e come lupi famelici si avventano scattanti sulla preda fino alla sua cattura o morte. I redentori sono come dei radar, riescono a percepire la distanza e la direzione di un Rinato anche a diversi chilometri di distanza se egli assume la sua forma di signore oscuro. Quando un rinato usa la propria energia in vicinanza di un redentore egli può effettuare un tiro percezione contro l'essenza del rinato per percepire il male.

Valori esempio del Redentore:

Caratteristiche- Marcatore minaccia

Forza 4; Destrezza 4 ;Costituzione 3; Fascino2; Carisma 3; Pensiero2; Percezione5
Atletica 2; Bastoni e lame 3; Burocrazia 0;
Abilità

Combattimento 2; Individuare 3; Interrogare
1: Lanciare 1; Lingua 1; Manipolare 0;
Nascondere 2; Occulto 2; Persuadere 0;
Sopravvivenza urbana 4:

Coscienza 6

Ferite 26

Assorbimento 4 dato dalla corazza che li ricopre interamente

Danno arma 3 si tratta di due lame retrattili poste sugli avambracci dell'armatura

Capacità speciali: i redentori sono praticamente immuni alla possessione e ai richiami Shadowlord

Cacciatori delle ombre: Si tratta di umani il cui odio per i signori oscuri e gli incubi li ha spinti a scegliere una vita votata alla vendetta. Inquisitori spietati che amano torturare le proprie vittime per estorcere loro informazioni, sono sfigurati e coperti da

numerose cicatrici segno del loro addestramento ed eterna caccia . Vestono di cuoio nero e vagano per lo più fuori dai centri urbani in piccoli gruppi o singolarmente.

Valori esempio del Cacciatore delle ombre:

Caratteristiche- Marcatore minaccia
Forza 3; Destrezza 3 ;Costituzione 4;
Fascino1; Carisma 3; Pensiero3; Percezione 3
Abilità:

Addestrare animali 0; Armi da Distanza 2;
Armi da guerra0;Atletica 1; Bastoni e lame 3;
Cavalcare 0; Combattimento1; Individuare 1;
Interrogare 2; Lanciare 0; Manipolare 1;
Nascondere 3; Occulto 4; Scassinare 0;
Sopravvivenza 3; Sopravvivenza urbana 0
Coscienza: 5

Ferite: 28

Assorbimento: 2 dato dai pesanti abiti in cuoio

Danno arma: i cacciatori sono addestrati ad utilizzare un po' qualsiasi arma, tuttavia possiedono in dotazione una pistola a scoppio *Tormento*(danno 2) e una spada *Mortificatrice* (danno 3)

Capacità speciali: L'allenamento speciale a cui sono sottoposti i cacciatori li rende capaci di ignorare il dolore in qualsiasi circostanza, la furia che li anima quando combattono è troppa per poter avvertire sul serio un disagio fisico, non risentono quindi dei malus dati dalle ferite e continuano a lottare fino alla morte della preda o della propria, sono inoltre immuni alla possessione.

Vergini D'argento: La guardia personale dei prelati dei magister e dei tesori del culto, spietate e bellissime donne rese potenti ed immortali da oscure pratiche, totalmente votate al culto il loro ideale di purezza originale su cui basavano la propria devozione è stato corrotto nel tempo e il loro condizionamento le ha rese carne da battaglia di giorno per difendere gli interessi del culto e carne da letto di notte per saziare i perversi appetiti dei sacerdoti. Conservano una

propria capacità di pensiero al contrario dei redentori, ma sono fredde e prive di emozioni, splendide bambole assassine

Valori esempio delle Vergini d'argento:

Caratteristiche- Marcatore minaccia
Forza 3; Destrezza 4 ;Costituzione 3; Fascino 4; Carisma 2; Pensiero3; Percezione 4

Abilità:

Armi da Distanza 4; Armi da guerra 1;
Atletica 2; Bastoni e lame 2; Burocrazia 2;
Cavalcare 2; Combattimento 1; Educazione 2;
Individuare 2; Ingannare 3; Leadership 0;
Manipolare 1; Nascondere 1; Occulto 1;
Persuadere 3; Pilotare 1; Sopravvivenza 1;
Sopravvivenza urbana 1

Coscienza: 7

Ferite: 26

Assorbimento: 3 dato dalla corazza

Danno arma: Lama *Folgore* (danno 3) Pistola a vapore Cariddi (danno 3)

Capacità speciali: le vergini d'argento sono immuni alla possessione Shadowlord, sono in grado di rigenerarsi al doppio della velocità dei normali esseri umani, inoltre possono rimanere senza nutrirsi per oltre una settimana prima di iniziare a subire danni

Guardie dei cancelli: Soldati arruolati tra ladri, farabutti, reietti e ogni altra sorta di marmaglia, si tratta di caproni puzzolenti e sudici con un armatura addosso e dotati. Sono sgherri al soldo dei nobili, arruolati per difendere la pace delle città ma nella realtà solo le ricchezze dei propri padroni. Fanno di solito il bello e il cattivo tempo, stuprano e rubano appena ne hanno la necessità o solo la possibilità, sono corrotti fino all'osso, misteriosi incidenti capitano a chi si ribella alla loro autorità o non paga la mazzetta per essere lasciato in pace. Solo l'apparenza che il proprio padrone deve conservare nei confronti del culto e qualche redentore riesce a trattenerli e a spingerli a fare tutto con una certa riservatezza. Il loro destino è comunque quello di essere sempre in prima linea in ogni

combattimento, dal' tronde nessuno sentirà la loro mancanza

Valori esempio del Guardiano dei cancelli

Caratteristiche – Marcatore seccatura

Forza 3; Destrezza 2 ;Costituzione 3; Fascino2; Carisma 2; Pensiero2; Percezione 2

Abilità:

Addestrare animali 1; Armi da Distanza1;
Armi da guerra 2; Bastoni e lame 1;
Burocrazia 1; Cavalcare 1; Combattimento 0;
Individuare 0; Ingannare 1; Interrogare 2;
Lanciare 0; Leadership 1; Persuadere 1;
Pilotare 0; Scassinare 1;
Sopravvivenza urbana 2.

Coscienza: 3

Ferite: 5, si tratta di Seccature

Assorbimento: 1 dato dai pezzi di armatura rugginosa

Danno arma: Spada corta d'ordinanza (danno 2) Pistola a scoppio (danno 1) Fucile a scoppio (danno 2)

Soldato a vapore: Si tratta di giganteschi esoscheletri estremamente costosi e difficili da realizzare presenti solo nelle maggiori città del culto, presentano una forza quasi senza pari mossi da pesanti ingranaggi a vapore e pilotati da una mente mortale.

Valori esempio del Soldato a Vapore

Caratteristiche – Marcatore minaccia

Forza 9; Destrezza 7 ;Costituzione 10; Fascino/; Carisma 6; Pensiero3; Percezione;2

Il carisma è inteso in questo caso come la capacità d'intimidire del soldato data la sua mole e il suo aspetto, mentre pensiero e percezione si riferiscono alle capacità del pilota medio

Abilità:

Armi da Distanza 2; Armi da guerra 2;
Bastoni e lame 2; Combattimento 3
Lanciare 2; Meccanica 3; Pilotare 3
Meccanica e pilotare sono abilità specifiche del pilota per cavarsela in casi manovre complicare o riparazioni d'emergenza

Ferite 45, si riferiscono ai danni effettivi che il soldato deve subire per smettere di funzionare.

Assorbimento 7 punti di corazza stratificata, il valore sale a 9 in caso il soldato sia dotato di uno scudo

Danno arma: Spadone d'assalto *Mietitore*, è una lama grande quanto un Esperide e di base causa 7 danni più i successi. Alcuni soldati a vapore vengono dotati di un cannone *Mandragora* modificato ed adattato al soldato, la modifica a vapore ne ha danneggiato al portata e il danno come ogni arma a vapore ma consente di sparare più colpi a intervalli di tempo ridotti. Danno 4

Creature del buio: Dette anche incubi, sono mostri generati dalla paura e dal dolore dei mortali quando essi raggiungono il limite massimo di sopportazione e quando ve ne è presente una grande quantità. Si differenziano in due grandi categorie di mostri simili a bestie e di altri che sembrano possedere una sorta di intelligenza aliena, entrambi amano essere venerati come dei e divorare carne mortale. Ogni incubo è differente dall'altro grazie a particolari tratti, come braccia o fauci aggiuntive, altri possiedono particolari poteri come fondersi nelle ombre o leggere capacità di telecinesi. Possono donare tali capacità rinunciando ad un proprio punto arcano ai loro seguaci umani similmente agli Shadowlord. Il Signore supremo può creare per loro le modifiche fisiche e i poteri che più ritiene appropriati

Valori esempio dell'Incubo – umano

Caratteristiche- Marcatore minaccia

Forza 5; Destrezza 5 ;Costituzione 5; Fascino 0; Carisma 4; Pensiero 6; Percezione 4

Abilità: *Le creature del buio come gli spettri e i costrutti e le altre creature artificiali non possiedono abilità, ma tirano sempre la loro caratteristica piena senza malus*

Coscienza: non possiedono un vero valore di coscienza ma una via di mezzo tra essa e

l'essenza, a fini regolistici verrà comunque chiamata coscienza.

Coscienza: 7

Ferite: 30

Armatura: /

Energia: 10

Punti liberi 3

Arcano: 2

Capacità speciali: Possono impedire l'entrata e l'uscita dal crepuscolo in loro presenza per un'intera scena spendendo un punto energia

Doti Speciali: Artigli ossei- Potere a scelta-
Potere a scelta

Valori esempio dell'Incubo - bestia

Caratteristiche

Forza 7; Destrezza 6 ;Costituzione 6; Fascino 0; Carisma 2; Pensiero 2; Percezione 5

Coscienza: 7

Ferite: 35

Armatura: 1

Energia: 5

Punti liberi 3

Arcano: 1

Capacità speciali: Possono impedire l'entrata e l'uscita dal crepuscolo in loro presenza per un'intera scena spendendo un punto energia

Doti Speciali: Artigli ossei- Rigenerazione

Alcuni esempi di poteri e modifiche fisiche tipici:

Doti fisiche

Artigli ossei

grandi artigli retrattili, causano 2 danni di base più i successi del tiro

Coriaceo

Aumenta di 1 punto l'armatura

Arti aggiuntivi

la creatura guadagna una coppia di zampe con le quali può eseguire un'azione extra a turno, possono essere arti prensili o semplicemente artigli

Doti psichiche

Lampo mentale

La creatura crea un piccolo lampo grazie alla sua forza mentale, il lampo è ben visibile e causa danni da elettricità, può essere usato entro circa 15 metri, provoca tanti danni laceranti quanti i successi +1

Attrazione mortale

funziona esclusivamente sui mortali, come un cobra, la creatura ammalia la sua vittima fissandola negli occhi, sui mortali più deboli il potere li tiene bloccati e affascinati anche mentre ormai hanno la testa dentro la bocca della creatura, il potere viene spesso usato per sottomettere e affascinare le vittime che vengono abusate e torturate per ricavarne macabri e contorti piaceri sessuali. Il potere costa 2 punti energia ed è un tiro contrastato contro la coscienza mortale, se essa è sufficientemente forte

I PEGASO

Sono tra le creature più misteriose ed enigmatiche di Titano, comparsi dopo la fine della guerra accompagnati da coloro che sarebbero divenuti i Cardinali, esseri metà luce, metà cristallo e metà d'acciaio, non parlano ne comunicano, non hanno volto ne organi per comunicare, possiedono una forma antropomorfa e due paia d'ali con cui solcano i cieli di Titano e dalle quali partono i mortali raggi capaci di distruggere un'intera città dall'alto, sulla schiene la luce da forma a aste da forme bizzarre che richiamano che provocano sensi di dejavou in chiunque le guardi. Non si sa molto altro sui pegaso, il culto di Andarile sostiene di controllarli, che sono stati inviati da dio al loro servizio perché li usassero per punire l'eresia dove la redenzione fosse ormai impossibile, ma ciò che fanno e il loro comportamento è troppo enigmatico per le normali persone ma anche per le persone di fede, solo i cardinali sostengono di comprendere il loro muto linguaggio. Tutto ciò che si sa di queste creature e che periodicamente migrano da un luogo all'altro della grande isola per poi

rimanere immobili in attesa di qualcosa. Vederli in volo sopra le proprie teste sapendo quello che sono in grado di fare quando proiettano la loro mortale luce su qualcosa mette un senso d'angoscia crescente negli abitanti che con terrore spesso abbandonano i centri abitati quando si avvicina il periodo della migrazione. Che il culto dica o meno la verità sul poterli controllare, a chiunque osservi da fuori, i Pegaso sembrano agire nella casualità più totale attaccando o proteggendo luoghi ed entità senza un vero motivo per poi abbandonarle o distruggerle loro stessi un attimo dopo. Sono i nemici più potenti per uno Shadowlord in quanto i loro attacchi sembrano risvegliare i frammenti della scheggia di luce entrandovi in risonanza e spingendola a consumare l'essenza distruggendoli. I pegaso sono i nemici più potenti che un gruppo di Rinati possa mai incontrare, i loro attacchi possono distruggerlo direttamente come se colpissero direttamente l'essenza, per questo morte in questo caso significa distruzione ed è importante quindi capire quando e come metterne uno davanti ai giocatori, un errore di calcolo può porre fine ad un intero gruppo. Per quanto bizzarri e contraddittori i Pegaso ingaggiano sempre battaglia quando si trovano davanti un Rinato nella sua vera forma e pare abbiano la possibilità di penetrare fino al primo livello del crepuscolo e di percepirlo sebbene non effettuino mai una immersione. Unica nota positiva per gli Shadowlord è lo scarso numero presente di queste creature, non più di 20 in tutto il mondo.

Valori esempio del Pegaso:

Caratteristiche

Forza 10; Destrezza 8 ;Costituzione 9;
Fascino 3; Carisma 4; Pensiero 8; Percezione 7

I Pegaso vengono considerati come costrutti, se possiedono abilità non è dato saperlo, le

loro conoscenze e il loro pensiero rimane un mistero, come costrutti ad ogni modo tirano la loro caratteristica a pieno valore.

Coscienza: 10

Ferite: 38

Armatura: 5

Energia: 30

Danno arma: I Pegaso non utilizzano armi e attaccano sempre a mani nude, tuttavia i loro attacchi causano danni laceranti e nel caso degli Shadowlord se riescono a portare le ferite in negativo lo Shadowlord è considerato distrutto. Inoltre in volo possono, consumando la loro scorta energetica possono proiettare un raggio mortale che provochi un esplosione di luce per oltre 5 chilometri di raggio distruggendo case vite e ovviamente i Rinati che non riescano a sopportare 30 danni laceranti il primo turno, 15 il secondo ed infine 5 il terzo, questo attacco è comunemente noto come *Iniquità divina*.

CARDINALI

Entità ignote, quasi sconosciute. Tutti sanno della loro esistenza considerandoli il massimo esempio di fede e devozione verso Andariel, i più vicini a Dio, ma pochi sanno la verità. Dopo il fallimento del piano dell'imperatore ad opera della vendetta di Andariel, i capi del culto del portatore di luce si presentarono all'umanità sbigottita come rappresentanti di dio accompagnati dalla venuta dei Pegaso ed esibendo semplici trucchi sfruttando l'energia furono creduti e accolti come salvatori. In seguito fu creata per loro la speciale nomina di *cardinale* che concedeva potere assoluto in rispetto del loro legame con dio. Ma se un dio c'è mai davvero stato, nessuno dei Cardinali l'ha mai visto. Stando alle norme del culto, è compito degli apostoli eleggere a Cardinale l'uomo di fede, che tra tutti si sia dimostrato il più saggio e il più illuminato, quando purtroppo un membro del concilio dei sette dovesse venire a mancare, ma il punto fondamentale è che i cardinali non muoiono.

L'identità di queste persone, sempre che di persone si tratti, è ignota, nessuno ha mai visto oltre il velo e la tonaca che protegge i cardinali, e coloro che sono riusciti a intravedere qualcosa oltre quel sottile drappo di stoffa, hanno perso il sonno ma dai trecento anni che sono diventati capi assoluti del culto nessuno di loro è mai deceduto. I cardinali sono entità peculiari, non si hanno notizie di loro prima della grande guerra, e la loro riservatezza, che li spinge a non allontanarsi mai dalla loro sede se non in gran segreto, inoltre non è permesso a nessuno approfondire l'argomento. Le loro apparizioni sono fugaci e sempre brevi, di solito su un balcone dell'ago d'argento quando è necessario che parlino direttamente al popolo, e anche in quei brevi momenti la loro figura è motivo di perplessità. Sotto le loro larghe vesti la forma è a malapena riconoscibile, anche a causa del loro strano modo di camminare, alcuni si muovono chini e zoppicando come se fossero vecchi malfermi, altri invece sono ritti e quasi immobili come statue. Gli apostoli che assistono da vicino i cardinali sono gli unici ad avere iniziato a sospettare qualcosa, ma anche per loro trarre conclusioni al riguardo è piuttosto difficile. I cardinali sono riservati per natura e hanno la curiosa capacità di essere introvabili quando non vogliono essere disturbati. Un fatto noto a chiunque, è il rito del pellegrinaggio al quale si sottopongono di tanto in tanto, abbandonando la capitale sacra per tornare al primo tempio di Andariel nella città segreta. Quello che tuttavia alla popolazione è stato tenuto nascosto è che i cardinali intraprendono questo viaggio all'improvviso, sparendo letteralmente dalle proprie stanze senza che nessuno riesca mai a vederli, per tornare solo in seguito allo stesso modo. Cosa facciano quando abbandonano la capitale sacra è un mistero, nessuno ha mai scoperto davvero se si recassero alla città segreta o meno e i cardinali non sembrano interessati a

divulgare tale informazione. Cosa che inquieta ancor di più le persone che conoscono almeno un po' della verità, è la capacità unica dei cardinali di manovrare i Pegaso, anche se forse è più il caso di parlare di *previsioni*, i Cardinali non ordinano mai davvero nulla ai Pegaso, ma si limitano ad affermare cosa faranno di lì a breve. Il concilio dei cardinali è formato da sette individui, ognuno dei quali possiede una diversa veste cerimoniale che ricopre interamente il corpo, e al cui seguito sono sempre posti due magister come *valletti*. Al servizio dello stesso concilio si trovano poi circa una decina di apostoli per divulgare e gestire le sue scelte.

Aspetto:

Nessuno conosce il vero aspetto dei cardinali, solo la veste cerimoniale che li ricopre è ben nota come simbolo di purezza e vicinanza a dio. La tunica in questione copre completamente il corpo dei cardinali comprese mani, piedi e volto. Ciò che permette il riconoscimento tra i nove sono alcune differenze nelle tuniche in colore e simboli, oltre naturalmente a tratti come la postura le dimensioni e il timbro vocale, che suona tuttavia sempre metallico e profondo come se giungesse da una lontana profondità.

Interpretare i cardinali:

I cardinali saranno individui che raramente il signore supremo si troverà a dover interpretare, inavvicinabili a causa della loro natura e inarrivabili all'interno delle loro fortezze. Ad ogni modo i cardinali sono personaggi che non amano parlare, il ripetersi non è loro abitudine, per ciò detestano essere ignorati o non ascoltati. Le emozioni non alterano i loro toni né i loro atteggiamenti, calmi e misurati. Nonostante siano al vertice del potere l'arroganza non fa parte del loro essere, almeno non in apparenza. Le parole di un cardinale possono suonare enigmatiche a

volte, tali personaggi sono a conoscenza di molti eventi, ai quali amano accennare spesso nei loro discorsi e monologhi. In generale il signore supremo dovrebbe cercare di rendere la rara conversazione con un cardinale un evento misterioso e inquietante.

E' sconsigliato far incontrare ai giocatori un cardinale se non prima di molte sedute di gioco, la capitale sacra è un luogo dove i rinati non dovrebbero poter mettere piede prima di aver raggiunto un alto livello di potere, i mezzi di difesa e il numero di redentori esperti nell'individuare i rinati sono un avvertimento più che chiaro riguardo ai rischi che si corrono avvicinandovisi. Un viaggio verso la città sacra vuol dire solo morte e i giocatori così stupidi da volerci andare probabilmente non meritano altro.

I cardinali sono veri e propri assi nel individuare i rinati, basta loro uno sguardo per smascherare anche il più assoggettato dei posseduti e pare che possiedano poteri particolarmente distruttivi, pari a quelli dei rinati, tuttavia nessuno che sia stato presente per assistervi è mai rimasto vivo

EQUIPAGGIAMENTO:

Qui di seguito sono segnati alcuni degli equipaggiamenti presenti in gioco, ognuno di esso ha degli specifici valori come il danno, il prezzo, la distanza massima ecc. Sotto ogni tabella è segnata una leggenda per gli oggetti descritti in essa

Arma C.a.c.	Danno	Tipologia	Forza necess.	Costo	Struttura
Coltello	1	L	1	5	2
Spada corta	2	L	2	15	4
Pugno	0	U	\	\	\
Calcio	1	U	\	\	\
Bastone	2	U	1	5	2
Forcone	2	L	2	4	1
Mortificatrice	3	L	3	\	10
Folgore	3	L	2	\	15
Ascia	4	L	3	120	20

Danno: Il numero di danni che si sommano ai successi

Tipologia: indica il tipo di danno se letale (L) o da urto (U)

Forza necessaria: Ogni arma necessita di una forza minima per essere impugnata, senza di essa il suo utilizzatore riceve un malus al Vdc pari alla differenza tra la sua forza è quella necessaria

Corso: Indica il prezzo in piastre a cui è di solito possibile acquistare l'arma, se il prezzo è assente significa che l'arma non ha prezzo o non è di solito disponibile in commercio

Struttura: Sono i danni che l'arma può subire per parare un colpo prima di distruggersi.

Arma distanza	Danno	Tipologia	Forza necess.	Distanza	Costo
Arco	1	N	1	20m	20
Balestra	2	N	2	25m	25
Pistola	2	E	2	30m	50
Pistola	2	V(5)	2	15m	75
Fucile	3	E	3	40m	99
Fucile	3	V(3)	3	25	120
Tormento	2	E	2	35	\
Cariddi	3	V(6)	3	20	\
Mandragora	4	V(3)	7	15	\

Danno: Il danno delle armi a distanza è sempre lacerante(tranne nel caso delle fionde), il numero indica i danni da aggiungere ai successi del tiro

Tipologia: Indica la tipologia dell'arma, normale(N) ovvero azionata a mano, ad esplosione (E) o a vapore (V) le armi N richiedono di solito un turno per essere ricaricate ma producono meno danno delle armi E per cui però occorrono 2 turni per essere ricaricate, le armi a V invece coprono distanze minori ma possono sparare più colpi in successione , il numero tra parentesi indica la quantità contenuta nei caricatori i quali richiedono 2 turni per essere sostituiti

Forza necessaria: identico alla armi da Corpo a corpo

Distanza: La gittata normale dell'arma, superare tale gittata significa dare un malus al Vdc di -1 per ogni altro metro oltre quelli segnati

Costo: identico a quello delle armi da corpo a corpo

Protezione	Assorbimento	Struttura	Forza	Riassess.	Costo
Arm. leggera	2	20	2	2	20
C o t t a d i maglia	3	35	2	2	35
Corazza piastre	3	40	3	3	55
Corazza completa	4	50	4	4	100
Cor. Redentore	4	60	3	5	\
Scudo	1	20	2	3	20

Assorbimento: E' il bonus armatura conferito al personaggio che va a scalare i danni avversari

Struttura: Sono i "punti ferita" della protezione i danni che non giungono al giocatore si scalano da questo valore, raggiunto lo zero la protezione si distrugge

Forza: identico al valore forza delle armi corpo a corpo

Riassessamento: Dopo aver subito i danni la protezione e in grado di ripristinare la propria struttura, è un Vdc sotto cui stare, se il tiro riesce i danni non vengono segnati alla protezione

Qui di seguito ci sono alcuni oggetti tipo che i personaggi potrebbero desiderare avere, si tratta di un elenco esempio.

Nome	Costo	Reperibilità
Corda (3m)	1	C
Lampada ad olio	1	C
Lampada a vapore	3	NC
Set da scasso	2	R
Attrezzi da riparazione	3	C
Vestiti eleganti	2	NC
Cancelleria	1	NC
Libri	2	R
Birra	1	C

Reperibilità: Indica quanto è semplice da reperire l'oggetto in questione. Comune (C) può essere comprato un po' ovunque. Non comune (NC) significa che non sono articoli particolarmente ricercati e che occorre quindi recarsi in negozi specifici. Raro (R) che solo alcuni negozi lo possiedono e non è detto che si trovino nella stessa città del personaggio. Qui nell'esempio i libri da lettura sono considerati rari, questo non perché sia una cosa strana un libro, ma perché è una cosa per ricchi, ed è quindi raro che qualcuno si dia al commercio di libri, esistono delle biblioteche certo ma comprare un libro è una cosa piuttosto insolita per la popolazione normale.

L'ARMATURA

L'armatura Shadowlord è quella che potrebbe essere definito il vero aspetto degli Shadowlord, si tratta di una corazza completa che avvolge completamente il corpo senza lasciare punti scoperti per contenere la forza incredibile dei signori oscuri, le dimensioni fisiche del rinato raddoppiano ma non è solo questa la differenza, una volta richiamata l'armatura lo Shadowlord utilizza le sue caratteristiche al posto di quelle del posseduto.

L'evocazione della forma signore oscuro e quindi dell'armatura ha effetti devastanti, le vittime che si trovano a pochi metri di distanza dallo Shadowlord muoiono per la pressione dell'aura di potere che si dipana al momento della trasformazione, le vene e il cuore scoppiano e il sangue fuoriesce da tutti gli orifizi, dopodiché i presenti iniziano semplicemente a lacrimare sangue a causa della rottura dei capillari degli occhi più fragili, questo non causa di certo la loro morte comunque poiché l'aura devastante si disperde e viene di nuovo contenuta. La sua evocazione tuttavia ha effetti nefasti anche per

lo stesso Shadowlord poiché è talmente vistosa da richiamare l'attenzione anche a diversa distanza, i Redentori ad esempio possono avvertire la forza del rinato anche a chilometri calcolando direzione e distanza con una certa precisione. Come se non bastasse la trasformazione richiama saette nere da cielo e terra avvolgendo il Rinato in una bolla oscura che esplose dopo che l'investitura è completata. Un aura di potere continua ad avvolgerlo per tutta la permanenza in quella forma, le cavità oculari emettono bagliori maligni e piccole scariche elettriche continuano a percorrere il terreno su cui cammina, in ultimo dalle profondità di questa corazza proviene un continuo e sordo ruggito che fa vibrare l'aria intorno a lui per tutta la zona. Quando un Rinato si trasforma lo fa per vincere o morire poiché la sua trasformazione attira inevitabilmente i servi del culto e le attenzioni delle altre creature nemiche.

Aspetto: L'armatura è una corazza integrale di squisita fattura che non lascia scoperta nessuna parte del corpo e ne segue le forme e le accentua. Aumenta la grandezza del personaggio arrivando a sfiorare i due metri e

mezzo d'altezza e potenza sempre la massa muscolare fino a renderla adatta ai valori dello Shadowlord, abilità che si rispecchia anche sull'aspetto visivo, infatti come una seconda pelle l'armatura aumenta di volume e si deforma leggermente per seguire i movimenti del corpo pur rimanendo dura ed impenetrabile. Il suo colore è quello della notte scheggiato da riflessi metallici dell'oscuro metallo da cui fu forgiata, solitamente un mantello cade alle sue spalle. Ogni Eredità possiede nell'armatura dei dettagli che permettono un riconoscimento tra tutte le altre, ma i mortali hanno di solito poco tempo per curarsi di questi particolari quando si trovano davanti ad un signore oscuro nella sua vera forma.

Caratteristiche: L'armatura Shadowlord aumenta l'assorbimento garantendo un bonus di 5 all'armatura che tuttavia non va a sommarsi con quella precedentemente indossata, che semplicemente sparisce per tutta la permanenza in questa forma. Si tratta di una corazza indistruttibile e che quindi non possiede un valore di struttura, è ignifuga e inoltre resiste alle energie esterne come gelo ed elettricità e alle sostanze corrosive assorbendo comunque il normale danno, solo superando la sua capacità è possibile ferire il corpo mortale al suo interno.

LE ESPERIDI:

Le esperidi sono le armi favorite degli Shadowlord, ultimi frutti dell'albero Esperide, antica entità su un pianeta ormai divorato dall'imperatore, al cui interno si cela lo spirito dei guardiani incaricati di difendere l'antico albero. Terminato lo scontro, in rispetto dei vincitori i guardiani si sacrificarono all'Esperide morente perché potesse generare per un'ultima volta i suoi frutti miracolosi. Sorpresi dall'onore e dalla devozione mostrata verso la loro potenza, i signori oscuri staccarono le armi generate dall'albero e in

rispettoso silenzio abbandonarono il pianeta nelle mani del proprio padrone.

Le esperidi sono spade ed asce dotate di pensiero, totalmente devote verso il proprio padrone e in grado di produrre incredibili e devastanti effetti differenti per ogni tipo di esperide.

Un tempo ogni Shadowlord possedeva una sua personale Esperide, ma al momento della distruzione anche esse andarono perse per sempre, tuttavia lo spirito degli antichi guardiani sconfitti, tutt'ora devoti ai loro padroni non ha abbandonato i Rinati e rimane in attesa di un corpo fisico da tramutare in una Esperide.

Grazie all'omonimo potere ogni Shadowlord è in grado di tornare in possesso di una di queste favolose lame, al momento però solo alcune tra esse sono state replicate dal potere, ma ogni Shadowlord può avere quella che più desidera

Tipi di Esperide:

Le esperidi possiedono diverse caratteristiche, alcune comuni e altre specifiche da spada a spada, il potere *Evoca Esperide* consente di ottenere una vera esperide tuttavia solo al quarto livello, il primo ed il secondo infatti richiamano capacità simili a tutte le lame di questo tipo, mentre il terzo richiama una loro abilità speciale. Per questo motivo qui di seguito sono descritte per ogni spada i valori da *Forma esperide* ovvero derivanti dall'utilizzo del livello 3 del potere Evoca Esperide e i valori delle spade veri e propri ottenibili con l'uso del livello quattro.

Ereide:

Indistruttibilità, danno+4

Forma Esperide: Si tratta di un grande spada la cui cima termina a mezza luna, ai suoi lati numerose piccole lame si muovono circolarmente per tutta la sua lunghezza lacerando qualsiasi cosa trovino. La spada riceve un più 4 ai danni inflitti ad ogni colpo

grazie alla forza del dilania mento inoltre ogni colpo andato a segno sulla carne degli avversari provoca automaticamente un emorragia.

Vera Esperide: Ereteide risucchia il sangue dei nemici che colpisce trasmettendolo ad un cristallo incastrato sulla parte alta della lama, quando il cristallo è pieno comincia ad irradiare una luce rossastra. Chi viene avvolto dalla luce del cristallo, non può far a meno di abbandonarsi ad una frenesia incontrollata aggredendo il suo prossimo. Le vittime di questo influsso maligno divengono belve impazzite capaci di distruggere anche se stesse pur di sbranare chiunque vedano, gli mangiano gli occhi lo trafiggono con le proprie ossa e strisciano per terra urlando in cerca di qualcosa da azzannare. Questo potere ha effetto unicamente sugli umani e si attiva dopo almeno aver ucciso tre persone con l'esperide, ogni vittima aggiuntiva aumenta l'area di effetto, di base di 20 metri di altri 5 metri, la follia collettiva dura circa una scena. Inoltre le lame circolari dell'Ereteide possono essere spezzate e conficcate nel terreno perché esso marcisca e nel raggio di 1 km non sia mai più possibile far crescere nulla

Egle:

Indistruttibilità, danno + 3

Forma Esperide: L'egle è una lunga spada-frusta, al suo interno delle catene permettono di allungarsi fino a 10 metri per poi tornare istantaneamente alla sua forma originaria, sua abilità speciale consente di essere impiegata sia come protezione che come attacco, avvolgendola al proprio corpo con un rapido movimento e spendendo 2 punti energia un Rinato può aumentare di 3 punti il proprio assorbimento e nel turno successivo attaccare con un turbine attaccando contemporaneamente tutti i presenti nel raggio di 10 metri da lui causando un danno pari al suo bonus al danno, quest'azione può essere effettuata solo una volta ogni 3 turni.

Vera Esperide: La Egle si insinua nei cadaveri dei caduti agitandoli e facendoli muovere oscenamente come burattini spaventando a morte i presenti, gli arti che recide prendono vita, deformandosi e facendosi crescere piccole protuberanze ed orifizi per muoversi sbavare e nutrirsi per poi iniziare a scorrazzare per il campo di battaglia avventandosi sui cadaveri divorandoli. Chi vede una delle due scene riceve un malus di -2 per la paura e il disgusto che queste visioni possono provocare, l'esperide può animare fino a tre cadaveri per volta ed è in grado di farli attaccare ma in questo caso valgono come semplici Seccature. Infine Egle è in grado di scomporsi per creare un reticolo di catene intorno al proprio padrone per un raggio di 10 metri. Il Rinato è costretto a rimanere al centro del reticolo ma chiunque tocchi una catena subisce istantaneamente un attacco con il normale vdc del giocatore, tuttavia il danno è pari solo al bonus d'attacco. Attraversare questo campo minato richiede 10 successi su destrezza+atletica difficoltà 4 con un tiro prolungato

Esperia:

Indistruttibile, danno +3

Forma Esperide: Esperia è una grande lama molto simile ad un gigantesco coltello di acciaio nero, la sua forza consiste nel trapassare il metallo e la roccia come fosse burro rendendola particolarmente utile contro i nemici corazzati, persino contro l'armatura Shadowlord essa ha un effetto maggiore, sebbene non possa distruggerla. In questo caso il valore di protezione della corazza Shadowlord viene penalizzato e contro quest'arma essa è capace di assorbire solo 3 danni.

Ogni altro tipo di protezione o materiale solido subisce in pieno il danno dell'arma distruggendosi, le vittime quindi subiscono appieno il danno dell'arma mentre oggetti e

protezioni vedono scalare il proprio valore struttura dell'esatto numero di danni inferti

Vera Esperide: I movimenti rapidi e precisi della Esperia ghiacciano l'aria, piccoli cristalli di ghiaccio si formano mentre essa volteggia, le ferite delle vittime si congelano e il loro corpo è scosso da spasmi per il gran freddo rischiando di cadere in ipotermia. Due grandi lupi neri con la bocca grondante di sangue composti d'energia si materializzano a fianco del signore oscuro per bacchettare con i cadaveri e trascinare ai suoi piedi i personaggi feriti o le vittime per poi sacrificargliele, ogni vittima sbranata dai lupi fa riguadagnare al Rinato 5 ferite. I lupi sono delle Seccature, tuttavia non possono mai essere uccisi, fino a quanto il potere di Esperia rimane attivo essi continuano a rigenerarsi

Aretusa:

Indistruttibile, Danno+1

Forma Esperide: Si tratta di un esperide fatta di ossa, alla sua evocazione la terra si frantuma ed ossa di varie creature si uniscono per formare un imponente spada bastarda. Appena evocata essa richiama 3 legionari ombra a combattere al fianco del signore oscuro. Le ferite dell'Aretusa rilasciano un acido che causa orribili cicatrici, i legionari evocati sono di livello 1 a meno che il personaggio non possieda il potere ad un livello superiore, inoltre essi rappresentano un'eccezione al limite massimo di legionari ombra evocabili.

Vera Esperide: All'apice della sua forza l'Aretusa invoca il mal tempo non appena entra in gioco, un temporale ricopre la zona, il terreno nel raggio di 100 metri dallo Shadowlord diviene una pozza melmosa che impedisce i movimenti, e da cui scheletri di epoche passate emergono al comando del signore oscuro. Ad ogni bersaglio ucciso dagli scheletri o dall'esperide, viene staccato un osso che va ad aggiungersi alla spada aumentandone la forza fino al prossimo colpo.

Tutti coloro si trovino nel raggio di 100 metri dal giocatore subiscono un aumento di 1 della difficoltà a causa del terreno che impedisce i movimenti. Gli scheletri, 5+1D6 vengono considerati Seccature con un VDC medio di 8. L'Aretusa riceve un +1 al danno per ogni nemico ucciso dai suoi colpi o dagli scheletri fino ad un massimo di +10, il bonus persiste fino a quando lo Shadowlord non esegue un attacco, in caso di fallimento però il bonus viene da prima solo dimezzato e al secondo tentativo azzerato.

SPETTRI

Gli spettri sono ricordi viventi, emanazioni di sentimenti e volontà che riescono a imprimersi nell'energia che li circonda e ad animarsi. Non si tratta di creature viventi, quanto più di "macchine" che perpetuano all'infinito le stesse azioni e gli stessi pensieri. Uno spettro si genera quando dopo essere morta, un'entità lascia dietro di sé una forte emozione, tale forza viene captata dall'energia circostante, che si modella su di essa generandone un calco e costituendone una struttura capace di contenere ricordi ed assimilarne altri, si tratta di un ritratto vivente, in cui è impresso un determinato momento ed è capace di esistere solo in quello: uno spettro basato sulla collera, che contenga ricordi dolorosi e spiacevoli, non potrà trovare la pace, poiché il suo mondo è il ricordo che lo ha generato, è ben capace di percepire lo scorrere del tempo e quindi rendersi conto di presente e passato, tuttavia la sua esistenza è votata al suo ricordo al desiderio che da esso ne deriva, anche se impossibile da realizzare.

Gli spettri sono di norma invisibili, in quanto composti unicamente di energia, tuttavia la loro presenza può essere avvertita sia dagli Shadowlord che dai comuni mortali, così come entrambi possono costringerli a manifestarsi e scacciarli, sebbene i signori oscuri siano più avvezzi a questo genere di

cose data la loro millenaria esperienza con questo genere di creature generate spesso dal loro operato. In quanto composti unicamente da energia gli spettri sono abili ad interagire direttamente con essa, per loro si tratta di un'azione semplice come sarebbe per un uomo prendere il proprio bastone, e la usano principalmente per rigenerarsi, poiché la forza del ricordo perde la sua efficacia con il tempo facendo perdere di coesione l'energia che si disperde nuovamente nell'etere. Sebbene questa loro capacità, gli spettri sono quasi impediti dall'interagire con il mondo fisico, far scricchiolare una porta o muovere le tende di una finestra, sono già azioni incredibilmente complesse e faticose da compiere e questo non fa che aumentare la loro sofferenza per non poter compiere il loro scopo, ammesso certo che soffrano davvero e non ricordino solo di dover soffrire facendolo meccanicamente come qualunque altra cosa.

I mortali temono gli spettri, almeno coloro che credono nella loro esistenza, e reputano, a torto, che si tratti dell'anima dei propri cari rimasta intrappolata su Titano per qualche oscuro motivo, sentono quindi riverenza e timore verso queste entità, alcuni possono esserne persino ossessionati, nella speranza di carpirne i segreti o di riconciliarsi con i loro cari. Naturalmente per il culto di Andariel la presenza degli spettri è solo un segno del male su Titano e hanno sviluppato riti in grado di scacciarli.

Peculiarità:

Gli spettri sono invisibili ed intangibili normalmente, sono in grado di attraversare la materia come fosse aria e volare, sebbene di solito si limitino a galleggiare a qualche decina di metri per aria lasciandosi trasportare dalla corrente. Essendo creature d'energia sono piuttosto refrattari agli incantesimi da cui subiscono sempre un effetto dimezzato, inoltre possono assimilare energia direttamente dagli esseri viventi con dei tiri

contrastati tra il proprio valore di memento x2 contro la costituzione delle vittime, solitamente inconsapevoli, le quali se passano perdono troppa della propria energia in questo modo si ammalano e muoiono misteriosamente. Ogni giorno lo spettro può sottrarre da una vittima prescelta un numero di punti energia pari al suo memento e ne perde uno stesso quantitativo alla settimana. Ogni spettro infine possiede un valore chiamato come appena accennato, Memento, di vitale importanza, basti dire che questo valore determina ogni altra caratteristica dello spettro. Gli spettri di solito si formano nel tempo, un morto non lascia per forza dietro di sé una volontà così grande da generare uno spettro, e lo spettro non è detto che si formi subito, anzi, è più probabile che ci vogliano settimane se non mesi perché i ricordi si addensino a sufficienza per dar luce allo spettro, una volta che uno spettro si attiva, tenderà comunque a infestare una zona nota al morto che lo ha generato o a lui particolarmente cara, per queste ragioni sarà più semplice trovare lo spettro di un minatore presso una cava o una montagna che in prossimità di un porto ad esempio. Per interagire con il mondo materiale lo spettro deve sacrificare parte di sé stesso utilizzando 5 punti energia per ogni oggetto con cui voglia interagire, il cui peso è limitato dal valore di memento, di cui ogni punto consente allo spettro di interagire con oggetti di 1 chilo. In ultimo gli spettri sono quasi impossibilitati a comunicare con qualcuno che non sia un altro spettro, sebbene possano manifestarsi spendendo 2 punti energia per una scena, i loro messaggi non possono essere filtrati e contengono un ammasso informe di informazioni derivanti da tutti i loro ricordi, e solo chi è un esperto può sperare di decifrare i loro messaggi. Gli animali non lasciano quasi mai energie particolari ed è molto raro trovarne come spettri, Shadowlord e creature del buio invece non hanno la facoltà di

diventare spettri, infine gli spettri non sono un grado di penetrare nel crepuscolo.

Il Memento:

Gli Spettri si differenziano tra loro grazie ad un valore definito *Memento*, il memento caratterizza tutto di uno spettro, la quantità di energia di cui è composto, la sua consapevolezza, ma soprattutto la forza con cui il ricordo circola in lui e si mantiene vivo. Infatti più il valore di Memento è alto, maggiore sarà la consapevolezza dello spettro di non essere altro che un ricordo senziente e nient'altro, e naturalmente maggiore sarà la sua facoltà di ragionamento. Il memento è un valore che va da 1 a 5, il livello 1 sono spettri di bassa levatura, praticamente macchine senza nemmeno la più pallida scintilla di intelligenza propria, mentre con memento 5 si tratta di spettri totalmente senzienti ed in grado di prendere decisioni ed effettuare progetti a lunga scadenza, si tratta anche della tipologia di spettri più pericolosa e di solito più ostile, in special modo con i Rinati. Quando il Memento di uno spettro viene azzerato esso viene distrutto senza avere più la possibilità di riformarsi. Il memento è un valore che sale con il tempo, l'accumulo di energia e l'assimilazione di più ricordi.

Assimilare ricordi, aumentare il memento e distruzione: Quando vengono danneggiati, se non diversamente indicato, gli spettri perdono energia, quando la loro energia scende a zero, il valore di memento scala di uno e lo spettro ricomincia con metà dell'energia indicata per quel valore di memento(in questo caso non dimentica cosa ha appreso, ma tuttavia diventa più debole), se il memento scende sotto l'uno lo spettro viene distrutto. Per loro fortuna le normali armi non possono molto contro gli spettri, solo poteri, armi con capacità speciali, come ad esempio le Esperidi o certi rituali, molti dei quali anche semplici

da realizzare e molto diffusi(gesti scaramantici per lo più) possono danneggiarli. Il memento aumenta con il tempo se uno spettro riesce a nutrirsi di ricordi che appartengono al suo passato, quindi infestando con successo una zona di interesse per il defunto per un certo periodo di tempo o fino a quando non riesce ad assimilare un'eccedenza di energia pari a quella massima per il livello successivo.

Esempio: uno spettro con memento 1 deve assimilare 15 punti energia addizionali(che non gli verranno segnati) pregni di ricordi per poter aumentare il proprio memento al secondo livello. Un memento 4 invece deve assorbirne fino a 25 oltre i suoi normali 20 per poter aumentare fino al quinto livello. Il procedimento non è mai semplice come potrebbe sembrare, appena gli uomini si accorgono della presenza di uno spettro fanno di tutto per scacciarlo riducendo sempre così le sue scorte di energia.

Alcuni riti scaramantici:

Esistono svariati rituali scaramantici atti ad allontanare il male o semplicemente la sfortuna, essi si differenziano da zona a zona e da età ad età, alcuni difatti sono più vecchi o nuovi di altri; per quanto siano tutti di un certo interesse, ben pochi possiedono per motivi ancora sconosciuti un'effettiva efficacia, qui sono segnati alcuni riti di ambo le tipologie, alcuni per la loro particolarità e altri per la loro diffusione, il Signore supremo può come sempre modificarli o aggiungerne in base alle proprie esigenze.

Diffusamente si ritiene che sia necessario le unghie dei morti prima della sepoltura per poi bruciarle sulla sua lapide per impedire al suo spirito di tornare indietro e rimanere come presenza. Si tratta di un rituale senza alcun valore di per se, tuttavia in altre zone è usanza con le stesse unghie dei morti costruire dei piccoli amuleti(piccoli cilindri di vetro o

legno al cui interno le unghie vengono mescolate a delle erbe particolari) che possiedono realmente la capacità di danneggiare gli Spettri, i quali rischiano seriamente di perdere un punto memento toccandoli o toccandone il possessore, e li tengono quindi alla larga respingendoli anche quando non in vista. Questo genere di amuleti vengono tenuti solitamente nascosti, poiché la pratica contraddice i principi del culto di Andariel.

Altra interessante pratica piuttosto diffusa anche questa probabilmente inutile consiste nel tagliare i capelli delle bambine corti come quelli dei maschi fino almeno ai quindici anni, quando ovvero passano all'età adulta. Questo occorre per impedire ad alcune entità maligne tradizionalmente in cerca di giovani bambine di riconoscerle, possederle o divorarle.

Stranamente fastidiosa per i Rinati, tornando in tema di amuleti, è il: *L'amuleto del padre protettore*. Si tratta di un semplice pezzo di stoffa sul quale tuttavia sono state versate tre gocce di sangue di una persona in fin di vita con l'intento di donarlo ad una persona amata; l'amuleto rende chi lo possiede immune alla maggior parte delle capacità psichiche degli Shadowlord come il richiamo e la possessione, avvertendo un brivido di paura lungo la schiena in presenza dei frammenti d'armatura e impedendo la possessione quando indossati, inoltre se separata con la forza dall'amuleto la vittima non perde la sua protezione, nemmeno se distrutto, occorre che sia lei stessa a volersene separare; unica fortuna dei rinati è che in quanto datato, il rito sta perdendo piede piuttosto rapidamente e non sono conosciuti i suoi reali effetti sugli Shadowlord.

In presenza di ciò che si crede essere uno spirito e consuetudine dei popolani di spargere per casa una polvere rossa mischiata al sale ripetendo più volte la parola vattene al contrario, il rito moderno prevede che la

parola venga ripetuta solo tre volte buttando la polvere sulle mani e poi battendole due volte, tuttavia nessuno dei due sistemi ha una reale efficacia, ciò che invece ha realmente un potere è la polvere rossa sopra citata.

Mischiata al sale e cosparsa per terra sull'uscio di casa e ad ogni varco al suo interno la polvere impedisce sul serio alle creature del buio di penetrare o di formarsi all'interno della casa, si tratta di uno dei riti più diffusi in assoluto fin da prima della ascesa al potere del culto, e da allora ha continuato ad esistere ed a essere praticato per quanto stranamente non sia considerata realmente efficace.

Realmente efficace è il così detto *gioco delle 5 pietre*, si tratta di una pratica insegnata dai nonni ai nipoti, un po' per tenerli impegnati e insegnarli la concentrazione ma che possiede comunque una base scaramantica. Il gioco consiste nel piazzare 5 pietre una sopra l'altra in modo che restino in equilibrio, il gioco oltre a tenere impegnati i bambini che pur considerandolo una stupidaggine ci si appassionano pur di dimostrare di saperlo fare, serve per tradizione ad allontanare il male, ad ogni pietra piazzata infatti i bambini abbandonano una paura e scoprono uno stato di concentrazione allontanando il male. Nella realtà il mezzo funziona ugualmente anche se con una realtà di fondo differente: gli spettri sono un vortice di caos e ricordi e la colonna di 5 pietre mina in qualche modo la loro stessa natura, forse in quanto simbolo di ordine ed equilibrio contrasta la loro esistenza.

Ultimo rito piuttosto diffuso consiste nel prendere una foglia sputarvi sopra e poi strapparla in più parti e abbandonarla al vento quando si incontri una persona che cammini all'indietro. Questo serve per fare in modo che la sfortuna insegua le foglie e si smarrisca nel vento

CAPITOLO 7

I TEMI PORTANTI:

Cosa inserire nella propria storia? Shadowlord tratta diversi tipi di argomenti, è per quanto non voglia negare la sua inclinazione verso il combattimento e lo sfoggio di forza, non è comunque il suo tema principale, ma diciamo un tocco vivace di colore nel suo grande quadro. Shadowlord affronta la rivalutazione della figura del signore oscuro, battuto, ma sopravvissuto e ora tornato per riscattarsi. Gli Shadowlord sognano un mondo che non possono avere, sono contrastati da ogni lato, persino da se stessi. Sono storie di emozioni e desideri e continue delusioni per poi tornare a sperare; i Rinati amano le nuove sensazioni che i loro corpi mortali sono in grado di provare, ma loro non sono umani e la realtà delle cose torna sempre in tempo per distruggere qualsiasi loro illusione, vorrebbero trovare pace, fidarsi dei propri alleati, dei propri amici, ma come possono quando il tradimento è dietro l'angolo, come possono credere all'amore quando alla fine tutto dipende dall'influenza del corpo che calzano?

Shadowlord è anche la storia di un mondo in rovina delle anime che lo popolano che sono costrette a vedere la morte e l'orrore in faccia ogni giorno delle proprie esistenze, a vedere una religione tiranna che li assoggetta e che compie atti ignobili in nome di un dio che preferisce l'anonimato di sette misteriosi individui piuttosto che rivelarsi a dare conforto dalle tenebre. Di uomini che vedono uscire dalle tenebre che li divoreranno gli dei demoni che mieteranno le loro vite ma anche quelle di coloro che li affliggono, sono storie degli Shadowlord consapevoli del loro ruolo di dei oscuri e scelgono di compierlo al meglio delle loro possibilità.

Shadowlord è un gioco che si presta all'intrigo politico, ai complotti e ai sanguinosi tradimenti così come si presta a puri scontri campali o a sviluppare le

personali trame dei personaggi, sempre un po' confusi dalle loro percezioni in questo mondo che forse potrebbero amare, di solito tuttavia la risposta è sempre la stessa, la delusione e al tempo stesso l'eccitazione nel riscoprire di essere signori oscuri, impossibilitati a vivere e a provare ciò che provano i veri uomini ma destinati a regnare su di essi conquistando e venendo adorati per ciò che sono, Dei oscuri misericordiosi con chi si inginoccherà ai loro piedi e dalla collera senza fine per chi oserà sfidarli o tradirli

Consigli sull'interpretazione:

Interpretare uno Shadowlord può lasciare un po' interdetti le prime volte, i Rinati sono creature arroganti per natura, ma non per questo stupide, non si comportano senza senso. Ad esempio un Rinato non lascia in vita un suo acerrimo rivale per poi essere distrutto a tradimento dallo stesso divenuto più potente, ne si lascia andare a risate maniacali rimanendo immobile di spalle a un avversario sconfitto. No gli Shadowlord di questo gioco sono signori del male nel vero senso della parola, se devono ridere sguaiatamente soddisfatti del proprio operato lo fanno mentre sbudellano i membri del culto o quando masse di umani si inchinano ai loro piedi. Sono individui piuttosto schivi ma mai privi del fascino del male, amano punzecchiarsi con affermazioni sagaci, indulgere nei piaceri della carne nei quali sono davvero focosi, ma al tempo stesso non riescono a non rimanere costantemente vigili, è una sorta di maledizione per loro, è il filo che li riconduce sempre alla realtà senza mai dare loro un attimo di tregua o di ristoro dai loro guai, ma è anche questo a renderli superiori ai mortali, il sapere sempre chi sono e cosa *devono* fare. Interpretare un signore oscuro in realtà può risultare più semplice del previsto, basta immaginarne uno, ripreso da film, fumetti o dove altro vi piaccia prenderlo, e levargli tutti gli aspetti stupidi, ad esempio

per quanto voglia essere lui a comandare uno Shadowlord non attacca briga con qualunque altro suo simile incontri per dimostrare di essere il più forte, non farà l'esatto opposto di un piano geniale solo perché non è stato lui a concepirlo, e così via dicendo, come scritto nell'introduzione in questo gioco gli Shadowlord sono davvero dei signori oscuri.

Creare una storia:

Introdurre i giocatori nella storia è un passo importante, l'inizio di solito ha poca importanza, sono solo piccoli avvenimenti che solo in seguito andranno a tracciare eventi di maggior importanza che in un modo o nell'altro risucchiano il gruppo. I giocatori potrebbero essere coinvolti direttamente a causa degli affetti del proprio posseduto o magari per proprio coinvolgimento o ordine dell'ecatonchiri o attirati nella spirale per vie trasverse come il coinvolgimento di un compagno, informazioni solo in loro possesso come dettagli o voci che li spingano ad interessarsi o spingano altri a cercare i giocatori per ottenere o nascondere tali dettagli. Non è importante che sia sempre coinvolto il culto in ogni storia, anzi in alcune esso potrebbe apparire unicamente come nemico casuale o nemmeno, il nemico potrebbe essere una setta di folli che intendano sacrificare il marito della posseduta di un giocatore o la ricerca di alcuni ladri che abbiano derubato un compagno. Raggiunto l'obiettivo di solito è consigliabile mettere una scena di combattimento se la trama era incentrata su eventi meno d'azione per tenere vivo l'interesse, o magari una scena romantica o una rivelazione importante per il gruppo o il singolo giocatore. Alla fine l'importante è raccontare e giocare una buona storia, è bene che essa però non sia statica e permetta ai giocatori di modificarne gli esiti o ignorarne parti per divertirsi, una storia che viene essenzialmente giocata dal signore supremo con dei giocatori inerti costretti a seguire un'unica strada non è sicuramente divertente,

ma al tempo stesso è valido anche il contrario, un caos dove ognuno tenta di creare la propria storia non permette in realtà lo sviluppo di nessuna.

Fine narrazione e punti esperienza:

Ogni volta che si smette di giocare i giocatori ricevono dei punti esperienza che possono essere in seguito spesi per incrementare i valori dei personaggi. Essi vanno da un minimo di 1 ad un massimo di 5, secondo il seguente criterio:

- 1 punto per aver partecipato alla narrazione
- 1 punto per aver fatto una buona interpretazione del proprio pg
- 1 punto per aver fatto un'azione da vero Shadowlord
- 1 punto per aver conseguito un successo di trama
- 1 punto per l'inventiva, per aver risolto in maniera geniale un problema o aver imparato qualcosa di veramente utile

APPENDICE

GLOSSARIO

Ago d'argento: La sede principale del culto di Andariel situato al centro della capitale sacra, si tratta di un torre simile alla lama di una spada, che per la sua forma lunga e stretta e per i suoi riflessi argentei si è meritato questo nome; si tratta inoltre della dimora dei Cardinali

Andariel: Il Dio della luce secondo la nuova religione, a lui è attribuita la salvezza dell'umanità e di Titano, nonché il miracolo della nascita del sole ogni nuovo giorno.

Apostoli: I diretti subordinati dei Cardinali, si tratta di sacerdoti potenti sotto il cui comando sono poste intere regioni della grande isola.

Cacciatori delle ombre: Un gruppo sacerdotale del culto specializzato nella caccia agli Shadowlord e alle creature del buio.

Individui tetri e spietati la cui presenza mette a disagio anche gli umani propri simili

Callisto: Callisto è la metà sottostante di titano dove nessuno è mai giunto, è opinione comune che questo sia il luogo ove si genera il male e dove finiscano le anime impure dei morti.

Cardinali: Membri di un concilio di nove membri che comandano il mondo in vece di uomini più vicini a Dio. Sono i massimi esponenti del culto di Andariel

Cavaliere Ombra: Uno pseudonimo degli Shadowlord originali prima della dissoluzione

Ciclope: Il nome della società instaurata successivamente all'ecatanchiri dai rinati dissidenti tornati sotto il controllo dell'imperatore.

Collera\vendetta di Andariel: Si tratta di una serie di esplosioni accompagnate da delle onde d'urto di pura luce in grado di distruggere gli Shadowlord. Il culto l'ha classificata come un arma del Dio usata nella guerra per porvi termine.

Creature del buio: Mostuosità di ogni sorta generate dal dolore e dalla sofferenza. Creature senzienti e con un odio smisurato verso ogni cosa, in special modo verso gli Shadowlord che durante la grande guerra riuscirono quasi a farli estinguere.

Crepuscolo: Una copia di Titano creata da una grande mente aliena. Si tratta di un mondo oscuro e privo di vita ma tuttavia collegato indissolubilmente a Titano. E' un mondo a cui hanno accesso unicamente gli Shadowlord

Crisi: Momentanea perdita di controllo sul posseduto che emerge evocando l'armatura ed attinge a tutto il potere del rinato per perpetuare i suoi scopi in un delirio di onnipotenza

Cronaca: E' una storia creata dal Signore supremo e divisa in più narrazioni, ha un inizio ed una fine, una cronaca è conclusa di solito solo quando l'obiettivo stabilito dal

narratore viene compiuto o compromesso irrimediabilmente

Culto di Andariel: Una religione millenaria che tuttavia ha preso piede unicamente dopo la grande guerra divenendo l'unico credo del mondo. I suoi fedeli fondarono un ordine diviso in varie caste sacerdotali e oggi si occupano della diffusione del credo e nell'applicazione delle sue norme, ma principalmente della caccia alle creature eretiche.

Cuori delle città: o anche semplicemente cuori, antichi artefatti senzienti attorno ai quali ogni cosa cresceva e prosperava. Tre di essi furono corrotti distruggendo parte di titano prima di essere fermati, gli altri furono corrotti dagli Shadowlord durante la grande guerra e in seguito sparirono insieme all'ultimo cuore non ancora corrotto.

D10: dado a 10 facce necessario al gioco

Danni da urto: I danni sono le ferite riportate dai personaggi, i danni da urto sono causati da cadute soffocamento pugni calci o particolari armi.

Danni laceranti: I danni sono le ferite riportate dai personaggi, i danni laceranti sono danni gravi che impiegano tempo a rigenerarsi.

Dissoluzione: Il processo di divisione di essenza e corpo attuato dagli Shadowlord per penetrare la prima volta nel crepuscolo

Dissolversi: attuare la dissoluzione

Distruggere: si intende la fine definitiva di qualcosa, è usata spesso per sottolineare la morte definitiva di uno shadowlord, senza che questi possa più reincarnarsi o resuscitare.

Ecatanchiri: Il nome della società dei Rinati che hanno scelto di continuare la propria battaglia contro Titano e di diventarne i signori

Energia: Il potere di cui è composto ogni cosa e che risiede in ogni cosa, coloro in grado di manipolare l'energia possono plasmare la realtà a proprio piacere

Eredità: Gruppo di Shadowlord formati esclusivamente da individui provenienti dal medesimo grande Shadowlord

Eresia: Nome che indica tutto ciò che il culto di Andariel ritiene impuro e da eliminare, compresi naturalmente atei o credenti in religioni diverse o che viola norme importanti del Dogma, Shadowlord spettri e creature del buio

Essenza: L'anima degli Shadowlord un concentrato di volontà ed energia solitamente incorporeo che tuttavia può essere annientato causando la distruzione di uno Shadowlord

Evocazione: La forma usata di solito dai signori oscuri, d'aspetto identico agli umani può tuttavia richiamare a se parte del potere dello Shadowlord

Exp: le esperienze dei giocatori tradotte in punti, essi possono essere spesi per incrementare i valori dei personaggi

Figli dell'imperatore: Shadowlord che hanno abbracciato nuovamente l'imperatore per riavere parte dei propri grandi poteri. Si oppongono con ferocia all'Ecatonchiri e bramano distruggere ciò che resta di Titano, successivamente uniti sotto il nome di Ciclope

Fusione: Quando un signore oscuro e un posseduto divengono un'unica entità. Si tratta di un'azione dettata dall'amore di solito, ma anche di un grave crimine verso la società dei Rinati per cui sono previste le pene peggiori

Grande isola: Il mondo, ma anche la metà superiore di Titano o la sua forma passata. Di solito si tende a specificare nelle frasi a quale di queste possibilità ci si riferisca

Immedesimazione: lungo processo che vede gli Shadowlord avvicinarsi sempre di più all'umanità e i posseduti allontanarsene per abbracciare l'ideologia Shadowlord

La grande guerra: Ci si riferisce all'epico scontro in cui i signori oscuri conquistarono la totalità di titano in meno di un mese prima di essere fermati dalla collera di Andariel

Lifia: Albero sacro creato dai Cuori delle città dopo la rovina causata dalla propria corruzione per riportare l'equilibrio. Appassii alla venuta dell'imperatore venendo meno al suo compito

L'Armatura: L'antico guscio fisico degli Shadowlord, un impenetrabile corazza di metallo oscuro. Dopo la dissoluzione e la nascita dei Rinati, l'armatura viene evocata unicamente sul corpo fisico del posseduto ma i suoi antichi poteri sono andati perduti

L' Imperatore: Entità millenaria e maligna, un divoratore di mondi e civiltà. L'imperatore creò gli Shadowlord come suoi servitori perché lo aiutassero nella sua ricerca di vita.

L'occhio: Il nome con cui spesso i cartografi si rivolgono parlando delle isole principali che compongono titano la cui forma e disposizione ricorda vagamente un occhio

Magister: importante ordine sacerdotale i cui compiti prevedono l'amministrazione delle città e l'aiuto degli apostoli

Narrazione: Singola partita a Shadowlord, inizia di solito quando tutti i giocatori e il signore supremo sono presenti e termina con l'assegnazione dei punti esperienza

Pegaso: Misteriose creature metà luce e metà macchina la cui spaventosa forza gli permette di radere al suolo intere città. Presentate dal culto come gli angeli di Andariel donati all'uomo per proteggerlo dal male e dalla corruzione. Pare che possano essere controllati unicamente dai massimi esponenti del culto

Pg: personaggi giocanti, i giocatori

Png: Personaggi non giocanti, entità manipolate dal signore supremo

Posseduti: Umani posseduti dagli Shadowlord e soggetti alla loro volontà. Il posseduto è anche una delle tre possibili forme che uno shadowlord può assumere

Poteri: tecniche di manipolazione dell'energia che sortiscono effetti differenti in base all'uso della stessa.

Progenitore: Un altro nome dei grandi Shadowlord originali, viene usato di solito in riferimento ad una determinata Eredità di cui appunto lo Shadowlord è il progenitore

Redentori: Gruppo sacerdotale del culto di Andariel specializzato

stesso anche alla loro metà superiore, baciata dal sole.

Vergini d'argento: Gruppo sacerdotale del culto di Andariel composto unicamente da affascinanti donne prive di emozioni e totalmente sottomesse ai voleri dei superiori

nell'individuare l'eresia leggendo gli animi delle persone, ma che tuttavia sembrano non avere un'anima, né un cuore. Uomini macchina devoti unicamente alla propria missione

Regni: i diversi strati del crepuscolo

Rinati: È uno dei nomi con cui vengono chiamati gli Shadowlord tornati dopo la grande guerra. Di solito comunque ci si riferisce con questo nome solo agli Shadowlord accorpatisi nell'ecatocrono

Scheggia di luce: Un filamento d'energia luminosa conficcato nell'essenza di tutti gli Shadowlord e che risucchia loro continuamente l'essenza. La scheggia di luce inoltre impedisce ai signori oscuri di fondersi nuovamente in un unico essere

Shadowlord: Entità immortali composte di pura energia. Creati in passato dall'imperatore ed in seguito abbandonate su Titano. Hanno la capacità di utilizzare l'energia per compiere prodezze e impossessarsi dei corpi umani.

Signore oscuro: La vera forma dei Rinati, si tratta della manifestazione dell'armatura e di tutta la sua forza

Signori oscuri: Shadowlord

Signore supremo: Il narratore ed arbitro della storia

Titano: Il mondo in rovina dopo la venuta degli Shadowlord, un gruppo di isole galleggianti sospese sopra un orrendo vortice rosso. Ci si riferisce con questo nome all'intero arcipelago di isole, ma al tempo

