

**TOOR**  
Regolamento ed ambientazione  
per narrazioni collettive  
versione 1.2.4

Adriano Allora

21 maggio 2006

# Capitolo 1

## TOOR: introduzione

### 1.1 Cos'è un gioco di ruolo?

Un gioco di ruolo è uno strumento per raccontare.

Un narratore racconta una storia i cui protagonisti sono gestiti dai giocatori, il regolamento – che è una metà del gioco di ruolo – serve a garantire una certa coerenza al racconto, a chiarire che, tendenzialmente, un folletto sbronzo non uscirà vivo da una scazzottata con un drago.

L'ambientazione, l'altra metà del gioco di ruolo, spiega che ci sono draghi e folletti piuttosto che (o in aggiunta a) astronavi e spade laser o liceali sessualmente disinibiti<sup>1</sup>.

Il libro che avete fra le mani contiene un regolamento e un'ambientazione. Oltre alle regole ci sono alcuni spunti per avventure, ma probabilmente al più presto inizierete a voler creare vostre avventure: i racconti sono tanto più belli quanto più sono originali e personalizzati<sup>2</sup>.

### 1.2 Come è strutturato questo libro

Ora che sapete cosa avete fra le mani (diciamo, visto da molto lontano), possiamo gradualmente scendere nel dettaglio.

In questo primo capitolo verranno fornite indicazioni per “vedere da un po' più vicino” TOOR: l'ambientazione a grandi linee (con riferimenti alle fonti di ispirazione, indicazioni sui clan e sulla magia) e il regolamento a grandi linee (descrizione delle meccaniche generali e del combattimento).

Nel capitolo successivo verrà mostrato come creare un personaggio – perché la prima cosa che si cerca di capire di un romanzo è che tipo è il protagonista – e verranno fornite indicazioni non solo relative alle regole ma anche all'ambientazione.

---

<sup>1</sup>L'ambientazione di TOOR prevede draghi, ma non folletti, astronavi o spade laser. Che altro dire? Raramente i draghi sono sessualmente disinibiti, e questa è probabilmente una fortuna per un mucchio di gente.

<sup>2</sup>Un ringraziamento al gruppo di gioco “I Ceri di via Mazzè”, che ha pazientemente testato il gioco, negli anni: Alessandro “stregone più” Bena, Beppe “voglio un ataman tempesta” Benenati, Lorenzo “mancano i numeri!” Camoletto, Simone “un altro uno!” Carrer, Marco “ti ammazzo” Ortalda.

Nel terzo capitolo il regolamento la farà da padrone: come agire, come combattere, come fare esperienza, come equipaggiarsi.

Nel quarto capitolo si parlerà invece di ambientazione: storia, geografia, luoghi tipici, creature e anche alcuni “plot” narrativi per creare nuove avventure.

Nell’appendice, infine, è presnete una avventura introduttiva pronta per essere giocata.

## 1.3 L’ambientazione a grandi linee

Toor è un gioco di ruolo fantasy<sup>3</sup>, ambientato in un piccolo regno isolato dal resto del mondo ed economicamente autosufficiente, il regno di Inear, che riposa su un’isola detta semplicemente l’Isola.

L’ambientazione non è di tipo tolkieniano: i personaggi appartengono a dei clan che si distinguono per competenze e caratteri fisici, ma sono sempre tutti umani; la prima ispirazione per questa ambientazione si trova nel romanzo di fantascienza Geta – di Donald Kingsbury –, nel quale, similmente a quanto avviene su Inear, i vari clan si distinguono anche per i tatuaggi che ricoprono i loro membri.

In generale, il modello in quanto a coerenza e dettaglio nell’ambientazione è la scrittrice Shery Tepper, un’altra autrice di fantascienza.

Per alcuni incantesimi, infine, è stata decisamente illuminante la saga di Alvin, di Orson Scott Card.

In questa terra popolata da diverse razze umane, ci sono draghi e mostri vari, ma il grosso delle avventure si svolge fuori dalla terra dei mostri, le Maletterre. E similmente al mondo di Tolkien, Inear è un luogo ricco di storia e di storie che permeano non solo i luoghi che i personaggi avranno modo di visitare ma anche i personaggi stessi e addirittura i mostri (mai visto un ciclope con un forte senso del divenire storico?).

Non si tratta di *heroic fantasy*: le relazioni sociali sono più importanti dell’abilità con la spada, e sapere a chi domandare e cosa è decisamente più profittevole che sapere come uccidere.

Non si tratta neppure di fantascienza travestita da fantasy alla Darkover: niente automezzi volanti, razzi spaziali o spade laser.

Ha caratteri propri, che è meglio scopriate da soli, basti sapere che entro certi limiti si tratta di un mondo nuovo, tutto da esplorare. E, come inevitabilmente accade nei giochi di ruolo, tutto da inventare.

### 1.3.1 I clan

Per dei motivi che verranno chiariti nella parte dedicata alla storia di Inear, ogni persona(ggio) che vive sull’Isola appartiene ad uno dei sette clan: ataman, osteram, ananar, intokar, otir, olon, otar<sup>4</sup>.

Gli ataman sono giganti, guerrieri, re, condottieri, giudici spesso ossessionati dagli ideali di onore, nobiltà, coraggio.

Gli osteram sono rudi, goffi, selvaggi, belli, abituati a vivere all’aperto, lontani dalle città e dai villaggi, si occupano di pastorizia e sciamanesimo.

---

<sup>3</sup>Di cappa e spada?

<sup>4</sup>L’ordine nel quale sono presentati non è casuale, ma va dai più grossi – le Ossa spesse – ai più piccoli – le Ossa Sottili –.

Gli ananar sono artigiani precisi e superstiziosi, vegetariani abitanti del sottosuolo, abituati alla notte e temibili in combattimento.

Gli intokar sono silenziosi e misantropi, eredi di un pesante fardello che la storia ha messo sulle loro spalle, destinati ad un compito che non vorrebbero svolgere, sono maghi, preti o guaritori.

Gli otir sono socievoli, adatti a qualsiasi ambiente, diffusi ovunque, veloci e leggeri: possono fare quasi tutto, e talvolta non fanno assolutamente nulla!

Gli olon sono ombre, deboli e sfortunati, spesso ingiustamente accusati di furto, svolgono spesso delicati compiti legati alla comunicazione (dallo spionaggio alla manutenzione di strade).

Gli otar sono minuti, pervasi da uno speciale tipo di magia, estremamente socievoli, si occupano di commercio, di banche e di monete d'argento<sup>5</sup>.

### 1.3.2 La magia

Su Inear esistono quattro tipi di magia: la magia dei tatuatori, quella dei bardi, quella dei preti e quella dei Custodi della Luce e ogni tipo rispetta regole parzialmente diverse dagli altri.

I tatuaggi che, oltre ai caratteri fisici, definiscono il clan, rivestono un importante ruolo sociale e di interazione fra individui. La magia che opera attraverso i tatuaggi è lenta ad agire ma potente, e i tatuatori, ricorrendo insieme alla magia e al prestigio del loro compito, sono personaggi temibili ma affascinanti.

La magia dei bardi dura quanto l'esibizione del bardo ed ha l'effetto di "creare un'atmosfera" (particolarmente adatta al combattimento, o al riposo, o alle interazioni sociali) che permane finché non viene turbata da un altro incantesimo oppure da eventi esterni.

La magia dei preti consiste nella possibilità di dialogare con le divinità grandi e piccole che popolano l'Isola, e chiederne i favori. È il tipo di magia più difficile da gestire e meno prevedibile, ma in alcuni casi si dimostra essenziale.

I Custodi della Luce, nonostante il nome pomposo, sono esperti di sicurezza otar, la loro magia agisce sui luoghi, in modi talvolta imprevedibili.

## 1.4 Il regolamento a grandi linee

L'idea che sta alla base di TOOR è che le caratteristiche non siano *modificate* dall'appartenenza ai clan – come avviene di solito nei giochi di ruolo –, ma siano *determinate* dai clan e poi modificate dalle specificità di ogni personaggio: gli ataman sono quelli che picchiano di più, e solo in seconda istanza si distinguono ataman forti e ataman deboli.

Su questa idea è stato costruito un sistema di gioco molto semplice in cui per compiere un'azione il giocatore deve superare un certo valore (che è tanto più alto quanto più è difficile l'azione) sommando la caratteristica di base dell'azione, più i modificatori del personaggio, più il punteggio dell'abilità effettivamente impiegata, più il risultato di un tiro di dado.

In realtà i dadi tirati sono due, e il secondo è un dado di controllo che determina se il risultato dell'altro dado va davvero aggiunto oppure sottratto alla somma di tutti gli altri valori, ma questo è un dettaglio che vedremo più in là.

---

<sup>5</sup> "La vera forza di Inear", come sono soliti dire

Un aspetto originale del gioco riguarda le abilità padroneggiate dai personaggi, le quali non sempre sono riconducibili ad una sola caratteristica. L'abilità *convincere*, ad esempio, può essere usata con diverse caratteristiche, a seconda dell'approccio effettivamente adottato dal personaggio: con la caratteristica *combattimento* il tipo di convincimento sarà aggressivo ed intimidatorio; con la caratteristica *socialità* l'azione sarà amichevole e basata sulla stima e sulla sincerità; con la caratteristica *elusione* sarà un inganno; con la *magia*, infine, sarà empatico ed avrà effetto solo in presenza di chi vuole convincere.

Infine, le caratteristiche.

Mentre un personaggio può o meno avere una determinata abilità, tutti quanti possiedono a qualche livello le sette caratteristiche. Esse sono: combattimento (e resistenza), elusione, socialità, percezione (e memoria), magia, velocità, manipolazione.

Le prime tre caratteristiche definiscono l'approccio generale al mondo, le restanti quattro riguardano specifici gruppi di abilità.

### 1.4.1 Il combattimento

Il combattimento non è diverso dalle altre azioni, anche se la difficoltà (il valore da superare per avere successo) non è decisa dal narratore, ma dalle caratteristiche degli avversari<sup>6</sup>.

In TOOR al singolo tiro di dado corrispondono tutte le azioni aggressive che restituiscono un risultato, quindi alla fine di uno scontro almeno uno dei contendenti risulterà ferito.

Per colpire bisogna superare il valore di combattimento più l'abilità con l'arma impiegata dell'avversario. Ogni volta che si viene feriti, si effettua un tiro di resistenza, se lo si fallisce, si perdono i sensi (ma non si muore).

Inoltre, è possibile scegliere di usare degli stili di combattimento che hanno effetti diversi dal ferire.

---

<sup>6</sup>Certo, certo: tali caratteristiche sono spesso decise dal narratore, ma non sempre.

## Capitolo 2

# Creare un personaggio

### 2.1 Il personaggio a grandi linee

La prima cosa da fare quando si vuole fare un personaggio è scegliere il clan, il tipo di personaggio che si vuole: gli ataman saranno prevalentemente guerrieri; gli osteram guerrieri, guide o sciamani; gli ananar artigiani; gli intokar maghi o preti; gli olon ladri, spie o manutentori di strade; gli otir messaggeri, guide, ladri o artigiani; gli otar banchieri o commercianti.

Chiedete al narratore dove pensa di iniziare le avventure e se ci sono clan con dei vincoli in quella zona, poi immaginate che tipo di personaggio volete, che mestiere deve fare.

Pensate se preferite un brigante o un cavaliere, un mago, un monaco, uno sciamano, un ladro, un esploratore, una guardia o un mercante, e non dimenticate mai che il vostro personaggio dovrà sempre e comunque vivere della propria professione.

In seconda istanza, pensate ad un nome (che possibilmente inizi con una vocale e finisca con una consonante) e ad una città o un villaggio di origine: tendenzialmente i cittadini sono un po' spocchiosi e raffinati mentre i villani sono un po' più rudi e semplici, badate anche al fatto che gli osteram non sono cittadini, mentre gli otar raramente vivono all'addiaccio.

Inoltre, coloro che vivono in prossimità delle Maletterre sono sensibilmente più diffidenti e razzisti; chi vive vicino alla Capitale o nel territorio che va dalla Piana del Santo all'isola di Frangionda tende ad essere più ligio al Codice e alle leggi (e anche se il Codice è rispettato ovunque, nelle foreste e sulle isole dei Mari Esterni non esistono praticamente leggi ed obblighi di cittadinanza).

Sono solo di aspetti di interpretazione, ma si tratta di quei particolari che possono poi far distinguere un personaggio rispetto a tutti gli altri.

In terza istanza, pensate a quale sarà l'approccio del personaggio al mondo: soprattutto orientato all'elusione, al combattimento o alla socialità; sono cose che potete dire, che potranno essere mostrate dai tatuaggi del personaggio e che comunque dovranno riflettersi sul modo in cui questi si comporta.

Considerate che ogni personaggio, alla creazione, ha per ogni caratteristica il numero di punti che gli assegnano le liste.

L'unica eccezione a questa norma è rappresentata dagli otir, i quali hanno a disposizione 31 punti da distribuire tra le caratteristiche diverse da movimento

e socialità con questi criteri: nessuna caratteristica può avere un punteggio inferiore a cinque o superiore a nove.

In più, ogni personaggio (anche gli otir) ha a disposizione 5 punti che può distribuire come preferisce; i valori delle caratteristiche sono -1, 0, +1, +3 ed ogni modifica costa rispettivamente +1, 0, -1, -3 (nel primo caso si guadagna un punto). Non sono accessibili punteggi maggiori.

## 2.2 Un approfondimento sui clan

Tutti i personaggi e gran parte dei loro avversari sono esseri umani, seppure divisi in clan: La loro vita dura in media 70 anni, ma il periodo in cui vivono avventure va dai 20 ai 50 anni; la loro altezza varia molto: dalla pertica (2,20 m. circa) degli ataman alla mezza pertica otar; la loro pelle è generalmente ambrata o scura come quella dei polinesiani, mentre gli altri aspetti della fisionomia sono estremamente variabili.

Esistono sette clan: **ataman, osteram, ananar, intokar, otir, olon, otar**<sup>1</sup>.

Gli **ataman** sono i più grandi per stazza tra gli Ossa Spesse, sono formidabili guerrieri devoti al Codice di Frangionda che li rende implacabili giudici ma anche amministratori di comunità capaci e stimati.

Il loro ruolo all'interno del sistema dei clan è quello di manutentori dell'ordine e del sistema stesso (attraverso il rispetto e la riproduzione delle leggi claniche): sono giudici, guardie, cavalieri erranti e, quando arrivano draghi e viverne dalle montagne, o se mai dovesse giungere una minaccia da oltre il deserto, sono loro i difensori delle quattro città.

Gli ataman non hanno preferenze riguardo all'ambiente: vivono bene ovunque (alcuni, pare, trovano anche gusto in qualche gitarella nelle Maleterre).

Professioni tipiche: apprendista Cavaliere di Frangionda, giudice, guardia o guardiastada, amministratore di comunità.

Caratteristiche di rilievo: combattimento e movimento.

Gli **osteram** sono allevatori nomadi, talvolta sciamani, appartengono alle Ossa Spesse, hanno sensi eccezionali e in gran parte dei casi una predisposizione per un certo mimetismo naturale (altezza e stazza sotto la media degli Ossa Spesse).

Gli osteram hanno occhi a mandorla e capelli, pelle ed occhi neri come il carbone o marrone come la roccia delle montagne; sono privi di barba o di peli in altre parti del corpo, il che li rende molto affascinanti e desiderabili agli occhi degli ataman, che pure non condividono i loro costumi igienici.

Poiché le foreste non sono sempre generose con i cacciatori, i pastori osteram sono ben accetti nelle città, le rare volte che loro malgrado vi si recano.

Questo è il loro ruolo primario nel sistema dei clan, insieme a quello di messaggeri, guaritori sciamani e guardiani del territorio montano.

Il pericolo rappresentato dalle creature delle Maleterre rende questo clan fondamentale per la sicurezza dei villaggi, quindi gli osteram vengono lasciati liberi rispetto ai doveri di cittadinanza degli altri clan, a patto che si impegnino a mantenere buona la qualità delle strade e a fare la guardia.

---

<sup>1</sup>Per ulteriori informazioni sul modo in cui i membri dei clan si comportano con gli altri e tendenzialmente pensano del mondo si rimanda a pag. 55 e segg.

Gli **osteram** prediligono le montagne e le pianure, e non amano il mare né le foreste: inoltre, evitano, se possono, le città.

Professioni tipiche: pastori, sciamani, esploratori, guardie di carovane, messaggeri, manutentori di strade (sovvenzionati da qualche città).

Caratteristiche di rilievo: percezione e magia.

Gli **ananar** sono minatori, metallurghi, carpentieri, artigiani: bassi, di corporatura robusta, resistenti, capaci di vedere alla luce come nel buio, caparbi, vivono nelle montagne, dalle quali estraggono i metalli e le gemme, e in riva al mare, nelle profondità del quale vorrebbero edificare una città (e a quanto pare ci stanno riuscendo, anche se per ora i cantieri sono inaccessibili ed è tenuto il riserbo su tutta la faccenda).

Hanno carnagione chiara e occhi azzurri o grigi, sono glabri ed hanno pochissimi capelli fin dalla nascita, mani tozze, forti ed agili e denti larghi che amano farsi rivestire d'oro; si tratta di un popolo vegetariano in grado di sopravvivere sotto terra grazie a funghi, muschi e soprattutto alghe (le montagne dell'Isola sono ricche di pozze d'acqua).

Il loro ruolo all'interno del sistema dei clan è quello di minatori e artigiani, carpentieri e gioiellieri: praticamente tutti gli oggetti prodotti ed usati sull'Isola provengono dalle mani di qualche ananar.

Caratteristiche di rilievo: manipolazione e combattimento.

Gli **intokar** sarebbero Ossa Sottili, ma si definiscono Ossa Medie per via della stazza più robusta di quella che hanno mediamente le altre Ossa Sottili.

Hanno fluenti chiome castane e in alcuni casi biondo scuro, occhi perlopiù marroni o verdi, nasi e labbra sottili ed mani lunghe e affusolate.

Il loro ruolo nel sistema dei clan è quello di tatuatori, di guaritori erboristi, di monaci ed artigiani.

Gli **intokar** sono contadini, erboristi, guaritori e sapienti, buoni artigiani e grandissimi maghi e tatuatori (per ogni clan eccetto che osteram); non amano viaggiare, patiscono molto l'umidità e quindi preferiscono le montagne e le pianure al mare e alle foreste.

Caratteristiche di rilievo: magia ed elusione.

Gli **otir** sono pescatori e cacciatori/raccoglitori, rappresentano un clan molto adattabile, mutevole e diffuso: vivono in qualsiasi ambiente ed hanno una certa predisposizione per il nomadismo. Sono uno dei tre clan delle Ossa Sottili, insieme ad otar ed olon: di statura e corporatura medie, la loro carnagione è spesso ambrata, ma non solo insoliti sia otir bruni che pallidi; sono dotati di una conturbante bellezza che li avvolge e li rende irresistibilmente affascinanti.

Nel sistema dei clan, gli otir rappresentano la maggiore forza produttiva alimentare.

Le professioni tipiche: marinaio, artigiano (del legno), costruttore (palafitte e case-altalena), cacciatore; e tra le professioni che possono svolgere i personaggi: messaggero, bardo girovago, ladro, persona di compagnia.

In una prospettiva di regole, hanno alti valori di movimento e socialità.

Gli **olon** sono un po' più alti degli otar ma non robusti quanto gli otir, non vedono molto bene di giorno e quando soffrono di albinismo hanno la pelle bianca come la neve e soffrono moltissimo l'esposizione diretta alla luce solare.

Si dice che siano i discendenti di coloro che patirono di più gli esperimenti magici della Guerra degli Stregoni e, in effetti, si tratta di un clan in via di estinzione, almeno sulla superficie: a quanto pare hanno costituito una città sotterranea sotto la palude chiamata il Segno della Putrefazione, e non ne escono praticamente mai.

Gli olon sono per natura così schivi ed elusivi che possono semplicemente sparire sotto il naso di un osservatore, e questo ha talvolta attirato su di loro ingiusti sospetti: si tratta di un clan molto utile, e quasi indispensabile, per la manutenzione delle strade forestali (e anche per la sorveglianza: nessuno li vede, ma sono quasi sempre al corrente di quel che accade sulle loro strade, il che li fa preziosi informatori per i guardiastada ataman).

Gli olon prediligono le foreste e le montagne, e non adorano il mare, ma lo preferiscono alle ampie pianure che percorrono l'Isola.

Nel sistema dei clan, gli olon svolgono esattamente il compito di manutenzione e controllo del sistema viario forestale.

Professioni tipiche: mendicante, manutentore delle strade forestali (sovvenzionati da qualche città), spia, postino<sup>2</sup>, ladro.

Caratteristiche di rilievo: elusione e manipolazione.

Gli **otar**, di piccola statura e corporatura esile, hanno una straordinaria predisposizione per il calcolo matematico, la valutazione degli oggetti, delle persone e delle attività; spesso, quindi, gli appartenenti a questo clan svolgono le professioni di mercante, cambiavalute, banchiere.

Gli otar hanno sempre la carnagione ambrata, con i capelli rossi o giallo oro e gli occhi neri e piccoli, la loro pelle è delicata e hanno un barba rada ma lunga.

La grande forza degli otar, un clan molto sedentario e poco propenso all'avventura se non in un'ottica strettamente imprenditoriale, sta nel fortissimo senso di appartenenza, tale che ovunque un otar si trovi, se lì vive un altro otar, troverà vitto, alloggio e informazioni.

Il prezzo<sup>3</sup> pagato per questo vantaggio consiste nel fatto che, come dice un diffuso proverbio "un otar non viaggia mai per un solo motivo": ogni otar che fornisca ospitalità chiederà in cambio piccoli favori: portare un oggetto, un'informazione, fare (o far fare) un lavoretto a proprie spese... alcuni otar vivono di questi piccoli favori facendosi ospitare e girovagando di continuo (e arricchendosi: le banche otar sono diffuse su tutta l'Isola, e non è insolito che un otar vagabondo depositi ciò che guadagna in banca, come pensione o risorsa per i casi disperati).

Gli otar vivono in qualunque ambiente... cittadino.

Nel sistema dei clan, gli otar rappresentano la garanzia di stabilità del sistema economico dell'Isola, e le loro migliori caratteristiche sono la socialità e la percezione.

---

<sup>2</sup>Si tratta di un messaggero che recapita messaggi scritti: gli olon non sono esattamente dei geni in grado di ricordare sempre tutto perfettamente.

<sup>3</sup>Perché, come dicono gli otar: "l'unica cosa che non ha prezzo è l'aria, ma prima o poi nascerà un otar capace di far pagare anche quella"

## 2.3 Le caratteristiche

Come anticipato, tutte le azioni che i personaggi compiono sono subordinate allo sfruttamento di una delle sette caratteristiche descritte dalle liste.

Di ogni lista esistono quattro livelli (un ataman può essere molto debole, anche se solo per un ataman), più un livello speciale per ogni clan: tali livelli speciali non possono assolutamente essere impostati all'inizio del gioco, ma devono essere guadagnati sul campo.

A parte le liste delle loro caratteristiche distintive, gli otir possono ordinare i propri punteggi come preferiscono, per questo non compaiono in tutte le liste. Quando un giocatore deciderà che la terza caratteristica del proprio otir è il combattimento, gli sarà attribuito il valore di un osteram (il terzo nella lista di combattimento, valore uguale a 8).

### Combattimento e Resistenza

Lista a pag.9.

La caratteristica del combattimento riunisce tutte le attività che hanno qualcosa di violento ed aggressivo: combattere (a mani nude o armati), insultare, minacciare o aggredire verbalmente, rompere oggetti, sfondare porte, saper usare le armi, valutare la forza dei nemici.

Anche la resistenza fa parte di questa caratteristica. La resistenza rappresenta la capacità di assorbire gli urti, resistere al dolore e alle malattie (ma non a confronti di volontà).

I livelli di questa lista sono: molto debole (-1 rispetto al punteggio riportato nella lista), debole, forte (+1 rispetto al punteggio in lista), molto forte (+3 rispetto alla lista), tempesta (+5, solo ataman). Al momento della creazione del personaggio solo i primi quattro livelli sono accessibili<sup>4</sup>.

La lista dispone in ordine i clan. A fianco al nome del clan è riportato il valore numerico corrispondente (ed utile per i confronti).

otar	5
intokar	6
olon	7
osteram	8
ananar	9
ataman	10

Tabella 2.1: Combattimento e resistenza

### Movimento

Liste a pag.10.

Il movimento è arrampicarsi, scalare, ballare, fare acrobazie, nuotare, correre con ostacoli, seminare inseguitori e serve anche per fare azioni complesse (come lanciarsi appesi ad una corda ed afferrare qualcosa al volo).

---

<sup>4</sup>cfr. pag. 31

Il movimento rappresenta sia la rapidità e la coordinazione con la quale si intraprende una nuova azione, sia la mera velocità con la quale il personaggio è in grado di spostarsi da un punto ad un altro.

I livelli del movimento sono: molto lento (-1), lento (0), veloce (+1), molto veloce (+3) e lampo (+5, solo otir).

ananar	5
otar	6
intokar	7
osteram	8
olon	9
ataman	10
otir	11

Tabella 2.2: Movimento e velocità

## Manipolazione

Liste a pag.10.

La manipolazione rappresenta tutte le abilità manipolative e non elusive: alcune azioni potrebbero essere fatte ricorrendo ad entrambe le caratteristiche, in tal caso è sufficiente fare una prova: se il personaggio sta compiendo l'azione cercando di non farsi vedere, allora si tratta di una azione elusiva, altrimenti è manipolativa.

Manipolazioni possibili: scolpire, disegnare, massaggiare, costruire, montare, smontare, scassinare, annodare, snodare, nascondere, incastrare, aggiustare, sabotare, scrivere (bisogna saper leggere, altrimenti è una azione di ripetizione di segni e quindi vale come disegnare), suonare (bisogna conoscere la musica).

Aggettivi della manipolazione: molto maldestro (-1), maldestro, accurato (+1), perfezionista (+3), maestro (+5, solo ananar).

osteram	5
otar	6
ataman	7
intokar	8
olon	9
ananar	10

Tabella 2.3: Manipolazione

## Elusione

Lista a pag.11.

L'elusione è ben più di una raccolta di abilità: come il combattimento e la socialità essa rappresenta un vero e proprio tipo di approccio al mondo, e il campo di applicazione è vastissimo: anche pugnalarlo qualcuno senza farsi vedere è elusione.

Pertinenza di questa caratteristica sono: scassinare, costruire trappole, nascondere, nascondersi, muoversi silenziosamente, ascoltare (senza farsi vedere), mentire e in genere dissimulare, recitare, schivare.

Gli aggettivi dell'elusione sono: molto rumoroso (-1), rumoroso, furtivo (+1), molto furtivo (+3), ombra (+5, solo olon).

ataman	5
osteram	6
otar	7
ananar	8
intokar	9
olon	10

Tabella 2.4: Elusione

## Socialità

Lista a pag.11.

La socialità rappresenta la capacità di un personaggio di interagire con gli altri, sia individui che gruppi, in modo collaborativo (se non è collaborativo o ha un atteggiamento prevaricatore, e allora è predominante la caratteristica del combattimento, oppure è un ingannatore, e allora predomina l'elusione)<sup>5</sup>.

Rientrano nel dominio della socialità: scoprire le menzogne, sapere come comportarsi, comprendere i rapporti tra le persone, fare buona impressione, incoraggiare, sedurre, convincere, coordinare.

Questa caratteristica è inoltre importante per l'iniziativa nelle situazioni non conflittuali e non dinamiche (cfr. pag. ??).

Aggettivi della socialità: molto scortese (-1), scortese, socievole (+1), molto socievole (+3), amico (+5, solo otar).

intokar	5
olon	6
osteram	7
ananar	8
ataman	9
otir	10
otar	11

Tabella 2.5: Socialità

## Percezione e memoria

Liste a pag.12.

---

<sup>5</sup>Esistono tre tipi di capi nei gruppi di avventurieri: quelli che tengono insieme il gruppo con la paura, quelli che lo tengono insieme con l'inganno, quelli che lo tengono insieme grazie alla loro capacità di coordinare.

La percezione è la capacità di rendersi conto delle cose, oltre che mera percezione. Sono basate quindi sulla percezione (che ha altrimenti tre abilità specifiche: osservare, ascoltare<sup>6</sup>, sensi chimici): seguire tracce, trovare particolari, individuare malsanità (cibi avariati, veleni, infezioni: questa abilità si fonda sui sensi chimici), equilibrio, senso della sorpresa, senso dell'orientamento.

La memoria serve per definire la velocità di apprendimento di saperi e tecniche, oltre che per ricordare quei particolari che emergono durante l'avventura senza doversi scrivere (cosa che, tra parentesi, il giocatore non dovrebbe poter fare se non lo sa fare anche il personaggio).

Abilità connesse alla memoria sono: leggere, conoscenza delle stagioni, degli animali, della geografia, delle famiglie e delle casate (soprattutto ataman), delle leggi claniche, delle leggi cittadine, delle leggi e delle famiglie bancarie (esclusivamente otar), della matematica, dell'astronomia, linguaggi clanici segreti (uno per ogni clan), dei proverbi, della musica, erboristeria.

I valori della percezione sono: ottuso (-1), distratto, attento (+1), molto attento (+3), sapiente (+5, solo osteram).

olon	5
ataman	6
ananar	7
intokar	8
otar	9
osteram	10

Tabella 2.6: Percezione e memoria

## Magia

Liste a pag.13.

La magia è una caratteristica piuttosto particolare: in teoria chiunque può fare magie, ma in pratica ogni incantesimo è un'abilità a se stante, che può richiedere anni di studio, infatti non esiste la professione del mago: chi pratica la magia non dipende dai propri incantesimi ma dalle proprie attività.

Dunque le attività magiche sono: cantare (bardi – bisogna conoscere la musica), fare i tatuaggi clanici (tatuatori – bisogna saper disegnare e conoscere le leggi e i linguaggi clanici segreti), comunicare con le divinità e le semi-divinità (monaci – bisogna conoscere i proverbi e le leggende; oppure nel solo caso degli osteram: sciamani – bisogna conoscere le stagioni, l'astronomia, le piante selvatiche e il linguaggio clanico osteram), individuare la magia (che si “vede” anche a chilometri di distanza; questa attività non fornisce, di solito, di che vivere, e non corrisponde ad una professione), proteggere gli oggetti (custode della luce – bisogna conoscere il linguaggio segreto otar, le leggi e le famiglie bancarie e saper leggere).

Per approfondimenti sugli incantesimi, potete leggere pag. 44 e seguenti.

I valori della magia sono: spento (-1), intatto, luminoso (+1), molto luminoso (+3), stregone (+5, solo intokar).

---

<sup>6</sup>Senza il problema di non farsi scoprire, s'intende, altrimenti la medesima abilità deve applicarsi al confronto su elusione.

ataman	5
ananar	6
olon	7
otar	8
osteram	9
intokar	10

Tabella 2.7: Magia

## 2.4 Caratterizzare un personaggio

### 2.4.1 Qualità

Le qualità sono caratteristiche che non si possono imparare o migliorare, che non hanno livelli di definizione ma impieghi generali.

Ogni personaggio ha diritto ad una qualità a scelta (senza tiro), ad una qualità molto rara e, se ve ne sono, alle qualità di clan.

La probabilità che si verifichi un evento (che può essere *molto raro*, *raro*, *comune* o *molto comune*) sono definiti numericamente come rappresentato nella tabella a pag. 13, in cui ad ogni probabilità è associato il risultato di due dadi tirati insieme.

molto raro	due uno
raro	due risultati uguali
comune	due risultati diversi
molto comune	due risultati diversi da due 1

Tabella 2.8: Probabilità

**Adattabilità** il personaggio è in grado di sopravvivere (ma solo quello) in un solo ambiente selvaggio, senza aiuto e senza tiri di dado; gli ambienti di Inear sono: mare, montagna, foresta o deserto.

Per gli otir l'adattabilità in un ambiente è molto comune e in un altro ambiente è comune.

Per gli olon l'adattabilità nella foresta e al mare è molto comune e la sopravvivenza in montagna è rara.

Per gli osteram l'adattabilità in montagna è molto comune.

Essere adattabili ad un ambiente non significa anche essere capaci di ricordare qualche informazione sulle abitudini delle viverne di quell'ambiente.

**Albinismo grave** non si tratta esattamente di una qualità, ma di un difetto congenito che si manifesta raramente tra gli olon, i quali, se sono affetti da questa forma di albinismo hanno la pelle bianca come la carta o la neve e non possono esporsi direttamente alla luce solare ma sono dotati per la magia e l'elusione (vedi).

**Paura** è comune tra gli osteram la claustrofobia: ogni volta che un personaggio si trova in una stanza chiusa fa un tiro su combattimento (per resistere

alla paura, con difficoltà a discrezione del narratore e dipendente dalle condizioni esterne); se fallisce tenta in tutti i modi di uscire e può essere preso dal panico.

**Essere dotati** essere dotati per una caratteristica conferisce un bonus di tre livelli a tutte le abilità che la richiedono.

Se questa qualità è stata scelta come qualità automatica (senza il tiro), il bonus conferito è di un solo livello e non di tre.

**Ambidestrisimo** questa qualità, non comune tra gli ataman discendenti degli ataman della prima generazione, permette di raddoppiare gli attacchi quando si combatte con due armi (si tirano quattro dadi invece che due).

**Contatti** tipica qualità otar, valida solo all'interno del clan di appartenenza, rappresenta un corrispettivo dell'adattabilità tutto urbano, con la differenza che spesso – per non dire sempre – coloro che aiutano in città il personaggio usano poi chiedere dei favori in giro.

Caso eccezionale: questa qualità può essere persa, se il personaggio non restituisce il favore.

È molto comune fra gli otar e, se sono esperti nella conoscenza delle famiglie e le casate, solo non comune (invece che rara) per tutti gli altri che vogliono tentare di averla.

Gli avventurieri, per professione, l'hanno automaticamente.

**Fascino** qualità molto comune fra gli otir, che molto li aiuta nelle relazioni sociali. A discrezione del narratore, anche se di solito si concretizza in un miglioramento di un livello della socialità.

**Immunità** l'immunità può essere a molte cose: alle malattie, ai veleni, agli incantesimi o al fascino.

Gli olon non possono essere immuni alle malattie, ai veleni e agli incantesimi.

**Resistenza psichica** grazie a questa capacità il personaggio può sottrarsi alla capacità di indagare dei tatuatori: gli è comunque vietato mentire, ma può rispondere in modo elusivo.

**Mimetismo naturale** raro sia tra gli olon che tra gli osteram, fornisce un bonus a nascondersi e muoversi silenziosamente a discrezione del narratore.

**Orientamento** qualità rara fra gli otir e gli osteram, permette di non perdersi. A discrezione del narratore.

**Senso della sorpresa** permette di non essere colti di sorpresa. Rara tra gli otar.

**Iniziativa fulminea** abbassa di un punto il tiro per l'iniziativa. Se più personaggi hanno questa qualità, tra loro valgono le solite regole dell'iniziativa.

**Vedere al buio** è raro un ananar privo di questa abilità che permette di vedere al buio (ma in bianco e nero).

## 2.4.2 Abilità

Qui di seguito verranno presentate tutte le abilità, specificando, quando necessario, la o le caratteristiche di riferimento. È comunque possibile che qualche narratore ritenga che una particolare azione ricada sotto una caratteristica diversa da quella scritta in questa lista. In tal caso è doveroso improvvisare.

accampamenti - magia/manipolazione<sup>7</sup>  
acrobazie - movimento/elusione<sup>8</sup>  
arma (una) - combattimento/percezione<sup>9</sup>/manipolazione<sup>10</sup>  
arrampicarsi/scalare - movimento  
artigianato (un tipo<sup>11</sup>) - manipolazione  
ascoltare - percezione/elusione/socialità  
ballare - movimento/magia<sup>12</sup>  
cacciare - combattimento/manipolazione  
cantare - magia  
cavalcare (stambeccavalli o delfini) - magia  
condurre un'imbarcazione - movimento/socialità/manipolazione  
conoscenza delle stagioni - percezione (memoria)  
conoscenza degli animali - percezione (memoria)  
conoscenza della geografia - percezione (memoria)  
conoscenza delle famiglie e delle casate - percezione (memoria)  
conoscenza delle leggi cittadine - percezione (memoria)  
conoscenza delle leggi e delle famiglie bancarie - percezione (memoria)  
conoscenza della matematica - percezione (memoria)  
conoscenza di un linguaggio clanico (il proprio) - percezione (memoria)  
conoscenza delle piante - percezione (memoria)  
conoscenza dell'astronomia<sup>13</sup> - percezione (memoria)  
conoscenza dei proverbi e delle leggende<sup>14</sup> - percezione (memoria)  
musica - percezione/manipolazione  
convincere/contrattare - socialità/elusione/combattimento  
costruire/montare/smontare (anche trappole) - manipolazione/elusione  
cucinare - magia<sup>15</sup>

---

<sup>7</sup>Magia quando si tratta di individuare un posto ottimo per un accampamento, manipolazione quando si tratta di costruire un buon accampamento. I giocatori possono impazzire, se ogni volta che devono accamparsi li fate tirare. È divertente.

<sup>8</sup>In questa abilità rientrano tutti i movimenti complessi, quelli che richiedono equilibrio e quelli che richiedono una particolare concentrazione, come correre nel fango o con ostacoli.

<sup>9</sup>Serve a valutare quanto è ben tenuta (livello capace) un'arma, quanto tempo durerà (livello abile) e di che fattura è (livello esperto).

<sup>10</sup>Per la manutenzione.

<sup>11</sup>Tipi: metalli, pelli, fibre tessili, legname, pietra. Esistono alcune specializzazioni, che valgono solo un ulteriore punto: legname - strumenti musicali (necessario musica a livello esperto); legno/pietra - carpenteria (necessario esperto nella matematica); pelli - tintoria (necessario esperto in piante).

<sup>12</sup>Il ballo basato sul movimento è quello più convenzionale, quello basato sulla magia è spirituale (come una *trance*).

<sup>13</sup>Serve per orientarsi e capire dove ci si trova. Il narratore dovrebbe considerarla anche con attenzione alla conoscenza della geografia.

<sup>14</sup>Serve in molte occasioni, ma in particolare, se al livello, almeno, di abile, per conoscere abitudini delle viverne e per avere informazioni sui draghi e sui mostri.

<sup>15</sup>Questa abilità non funziona come una forma di artigianato ai fini della sussistenza economica dei personaggi durante il tempo non di gioco, ma può essere usata per aumentare del 10% per ogni grado di abilità il numero delle porzioni di cibo a disposizione. Inoltre mangiare

disegnare - manipolazione (necessario per scrivere e tatuare)  
 etichetta - socialità  
 incantesimo<sup>16</sup> - magia  
 incoraggiare - socialità/combattimento  
 irritare - combattimento/elusione  
 invocare le divinità - magia  
 leggere - percezione (memoria)  
 lingua divina - magia<sup>17</sup>  
 linguaggio clanico - nessuna caratteristica di riferimento<sup>18</sup>  
 linguaggio silenzioso - manipolazione<sup>19</sup>  
 massaggiare - manipolazione  
 mentire/recitare - elusione/socialità/movimento  
 muoversi silenziosamente - elusione  
 nascondere - manipolazione/elusione  
 nascondersi - elusione/manipolazione/movimento  
 nodi (fare e disfare) - manipolazione/elusione  
 nuotare - movimento  
 osservare/cercare - percezione/elusione  
 ostetricia/ginecologia/puericultura - percezione/manualità/socialità<sup>20</sup>  
 pronto soccorso - percezione/manualità<sup>21</sup>  
 rissare - combattimento  
 scalare/arrampicarsi - movimento  
 scassinare - manipolazione/elusione  
 scolpire - manipolazione  
 scrivere - manipolazione (bisogna saper leggere e disegnare)  
 sedurre - socialità  
 sensi chimici - percezione  
 seguire tracce - percezione  
 sfondare porte - combattimento  
 spaventare - combattimento  
 tatuare - magia/percezione<sup>22</sup>

---

bene è sempre piacevole!

<sup>16</sup>Poiché gli incantesimi sono praticamente tutti professionali, per vedere gli specifici incantesimi vedi a pag. 44.

<sup>17</sup>La lingua divina viene usata dai preti per comunicare con le divinità oppure fra di loro. Si tratta di una lingua molto fastidiosa da sentire, che tutti i personaggi con un'alta socialità trovano letteralmente insopportabile. Se non si possiede questa abilità non è possibile provare a parlare con le divinità.

<sup>18</sup>I linguaggi clanici sono dialetti dovuti ad alcune differenze fisiologiche fra i clan.

<sup>19</sup>Il linguaggio silenzioso, o lingua di viaggio, serve per comunicare con leggeri gesti delle mani, degli occhi e del capo e viene usata per "nascondere" all'interno di una conversazione innocua dei messaggi che si vogliono mantenere segreti. Un messaggio trasmesso in questo modo non può essere origliato, ma se la conversazione silenziosa si compone di più battute per partecipante il narratore può richiedere anche dei tiri di socialità per verificare che i partecipanti non iniziano a parlare e dire cose senza senso distratti dalla conversazione silenziosa.

<sup>20</sup>Bisogna essere almeno abili nel pronto soccorso.

<sup>21</sup>Bisogna essere almeno capaci nella conoscenza delle piante.

<sup>22</sup>È la magia che guida la mano del tatuatore, anche se l'abilità di disegnare è necessaria. Diversamente dalle altre abilità, *tatuare* ha i seguenti livelli: della spalla opposta; della schiena opposta; del volto; del torace del pennino; della schiena del pennino; del polso del pennino; della mano del pennino. L'ambidestria non conta nel mondo dei tatuaggi: nessun tatuatore è ambidestro. I tiri sotto percezione/memoria servono invece per decifrare i tatuaggi, ed eventualmente capire chi li ha fatti. Nel caso in cui questa abilità sia scelta da un non

valutare - vario<sup>23</sup>

I gradi di abilità sono quattro: capace (+1 sulla lista di riferimento), abile (+2 sulla lista di riferimento), esperto (+3), maestro (+5).

Se un personaggio che non è almeno capace in una abilità tenta comunque di eseguire un'azione che la riguarda, ha una penalità di due livelli, e per alcune azioni il narratore può impedire il tiro (ad esempio la lingua divina la si conosce oppure non la si conosce, non si può “provare” a capirla).

Gli incantesimi possono essere appresi con le normali regole a patto che, in una avventura, un personaggio trovi un maestro.

Per migliorare, vedi pag. 31.

## 2.5 Professioni

### 2.5.1 Abilità professionali

Qui verranno elencate solo le professioni non rigorosamente stanziali e non troppo vincolanti; in fondo è insensato pensare di farsi un personaggio agricoltore, pastore o anche cacciatore: il campo andrebbe in rovina alla seconda avventura, il gregge morirebbe inaccudito e la selvaggina scappa, quando un gruppo di rumorosi personaggi si avvicina.

Si tratta dunque di professioni che i personaggi possono rivestire supponendo di continuare a mantenersi anche durante le proprie avventure, a parte il caso dell'avventuriero, in cui il personaggio è di famiglia ricca che lo mantiene – preferibilmente lontano da casa – oppure si è guadagnato una tale fama che trova in giro lavori.

Ogni personaggio, all'inizio del gioco, è capace<sup>24</sup> in 7 abilità scelte tra quelle elencate e in un numero variabile di altre abilità per le quali deve tirare i dadi, sostanzialmente con le stesse probabilità delle qualità.

L'apprendista Cavaliere deve scegliere le abilità della guardia, oltre a quelle menzionate nella descrizione di quella professione.

**messaggeri** solitamente lavorano per un PNG (Personaggio Non Giocatore, gestito dal narratore) abbastanza ricco o per un villaggio e si occupano di far pervenire nel minor tempo possibile i messaggi a destinazione; quando invece sono nomadi si fanno scrivere delle lettere di referenze da tutti i loro clienti più importanti, e non appena giungono in un nuovo villaggio dichiarano pubblicamente professione, reperibilità e persone che garantiscono con le proprie referenze per loro.

Così come i bardi e gli avventurieri, tipicamente i messaggeri girovaghi arrotondano (e/o si nascondono) come persone di compagnia per ricchi commercianti, artigiani nomadi, altri avventurieri, soldati; si tratta di solito di amanti a pagamento o di consiglieri.

Di solito hanno (sceglierne 7): arma (ma non a due mani e preferibilmente

---

tatuatore, i gradi di abilità sono quelli soliti.

<sup>23</sup>Se si valuta la sua importanza in seno ad un gruppo, la caratteristica di riferimento sarà la socialità; se si valuta il suo potere magico la magia; se si valuta la sua affidabilità l'elusione; se la preparazione la percezione; se la pericolosità il combattimento e via discorrendo.

<sup>24</sup>Ma ogni giocatore può decidere di rinunciare ad una abilità per aumentarne un'altra di un livello.

piccola), arrampicarsi, conoscenza della geografia, convincere, acrobazia, etichetta, leggere, muoversi silenziosamente, nascondere, nascondersi, nuotare, linguaggio silenzioso. Tendono ad avere movimento e memoria alte, ma potrebbero avere percezione o elusione – al posto di movimento – se sono soliti portare messaggi segreti.

**guardie** lavorano per un PNG abbastanza ricco o per un villaggio. Possono essere guardie cittadine, guardastrada, guardaconfini, guardie private o apprendisti Cavalieri (vedi Cavalieri di Frangionda per informazioni specifiche su questa professione).

Hanno (sceglierne 7): due armi (vale come una sola abilità), ascoltare, conoscenza delle leggi cittadine, acrobazia (per inseguire), irritare, leggere, muoversi silenziosamente, nodi, osservare, rissare, valutare, seguire tracce. Hanno combattimento e socialità alte.

**manutentori di strade** lavorano per un villaggio, o, nel caso di fattorie autonome o di centri di smistamento della mercanzia, per dei privati.

Talvolta coltivano una seconda occupazione (come il furto) e per questo in certi villaggi la categoria non gode di grandissimo prestigio. Nel senso che vengono guardati di sbieco e, se c'è stato di recente un furto, presi a sassate (ma non è la norma!).

Hanno (sceglierne 7): accampamenti, arrampicarsi, ascoltare, cavalcare, conoscenza delle stagioni, conoscenza della geografia, acrobazia, leggere, costruire, muoversi silenziosamente, nodi, osservare, sensi chimici, seguire tracce, accetta. Hanno movimento e percezione alti.

**commercianti** hanno (sceglierne 7): conoscenza delle leggi cittadine, conoscenza delle famiglie e delle casate, arma, convincere (per contrattare), costruire, disegnare, etichetta, incoraggiare, leggere, scrivere, nascondere, ascoltare, osservare, scassinare, linguaggio clanico, linguaggio silenzioso, valutare. Hanno socialità e memoria alte.

**tatuatori** sono preferibilmente intokar. Hanno (sceglierne 7): conoscenza (delle stagioni, degli animali, delle famiglie, dei proverbi, della musica, delle piante), disegnare, leggere, lingua divina, scrivere, muoversi silenziosamente, cantare, ascoltare, osservare, convincere, spaventare, tatuare, valutare, pronto soccorso. Oltre alle abilità, ogni tatuatore inizia con un incantesimo<sup>25</sup>.

Hanno come abilità aggiuntive (automatiche) linguaggio silenzioso e linguaggio clanico.

I tatuatori hanno magia e manipolazione alte.

I tatuatori hanno grandi responsabilità, perché i tatuaggi contribuiscono a definire il clan e l'identità delle persone che tatuano; ad esempio, i loro tatuaggi non devono mai mentire, non dovrebbero mai rifiutarsi di fare un tatuaggio e le loro azioni non dovrebbero mai infrangere il Codice di Frangionda. Anche i tatuatori che più sentono il peso dell'eredità che Esus ha posato sulle loro spalle<sup>26</sup> si attengono a queste indicazioni.

---

<sup>25</sup>Cfr. pag. 46. Ogni incantesimo ha poi praticamente una forma per ogni livello di abilità nel tatuare (cfr. pag. 16).

<sup>26</sup>Anche gli ataman portano un pesante fardello, e infatti si dice che “Esus ha fatto le spalle degli ataman più forti, per appoggiarvi sopra il peso maggiore”.

In compenso, i tatuatori godono di enorme prestigio, le porte sono sempre aperte per loro e la loro parola è tenuta in gran considerazione.

**bardi** hanno (sceglierne 7): cantare, musica (obbligatorio), conoscenza dei proverbi, artigianato del legno (in previsione di una futura specializzazione), leggere, ballare, mentire, sedurre, scassinare, valutare, irritare, osservare, ascoltare, acrobazia, sensi chimici, incantesimi dei bardi<sup>27</sup>. Hanno magia e socialità alte.

**monaci** vivono di elemosina. Sono automaticamente difesi psichicamente grazie al loro particolare rapporto con gli dei.

Hanno (sceglierne 7): conoscenza (delle stagioni, della geografia, del linguaggio clanico, dei proverbi), invocare divinità<sup>28</sup>, lingua divina (obbligatorio), osservare, ascoltare, valutare, vedere la magia (come i tatuatori – cfr. pag. 47, ma solo fino al livello del volto), leggere, scrivere, disegnare, pronto soccorso. Hanno percezione e magia alte.

Una variante del monaco è lo **sciama**no osteram, che non può invocare le divinità di ambienti diversi da quello montano ma può parlare con gli animali e non vede la magia ma conosce gli animali e le piante (ed è comunque psichicamente difeso).

Inoltre gli sciamani, se sono luminosi, possono imparare ed eseguire tanti incantesimi dei bardi in base alla loro abilità nel canto: capaci un incantesimo; abili, due incantesimi; esperti, tre incantesimi; maestri, quattro incantesimi.

Sia i monaci che gli sciamani, ogni volta che entrano in un dominio di una divinità la salutano e le offrono un dono.

**avventurieri** non hanno abilità predefinite, ma il numero di abilità a scelta non va tirato come abilità non comuni (due risultati identici), ma comuni (due risultati diversi). Inoltre hanno come qualità professionale i contatti, ma non possono avere alcun incantesimo dei tatuatori.

**(apprendisti) Cavalieri di Frangionda** solo ataman. Un apprendista Cavaliere deve obbligatoriamente essere almeno capace nella conoscenza delle famiglie, delle leggi e dell'etichetta.

Ha come abilità aggiuntive (automaticamente) linguaggio clanico e valutare. Sceglie le restanti quattro abilità tra quelle a disposizione per la guardia.

I Cavalieri nominati hanno inoltre: tutte le armi e gli stili, spaventare, incoraggiare, insultare, leggere, muoversi silenziosamente, osservare, seguire tracce, sfondare porte, rissare.

Un Cavaliere di Frangionda (o un apprendista) ha il dovere di proteggere gli indifesi, di far rispettare il Codice (ne porta sempre con sé una copia), di giudicare con rettitudine, non può mai in nessun caso nascondersi o nascondere alcunché, è vegetariano, ha il dovere di uccidere i cavalieri rinnegati e di preservare la vita nelle altre sue forme, non tollera soprusi e non mente mai.

---

<sup>27</sup>Al massimo due, cfr. pag. 49.

<sup>28</sup>Tipicamente per chiedere guarigioni o aiuti di altra natura, senza esagerare!

I Cavalieri (e gli apprendisti) sono stimati e accolti ovunque abbastanza bene, ma per loro è essenziale avere una buona fama (se inizia a diffondersi la voce che un Cavaliere non è giusto, viene convocato dai cavalieri anziani che decidono se è rinnegato oppure no), quindi non abusano mai dei vantaggi della loro classe.

Diventare Cavaliere è difficilissimo, e nessun giocatore – per quanto smaliziato – dovrebbe mai iniziare con un personaggio già Cavaliere. Invece si può iniziare come apprendisti cavalieri, visto che un aspirante cavaliere deve vivere qualche anno – o almeno finché non è pubblicamente riconosciuto come degno – come se fosse un cavaliere.

**artigiani nomadi** hanno (sceglierne 7): un’arma, linguaggio clanico, linguaggio silenzioso, conoscenza delle famiglie e casate, conoscenza della geografia, artigianato, convincere, costruire, disegnare, leggere, scrivere, nascondere, scassinare, nodi, osservare. Hanno manipolazione e percezione alte.

**custodi della luce** solo gli otar possono appartenere a questa categoria di maghi. Hanno (sceglierne 7): conoscenza delle leggi e delle famiglie bancarie, leggere, linguaggio clanico, nascondere, osservare, ascoltare, disegnare, scrivere e al massimo quattro tra gli incantesimi dei custodi della luce<sup>29</sup>. Hanno magia e percezione alte.

## 2.5.2 Ultime note sulle professioni

Eccetto i Cavalieri di Frangionda e i tatuatori, qualsiasi personaggio che sia almeno abile in una forma di artigianato (o, se si tratta di accompagnatori, nell’arte del massaggio) potrà giovare economicamente di tale padronanza: al contrario, tutti gli altri – sempre che non siano cavalieri o tatuatori – dovranno fare tra un’avventura e l’altra un tiro, con risultato dispari avranno avuto un periodo economicamente brutto e subiranno una qualche penalità a discrezione del narratore.

Oltre alle abilità professionali ogni personaggio ha a disposizione alcuni tiri per abilità supplementari. Si tratta di abilità rare (i due dadi devono restituire risultati identici). Se il tiro per una abilità non dà il risultato sperato lo si può ripetere, ma il numero di tiri è prestabilito e non cambia.

I tatuatori e i Cavalieri hanno un solo tiro supplementare; i custodi della luce, i monaci e gli sciamani ne hanno quattro, tutti gli altri sette.

Fa eccezione l’avventuriero, il quale ha 16 tiri di dado per acquisire altrettante abilità a scelta; in questo caso i tiri sono comuni.

Tutte le abilità sono acquisite al livello “capace”. Ma ogni abilità acquisita può essere sacrificata, prima dell’inizio del gioco, per migliorare di un grado (e al massimo di uno) un’altra abilità.

## 2.6 Equipaggiamento

Il livello tecnologico di Inear è grosso modo quello dell’Europa o del Medio Oriente del 1300: esiste la carta ma non la stampa a caratteri mobili, c’è un’ot-

---

<sup>29</sup>Cfr. pag. 51.

tima conoscenza dell'astronomia ma manca il cannocchiale e quasi tutto viene fabbricato artigianalmente (ma esistono sia il vetro che serrature e lucchetti).

La maggiore differenza (tutta a vantaggio degli inearsi, bisogna dire) riguarda la cura e la magia: visto che lì funziona, non esistono studi di anatomia se non per qualche ristretto ambito come l'ostetricia o l'erboristeria (non c'è sempre a portata di mano un prete o uno sciamano per piccole ferite!).

L'influenza miete qualche vittima (soprattutto in alta montagna) e talvolta si diffondono piccole epidemie virali, ma nulla di simile alle grandi ondate di peste del basso medioevo.

Esiste ovviamente la ruota, ma i carri vengono generalmente trainati a braccia, visto che non esistono animali da sella o da soma (e nessuno stambeccavallo si lascerebbe legare ad un carro).

### 2.6.1 Ingombro e prezzi

Anche se è prevalentemente diffuso il baratto, esistono la moneta d'argento e quella di bronzo (che vale un quinto di quella d'argento<sup>30</sup>).

Ogni personaggio partirà con dell'equipaggiamento dipendente dalla zona nella quale iniziano le avventure e un dado più il punteggio per la caratteristica determinante per la sua professione in monete d'argento.

Di seguito si presentano alcuni prodotti per fasce di prezzo:

**1 moneta di bronzo** una torcia  
una pertica di corda sottile

**3 monete di bronzo** una candela  
una pertica di corda robusta  
un pernottamento in osteria nelle zone calde e temperate  
un pasto in osteria nelle zone calde e temperate

**7 monete di bronzo** una borsa robusta in pelle  
briglie

**1 moneta d'argento** una borsa robusta in canapa  
un pernottamento all'osteria sulle montagne  
un pasto all'osteria in montagna

**2 monete d'argento** un bastone un vestito leggero  
un paio di stivali  
un passaggio su una barca o su uno stambeccavallo verso una destinazione non troppo lontana

**3 monete d'argento** un foglio di carta da mezza pertica<sup>31</sup>  
inviare un messaggio con un corvo (1 ora di volo per ogni giorno di cammino)

---

<sup>30</sup>Sono anche chiamate *il dito e la mano*.

<sup>31</sup>Un libro ancora da scrivere, di circa un quarto di pertica di lato, di 120 pagine, costa 300 monete d'argento.

**4 monete d'argento** inviare un messaggio con un messaggero (sicurezza di far arrivare il messaggio a destinazione) una sella per stambeccavallo

**5 monete d'argento** un'arma piccola di metallo  
un vestito pesante con cappuccio

**6 monete d'argento** una serratura

**8 monete d'argento** attrezzi da scasso

**10 monete d'argento** un arco normale

**15 monete d'argento** un'arma normale in metallo o un arco lungo  
attrezzi per scrivere/disegnare/dipingere

**20 monete d'argento** un'arma a due mani in metallo  
attrezzi per tatuare<sup>32</sup>

**40 monete d'argento** una imbarcazione in legno per tre persone  
un carro piccolo  
una botte piccola  
uno scrigno con rinforzi in metallo

**70 monete d'argento** uno stambeccavallo da ammaestrare

**90 monete d'argento** un delfino da ammaestrare

Per quanto riguarda l'ingombro, la caratteristica di riferimento è il movimento, con un bonus di due livelli per le Ossa Grosse (ataman, osteram, ananar), ma per ora la sua gestione è affidata al buon senso di giocatori e narratore.

## 2.7 Famiglia ed età

I personaggi possono avere una qualsiasi età tra gli 11 e i 50 anni, anche se fino a 16 anni sono sottoposti all'autorità genitoriale, questo significa che un personaggio è figlio di un altro oppure che uno ha la responsabilità di un altro – con tutti i vantaggi e gli svantaggi del caso –, oltre al fatto che i genitori potrebbero non permettere ai loro figli di imbarcarsi in qualsiasi folle impresa.

Un personaggio sotto i sedici anni avrà a disposizione non sette abilità ma quattro o tre a discrezione del narratore, inoltre tirerà un solo dado per le abilità aggiuntive ed ogni caratteristica sarà peggiore di almeno uno e al massimo tre punti.

Un personaggio sopra i 50 anni aggiungerà 5 abilità a scelta ed altre 5 con i tiri, ma tutte le caratteristiche saranno peggiori di almeno 1 e al massimo 4 punti.

Un personaggio sopra i sedici anni avrà almeno un amico e una fidanzata o un fidanzato (è comune), forse una moglie o un marito (non comune) e/o forse uno o più figli (raro).

---

<sup>32</sup>Sono fatti su misura per una specifica persona e non vendibili: nessun tatuatore userebbe attrezzi altrui, come nessun tatuatore comprerebbe inchiostro la cui fabbricazione non ha personalmente supervisionato.

Tutte queste cose vanno considerate: sono vincoli e legami, ma anche risorse (anche se più vincoli e legami che risorse, soprattutto se i parenti non fanno avventure e ci sono figli a carico).

Anche il narratore deve tenere conto di questi vincoli nella progettazione delle avventure: alcuni personaggi non dovrebbero essere entusiasti all'idea di allontanarsi per troppo tempo dalle loro famiglie.

Infine, bisognerebbe tenere conto della socialità dei personaggi: un intokar molto scortese non dovrebbe essere obbligato a tirare per figli o compagni ed amici (si potrebbe però tirare per verificare che non abbia nemici...), mentre probabilmente di un otar amico bisognerebbe considerare l'intera famiglia con collegamenti parentali fino al terzo grado.

## Capitolo 3

# Agire!

### 3.1 L'iniziativa

Il principio dell'iniziativa è semplice: le diverse caratteristiche hanno diverse velocità.

Tali velocità sono determinate dall'ordine nel quale i tipi di azioni devono finire: i movimenti elusivi finiscono prima che qualcuno possa vederli, ma la percezione viene prima di tutto il resto; poi tocca ai movimenti, prima quelli semplici e poi quelli più articolati e complessi, che richiedono interazione precisa con oggetti (manipolazione); dopo ancora hanno effetto le azioni che mirano ad agire, in qualche modo, sulle altre persone o sulla situazione, prima la socialità, poi il combattimento<sup>1</sup> e infine la magia.

Per prima, ricapitolando, agisce l'elusione (6), poi la percezione (5), il movimento (4), la manipolazione (3), la socialità (2), il combattimento (1) e la magia (0).

Quando i personaggi si trovano in una situazione tattica (in cui devono fare qualcosa), i giocatori tirano un dado e sommano la velocità della caratteristica che impiegheranno: agisce chi ha il punteggio più alto.

Se due giocatori ottengono lo stesso punteggio, agisce per primo quello la cui caratteristica è più veloce (chi tenta di spostarsi agisce prima di chi tenta di combattere); mentre se i due giocatori tentano di fare la stessa cosa (due combattenti, ad esempio) nel loro confronto si somma anche il loro punteggio per la caratteristica di riferimento.

Quali vantaggi conferisce l'iniziativa?

Chi ha l'iniziativa può decidere di eseguire un'azione meglio rischiando di fallirla, come verrà spiegato nel prossimo paragrafo. Inoltre, in un confronto tra azioni con caratteristiche diverse (ad esempio movimento contro combattimento), chi ha perso l'iniziativa subisce una penalità di un punto al tiro di controllo.

Prima di agire, però, un giocatore può decidere, in conseguenza a quel che è successo agli altri<sup>2</sup>, di cambiare azione e caratteristica di riferimento.

In tal caso subirà una penalità al tiro di punteggio (descritto nel prossimo

---

<sup>1</sup>Sulla lentezza del combattimento si veda più oltre.

<sup>2</sup>In fondo, al momento della dichiarazione della velocità delle azioni si può intuire cosa faranno gli altri giocatori.

paragrafo) uguale alla sottrazione tra la nuova caratteristica e la vecchia, oppure non subirà alcuna penalità se cambia in una azione più lenta (in tal caso non cambia il tiro di dado per l'iniziativa)<sup>3</sup>.

Immaginiamo un personaggio che intendeva combattere e che si rende conto che invece sarebbe meglio nascondersi, subirà una penalità di 5 punti (velocità dell'elusione: 6; velocità del combattimento: 1): agirà prima degli altri, ma con un'alta probabilità di fallire. Se comunque l'azione riesce (in tal caso la difficoltà è definita dalla percezione degli attaccanti), il personaggio non verrà attaccato, ma se fallisce...

## 3.2 I tipi di tiri

In TOOR esistono tre tipi di tiri: i tiri di probabilità già visti per le qualità e le abilità; i tiri semplici, come quello per l'iniziativa o per in numero di figli e amici; i tiri per le azioni.

I tiri per le azioni si fanno con due dadi, come i tiri di probabilità, ma in questo caso i due dadi hanno due valori diversi: esiste un dado **di punteggio** ed un dado **di controllo**<sup>4</sup>.

Se il dado di controllo restituisce uno, il valore del dado di punteggio va sottratto e non sommato agli altri valori (perché l'azione riesca bisogna superare uno specifico valore).

Come anticipato, esistono dei punteggi standard per le azioni: 8 corrisponde ad una azione facile, 10 ad una normale, 12 ad una impegnativa, 14 ad una difficile, 18 ad una molto difficile, 23 ad una notevole impresa, 30 ad un'azione leggendaria.

Per superare questi valori i giocatori ricorrono al punteggio della caratteristica su cui si basa l'azione da compiere, sommato al punteggio per l'abilità coinvolta (ma se l'abilità usata non è almeno a livello capace si sottraggono 2 punti), sommato ad eventuali modificatori a discrezione del narratore, sommato al risultato del dado di punteggio (se il dado di controllo ha restituito un valore superiore a 1).

I tiri per le azioni, e in particolare il dado di punteggio, hanno una caratteristica speciale: se il dado di punteggio restituisce un 6, il personaggio può migliorare il suo risultato ripetendo il tiro di punteggio ma non quello di controllo e sommando il nuovo risultato a quello vecchio. Il risultato ottenuto da questo nuovo tiro va diminuito di un punto, ma se il dado aveva restituito un sei il tiro può essere ancora ripetuto (sottraendo due punti) e così via.

Immaginiamo un giocatore molto fortunato che ottenga sette volte 6: il punteggio finale sarà uguale a :  $6+5+4+3+2+1+1=22$ .

Un personaggio che in un confronto vinca l'iniziativa, può decidere di aumentare il rischio di fallire (aumenta il punteggio del dado di controllo) per migliorare l'effetto della sua azione (aumenta il punteggio del dado di punteggio).

La conversione tra punti di controllo e di punteggio è la seguente: 1=1; 2=3; 3=6; 4=9 (se un giocatore accetta di tirare il dado fallendo il tiro di controllo

---

<sup>3</sup>Questa regola non si applica nel caso di conflitti con la magia.

<sup>4</sup>bisogna sempre prima dichiarare quale dado è di controllo e quale di punteggio.

con 1, 2, 3, 4 o cinque – di più non è possibile – allora il suo dado di punteggio sarà uguale al tiro del dado più 9<sup>5</sup>.

La penalità in un confronto tra diverse caratteristiche si applicano al tiro di controllo (si fallisce con 2 invece che con 1), mentre le penalità derivanti dal cambiamento di azione riguardano il tiro di punteggio.

### 3.3 Azioni non conflittuali

L'azione vera e propria ha uno svolgimento molto semplice: il narratore definisce la difficoltà dell'azione.

Ad esempio:

Ohort, un osteram molto lento (movimento: 7) che sta seguendo le tracce di una piccola viverna mangiatrice di capre (del gregge dello zio di Ohort), si rende conto che le tracce scompaiono davanti ad un costone di pietra piuttosto alto e largo. Poiché anche in groppa al suo stambeccavallo impiegherebbe troppo tempo per aggirare il costone, decide di spiegare alla sua cavalcatura di raggiungerlo al di sopra del costone (lo stambeccavallo è più veloce se non deve portare un peso) e di arrampicarsi.

Il narratore decide che si tratta di una scalata impegnativa (11), che potrebbe fare un ataman veloce.

Il goffo Ohort è tuttavia un capace arrampicatore, il che significa che si arrampica come se fosse un osteram lento (8).

Se ritenesse necessario o opportuno, il narratore potrebbe valutare altri fattori, come il carico di Ohort, la sua stanchezza, il tempo atmosferico, ma decide che si tratta di una circostanza neutra che non richiede modifiche, quindi il giocatore che impersona Ohort tira due dadi e ottiene un 2 (controllo) e un 5 (punteggio).

Il caso è generoso con Ohort, che si arrampica, in quella occasione, come un ataman molto veloce: il valore è superiore a quello richiesto e quindi Ohort arriva in cima al costone, dove trova...

### 3.4 Azioni moderatamente conflittuali

È stata descritta una tipica azione non conflittuale: una persona da sola che cerca di fare qualcosa; ma in molti casi più persone tentano di compiere azioni, magari in reciproca opposizione.

Per esempio un personaggio può provare a scappare oppure può provare a sottrarre l'arma al suo avversario.

Allora si verificano dei confronti. I confronti cambiano un po' le regole dei turni.

---

<sup>5</sup>La somma non si verifica nel caso di fallimento dell'azione.

Prendiamo ad esempio una fuga: un otar molto socievole (iniziativa: 3+2) cerca di far ragionare un ataman giovane e forte intenzionato a malmenarlo (iniziativa: 4+1). Ha l'iniziativa l'otar, perché la sua azione è più veloce.

L'otar (socialità 14) è abile nel convincere le persone (+2); l'ataman (combattimento 11) è altrettanto bravo nel menar le mani (+2), ma non ha l'iniziativa (-1 al tiro di controllo)<sup>6</sup>.

Chi ottiene il risultato maggiore vince: l'otar può essere ferito oppure l'ataman riportato alla ragione. Nel primo caso all'ataman sarà sufficiente superare il punteggio di combattimento puro, senza abilità dell'otar (che ha rinunciato a combattere per interagire); nel secondo l'ataman semplicemente rimarrà fermo ad ascoltare quel che l'otar ha da dirgli.

Si consideri il fatto che il tiro di combattimento dell'ataman (se ne fa uno solo) è comunque sottoposto al punto addizionale nel tiro di controllo (fallimento con uno e con due) e che, in questo caso, se l'otar vince il confronto – a differenza di quanto accadrebbe in una azione decisamente conflittuale – l'attacco dell'ataman viene annullato, non ha luogo.

## 3.5 Azioni decisamente conflittuali

Il combattimento su Inear è costituito essenzialmente in reciproco studio: i combattenti eseguono sequenze di movimenti senza toccarsi per un tempo mediamente piuttosto lungo (da un minimo di 30 secondi ad un massimo di due-tre minuti), fino a quando uno dei due si avventa sull'altro.

È per questo che il combattimento è un'azione lenta, ed è per questo che è tanto efficace.

### 3.5.1 Colpire, ferire, essere feriti

Il tiro azione per il combattimento non è diverso da qualsiasi altro tiro azione, solo che la difficoltà è definita dal valore del combattimento dell'avversario<sup>7</sup>.

La differenza tra i due punteggi si chiama **efficacia dell'attacco**.

Quando un personaggio viene ferito, fa un tiro di resistenza, sommando al proprio valore di combattimento (e resistenza) un tiro per le azioni.

La difficoltà del tiro di resistenza ha una base fissa, dipendente dal numero di ferite, e una quantità variabile, uguale al punteggio dell'efficacia dell'attacco.

La sequenza dei tiri di resistenza è la medesima degli altri tiri azione: alla prima ferita basta superare 8 punti, alla seconda 10, alla terza 12, alla quarta 14, alla quinta 18, alla sesta 23, dalla settima in poi 30. Sempre aggiungendo il punteggio di efficacia dell'attacco.

Se il tiro di resistenza fallisce, il personaggio sviene a terra, con conseguenze a discrezione del narratore: se per esempio è stato molto ferito prima, potrebbe dover essere curato entro un certo tempo, pena la morte.

---

<sup>6</sup>A seconda delle motivazioni o dello stato di lucidità dell'ataman, il narratore può inserire dei modificatori a suo vantaggio o svantaggio: un ataman il cui onore e la cui famiglia sono stati offesi agirà in questo caso con dei bonus.

<sup>7</sup>Poiché è più facile colpire che difendersi, capita spesso che i combattenti si feriscano reciprocamente.

Poichè i combattimenti sono cruenti, se secondo i dadi nessuno dei combattenti è riuscito a colpire l'altro, risulteranno entrambi feriti automaticamente (e dovranno fare il tiro di resistenza senza l'efficacia dell'attacco).

### **Corpo a corpo**

Il combattimento corpo a corpo è il più semplice, e non presenta differenze rispetto a quanto detto a proposito del combattimento in generale.

L'iniziativa in combattimento permette di definire la complessità e l'efficacia del proprio attacco secondo le normali regole dell'iniziativa.

Oltre a questi livelli bonus eventuali vanno contati eventuali bonus ambientali a discrezione del narratore, l'abilità del combattente con la sua arma, vantaggi strategici e la qualità dell'arma.

I vantaggi strategici si verificano quando, ad esempio, un personaggio combatte contro più avversari o contro un avversario meglio armato.

Se combatte contro più avversari può usare gli stili per molti avversari oppure dovrà combattere contro un nemico senza poter rispondere agli attacchi degli altri (che avranno automaticamente effetto e che colpiranno il suo punteggio di combattimento senza modificatori).

Se combatte contro un avversario che ha due armi (e lui ne ha una soltanto, anche a due mani) ha una penalità di un punto.

La qualità dell'arma verrà vista più avanti.

### **A distanza**

Il combattimento a distanza si svolge diversamente, e non ci sono stili.

L'attaccante deve vedere il bersaglio ed essere ad una distanza adeguata (tra i quattro e i sessanta metri). Se il bersaglio ha l'iniziativa può decidere di nascondersi (elusione) oppure di avvicinarsi all'attaccante (movimento).

Nel primo caso si verifica un confronto tra elusione e percezione, se chi si appresta a tirare vince il confronto, il tiro viene eseguito senza penalità: il confronto è tra il combattimento dell'attaccante e il valore di combattimento del bersaglio.

Se l'attaccante non vede il bersaglio non può tirare.

Nel secondo caso, il bersaglio dichiara quanta della sua abilità di movimento destina all'evitamento e quanta all'avvicinamento al bersaglio. Per ogni livello dedicato all'avvicinamento, il personaggio si muove di 5,5 metri. Il confronto tra mira dell'attaccante e movimento del bersaglio serve a stabilire se il bersaglio è stato colpito oppure no<sup>8</sup>.

Quando il bersaglio si porta a meno di quattro metri di distanza, l'attaccante non può più tirare.

Un attaccante in posizione può tirare una freccia per turno; estrarre dalla faretra ed incoccare non costituiscono penalità (a meno che non si stia cambiando arma).

Se si cambia arma, il tiro di controllo è peggiore di un punto.

---

<sup>8</sup>Si ricordi che in questo caso, essendo il movimento più veloce, l'attacco subisce una penalità di uno al tiro di controllo.

### 3.5.2 Gli stili di combattimento

Praticamente tutti i combattimenti si svolgono con un'arma a due mani oppure con due armi (una normale e una piccola, o lo scudo). Se uno stile è vincolato ad un'arma a due mani, ovviamente si devono usare le due mani per impugnare l'arma a due mani, con le normali penalità.

L'ambidestrità è inefficace per le armi a due mani, mentre per gli stili dell'orso e della lucertola, semplicemente permette di fare due tiri (e anche due tiri di controllo).

Gli stili di combattimento mettono il personaggio di fronte ad una scelta: cerco di avere maggiori probabilità di far svenire il mio avversario (attacco normale, o stile del corvo), oppure rischio di non ferirlo con la certezza di ottenere altri risultati?

Quando si usa uno stile (eccetto quello del corvo), il tiro di resistenza dell'avversario ha sempre difficoltà 8, come se fosse la prima ferita che riceve (anche se il numero di ferite ricevute, aumenta).

Gli stili di combattimento sono pochi e il loro funzionamento è abbastanza semplice:

1. **del gatto** ha come effetto quello di far arrabbiare l'avversario; se l'attacco va a segno ma l'avversario resiste alla ferita, nel turno successivo combatterà come se fosse di due livelli inferiore;
2. **del corvo** ha come effetto quello di ferire di più l'avversario; se l'attacco ha effetto, il tiro di controllo della resistenza dell'avversario è peggiore di due punti, ma al turno successivo il personaggio che ha usato lo stile combatterà con una penalità di due al dado di punteggio (come se fosse arrabbiato);
3. **dell'orso** ha come effetto quello di tramortire l'avversario; se l'avversario resiste, nel turno successivo non potrà attaccare o fare altre azioni (potrà ancora difendersi, ma non avrà l'iniziativa);
4. **della faina** ha come effetto quello di portare tre colpi veloci, è necessario usare questo stile (oppure quello del gufo) per combattere contro molti avversari (fino a tre). Questo stile non può essere usato contro un solo avversario per triplicare il numero degli attacchi;
5. **della lucertola** ha come effetto quello di disarmare l'avversario; se l'avversario resiste, nel turno successivo non potrà usare l'arma che impugnava (potrà ancora cambiarla o difendersi a mani nude!);
6. **del gufo** ha come effetto quello di portare un colpo molto potente e ampio, è uno stile indispensabile per combattere contro molti nemici; funziona così: per ogni avversario colpito si può passare al successivo, altrimenti il colpo si ferma. Al massimo, per ogni colpo si riesce ad applicare questo stile contro cinque avversari più uno per ogni livello di abilità con l'arma che si sta usando.

Ogni personaggio conosce almeno uno stile di combattimento (sceglietelo in linea con il tipo di personaggio, se possibile: il ladro, ad esempio, è solito combattere solo quando scoperto e per disimpegnarsi, quindi ricorre ragionevolmente allo stile dell'orso), più un altro stile per ogni arma che padroneggia

almeno a livello “capace” (escluse le armi da lancio, che non comportano un confronto diretto e con le quali non si applicano gli stili). Gli stili o si conoscono o non si conoscono, senza gradazioni.

Bisogna dichiarare se si userà uno stile, e quale, prima del tiro dei dadi.

### 3.5.3 Le armi

Ai fini del ferimento, le armi sono tutte uguali; cambiano solo il modo in cui si viene feriti, la velocità, l’ingombro e alcune norme d’uso.

Tipicamente si combatte con un’arma principale e lo scudo oppure un’arma secondaria: per ogni arma (o arma e scudo) che un personaggio usa in più rispetto all’avversario migliora di un punto il proprio attacco.

Gli scudi sono tondi e piccoli con un umbone di metallo o legno come quelli celtici e spesso vengono usati anche come armi.

Esistono tre tipi di arma (taglio, botta, tiro) di tre dimensioni: a due mani, normali e piccole.

	2 mani	normali	piccole
taglio	ascia	spada	accetta pugnale
botta	mazza	bastone	martello
tiro	arco lungo	arco normale	fionda

Tabella 3.1: Tipi di arma

Le armi a due mani impediscono di usare lo scudo o una seconda arma (così come l’arco normale e la fionda), mentre le armi piccole (eccetto la fionda) possono essere lanciate.

Inoltre, le armi piccole possono essere nascoste facilmente, mentre quelle a due mani hanno penalità quando devono essere nascoste.

Mentre le armi normali e a due mani possono essere usate solo come tali (eccetto il bastone, da passeggio) accetta, pugnale e martello hanno anche usi comuni.

Le armi a due mani permettono stili di combattimento contro più avversari, e non possono essere sottratte (non solo rubate, ma neppure lo stile della lucertola ha effetto).

L’effetto delle armi è simile: anche le armi da botta lacerano e anche le armi da taglio rompono; ma le armi da taglio lasciano più sangue in giro.

Le armi a due mani sono più lente e peggiorano l’iniziativa di un punto per le ossa spesse e di due punti per le ossa sottili e le ossa medie.

Le armi piccole non possono essere magiche.

Ciò che distingue i due tipi di archi sono le gittate e le condizioni d’uso: l’arco lungo ha una gittata di 10-60 metri ma dev’essere usato in condizioni di buona visibilità (è un tipico strumento da caccia montana), quello normale di 4-30 metri ma può essere usato senza penalità anche in una foresta.

La fionda ha una gittata di 2-15 metri e anche se deve essere usata con due mani si tratta d’un’arma piccola.

### Armi speciali

Le armi non danno bonus, eccetto che quelle di ottima fattura e quelle magiche.

Le armi di ottima fattura costano anche 5 volte più delle altre e migliorano di un livello (due livelli se sono armi a due mani).

Le armi magiche hanno poteri speciali. Si distinguono di solito tre livelli di magia per potere – se ne riportano di seguito solo alcuni esempi possibili.

#### Armi di basso potere:

armi spaventose: migliorano di un livello quando si tenta di minacciare qualcuno;

armi che cantano: migliorano di un livello per un combattimento al giorno;

armi che non si rompono;

armi della fortuna: permettono di ritirare un dado di controllo al giorno.

#### Armi di potere:

armi protettive: si illuminano debolmente all'avvicinarsi di un nemico con intenzioni malevole una volta al giorno;

armi che rompono altre armi (eccetto quelle che non si rompono);

armi guaritrici: guariscono fino a tre ferite al giorno;

armi della fortuna: permettono di ritirare un dado di controllo per combattimento; armi vincitrici: peggiorano di un punto il dado di controllo al tiro di resistenza avversario.

**Armi di grande potere:** si tratta di armi con un nome ed una storia, con uno o più di un potere degli altri livelli di potere e anche un potere non funzionale al combattimento:

armi che tengono in salute le piante che crescono nella terra nella quale sono sepolte o infitte;

armi che procurano un buon sonno;

armi che, estratte, destinano a regni;

armi che cantano, incoraggiando, durante il combattimento.

Esistono ovviamente altri oggetti magici, ma si consideri che in generale non sono frequenti, neppure comuni. E non sono facilmente reperibili.

## 3.6 Fare esperienza

Di solito nei giochi di ruolo esperienza significa prima di tutto migliorare le proprie caratteristiche e abilità.

In questo gioco significa, invece, conoscere personaggi non giocatori (PNG), visitare luoghi, entrare in possesso di oggetti o conoscenze.

Quindi si progredisce molto più lentamente rispetto agli altri giochi, anche se si parte decisamente più forti ed autonomi.

È tuttavia possibile migliorare sia le proprie caratteristiche (a volte) che le proprie abilità, ecco come.

Se nel corso di una avventura completa (composta da quante sessioni ritiene opportuno il narratore) un giocatore fa un tiro aperto con una abilità<sup>9</sup> (non una caratteristica!), può migliorarla o acquisirla.

---

<sup>9</sup>Quindi ottiene un sei ad un tiro di punteggio.

Innanzitutto si fa un segno vicino all'abilità che può migliorare.

All'inizio dell'avventura successiva, il giocatore sa quanto tempo è trascorso dall'ultima avventura. Per migliorare un'abilità, deve investire nell'addestramento tanti mesi quanti i punti che vuole raggiungere: 1 mese se vuole diventare capace, 2 se vuole diventare abile, 3 se vuole diventare esperto, 5 se vuole diventare maestro. Ma si può passare solo al livello immediatamente successivo (anche con 3 mesi di tempo, un personaggio che abbia a 0 una abilità non potrà diventare abile).

Investito il tempo si fa un tiro azione la cui difficoltà è uguale a 8 se il personaggio vuole diventare capace; a 10 se vuole diventare abile; a 12 se vuole diventare esperto; a 14 se vuole diventare maestro.

Se il tiro riesce, significa che l'esperienza in avventura e l'addestramento sono stati sufficienti e il grado di abilità aumenta; se invece il tiro non riesce il tempo è stato sprecato e il segno sulla scheda a fianco all'abilità va cancellato.

In ogni periodo di addestramento si può tentare di migliorare ogni abilità una sola volta, anche in caso di fallimento.

I gradi nell'arte del fare i tatuaggi sono più di quattro (0, 1, 2, 3, 5), ma rimangono le regole dei tempi e dei punteggi per migliorarsi, solo che i punteggi sono di più:

- per diventare della spalla opposta bisogna ottenere un 8 (1 mese);
- per diventare della schiena opposta bisogna ottenere un 10 (2 mesi);
- per diventare del volto bisogna ottenere un 12 (3 mesi);
- per diventare del torace del pennino bisogna ottenere un 14 (4 mesi);
- per diventare della schiena del pennino bisogna ottenere un 18 (5 mesi);
- per diventare del polso del pennino bisogna ottenere un 23 (6 mesi);
- per diventare della mano del pennino bisogna ottenere un 30 (7 mesi).

Le caratteristiche sono tutto un altro affare; possono essere alzate solo dalle creature divine e semi-divine che i personaggi incontrano durante le avventure. Se un giocatore è già al massimo concesso al suo clan, non si può migliorare oltre.

Quanto agli altri aspetti dell'esperienza, si aggiunge che gli oggetti magici sono relativamente rari e si consiglia ad ogni giocatore di tenere una memoria di viaggio del suo personaggio.

## Capitolo 4

# Benvenuti su Inear

### 4.1 Storia

#### 4.1.1 Prima dell'inizio

Il mondo di Toor<sup>1</sup> è piuttosto ampio, e costituito da molti territori differenti per aspetti naturali, popolazione, ordinamento sociale: Initrð è una landa desertica e soffocante popolata da demoni di fuoco che si amministrano democraticamente, Munt è un piccolo regno al centro delle rotte commerciali più importanti caratterizzato da innumerevoli porte dimensionali attraverso le quali talvolta giungono abitanti di altri mondi, Tmpoo è una vasta isola occupata quasi interamente da una foresta pluviale e retta da una maga-imperatrice dispotica, Hom è un enorme ed eterogeneo continente abitato dagli uomini e da altre creature.

Hom è costituito da molte isole, una delle quali, chiamata semplicemente l'Isola, ospitava un piccolo ed importante regno, retto da quattro Antenati, due uomini e due donne, vecchi quasi quanto l'Isola stessa.

Il regno si chiamava Linear, ed era importante perché attraverso Linear passavano le rotte marittime e carovaniere degli schiavi che provenivano dalla seconda isola in grandezza, Misker.

Quando iniziò a diffondersi una terribile pestilenza, i cui portatori sani erano proprio gli schiavi miskeriani, tutti i governi dell'Isola se ne lamentarono con gli Antenati, chiedendo indietro il denaro speso per acquistare gli schiavi e pretendendo ammenda per i danni subiti.

Gli Antenati replicarono spiegando che anche loro erano danneggiati dalla pestilenza, e il contenzioso commerciale che ne seguì fu causa della Guerra degli Stregoni.

Durante la guerra, gli stregoni di Acoptamin – l'antica capitale – svilupparono sofisticate tecniche per la manipolazione del corpo umano e scatenarono sui campi di battaglia creature terrificanti e micidiali; fu solo grazie al logoramento delle truppe, al continuo rifornimento da altre isole anche distanti dal campo di

---

<sup>1</sup>I nomi geografici qui riportati non sempre rispettano le convenzioni grammaticali della lingua inearese, tale difformità si deve al fatto che si tratta di parole molto antiche di una lingua precedente alla guerra degli stregoni. Tutti i nomi di qualche utilità per i giocatori sono stati comunque tradotti in inearese contemporaneo o addirittura in italiano.

battaglia e da nuove forme di magia (sviluppate sul posto da Stregoni dei quali si è persa la memoria) che tutto il male finì.

La guerra durò diciannove anni, e fu devastante.

Gli antenati vennero uccisi, le quattro città nelle quali vivevano furono rase al suolo, i grandi manufatti magici vennero dispersi. La città di Acoptamin, la più grande ed importante del regno, fu rasa al suolo con artifici magici di tale potenza che dove era eretta ora esiste il Segno della Putrefazione, una vasta palude salata dai miasmi velenosi; la foresta che la accoglieva, e che fu per dieci anni teatro degli scontri, bruciò, e venne fatta sprofondare in mare. C'era una catena montuosa, che venne spianata durante una battaglia, durata cinque mesi, tra giganti dalla pelle di pietra e Stregoni miskermani. La lingua nella mente degli abitanti dell'isola fu confusa e cambiò.

Sul piano umano fu una tragedia: tutti gli stregoni vennero sterminati, dal primo all'ultimo, la popolazione del regno si ridusse ad un terzo, la metà dei quali gravemente menomati.

La stregoneria e il commercio di schiavi vennero vietati, i luoghi di sapere distrutti dai vincitori, gli antichi manufatti nascosti o dispersi, il regno di Linear subì un pesante ed imperituro anatema, magicamente escluso dalle rotte commerciali marittime, ribattezzato Inear, privato di oltre i tre quarti del suo territorio ormai inabissati.

Il regno si sarebbe spento nel dolore se centoquarant'anni dopo la fine della guerra non fosse nata la regina Azenopi.

#### 4.1.2 La regina Azenopi

Azenopi, figlia di mercanti di derivati del pesce, dotata di tutta la cultura accessibile in quel tempo di lentissima ricostruzione, sfruttò le risorse familiari per viaggiare e costruire collegamenti; progettò un sistema di caste in modo da dividere e moltiplicare gli obblighi dei singoli verso la collettività; finanziò la ricerca di alcuni degli antichi manufatti, come le porte di teletrasporto<sup>2</sup> o il grande monolito nero; ricostruì il sistema viario e commerciale, avviò una parziale opera di bonifica dei territori nell'entroterra.

Nel corso della sua vita, Azenopi (che divenne regina solo molto tardi) riunificò sotto la sua guida tutto il regno, mettendolo nella situazione di ritornare ad essere florido anche senza il commercio di schiavi.

Eppure non tutto fu facile: le tre porte di teletrasporto erano state sì trovate e collocate in punti strategici, ma la loro magia non era stata svelata, e a centinaia, prima che il loro utilizzo venisse interdetto, sparirono nel loro freddo abbraccio di pietra; il monolito, analogamente, una volta riportato in superficie, resistette a qualsiasi tentativo di sotterramento, ed iniziò a spandere influenze malvagie in quelle che sarebbero divenute le Maletterre; infine, questo fu il grande peccato di Azenopi, ella tentò di fondare una nuova capitale.

L'antica maledizione dei vincitori della guerra era ancora molto potente: la città rimase in piedi, ma i campi e i boschi che l'accoglievano furono spazzati per settimane da un vento velenoso, secco e freddo che fece morire ogni cosa incapace di fuggire: la nuova capitale vedeva da una parte il mare interno e dall'altra un deserto.

---

<sup>2</sup>Si dice che l'antico regno di Linear ne avesse a disposizione oltre settanta, ma Azenopi ne trovò soltanto tre.

### 4.1.3 Esus il Santo

Meno di trecento anni dopo venne alla luce un altro fondamentale personaggio (per questo si usa dire che “gli Antenati furono sei, e non quattro”<sup>3</sup>), che si ispirò all’opera e alla volontà di ricostruire Inear di Azenopi, riprese in mano la guida del regno e fondò il sistema delle caste tutt’ora in funzione.

Ma se Azenopi era una donna, pur straordinaria, Esus fu un santo: quando divenne adulto si recò nel mezzo del deserto che cingeva d’assedio la città di Azenopi (la nuova capitale), per meditare e studiare. Poco dopo, nei terreni vicini alla baracca che si era costruito iniziarono a germogliare piante e fiori, e la terra tremò. L’antica maledizione esigeva che nessuno la mettesse in dubbio, si aprì ad est un grande vulcano dal quale iniziarono ad uscire terribili draghi, viverne e creature orribili, allora Esus raccolse intorno a sé un esercito e marciò contro i draghi.

Esus discendeva dagli Stregoni della grande guerra, ed era riuscito a riportare alla luce alcuni antichi saperi sull’alterazione del corpo umano, grazie ai quali aveva fondato un esercito di guerrieri: la prima, terribile, generazione ataman.

Vincitore, al suo ritorno, Esus riformò il sistema di caste di Azenopi modificando il patrimonio genetico dei suoi membri e avviando quello che è l’attuale sistema dei clan, caratterizzati da diverse capacità: i guerrieri ataman, i pescatori e cacciatori/raccoglitori otir, gli artigiani ananar, i guardaconfini e pastori osteram, i guardiani delle foreste olon<sup>4</sup>, i custodi del potere economico otar e coloro che si sarebbero occupati di mantenere vive le leggi claniche e i clan stessi, procedendo nelle ricerche sulle antiche arti magiche, gli intokar.

Esus mostrò agli otar come dovessero far funzionare le porte del teletrasporto; rimise attraverso il monolito gli uomini e le donne di inear in comunicazione con le divinità; spiegò che nonostante la sua vittoria sui draghi – ora ricacciati nel fondo del vulcano – essi sarebbero rimasti sull’isola, come monito a non ripetere gli antichi errori; fece costruire sette torri, una per ogni clan, nelle quali infuse uno speciale potere; indicò il rispetto per la maledizione che aveva seguito la Guerra degli Stregoni, che aveva offerto agli ineari la possibilità di diventare persone migliori.

Il sistema dei clan ed ogni altra cosa sono codificati nel Codice di Frangionda.

### 4.1.4 Il Codice di Frangionda

Tutto cominciò a vent’anni dal compimento della sua missione, quando Esus viveva in un’isoletta non distante dalle coste dell’Isola, Frangionda, insieme alla prima generazione ataman. Il Codice allora non esisteva ancora.

Esus aveva ormai addestrato molti intokar a proseguire la sua opera sulla terraferma, pur senza trasmettere loro tutte le sue conoscenze, e riteneva di potersi godere gli ultimi anni di vita in pace.

Ma una furiosa lite tra gli ataman che vivevano con lui su Frangionda –

---

<sup>3</sup>È possibile sentirlo anche come proverbio, per dire che a volte i risultati sono frutto dell’opera di più persone.

<sup>4</sup>Gli olon, destinati a vivere nelle foreste dove non era necessario vederli ogni giorno, costituirono il tentativo di Esus di recuperare quanti ancora pativano le conseguenze della grande guerra. La storia dimostrò poi che si trattava di un errore in parte irrecuperabile: gli olon hanno vita breve, e si usa dire che l’acqua torbida o sporca è “pulita come il sangue olon”.

riguardo a cosa dovesse succedere loro alla morte di Esus – degenerò in una faida tra consanguinei che minacciava di non lasciare sopravvissuti.

Gli ataman di prima generazione erano estremamente violenti e difficili da controllare quando si infuriavano, ma devoti fino al fanatismo a colui che li aveva modificati.

Per evitare che si uccidessero a vicenda, allora Esus li convocò, e disse che avrebbe fondato un ordine di cavalieri erranti, i Cavalieri di Frangionda.

I Cavalieri si sarebbero addestrati sull'isola, sarebbero andati per Inear a diffondere l'ordine e la giustizia e sarebbero tornati ad addestrare nuovi Cavalieri.

L'addestramento si sarebbe svolto in una rocca, l'Accademia dei Cavalieri, che doveva essere costruita prima che il primo Cavaliere partisse; l'ordine aveva anche l'obbligo di difendere e custodire fino alla fine del tempo sia l'Accademia che un riassunto delle leggi fino ad allora solo orali, il Codice di Frangionda, facendone copie per tramandarlo.

Il Codice conteneva la legge delle quattro affermazioni<sup>5</sup> e della legittima difesa, la descrizione delle funzioni e dei tatuaggi dei clan e dei Cavalieri di Frangionda<sup>6</sup>, la presupposizione degli obblighi di cittadinanza e delle città stesse e infine la descrizione delle norme di comportamento dei Cavalieri.

I Cavalieri, a costruzione della rocca di Frangionda ultimata, tornarono sulla terraferma, portarono in ogni città e in ogni villaggio una copia del Codice, invitarono dei seguaci di Esus sull'isola e diffusero la novella.

#### 4.1.5 La Guerra dei Draghi

Prima di morire Esus profetizzò un periodo di incertezza, dominato da imperatori e preti, ed impose agli ataman l'Esercizio della Pazienza. Per mezzo millennio a partire dal giorno della sua morte gli ataman avrebbero dovuto sopportare qualsiasi infrazione del Codice, per permettere agli altri clan di capire quale dovesse essere la giusta via. Se al termine dei cinquecento anni gli ineari non avessero compreso, gli ataman avrebbero dovuto riportare l'ordine a modo loro.

I cinquecento anni trascorsero come il Santo aveva predetto: intrighi e sangue abitarono sull'isola, una famiglia di intokar si impose definendo l'Isola "impero" e proponendosi alla sua guida, il Codice venne mantenuto in vita solo su Frangionda e in alcune piccole enclave a prevalenza ataman che non accettavano il dominio degli imperatori. Tuttavia l'Esercizio della Pazienza vincolava gli ataman all'attesa.

Non fu degli ataman l'iniziativa, ma dei draghi: la tracotanza dei preti che lottavano per il dominio – e i loro intrighi nelle torri del potere – finì per risvegliare i rettili dormienti in fondo al vulcano, i quali invasero l'impero e distrussero, prima di essere fermati, tre torri: quella degli otar, quella degli olon e quella degli intokar.

La Guerra dei Draghi vide fianco a fianco, nuovamente, tutti i clan, il pericolo riunì quelli che la morte del santo profeta aveva divisi: gli ataman non avevano riportato l'ordine, ma l'ordine aveva riportato gli ataman tra gli altri

---

<sup>5</sup>Cfr. a pag. 52 le leggi.

<sup>6</sup>I quali hanno tatuaggi differenti da quelli degli altri ataman, e questo è il motivo per cui fra gli ataman i tatuaggi clanici si iniziano a fare dopo la pubertà.



Figura 4.1: una mappa di Inear

clan.

I giocatori iniziano in un periodo di relativa tranquillità economica, di stabilità politica e di espansione del sapere, centoquarant'anni dopo la fine della Guerra dei Draghi.

## 4.2 Geografia

Inear è un continente abbastanza vasto, attraversato dalle Maleterre e circondato da isole più o meno grandi. Il clima è mite, un po' più caldo sul Mare Interno, leggermente più rigido dalla parte di Frangionda.

La Capitale, anche detta Città Azenopi, è il più importante centro di scambio di Inear, ma non è l'unico, e in realtà essa non ha nessuna caratteristica di una capitale: non vi risiede un (inesistente, peraltro) governo centrale, non ha più servizi delle altre città di pari dimensioni e non vi risiede alcun esercito (non c'è un esercito stabile).

Mentre la maggior parte dei luoghi che si incontrano su inear non presentano specificità tali da dedicare loro del tempo, almeno alcuni territori vanno menzionati.

Delle originarie sette torri ne sopravvivono solo quattro: le più lontane dal Vulcano dei Draghi. In queste torri magiche, appartenenti ai clan delle Ossa Spesse e al clan otir, i membri dei clan dovrebbero ritrovarsi in caso di pericolo per ricorrere alle magie che il santo esus vi aveva profuso. In realtà, in parte per paura di scatenare nuovamente ancestrali pericoli, e in parte per disaffezione ai luoghi chiusi, gli unici ad usare la loro torre (su Frangionda) sono gli ananar: gli osteram hanno chiuso la loro ed hanno seppellito la chiave in un luogo che

nessuno conosce; gli ataman hanno chiuso la loro, portandone la chiave nell'accademia dei cavalieri, e vi hanno installato tutt'intorno delle baracche nelle quali alcuni cavalieri appena nominati prestano servizio di protezione; gli otir hanno circondato la loro di costruzioni civili ed hanno creato in questo modo una specie di capitale otir.

Il territorio intorno al dormiente Vulcano dei Draghi rappresenta il territorio a maggior densità ataman dopo Frangionda: si suppone che qualora dovessero tornare i draghi qualcuno dovrebbe arginarli quindi, anche se nessuno si aspetta altre invasioni, è meglio essere preparati. Tale territorio chiude a nord-est le Maletterre (che a sud-ovest sono chiuse dalla Valle dei Guardiani).

Il Monolito rappresenta invece il cuore delle Maletterre: qui i mostri sono più feroci e qui, sembra, sta nascendo una società di mostri nota solo a pochi osservatori che cercano di capire se in futuro diventerà un pericolo oppure una risorsa.

Le tre Porte di pietra (una delle tre chiude a nord-est le Maletterre) comunicano fra loro: si tratta di importanti snodi di comunicazione, gestiti esclusivamente dagli otar, che chiedono un compenso per ogni passaggio ma che permettono di risparmiare tempo e denaro nel trasporto delle merci.

### 4.3 Un esempio di villaggio: Arsamovar

In questa sezione si introdurrà il villaggio di Arsamovar con alcuni dei suoi personaggi principali. Tale descrizione può servire per la stesura di eventuali altri villaggi e/o personaggi.

#### Struttura di Arsamovar

Arsamovar è un villaggio di medie dimensioni situato tra le montagne e le foreste. È diviso in due parti: la parte a monte attraverso la quale passa la strada principale è in pietra bianca o rossa delle montagne, la parte a valle, verso la foresta, è costruita prevalentemente in legno.

I confini tra montagna e bosco non sono affatto netti: i due ambienti si compenetrano<sup>7</sup>.

Un altro modo di vedere Arsamovar divisa in due è tenendo conto del fiume e della valle, molto ripida, nella quale il villaggio si incunea: nella parte ad est si trovano soprattutto i commercianti otar, in quella ad ovest soprattutto gli artigiani ananar.

Ad Arsamovar vecchia, la parte in pietra, vivono le persone più ricche del villaggio, la famiglia di Otomar il Giovane, gli otar e gli ananar che sanno lavorare le pietre preziose. Ci sono alcuni locali pubblici (un'osteria di lusso e alcune case claniche ad accesso riservato che hanno la stessa funzione) e tre templi, uno per la divinità della strada ed uno per ognuna delle due montagne fra le quali Arsamovar sorge.

Ad Arsamovar nuova, la parte a valle, più grande e popolosa, vivono praticamente tutti gli otir, gli intokar e i membri meno abbienti degli altri clan.

La caratteristica tipica di tutti i villaggi che devono la loro sopravvivenza alla

---

<sup>7</sup>E nello stesso modo le coste, sulle quali invece di spiagge si trovano promontori più o meno ripidi e il primo tratto di mare è una selva di scogli, rocce e colonne di pietra incrostate ed erose attraverso le quali la navigazione è assai difficile.

raccolta è che foresta e città sono una cosa sola: non solo abbondano gli alberi ma alcune case e luoghi pubblici sono stati costruiti direttamente fra le fronde delle piante più grandi, con lo straniante effetto di una città distribuita su più livelli, viva, molto grande, sostanzialmente incontrollabile (per fare un esempio, si suppone che Arsamovar abbia circa tremila abitanti, ma potrebbe ben averne il triplo<sup>8</sup>).

Arsamovar nuova si ravviva in particolare la sera, dalle sei del pomeriggio in poi, quando i raccoglitori tornano a casa, cenano, si incontrano nei luoghi pubblici (è uso comune quello di portare il cibo in osteria e dividerlo, in tal caso gli avventori pagano la cifra simbolica di una moneta di bronzo).

Durante il giorno, e di solito fin dalle prime luci dell'alba, questa parte della città si svuota, e rimangono soltanto i carpentieri e le guardie cittadine – molte delle quali pagate non da Otomar ma da gruppi di famiglie che vivono vicine.

A tre giorni di cammino da Arsamovar, sulle montagne, esiste la Piazza dei Tornei con la Locanda del Drago, dove spesso si incontrano i guerrieri per dimostrare il loro valore in duelli al primo o all'ultimo sangue e gare a chi rimane in piedi (con divieto di spargere sangue)<sup>9</sup>.

### Eventi recenti

A parte qualche furto, risse occasionali e qualche buon affare da parte degli otar, non s'ha memoria di eventi recenti degni di menzione.

### ataman

L'amministrazione e la giustizia di Arsamovar poggiano sulle spalle dell'ataman Otomar il Giovane, ultimo erede di una lunga dinastia di ataman che governano da moltissimi anni.

In effetti Otomar non è un guerriero, e le due persone cui si fa riferimento per il mantenimento dell'ordine sono la sorella di Otomar, Aros, il capitano delle guardie cittadine e il Cavaliere Astrattan, sul quale esistono alcuni sospetti di indegnità<sup>10</sup>.

Otomar non ha figli, ma ha due nipoti cui tiene moltissimo, il presuntuoso Arrol e il giovanissimo Erlormas.

Arrol è un aspirante Cavaliere (ha già il tatuaggio), ma a causa del suo carattere impetuoso, e nonostante la sua rigorosa osservanza del codice, pochi ritengono che davvero verrà accettato all'accademia.

Erlormas ha deciso che diventerà giudice e, anche se molto giovane (ha appena 12 anni, ma ha già iniziato a studiare il Codice e le leggi cittadine).

---

<sup>8</sup>Otomar il giovane non si è mai preoccupato di questo, giacché il cibo sulla sua tavola e l'argento nei suoi forzieri non sono mai mancati.

<sup>9</sup>Tipicamente, ci sono sei asceti guerrieri, ataman tempesta, che si incontrano ogni quaranta giorni, e ricorrono all'espedito della gara per decidere chi fra loro farà da servitore al vincitore fino alla gara successiva!

<sup>10</sup>All'inizio dell'anno di gioco una donna otar ha denunciato Astrattan per l'eccessiva crudeltà con la quale avrebbe punito un ladro: tagliandogli le palpebre.

Tuttavia nessuno ha denunciato alcun furto e di tale ladro non si ha notizia alcuna, anche se data la posizione di Arsamovar non si può escludere che ve ne fossero al villaggio in quel periodo.

Un particolare che pochi conoscono è che due giovani guardiastrada, un ataman e un osteram, inviati ad indagare sul fatto avevano preso la via delle montagne alla ricerca del ladro che secondo la donna è poi fuggito in quella direzione, e non sono mai tornati.

### **otar**

Due otar fanno parte del consiglio del villaggio, insieme ad Otomar, Astrattan, Aros, a nove ananar, un otir che cambia di volta in volta e ad Asterot il tatuatore.

I due otar sono Olomuc Ansatal e Amorevor Ansatal Otremorevor (sono cugini): commerciano pietre preziose e pare che non abbiano segreti per nessuno – ma anche ne avessero, basterebbe passare di fronte alla taverna di lusso di Arsamovar la sera giusta, e i liquori che amano bere scioglierebbero loro la lingua a sufficienza per svelare qualsiasi segreto.

### **otir**

I raccoglitori e cacciatori rappresentano il vero motore dell'economia arsamovana. Sono collettivamente importanti, ma non esistono vere e proprie personalità tra di loro.

Il Gatto (Osedar) è un bambino con i capelli rossi che spesso cade in stato catatonico e poi si dimentica di averlo fatto. Lo conoscono più o meno tutti quelli che hanno frequentato almeno per qualche settimana Arsamovar nuova, soprattutto nella zona dei locali notturni, perché il Gatto come tutti i bambini è attirato dalla vita notturna, ma a differenza degli altri non ha genitori che lo rivendichino, quindi viene ospitato più o meno gratuitamente da altre persone, che in molti casi gli offrono gli avanzi della serata o del mattino (si dice anche che talvolta Astrattan abbia offerto delle monete d'argento per il vitto del bambino).

Secondo il tatuatore Asterot, il Gatto è in quelle condizioni perché ha avuto una visione terrificante riguardo a qualcuno, e ogni volta che si trova in sua presenza ha di nuovo quella visione (ma la teoria è stata più volte disconfermata).

### **ananar**

Poiché Arsamovar ha una fiorente attività gioielliera, è naturale che vi siano numerosi ananar, i quali costituiscono anche il grosso del consiglio del villaggio.

Gli ananar arsamovani non sono solo superstiziosi – questo è normale – ma anche piuttosto litigiosi – questo è più insolito<sup>11</sup> –.

Accade quindi che vi siano duelli o risse nella locanda clanica degli ananar (“la Torre Ananar”, è il suo nome poco originale), anche se poi i motivi delle risse si rivelano essere piuttosto futili.

### **Altri clan**

Ci sono ovviamente alcuni intokar nei tre templi (tempio della strada, tempio della montagna ad est e tempio della montagna ad ovest). L'intokar di maggior rilievo è il tatuatore Asterot.

Il tatuatore Asterot è una grande tatuatore (è arrivato fino alla spalla destra), piuttosto famoso per i suoi decori floreali. Ha l'unico difetto di vedere misteri e congiure un po' ovunque: da un paio d'anni a questa parte denuncia spesso l'esistenza di un gruppo segreto di preti che controllerebbero i grandi personaggi aspettando la loro morte per spellarli e fare un libro della loro vita con i loro tatuaggi (libro che verrebbe poi conservato in una immensa biblioteca umana situata nel fondo della foresta o sulle montagne, a seconda dei giorni).

---

<sup>11</sup>Tanto che alcuni sospettano che qualche grave segreto custodito abbastanza bene dalla comunità clanica metta periodicamente alla prova l'unità della comunità stessa

## 4.4 Aspetti generali del mondo

### 4.4.1 Tempo e stagioni

Un anno sull'Isola dura dieci mesi da quaranta giorni l'uno – esattamente otto cinquemane –, divisi in sei stagioni lunghe da uno a tre mesi: primosole o disgelo, risveglio, lunga estate (3 mesi), primapioggia o breve estate, stagione delle piogge (2 mesi), gelo (2 mesi).

Il clima è temperato, e anche durante la lunga estate o durante il gelo non si è mai corso il rischio di carestie anche se, ovviamente, le montagne e le Maletterre sono generalmente più fredde nella stagione delle piogge, durante il gelo e il disgelo.

Le tre feste principali sono il primosole (l'inizio della stagione del disgelo), la primapioggia (l'inizio della breve estate) e la celebrazione della vittoria sui draghi, festeggiata il ventitreesimo giorno della stagione del gelo.

Inoltre, durante tutto il primo terzo della lunga estate si svolgono numerose fiere in praticamente tutti i villaggi di Inear.

Su Frangionda si festeggia anche la nascita di Azenopi, di Esus e la sconfitta della Guerra degli Stregoni, ma si tratta di riti non comuni su Inear.

Le coltivazioni regalano circa cinque raccolti all'anno: due durante il disgelo, due durante la lunga estate e uno al metà della breve estate.

### 4.4.2 Scienze

#### Matematica

Gli inearsi contano in base cinque, probabilmente a causa della costellazione “gli occhi di Arnor”, costituita da venticinque stelle disposte su cinque linee da cinque.

Interessante il fatto che tipicamente indichino con la mano sinistra le cinquine e con la destra le unità (i quinti), pratica che permette loro di contare con due mani fino a trenta<sup>12</sup>.

Questa impostazione ha inoltre facilitato il conto e infatti esistono astronomi, ingegneri e matematici di notevole spessore, sulle montagne.

#### Astronomia

Quando il cielo è limpido, da Inear è possibile vedere due lune: una più grande – Alalasaromvar – ed una più piccola – Alalarsamovar.

In effetti la più piccola orbita intorno alla maggiore ed è invisibile per tre cinquemane ogni due mesi, ma si tratta di un dettaglio.

Quando il cielo è limpido e le due lune sono piene anche senza luce si riesce a seguire una mulattiera attraverso campi o su una montagna (con una penalità di un punto alla percezione), ma se le lune sono nuove allora la penalità cresce.

Il cielo è ricco di stelle (c'è una stella del sud anche su Inear), ma la costellazione più particolare è probabilmente “gli occhi di Arnor” (il nome è antico, ora la parola *arnor* significa [terra, territorio]): costituita da cinque file di cinque stelle. Si dice che gli inearsi abbiano imparato a contare guardando questa costellazione.

---

<sup>12</sup>La mano chiusa significa nulla, zero, poi iniziano a contare dal mignolo verso il pollice, che sollevano per ultimo e che usano per tenere abbassatele altre dita.

## Medicina

La medicina su Inear si limita a tre grandi branche: pronto soccorso; ostetricia, ginecologia e puericoltura; convalescenza e riabilitazione<sup>13</sup>.

Il resto lo fanno gli erboristi che conoscono le piante e i tatuatori e i preti che usano la magia.

Su Inear esistono molti tipi di piante, e anche se le foreste sono ovviamente luoghi molto ricchi, sulle montagne si possono trovare rarità utili ai guaritori e nelle Maletterre crescono le piante velenose necessarie agli assassini.

Segue un breve ed inesaustivo elenco di piante; per ognuna sono specificati gli ambienti nei quali crescono (e la probabilità che accada), la difficoltà di trovarle<sup>14</sup> e i principali effetti.

**olivovan**(ambiente: pianura; rarità: non comune; difficoltà: 18): ferma le emorragie;

**olisavian**(ambiente: pianura; rarità: comune; difficoltà: 14): in tisana: calmante; masticato crudo: lenitivo (cura una ferita, può essere conservato);

**oliresan**(ambiente: pianura-montagna; rarità: rara; difficoltà: 14): le foglie di questa pianta, cotte, sono in grado di guarire fino a due ferite. Non possono essere conservate;

**ocarcoron**(ambiente: foreste delle Maletterre; rarità: comune; difficoltà: 12): la resina di quest'albero va ingoiata, ed ha il seguente effetto: se il personaggio supera un tiro di resistenza a 12 guarisce tre ferite, altrimenti entra in coma e deve essere curato con un incantesimo della cura disegnata;

**ocarporon**(ambiente: foresta; rarità: rara; difficoltà: 18): la resina di quest'albero, bollita con acqua e lasciata raffreddare, guarisce le ustioni (fino a 3 ferite);

**ospiersalvia**(ambiente: foresta; rarità: comune; difficoltà: 14): potente lassativo;

**olcabacan**(ambiente: foresta; rarità: non comune; difficoltà: 18): il succo delle bacche di questa pianta è un potente colorante vermiglio e protegge dal calore, ma non va ingoiato (è velenoso, tiro di resistenza 14, effetto: svenimento, e febbre per due-tre giorni);

**ormabaccan**(ambiente: foresta-montagna; rarità: non comune; difficoltà: 14): il succo delle bacche di questa pianta è un potente anestetico. Chi lo ingerisce deve fare un tiro di resistenza a 14, se fallisce sviene e rimane privo di sensi per 2- 4 ore, se riesce di meno di due punti rimane intontito;

**orcabaccan**(ambiente: foresta montagna; rarità: non comune; difficoltà: 14): identica alla precedente, questa pianta produce bacche che sono un potente antidoto per la maggior parte dei veleni animali (aracnidi, insetti, alcune viverne e alcuni mostri);

**oilounian**(ambiente: montagna; rarità: non comune; difficoltà: 14): i frutti di questo alberello, seccati, sono un ottimo rimedio ai dolori mestruali;

**ospresiannal**(ambiente: Maletterre; rarità: comune; difficoltà: 30): la resina di quest'albero, ingerita (ha un odore acido abbastanza forte, ma è insapore) causa la morte;

**oneirontal**(ambiente: foresta; rarità: comune; difficoltà: 18): le radici di quest'albero, molto simile alla liquirizia, masticate, permettono di guarire una ferita. l'abuso causa impotenza e sterilità.

**oilintokatat**(ambiente: coste; rarità: comune; difficoltà: 14): con le bacche di

<sup>13</sup>Per occuparsi di malati e convalescenti basta essere almeno abili nei massaggi.

<sup>14</sup>Il personaggio può effettuare un tiro ogni ora di ricerca.

questa pianta i tatuatori producono l'inchiostro per i tatuaggi;  
**assanuarran**(ambiente: pianura-foresta; rarità: comune; difficoltà: 14): le foglie di questa pianta, essiccate, possono essere fumate, ed aumentano di un punto i tiri di percezione e memoria. I fumatori, però, puzzano.

### 4.4.3 Lingue

La lingua inearse, l'oral, è conosciuta da tutti, ha una scrittura e una ricca tradizione letteraria. Sull'oral verranno a breve pubblicate delle appendici in rete, qui si menziona solo il fatto che sull'isola sono abitualmente usate per comunicare: sette lingue claniche; la lingua comune, la lingua divina e il linguaggio silenzioso.

La lingua divina era antica quando si parlava l'InnAl (la lingua parlata prima della Guerra degli Stregoni e dell'oral), e prima ancora: era antica quando nacquero i quattro Antenati.

Non esistono grammatiche della lingua sacra, ma solo gli insegnamenti dei preti, che riguardano soprattutto la meditazione; forse, più che una vera lingua è un insieme di rumori e suoni che attraverso la gola i preti riescono a produrre in particolari condizioni di coscienza alterata (come la trance).

Fatto sta che si tratta di una lingua molto sgradevole a sentirsi e alcune persone si sentono letteralmente a disagio quando qualcun altro la parla in loro presenza.

Il linguaggio silenzioso, diversamente, viene periodicamente aggiornato e non raramente conosce delle varietà locali o addirittura amicali (una cerchia di persone che decide di introdurre nuovi segni), anche se ne esiste una varietà più o meno standard diffusa su tutta l'Isola.

### 4.4.4 Economia

#### Sguardo d'insieme

Frangionda è economicamente autonoma ed indipendente, inoltre ospita l'accademia dei Cavalieri, la casa di Esus e la sua tomba.

I villaggi costieri producono pesce, alghe (ghiottissime quelle nere), perle e conchiglie, e nei villaggi del Mare Interno, che sono più caldi, olio e ottimi vini. I più importanti astronomi lavorano sulle isole a nord, che sono spesso spazzate dai venti.

Gli ananar che stanno segretamente lavorando alla città sommersa vivono tutti nei villaggi marini, si dice.

I villaggi nei boschi e nelle foreste producono legname, frutta, bacche, spezie, radici e tuberi.

I villaggi montani permettono l'estrazioni di metalli, pietre preziose e no, ospitano l'accademia degli architetti ananar e, con le aule di salgemma fungono anche da più o meno piccoli centri di conservazione di cibi di Inear. Inoltre è sulle montagne che pascolano le greggi osteram, che forniscono la miglior carne di Inear.

I villaggi sulle isole sono molto apprezzati dagli stregoni e tatuatori intokar, che li coltivano le bacche speciali con le quali fanno i loro inchiostri da tatuaggi.

I villaggi in pianura, infine, sono spesso centri manifatturieri: tutte le fibre tessili sono lì prodotte e lavorate, insieme ai profumi, ai cosmetici, alla carta e ad un vino passito per i palati più sopraffini. Anche i pennini di metallo, la gioielleria e le serrature migliori di Inear sono prodotte in pianura.

Nel Segno della Putrefazione, raccontano, gli olon stanno fondando una città sotterranea per se stessi soli, che ha anche il nome di Città-ospedale.

I personaggi potrebbero iniziare le loro avventure nel villaggio di Arsamovar, a due giorni dal grande villaggio di Ormimovan, ai piedi della strada montana verso la città di Aelzamin (dalla quale dista 10 giorni).

### **Fonti di energia**

Oltre alla forza animale, sull'Isola sono abitualmente in funzione due tipi di dispositivi per la generazione dell'energia: sulle montagne sono molto sviluppati i mulini a vento; mentre sulle coste rocciose verso il Mare Esterno sono spesso visibili dei mulini ad onde che trasformano il movimento lineare delle onde in movimento circolare: di solito si tratta di installazioni lunghe una decina di pertiche con molti piccoli mulini ad onda che girano sullo stesso perno.

## **4.5 Religione e magia**

Gli dei esistono e sono presenti e attivi su Toor, non sono molto interessati alle faccende degli uomini e delle donne, ma talvolta ritengono per qualche inoscoscibile motivo che convenga loro aiutarli od ostacolarli.

Il rapporto tra divinità e umani è da molto tempo al centro dell'attenzione dei teologi (preti pensatori): per alcuni gli uomini sono necessari agli dei, per altri è vero solo il contrario. Nessuna divinità interpellata in proposito ha dato una risposta chiara, generale e non fraintendibile; e quelli che l'hanno fatto si sono reciprocamente contraddetti.

Su un fondo comune animista e panteista, sancito anche dal Codice di Frangionda, esistono alcune correnti di pensiero e d'azione che caratterizzano quanto pensano i personaggi.

Innanzitutto bisogna dire che tutta la magia è essenziale per la religione, ne è il sangue che la pervade e fa respirare sul mondo, e che in un certo senso anche le divinità e semidivinità cui i monaci fanno riferimento (anche se non solo i monaci sono religiosi, è chiaro) sono fatte di magia: sono la magia che pervade un luogo o degli elementi che stanno in un luogo, dai quali chiunque operi incantesimi di qualsiasi tipo deve rispetto.

### **4.5.1 I preti**

I preti interagiscono direttamente con i luoghi, la loro è una magia spaziale, territoriale, locale (ovunque si trovino).

I preti si occupano dello spazio e del tempo, ed hanno in continuazione a che fare con divinità e semi-divinità: più spesso numi protettori di piccoli territori

– anche un solo albero, o una roccia, un ramo di un torrente – che non vere e proprie semi-divinità – protettrici di una montagna, una valle, un lago – o divinità – il protettore del cielo, del mare, della terra, delle foreste.

Per prima cosa, un prete è in grado di individuare la dimora di uno dei suoi interlocutori: si tratta di elementi che si distinguono dal loro contesto, che dimostrano una propria identità<sup>15</sup>.

In secondo luogo, i preti sanno interagire con tali interlocutori: li ringraziano, li invocano e chiedono loro qualche favore, chiacchierano. Il ringraziamento è quasi sempre una semplice *captatio benevolentiae*, anche se in alcuni casi il prete sente di dover davvero rendere onore alla divinità che ha di fronte, per stima, paura o altro.

La richiesta di favori è in un certo senso la parte più difficile: innanzitutto va argomentata e posta rispettosamente<sup>16</sup>, perché gli interlocutori amano le parole.

Oltre che saper chiedere nel modo giusto, bisogna essere capaci di chiedere il giusto. Gli interlocutori, entro certi limiti, possono qualsiasi cosa, ma sono suscettibili e permalosi: se gli si chiede troppo poco si sentono sottovalutati, se gli si chiede troppo si arrabbiano. Cosa è troppo e cosa troppo poco? Se la risposta fosse facile, sarebbero tutti preti. Vanno comunque tenuti presenti alcuni dettagli:

- se si chiede un favore ad una divinità maggiore (una montagna) non si può più chiederlo ad una minore che rientri nella sfera di influenza della prima (un albero su quella montagna);
- il custode di una roccia non sarà mai in grado di trasportare il prete e il suo gruppo sull'altro versante della valle (ma il custode della valle sì, anche se chiederglielo forse lo farebbe sentire sottovalutato), così come il custode dell'albero non potrà garantire l'incolumità del prete in tutto il bosco;
- il ricorso alla conoscenza della geografia, dei proverbi, delle stagioni e la lingua divina possono fornire dettagli utili: il nome sacro di un luogo<sup>17</sup> o la sua collocazione possono fornire indizi per intuire l'indole del suo custode;
- chiedere un favore porta sempre a maturare un debito, che gli interlocutori possono chiedere di pagare in qualsiasi maniera (nel senso che sono imprevedibili, per lo più). A volte è saggio proporre uno scambio, proprio per evitare questa imprevedibilità (ma non sempre lo è: alcuni interlocutori si seccano a dover controproporre una diversa forma di risoluzione del debito);
- offendere la divinità porta enormi problemi: se offendete il custode una montagna vi conviene lasciare la catena montuosa più in fretta possibile;

---

<sup>15</sup>Ma non chiedete cosa sia tale identità a un ataman.

<sup>16</sup>E nessun narratore dovrebbe accettare che la richiesta venga formulata frettolosamente o che il giocatore dica qualcosa del tipo: "gli chiedo..." (se un giocatore impersona un prete, deve esserne capace, non è D&D, perbacco): quando questo accade, il personaggio e tutto il suo gruppo dovrebbero essere puniti.

<sup>17</sup>Ogni luogo ha un nome comune, in lingua corrente, e un nome in lingua sacra riportato nei tomi dei preti.

- divinità e semi-divinità non ascoltano se non sono interpellate (tra personaggi si può parlare di quel che si vuole fino a quando non si invoca una divinità), ma tra loro parlano tantissimo, e molto velocemente: bisogna stare attenti a tacere dei propri segreti.

Quanto alle chiacchiere, gli interlocutori dei preti le apprezzano, e anzi a volte sono fin troppo logorroici (d'altronde: loro non hanno problemi di tempo!). Si tratta, in vero, di custodi di saperi antichissimi, anche di molto precedenti alla Guerra degli Stregoni, con l'unico difetto di non essere granché abili nel distinguere sempre il prima e il dopo.

### Una diceria sui preti

Questa è una leggenda, una diceria sui preti mai confermata.

Si racconta che i preti, o certi preti aderenti ad un culto segreto, stiano raccogliendo una biblioteca di persone: quando una persona muore, tali preti la scuoiavano al fine di conservarne la pelle, come un racconto della vita della persona stessa, trattano la pelle per poterla conservare senza perderne i tatuaggi e la archiviano in qualche posto segreto.

La leggenda degli editori di pelli e dei libri-persona non è mai stata confermata ed è stata smentita molte volte, ma mai in maniera inconfutabile (è sempre rimasto cioè il sospetto che, in teoria, la setta possa esistere per davvero, da qualche parte).

L'esistenza di una simile setta non è contemplata dal Codice, e questo per alcuni cavalieri basta a renderla fuorilegge, ma se anche non bastasse, l'ostilità dei tatuatori e della gente comune, per la quale la propria pelle è il "biglietto da visita" per l'aldilà, sarebbero certo i motori primi della condanna di una simile pratica.

## 4.5.2 Altri utenti di magia

### Incantesimi dei tatuatori

I tatuatori agiscono sulle persone, la loro magia è deterritorializzata ma anche, per certi versi, più debole – pur compensata dai vantaggi sociali che dipendono dal loro ruolo.

I tatuatori non pronunciano formule o fanno gesti, la loro magia è istantanea (anche se occupa un turno come qualsiasi altra azione) e priva di segni distintivi.

I tatuatori non hanno molti incantesimi:

**caratteristica superiore** comune a quasi tutti i tatuatori, questo è l'unico incantesimo che il tatuatore fa su se stesso. Il tatuatore si tatua con un tatuaggio speciale, che corrisponde ad una delle sette caratteristiche e che deve essere ben visibile sul suo corpo. Questo tatuaggio, quando il cielo non è coperto<sup>18</sup>, gli alza il punteggio della caratteristica alla quale corrisponde.

Disegnare il primo tatuaggio ha difficoltà 8 ed alza la caratteristica di riferimento di un solo punto; il secondo ha difficoltà 10 e l'alza di due

---

<sup>18</sup>Anche di notte, ma non ci devono essere nuvole in cielo o tetti sopra la testa del tatuatore. Non vale al coperto.

punti e così via fino all'ultimo tatuaggio, che ha difficoltà 30 ed alza di sette punti la caratteristica di riferimento.

Se uno qualsiasi dei tatuaggi fallisce, il tatuatore non può proseguire; in ogni caso, tra un tatuaggio e l'altro deve trascorrere almeno un anno.

Il tatuatore che sia arrivato al livello della mano del pennino può riprendere i vecchi tatuaggi e modificarli fino a far aumentare i loro bonus fino al bonus della magia (ma la magia è l'unica caratteristica che non può aumentare). Per questo, di solito, la magia è la caratteristica che vienealzata per ultima e, in generale, i tatuatori che si tatuano presto – prima di essere arrivati alla schiena del pennino – la magia vengono visti come persone che non sanno fare progetti a lunga scadenza.

Questo incantesimo può essere fatto sol da un tatuatore a se stesso. Non può essere scelto da altre professioni.

**vedere la magia** se il tatuatore è capace, può vedere fonti di magia, con questa progressione:

- della spalla opposta, vede fonti di magia molto debole<sup>19</sup> come soffuse di una leggera luminosità;
- della schiena opposta, riconosce personaggi che possono fare magie, come al primo livello;
- del volto, riconosce la magia (debole) dannosa da quella benefica;
- del torace del pennino, vede anche la magia forte ma non distingue i diversi livelli di potere;
- della schiena del pennino, percepisce la differenza tra magie forti e deboli;
- del polso del pennino, vede la magia a giorni di cammino, ma non distingue magie dannose da benefiche;
- della mano del pennino, distingue perfettamente la magia. In alcuni casi è in grado addirittura di prevederla.

**incantesimo della cura disegnata** questo incantesimo – tra le ultime vestigia degli antichi incanti di modificazione del corpo – permette di guarire una persona facendole un nuovo tatuaggio.

Si usa soprattutto per le malattie, le infezioni e gli avvelenamenti – non va bene per il pronto soccorso. Maggiore è l'abilità come tatuatore, più gravi saranno le malattie, le infezioni e gli avvelenamenti che il tatuatore sarà in grado di guarire.

In generale, al livello del torace del pennino è in grado di guarire qualsiasi cosa abbia origine naturale.

**incantesimo dell'interrogazione** si dice che i tatuatori possano prenderti dalla testa quello che sai senza porti domande; questo avviene sempre con un confronto di magia in cui il tatuatore somma la propria abilità in questo incantesimo. Il potere di questo incantesimo si manifesta una sola volta al giorno (quando lo desidera il tatuatore) con questa progressione:

---

<sup>19</sup>La magia più potente è visibile solo da quanti se lo meritano.

- della spalla opposta, il tatuatore intuisce se qualcuno gli sta mentendo;
- della schiena opposta, il tatuatore riconosce una menzogna non diretta a lui ma detta in sua presenza;
- del volto, il tatuatore riconosce una menzogna;
- del torace del pennino, il tatuatore riconosce la menzogna e capisce quale è la verità secondo il mentitore;
- della schiena del pennino, il tatuatore può porre una domanda ad un altro personaggio che non sia difeso psichicamente. È sufficiente che il tatuatore e la sua vittima si guardino negli occhi anche solo per un attimo, e poiché lo scambio di informazioni avviene per magia, la vittima può chiedere di rispondere in segreto (deve essere sempre presente il narratore). La vittima non può mentire o rispondere in maniera elusiva;
- del polso del pennino, come il precedente, ma la vittima può essere difesa psichicamente e può decidere se rispondere, rispondere elusivamente o non rispondere. In questo caso, la vittima si rende conto dell'interrogazione.
- della mano del pennino, come il precedente, ma quante volte al giorno desidera il tatuatore con una sola persona, o una sola volta per un numero illimitato di vittime in un giorno.

Nessuna delle versioni di questo incantesimo che riguardano la menzogna è sempre sicura.

**incantesimo della fertilità** un tatuatore abile nel tatuare almeno al livello del volto che già conosca la cura disegnata, può fare tatuaggi che favoriscano la nascita di un figlio. Quando il tatuatore sarà abile al livello della schiena del pennino ed esperto nell'incantesimo della fertilità, potrà favorire la nascita di un figlio di genitori di clan diversi; quando sarà abile al livello della mano del pennino potrà rendere fertile una persona sterile.

**incantesimo dell'alterazione** se il tatuatore conosce già la cura disegnata, può: cancellare una cicatrice (livello della schiena opposta), cancellare un tatuaggio (livello del torace del pennino), cancellare una cicatrice guarendo (ad esempio un occhio, o un nervo, o un tendine; ma al livello della schiena del pennino), alterare lievi difetti fisici (naso storto, orecchio mancante, alluce valgo; livello del polso del pennino), alterare gravi difetti fisici (rachitismo, artriti gravi; livello della mano del pennino).

**conflitto di interessi** se il tatuatore conosce l'incantesimo di vedere la magia oppure l'incantesimo dell'interrogazione, può combattere con la forza del pensiero. Esegue l'azione di spaventare normalmente, ma aggiunge al proprio livello di combattimento i livelli di abilità nel tatuare (e, se ce l'ha, nello spaventare). Se supera l'avversario (che risponde con combattimento), questi deve resistere alla paura o scappa.

A conclusione si aggiunga che per imparare un nuovo incantesimo è necessario trovare qualche tatuatore che lo insegni, e la stragrande maggioranza dei tatuatori conosce o l'incantesimo della cura disegnata o quello dell'interrogazione,

mentre pochissimi conoscono l'incantesimo della fertilità quello dell'alterazione. Il numero dei tatuatori che conoscono l'incantesimo del conflitto di interessi è sconosciuto. Appena quattro intokar conoscono l'incantesimo di vedere la magia mentre un considerevole numero di tatuatori di villaggi costieri o di alta montagna conoscono versioni della cura disegnata per gli animali.

La maggior parte dei tatuatori con qualche anno di esperienza alle spalle è al livello del volto; i tatuatori agli inizi sono al livello della spalla opposta solo per modo di dire (si fermano, in realtà, alla mano opposta).

### **Incantesimi dei bardi**

I bardi sfruttano la magia dell'aria, senza comunicare con essa eppure venerandola; stimano molto chi è veloce e sono terrorizzati all'idea di morire annegati (senz'aria in corpo).

Gli incantesimi dei bardi sono abbastanza numerosi e di discreto potere, ma chi li subisce sa di subirli (o almeno può nutrire il ragionevole sospetto, essendo intrattenuti da un bardo). Nelle descrizioni dei seguenti incantesimi, quando si impiega l'espressione *tutti i presenti* si intende tutti coloro che possono udire un bardo cantare o suonare<sup>20</sup> eccetto il bardo medesimo.

Inoltre, poiché coloro che subiscono un incantesimo sanno di essere oggetto delle attenzioni di un bardo, è sempre possibile provare a resistere alla magia (confronto di magia con un bonus di due livelli alla vittima). Se la vittima resiste, per tutto il resto del giorno il bardo non potrà ritentare l'incanto sulla stessa persona.

**addormentare** il bardo addormenta tutti i presenti con una ninna nanna.  
Segue un piacevole sonno ristoratore;

**rallegrare** il bardo rende tutti i presenti più rilassati ed allegri fino a quando non succede qualcosa che turba l'atmosfera. Tutti i tiri di socialità effettuati sotto l'effetto dell'incantesimo sono migliorati di un livello;

**spaventare** il bardo rende tutti i presenti inquieti e timorosi. Tutti i tiri di socialità effettuati sotto l'effetto di questo incantesimo peggiorano di due livelli;

**confondere** il bardo rende tutti i presenti confusi. Tutti i tiri di magia e memoria effettuati sotto l'effetto di questo incantesimo peggiorano di due livelli;

**calmare** annulla l'effetto degli incantesimi spaventare e confondere;

**infondere benessere** tutti i presenti si sentono meglio o agiscono come se fossero stati feriti una volta di meno (vedi pag. 27);

---

<sup>20</sup>L'ampiezza massima, il raggio del canto del bardo, è in generale a discrezione del narratore, ma solo riuscendo in un tiro di cantare il bardo può decidere se agire fino all'ampiezza massima oppure limitarsi ad una misura inferiore. In tal caso il bardo può decidere ad esempio se raggiungere con il suo incanto tutte le persone nel raggio di un paio di pertiche – quattro metri e mezzo, grosso modo –, tutti coloro che sono nella stanza, nel raggio di sei pertiche, nella piazza o via discorrendo.

**messaggio personale** in una stanza affollata un bardo può comunicare qualcosa cantando in modo che solo il suo destinatario capisca cosa gli sta dicendo. Gli esiti dei vari incantesimi sono a discrezione del narratore, ma va ricordato che tutti quelli che ascoltano gli incantesimi dei bardi sanno di ascoltarli;

**incoraggiare** tutti i presenti sono incoraggiati: finché sentono il canto del bardo hanno un bonus di un livello al combattimento;

**affascinare** tutti i presenti sono affascinati dal bardo e finché non accadrà qualcosa che turba l'atmosfera tutti i tiri di socialità del bardo saranno migliorati di due livelli;

**raccontare** il bardo attraverso questo incantesimo – che può imparare solo se è esperto in cantare e suonare – è in grado di riportare in maniera estremamente dettagliata qualsiasi sua esperienza. Può descrivere una scena cui ha assistito in maniera fotografica;

**meditare** il bardo, invece di dormire otto ore, può meditare cantando per tre ore, al termine delle quali è perfettamente riposato. Per imparare questo incantesimo deve essere esperto nella conoscenza della musica e nel cantare oppure nel suonare un incantesimo;

**nutrirsi** un bardo esperto nel canto, nella musica e nella conoscenza della musica può cantare per un'ora invece di consumare un pasto, al termine del canto sarà perfettamente in forma. Una volta ogni quattro giorni il bardo deve tuttavia consumare un pasto normale;

**sedurre** un bardo esperto nell'incantesimo affascinare, nel canto o nella musica e nella conoscenza dei proverbi è in grado di sedurre e soggiogare completamente tutti i presenti;

**dimenticanza** un bardo esperto nel canto e nella musica, cantando di un particolare evento può farlo dimenticare a tutti i presenti;

**gran voce** questo più che un incantesimo è una qualità che viene acquisita automaticamente quando il bardo diventa esperto in cinque incantesimi e non richiede tiri. Semplicemente, a sua discrezione, il bardo può ricorrere alla propria voce più potente, che ha un raggio di quattrocento pertiche (circa un chilometro).

Ne esistono altri che non sono riportati qui. I bardi in un certo senso ricreano ogni volta i loro incantesimi: non se li insegnano ma li meditano per i fatti loro e li creano – compongono – daccapo, come una nuova abilità imparata nel modo tradizionale. Inoltre, se un bardo è esperto nella conoscenza della musica gode di un bonus di un livello per i tiri di acquisizione o miglioramento per l'esperienza.

Tutto questo genera una certa anarchia: non esistono libri che raccolgano tutta la magia dei bardi, perché sarebbe il frutto di un'impresa infinita e senza senso: anche se davvero interessasse qualcuno l'incantesimo per ammansire i delfini o gli stambeccavalli imbizzarriti, la versione di un bardo o di un altro potrebbero differire completamente e non è detto che un incantesimo che funziona con un bardo funzioni con un altro.

Si dice: “il bardo s'incammina, la strada gl'insegnerà il canto”.

## Incantesimi dei Custodi

I custodi della luce agiscono sulle cose contenute nello spazio, la loro magia è nei manufatti e nei luoghi che custodiscono le cose. Non è ben chiaro che tipo di magia essi sfruttino, o a quale tipo di divinità facciano riferimento, ma si suppone che sfruttino il lato geloso e possessivo delle divinità per la protezione di quel che desiderano.

La lista che segue è ovviamente incompleta, ma può servire a narratori e personaggi per creare nuovi incantesimi.

**nascondere alla magia un oggetto** l'oggetto incantato non è visibile per mezzo della magia. Il custode lancia l'incantesimo, vengono segnati il livello del custode per questo incantesimo e un tiro di dado. Per ignorare l'incantesimo è necessario un altro incantesimo lanciato da un custode almeno di livello uguale e che ottenga un risultato col dado migliore o uguale al tiro di dado<sup>21</sup>.

Se si desidera nascondere un oggetto magico l'efficacia del nascondimento è uguale al risultato ottenuto dal lancio dell'incantesimo: il livello così ottenuto sarà il livello di difficoltà che l'incanto di vedere la magia dovrà superare;

**rivelare con la magia un oggetto** è il contrario del precedente;

**le tre persone** se questo incantesimo – che impedisce a tre specifiche persone di stare contemporaneamente in una stanza – riesce, è efficace finché il custode rimane concentrato. Le tre persone non si rendono conto di essere sotto l'effetto della magia: trovano ognuna inconsapevolmente una scusa per uscire dalla stanza se ci sono anche le altre due. Questo incantesimo ignora le difese dalla magia;

**una persona ed un oggetto** come il precedente, ma riferito ad un oggetto (anche magico) ed una persona;

**creare il buio in una stanza** il buio aumenta la difficoltà dei tiri di percezione nella stanza di tre livelli per ogni grado di abilità del custode. il buio rimane finché non viene tolto;

**creare la luce in una stanza** quando non è usato per annullare l'incantesimo precedente, questo incantesimo crea una luce diffusa che permane finché il custode si concentra. La luce riempie la stanza e annulla le penalità da buio;

**creare il silenzio in una stanza** come “creare il buio in una stanza” ma riferito all'udito;

**amplificare i suoni in una stanza** questo incantesimo ha tre possibili effetti: al livello capace del custode può essere usato per annullare gli effetti dell'incantesimo precedente; al livello abile può essere usato per migliorare

---

<sup>21</sup>Questo incantesimo, lanciato da un otar spento con un livello 1 nasconderà l'oggetto a tutti i non custodi e a quelli che falliranno il tiro e lanciato da un otar luminoso con livello 3 lo nasconderà certamente a tutti quelli che non sono almeno luminosi e a quelli che ottengono con il dado un 1 o un 2.

fino al massimo grado di ogni clan la percezione uditiva di ogni personaggio (finché il custode si concentra); al livello esperto può essere usato per creare confusione amplificando enormemente ogni rumore (meno un livello ad tutti i tiri) in una stanza. Quest'ultima versione dell'incantesimo coinvolge tutti i presenti (eccetto il custode, i personaggi sordi e quelli con i tappi nelle orecchie) e dura finché il custode si concentra;

**creare una linea magica con avvertimento** al primo livello il custode non può decidere se l'avvertimento è “urlato” dalla linea stessa oppure sussurrato al suo orecchio, al secondo può decidere se deve essere urlato, al terzo se deve essere urlato oppure deve essere sussurrato;

**chiudere una porta** questo incantesimo spranga una porta, rendendola anche molto resistente. Ne esistono due versioni: la porta non può semplicemente essere aperta fino a quando il custode si concentra; la porta può essere aperta dopo un confronto di forza (combattimento) contro il successo del tiro per lanciare l'incantesimo;

**gettare delle paure su una porta** come il precedente, solo che le persone dall'altra parte della porta non tentano neppure di buttare giù la porta, perché inspiegabilmente (e senza che nessuno lo possa ammettere) ne hanno paura. In questo caso il confronto è tra la magia e il successo nel tiro;

**concentrazione** quando il custode diventa esperto in almeno cinque incantesimi automaticamente impara al livello capace questo incantesimo, che lo facilita (a discrezione del narratore) nel mantenimento della concentrazione durante il lancio di un incantesimo;

## 4.6 Legge

Giusto per capire qual è la morale sull'Isola, e dei giocatori, ecco di seguito alcuni frammenti del Codice di Frangionda e qualche nota sulle leggi cittadine.

### 4.6.1 Estratti del Codice di Frangionda

Il Codice di Frangionda distingue il bene dalla sopravvivenza.

Il Codice distingue clan, famiglia, individuo.

Il clan è la componente basilare del sistema e l'individuo è la componente fondamentale della famiglia.

La sopravvivenza è sempre da tenere in maggior conto<sup>22</sup> del bene, il clan è da tener in maggior conto della famiglia, la famiglia è da tenere in maggior conto dell'individuo.

Il sistema dei clan vive a contatto e nel rispetto delle divinità locali, che proteggano l'albero o la montagna; ma il rispetto nei confronti delle divinità locali deve essere mostrato entro i termini stabiliti dalle stesse divinità.

[...]

Il codice prevede il ricorso alla legittima difesa.

---

<sup>22</sup>Questa è una formula tradizionale del Codice, espressa da una parola che significa “bisogna agire in modo da far prevalere...”.

[...]

Gli ataman, i Figli e le Figlie di Esus, hanno il compito di mantenere e amministrare la legge, accompagnati da un prete che permetta loro di comunicare con le divinità locali. Ma maggiori dettagli saranno forniti nel capitolo su questo clan<sup>23</sup>.

[...]

I tatuatori hanno il compito di ribadire sulla pelle del popolo i rispettivi ruoli di ogni clan.

[...]

Gli ataman Cavalieri e gli intokar tatuatori che fanno il giuramento sacro sul Codice sono i custodi del sapere relativo al sistema, concretizzato nel Codice di Frangionda.

[...]

I quattro gradi di punizione: il risarcimento del danno, perdita del nome, perdita del clan, perdita della vita.

[...]

Se menti una volta, sai punito fino a ripagare il danno che la tua menzogna ha causato, se la tua menzogna causa un danno che non puoi ripagare, allora perderai il nome; se il tuo nome non è sufficiente a risarcire il danneggiato, ti verranno cancellati i tatuaggi e verrai estromesso dal tuo clan; se ripeterai l'infrazione, allora la tua causa non potrà essere riesaminata, perché verrai ucciso.

A tale scopo si incarichino dei giudici di provata affidabilità, anziani quel che serve, di qualsiasi sesso, coadiuvati da un monaco, da un tatuatore e da una giuria popolare per i casi in cui la punizione è superiore al risarcimento. E un giudice del quale si dimostri la fallacia sarà punito egli stesso con la più drastica delle punizioni che ha inflitte.

[...]

Affermare due volte una cosa significa perdere il nome se l'affermazione è smentita, tutti i propri amici, i parenti, ma si rimane dentro al clan - è una affermazione degna di rispetto ma non ancora sacra.

Affermare tre volte significa giurare sulla credibilità del proprio clan, sul suo bene, questa è una affermazione sacra.

Ma affermare una cosa quattro volte significa mettere in gioco la propria sopravvivenza, e questo merita la dignità di un giuramento sacro che non può essere rinnegato se non in condizioni estreme.

[...]

È fatto divieto di uccidere, maltrattare e derubare, la gravità dell'infrazione sarà stabilita da un giudice che abbia ascoltato accusatore ed accusato.

Chiunque ha il diritto di recarsi da un giudice e sporgere denuncia.

[...]

I tatuatori sono tenuti, prima di ogni tatuaggio, ad informarsi sulla storia di coloro che tatuano, e se si tratta di persone che hanno perduto il proprio clan, questo deve essere evidente sulla loro pelle.

[...]

L'uomo e la donna di qualsiasi clan sono uguali di fronte al codice, essi vivono insieme e generano perché sinceramente convinti di giovare al clan, alla loro famiglia e a se stessi. Se uno qualsiasi di questi motivi dovesse venir meno,

---

<sup>23</sup>Anche questa è una formula ricorrente del codice. Naturalmente in questo estratto non è presente un intero capitolo sul clan ataman.

possono chiedere consiglio ad un giudice, o a un membro anziano del loro clan, o a quanti ritengono opportuno, e decidere se interrompere il loro rapporto.

La loro separazione, così come la loro unione, avviene per affermazione sacra<sup>24</sup>.

[...]

La discendenza segue la linea femminile.

[...]

Ogni città ed ogni villaggio ha il diritto di emanare leggi proprie purché queste non interferiscano o neghino le leggi contenute nel Codice di Frangionda.

#### 4.6.2 Leggi comuni ed obblighi di cittadinanza

Ogni villaggio è retto da un consiglio di giudici e amministratori anziani di entrambi i sessi e di tutti i clan presenti nel villaggio stesso, così come prevede il Codice.

Il sesso dei membri del consiglio è indifferente a meno che la questione sulla quale si legifera sia di pertinenza prevalente di uno dei due sessi, come la maternità delle donne<sup>25</sup>.

Di solito un ataman o un gruppo di ataman reggono formalmente la città o il villaggio, sono garanti e responsabili della sua sicurezza e del benessere di tutti gli abitanti; tale responsabilità comporta un maggior peso in sede consiliare (in molti villaggi l'ataman ha l'ultima parola, ma non in tutti).

D'altronde il reggente o il consiglio possono essere giudicati: qualsiasi cittadino può sporgere denuncia nei confronti dei propri governanti. Il consiglio cittadino, in tal caso, si riunisce e nomina un gruppo di giudici – tra i quali devono comparire almeno un cavaliere, un tatuatore, un prete e almeno altre tre persone che provengono dalla capitale – che investighino e riportino i loro risultati al consiglio stesso, il quale in seguito decide cosa fare.

Secondo il Codice di Frangionda il consiglio cittadino si occupa, tra le altre cose, della manutenzione delle strade<sup>26</sup> e degli edifici pubblici, dell'assistenza ai cittadini, di emanare norme speciali e di dichiarare l'allarme per le catastrofi, oltre che di mantenere i contatti con le altre città.

### 4.7 I tatuaggi

I tatuaggi sono al prima forma di comunicazione tra individui: certo, l'aspetto fisico dichiara un'appartenenza clanica, e tuttavia i clan non significano nient'altro che la ragionevole (probabile ma non sicura) padronanza di determinate abilità e lo svolgimento di probabili professioni.

---

<sup>24</sup>Questo significa che se esiste totale libertà per quel che riguarda l'unione, ma il tradimento non viene tollerato.

<sup>25</sup>I consigli cittadini hanno in passato legiferato anche su cose importanti: nell'anno 356 dopo la morte di Esus il consiglio di Aelzamin decise che gli aborti spontanei e le malformazioni dei neonati ataman costituivano un reato delle loro madri (che possono determinarne il sesso, anche se non è dimostrato come e non sono dimostrati altri effetti) contro il clan. Entro la fine dell'anno successivo gli altri villaggi si affrettarono a decidere diversamente. Ad oggi – anno 641 dopo la morte di Esus – Aelzamin è la città più restrittiva nei confronti delle donne, pur nel rispetto del Codice di Frangionda.

<sup>26</sup>La rete viaria di Inear, dalla regina Azenopi in poi, è sempre stata ottima.

Al contrario i tatuaggi, che cambiano stile a seconda del tatuatore e del clan del tatuato, rappresentano atti di comunicazione che il tatuato ha esplicitamente commissionato ad un tatuatore.

Ci si tatua perché si ritiene che morire completamente tatuati favorisca presso gli dei un dolce riposo oltre la morte, anche se nessuno si ricopre completamente di tatuaggi per non rischiare di avere ancora qualcosa da “dire” attraverso la propria pelle e di non riuscire più a farlo.

I tatuaggi dichiarano la quantità di opere compiute (persone tatuate, furti sventati, persone salvate o uccise, figli cresciuti), dichiarano amore, manifestano la competenza con un’arma (è ritenuto segno di grande coraggio mettere in bella mostra le armi nelle quali si è esperti, perché significa dare un pur minimo vantaggio al proprio nemico).

Ma ci si tatua anche perché si desidera avere un tatuaggio di un particolare tatuatore (magari noto per la sua bravura, perché porta fortuna o perché è un amico di famiglia o un parente) o per ringraziare una particolare divinità.

I tatuaggi ataman sono simmetrici, ampi, geometrici.

I tatuaggi intokar sono lunghe iscrizioni che si intersecano e seguono le linee del corpo.

I tatuaggi osteram rappresentano elementi naturali oppure tessiture geometriche.

I tatuaggi ananar richiamano strutture cristalline o marine.

Gli otir e gli olon hanno tatuaggi semplici e chiarissimi, quasi dei disegni del corpo sul corpo, per renderlo più bello e piacevole a guardarsi.

Gli otar hanno tatuaggi piccoli e fitti, poco leggibili, che spesso contengono la loro intera genealogia.

Ma i tatuatori hanno tipicamente tatuata solo metà del loro corpo: la metà opposta rispetto a quella della mano con cui tatuano, all’inizio della propria vita si tatuano la mano e poi, man mano che crescono e diventano più bravi i tatuaggi prima scendono fino al piede e poi risalgono fino al volto. Pochi tatuatori di straordinaria abilità hanno tatuata anche la mano con la quale tatuano.

I Cavalieri di Frangionda hanno tatuata sul volto una mappa dell’isola, il nome di Esus e il segno quadrato del Codice: i primi due (ed altri, che cambiano di anno in anno) vengono fatti nell’accademia dei cavalieri il giorno della loro nomina, mentre il segno quadrato del codice viene fatto già agli aspiranti, e poi, in caso di rifiuto da parte dell’accademia, ornato ed usato come riquadro per altri tatuaggi.

I tatuaggi non si possono cancellare, in nessun modo, e nessuno lo farebbe: sono sacri, e hanno il valore di una affermazione sacra.

L’unico modo in cui si possono cancellare dei tatuaggi è perdere il proprio clan, ma non si tratta di un’operazione desiderabile.

## 4.8 Usi e costumi particolari

### 4.8.1 ataman

Gli ataman sono un poco fanatici, e molti di loro vivono nel mito della prima generazione ataman, i figli diretti di Esus.

Si tratta di un clan piuttosto altero, che assume tipicamente due possibili atteggiamenti: paternalistico oppure superbo.

Gli ataman sono generalmente sopportati da tutti, rispettati dagli osteram, amati dagli otar e dagli ananar, ma non godono del favore degli intokar – ma chi gode del loro favore? – nonostante la comune eredità messa nelle loro mani dal Santo Esus.

#### 4.8.2 osteram

Gli osteram amano le montagne, con i loro pericoli, la pietra, la saggezza degli animali selvatici, il canto del vento fra le rocce che alcuni di loro scolpiscono per farle fischiare, condurre le greggi.

Mal sopportano le città e nessun osteram vi vivrebbe per nulla al mondo; quanto al mare, vi riconoscono qualcosa di simile alle montagne alle quali sono tanto legati, e ne subiscono in qualche modo il fascino, ma non lo amano altrettanto.

Hanno buoni rapporti soprattutto con otir, otar ed ataman: con i primi e i secondi per il commercio, con i terzi per motivi che a loro sfuggono (e non interessano), a meno che non sia che sorvegliano le montagne<sup>27</sup>.

#### 4.8.3 ananar

Il clan ananar, forse perché molto pratico nella vita di tutti i giorni, ospita individui abbastanza superstiziosi, anche se le leggende e i proverbi non vengono esplicitamente insegnati essi fanno parte della vita soprattutto di quegli ananar che effettivamente vivono sottoterra: essi amano parlarne, discuterne, cantarne, disegnarli sulle pareti delle loro grotte.

Gli ananar sono ricchi di credenze e miti, come quello della città sommersa alla quale nessuno, evidentemente, sta lavorando<sup>28</sup> ma la cui idea è fertile spunto per la nascita di leggende e sogni ad occhi aperti.

Gli ananar, di tutti i clan, sono quello che gode dei migliori rapporti con tutti gli altri: ammirano gli otir e gli olon per la loro capacità di adattamento, gli otar che permettono loro di fare buoni affari, gli ataman che li proteggono e che tanto apprezzano i frutti delle loro fatiche, gli osteram che proteggono la superficie delle loro montagne.

#### 4.8.4 intokar

Gli intokar sono i più misteriosi ed oscuri, forse perché si ritengono i discendenti degli stregoni che accesero la grande guerra che cambiò il volto dell'Isola e di Inear o forse perché intokar furono gli imperatori dell'isola durante l'Esercizio della Pazienza.

Amavano la solitudine, le montagne e le pianure, il vento, temono il mare (anche se si dice che alcuni di loro stiano collaborando alla costruzione della

---

<sup>27</sup>In realtà gli osteram sono certamente i più eleganti tra le Ossa Spesse, e gli ataman subiscono moltissimo il loro fascino.

<sup>28</sup>Diversi Cavalieri di Frangionda sono stati inviati a indagare, là dove ci si poteva aspettare che una tale città venisse costruita, ma nessuno ha saputo individuare un qualsiasi cantiere o qualche stranezza. L'idea che venga fondata una nuova città non è ovviamente vista di buon occhio: nessuno vorrebbe un ritorno dei draghi o di quel terribile vento che spazzò via la vita dalla Piana del Santo.

città sommersa degli ananar), sopportano a mala pena la soffocante umidità della profonda foresta.

Gli intokar sono in discreti rapporti con tutti, ma non sono amichevoli con nessuno.

#### 4.8.5 otir

Gli otir sono ovunque, ovunque si trovano bene e riescono a trovare di che strutturarsi in piccoli villaggi.

Sono, peraltro, degli esteti, e dedicano sempre qualche parte del loro tempo ad abbellire e arricchire l'ambiente nel quale vivono (per questo e per la loro capacità di adattamento sono in ottimi rapporti con gli ananar).

#### 4.8.6 olon

Anche gli olon hanno un loro mito: la Città Ospedale.

Anche nel loro caso sono stati inviati nel Segno della Putrefazione numerosi cavalieri per scoprire quanto di vero ci fosse in tale credenza, senza che nessuno riuscisse a dimostrare alcunché.

E tuttavia pare che numerosi olon siano scomparsi nella palude e, anche se i più tendono a ritenere tali sparizioni il frutto nei morbi e delle infezioni che la palude da tempo immemore ospita, è certo che nessun olon ritenga il progetto di bonificare il Segno della Putrefazione un progetto fattibile (mentre diversi ananar hanno proposto di operare in quella direzione).

Gli olon patiscono un aspetto poco incoraggiante e una fama di esseri deboli e malaticci, e questo ne fa un clan chiuso; gli unici che li trattano senza l'altrimenti inevitabile sfumatura di compassione sono gli osteram.

#### 4.8.7 otar

Gli otar amano la ricchezza, le monete d'argento, le pietre preziose, il che li rende talvolta un tantino avidi.

Sono, fra tutti i clan, quello più urbanizzato, profondamente fedele all'idea di stanzialità e sicurezza.

Gli otar sono paternalisticamente protetti dagli ataman, trattati con rispetto dagli ananar con i quali hanno rapporti economici e riveriti – talvolta falsamente, altre volte con derisione – dagli otir.

Gli otar, se si ricordano di farlo presente<sup>29</sup>, viaggiano gratuitamente attraverso le porte magiche del teletrasporto.

Fra tutti, quelli che stimano meno sono gli otar, che ritengono gretti e avidi.

### 4.9 Creature

**Draghi** secondo una diffusa credenza ananar i draghi sono stelle che cadono dal cielo, caldissime, brucianti, alla ricerca di un poco di refrigerio. Quando arrivano sulla terra gli crescono le zampe, la coda e la testa<sup>30</sup>, ma sono ancora incandescenti e luminosissimi, anche se tale calore è una fortuna,

<sup>29</sup>E non capita praticamente mai che se ne dimentichino!

<sup>30</sup>Ed ecco perché, sempre secondo gli ananar, le stelle si disegnano con sei punte.

perché significa che il drago neonato è ancora pieno dell'energia di quando era una stella, e non ha fame.

Man mano che il drago cresce, e diventa cucciolo, tale energia si disperde, fino a che non gli rimane il cuore di fuoco.

Quando il drago è adulto, ha imparato a trarre la propria energia dalle creature viventi che si giovano del calore che egli emana, e trascorre immobile la maggior parte del tempo. E intanto cresce.

Quando il drago è vecchio, forse di millenni, muore, si pietrifica, e diventa una montagna. E quando muore un drago, o nasce una nuova montagna, lì vicino cade una stella.

Le montagne sono ricche di caverne e grotte e pozze d'acqua perché quelle sono gli intestini del drago.

Quando un viaggiatore incontra una vallata termica nelle montagne, deve stare attento, perché lì vive un drago, ed è il drago che scalda la vallata.

Quando, infine, un cucciolo di drago arriva presso gli uomini, è perché si è perso, è confuso e arrabbiato.

Questa credenza è sicuramente vera in almeno tre cose: i draghi sono creature di fuoco, tutt'altro che a sangue freddo; i draghi escono dalle Maletterre solo per errore o per curiosità, ma non per mangiare o distruggere, anche se la loro presenza è tanto dannosa; le vallate termiche non sono i paradisi che si potrebbe immaginare, anche se trovarle dopo tre giorni di cammino in mezzo ad una bufera di neve potrebbe dare l'idea di un paradiso.

Un drago cucciolo (non se ne vedono di più grandi fuori dalle Maletterre), è immune alla magia e non tiene conto degli stili di combattimento, fa un attacco di massa con il calore che riguarda tutti i presenti entro un raggio di sessanta metri (resistenza 18 o migliore), fa tre attacchi per turno (più uno in cui terrorizza chiunque lo veda e non sia un altro drago), ha un valore di combattimento di 25, vola ed è molto intelligente.

Un drago cucciolo che soffi fuoco carbonizza diversi metri di roccia sotto il villaggio che ha appena cancellato dalla faccia di Inear.

Insomma, i saggi hanno di meglio da fare che scontrarsi con un drago.

**Mostri** i mostri sono creature magiche, discendenti di quanti combatterono la Guerra degli Stregoni, e vengono anche chiamati *frutti della stregoneria*.

Vivono essenzialmente nelle Maletterre, insieme ai coraggiosi che si avventurano in quella zona, e si sottraggono a qualsiasi tipo di classificazione.

A questo proposito, vanno dette due cose: la prima è che, a proposito degli stregoni che diedero il nome alla guerra, gli inearsi non provano nulla di simile a quello che, per esempio, noi proviamo per i partigiani della seconda guerra mondiale, e non solo perché sono nel frattempo trascorsi alcuni secoli: il ricordo della guerra è stato efficacemente tramandato, nel tempo, ed è ben vivo nelle menti della gente. Il punto è che la guerra è vissuta come qualcosa di inevitabile ma negativo, profondamente malvagio, e non solo per i suoi devastanti effetti.

Durante la guerra le persone cambiarono, e in peggio, tutto il male venne

a galla e fu usato contro il nemico, ma si rivelò un male anche per gli inearesi: gli stregoni non possono essere biasimati, ma neppure devono essere giustificati; gli altri stregoni che parteciparono alla guerra furono dei nemici che il destino pose sul cammino dei nemici, ma senza colpa.

A questo proposito le parole di Esus furono chiare: la debolezza degli olon e i mostri delle Maletterre sono un monito: nessuno, vedendoli, dimenticherà mai il male della guerra degli stregoni; non ci si deve arrendere al quel male, ma non si può cancellarlo.

La seconda nota da fare riguarda il ruolo che, narrativamente, i mostri possono rivestire nelle vostre avventure.

I mostri possono avere qualsiasi aspetto, e possono essere stupide creature bramose di sangue o sensibili e intelligenti: rappresentano un elemento libero ed aperto, perché con il nome di *mostri* potrete far incontrare qualsiasi cosa ai personaggi.

Due caratteristiche, soltanto, accomunano più o meno tutti i mostri: fanno paura (anche quelli buoni!) e sono infelici (anche quelli distruttivi). Quindi usateli con parsimonia, e ponderate bene come giudicare le reazioni dei personaggi in loro presenza.

**Corvi** messaggeri molto veloci e inaffidabili. Combattenti più che fastidiosi (3).

**Insetti** anche giganti, spesso velenosi.

**Stambeccavalli** stambecchi giganti che possono essere cavalcati (se costretti, combattono come otir).

**Viverne** a differenza dei draghi, le viverne sono diffuse anche fuori dalle Maletterre e nei territori abitati dalle persone, delle quali si nutrono (anche se preferiscono capre, stambeccavalli, delfini ed altri mammiferi più grossi e meno vestiti).

Esistono tre tipi di viverne: delle foreste, delle montagne e marine.

Le più piccole e meno pericolose sono quelle delle foreste: verdi o nere, spesso tigrate, sono rettili veloci e agili, con denti affilati come rasoi e artigli lunghi, raramente più grandi di un grosso cane hanno quattro zampe e una lunga coda. Si arrampicano, sono piuttosto silenziose ed abili a nascondersi, ignorano gli stili e fanno due attacchi per turno contro lo stesso bersaglio (combattimento: 8/12, elusione 15, percezione 8, ma vedono bene anche al buio). Il loro morso è velenoso (resistenza 14, effetto: infligge tre ferite).

Una varietà di viverne delle foreste non è tigrata, ha colori più chiari e si trova anche in pianura (comunque, in presenza di corsi d'acqua o laghi e stagni). Ha più o meno le stesse caratteristiche.

Le viverne di montagna sono le più comuni, di media stazza (mature, sono lunghe sette metri e alte tre), incapaci di nascondersi (elusione 5), si cibano di selvaggina, di greggi osteram, o di persone che le incontrano da sole. Combattono come un ataman tempesta esperto nella sua arma – 18–, ma hanno un bonus di 10 alla resistenza, e fanno tre attacchi anche contro tre avversari diversi.

Le viverne marine sono le più pericolose e feroci: sono la cosa più veloce che ci sia in mare, la loro dimensione varia da quella dei delfini a quella dei villaggi<sup>31</sup>. La speranza è quella di non incontrarne mai.

## 4.10 Suggerimenti per...

Per apprendisti (ed esperti, ma curiosi di suggerimenti) narratori, ecco qualche spunto per avventure che potrebbero capitare ai personaggi. Gli spunti sono divisi in due categorie: avventure brevi, che dovrebbero durare una o due sessioni di gioco al massimo, ed avventure lunghe, o campagne, la cui durata in sessioni potrebbe andare ben oltre le quattro<sup>32</sup>.

Una indicazione di massima potrebbe essere: cercate di alternare avventure lunghe e brevi e, se potete, introducete durante le avventure brevi degli spunti che anticiperanno qualcosa di quelle lunghe e viceversa.

Inoltre, di ogni avventura, sono specificati, se ve ne sono, l'ambiente nel quale si svolgono e dei personaggi utili.

### 4.10.1 ...Avventure brevi

#### la viverna predatrice (montagna)

Un viverna particolarmente intelligente e combattiva continua a razzciare le greggi di capre di montagna che pascolano non lontano dal villaggio dei giocatori. La cosa viene gestita dagli osteram che controllano quelle greggi finché un giovane otir (o meglio ancora un giovane ataman) in cerca di gloria scompare dal villaggio.

I personaggi possono decidere di cercare la viverna per ucciderla o allontanarla o, indifferentemente, cercare il giovane per trarlo in salvo (nella scelta dovrebbe influire la presenza o meno di osteram, i quali tendenzialmente spingeranno perché la viverna rimanga affare degli osteram stessi).

Nel secondo caso il narratore può decidere di costruire un'avventura a tempo, in cui i personaggi devono trovare il giovane prima della viverna.

#### l'alluvione

Una tremenda alluvione si scatena sul villaggio dei personaggi: è necessario andare a cercare i concittadini esposti a maggior rischio per portarli in salvo.

Il narratore dovrebbe predisporre qualche situazione limite:

- un concittadino (magari anziano), preso dal panico, non vuole lasciare la propria dimora. I personaggi possono agire con le buone o con le cattive, in ogni caso questo avrà delle conseguenze (se lo tramortiscono il cittadino potrebbe denunciarli per aggressione, se lo ingannano potrebbero perdere tempo);
- un determinato luogo è già isolato, e i personaggi devono raggiungerlo fronteggiando la furia degli elementi per portare in salvo altre persone;

---

<sup>31</sup>Corre voce che gli ananar che stanno costruendo la città sottomarina ne abbiano veduta una, al largo, lunga quanto cento delfini uno davanti all'altro.

<sup>32</sup>Il che significa, se il vostro gruppo di gioco, come quello dello scrivente, si riunisce una volta alla settimana, oltre un mese di gioco.

- durante la tempesta (questa è la situazione più facile, per il narratore) alcuni personaggi non giocatori decidono di approfittare della situazione per razziare il villaggio. Il narratore può mettere i personaggi alle loro calcagna, oppure può lasciarli agire indisturbati, anche se alla fine dell'alluvione i personaggi potrebbero incontrare qualche testimone (un personaggio potrebbe essere egli stesso o ella stessa testimone, magari senza avere ben chiara in mente l'identità dei colpevoli) o trovare degli indizi;
- i personaggi sono isolati e devono trovare scampo o inventarsi un modo per salvare la pelle.

La seconda e la quarta situazione sono abbastanza difficili da progettare bene, un buon artificio è quello di scandire delle fasi di progressivo peggioramento della situazione.

### **gli artisti girovaghi**

Un gruppo di artisti girovaghi arriva in città e si verificano furti da ladri acrobati. I personaggi indagano ovviamente sugli artisti (otir ed olon) ma tutti sembrano avere un alibi di ferro.

Quando la pista pare esaurita, arriva da un villaggio non lontano – già visitato dalla compagnia di artisti – un ataman in cerca di ladri.

A questo punto le ricerche riprendono, ma se i personaggi sono troppo aggressivi uno o più membri della compagnia di artisti potrebbe avventatamente decidere di fuggire o non farsi trovare. Alcuni artisti potrebbero anche avere qualche segreto (per esempio: un otir ancora minorene scappato di casa).

Il colpevole è davvero un artista? Oppure il ricco e misterioso commerciante nomade, otar, il cui percorso coincide casualmente con quello della compagnia? O ancora un giovane ladro olon residente che tempo fa si era recato nel villaggio dal quale proviene l'ataman?

### **la mappa del tesoro**

Alla fiera annuale verrà bandita all'asta una mappa del tesoro. Una vera mappa del tesoro. Appena la voce si diffonde, e inizia a crescere il sogno di un tesoro di inestimabile valore, diversi personaggi non necessariamente del villaggio iniziano a gironzolare intorno al carro dell'otar che possiede la mappa.

Come se non bastasse, poco prima dell'inizio dell'asta un altro otar, proveniente da una grossa città vicina e seguito da un cospicuo numero di guardie private, si presenta ad una guardia cittadina dichiarando di essere stata vittima di un furto, e che l'oggetto rubato è esattamente la mappa prossima alla vendita.

Questa avventura gioca sulla confusione crescente e sul senso di instabilità: i personaggi potrebbero essere stati messi a guardia della mappa, ma ciò nonostante ad un certo punto una o più persone tenteranno di rubare la mappa stessa.

Si preparino ad inseguimenti e combattimenti in mezzo alla folla, ostaggi e pestaggi, fiere fuggite (magari una piccola viverna dei boschi che era esposta in un carro) e quant'altro venga in mente al narratore.

Non è da escludere che i personaggi entrino anche in possesso della mappa, ma in tal caso si dovrebbe trattare di un'avventura lunga.

## **M, il mostro di Arsamovar**

In un periodo di particolari tensioni, nel villaggio si diffonde la voce che un mostro venuto dalle Maletterre si nasconde tra i cittadini, inizia la caccia al mostro cui seguirà un linciaggio.

Il mostro, un cucciolo evidentemente inoffensivo, viene trovato dal personaggio più sensibile nella propria casa (o da un personaggio non giocante).

I personaggi salveranno la creatura o la condanneranno a morte consegnandola alla folla? Se la salveranno, la riporteranno nelle Maletterre? Se no, come faranno?

### **4.10.2 ...Avventure lunghe**

#### **la valle perduta**

Entrati in possesso di una mappa del tesoro, i personaggi partono per la valle calda che si nasconde sulle Montagne Rosse.

La valle, però, non è disabitata: una pacifica comunità di mostri l'ha colonizzata, e sopravvive nascosta da tutto e da tutti (anche dagli altri mostri).

Prima i mostri imprigioneranno i personaggi per paura; poi seguirà un processo in cui i personaggi dovranno dare garanzie di non rivelare l'esistenza della valle e dei suoi abitanti; infine, tornati a casa, si dovranno dare delle spiegazioni, e se anche un solo personaggio non giocatore (gestito dall'arbitro) dovesse decidere di vuotare il sacco? (In fondo, si tratta di una comunità di mostri, e qualche ataman potrebbe decidere che non è il caso che esista).

#### **la città sotto il mare**

I personaggi entrano in possesso di un bizzarro manufatto: un rettangolo trasparente molto, molto resistente.

Il possesso del manufatto sarà il primo passo verso la scoperta della leggendaria città sottomarina degli ananar.

#### **il cavaliere decaduto**

I personaggi vengono messi alle calcagna di un cavaliere decaduto. Un nemico terribile.

### **4.10.3 ...Narrare (qualche trucco)**

Un bel trucco per rendere migliore la narrazione è fornire qualche informazione accessoria e collaterale: i bambini che scorrazzano nudi in città o nei villaggi (dove la temperatura lo permette), le luci della sera, i profumi nell'aria, sensazioni minime tattili o uditive. I giocatori sono abituati a ricevere solo le informazioni importanti, questo significa che sono spesso attenti; se fornite loro anche qualcosa che serve solo a descrivere una situazione o un ambiente li rilasserete, e riuscirete meglio a coglierli di sorpresa.

In questo senso, una tipica facilitazione per i giocatori c'è quando si dice: "e nella stanza c'è una folla piuttosto rumorosa. In mezzo alla folla vedete..." cui segue la citazione (per nome) di un personaggio che interessa ai giocatori. Meglio se si descrivono almeno tre o quattro personaggi, e tra questi si descrive

– senza nominarlo, ma menzionando qualche carattere esteriore che lo identifica agli occhi dei personaggi<sup>33</sup> – anche il personaggio importante.

Prima di fargli incontrare un nemico che darà loro filo da torcere, fategli presagire qualcosa, unghiate, cadaveri, segni del passaggio: questo li intimidirà e li indurrà a sovrastimare il pericolo (che è sempre un bene).

Sarebbe meglio se tutte le prime avventure si svolgessero nei pressi del villaggio nel quale risiede la maggior parte dei personaggi: i giocatori più smaliziati potrebbero sfruttare a loro vantaggio i legami con gli altri abitanti.

Come ultimo (avventato) suggerimento, si propone qui l'idea di avventure con due narratori che si sono precedentemente messi d'accordo sullo svolgimento generale della storia, ma che amministrano separatamente – e senza conoscere gli altrui dettagli – diversi luoghi e gruppi di personaggi.

Si tratta, però, di un'esperienza da farsi una volta che si è almeno abili (se non esperti) nella narrazione.

## 4.11 scheda del personaggio

Nella pagina seguente è riportata la prima pagina di una scheda del personaggio.

Si tratta della parte più tecnica della definizione del personaggio, sul retro della scheda dovrebbero sempre essere annotate le seguenti cose (eventualmente sotto alcuni titoli scritti più grossi):

**luoghi visitati** con informazioni sia sui luoghi naturali (un dato passo montano, un'isoletta, un sentiero nei pressi di un albero particolarmente grosso) che artificiali (una locanda nella quale si è mangiato bene, una città nella quale tornare) che personali (un luogo nel quale il personaggio ha nascosto qualcosa);

**personaggi incontrati** soprattutto in riferimento alla natura di amici, nemici, persone alle quali si deve in favore o che devono restituire dei favori. Di ogni altro personaggio sarebbe bene annotare anche dove si trova abitualmente, o dove lo si è incontrato l'ultima volta. Tutto fa brodo;

**tatuaggi** dei tatuaggi è essenziale scrivere quali tatuaggi sono chiari e ben leggibili, quali nascosti e quali non facilmente leggibili perché rovinati (ma un personaggio con un tatuaggio rovinato da una ferita si preoccuperà di rimmetterlo a posto nel minor tempo possibile (vedi pag. 54)) o perché disegnati con uno stile particolare.

---

<sup>33</sup>Un capo d'abbigliamento, un'arma o un tratto fisico che gli hanno visto addosso in una precedente occasione.



# Appendice A

## C'era una volta...

### A.1 Una prima avventura

In questa appendice viene descritta la prima avventura mai giocata a TOOR.

Si tratta di un'avventura molto semplice, che a suo tempo durò oltre quattro sessioni (ma il regolamento andava limato, e alcuni dettagli cambiarono in corso d'opera) e che dovrebbe durarne un paio.

Il gruppo degli avventurieri deve necessariamente includere un ataman, meglio se apprendista cavaliere, e un tatuatore (piuttosto metteteli come Personaggi Non Giocatori). Sarebbe inoltre giovato dalla presenza di una guida, ma non si può avere tutto dalla vita.

### A.2 A grandi linee

I personaggi vengono inviati a recuperare un giovane e avventato ataman, scopo per il quale dovranno affrontare una tempesta di neve e risolvere un enigma.

Durante il viaggio avranno modo di maturare dei sospetti sulla condotta di un rispettabile cavaliere e troveranno un oggetto misterioso.

La storia è abbastanza semplice: Otomar il giovane ha pensato di regalare al nipote Arrol, per il suo compleanno, un viaggio fino all'accademia di Frangionda (che dista alcuni mesi di cammino). A sua insaputa, Arrol ha deciso di regalarsi una trionfale vittoria contro i “quattro bacucchi” della Locanda del Drago, ovvero gli eremiti tempesta che mensilmente lì si scontrano, ed è partito per la Piazza dei Tornei.

Otoman ha scoperto la scomparsa del nipote con un giorno di ritardo, ha capito dove è andato (Arrol si era lasciato sfuggire qualche incauto appezzamento sugli eremiti e qualche minaccia), ed ha immediatamente inviato il gruppo degli avventurieri a riprendere Arrol. Il recupero deve avvenire entro due cinquemane (dieci giorni), perché oltre quel termine sarà impossibile far partire Arrol con la carovana che dovrebbe portarlo prima ad Asoramin e poi su Frangionda<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Il regalo è insolito, ma Otoman conta di fare una festa con tutti i suoi amici di gioventù entro un paio di mesi, e vuole togliersi dai piedi l'adorato nipote per qualche tempo.

Il gruppo degli avventurieri, però, non avrà vita facile: a due giorni dalla Locanda del Drago (o ad un giorno se si muovono su stambeccavallo) verrà sorpreso da una tempesta di neve, che durerà fino alla fine del torneo.

Una volta raggiunta la Locanda, i personaggi scopriranno che il torneo si è svolto nonostante la bufera e potranno fare affidamento solo sulle ipotesi degli scommettitori della locanda per capire contro chi Arrol ha perso e chi è stato costretto a seguire, visto che il vincitore costringe tutti i perdenti a fargli le pulizie di casa e a riverirlo come un re per quasi un mese intero.

Il problema sta nel fatto che i vari eremi distano diversi giorni di cammino dalla locanda e da Arsamovar, quindi i personaggi non possono andare a cercarlo in tutti gli eremi: dovranno prima capire dove andare a cercarlo e poi partire.

Ma accadranno ancora due cose: passeranno vicino ad un drago (un drago del quale nessuno sa nulla) e incontreranno un ananar morente, che chiederà loro un favore e consegnerà in custodia un oggetto misterioso.

## A.3 Descrizione nei dettagli

### A.3.1 Tempistiche

Se tutto va bene e i personaggi non fanno sciocchezze, le tempistiche dovrebbero essere le seguenti:

Giorno 0: Arrol parte per la Piazza dei tornei (mattino)  
Giorno 1: i personaggi vengono convocati da Otomar (sera)  
Giorno 2: la tempesta di neve coglie il gruppo degli avventurieri; a notte inoltrata Arrol arriva alla locanda con la tempesta alle spalle  
Giorno 3: si svolge il torneo e Arrol viene sconfitto; finisce la bufera; i personaggi riprendono il cammino  
Giorno 4: i personaggi arrivano alla Locanda del Drago  
Giorno 6: i personaggi incontrano l'anamar morente, poi arrivano all'eremo in cui è tenuto Arrol (inizia il ritorno)  
Giorno 9: i personaggi trovano un drago  
Giorno 10: i personaggi caricano Arrol sul carro e vanno a ricevere i ringraziamenti di Otomar.

### A.3.2 PNG

#### Arrol

Ataman, maschio, 18 anni, molto forte, molto veloce, maldestro, rumoroso, molto scortese, distratto, intatto.

È abile con il coltello ed è capace di rissare, conoscenza delle leggi cittadine e delle famiglie, etichetta, linguaggio clanico, seguire tracce, osservare, acrobazia.

#### Eremiti

Gli eremiti sono ataman tempesta di circa 45 anni, molto veloci, accurati, scortesi, molto rumorosi, attenti e spenti. Sono maestri nel rissare e nell'uso delle armi piccole, e sono almeno abili in: le altre armi, osservare, ascoltare, costruire,

leggere, linguaggio clnico, conoscenza delle leggi, conoscenza delle famiglie, spaventare, irritare, incoraggiare, muoversi silenziosamente, seguire tracce, sfondare porte.

Dai loro tatuaggi si vede che nessuno è un cavaliere nominato – anche se tutti sono stati all'Accademia, e che tuttavia sono maestri nelle armi non a due mani ed esperti nelle altre armi.

Sono praticamente tutti ambidestri ed hanno iniziativa fulminea. A discrezione del narratore, qualcuno potrebbe essere dotato per il combattimento.

### A.3.3 Partenza

I personaggi vengono convocati direttamente da Otomar, di sera: è un discreto onore, inventatevi qualche motivo per cui siano proprio loro ad essere convocati. Se, come nel mio caso, si tratta di una prima avventura, potrebbe essere che tutti gli altri erano a fare altro.

Otomar sarà deciso, lascerà cadere qualche allusione sull'importanza della partenza del nipote malcelandola col proprio affetto, darà carta bianca ai personaggi ma insisterà per farli partire al più presto.

Mettete loro fretta, cercate di fargli dimenticare a casa più cose possibili, fateli viaggiare leggeri.

Se usano degli stambeccavalli (che ridurrebbero della metà il tempo di viaggio) fate loro fare i tiri di cavalcare, soprattutto se decidono di correre. La strada comunque è in ottime condizioni, quindi non avranno problemi fino a quando non verranno investiti dalla bufera.

### A.3.4 La bufera

La bufera deve sorprendere i personaggi, preferibilmente non molto dopo pranzo: aggirano un costone e appena sono dall'altra parte li investe un vento gelido che porta fiocchi di neve grossi come noci.

Avranno avuto qualche avvisaglia a pranzo, una folata di vento un po' più freddo e delle grosse nuvole che sul momento avevano giudicato troppo lontane. ma se fornite loro queste informazioni, ricordatevi di narcotizzarli prima con molte informazioni evidentemente inutili: un passante che non proviene dalla Locanda ma da un sentiero lì vicino che non conoscevano (e che li porterebbe fuori strada); uno strano fungo di enormi dimensioni un po' sotto la strada (il fungo risulterà sconosciuto ad una prima occhiata, ed indigesto se decideranno di provare a mangiarlo); una grotta (la tana di una marmotta urlatrice che li sorprenderà nel buio se proveranno a ficcare il naso); una nuvola di forma strana, il richiamo di un uccello che non avevano mai sentito eccetera.

Quando saranno abituati ad ottenere informazioni inutili, buttate lì il vento e le nuvole nere oltre la montagna, se poi qualcuno mette i vestiti pesanti tanto meglio: si fermeranno una volta di meno.

Nel mezzo della bufera, se decidono di proseguire fateli perdere, perché è davvero un'idiozia, ma concedete loro qualche tiro di memoria per capirlo (è un'intuizione che qualsiasi intokar distratto dovrebbe poter avere: 8). Se non lo capiscono, dopo averli fatti perdere impediteli di proseguire: dei tiri sempre più difficili sul movimento dovrebbero bastare. Se lo capiscono e decidono di tornare indietro, disperdeteli (al primo scivolone) oppure cacciateli in una spelonca piena d'acqua ghiacciata, se sono stati così furbi da legarsi insieme.

Se vogliono fare gli avventurieri, che imparino che di fronte ad una bufera di neve l'unica cosa sensata da fare è montare un campo e aspettare che passi.

Per montare il campo dovranno capire dove farlo (accampamenti + magia), ma il giocatore deve specificare che tipo di posto sceglie: se cerca un buon posto in cima al costone o in cresta il tiro fallisce automaticamente e li piazzate nel peggior posto che vi viene in mente.

Per montare l'accampamento è invece necessario il tiro accampamenti + manipolazione. Se i tiri falliscono, a scelta, il gruppo degli avventurieri potrà perdere equipaggiamento o rimanere allo scoperto (con grave pericolo di assideramento).

Ricordate però che se i personaggi si attivano subito per l'accampamento sarebbe corretto premiarli con qualche bonus.

### A.3.5 La Locanda del Drago

La locanda è fumosa e ricoperta di neve, ma calda e accogliente per chi abbia affrontato la bufera.

Qui si svolgerà una consistente parte dell'avventura, quindi cercate di gestirla bene.

La locanda è di proprietà di un piccolo otar di nome Obelonig, un po' aggressivo ma veloce ed efficiente. Lo aiutano tre adolescenti otir, Adernol, Acarwor, Inestrul, che si incantano a guardare le rare avventrici e sono piuttosto svogliati (in realtà fanno un uso spropositato, davvero ai limiti dell'avvelenamento, di una pianta dagli effetti rilassanti che coltivano nel retro della locanda) e un vecchio ataman pacifico, ma maestro nella rissa, che ha tatuato sul braccio sinistro le parole: *novanta risse e neanche un graffio*.

Gli avventori si dividono in due categorie: da un lato gli scommettitori e dall'altra gli avventori casuali (la locanda sorge sulla strada verso Aelzamin e rappresenta un importante crocevia su quella strada).

Gli avventori casuali faranno perdere tempo ai personaggi, non avendo visto nè capito alcunché del torneo e chiedendo notizie sulla strada.

Gli scommettitori invece si divertiranno a chiacchierare del torneo, che nessuno di loro ha visto a causa della bufera ma che li appassiona comunque.

Gli scommettitori sono circa una decina, e rispondono tutti insieme alle domande dei personaggi, in modi diversi. Poi iniziano a discutere, fino a che uno (sempre diverso) fa una affermazione su quello che si sta discutendo che gli altri approvano, allora tutti iniziano ad assentire. Quella risposta può essere presa per buona.

Cercate di caratterizzare gli scommettitori in modo semplice: uno ha una barba ramata foltissima e raccolta in trecce; uno è ricoperto di acne; un altro ha il volto ustionato; un altro ancora ha un alito da bevitore insopportabile (e quando parla tutti gli altri si muovono sincronicamente indietro).

Se i personaggi inizieranno a fare domande sul torneo scopriranno che:

- al torneo partecipano sei eremiti;
- gli eremiti sono sei: Iuliel, Aedon, Iecaf, Ieszim, Isegrot, Ausmal;
- se Iuliel fosse arrivato primo, Ausmal sarebbe arrivato subito dopo, perché senza dubbio Ausmal è solo di poco più debole di Iuliel;

- se invece Aedon fosse arrivato primo, Iecaf sarebbe arrivato secondo;
- se Ieszim fosse arrivato terzi, allora Ausmal non sarebbe arrivato secondo, perché Ieszim è notoriamente più forte di Ausmal;
- se Isegrot fosse arrivato quarto, allora Iuliel sarebbe arrivato dopo di lui;
- se Ausmal fosse arrivato secondo, allora Isegrot sarebbe arrivato quarto, oppure Ieszim sarebbe arrivato terzo;
- se Eicaf fosse arrivato secondo, allora Isegrot sarebbe arrivato quarto.

Gli scommettitori non raggiungeranno accordo su nient'altro. Peraltro, a parlare con loro dovrebbe essere qualcuno con una socialità decente: se il gruppo affida le proprie relazioni sociali ad un intokar, qualcuno affermerà di aver visto un giovane ataman simile ad Arrol che tornava giù, il mentitore non avrà neppure bisogno di inventarsi nulla, farà dire tutto ai giocatori (ma sarà sufficiente un tiro di percezione + valutare a 18 per capire il trucco): QUALCUNO:

io ho visto un giovane ataman che scendeva verso Arsamova

PERSONAGGIO: un giovane ataman? e com'era fatto? Parla, stupido otir!

Q: mah, non mi ricordo di preciso...

P: era in armi?

Q: sì, esatto, era armato, e piuttosto truce in volto...

P: e poi? Era magro?

Q: abbastanza, scendeva di gran passo...

P: ma aveva segni distintivi, non so, parlava di Otoman?

Q: precisamente! Diceva che gliene avrebbe cantate quattro...

e così via. Quando i personaggi escono per tornare indietro, sentono sghignazzare alle loro spalle. e pensano che sia per qualche altro motivo.

### La soluzione dell'enigma

In effetti, se Iuliel fosse arrivato primo ed Ausmal secondo, Ieszim sarebbe terzo oppure Isegrot sarebbe quarto. Ma se Ieszim fosse arrivato terzo, Ausmal non sarebbe potuto arrivare secondo, quindi bisogna escludere questa possibilità. D'altronde, se Isegrot fosse arrivato quarto, Iuliel sarebbe arrivato dopo di lui, quindi quinto e non primo.

Di conseguenza, Iuliel non è primo e Ausmal non è secondo. La classifica è: Aedon, Iecaf, Ieszim, Isegrot, Iuliel, Ausmal.

I personaggi devono andare all'eremo di Aedon, che dista due giorni di cammino dalla Locanda e quattro da Arsamovar.

A discrezione, potete inserire anche qualche informazione fallace, o semplicemente inutile (Ieszim non è un ataman; Isegrot odia combattere con la neve; c'erano altri tre combattenti, prima dell'inizio del torneo; nessuno di loro ha sicuramente vinto).

### A.3.6 Un incontro inatteso

Prima di arrivare all'eremo di Aedon, i personaggi incontrano un ananar in fin di vita, ferito da una lama, ma per ora non è importante sapere di chi.

L'ananar avrà con se uno zaino completamente rovinato e alle sue spalle una scia di sangue che si conclude con una fasciatura zuppa alcune decine di metri più a monte.

L'ananar chiede al tatuatore di tatuargli sulla pelle le parole: “muore nel servizio di una causa più grande”. E un altro testo immediatamente dopo che avrà avuto una risposta dall'ataman (o dagli ataman) lì presenti.

All'ataman chiede un giuramento sacro: di custodire quello che gli darà, di impedire che si sappia in giro che lo ha a qualsiasi costo e di proteggerlo e custodirlo fino a che qualcuno non verrà a reclamarlo.

Se l'ataman accetta il giuramento, l'ananar gli consegnerà l'oggetto dopo aver chiesto al tatuatore di aggiungere un ringraziamento all'ataman (è un grande onore!); altrimenti chiederà al tatuatore di tatuare una maledizione contro l'ataman (ecco una macchia che non può essere cancellata). Subito dopo spirerà.

La presenza di un prete, se i personaggi pensassero di non esaudire l'ultimo desiderio dell'ananar, complicherà le cose, perché il prete insisterà che venga fatto il tatuaggio richiesto in punto di morte (gli dei potrebbero offendersi, altrimenti), qualsiasi esso sia<sup>2</sup>.

Ricordate al giocatore che impersona l'ataman che i giuramenti sacri, se violati, corrispondono ad una condanna a morte. E che l'ananar, se non verrà fatto il giuramento, affermerà, prima di morire, che prendendo il suo tesoro i personaggi agiranno come dei vili tombaroli.

L'oggetto, consegnato ancora avvolto in un panno dall'ananar, è una piastra rettangolare, molto sottile, fredda al tatto, inodore, trasparente e molto, molto resistente.

Nessuno avrà mai visto nulla di simile.

Chiedete all'ataman che lo ha in custodia come se lo porta in giro e dove lo ripone.

### A.3.7 Nell'eremo giusto

Il resto del viaggio procederà senza intoppi: l'eremo giusto sarà al fondo di una valletta dal clima mite e prima di arrivarvi i personaggi avranno modo di incontrare gli eremiti sconfitti: uno taglierà la legna, un altro scaverà la roccia per ottenerne mattoni, un terzo cucinerà.

Quando arriveranno nella confortevole grotta di Aedon, scopriranno che Arrol vi è tenuto come pulitore di latrina, ma che il suo pessimo carattere lo ha reso invisibile a tutti gli altri eremiti, che quindi lo maltrattano.

Per interagire con Aedon sarebbe opportuno far ricorso a tutto il tatto e la conoscenza dell'etichetta possibili (e un tiro su conoscenza delle famiglie con difficoltà 10 rivelerà che Aedon è originario di Aelzamin, ultimo discendente di una lunga stirpe di stimati giudici).

Per la perdita della sua ascolontac (che i conoscitori di animali che supereranno il 14 sapranno essere un pesce che si nutre delle feci degli altri pesci), Aedon chiederà in cambio che tutti gli ataman del gruppo partecipino al successivo torneo, ma ottenuta la promessa non farà problemi.

Se qualcuno dovesse tirare fuori, anche per sbaglio, l'oggetto dato in custodia, Aedon risulterà incuriosito (e sarà lui a mettere alla prova la straordinaria

---

<sup>2</sup>Anche se per il tatuatore sarebbe una condotta inaccettabile non fare il tatuaggio, tanto più perché chiesto in una situazione simile.

resistenza dell'oggetto), ma lo restituirà non appena gli si narrerà di come i personaggi ne sono venuti in possesso, e li sgriderà, perché hanno infranto il giuramento.

Da quel momento in poi, Arrol, che inizia ad odiare i personaggi perché lo hanno visto sconfitto e umiliato e perché lui dovrebbe anche essere loro grato, inizierà a trattarli malissimo, senza ascoltarli e con disprezzo, prendendoli in giro per ogni manifestata debolezza (e, ad esempio, se l'ataman che probabilmente dal mese successivo sarà ascolontac di qualche altro eremita prova a rinfacciarglielo, lui l'accuserà di essere un vigliacco e un perdente).

### **Un incontro imprevisto durante il ritorno**

Il ritorno non sembra presentare sorprese, se non che – senza preavviso – tutti i personaggi vengono colti da un brusco calo di pressione (o qualcosa che gli assomiglia). per non svenire sul posto devono riuscire in un tiro di resistenza + resistenza al calore, se ce l'hanno, di 18. Se falliscono svengono.

Verranno salvati dal cavaliere Astrattan, che lo porta al di là dell'aura del drago, da dove possono vederne la schiena (il drago non si è neppure accorto dei personaggi e continua a camminare lento lungo un crepaccio). In questa situazione, basta un 10 per resistere alla paura che il drago suscita e non fuggire.

Se l'ataman ha nascosto male l'oggetto, potrebbe capitare che Astrattan lo scopra, ma non è necessario.

Chiunque può fare un tiro su percezione + conoscenza miti e leggende oppure conoscenza animali, o su combattimento o su socialità (in tutti e quattro i casi con difficoltà 10) per rendersi conto che è strano che nessuno sapesse del drago: esistono dei sistemi di allerta e comunicazione apposta per scongiurare tragedie a base di drago.

Astrattan, interrogato in proposito, spiegherà che si tratta di un drago lento e pacifico, che periodicamente percorre quel tragitto senza dare fastidio a nessuno, che lui vegli su tale tragitto e che non c'è bisogno di avvertire nessuno: gli indifesi sarebbero inutilmente messi in allarme e magari il drago inutilmente ucciso. In fondo – concluderà – anche il Codice distingue la sopravvivenza e il benessere.

Basterebbe un tiro su memoria + conoscenza delle leggi, ma con difficoltà 16 per permettere ai personaggi di ricordare che in diverse occasioni, in seguito ad un allarme, il consiglio di Arsamovar e di altre leggi ha deliberato di attendere controllando la situazione: l'equazione avviso = drago morto è fallace.

L'incontro con Astrattan si concluderà tuttavia senza intoppi: lasciato il cavaliere al drago i personaggi potranno scendere verso Arsamovar.

Ma se per caso decideste che se la stanno prendendo troppo comoda, o se non riuscite a rinunciare ad una scazzottata ad avventura, potete sempre mettere una viverna montana tra loro e la casa di Otomar. E chissà che il misterioso oggetto non finisca proprio per salvare la vita a qualcuno (risulterà resistente alle zampate della viverna).

## **A.4 conclusioni possibili ed esperienza**

L'avventura non è difficile, se i giocatori non sono alle primissime armi, e il fatto che non richieda combattimenti dovrebbe far ben sperare che la fortuna

non incida troppo.

Se i personaggi riportano Arrol da Otomar guadagnano la sua stima e la sua gratitudine (ma naturalmente gli otar del gruppo potranno richiedere una dimostrazione tangibile di tale gratitudine); inoltre dovrete concedere loro una piccola vendetta di Arrol, che ovviamente di fronte allo zio tenterà di coprirli di vergogna (e che dallo zio sarà severamente punito).

Se invece la missione fallisce, esistono diverse possibili evoluzioni, ad esempio i personaggi potrebbero essere “condannati” ad inseguire verso Frangionda la carovana che doveva portare Arrol. Se invece dovesse accadere qualcosa ad Arrol... be', la situazione ad Arsamovar potrebbe farsi un po' pesante per i personaggi, bisognerebbe valutare l'eventualità di spostarli altrove. Dopo essere stati debitamente puniti da Otomar.

Potrebbero inoltre saltare fuori sia l'oggetto dell'anamar (e in tal caso Otomar chiederà di poter tenere in custodia l'oggetto e i personaggi non ne sapranno più nulla), sia la faccenda del drago da passeggio di Astrattan (Otomar risulterà molto interessato, ma, di nuovo, per questa volta non se ne farà nulla).

Quanto all'esperienza, i personaggi dovrebbero aver messo abbastanza pallini sulle loro schede, vi basterà lasciar trascorrere abbastanza tempo e far seguire a questa un'avventura con più combattimenti.

Così saranno finalmente pronti per qualcosa di serio.

# Indice

<b>1</b>	<b>TOOR: introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Cos'è un gioco di ruolo? . . . . .	1
1.2	Come è strutturato questo libro . . . . .	1
1.3	L'ambientazione a grandi linee . . . . .	2
1.3.1	I clan . . . . .	2
1.3.2	La magia . . . . .	3
1.4	Il regolamento a grandi linee . . . . .	3
1.4.1	Il combattimento . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Creare un personaggio</b>	<b>5</b>
2.1	Il personaggio a grandi linee . . . . .	5
2.2	Un approfondimento sui clan . . . . .	6
2.3	Le caratteristiche . . . . .	9
2.4	Caratterizzare un personaggio . . . . .	13
2.4.1	Qualità . . . . .	13
2.4.2	Abilità . . . . .	15
2.5	Professioni . . . . .	17
2.5.1	Abilità professionali . . . . .	17
2.5.2	Ultime note sulle professioni . . . . .	20
2.6	Equipaggiamento . . . . .	20
2.6.1	Ingombro e prezzi . . . . .	21
2.7	Famiglia ed età . . . . .	22
<b>3</b>	<b>Agire!</b>	<b>24</b>
3.1	L'iniziativa . . . . .	24
3.2	I tipi di tiri . . . . .	25
3.3	Azioni non conflittuali . . . . .	26
3.4	Azioni moderatamente conflittuali . . . . .	26
3.5	Azioni decisamente conflittuali . . . . .	27
3.5.1	Colpire, ferire, essere feriti . . . . .	27
3.5.2	Gli stili di combattimento . . . . .	29
3.5.3	Le armi . . . . .	30
3.6	Fare esperienza . . . . .	31
<b>4</b>	<b>Benvenuti su Inear</b>	<b>33</b>
4.1	Storia . . . . .	33
4.1.1	Prima dell'inizio . . . . .	33
4.1.2	La regina Azenopi . . . . .	34

4.1.3	Esus il Santo . . . . .	35
4.1.4	Il Codice di Frangionda . . . . .	35
4.1.5	La Guerra dei Draghi . . . . .	36
4.2	Geografia . . . . .	37
4.3	Un esempio di villaggio: Arsamovar . . . . .	38
4.4	Aspetti generali del mondo . . . . .	41
4.4.1	Tempo e stagioni . . . . .	41
4.4.2	Scienze . . . . .	41
4.4.3	Lingue . . . . .	43
4.4.4	Economia . . . . .	43
4.5	Religione e magia . . . . .	44
4.5.1	I preti . . . . .	44
4.5.2	Altri utenti di magia . . . . .	46
4.6	Legge . . . . .	52
4.6.1	Estratti del Codice di Frangionda . . . . .	52
4.6.2	Leggi comuni ed obblighi di cittadinanza . . . . .	54
4.7	I tatuaggi . . . . .	54
4.8	Usi e costumi particolari . . . . .	55
4.8.1	ataman . . . . .	55
4.8.2	osteram . . . . .	56
4.8.3	ananar . . . . .	56
4.8.4	intokar . . . . .	56
4.8.5	otir . . . . .	57
4.8.6	olon . . . . .	57
4.8.7	otar . . . . .	57
4.9	Creature . . . . .	57
4.10	Suggerimenti per... . . . .	60
4.10.1	...Avventure brevi . . . . .	60
4.10.2	...Avventure lunghe . . . . .	62
4.10.3	...Narrare (qualche trucco) . . . . .	62
4.11	scheda del personaggio . . . . .	63
<b>A</b>	<b>C'era una volta...</b>	<b>65</b>
A.1	Una prima avventura . . . . .	65
A.2	A grandi linee . . . . .	65
A.3	Descrizione nei dettagli . . . . .	66
A.3.1	Tempistiche . . . . .	66
A.3.2	PNG . . . . .	66
A.3.3	Partenza . . . . .	67
A.3.4	La bufera . . . . .	67
A.3.5	La Locanda del Drago . . . . .	68
A.3.6	Un incontro inatteso . . . . .	69
A.3.7	Nell'eremo giusto . . . . .	70
A.4	conclusioni possibili ed esperienza . . . . .	71

# Elenco delle tabelle

2.1	Combattimento e resistenza . . . . .	9
2.2	Movimento e velocità . . . . .	10
2.3	Manipolazione . . . . .	10
2.4	Elusione . . . . .	11
2.5	Socialità . . . . .	11
2.6	Percezione e memoria . . . . .	12
2.7	Magia . . . . .	13
2.8	Probabilità . . . . .	13
3.1	Tipi di arma . . . . .	30