ARCANA DOMINE

Ideato e sviluppato da Ivano Piva "Grifone"

INDICE

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO p. 3
RAZZE p. 4
STATISTICHE p. 6
ABILITA' p 7
IL DONO p. 8
ADDESTRAMENTI p. 9
AVANZAMENTO p. 11
LISTA ABILITA' p. 12
LA MAGIA p. 15
COMBATTIMENTO E REGOLE VARIE p. 16
RITI E INCANTI p. 21
FORMA CREATURE ARCANE E BESTIE p. 33
TABELLE DEI CRITICI p. 35
SCHEDA DEL PERSONAGGIO p. 38
AMBIENTAZIONE p. 39
EQUIPAGGIAMENTO p. 93

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1) scegli la tua razza
2) scegli il dono che desideri avere
3) spendi i 165 punti nelle statistiche primarie e secondarie
4) Spendi tanti punti abilità quanti sono i tuoi punti mente
5) seleziona un addestramento per ogni 20 punti mente (due ogni venti gli umani)
6) scegli l'equipaggiamento e caratterizza il personaggio

Ogni PG è caratterizzato dalla razza, da un dono (eroe, veterano, mistico o nobile o altri ancora), 4 statistiche (mente, corpo, destrezza e spirito) da abilità e specializzazioni.
Il dono viene scelto al momento della creazione del personaggio oppure dopo una partita introduttiva, si *consiglia* di fare la partita introduttiva intorno ai 13-16 anni dei PG, e farli conoscere perché vivono nello stesso villaggio o simili, poi far iniziare la campagna alcuni anni dopo col dono.

Creazione Personaggio:
Un Personaggio base parte con 165 punti da spendere, nelle statistiche primarie e secondarie, avrà inoltre tanti punti abilità da spendere quanti ne ha spesi in "Mente" Potrà scegliere inoltre 1 Dono e tutti gli addestramenti che è in grado di imparare. Se lo desidera il PG potrà scegliere degli svantaggi per ottenere più punti da spendere.

SVANTAGGI
E' possibile scegliere alla creazione del PG degli svantaggi, la loro scelta da dei punti esperienza bonus
No Armature: il personaggio non potrà mai usare armature (10 Punti)
No Combattente: il personaggio non può acquisire le abilità tiro, scudo o corpo a corpo (6 Punti)
No occultismo: il personaggio non può prendere l'abilità "occulto" (4 Punti)
Condizionamento Mentale: il personaggio ha subito un particolare condizionamento mentale, se va contro questo condizionamento subisce riceve automaticamente un tratto mentale a scelta del master, solitamente una fobia o qualche tic, ma anche qualche forma di follia (es. schizofrenia, necrofilia ecc.). Il valore dei condizionamenti mentali dipende dalla tipologia, vedi sotto.
Fanatismo: è fedele in modo fanatico a un principio o a una religione (i cui principi sono molto limitanti) 3Punti
Mai fuggire: 6 Punti
Mai fuggire salvo ordini: 2 Punti
Non ucciderò mai: 8 Punti
Nessuno deve morire in mia presenza, nemici compresi: 15Punti
Onore profondo: Non puoi disubbidire al tuo signore, ne infrangere giuramenti 7 Punti (il PG inizia sempre al servizio di qualcuno)
Senza un braccio: 7 punti
Gamba di legno: 10 punti (tutti i test in cui è coinvolta la gamba vanno fatti con un dado di livello inferiore)
Senza un occhio: -4 test di tiro 2 punti
Brutto: fallisce sempre i test di carisma 2 punti

CARATTERE
Avete 10 punti carattere da spendere su 5 doppie emozioni, se spendete punti su una, tirate un segno sull'altra.
Rabbia/Calma
Curioso/Asceta
Perfezionista/Anarchico
Sadico/Caritatevole
Agonistico/Altruista

Maggiori punti spendete su un lato del carattere, più basso si suppone sia l' altro, quando farete test di reazione istintiva dovrete tirare 1d10 e sommare i punti dati al carattere prescelto o sottrarli a quello escluso.
Ad esempio: "Cord il furioso deve parlare con l' uomo che ha amazzato tutta la sua famiglia, Cord ha rabbia 6, se tirando 1d10 farà un totale di 10 prima ucciderà il tizio e poi penserà se conveniva"
In un'altra occasione un mago cerca di calmare Cord, a causa della rabbia di Cord il mago ha un –6 al test.

Il master può comunque evitare di far fare test se i giocatori interpretano già correttamente i personaggi.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Il PG ha uno tra questi oggetti: una qualsiasi arma di media fattura, scudo o armatura, o 4 protezioni o vestiti di buona fattura (+1 test di carisma o +1 armatura) o una cavalcatura mediocre o attrezzi di buona fattura (+1 test), oppure l'equivalente di 10 risorse in moneta locale.

Ottiene inoltre se vuole e non ha oggetti simili delle pelli o un armatura di cuoio bollito, un pugnale, un randello o un bastone

Questo non vale per PG con dono "reietto"

Oppure in alternativa il PG ha tutti gli oggetti che vuole di qualità media e secondo buon senso (opzione consigliata), tipo se è un cittadino ha una casa, se sa cavalcare ha almeno un ronzino, se sa usare la spada ne ha una.

Con posizione sociale si dispone di un equipaggiamento costoso per se, mediamente di ottima qualità e qualche seguace, oppure equipaggiamento standard più 20 seguaci medi e uno buono.

RAZZE

-Umano:L' umano ha doppi addestramenti rispetto alle altre razze
taglia 30-70 (media 40)
Addestramenti: adattamento climatico ottenibile sempre in 3 giorni

-Nano: +1 armatura, autocontrollo e artigianato e per test contro intossicazioni e veleni (alcol compreso), taglia 35-60 (media 40)

-Goblin: +1 test di destrezza, furtività (+2 se basati su destrezza) e difesa istintiva, scatto: una volta ogni ora se non è stanco ottiene un +6 alle prove di corsa, taglia 20-35 (25)
Reclutamento: quando un goblin cerca seguaci tra i suoi simili ottiene un +2 ai test

-Elfo: +1 test di destrezza e spirito taglia 25-45 (media 30) Corpo massimo liv. 4

-Minotauro: +1 test di corpo, armi naturali: Corna: -4 per colpire, +4 per ferire +2 danni letali/pugni e zoccoli +1 danno contundente taglia 40-120 (media 50)

-Draconico ferale: zanne e artigli: +1 per ferire, ali incomplete (+5 test di salto o arrampicata, può planarvi, se ha 5 in atletica/volo può arrivare a planate di 10 km, a 10 arriva a planate di 50 km), inizia con un punto in una sfera di magia anche se non possiede occultismo, non può usare armature, ma le scaglie gli danno un +2 PA
In atletica può ottenere la specializzazione volo
taglia (30-80) 40

-Gnomo: +1 test spirito e mente e furtività, la magia è un abilità comune
taglia 20-35 (25)

-Troll: rigenerazione: ha il doppio delle ferite e in una settimana recupera tutte le parti corporee perse o distrutte, il fuoco ferisce sempre col 2+ gli attacchi fiammeggianti sempre con almeno 3+
stupido: mente al massimo arriva a 1d6 e il troll non può imparare istruzione.
Taglia: 10-120 (media 80)
Passioni smodate: se un troll non soddisfa una delle seguenti passioni ogni giorno avrà un -1 per la tristezza fino a che non sarà soddisfatto, dopo una settimana il malus diviene -2, un generale con 20 o più trolls tristi avrà un -1 ai test di comando, meno 2 dopo una settimana,

dopo 2 settimane il problema non sarà la scarsa disciplina, visto che sicuramente si ribelleranno.
Mangiare mele o bere bevande a base di mele
Mangiare capre
Dormire sotto un ponte
Dare ordini a qualcuno che li esegue
Farsi costruire una bella tana
Dormire nella propria bella tana dopo un bel pasto
-Ogre: +1 livello di taglia (con relativi punti ferita), non può avere abilità basate su mente. Non ha taglia massima, può spendere punti stress di corpo per aumentare la taglia. Può nutrirsi di quasi qualunque cosa sia organica, corteccia, carcasse ecc se lo vuole, in alcuni casi anche pietre (hanno Sali minerali no?)
Taglia: 40-illimitato (media 80)
-Troll Ombroso: +1 test destrezza e artigianato o mercanteggiare
taglia 35-60 (media 40)
-**Mezzuomo**: +1 test destrezza +2 test furtività
taglia 35-60 (media 30)
-Coboldi: +1 ai test su mente o spirito può avere uno dei seguenti tratti inumani o un secondo dono, inoltre la magia è un abilità comune:
pelle a scaglie (+2 PA, no armatura)
Incornata
Coda possente
Potenza arcana: +1 livello spirito
taglia 25-50 (media 30)
-Fomori: possono acquistare tratti inumani o le proprietà delle creature arcane o delle bestie, ma solo alla creazione, devono prendersi uno svantaggio obbligatoriamente, la taglia media dipende dalla stirpe e non è vincolante (sono creature mutevoli).
-Orchi: +1 liv. di corpo
taglia 30-70 (media 40)

STATISTICHE

Le statistiche partono al liv. 1 ossia a zero punti, nella tabella 1 trovate i punti necessari per arrivare a un livello superiore. L' umano medio ha tutte le statistiche tendenzialmente a liv. 3

Statistiche primarie

MENTE: serve per i test legati a ragionamento e memoria, e nell' apprendimento, avete tanti **punti abilità iniziali** sono tanti quanti ne avete spesi in mente

CORPO: rappresenta le vostre capacità fisiche meno sottili, resistenza e forza

DESTREZZA: rappresenta le vostre capacità fisiche più sottili, serve per saltare, colpire i bersagli con le armi

SPIRITO: rappresenta il vostro istinto, la vostra capacità di percepire il mondo e la vostra introspezione.

TAGLIA:Avete 1 ferita per ogni 10 punti di taglia, guardate sulla razza per vedere quale teglia avete. Ogni razza ha un valore medio e uno massimo

Livello	Punti	Dado	Descrittore	Difesa/Taglia	Danno base
1	0	1d2	infima	10	1
2	10	1d4	scarsa	8	1
3	20	1d6	mediocre	7	1
4	40	1d8	buona	6	1
5	60	2d4	ottima	5	1
6	80	1d10	superba	4	2
7	110	1d12	eccellente	3	3
8	140	2d6	estrema	2	3
9	170	1d20	eccezionale	1	4
10	200	2d10	epica	0	5
11	300	2d12	mitica	meno 1	5
12	400	2d20	semi divina	meno 4	6
13	600	1d100	ultraterrena	meno 8	7
14	1000	2d100	leggendaria	meno 16	20
15	1400	3d100	divina	meno 32	26
16	4000	1d1000	inconcepibile	zero, sempre	40

Statistiche secondarie

Difesa Istintiva: basata sulla taglia, è la difficoltà minima per colpirvi, si può aumentare al costo di 25 per ogni punto in più, fino a alla media tra destrezza e spirito. Gli incrementi non si sommano se siete legati o se avete ingombro 3 (basta un' armatura pesante)

Ferite: ne avete una ogni 10 punti massa, averne una ulteriore vi costa 20 l' una, potete al massimo raddoppiare le vostre ferite base

Azioni: ne avete una, potete averne una in più al costo di 20 punti, fino al massimo la media di destrezza più spirito

Movimento gratuito: il movimento che potete sempre fare all' inizio del vostro turno senza spendere azioni, è pari ai vostri livelli di destrezza se siete bipedi, alla metà se strisciate, al doppio se siete quadrupedi e al quadruplo se state volando.

Movimento x azione: movimento gratuito più i livelli di taglia

Movimento Massimo x turno: movimento gratuito moltiplicato per i livelli di corpo. Anche usando azioni di movimento o l' abilità atletica/corsa non potete superare questo movimento.

Punti Volontà: puoi spendere un punto volontà per ottenere un +10 in un test o causare un danno in più o ridurre di 2 i danni che chi vi colpisce tirerà, o ritirare un dado, o per usare i poteri magici più potenti, oppure per salvarti la vita in extremis (no miracoli, funziona se state cadendo in un burrone o quando una freccia sta per colpirvi, ma non quando la scure del boia sta per colpirvi e voi siete legati), un punto costa 15, se ne possono avere al massimo 3, si recuperano andando in vacanza una settimana (relax completo e bagordi, in ambiente tranquillo)

ABILITA'
Le abilità primarie possono arrivare al max a + 5 (sono molto generiche), aumentano di un punto per punto speso

Hai delle specializzazioni comuni, a tua scelta con l'unica limitazione che deve essere legata a un abilità che possiedi (es. se vuoi spada medievale devi avere mischia almeno a +1) le specializzazioni possono arrivare a +10, nota che **NON** si sommano alle abilità, aumentano di 1 per punto speso

Abilità primarie:
Costano tutte un punto e possono arrivare al max a +5, l' unico modo per andare oltre è imparare una specializzazione (es. per l' abilità "corpo a corpo" alcune specializzazioni sono "rissa", "scherma" "kempo" lotta libera")

Esempi di Abilità:
corpo a corpo, Atletica, percezione (l' uso dei 5 sensi), artigianato, istruzione, lavorare, sopravvivenza, Tiro

Abilità Specializzate:
Sono meno generiche delle abilità primarie, quindi meno spesso utili, ma possono arrivare a + 10, abilità primarie e specialistiche NON si sommano, si usa la più alta.
Si può avere una specializzazione solo se legata a un abilità posseduta (es. per le specializzazioni "Daga", "lancia oplitica" "lancia" "armi ad asta" ecc. devi avere almeno un +1 in "corpo a corpo")

esempio: corsa, salto, annusare, ascoltare, arco ecc.

LINGUAGGI:
Ogni PG ottiene 5 punti+ 1 x liv. intelligenza, 1 x punto in istruzione e 1 x abilità tipo "poliglotta" o "conoscenze lingue"
Lingua 5 = conoscenza mediocre, le lingue sono come abilità specializzate.

La difficoltà dei test è indicativamente:
1: irrisoria
3: routine
6: buona
9: ottima
15: superba
25 eccelsa
35 leggendaria
Le difficltà coincidono cn la difficoltà di creare oggetti

IL DONO

Veterano: il PG ha affrontato innumerevoli sfide nell' esercito, oppure ha studiato in biblioteche famose o sotto grandi maestri, questo gli concede 17 Px aggiuntivi
Individuo eccezionale: il personaggio ha visto la disperazione, ha perso tutto ciò a cui voleva bene, sarebbe dovuto morire, ma nell' ora più buia gli dei gli hanno concesso un grande dono, una sua statistica sale gratis di livello e potrà essere aumentata fino al livello 10
Intuito acuto (requisito: 3 spirito): +2 difesa istintiva, +1 a individuare pericoli o evitare trappole o sopravvivenza
Mistico: (prequisito Occultismo +5) il PG è riuscito a entrare in contatto con la vera magia, ottiene la specializzazione in una sfera di magia a +5 (vedi magia), ottiene gratis 1 creatura minore e gli incantesimi "evocare" e "vincolare".
In alternativa ottiene sempre la magia a +5 e può scegliere tanti incantesimi quanti sono i suoi livelli di intelligenza
Posizione Sociale: parte con 200 punti risorsa (1 punto equivale al cibo necessario per far sopravvivere un uomo un anno) e può sempre usarle per acquistare seguaci o ulteriore posizione sociale (di base equivale a un cavaliere cadetto)
Mistico benestante: ha 50 punti risorsa e gratis occultismo+5 oltre ad avere un tomo con tre addestramenti magici e aver accesso alle sfere di magia
Reietto: (requisito: sopravvivenza +1) dono nel senso che con la vitaccia che hai fatto sei ancora vivo..... parti con equipaggiamento scadente (tipo una ciotola, un bastone, pane raffermo per 3 giorni), ottieni 13Px e un +5 nelle abilità rare di sopravvivenza "resistere alle malattie" e "resistere i veleni"
Alternative al mendicante sono il ladro di cadaveri, l'acchiappa topi, l'ex appestato, il marinaio da 4 soldi e simili
Può ottenere un carro o una barca (o equivalente valore in equipaggiamento e seguaci, ma non in soldi) a patto che accetti un tratto mentale o fisico negativo deciso dl master o tirato a caso (qualche dito in meno e un malus alla destrezza, un orecchia in meno e un malus ad ascoltare, una malattia contagiosa ecc.).
Si possono aumentare tratti negativi e doni fino a rendere il reietto anche a capo di una città di mendicanti e straccioni (citazione da stormbringher, vedi la città dei mendicanti N.D.G.), o un veliero di marinai appestati e luridi, ma oltre è troppo (anche per il PG che con una cosa simile si ritrova con minimo 10 tratti negativi).
Talento Omicida: ottieni un +1 al valore dei tuoi critici per ogni tuo colpo critico
Forza di volontà: +1 volontà
Chiarezza mentale: memorizzi 1 addestramento ogni 10 punti mente
Adattamento perfetto: in un dato clima e/o luogo non solo il PG sa sopravvivere senza problemi, ma riesce in tutti i test conoscenza e sopravvivenza a difficoltà fino a 8 automaticamente. Inoltre in quel dato clima ignora malus al movimento (es. se adattato alla foresta, puoi correre tra gli alberi senza malus) e ritiri, ma una sola volta, tutti i fallimenti critici di nascondersi o movimento o combattimento.
Nato in sella: (requisito: cavalcare o specializzazione +5): ritira gli insuccessi critici a cavalcare, e nel fare qualsiasi azione a cavallo, ottieni 2 punti in una specializzazione tra combattere in sella, tirare in sella, cavalcare –specifica creatura- o acrobazia equestre- Inizi la campagna con un' ottima cavalcatura (ottimo cavallo o cammello, superbo struzzo, tigre, orso, aquila leggendaria, elefante) con +20 punti intelligenza e a te affezionata.
Talentuoso: in un'abilita e sue specializzazioni, nei test hai un +3 oppure in una singola specializzazione hai +6

Duro a morire: non muori mai a causa del dissanguamento o per malattie o altre cose lente, se vieni disintegrato, tagliato in due, subisci un colpo di grazia, muori
Adepto: sei stato toccato dall'essenza divina, puoi praticare solo le magie legate al tuo dio, puoi praticare riti sacri di cinque minuti che nel momento opportuno daranno ai

partecipanti un +1 su un abilità (ad esempio +1 a mischia per un combattimento)
Robustezza: +1 ferita per ogni 40 di taglia
Scorza Dura: i colpi fisici dati da creature o altro con la statistica su cu si basa il colpo pari a tre o meno non riescono a ferirti
Carismatico: parlando con una persona riesci a convincerla a fare quel che vuoi, la coercizione dura al massimo 5 minuti dopo che ti sei allontanato, dopo aver parlato per un po' fa un test di carisma/retorica o mercanteggiare e confrontalo con un test di autocontrollo del bersaglio (con specializzazioni sensate nel caso). A discrezione del master puoi usare quest'abilità anche per reclutare seguaci permanenti, fino a uno per tuo livello di spirito o 10 popolani per livello di spirito.

ADDESTRAMENTI
Per ogni 20 punti di Mente il personaggio può apprendere un addestramento, questo rappresenta capacità temporanee, che possono essere perse per ottenerne di nuove con almeno una settimana di addestramento nel caso di quelli comuni (serve avere addestrare o un addestratore) sei ore di studio per gli addestramenti magici (per cui serve un insegnante o un tomo)

CARICA: il tuo movimento di corsa, ma solo se in linea retta conta come azione unica con un attacco di mischia (nota: ogni pyunto test di corsa = 1 metro percorso)
ALLENAMENTO ESTREMO: il PG si allena almeno 2 ore al giorno su una determinata statistica, e quindi tira un dado di livello superiore (es. se normalmente tirereste 1d6, tirate 1d8)
ALLENAMENTO COSTANTE: in un abilità e relative specializzazioni puoi ritirare i fallimenti critici
ADDESTRAMENTO FOCALIZZATO: Vi allenate molto su una determinata categoria di abilità, almeno 1 giorno la settimana, ottenendo un +2 ai test su quell' abilità e sulle sue specializzazioni
CONOSCENZA SUPERFICIALE: avete un +2 in un'abilità base o un +4 in un'abilità specialistica
EVOCARE: conoscete il rito generico per evocare creature, vedi magia
VINCOLARE: conoscete il rito per vincolare creature
RITI: conoscete un rituale (concessovi dal master alla creazione) tra quelli della sezione magia
INCANTI: conoscete un'incanto tra quelli della sezione magia
ABILITA' ARCANA: conoscete un'abilità arcana tra quelle della sezione magia
INCASSATORE: il personaggio ottiene + 50% ferite
ADDOMINALI SCOLPITI: ottiene + 1 armatura (prendibile più volte)
COMBATTIMENTO SCORRETTO: quando infliggi un critico su una creatura sensibile al

dolore se vuoi non tirare sulla tabella normale, ma se vuoiinfliggi direttamente
Critico liv.1: il bersaglio è confuso per 1d4 turni
Critico liv. 2: il bersaglio deve fare un test di autocontrollo CD pari al tuo livello di corpo, o andare prono, facendo cadere tutte le armi, inerme per 1d6 turni se il test riesce, il bersaglio è solo confuso
Critico liv. 3 e 4: tira come per i normali critici
Quest'addestramento si può usare solo se il bersaglio ha zone sensibili (inguine, seno per le femmine, occhi, gola) non protetti da protezioni.
Usare quest'addestramento in certe culture è disonorevole.
FORMAZIONE: MURO DI SCUDI: per ogni persona che compone il muro di scudi gli altri componenti ottengono un +2 alla difesa data dagli scudi, fino a + 6, possono fornire questo bonus solo coloro che conoscono quest'addestramento e possiedono uno scudo
DISCIPLINATO: una creatura disciplinata che tira o lancia qualcosa non colpisce mai per errore altre creature disciplinate.
FORMAZIONE: TESTUDO: Questa formazione va composta da almeno 4 persone con scudo a torre, tutti i priettili di freccia o di arma da lancio hanno 9 possibilità su 10 di venire ignorati.
In testudo ci si muove al movimento base –1, e non è possibile fare azioni diverse dal mantenere la formazione e muoversi.
FORMAZIONE: PORCOSPINO: se qualcuno carica chi usa questa formazione viene colpito come azione gratuita da 3 delle creature che la compongono, si può usare solo con lance o armi ad asta utilizzabili di punta. L'attacco gratuito è uno per creatura con picca in prima e seconda linea.
PARANOIA: non vieni mai preso di sorpresa, non ottieni mai bonus dovuti al morale e impieghi il doppio a recuperare punti sfinimento
RICARICA RAPIDA [tipo arma]: con quell'arma impieghi un azione in meno per ricaricare, con armi che richiedono più persone, ogni ricaricatore riduce di 1 le azioni di ricarica.
SOPRAVVIVERE: in un determinato ambiente il PG sa tutto il necessario per sostentare se stesso, e ottiene un +4 ai test di sopravvivenza nel luogo in questione
CONOSCENZE LOCALI: il personaggio non deve fare test di conoscenza in un determinato luogo, sa tutto.
STILE SCORRETTO: per ogni colpo armato che ti viene parato puoi tentare un attacco disarmato
REITERARE AZIONE: con l'eccezione di lotta e movimento il personaggio può scegliere un tipo di azione specifica che potrà reiterare anche con tutte le sue azioni (es. reiterare lancio asce non si può usare con i coltelli), se si prende generica conta come due addestramenti.
PRONTEZZA DI SPIRITO: quando stai fuggendo come azione gratuita riesci a recuperare un oggetto che ti stia in una mano, inoltre se qualcuno abbandona un combattimento con te o si muove entro un metro dallo spazio da te occupato puoi infliggere un attacco gratis durante il suo turno.
SFORZARE: quando ferisci puoi tirare il tuo dado corpo + lavorare/lavoro pesante, se il test supera il livello di taglia + corpo del bersaglio infliggi un critico extra, se fallisci manchi il bersaglio per la troppa foga
STILE A 2 ARMI: conta come usassi entrambe le armi, se l'attacco della prima fallisce, hai un attacco gratis con la seconda, se la seconda è piccola (pugnale per esempio) hai un +1 per colpire, se entrambe sono piccole hai un +2
PORTATORE: riduci l'ingombro di tanto quanti sono i tuoi livelli in corpo

AVANZAMENTO
Il personaggio avanza coi punti stress e i punti esperienza.

PUNTI STRESS: rappresentano la capacità del personaggio di migliorarsi quando è improvvisamente sotto stress, si ottiene un punto ogni volta che il PG eseguendo un test ottiene il massimo con un risultato di dado. Ergo, aumentando le statistiche diminuisce la rapidità di miglioramento.
Una volta ottenuto un punto stress è possibile spenderlo immediatamente (anche immezzo a una battaglia) per incrementare di 1 punto la statistica su cui lo si è ottenuto. Se il punto è stato ottenuto su un'abilità base si può aumentare la statistica o l' abilità base.
Se il punto è stato preso in un test basato su una specializzazione, può essere speso sulla specializzazione, sull'abilità base della specializzazione o s
Inoltre è possibile accumulare punti stress per aumentare i punti ferita (spirito e corpo), la difesa istintiva (spirito, destrezza e mente) e le azioni (destrezza, mente)
Se il personaggio è già ai suoi limiti, il punto stress viene perso

Critici: i critici generano punti stress nelle statistiche coinvolte, corpo per i critici da mischia, destrezza o corpo per quelli da tiro e spirito per quelli magici.
Test di comando: causano un aumento del comando del comandante
Un critico causa sempre un aumento di 1 solo punto anche se il critico è di secondo grado o più

Abilità spontanee: se il PG sta compiendo una determinata azione e l'abilità base è già a 5 può spendere il punto stress per avere un punto nell'abilità specialistica in questione, ad esempio se un PG sta comandando i soldati in palude e ha comando già +5 può ottenere "comandare in palude +1

I punti stress si ottengono solo sotto stress, allenamenti o situazioni di calma non consentono punti stress.

Punti esperienza: rappresentano l' apertura mentale del personaggio si ottengono tra un capitolo della storia e l' altro a discrezione del master. Per capitolo si intendono una serie di avventure che portano a raggiungere un determinato scopo.
Rappresentano l' apertura alle nuove
Sottrarre tra 1-5 punti: Metagiocare: ossia utilizzare conoscenze personali del giocatore che il personaggio non potrebbe avere, oppure comportandosi in modo diverso con un personaggio non per ragioni di gioco ma per i suoi rapporti con il giocatore che lo interpreta
+1: interpretazione decente: il giocatore gioca il personaggio senza particolari
+2: buona interpretazione
+3: ottima interpretazione e costante coerenza, niente barbari idioti che hanno lampi di genio mascherati da commenti casuali per esempio.
+1-2: il personaggio ha visitato posti nuovi che non conosceva
+1-3 il personaggio ha creato situazioni di gioco e si è fatto degli obiettivi suoi senza aspettare gli eventi passivamente
A inizio partita il master può dare dei punti esperienza per la storia del personaggio

I punti esperienza servono per imparare nuove abilità, che vengono imparate con valore 1, inoltre si può spendere 1 punto per ridurre di 15 giorni il tempo di apprendimento:
3 per imparare una nuova abilità base (solitamente in 1-2 mesi, in base alla bravura del maestro)
6 per imparare una specializzazione (solitamente 2-4 mesi, in base alla bravura del maestro)
10 per imparare un abilità rara non disponibile alla creazione del personaggio (magia, immortale ecc. solitamente servono 3- 12 mesi in base alla bravura del maestro)
x2 imparare da autodidatta un abilità base o specializzata comune
tra x3 e x5 per ideare o imparare da autodidatta un'abilità rara

10 possono diventare 1 punto stress in una statistica o abilità usata nella sessione precedente.

Fissare addestramenti: puoi fissare permanentemente un addestramento, liberando lo slot, in nessun caso puoi fissare 2 volte lo stesso addestramento
10 Px il 1° addestramento, 20 il secondo, 40 il terzo e così via, raddoppiando sempre.

E’ possibile spendendo abbastanza punti esperienza imparare istantaneamente un’abilità, si suppone che il personaggio abbia una specie di illuminazione.

LISTA ABILITA'

Mischia, Occulto, Istruzione, Tiro, Atletica, Furtività, lavorare, artigianato, cavalcare, allevare, agricoltura, addestrare, caccia, carisma, intimorire, guidare, intrattenere, comando, etichetta, manualità, sopravvivenza, investigazione, medicina, autocontrollo, meditazione, percezione, difesa

Le abilità base sono abilità fondamentalmente generiche, le specializzazioni invece sono estremamente varie

Mischia:: il bonus di quest' abilità si somma nel tiro per colpire, le specializzazioni più comuni riguardano l' uso di un particolare stile di combattimento o arma *(kempo, lotta greco romana, botta con lo scudo, lancia, spada occidentale, spada orientale, ascia a due mani, ecc.*) il cui bonus sostituisce corpo a corpo
Occulto: rappresenta le conoscenze del personaggio sull'occulto vero e proprio, e la conoscenza della verità che c'è nei miti e nelle leggende, la specializzazione più comune è *" aura d'arma*" che consente di sommare il bonus della specializzazione al tiro per ferire le creature arcane, poi viene "*alchimia*", che consente di creare pozioni e unguenti usando ingredienti particolari, altre specializzazioni consentono l' uso di segni sacri sugli oggetti (es. *spirali celtiche, rune vichinghe, geroglifici egizi ecc.*) che riuscendo in un test su spirito (difficoltà 20) li renderà fortunati (possibilità di ritirare un dado una volta al giorno, bonus permanente di +1/+3 a qualcosa ecc.) altre abilità *non comuni* consentono l' uso di magia o la creazione di oggetti magici o l'esorcismo di creature magiche.
Istruzione: rappresenta l' istruzione ricevuta dal personaggio, se non ha un +2 non sa leggere, scrivere e contare perfettamente, le specializzazioni riguardano conoscenze *specifiche (filosofia greca, miti greci, architettura, matematica, ecc.)*

Tiro: il bonus di quest' abilità si somma nel tiro per colpire, le specializzazioni più comuni riguardano l' uso di una particolare arma da tiro o da lancio *(arco composito, arco lungo, giavellotto, fionda ecc.)* il cui bonus sostituisce tiro
Atletica: questa specializzazione riguarda l' addestramento generico in discipline atletiche, le specializzazioni riguardano le singole discipline, i test solitamente si fanno su destrezza, a volte su corpo *(corsa, salto, marcia)* inoltre c'è *schivata* che aumenta la difesa cosciente, a patto di non usare scudi o armature, usando un azione pr una schivata attiva verso un avversario si ottiene un bonus pari ai propri ivelli in destrezza.
Furtività: quest' abilità solitamente si basa su destrezza e mente, ed è la più amata da ladri e spie, il suo scopo è non farsi notare, le specializzazioni più comuni sono *nascondersi, travestirsi, muoversi silenziosamente, muoversi tra le ombre, pedinare, seminare inseguitori, mentire.*
Lavorare: la capacità di compiere lavori complicati o faticosi il meglio possibile, le specializzazioni più comuni riguardano i singoli lavori *(Mercanteggiare, servire, arare, lavori agricoli, tosare, accudire i cavalli, cucinare ecc.),* un test di lavorare con 6 significa un lavoro ben fatto.
Artigianato: è l'abilità di creare oggetti con le proprie mani
N.B. armaiolo e fabbro non sono la stessa cosa, il primo sa fare armi, armature e scudi di ogni tipo di materiale, il secondo sa creare un po' di tutto col metallo, dalla spada al ferro di cavallo passando per la padella
Cavalcare: l' abilità di andare su qualunque cavalcatura, e specializzazioni riguardano le singole cavalcature (*cavallo, cammello, struzzo)* o le singole azioni *(cavalcare nel deserto, in montagna, saltare dirupi ecc.),* Se chiunque attacca stando in sella a causa dei sommovimenti ha sempre un +0 alle abilità salvo non abbia:
Combattere in sella: consente di cavalcare senza tenere le redini e di avere bonus di mischia e specializzazioni in sella pari al valore delle abilità
Tirare in sella: come combattere in sella, ma per i tiratori
Allevare: la capacità di far nascere e crescere nel migliore dei modi umani e animali, le specializzazioni riguardano le singole creature (*umani, cammelli, pecore, cavalli, galli da combattimento ecc.)* o nell' eseguire su queste una buona selezione genetica (*incrociare cavalli, incrociare cani ecc.)*
Agricoltura: la capacità di far fruttare al meglio il terreno, lavorandoci e ancor di più usando le migliori tecniche agrarie dell' epoca (un test di agricoltura 6-10 indica un raccolto standard per quel periodo storico), le specializzazioni più comuni riguardano le singole produzioni (Orzo, miglio, rape, mele, uva olive ecc.)
Addestrare: la capacità di dare nuove abilità e potenziare il fisico e la mente, oltre che di insegnare nuovi modi di comportarsi (solitamente la disciplina e il coraggio) le specializzazioni più comuni riguardano le singole categorie *(cavalli da guerra, soldati, legionari, cavalieri, sacerdoti ecc.)* e l' abilità *"superare il limite"* che consente di addestrarsi in modo da superare i limiti dei comuni esseri umani, per ogni 5 punti di quest' abilità puoi sottoporti a un mese di allenamento intenso su una specifica abilità o specializzazione (quindi con 10 puoi addestrarti 2 mesi di seguito).
Per le abilità primarie spendi 5 punti stress e tira 1D10, se di più del valore dell' abilità questa si aumenta di 1, altrimenti perdi i punti inutilmente.
Per e specializzazioni spendi 4 punti esperienza e tira 1d20, se fai di più del valore dell' abilità questa si aumenta di 1, altrimenti perdi i punti inutilmente.
Per ogni successo aumenti di 1 anche il valore di “superare i limiti”. Se l’abilità è inferiore a 5, i sucessi aumentano solo la capacità di allenarsi.
Carisma: la capacità di convincere gli altri a fare qualcosa e in generale di influenzarle, si basa su un test di mente o spirito contrapposto, specializzazioni comuni sono: *affinità animale, affascinare, convincere, infervorare, ecc.*
Il master dovrebbe comunque far giocare al giocatore la scena ed eventualmente dare bonus o malus.

Intimorire: la capacità di incutere paura negli altri, le specializzazioni riguardano il come (minacciare, sguardo di ghiaccio, sguardo omicida, invocare gli dei), si basa su un test di mente o spirito contrapposto all' autocontrollo altrui (o a specializzazioni adeguate, es. *coraggio* non può essere usato da un fedele contro *invocare gli dei*, si può usare *autocontrollo/miscredente*)
Guidare: la capacità di guidare macchine di ogni tipo (carretti, bighe, torri d'assedio, arieti ecc.)
Intrattenere: la capacità di suscitare emozioni negli altri, le specializzazioni più comuni sono *giocoliere, cantare, danzare ecc.*un test di 6 significa una buona riuscita
Autocontrollo: la capacità di restare se stessi qualunque cosa accada, specializzazioni comuni sono *freddezza, coraggio, fede negli dei, pronto a morire ecc.*
Comando: la capacità di dare gli ordini migliori possibile e di farli rispettare, specializzazioni comuni sono: *autorità, incoraggiare, dare l'esempio,tattica, strategia, tattiche di guerriglia, battaglia montana, organizzare armate, assedio ecc*.
Etichetta: il saper comportarsi con eleganza ed educazione, le specializzazioni riguardano particolari culture o cerimonie (*cerimonia del the, bushido, cerimoniali egizi, cavalleria ecc*.)
Manualità: la capacità di utilizzare le mani con precisione, una tipica specializzazione è "*borseggiare*" un altra è "*avvelenare*" (utile per mettere di nascosto sostanze nei cibi e nelle bevande)
Sopravvivenza: la capacità di sopravvivere in condizioni estreme, specializzazioni tipiche sono *resistere alla fame, al freddo o al gelo e orientarsi*, alcune specializzazioni rare consentono di resistere a veleni e danni

Investigazione: la capacità di trovare e analizzare le informazioni e raggiungere conclusioni fondate
Medicina:la capacità di capire il corpo e di ripararne i danni, le tipiche specializzazioni sono: *pronto soccorso, chirurgia, droghe, veleni*,
Meditazione: la capacità di introspezione

Percezione : la capacità di usare i sensi e percepire l'ambiente circostante, le specializzazioni più comuni riguardano i singoli sensi: *osservare, sentire, assaggiare ecc*.
Difesa: aumenta la difesa cosciente, le specializzazioni si basano su parare specifici attacchi (anche a distanza), se non viene usata un azione per attivare difesa o una o più specializzazioni fino al turno seguente il massimo aumento difensivo è pari a spirito + destrezza per attacchi in mischia, pari alla metà per attacchi a distanza. (esempi: parare frecce, parata in mischia)
Specializzazione: Scudi: la capacità di difendersi utilizzando gli scudi, le specializzazioni riguardano i singoli scudi (oplitico, di fortuna, di legno ecc.) aumenta la difesa cosciente e istintiva, ad esempio con uno scudo di legno la difesa cosciente aumenta fino a 5 quella istintiva pari alla metà dell'abilità fino a 1.

Esiste un abilità primaria chiamata *rancore*, il cui acquisto sarà concesso o imposto dal master solo dopo esperienze traumtiche, aumenta i tiri per ferire, le specializzazioni riguardano specifiche razze o culture o persone.

MAGIA

Per usare la magia devi avere Occulto a +5, la sfera di magia scelta ti da alcuni piccoli poteri automatici, inoltre puoi prendere il tipo di magia come specializzazione da aggiungere ad alcuni test
ogni magia consente piccoli trucchetti basati sulla sfera di magia, che non danno bonus in combattimento (es. con la piromanzia accendi il fuoco, con l' idromanzia riempi un bicchiere d'acqua, con l'animanzia vai d'accordo con gli animali ecc.)
Le creature evocabili hanno una CD di controllo, devi fare un test ogni round oppure spariranno, se spendi un punto volontà quando evochi il test dovrai farlo 1 volta al giorno (alcune creature avanzate funzionano in modo diverso)
Alcuni maghi possono fare un attacco a distanza di energia grezza con incremento 20m e forza pari al loro spirito + la specializzazione (piromanzia, demonologia ecc.), questo è chiamato "attacco arcano", causando 1 ferita

Piromanzia: puoi sommare "piromanzia" ai test di forgiatura dei metalli, concentrandosi con un azione e riuscendo in un test di meditazione CD 10 un piromante per un round ottiene resistenza al fuoco pari alla sua abilità "piromanzia" Spendendo 1 punto volontà l 'effetto di resistenza dura fino all'alba successiva. Può inoltre fare trucchetti col fuoco o accendere il fuoco senza acciarino

Idromanzia: puoi usare idromanzia al posto di "guarire", professione marinaio, conoscenze: maree o di nuotare.
Concentrandosi con un azione e riuscendo in un test di meditazione CD 10 un idromante per un round la capacità di respirare sott'acqua , se l'abilità è 10 può anche diventare resistente al gelo (+6contro attacchi congelanti)
Spendendo 1 punto volontà l 'effetto di respirazione o di resistenza dura fino all'alba successiva.
Puoi fare trucchetti con l'acqua e raffreddare le bevande

Geomanzia: puoi usare quest'abilità come "conoscenze minerali o geologia" o sommandola a "lavorare e artigianato" o loro specializzazioni quando hai a che fare con metalli e rocce.
Puoi fare trucchetti con terra, roccia e metalli

Aeromanzia: puoi usare questa magia come "schivare" o "salto" oppure come "conoscenze metereologiche" puoi fare trucchetti con aria ed elettricità

Negromanzia: puoi usare questa magia sommandola a "intimorire" o "nascondersi" Puoi fare trucchetti con le ombre o sostanze organiche morte

Egomanzia: puoi usare quest'abilità nei test di intelligenza, puoi fare trucchetti col mercurio

Demonologia: puoi usare questa magia come "camuffarsi" o "sopravvivenza", inoltre la puoi sommare a charme e specializzazioni e intimorire, puoi fare trucchetti con energia demoniaca.

Animanzia: Può essere sommata a "sopravvivenza" per test in luoghi selvaggi, oppure, sempre a percezione, inoltre puoi comunicare empaticamente con qualsiasi creatura

Taumaturgia: si somma ai test di guarigione (da basare su spirito)

Alchimanzia: consente di riparare i costrutti e qualunque meccanismo al ritmo di 1 Pf al minuto

AZIONI MAGICHE

Evocazione: serve per entrare in contatto con altre creature
Vincolare: per ottenerne i servigi in modo più diretto e permanente

Le creature si dividono in 4 categorie:
Minori: con CD controllo tra 1 e 5, il mago può tenerne vincolato qualunque numero
Comuni con CD controllo tra 6 e 10 il mago può mantenerne vincolate una per livello di spirito del mago (es. un mago con spirito 1d6
Maggiori con CD controllo di almeno 11, contano come 2 creature comuni controllate
Signori Arcani con CD controllo altissima e impossibili da controllare per un mortale

Incantesimi: evocare e vincolare sono considerati come 2 incantesimi (solitamente i primi che impara un mago), un mago può imparare a memoria tanti incantesimi quanti sono i suoi livelli di mente, non è in grado di ricordarne di più, può mettersi a studiare tre giorni un grimorio adeguato per sostituire uno degli incantesimi memorizzati.

Magia e successi automatici: dopo che hai vincolato una creatura o sei riuscito in un test di controllo puoi avere il successo automatico nel test di controllo 24 ore su 24, ma sottrai il valore del successo a tutti i test su quella sfera di magia.
Ad esempio se controlli uno zombie (CD 1) e hai negromanzia 7 col successo automatico il tuo valore negromanzia si abbassa a 6 ma lo zombie farà sempre quel che vuoi senza test.

COMBATTIMENTO E REGOLE VARIE
COMBATTIMENTO
-Iniziativa
-movimento
-tiro/magia
-mischia

Iniziativa:
In caso di attacco assolutamente inaspettato l'iniziativa va automaticamente agli attaccanti.
Se i difensori erano minimamente guardinghi o si aspettavano l'attacco si fa un test di iniziativa, eventualmente dando un bonus agli agressori.

L' iniziativa va a gruppo e si basa su destrezza del più goffo del gruppo, a questa si somma il valore di comando del comandante.
Per combattimenti in cui sono presenti per ogni fazione più gruppi ciascuno di circa 20-40 individui testate per ciascun gruppo.

L' iniziativa si tira una volta per scontro, se c'è un momento di tregua (lunghi discorsi ad esempio) l' iniziativa va ritirata.

Lecito è che in un gruppo ciascuno tiri la propria iniziativa, ma il bonus di comando può essere usato solo da gruppi di due o più persone.

AZIONI DEL GRUPPO
nel gruppo gli appartenenti possono alternare i loro movimenti come meglio credono, fatte salve le fasi successive che vanno fatte nell' ordine stabilito.
Un gruppo può decidere di eseguire prima tutti i movimenti assieme, poi tutte le azioni di tiro e poi tutte quelle di mischia.
Oppure alternare i personaggi uno a uno.
L'ordine dei personaggi dello stesso gruppo viene deciso dal comandante e può cambiare di turno in turno (ad esempio nel 1° turno magari inizia il mago che lancia "fortitudo" e poi tocca ai guerrieri da questi protetti, nel successivo potrebbe agire per ultimo)

AZIONI INDIVIDUALI
Ogni personaggio dispone di un azione gratuita, questa rappresenta azioni di valore inferiore a un'azione vera e propria, come aprire una porta, estrarre un arma, prendere un oggetto da un compagno e così via.
Successive azioni, anche se equivalenti a un' azione gratuita comportano la spesa di un'azione.
Oltre a questo salvo addestramenti appositi non è possibile reiterare due volte nello stesso turno la stessa azione, ad esempio, anche avendo due azioni è tutt'altro facile che compiere due fendenti di seguito con uno spadone.

1Maneggiare: aprire una porta, estrarre un arma, indossare un guanto
(t)Maneggiare prolungato: scassinare una porta, costruire un qualunque oggetto che richieda più di
10 sec. Per esser completato
1 Movimento
0 Movimento gratuito/Azione gratuita
1Attacco: non puoi usare due volte un identico attacco.
1Attivare abilità/fare test
0 Parlare rapido: dire fino a 2 frasi
1 Parlare prolungato
1 Impegnarsi: usare un azione per ottenere un +1 in quella successiva
(t) contribuire con un altro personaggio in un'azione in cui si è competenti (abilità relativa ad almeno +2), nel combattimento si può anche donare, avendo +2 mischia un +1 a difesa o forza

(t)= consuma tutte le azioni di quel turno come minimo

Movimento
L'azione gratuita consente un movimento in

Rapporto forza/resistenza	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5+
Risultato per ferire	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+

metri pari alla destrezza in livelli
un azione di movimento normale consente di muoversi senza alcun test dei livelli di taglia+destrezza in metri.

Un'azione di corsa richiede un test di atletica, un fallimento può causare la caduta del personaggio o effetti più catastrofici:
Movimento +50%: test difficoltà 3
Movimento doppio: test difficoltà 6
Movimento triplo: test difficoltà 9
Movimento quadruplo: test difficoltà 12
Movimento quintuplo: test difficoltà 15

Quindi è possibile tentare di arrivare a un nemico lontano, correndo dei rischi calcolati, la CD può aumentare in terreni impervi.

Tiro/Magia
In questa fase i personaggi caricano se necessario le armi da tiro e scoccano le frecce o lanciano incantesimi.

Gli incantesimi vengono spiegati di volta in volta, si può sempre fare un solo incantesimo a turno, ma è possibile attivare come azione gratuita gli oggetti magici.
Dichiarate cosa volete ottenere con l' incanto prima di lanciare i dadi e ricordate che in caso di fallimento di un incantesimo subite un punto sfinimento (andate in coma da sfinimento se il risultato è -1 o peggio, e impiegherete 2d4 ore per potervi riprendere).

Per il tiro invece:
1) ricaricate l'arma se arma da tiro, per quelle da lancio la ricarica è un'azione gratuita
2)decidete il bersaglio e fate un test di destrezza +tiro/specializzazione arma sottraendo 1 punto al test per ogni incremento di gittata dell' arma (ad esempio per le armi da lancio ogni 10), se fate pari o più della difesa del bersaglio, lo avete colpito.
3) sottraete la forza dell'arma (che potrebbe essere indipendente dall'usufruitore) alla resistenza del bersaglio e tirate tanti D10 quant'è il danno massimo, guardate nella tabella sotto per sapere quanto dovete fare per infliggere danno, con il 10 naturale ferite sempre e causate un critico, con l' 1 naturale fallite sempre.

Mischia
1) estrarre l'arma da un fodero è un'azione gratuita, chinarsi a raccoglierla o prenderla da una rastrelliera no.
2)decidete il bersaglio tra quelli con cui siete in contatto e fate un test di destrezza +mischia/specializzazione arma se fate pari o più della difesa del bersaglio, lo avete colpito.
3) sottraete la forza dell'arma + i vostri livelli di corpo alla resistenza del bersaglio (corpo+armatura) e tirate tanti D10 quant'è il danno massimo, guardate nella tabella sotto per sapere quanto dovete fare per infliggere danno, con il 10 naturale ferite sempre e causate un critico, con l' 1 naturale fallite sempre.

REGOLE VARIE

Protezioni e critici
Se chi subisce critici possiede protezioni deve tirare 1d12, se fa un numero pari o inferiore alle sue protezioni evita il critico, ma le protezioni si abbassano di tanti livelli quanti sono quelli del critico.

Sfinimento magico
Se un mago fallisce per 1 naturale o fallisce per tiro troppo basso un incantesimo subisce un punto sfinimento, che gli causa un -1 a tutti i test, se il mago ha più punti sfinimento del più livello di spirito o corpo (il più alto dei due) va in coma e ci resta per 2d4 ore.

Emorragia
una perdita di sangue incontrollata fa si che il personaggio svenga dopo tanti turni quanti sono i suoi livelli in corpo e muoia dopo tanti turni quanti sono i suoi livelli di taglia.
Se il corpo è inferiore alla taglia il personaggio non va in coma ma muore direttamente.

Conseguenze delle ferite
Le ferite di base sono dolorose, ma se non sono critiche si suppone non lo siano abbastanza da ridurre le capacità di combattimento
Se le ferite vanno a zero la creatura va in coma (viene esiliata se è una creatura arcana)
Se le ferite vanno a -3 o si causa un colpo di grazia la creatura muore (viene annientata se è una creatura arcana)

DANNI
I danni letali rappresentano colpi notevoli che potrebbero uccidere sul colpo un uomo, se non curate (o curate male) le ferite impiegano più di1 mese per guarire a causa dell' infezione, solitamente però impiegano 30 giorni- test di guarigione (minimo 1 giorno), passato questo tempo vengono recuperate al ritmo di 2 al giorno.
Dopo 4-8 ore un essere con ferite tra zero/meno tre può alzarsi e muoversi normalmente.
Danni da urto: detti anche danni stordenti,

Rapporto forza/resistenza	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5+
Risultato per ferire	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+

sono quelli causati con manganelli o pugni, e passano al ritmo di 1 ogni ora

Ricucire e chirurgia
un medico può tentare di risistemare subito un individuo con un test di medicina/chirurgia:
CD 6: per fare sparire una singola ferita
CD ferite x 3: per dimezzare le ferite perse dal personaggio.
Il test di chirurgia causa 1 punto sfinimento a entrambi, medico e paziente e richiede almeno 10 minuti di lavoro

I TEST

I test di abilità si svolgono tirando il dado della caratteristica coinvolta (o la + alta tra le possibili se il master ha dei dubbi sulla competenza) e sommandovi 1 (UNA!!!) abilità + eventuali bonus di circostanza (es. scassinare con attrezzi da scasso).
Il test riesce se se il risultato è pari o superiore alla difficoltà dell'azione.
Se 2 persone fanno un test contrapposto la difficoltà di uno è il test dell' altro e che fa di più riesce (o riesce meglio), in caso di pareggio sono alla pari nel fare quello specifico compito, se uno sta cercando di impedire a un altro di svolgere un azione, vince sempre quello in difesa

1 Fallisce sempre: se col dado fai un 1 il test fallisce automaticamente, a causa di sfortuna o fortuna altrui, ad esempio se fai 1 col test armatura l'avversario è riuscito a infilare la lama nelle giunture

Successi automatici: E' possibile riuscire in un test automaticamente, se l' abilità da sola è pari alla difficoltà dell'azione, per esempio se hai arrampicarsi 6 e devi scavalcare un muro ci riesci automaticamente. Non si possono avere successi automatici se si è direttamente contrapposti a una creatura o in cose che durano più di 1 azione
Magia e successi automatici: dopo che hai vincolato una creatura o sei riuscito in un test di controllo puoi avere il successo automatico nel test di controllo 24 ore su 24, ma sottrai il valore del successo a tutti i test su quella sfera di magia.
Ad esempio se controlli uno zombie (CD 1) e hai negromanzia 7 col successo automatico il tuo valore negromanzia si abbassa a 6 ma lo zombie farà sempre quel che vuoi senza test. Questo non si può mai fare negli incantesimi

AZIONI
Un azione rappresenta un rapido atto autoconclusivo compibile in 1-3 secondi, ad esempio

- Eseguire un attacco in mischia
- Caricare un arco
- Scagliare una freccia
- Correre/muoversi
- Schivata attiva
- Parata attiva

Non è solitamente possibile eseguire nello stesso turno due azioni identiche, ad esempio se attaccate con una spada, e avete altre azioni dovrete eseguire un attacco con un'altra arma, o un attacco disarmato.
E' possibile spendere azioni in preparazione di un'azione, ottenendo un +2 al test o un +1 ai danni inflitti, o per poter sommare o sottrarre un punto dalla tabella dei critici dopo il tiro di 1d10, impiegando più azioni di quel turno per preparare l'azione, i bonus si sommano, ma non da un turno all'altro.
Alcune azioni sono gratuite, tipo pronunciare una singola frase o fare il movimento gratuito, altre come caricare una catapulta o scassinare una serratura possono richiedere più azioni (mediamente un azione lunga se non meglio specificato richiede 1d4+1 azioni)

CRITICI:
quando si ottiene un 10 in un dado per ferire si infligge un critico, si possono infliggere da 1 a 5 critici per colpo al massimo
I danni da botta o stordenti critici solitamente tramortiscono o atterrano, se una cratura subisce un critico liv. 5 viene o scaraventata a 20 metri di distanza, morendo sul colpo se sbatte su qualcosa di solido (a logica, per un umano basta un muro di mattoni, per un drago serve una montagna), oppure stramazza al suolo, subendo 10 letali.
I danni Letali o laceranti critici, squarciano o fanno a pezzi il bersaglio, un critico livello cinque è automaticamente mortale, in modo spettacolare.

I critici da lotta sono un caso particolare, vengono inflitti automaticamente da chi vince un test di lotta

PUNTI SFINIMENTO
Vengono dati dal master per stanchezza mentale o fisica, 1 punto sfinimento da un -1 a ogni test del PG, se i punti superano 3+abilità base lavorare + 1 singola specializzazione in un lavoro duro il PG sviene finché non ne smaltisce 1 o muore di fame
Recupero punti volontà: occorre dormire da sazi 8 ore in completo relax

PUNTI FOLLIA
Quando 1 subisce traumi mentali eccessivi subisce punti follia, eliminabili : 10 x 1 punto volontà, il master può sempre convertire quelli presenti in un tratto mentale, rimuovendoli, se qualcuno arriva a 20 o più punti follia perde il lume della ragione, int. e mente vanno a 1d4 e diventa un povero scemo barcollante e quasi incapace di parlare
In particolare chi non possiede occulto e si ritrova in presenza di creature sovrannaturali può sempre (se il master ritiene opportuno) subire dei punti follia, iniziano a non capire

più dove inizia il mondo reale e dove finisce il sogno.

Esempi di Tratti mentali e valore in punti folli: schizofrenia con personalità decisa dal master (10), aracnofobia (3), dragofobia (1),paura dell'acqua (4), paura di navigare (3), tic (1), mania per la pulizia (2), non ama lavarsi (4), pigrizia estrema (3), fifone (3), vuole morire in battaglia il prima possibile (10)

LOTTARE

Occorre un test contrapposto di corpo o destrezza+ eventuali abilità di mischia/lotta (intesa come persone avvinghiate, pugilato non va bene), se l' avversario è armato ha un +5.
Gli avversari devono sottrarre i rispettivi riduttori di critico ai loro aumenti di critico, il risultato sono i critici da lotta medi che una fa sull'altro.
Lottare è un'azione che coinvolge l'intero corpo, senza particolari risultati una volta ingaggiati è impossibile eseguire attacchi
Durante la lotta su può si può eseguire una sola azione di lotta.

Se uno dei due contendenti non infliggerebbe all'altro critici, non può infliggere critici da lotta, ma solo disimpegnarsi, questo rappresenta il fatto che la creatura è troppo fisicamente debole (esempio una fatina che fa la lotta con un ogre)
Il vincitore infligge i suoi critici da lotta (vedi tabella) oppure può disimpegnarsi e se gli restano azioni usarle come vuole.

STATUS COMBATTENTI

Prono: subisci un critico aggiuntivo, perdi 1 fonte di difesa cosciente, in lotta ottieni –2 ai tiri
Atterrato: critico aggiuntivo, i danni da botta divengono letali, quelli letali raddoppiano, perdi i bonus di 2 fonti di difesa cosciente, in lotta ottieni un -4
Stordito: come atterrato, ma hai solo la difesa istintiva meno un'azione a turno
Confuso: perdi 1d3 azioni in quel turno, se vai a meno di zero non si accumulano i malus nel turno successivo
Rallentato: 1 movimento gratuito richiede 1 azione, 1 azione di movimento ne richiede 2.
Attaccato alle spalle: perdi una fonte di difesa cosciente, e subisci un critico automatico se subisci almeno 1 ferita, il tuo attaccante ha +4 ai test di lotta. Il bonus di attacco alle spalle viene dato solo per azioni di movimento in linea retta
Sdraiato: doppio critico aggiuntivo, i danni da botta divengono letali, quelli letali raddoppiano, perdi i bonus di 2 fonti di difesa cosciente, in lotta ottieni un -8

INGOMBRO

+1 arma a 2 mani
+1 armatura media
+2 armatura pesante
+1 zaino
+1 sacco leggero
+2 sacco colmo
+1 ogni 4 protezioni

1) ignora
2) non puoi schivare (specializzazione di atletica)
3) non puoi usare specializzazioni di atletica
4) Non puoi usare atletica o sue specializzazioni
5) i test di atletica falliscono sempre
6) perdi 1 livello di destrezza i test di atletica falliscono sempre
7) fai un azione a turno e perdi 1 livello di destrezza i test di atletica falliscono sempre
8) Fai un azione un turno si e uno no, la tua destrezza si abbassa di 2 livelli, i test di atletica falliscono automaticamente
9) non ti muovi proprio

CAVALCATURE E CAVALIERI

Le cavalcature danno un bonus alla difesa pari a metà dell' abilità di cavalcare del cavaliere arrotondata per difetto,il solo cavaliere ottiene anche un +1 per ogni taglia della cavalcatura

in più del cavaliere .Il bonus dato da "cavaliere" vale anche per la creatura cavalcata, e si somma anche a test contro trappole, per salti e corse. Danno bonus anche le specializzazioni legate a simili cavalcature.

MOVIMENTO IN SCALA

si suppone che un uomo medio camminando si muove a 1 metro al secondo e che marciando senza troppa fretta faccia 30 Km al giorno (8-10 ore di cammino)
Un quadrupede, fa circa il doppio
Una creatura volante il quadruplo

Con una marcia forzata si raddoppia ottenendo 1 punto sfinimento (si cammina 12-18 ore al giorno)

AZIONI PREPARATE E DI CONTRIBUTO

Preparare l' azione: si può preparare una singola azione che "scatta" appena accade qualcosa ad esempio "se estraggono le armi schivo", perdi tutte le altre azioni in quel turno.
Non è possibile "preparare un contrattacco" se l'avversario fa solo attacchi (ad esempio si può dire "se apre la porta attacco", non si può dire "se mi carica attacco"

Contributo: Se disponi di almeno 2 punti in un abilità puoi spendere tutte le azioni del turno per dare un +2 a un tuo compagno (es. "2 picchieri intralciano l'agile avversario per aiutare il sergente a colpirlo = +4 per colpire), non funziona con abilità rare.
Funziona anche con le abilità di tiro lancio.
E' possibile se si hanno almeno 2 punti in mischia dare un +1 alla difesa o per ferire a un alleato adiacente.

RITI E INCANTI

Durata incanti: dove non diversamente stabilito gli incanti durano finche il mago li mantiene, un mago può usare un solo incanto a turno e appena lo usa il precedente viene disperso, se si usano sfere diverse è possibile mantenere un incanto di una e attivare l'altro
Creature evocate e vincolate: attivare oggetti magici o richiamare/manenere creature evocate non è un incantesimo e non interrompe incanti attivi, ma serve sempre investirvi energia/abilità

Sfinimento: se un test magico fallisce il PG subisce un punto sfinimento, se oltre a questo il test è negativo

Rituali: i rituali durano sempre almeno cinque minuti, e richiedono sempre almeno volontà e un reagente per essere attivati (solo un reagente se ci si trova in una zona rituale). Dopo aver fatto un rituale il mago subisce 1d6 punti sfinimento che può distribuire tra gli incantatori che hanno contribuito.
Ogni creatura con occultismo che contribuisce può essere usata per dividere lo sfinimento, le creature con sfere ad almeno +5 danno un +1 al test magico, quelle con +10 danno un +2

Aura: gli incantesimi ad aura possono influenzare più creature, in cambio di dei malus:
0 influenza solo l'incantatore o solo una persona a contatto dell' incantatore
-1 influenza una persona entro 3 metri dall' incantatore,
-2: influenza l' incantatore e una persona entro 3 metri,
-4 influenza un intero gruppo,
-8 influenza un villaggio o un intero battaglione
–16 influenza una cittadina o un area ampia almeno 20 ettari, oppure fino a 1000 persone vicine,
-25 influenza l'equivalente di una metropoli e circondario, una vallata, una montagna grade, un'armata da anche 10.000 creature.

-47 influenza un'intera regione per un diametro di 60 Km
-1 per ogni 10 metri tra l'incantatore e il bersaglio.

Gruppo: si considerano gruppo un numero di creature tra le 2 e le 20, tutte a massimo 3 metri l' una dall'altra

Soffio: colpisce creature in linea retta o quelle in prima linea entro un area di massimo 90%, o se l'attacco viene dall'alto un area circolare con diametro pari a un terzo della distanza da cui viene il soffio, fino a massimo 10 metri di diametro.
I bersagli devono fare un test gratis di destrezza+ atletica/schivata, per spostarsi fuori dalla gittata del soffio, la CD è 10+ 1 per ogni 5 metri di distanza dal bordo dell'area del soffio.
La forza del soffio ignora o riduce le armature in base al tipo.

Difficoltà controllo creature: data dai punti spesi, 1 per ogni 40 punti spesi, oppure dai livelli di spirito (il più alto dei 2), se non riesci a controllare una creatura questa scompare o ti attacca.
Le creature non evocate ma fisse hanno una DCA di 1 ogni 80 punti

Oggetti Magici: le creature vincolate a oggetti consentono al loro signore di usarne le capacità, ad esempio una creatura volante consente al signore di volare (magari l'oggetto è un armatura e si fa apparire un paio d'ali)
Alla volta si ottiene un solo potere, o si sostituisce solo una statistica.
Nel caso si sostituisca mente, è possibile far memorizzare alla creatura addestramenti da usare.

DISPERSIONE
Controincantare non impedisce di eseguire anche un incanto.
Consente puntando un incantesimo o chi lo lancia di bloccare un incantesimo facendo un test di punteggio superiore, colpisce automaticamente, ma il valore del test si abbassa di 1 ogni 10 metri di distanza dal bersaglio
E' possibile usare dispersione come incantesimo ad Aura, nel qual caso chi lancia un incantesimo su creature protette deve superare il test dell'egomante per riuscire nell'incantesimo.
Se a controincantare è un egomante, questi ha un +2 ai test.

ATTERRARE (Aeromanzia , Egomanzia , Geomanzia o Idromanzia)
Il bersaglio deve fare un test destrezza+atletica (equilibrista o acrobata) o viene atterrato, la gittata è di 10 metri e serve un test di tiro per colpire

-2 colpisce automaticamente
-4 influenza un intero gruppo
-4 Urto estremo: il bersaglio se cade per rialzarsi deve riuscire in un test corpo+lavorare (lavori pesanti)
-n° metri: il bersaglio viene sparato indietro di alcuni metri, a cui vanno sottratti i suoi livelli di taglia (es. per spostare un umano medio di 1 metro serve prendere un –5)
- "livelli taglia bersaglio" il bersaglio resterà atterrato fino al prossimo turno dell' incantatore

AURA MALEFICA (negromanzia, demonologia)

Tutte le creature di fronte al mago fino a 10 metri dovranno superare con un test spirito+autocontrollo (coraggio) o spenderanno immediatamente 1 azione per fuggire.
Se si sta usando negromanzia è possibile ritirare un fallimento critico.
Oppure con un malus è possibile:

-2 il bersaglio si appallottola per il terrore per 1 turno (prono), ha solo la difesa istintiva
-4 il bersaglio si appallottola per il terrore per 1d4 turni (prono), ha solo la difesa istintiva
-2 i bersagli fuggono per 1d2 turni
-4 i bersagli fuggono per 1d4 turni
-6 i bersagli fuggono per 1d6 turni
-10 i bersagli fuggono e basta per 1d6 ore

Questo incantesimo non è utilizzabile sulle stesse creature più di 1 volta all'ora. Non ha effetto su creature immuni alla paura.

ETEREO (idromanzia, negromanzia, demonologia)
Con CD 6 consente al mago di essere semi intangibile, ottenendo un +2 all'armatura
Con CD 10 consente al mago di diventare etereo il tempo necessario per attraversare un muro di massimo 20 cm
Con CD 12 il muro attraversabile è spesso fino a 50 cm
Con CD 12 il muro attraversabile è spesso fino a 100 cm
Con CD 15 consente al mago di diventare etereo finchè non userà la sfera con cui ha lanciato l'incantesimo, il mago non può usare o ricevere attacchi fisici non caricati con energie magiche, può attraversare oggetti fisici e camminare sull'acqua o su nebbia fitta/nubi

FORTITUDO (geomanzia)
Incantesimo ad Area
Aumenta l'armatura dei bersagli, la difficoltà è pari all'aumento desiderato dal geomante moltiplicato per 2.

FOSCHIA (Demonologia , Idromanzia ,Negromanzia, Aeromanzia)
Crea nebbia finchè il mago non usa la sfera usata per l'incantesimo
CD 4 Personale, aumenta di 3 la difesa istintiva contro attacchi a distanza, la nebbia non è troppo fitta
CD 1 ogni 10 metri quadrati di nebbia
CD 12 crea nebbia fitta per 3 ettari
CD 20 crea nebbia fino all' orizzonte (zona di minimo 15 Km di raggio)

RESISTERE ALL'ELEMENTO (tutti tranne taumaturgia, alchimanzia e animanzia)
Tutto il valore non usato di una sfera di magia viene convertito in punti armatura contro certi attacchi, l'effetto finisce quando la sfera viene usata per altri scopi
Piromanzia: fuoco e fuoco magico
Idromanzia: gelo e gelo magico
Egomanzia: attacchi magici (ma non ad esempio fuoco naturale)
Aeromanzia: elettricità ed elettricità magica
Negromanzia: energie negative e acidi
Geomanzia: attacchi fisici e acidi
Demonologia: effetti magici

TAUMATURGISMO (taumaturgia)
Causa 1 punto sfinimento al mago e al bersaglio (cumulabili se il mago cura se stesso)
CD 4 per ogni ferita che si vuole far recuperare istantaneamente
CD malattia x 2 per guarire da una malattia qualcuno
CD veleno+3 per guarire dagli effetti un veleno qualcuno

GUARIGIONE (idromanzia, taumaturgia)
Il mago cura un punto ferita riuscendo in un test magico CD 6 x ferite che vuol far recuperare
Se le ferite sono più di una il mago o il guarito subiscono un punto sfinimento per ogni ferita oltre la prima a scelta del mago.

PIRODARDO
Gittata 100 metri, colpisce automaticamente bersagli entro 10 metri
Il bersaglio può fare un test destrezza+atletica (schivata), se supera il tiro del mago dimezza i danni.

-2 colpisce automaticamente 1 bersaglio entro 20 metri se isolato e non in gruppo
-4 colpisce automaticamente 1 bersaglio entro 100m se isolato e nonm in gruppo
-2 per ogni danno che si vuole infliggere oltre il primo
-1 per causare l'incendio di oggetti infiammabili
- Forza del colpo desiderata

CONTROLLO EMOTIVO (animanzia, demonologia)
Incantesimo ad AURA costringe la creatura bersaglio a fare un test di reazione emotiva, con demonologia la reazione può essere su chiunque, mentre con animanzia solo verso l'incantatore.

La difficoltà dell' incantesimo sono i livelli di spirito dei bersagli+il loro autocontrollo

-1 per ogni punto emotivo che si vuole sommare/aggiungere
-1 per suggerire un azione facile (attacca il tizio più vicino, non attaccarmi)
-50% test per suggerire un azione complessa (attacca e uccidi il tipo coi capelli rossi appena lo vedi, non attaccare me quando mi vedi)
-50% (- 3/4 se è un azione complessa) per ordini prolungati (es. non attaccare nessuno, uccidi tutto ciò che vedi)

L' incantesimo si esaurisce quando il mago muore, ritira l' incantesimo oppure

LUCE (non con negromanzia)
Il mago può evocare un globo di luce che brilla come una torcia impiegando 1 punto della sfera.

EVOCA EQUIPAGGIAMENTO (tutte)
Il mago può far apparire con azione gratuita qualsiasi oggetto per cui sia specializzato automaticamente, ma solo 1 oggetto e deve avere disponibili punti in una sfera magica. Può sempre far apparire randelli e bastoni. Gli oggetti così creati non possono venire prestati.

CREA INCARNATI SERVENTI
Il mago crea un corpo per le sue emozioni
Incarnato servente: taglia 15 (1 ferita difesa 8) tutte le statistiche a 1d4.
Aggiungi il descrittore di 1 tipo di creatura adeguata (es. se lo crei con egomanzia aggiungi il tipo "creatura ideale)
Inoltre gli incarnati ottengono un bonus basato sulla caratteristica caratteriale più alta nel mago:
Rabbia: gli incarnati hanno armi naturali (+1 ferire, danni letali) e +1 mischia
Calma: +2 difesa istintiva degli incarnati e +1 livello di spirito
Curioso: gli incarnati sono "volanti"
Asceta: gli incarnati possono contrastare incantesimi con 1 test di spirito di uno di loro +2 per ogni incarnato che contribuisce
Perfezionista: gli incarnati possono evocare 1 oggetto d'equipaggiamento di fattura media, che possono prestare solo al loro creatore
Anarchico: gli incarnati hanno 2 attacchi
Sadico: gli incarnati hanno +1 livello di corpo
Caritatevole: gli incarnati hanno uno scudo e 2 punti nell'abilità scudo.
Agonistico: gli incarnati hanno le stesse abilità di mischia e atletica del loro creatore
Altruista: gli incarnati dispongono +3 punti armatura

Puoi potenziare i tuoi incarnati, la CD aumenta di 1 per ogni 20 di taglia o livello di statistica in più che vuoi dargli, inoltre gli incarnati minori con un +1 alla difficoltà di evocarli si riformano con un 20% di possibilità quando vengono distrutti, a 3 metri dal mago.
Possono avere forma di animali o umanoide.

CREA INCARNATI
Il mago crea dei costrutti magici che lo serviranno, questi sono come gli incarnati minori, ma hanno le statististiche corpo e destrezza a 1d6 e mente e spirito a 1d4, taglia 40. E ottengono Le tre più alte tra le capacità caratteriali del loro creatore. NON possono riformarsi
La CD per crearne uno è 4
+1 difficoltà: Combattente: +3 mischia e ha un arma a sua scelta
+1 difficoltà: Servitore: +3 artigianato e lavorare
+1 difficoltà: Corazzato: +4 armatura
+1 difficoltà: tiratore
+1 difficoltà: Guardia: +3 percezione +3 furtività
+2 Bruto: +20 taglia +1 livello corpo

ARTOCLONAZIONE (taumaturgia)
Con un CD 20 è possibile far rispuntare un arto o una parte del corpo staccata.
Il guaritore perde 1d12 punti spirito (persi che l' incantesimo riesca o no) e il guarito subisce altrettanti punti sfinimento se l' incantesimo

riesce. Il guarito se non avrà cibo a volontà dopo la guarigione morirà di fame.
Servono 1d12 settimane perché la parte corporea rigenerata torni a funzionare.

VINCOLARE (tutte)
Con quest' incanto il mago lega a se stessoe a un oggetto una creatura arcana
Non è possibile vincolare una creatura già vincolata a una creatura con anima (tutte le razze dei mortali).

1: la creatura deve essere a 5 metri dal mago al massimo.
2: il mago può contrattare con la creatura per rendere più facile il vincolarla (magari ha voglia di venire nel piano materiale, o in cambio di qualche extra concederà da un +1 a un +4 al vincolarsi), se la creatura è ko il mago ottiene un +2 al test
3: occorre spendere un punto forza di volontà e fare un test contrapposto mago/magia adeguata vs creatura/autocontrollo o DCA, in caso di fallimento occorrerà una spesa ulteriore di volontà per evitare che la creatura rompa eventuali sigilli (ed eventualmente il mago) se è dentro un pentacolo
4: Per mantenere il legame la creatura e l'evocatore va stipulato un contratto adeguato che verrà il suo fulcro nell' oggetto a cui il mago vincolerà il bersaglio, la creatura dovrà dichiarare cosa serve, non potrà rifiutarsi anche le creature senza mente potrebbero far sentire all' evocatore che hanno una necessità (es. un fuoco fatuo potrebbe chiedere all' evocatore di versare del sangue in un braciere oppure potrebbe essere vincolabile solo su oggetti rossi), in caso di fallimento il mago sviene per tanti turni quanta è la DCA controllo della creatura.
Se l' oggetto che fa da focus si rompe il legame tra i due viene spezzato.
il mago può sempre trasferire volontà suoi alle creature a lui vincolate.

CREA CHIMERA (taumaturgia)
Occorre un uovo e sangue di una o più creature.
Oppure in un calderone mettere parti corporee di più creature fino a scioglierle completamente, quindi aggiungere della mandragora e lasciare raffreddare.
La creatura risultante sarà un cucciolo, per ognuna delle caratteristiche delle creature usate tirate a caso.
La creatura risultante apparterrà alle tipologie delle creature da cui è nata (mortali e animali rientrano nell'animanzia).
Esistono dei rituali "crea chimera" specifici, che danno risultati più affidabili, ad esempio molti elfi neri conoscono i riti per creare un'arpia a partire da sangue d'elfa e uova d'avvoltoio

PURIFICAZIONE (taumaturgia, egomanzia)
Rimuovi i veleni, in combattimento CD 6 x dosi di veleno.
Altrimenti rimuovi automaticamente con 5 minuti di lavoro per dose

NERA PARODIA DELL' APPRENDISTA (negromanzia)
Questo incantesimo consente di creare uno zombie minore (marionetta di carne), richiede un ora di lavoro e un cadavere di non più di una settimana, occorre un rituale di 5 minuti, e infine un test di controllo pari alla CD della creatura.
Per ogni taglia sotto quella umana lo zombie avrà un livello di corpo in meno, per ogni taglia in più raddoppierà la CD di controllo e aumenteranno di conseguenza le ferite

Marionetta di carne: controllo mentale del negromante entro raggio di vista, difficoltà di controllo zero, spirito e mente livello 1, destrezza liv. 2 corpo dello stesso livello della taglia del cadavere da cui è stato creato lo zombie, possono essere curati con nera parodia, sono non morti, quindi immuni agli effetti mentali, se le loro ferite vengono azzerate si polverizzano.
Se il negromante non riesce a vederli essi non agiscono e si bloccano, oltre i 100 alla volta nessun negromante può gestirne.
Non sono in grado di utilizzare utensili.

NERA PARODIA (negromanzia)

Puoi creare degli zombie in grado di utilizzare alcune delle capacità che avevano da vivi e guarire i danni subiti dai non morti, ma solo a partire da corpi integri (non puoi animare una mano).
Gli zombie creati con questo incantesimo necessitano di essere controllati con 1 punto di negromanzia, se smetti di controllarli diventano polvere, servono dieci minuti di lavoro.
inoltre con CD 6 puoi curare una ferita a turno ai non morti senza stancarti.

Servo non morto: DCA 1 ottiene un punto abilità base per ogni abilità che possedeva in vita, e può compiere azioni affini (es. con mischia +1 il servo può usare armi, con artigianato +1 il servo può fare vasi o armi), mente e spirito destrezza liv. 2 corpo pari a taglia. Possono contribuire nelle azioni di combattimento anche se non hanno abilità. Non possono comunicare in modo complesso e possono eseguire semplici ordini anche in assenza del mago.
Se i loro Pf vengono azzerati diventano istantaneamente polvere.

PARLARE COI MORTI (negromanzia)
A contatto col cadavere fai un test di negromanzia, per ogni 6 di risultato puoi porre al cadavere una domanda a cui otterrai come risposta si, no o non posso rispondere. Se la risposta è “non posso rispondere” non viene consumata la domanda.
Finito l’effetto dell’ incantesimo il corpo si disseca o si polverizza e non è più usabile per fini negromantici.

FAMIGLIO
Il famiglio è una creatura legata all’anima di un mortale.
Il famiglio parla mentalmente col suo signore se si possono vedere, sennò, sono in ogni modo sempre consapevoli dei rispettivi stati d’animo
Il mago può spendere un addestramento per:

-**Legame estremo**: vedere e sentire con gli occhi e le orecchie dell’altro e parlarsi telepaticamente ovunque
-**Richiamo**: dovunque sia il famiglio può essere fatto apparire entro 3 metri dal mago

Il famiglio possiede a ¼ tutte le statistiche del suo signore, a meno che non le abbia naturalmente migliori, taglia compresa. I famigli possono imparare addestramenti ed avere punti d’abilità arcane o tratti delle creature arcane pari allo spirito del mago. Se il famiglio è un animale, si suppone sia uno vecchio e moribondo che ha risposto al richiamo del mago e ne ha tratto giovamento. I famigli in caso di morte del mago muoiono/tornano nel loro piano

La morte del famiglio causa un test autocontrollo dell’incantatore, se riesce l’incantatore subisce 1d6 punti follia, se fallisce 3d6

Serve un rituale di 1d6 giorni per richiamare un famiglio, da svolgere in luogo adeguato, il mago deve fare test di meditazione CD 10 e test magici CD 10 perché quel giorno sia valido. E test Inoltre deve avere un offerta adeguata anche se non di ecessivo valore (cibo, polvere di gemme legate all’elemento) Al termine d’ogni giorno il mago (a digiuno e senza acqua) subisce 1d2 punti sfinimento.

Richiamato il famiglio, quest’addestramento è inutile, si può avere un solo famiglio.

CLIMA (tutte tranne egomanzia, alchimanzia e demonologia)
Incantesimo ad AURA, vedi regole sugli effetti.
Il mago influenza il clima, rendendo meno agevoli i movimenti degli avversari.
Tiro salvezza basato su *sopravvivenza+ più spirito o corpo* consente di ignorarne gli effetti, le creature adattate al clima subiscono i malus di quest’incantesimo ridotti di 3 punti.

Le creature influenzate ottengono un malus alle azioni pari alla metà dell’incremento di difficoltà deciso dal mago

ad esempio se il mago vuole causare un –2 a un gruppo di nemici dovrà tirare subendo un –4 per il malus che vuole dare e un ulteriore –4 perché vuole influenzare un gruppo, per un totale di –8
Per creature adattate o con specializzazione di sopravvivenza a un dato clima, si può usare per dare bonus anziché malus

Tipi di malus:
Malus alla difesa (mai meno della taglia)
Malus ai tiri di dado nelle abilità
Malus ai tiri per ferire
Oppure il mago può infliggere punti sfinimento, subendone altrettanti.

L'incantesimo non ha solitamente effetto su creature immuni a effetti mentali.

Tipi di Bonus per gli alleati adattati
Bonus ai tiri sulle abilità
Riduzione dei punti sfinimento,

Piromanzia: clima desertico
Geomanzia: clima sotterraneo
Aeromanzia: clima delle montagne più alte, dove l'aria è rarefatta.
Taumaturgia: luoghi pacifici e benevoli (questa fa solo da bonus tranne che verso demoni e non morti)
Negromanzia: aria di tomba (bonus x chi ha necrofilia) oppure di palude
Animanzia: afa da foresta pluviale
Idromanzia: la pressione delle profondità marine

INFERNO (piromanzia)
incantesimo ad aura che infligge danni da fuoco
-2 per ogni punto di forza dei danni
-4 per ogni danno che si vuole causare

ATTACCO ARCANO (tutte tranne taumaturgia e animanzia)
Prendi un componente e fai un test magico, il valore del test sarà la forza del colpo, infliggerai tanti danni quanti sono i tuoi livelli in spirito.
La sfera di energia così creata può essere lanciata contro un bersaglio, causa danni letali, -1 a tiro per ogni 10 metri
Egomanzia: causa sempre almeno un danno
Geomanzia: causa critici da botta, ma atterra i bersagli con meno livelli in taglia dei livelli in spirito del mago.

IMPULSO ARCANO (tutte tranne taumaturgia, alchimanzia)
Prendi un componente e fai un test magico, se riesci a ottenere 6 crei una sfera magica.
La sfera di energia così creata può essere lanciata contro un bersaglio, causando gli effetti sotto riportati, -1 a tiro ogni 10 metri.
Il bersaglio dovrà fare un test contrapposto al valore da te ottenuto nel test.
La durata degli effetti è di 1 per ogni 6 ottenuto

Agonia (negromanzia, demonologia): autocontrollo, se il bersaglio fallisce non potrà combattere o compiere azioni diverse da muoversi e urlare
Letargo (animanzia): il bersaglio si addormenta
Disequilibrio (aeromanzia): autocontrollo, il bersaglio è confuso, fallisce tutti i test di equilibrio o atletica e non può spostarsi da dove si trova senza cadere prono
Paralisi (egomanzia): lavoro, il bersaglio è paralizzato completamente
Unto (idromanzia): atletica o manualità, se il bersaglio fallisce gli cadono tutte le armi o gli scudi
Sisma (geomanzia): dado corpo+livelli taglia se il bersaglio fallisce viene sparato indietro di tanti metri quanti sono i multipli di 6 da te fatti.

PARALIZZA/INTRALCIA (geomanzia (forza), animanzia(viticci), egomanzia (forza), idromanzia (gelo e ghiaccio))

Incantesimo ad AURA, il bersaglio deve superare il valore relativo all' incantesimo con un test corpo+lavorare/lavori pesanti, se pareggia o supera il valore dell' incantesimo incantesimo viene
rallentato, ossia le azioni di movimento gratuito richiedono 1 azione, i movimenti normali 2 ed è impossibile correre.
Se fa meno del valore dell' incantesimo viene bloccato finche non riuscirà a liberarsi con un

test, verrà liberato con 2 azioni di lavoro da qualcuno, o il mago muore/ritira l' incantesimo.

COMUNICAZIONE ARCANA (tutte)
L' uso di altri incanti della sfera usata NON spezza questo incanto!!!!
Occorre che il mago crei un legame tra due oggetti, uno posseduto da lui e uno dalla persona con cui vuol comunicare (test magia CD 10 e spesa di un punto volontà), i due per comunicare dovranno tenere in mano l' oggetto, compiere un azione identica e scrutare lo stesso tipo di sostanza non solida, se entrambi possiedono capacità magiche il contatto funziona sempre, altrimenti il non mago dovrà fare un test spirito + meditazione o occulto con CD 6 .
Esempio: Entrambi accendono due bracieri e si vedono immezzo alle fiamme, oppure si vedono attraverso due ciotole piene d'acqua, o attraverso il fumo dell' incenso.

Il mago al momento della creazione del legame trasferisce alcuni punti di abilità magica nei 2 oggetti, sempre in numero pari, più sono più è grande è la gittata, se i due oggetti escono dalla gittata il legame si rompe ed entrambi gli oggetti emanano energia per un po'.
Il mago è sempre consapevole della direzione in cui si trova l'oggetto incantato quando tiene in mano la controparte, ma non la distanza.

Gittata 1 Km: 2 punti abilità spesi
Gittata 30Km/1 giorno di cammino: 4
Gittata 60Km//1 giorno a cavallo: 6
Gittata l'equivalente di un mese di viaggio circa: 8
Gittata l'equivalente di 6 mesi di viaggio circa 10
Gittata illimitata, anche se la persona si trova in altri piani: 12

ABILITA' ARCANE

ARMA ARCANA (vedi sotto)
A inizio giornata carichi l'arma di parte della tua energia magica, quando questa colpisce fa un danno elementare o ha un +1 bonus a ferire per ogni 3 punti magici inseriti dentro.
Solo tu puoi usare l'arma, che deve avere rune della sfera e parti nel colore della sfera.

Acido: animanzia, geomanzia, negromanzia, demonologia
Gelo: idromanzia,
Fuoco: demonologia, piromanzia
Folgore: aeromanzia, alchimanzia

ESORCISMO LEGALE (egomanzia)
Difficoltà pari a 2 per ogni ferita extra
In corpo a corpo o con frecce e giavellotti il mago causa doppie ferite ai demoni

VIRTU' DEL SEGUGIO (egomanzia)
per ogni punto investito hai +1 ai sensi e all'abilità caccia e specializzazioni, inoltre se investi

VIRTU' DELL'ETERNITA': il valore di "corpo" raddoppia, nei test di corpo fa sempre il massimo, per essere attivata occorre investire 5 punti di egomanzia

VIRTU' DELLA VENTURA: la creatura è immune a effetti basati sulla sfortuna e sull' influenzare la sorte negativamente (basta possiedere l'addestramento)

TIPI DI CREATURE

20 IDEALE (egomanzia)
Immune ai critici da 1 o 2, immune agli effetti mentali, fa sempre il massimo nei test di percezione, ma fallisce tutti gli altri test di spirito. Viene frantumata se subisce critici da 3 o più punti. Vista magica: la creatura vede solo energie legali, caotiche o assenza di entrambe, quindi vede particolarmente bene creature dotate di anima e demoni (contro cui ha +2 nei test di percezione)
(20)Virtù dell'eternità: il valore di "corpo" raddoppia, nei test di corpo fa sempre il massimo
(5)Virtù della ventura: la creatura è immune a effetti basati sulla sfortuna
(20)Virtù della giusta ira: esegue automaticamente un danno critico quando causa almeno 1 danno
Armatura: +2 ogni volta che viene presa
Virtù del ritorno: la creatura ed eventualmente chi la cavalca o la tocca può tornare istantaneamente verso 1 luogo (solitamente dove è apparsa la prima volta in un piano)

DEMONE (demonologia)
Può avere tratti di tutte le altre creature arcane tranne le virtù delle creature ideali, percepisce le emozioni, quindi verso tutti gli esseri viventi e i demoni hanno un +3 nei test di percezione)
(10)Distorsione: il demone distorce lo spazio attorno a se, aumentando casualmente la sua difesa istintiva di 1d6 (tirare all'inizio di ogni suo turno)
(15)Furia nera: il demone esegue due attacchi per ogni azione d'attacco, non può usare abilità difensive
(10)Feromoni: +2 difesa istintiva verso le creature con autocontrollo (specializzazioni per resistere a influenze mentali) inferiori a 4, Inoltre il demone può spendere un azione per secernere una zaffata di feromoni, se il bersaglio fallisce un test di autocontrollo contrapposto a un test affascinare del demone, diviene servo del demone ("innamorato" o almeno carnalmente attratto), e farà tutto quello che il demone gli dirà, l'effetto svanisce appena il demone non è più visibile o attacca la vittima.

(0)BESTIA (animanzia)
Vedi statistiche bestiario, può essere fissa (animale vero) o evocata (spirito)

(5)FAUNO (animanzia)
Vedi statistiche bestiario, ma è evocato, sono possibili evocazioni ibride (tipo centauri e affini)

(10) SILVANO (animanzia)
La statistica più bassa deve essere destrezza, se si trova in un ambiente naturale con vegetazione può usare intralciare/paralizzare su una creatura o un gruppo senza malus per l'ampiezza dell'aura.
Immune ai mentali, subisce doppi danni da attacchi fiammeggianti o acidi
Può essere fisso o evocabile

(10)NON-MORTO RIANIMATO (negromanzia)
La statistica più alta deve essere corpo, è immune ai danni fisici, e a tutti gli effetti mentali e a critici da dissanguamento
E' presente in modo permanente nel piano materiale, quando non è controllato agisce come più gli aggrada (solitamente attaccando ogni vivente che vede), alcuni non morti possono essere abbastanza intelligenti perché ci si possa ragionare.

(20)NON-MORTO SPETTRALE (negromanzia)
La statistica più alta deve essere spirito, anche di "taglia", è immune ai danni fisici, e a tutti gli effetti mentali e a critici da dissanguamento

(10)ELEMENTARE DEL FUOCO (piromanzia)
La statistica più alta deve essere spirito, la creatura converte i critici in danno extra pari al grado di critico, è immune al dolore, ha bisogno d'aria.
Immune agli effetti nocivi del fuoco
(2 punti per ogni 5%9 Incendiare: i danni hanno una % di incendiare il bersaglio tra il 5% e il 60%, un bersaglio incendiato viene rallentato (+1 azione x i movimenti) e subisce 1 colpo letale a forza 3 a turno

(15)CREATURA DEL FREDDO (idromanzia)
Le due statistiche più alte devono essere corpo e spirito, immune al dolore e al dissanguamento e agli effetti nocivi da freddo

(15 punti)ELEMENTARE DELL'ACQUA (idromanzia)
Le due statistiche più alte devono essere corpo e spirito, la creatura converte i critici in danno extra, pari al grado di critico, è immune al dolore e al soffocamento, Ha il doppio di Pf ma subisce doppi danni da fiamma
(10)Guarire: una volta al giorno la creatura cura una ferita, può usare quest'abilità ulteriormente se viene rifornita di punti volontà dall'evocatore o con pietre arcane.

(15)ELEMENTARE DELL'ARIA (aeromanzia)
Le due statistiche più alte devono essere destrezza e spirito, è immune ai danni da caduta e i critici non lo danneggiano

(20) COSTRUTTO (alchimanzia)
Il costrutto è una creatura stabile nel piano fisico, se non viene controllata non compie azioni o esegue l' ultima che gli è stata ordinata.
Immune ai fulmini, ha un'armatura pari al livello di taglia, è immune agli effetti mentali e ai critici da dissanguamento.

TRATTI INUMANI
(0) Strisciante: movimento 50% di un bipede e no possibilità di manipolazione
(5)Umanoide: manipolazione e di base movimento al 100%
(5)Quadrupede:movimento doppio
(5 x ciascuna)Armi naturali: +1 per ferire e ai danni, infligge danni letali, prendibile più volte (5 ogni volta fino a massimo 10 volte)
(10 x ciascuno) Danno extra: ogni volta che viene preso aumenta di uno i danni inflitti
(15)Olfatto acuto: raddoppia i test di percezione basati sull'olfatto
(10)Coda prensile: come avesse un terzo braccio
(10)Carica Cornuta: dopo un movimento in linea retta la creatura ha un +4 per ferire e tira il doppio dei dadi danno, ma deve attaccare di testa
(20)Forma fluida: gli attacchi fisici fanno metà ferite, arrotondato per difetto

(10)Arrampicatore: la creatura ha automaticamente successo nei test di arrampicata (10)
(15)Tossine lievi: con un attacco naturale la bestia inietta tossine, il bersaglio deve fare 1 test per dose, difficoltà 6 1 fallinento: stordito 2 fallimenti: confuso 3 fallimenti: incapacitato 4 fallimenti: in coma 5 fallimenti: morte istantanea (8 per dose iniettata), viene iniettata una dose per attacco.
(30)Tossine forti: potenzia tossine lievi, in più la vittima deve fare 1 test per ogni dose che è stata iniettata, se fallisce 1 va in coma 1d6 ore, se fallisce 2 muore.
(costo pari a taglia in punti)Volante: la creatura dispone di ali e vola come un uccello
(10 punti a volta)Pelliccia: +1 armatura e i test di sopravvivenza ai climi freddi, prendibile fino a 6 volte. (10 punti alla volta)
(1x ogni 64 metri quadrati)EDIFICIO: la creatura appare prendendo la forma di un edificio, di cui controlla porte e finestre e in cui sa tutto, i muri hanno il doppio dei PF e della resistenza della creatura, se viene ucciso il mago o distrutto l'oggetto a cui la creatura è vincolata, l'edificio crolla.
La superficie viene contata sulle stanze e i giardini interni, le stanze dei piani superiori contano quindi nello stabilire il valore della casa.
(10 x grado)Potere Innato: la creatura riesce a usare un incantesimo della sua sfera di appartenenza come se facesse automaticamente 2 nel test di magia per ogni grado del potere innato.
Non è possibile ottenere più gradi di un singolo potere innato dei propri livelli di spirito.
(15) Attacco a distanza: la creatura può eseguire un attacco a distanza, l'attacco è un attacco a distanza. Se l'attacco è basato su fuoco, elettricità o gelo è con forza pari ai liv.

Di spirito, se invece è un attacco fisico o acido è basato sui liv. Di corpo. La gittata massima è 30 metri.

RITI

EVOCAZIONE

1: trovare testi di altri maghi che diano un bonus all'evocazione o la consentano se si tratta di creature uniche

2:preparare il luogo dell' evocazione, con tutti gli ingredienti, e disegnare il pentacolo di evocazione (test di mente+occulto/conoscenza cerchi magici e pentacoli) con difficoltà 20 e attivarlo con la spesa di 1 punto volontà, per ogni punto sotto il 20 del test ci sarà un 10% di fallimento dell'evocazione (il punto volontà viene speso prima del test).

3: spendere un punto volontà e fare un test magico per l' evocazione, 10+ CD controllo creatura in caso di fallimento tirate sulla tabella dei fallimenti, in caso di successo la creatura appare traslucida nel pentacolo

4 se il punto 3 è andato bene tirate la % di fallimento del pentacolo, se tirate sotto questa percentuale l'energia del pentacolo collassa e nessuno sa cosa accadrà, potrebbe solo fallire l' evocazione, oppure la creatura potrebbe stabilizzarsi sul piano materiale e attaccare l'evocatore (tirate sulla tabella dei fallimenti), se fate sopra la % di fallimento l'evocazione è riuscita

5 potete parlare con la creatura, che appare traslucida (e vede voi allo stesso modo), in realtà la creatura è ancora nel suo piano, è possibile scambiare anche oggetti, passandoli da mano a mano, che appariranno nel piano opposto.

il cerchio resterà un portale onirico tra il mago e la creatura, fino a che non verrà intaccato o dissacrato (se qualcuno ne viola i confini disperde il potere del pentacolo)

6 il mago può con un test di controllo riuscito far apparire istantaneamente la creatura nel pentacolo finché il pentacolo è intatto, ma al massimo 1 ora al giorno

N.B. se il mago vuole rispedire via la creatura istantaneamente (solitamente a causa di fallimenti) può farlo al costo di 1 punto volontà

MARCHIO DELL'ANARCO (demonologia)

Rituale in cui servono 2 punti volontà (dati dal mago o dal bersaglio) e 8 ore ininterrotte di lavoro, a seguito di questo incantesimo l'anima (essenza legale) del bersaglio viene distrutta e sostituita da energia demoniaca allo stato puro, e viene marchiato con una runa del caos.

Svantaggi: non può più rigenerare i suoi punti volontà oppure ottenere nuovi Px, poiché non è più dotato di anima

Vantaggi: Può usare i suoi punti volontà per aumentare il suo potere ottenendo mutazioni (tratti generici o demonici) o per sostenersi un giorno senza mangiare, bere o dormire e può assorbire l'energia delle pietre arcane per reintegrare i suoi punti volontà.

Per ogni punto volontà speso per nuove mutazioni tira 1d4 per il valore della mutazione, e acquisisci altrettanti "punti corruzione", apparse le mutazioni tira 1d100, se fai pari o meno dei punti corruzione sei arrivato al tuo apice evolutivo, tira 1d6

1-2: follia: acquisisci 3 tratti negativi

3: mente devastata: perdi 1 livello di mente permnentemente

4: coscienza annientata: perdi 1 livello di spirito

5: ritira raddoppiando gli effetti subiti che otterrai

6: La Bestia Sorge: la mente va a liv. 1, (non parla più se non con versi) spirito cala di 1 livello, aumentano le ferite e la taglia di 1 e ottiene dei tratti demoniaci a scelta del master.

ONDA ELEMENTARE (piromanzia, geomanzia, idromanzia e aeromanzia)

Richiede 1 minuto e un punto volontà, consente di dominare una grossa massa dell'elemento a cui fa riferimento l' incantesimo .

Con la spesa di un ulteriore punto volontà la massa elementare verrà presa direttamente da un altro piano

Deciso l' effetto che si vuole ottenere occorre fare un test con difficoltà variabile (vedi sotto), l' incantesimo colpisce solo ad area.

2: scagliare un terrificante attacco ad area (vedi "soffio di energia, tratti generici creature)

4: spegnere/far aumentare di 5 volte l' intensità una frana, l' incendio di una casa, una piccola tempesta e simili
9: Spegnere l' incendio di una foresta, scatenare un onda di 10 metri di altezza contro una nave
17 scatenare un'onda abbastanza grande da sommergere e cancellare una città, far sorgere una montagna o un isoletta, fare eruttare in modo esplosivo e devastante un vulcano.

TRASLAZIONE (tutte)
Il mago può vagare lungo le correnti della sua sfera, venendo a contatto
In caso di attacchi il corpo e la taglia viene sostituite da spirito e la destrezza da mente, il mago è disarmato, ogni ferita subita causa un punto follia, spiriti negromantici e domoniaci feriscono inoltre sul serio, sbranando l'anima del mago.
due maghi, entrambi in traslazione se si conoscono possono parlare tra loro senza problemi,
Durante la traslazione il corpo del mago è indifeso

GRANDE PARODIA OSCURA (negromanzia)
L'incantatore in una zona rituale scatena energie che gli consentono di animare alcuni non morti corporei, queste creature arcane create dal mago gli sono istintivamente fedeli e non vanno controllate
L'area coperta dal rituale è di 30 chilometri, il mago può privilegiare un certo tipo di creature, che devono essere ragionevolmente creabili (nel deserto non puoi animare elefanti scheletrici)
Per ogni punto volontà o pietra arcana potranno essere animati
3d6 zombie minori di taglia basata sui cadaveri disponibili
1d10 non morti fisici da 80 punti
1d8 non morti fisici da 120 punti
1d6 non morti fisici
1 non morto fisico da 210 punti di cui la statistica più alta è la taglia

NERA PARODIA (negromanzia)
Nel momento in cui si impara questo rito si impara ad animare un tipo di non morto senza doverlo controllare, per creare uno zombie minore bastano 5 minuti, per creare non morti superiori servono 10 minuti per ogni 80 punti, un reagente per ogni 80 punti e una pietra arcana/volontà per ogni 120 punti

PROTEZIONE INCANTATA (tutte)
il mago protegge una determinata zona, stabilendo chi può entrarvi, chi non rientra nelle regole stabilite dal mago subisce un attacco magico che ne blocca il passaggio e deve riuscire in un test pari al test fatto dal mago (meno i malus per l'ampiezza della zona).

Una stanza -2 (2 reagenti)
Una radura o una casa -4 (4 reagenti)
Un castello o un villaggio o un bosco o una caverna -7 (10 reagenti)
Una città o una foresta o una montagna -10 (15 reagenti)

Animanzia e negromanzia: terrore (spirito + autocontrollo/coraggio)
Demonologia, aeromanzia e piromanzia: dolore (spirito + autocontrollo/resistere al dolore)
Geomanzia, alchimanzia ed egomanzia: campo di forza (corpo + lavorare/lavori pesanti)
Taumaturgia ed egomanzia: esorcismo (spirito + DCA o autocontrollo della creatura), ferma demoni e non morti.

Idromanzia: freddo artico (corpo + sopravvivenza/sopravvivenza climi freddi)

FORMA
Quando create una creatura, dovete scegliere per lei una forma tra queste.

Umanoide:
Movimento bipede: 100%
Manualità da umanoide (pollice opponibile ecc.)
ALTA COSCIENZA: Possibilità di imparare autonomanmente addestramenti

Ragno
Movimento: strisciante (50%)
Arrampicarsi su superfici non perfettamente lisce: successo automatico
Veleno: Immette 1 dose ogni 20 punti di taglia, arrotondato per eccesso.

Attacco di Morso: +1 per ferire, inocula il veleno fino a 3 volte al giorno
Tela:Può tessere una tela, la cui robustezza è pari a ¼ della taglia arrotondata per eccesso (un ragno taglia 3 fa una tela rompibile con un test di forza di 1, un ragno taglia 20 fa una tela rompibile con un test di 5), nell' uso della tela ha un bonus di abilità di +4 (artigianato)
Senso sismico: +3 a percepire vibrazioni, se le vibrazioni riguardano fili della sua tela
Agguato: +2 a muoversi silenziosamente e nascondersi
Scatto: il ragno per il primo turno di combattimento può radoppiare le sue azioni e arrivare a movimento 150%
SCARSA COSCIENZA: non può essere addestrato, non ha memoria

VELENI

Nota sui veleni: dosi successive accumulano i loro effetti, il bersaglio deve fare un test per dose
0 punti: Veleno lieve**.** innoquo su creature di taglia doppia al ragno, CD 2, 3 fallimenti paralisi seguita da morte dopo due ore, 2 fallimenti paralisi per 1d10 minuti. 1 fallimento stordito 1d10 turni
20 punti: veleno medio: CD 4, 3 fallimenti paralisi seguita da morte dopo due ore morte, 2 fallimenti paralisi per 1d10 minuti. 1 fallimento stordito 1d10 turni
30punti: Veleno forte:
60 punti: Altamente letale: CD 6 3 fallimenti = morte istantanea, 2 fallimenti: morte in 1d10 minuti, 1 fallimento coma dopo 1d10 minuti seguito da un test di resistenza ai veleni, CD 6, se fallisce la creatura ha un arresto cardiaco e muore, se il test riesce la creatura si sveglia dopo 1d3 giorni debole come un neonato e senza aiuto morirà comunque di fame e sete.
100 punti: Estremamente letale**:** CD 9, 1 fallimento uguale morte istantanea

Grande Felino
Movimento: quadrupede (200%)
Armi naturali: +1 per ferire (aumentabile di 1 ogni 10 punti spesi)
Sensi acuti: +3 a percezione +5 per la vista o l' udito (in base al tipo)
Pelliccia: ogni 20 punti spesi da un +1 al tiro armatura
Agilità Innata: Media o buona
Autocoscenza

Equino
Movimento: quadrupede (200%)
Instancabile: i malus dei punti sfinimento vengono dimezzati, non sviene per la fatica, ma se i punti arrivano a più del triplo dei livelli di corpo l'equino muore (i muli di solito divengono testardi prima)
Media Autocoscienza o Buona autocoscenza

Canide
Movimento: quadrupede (200%)
Armi naturali: +1 per ferire
Sensi acuti: +3 a percezione +6 per l'olfatto
Pelliccia: ogni 20 punti spesi da un +1 al tiro armatura
Bestia disciplinata: un branco di canidi fedeli da al leader +2 al comando, se i canidi sn almeno la metà del gruppo danno un +1, inoltre nel contribuire alle azioni danno un extra di +1 ogni due canidi coinvolti.

Morso Letale: se un canide morde può tenere la presa e continuare a infliggere danni, non solo, ma se il morso era critico, continua a mordere quella locazione continuando a fare 1 critico (sommabile a eventuali nuovi critici). Può usare quest'abilità anche in lotta, infliggendo un attacco da morso anziché critici da lotta.
Buona Autocoscenza

Scorpione
Movimento: 100% (come un bipede)
Chele: le chele hanno un +1 per ferire, e fanno fino a un danno ogni 20 taglia
Pungiglione: fa un danno ogni 40 di taglia, e inietta 1 dose di veleno ogni 10 di taglia.
La corazza: è da +2 armatura (aumentabile di 1 ogni 20 punti spesi)
SCARSA COSCIENZA: non può essere addestrato, non ha memoria

Serpente:
Movimento strisciante 50%
Può scegliere tra morso velenoso o costrittore.
I serpenti velenosi hanno +1 a ferire col morso
I serpenti costrittori hanno un +4 in lotta e infliggono un critico da lotta extra per ogni 3 turni che vincono (+1 al 3° turno, +2 al 6° ecc…)
SCARSA COSCIENZA: non può essere addestrato, non ha memoria

Rapace:
Movimento: 400% in volo/ 50% se cammina
Armi naturali: +1 per ferire artigli, +2 becco
Vola solo se la massa è inferiore a corpo, trasporta in volo tanta massa quant'è il suo corpo.
Sensi acuti: +6 vista

CRITICI DA BOTTA O STORDENTI

1d6	1	2	3	4
1	colpo sulla mano armata, disarmata e inutilizzabile 1d4 turni	colpo in pancia, vai prono e sei confuso 2 turni	L'osso dell'avambraccio si frattura, se lo usi nuovamente prima che abbia ricevuto cure mediche si spezza a fine azione	Il tuo colpo alla spalla sinistra fa girare il tuo avversario, che ora ti mostra le spalle
2	colpo in testa, sei confuso 1 turno	colpo alle costole, vieni atterrato	Vieni sparato indietro di 10 metri, se incontri oggetti in roccia-acciaio 1d2 letali, se incontri oggetti di legno o meno li rompi e subisci 2 danni da botta	Vieni sparato indietro di 20 metri, se incontri oggetti subisci 2d4 letali, frantumi oggetti con resistenza inferiore al bronzo o alla roccia
3	Colpo in pancia, vai prono	Colpo in faccia, perdi 1d4 denti	il colpo ti prende sulla tibia, CD autocontrollo 10 per non urlaere di dolore, il tuo movimento e i tuoi test in cui è compresa la gamba dimezzano per un ora	Il colpo alla pancia danneggia svariati tuoi vorgani interni, vieni atterrato, e perdi un azione permanentemente per i lancinanti dolori, se vai a zero azioni è stata frantumata la tua spina dorsale e sei paralitico
4	Colpo alla bocca dello stomaco, sei confuso 2 turni	Il colpo ti fa girare su te stesso, ora mostri le spalle al nemico che ti ha colpito	Il colpo alla pancia fa svenire il tuo avversario	Il colpo all' inguine castra il tuo avversario e lo fa svenire tra atroci lacrime
5	colpo in faccia, ora hai un occhio nero	cadi a terra svenuto per il colpo in testa	Splat, la tua testa viene schiacciata e tu muori	Il colpo devasta il torso del tuo avversario, che sviene, dovrà subire cure mediche CD 14 per sopravvivere o morirà in 10 turni, il torso sarà stato completamente devastato e il PG conterà come se avesse -1 livello a corpo, inoltre le donne difficilmente saranno più appetibili per un maschio della stessa razza
6	Vieni sparato indietro di 3 metri	il tuo ginocchio viene fratturato, la tua gamba diviene inutile	Splat la tua cassa toracica viene frantumata e così i tuoi polmoni, subisci +4 letali automatici e se sopravvivi il tuo livello di corpo si considera di 1 livello inferiore	Splat, di te resta solo una poltiglia, sei morto

CRITICI DA LOTTA

1	spingi indietro il tuo avversario di tanti metri quanti sono i tuoi livelli in corpo, se il tuo avversario sbatte su qualcosa di solido subirà un danno letale extra, se sbatte su qualcosa di morbido (legno, corde tese) un danno da botta	Se il tuo avversario portava armi o scudi, le fai cadere a un metro in direzione a tua scelta, se era disarmato, infliggi un danno in più	Blocchi a terra il tuo avversario in una presa perfetta, lui è bloccato a terra e non riuscirà mai a liberarsi	Crack, spezzi un arto del tuo avversario, che diventa inservibile, e causi 4 danni stordenti e 2 letali, inoltre il tuo avversario deve fare un test di autocontrollo CD 9 o sviene
2	Esegui una presa al tuo avversario, portandolo prono, e tenendocelo finchè non vincerà un test di lotta (la presa ti da +2 ai prossimi test di lotta), se l'avversario era già prono lo atterri.	spingi indietro il tuo avversario di tanti metri quanti sono i tuoi livelli in corpo, se il tuo avversario sbatte su qualcosa di solido subirà un danno letale extra, se sbatte su qualcosa di morbido (legno, corde tese) un danno da botta, inoltre deve fare un test di destrezza+atletica o subirà un danno sottomissione	Spezzi Un dito della mano al tuo avversario, la mano diviene inservibile, e causa un -1 ai test di lotta, l'avversario subisce 2 danni stordenti extra	Metti prono il tuo avversario, lo atterri se già era prono, e prendi le sue braccia, metti un piede sulle sue scapole e inizi a tirare, il tuo avversario non potrà liberarsi da questa presa, se vuoi puoi infliggere 1 danno da botta o fare un test di corpo contrapposto e cercare di spezzare le spalle al tuo avversario vincendo.
4	Entrambi finite a terra, fate un test di lotta, in cui tu hai un +3, chi vince sta sopra e blocca sotto l'avversario, fino al suo prossimo turno	Atterri il tuo avversario, con te sopra, un tuo arto è libero e può colpire l'avversario	Atterri il tuo avversario, con te sopra, un tuo arto è libero e può strangolare o colpire l'avversario	Esegui una perfetta stretta dell' orso all'altezza delle ultime costole che si spezzano come fossero ceramica e si piantano nei polmoni del tuo avversario, Il tuo avversario subisce
4	Hai la possibilità di causare vero dolore su una parte particolarmente delicata del tuo avversario, stringendo o colpendo, fa un test di corpo contrapposto, in caso di pareggio l'avversario ha un -2 per tre turni, se vinci l'avversario è confuso per tanti turni quant'è il tuo livello di corpo, Se vinci del doppio, l'avversario è stordito dal dolore e va Ko	Esegui una presa di gambe su quelle del tuo avversario, finchè non verrà sciolta puoi fare un test di corpo, se vinci infliggi 1 danno stordente extra, se vinci del doppio il ginocchio o altre giunture del tuo avversario non reggono e una gamba diviene inservibile, l'avversario subisce invece di 1 danno stordente, 4 danni stordenti, e deve fare un test di autocontrollo CD 3 per non svenire. La gamba è stata slogata e causarà un -5 a tutte le azioni in piedi, un -1 a tutte le altre azioni.	Con una rapida mossa e un esplicito rumore rompi la spina dorsale del tuo avversario, che sviene restando paralizzato a vita	Con una rapida mossa e un esplicito rumore spezzi la spina dorsale del tuo avversario, che muore in pochi secondi, gorgogliano e sputando sangue
5	Esegui una perfetta presa attorno al collo che ti consentirà di spezzarlo se vincerai in un test Corpo+lavorare contro il tuo avversario, uccidendolo. La presa verrà sciolta solo se il tuo avversario ti batterà del doppio o tu farai un insuccesso critico in un test di lotta. Puoi continuare ogni volta che vinci un test di lotta, finchè la presa non viene sciolta	Crack, spezzi un arto del tuo avversario, che diventa inservibile, e causi 4 danni stordenti e 2 letali, inoltre il tuo avversario deve fare un test di autocontrollo CD 9 o sviene	Spezzi il collo del tuo avversario, che muore istantaneamente	a causa di una tua agghiacciante torsione innumerevoli ossa si sbriciolano e almeno due organi interni del tuo avversario si spappolano, morirà in 1d6 turni vomitando sangue, solo con un test di guarigione CD 25 è possibile salvarlo, sebbene in stato o vegetativo o in paralisi semi completa
6	Nella lotta sei riuscito a metterti in una posizione vantaggiosa, +2 al prossimo test di lotta	Nella lotta sei riuscito a metterti in una posizione vantaggiosa, +4 al prossimo test di lotta	Nella lotta sei riuscito a metterti in una posizione vantaggiosa, +6 al prossimo test di lotta	Nella lotta sei riuscito a metterti in una posizione vantaggiosa, +8 al prossimo test di lotta

CRITICI DA DANNO LETALE

1	Rompi un oggetto di taglia e fattura inferiore alla tua arma	Rompi un oggetto dell'avversario di taglia e fattura pari o inferiore alla tua arma	Rompi un oggetto all'avversario di fattura pari o inferiore alla tua arma	Rompi un oggetto al tuo avversario, superiore al massimo di taglia o qualitàalla tua arma, non entrambe
2	Mano dell'avversario intorpidita, non può usarla per attaccare per 1d4 turni	Stacchi un dito al tuo avversario, che con quella mano avrà sempre un -1 ai test, ogni oggetto in mano viene lasciato cadere	Stacchi la mano al tuo avversario, la perdita di sangue causa la perdita di un livello di corpo fino alla guarigione. CD 6 per fermare l'emoralgia	stacchi il braccio del tuo avversario all'altezza della spalla, l'avversario se non riesce in un test di autocontrollo CD 12 questi crolla a terra, in ogni caso se non curato (CD14) morirà in 1d4 turni
3	La lama taglia la giugulare del tuo avversario, causando un emoralgia CD7 per bloccare l'emorragia	Il colpo trancia vari nervi del collo del tuo avversario, questi crolla tramortito,finché per 2d6 ore e anche se si riprenderà non avrà più l' uso delle gambe	Squarci la giogulare dell'avversario, causando una grave emorragia incapacitante, il tuo avversario crolla CD 10 per fermare l'emorragia	stacchi la testa al tuo avversario che muore sul colpo, una fontana di sangue erutta dal collo tranciato
4	Colpisci una zona sensibile del tuo avversario (inguine, seno o altre parti sensibili), deve fare un test CD 12 di autocontrollo o va prono e indifeso 1d4 turni	tagli dei nervi del tuo avversario, un arto a caso è paralizzato per 2d6 giorni	Colpisci una zona sensibile del tuo avversario (inguine, seno o altre parti sensibili) distruggendola, Il tuo avversario crolla piagnucolante a terra e incapace di continuare a combattere per 1d10-1 turni, verso di te ottiene +3 per colpire e ferire	Squarci l'avversario che morirà in 1d4 turni di agonia, l'avversario può solo parlare (non urlare)
5	Sfregio in posto copribile: -1 al carisma quando visibile	Causa danni a milza o fegato, nei test contro veleni e intossicazioni il personaggio ha un fallimento automatico, l'alcol è un veleno debilitante per il bersaglio	Sbudelli il tuo avversario, che se non i tiene le interiora morirà al turno successivo, CD 10 per fermare l'emorralgia	Spacchi la testa del tuo avversario come un cocomero, uccidendolo
6	Sfregio in volto: -1 al carisma quando visibile	Sfregio grave: i test di carisma falliscono sempre	Mezza faccia viene sfasciata, perdi un occhio e la pelle che copre un lato della mascella, sei una visione orrenda con difficoltà a parlare e vedere	Distruggi la cassa toracica del tuo avversario, Questi morità in 2d4 turni di lancinante agonia a meno che non venga curato con medicina/chirurgia CD 12 se miracolosamente sopravvive subisce 2d6 punti follia e almeno uno svantaggio fisico a scelta del DM
7	Graffio all'occhio, hai -1 a tiro e mischia per tutt il combattimento	ferita incapacitante il tuo avversario per il resto del combattimento ha un livello di destrezza in meno	Danni ai polmoni, i punti sfinimento del personaggio da ora in poi valgono doppio, inoltre per tutto il giorno perde un azione al turno a causa del sangue nei polmoni che l'affoga	Il tuo colpo trapassa l' occhio del tuo avversario e raggiunge in cervello, causandone la morte o gravissimi problemi cognitivi se sopravvive.
8	Taglio alla testa: l'avversario è confuso per 1d4 turni automaticamente	Viene staccato un orecchio, i test di percezione ed equilibrio vanno fatti con un -3	Punto vitale: causi un numero di danni extra automatici pari alla tua taglia	La testa viene tagliata a metà, il tuo avversario muore sul colpo
9	Coscia lacerata: fino alla guarigione se non riesci in un test di autocontrollo CD6 perdi 1 azione di movimento a turno	Legamenti tranciati: d'ora innanzi il tuo avversario fallisce automaticamente tutti i test di atletica e si muove sempre e solo del movimento base ha una % di possibilità che il danno sia permanente tra in 60 e il 5% in base alle cure	stacchi la gamba al tuo avversario sotto il ginocchio, la perdita di sangue causa la perdita di un livello di corpo fino alla guarigione. CD 6 per fermare l'emoralgia	all'altezza dell' osso sacro, l'avversario se non riesce in un test di autocontrollo CD 12 questi crolla a terra incoscente, in ogni caso se non curato (CD14) morirà in 1d4 turni
10	Il taglio sopra gli occhi fa grondare sangue che acceca dolorosamente l'avversario, perde 1d6 azioni	danneggi l' occhio del tu avversario, che perde 1d6 azioni e avrà -4 al tiro, se l'occhio non è curato in giornata CD 10 verrà perso	Colpisci l' occhio del tuo avversario, distruggendolo, il tuo avversario perde 1d6 azioni per il dolore e avrà sempre un -4 al tiro	il tuo colpo sfascia la faccia del tuo avversario, che crolla esanime di fronte a te, morirà dopo un ora di agonia se non viene curato e non gli viene un minimo ricostruita la faccia, fallisce ogni test di carisma d'ora in poi

ARCANA DOMINE

attento al passo che stai per fare..... potrebbe essere l' ultimo

Giocatore:
Razza: Tipologia: Nome PG:
DONO:

	Punti	livello	dado
Corpo			
Destrezza			
Spirito			
Mente			

Tipo punti	quantità
Follia	
Sfinimento	
Punti stress	
>Corpo	>
>Destrezza	>
>Spirito	>
>Mente	>
Esperienza	
Punti volontà	

Taglia

Ferite massime

FERITE bonus:

AZIONI x Scena:

Difesa
- istintiva bonus:
-Taglia:
-altro:
Difesa cosciente totale:
Difesa istintiva totale:

Carattere:
Rabbia/Calma Curioso/Asceta Perfezionista/Anarchico Sadico/Caritatevole Agonistico/Altruista
Svantaggi:

NOTE:

Abilità base (abilità specialistiche) max +5 (+10)

Movimento gratuito: (livelli destrezza totali)
Movimento x azione: (movimento gratuito più i livelli di taglia)
Movimento di Corsa: (test di atletica/corsa CD 6 se fallisci cadi, se riesci fai una doppia azione di movimento.)
Movimento di Scatto: (test di atletica, per ogni sei punti fai un azione di movimento, se fallisci facendo meno di sei o 1 naurale cadi causandoti danni non puoi fare deviazioni, ti muovi solo in linea retta)

Possedimenti locazione NOTE

Monete (valori spiccioli 1/rame 2/argento 50/oro 500)

AMBIENTAZIONE

Il mondo in cui vi trovate non ha un nome, a cosa servirebbe, mondo è più che sufficiente per la maggior parte della popolazione di tutte le razze mortali, che difficilmente vede oltre il confine del campo che ara, o il proprio pascolo o zona di saccheggio.

I pochi che concepiscono che non c'è solo questo mondo usano chiamarlo "Arcana Domine", dai nomi delle due lune che brillano nel cielo notturno

Domine l'argentea e Arcana, la multicolore, varia o infida? Dipende dai giorni.

La maggior parte delle razze vive con un livello tecnologico pari o inferiore al nostro anno mille.

Nani neri e coboldi sfruttando la magia dell' innovazione, l'alchimanzia sono a un livello tecnologico superiore a tutte le altre razze e ne sono consapevoli.

I coboldi dell' impero atlantideo perseguitano e distruggono i centri di produzione di costrutti alchimantici, cercando di mantenere tale primato tecnologico.

Un tempo in questo mondo vedere creature fatate o draghi era possibile con una certa frequenza, poi ci fu l'armageddon, la Guerra delle Ere, dove le forze dell'entropia si scontrarono con quelle dell'ordine naturale.

Quello fu un conflitto in cui le divinità intervenirono (cosa assai rara), guidando i mortali e compiendo prodigi.

Si narra addirittura che Gaia si sia manifestata come imponente drago di roccia e che Wulfen, prendendo il nome di Wothan si sia incarnato tra gli orchi dei fiordi scarlatti.

Nell' ormai smembrato impero di Fargan un uomo, Lazarius dei Drachetingi morì da eroe e rinacque nelle vesti del messia dell' ordine.

Alla fine di tale conflitto il verdeggiante impero dei draghi non esisteva più, e l' impero dei Draceni (o fomoriani) neppure, corrotto tanto da venir chiamato "L' impero delle Chimere", la razza dei draceni si estinse.

Di entrambi questi imperi restano solo delle rovine corrotte e che tutti evitano dopo più di dieci secoli.

Sconfitte le forze demoniache guidate dai Draceni il mondo era salvo, l'entropia evitata, ma a che prezzo, le vite e gli orrori che quella guerra era costata farebbero impazzire qualunque mortale ne fosse realmente cosciente anche per un battito di ciglia, ora l' era dei prodigi aveva visto la sua fine, i draghi, creature possenti custodi della natura, ora sono pochi, e in certi casi contaminati da energie entropiche.

Oggi, la verità su ciò che avvenne esiste confusa nei miti e nelle leggende, per alcuni tutto questo è solo un mito in senso assoluto, la Guerra delle Ere non è mai accaduta, è solo un allegoria, una fiaba.

LE RAZZE MORTALI: in Arcana Domine convivono molte razze, ma è una cosa con cui molti, soprattutto nelle città convivono sin dall' infanzia, vedere un gruppo di orchi florjard mercenari al servizio di qualche nobile umano o elfo non è così strano, certo, comportamenti xenofobi non sono meno rari di quelli che potevano accadere nell' anno mille, soprattutto tenendo conto che qui si parla realmente di razze diverse (non sono in alcun modo interfertili, se si esclude il caso dei minotauri), c'è chi idealizza gli appartenenti alle altre razze, ma la maggior parte dei membri di una razza ritiene le altre razze inferiori, magari non dotate di anima [1]

Non esistono vere inimicizie razziali a livello mondiale, ma riguardano più la storia e la politica, ad esempio una città di elfi bianchi che da secoli subisce incursioni di barbari umani potrebbe esser arrivata a non apprezzare particolarmente tale razza. Questo escutendo le razze corrotte

LE RAZZE CORROTTE: i corrotti sono creature che nell' ordine naturale delle cose non erano previste, verso di loro la maggior parte degli esseri sani ha una istintiva forma di disgusto, e non solo mortali, ma anche molte bestie (dipende dal tipo di corruzione, corruzioni che per un umano possono essere lievi, per un cane o un orso possono essere odori insopportabili).

Orchi florjark, celti (orchi, umani ed elfi verdi), umani di Fargan e Ayame e alcuni

[1] alcuni savi potrebbero obiettare che se usano la magia devono averla per forza, peccato che non sempre la verità sia quello che è più saggio da dire a una folla furiosa o fanaticamente convinta

barbari, nani, gnomi e mezz'uomini, goblin jhaviti, elfi bianchi Le culture che più hanno dato sangue per la guerra delle ere hanno mantenuto fresche le loro ferite per più di dieci secoli e se le leggende non riportano i fatti in modo chiaro, l' odio e la sofferenza patita scorre di generazione in generazione come il sangue da una ferita fresca, sin da prima di capire cos' è un "fomori" o un "indemoniato" i giovani di queste stirpi imparano a temere e odiare queste parole.
D'altro canto i Fomori propriamente detti, discendenti di quegli esseri prodotti a legioni dai Draceni come truppe per la Guerra delle Ere mantengono a loro volta un profondo odio per le razze che distrussero i loro creatori e spezzarono la loro stirpe, cibarsi delle carni di un sacerdote di Lex/Uranus o Wulfen o Gaia è anche oggi uno un potente rito in molte comunità di fomori.

Ecco alcuni punti che sarà meglio teniate in mente mentre leggete e giocate

- le razze tendenzialmente si vedono come un umano nel medio evo vedeva un altro umano di un altra etnia (immaginate quello che avrebbe pensato un islandese medievale nel vedere un africano o qualcuno coi capelli rossi), la cosa però può aggravarsi in certi casi, un contadino fargan o un inquisitore zelante potrebbero ritenere che un draconico è un demone o un fomori e dargli fuoco.

- tendenzialmente le varie razze se ne stanno per i fatti loro con rare eccezioni (roccia nera e celti), anzi, molte razze dentro se stesse hanno più culture diverse, anche in contrasto.

- C'è un inimicizia insanabile, con connotati sacri che vede contrapposti fomori e molte culture che venerano il caos e le stirpi che parteciparono alla guerra delle ere e quelle venerano natura od ordine (questo conflitto viene chiamato astio ancestrale). Nelle rispettive mitologie, nell'educazione impartite sin dall' infanzia gronda l' odio, i rispettivi poteri costituiti puntano alla distruzione e al genocidio. Questo non significa che siano due fazioni compatte, dei fomori possono contrastarsi e dei fargan o degli elfi bianchi lo stesso, non si parla di una guerra tra fazioni organizzate.

- Il Dogma Patriarcale è l' unica fede con pretese monoteistiche a livello mondiale [2] ha influenza su tutta Fargan. I preti (e non i monaci) sono tutti legati al Patriarcato, così l' inquisizione patriarcale che in modo più o meno forte ha potere di intervento ovunque. L' ingerenza del patriarcato è sopportata da tutti volenti o nolenti per ragioni politiche, di fede diffusa e perché è la miglior garanzia contro la corruzione interna (culti oscuri, mostri, demonologi ecc.) L'Ortodossia è anche una delle poche fedi che cerca di fare proseliti fuori dalla propria cultura (un druido o uno sciamano barbaro **non** fanno proselitismo presso un orco florjatk o un elfo bianco, un missionario patriarcale ne è capacissimo) I preti arrivano a dire che i loro poteri arrivano direttamente da Lex o che sono sacri (il che per certi versi potrebbe essere vero), ma non è detto che un prete sappia usare magia, i primi doveri di un prete sono essere una guida per le anime sotto la sua competenza. Anche i Goblin Jhaviti hanno una fede monoteistica (il grande padre), ma non sentono il bisogno di coinvolgere o convertire altre razze, i preti e i monaci di Lex lo fanno.

- La magia è simile a un potere mentale e fa parte delle normali leggi fisiche del mondo, si può arrivare a usarla per

[2] anche se non ben definite, anche a causa della obbligatoria convivenza con altre due divinità di discreta diffusione e indubbiamente con risvolti positivi: Wulfen ed Hexarcus)

"illuminazione" [3]o studiando, serve una certa predisposizione, ci possono essere preti che fanno “miracoli” e che sarebbero ben lieti di dare al rogo tutti i maghi e stregoni, senza distinzione, e una grandissima e potentissima strega, potrebbe essere solo una brava erborista.

- La magia eccetto che per elfi, gnomi coboldi, draconici e certi fomori è una cosa molto elitaria. Questo non significa che non venga usata e sfruttata anche da non maghi, ad esempio alcuni dei mercanti più ricchi fanno incantare galee o barche affinché siano più efficienti, ma i costi di gestione sono tali che ciò può avvenire solo se le merci trasportate sono estremamente preziose, e serve sempre almeno un mago a bordo per gestire gli spiriti vincolati e reiterare i complessi rituali usati.

- Le creature arcane senza il sostegno di fonti di energia arcana adeguata non possono esistere a lungo nel piano materiale e vengono rigettate nei piani a cui il loro essere è legato, salvo che muoiano in modo definitivo, nel qual caso i resti corporei restano in AD. Le creature dell'animanzia e dell'alchimanzia e della negromanzia sono casi particolari. Le creature pure della taumaturgia non si possono manifestare fisicamente. Le creature arcane di solito prendono forma fisica solo sul nostro piano, difatti tutti gli altri piani salvo pochissimi di semi materiali, piccoli e difficilmente raggiungibili sono invivibili per qualunque mago, anche per una questione di leggi fisiche diverse dal piano natio. Esistono luoghi in cui le creature arcane si trovano spontaneamente, soprattutto quelle negromantiche e animantiche, solitamente se queste creature vengono ferite a morte svaniscono per riapparire successivamente, a meno che l’energia del luogo non venga dispersa. Le creature animantiche sono le creature arcane del piano materiale, divise in fauni e silvani, quando svaniscono non cambiano piano, ma perdono solo consistenza diventando puro spirito, alcune creature animantiche non hanno questa facoltà, sono chiamate creature mitiche o leggendarie (questi termini nel dire comune non vengono applicati).Le creature mitiche sono in primis i draghi, tutti, poi unicorni, molti satiri e altre creature che sono in parte fisiche, si riproducono e quando giunge la morte muoiono e i loro corpi si disseccano rapidamente, polverizzandosi nel caso di quelle meno potenti, lasciando un cadavere vero e proprio nel caso di quelle più potenti. Le creature leggendarie sono in parte spiriti animantici, di solito sono più grosse e intelligenti delle loro controparti, e possono avere colorazioni particolari e alcune limitate capacita magiche si manifestano con l’età. A volte si parla di stirpi intere (ritenute kami, divinità in Ayame), altre volte di singoli individui nati posseduti da spiriti.

- Le divinità che sono intervenute in qualche modo nel mondo di AD sono in realtà limitate, ma sono conosciute con più nomi e seguite da più culti. Ad esempio il dio dell' ordine viene chiamato Lex, Uranus, drago d'argento, ma alla fine è sempre lui. Certo, potrebbero essere solo una serie di coincidenze, nessuna divinità è mai apparsa in forma corporea, ne ha propagato la sua voce dal cielo o simili. Potrebbero anche non esistere forse, credere negli dei è innanzitutto un fatto di fede.

[3] esempio. shock emotivo come restare da bambini per errore due giorni rinchiusi in un sepolcro coi cadaveri dei propri genitori, mentre si sta soffrendo per mancanza d'aria e fame, può dare l'ispirazione per comprendere le primissime basi della negromanzia

- Il livello tecnologico è tipo anno 1000 A.D. culturalmente alcune zone o alcuni aspetti sono superiori (limitati e ben definiti) o inferiori.

- E' un mondo Gothic Fantasy, cupo e non politically correct, potrà capitare che un PG sia sessista o che veniate torturati ingiustamente, o che voi lo facciate ad altri, oppure di venir perseguiti per la razza da voi interpretata.

- il confine tra superstizione e cose sovrannaturali vere è inesistente per la maggior parte della popolazione, se un popolano vi dice "in quel bosco ci sono mostri cannibali" può essere vero, ma più spesso il bosco, particolarmente lugubre o qualche evento mal interpretato può aver generato delle leggende.

- Per lasciare libertà e non rendere troppo pesante l' ambientazione questa non è troppo particolareggiata (es. non ci sono i nomi di tutte le polis di elfi bianchi esistenti, perché così non bisogna ricordarsele tutte e il PG XZ può inventarsi la propria di provenienza)

40 milioni	nasce il piano di Arcana Domine
-35 milioni	appaiono le prime forme di vita in terraferma, le creature arcane legate al piano (driadi, draghi, satiri, spiriti silvani) prendono coscienza di se)
-30 milioni	Appare la razza degli Ogre, i draghi, guardiani dell'equilibrio naturale stabiliscono una base a nord nella "Terra Verde" o "Impero verde"
- 29 milioni	Appare la razza dei Draceni (o Fomoriani), assieme ai draghi questa razza di creature altamente affini alla legge respingono delle orde di demoni provenienti dai confini del piano
-25 milioni	I fomoriani attraverso vari studi sulla natura delle cose iniziano anche a creare nuove razze
-24 milioni	Appaiono nella terra verde i discendenti mortali dei draghi, Draconiani e coboldi
-20 milioni	Un assalto di forze estremamente versatili del caos obbliga i draceni ad andare negli studi troppo in la, molte razze di animali tra cui una di gigantesche lucertole vengono estinte nello scontro, il piano però compensa le perdite e gli scompensi iniziando a generare rapidamente nuove razze a sangue caldo
-10 milioni	compaiono elfi, e le 3 razze della pietra nera: nani, mezzuomini e gnomi
-9milioni	appaiono tutte le razze che oggi conosciamo, tra cui gli umani
-3000	Si sviluppa l'Impero Elfico in un continente a 6 mesi di navigazione da Fargan
-2700	Diffusione culto Nomor e Uranus nell'Impero elfico, guerre civili che divideranno la razza in elfi neri (Nomor, opportunisti e decadenti), verdi(Gaia, vecchie tradizioni silvane) e bianchi (Uranus, filosofi), alla fine vinceranno gli elfi neri della famiglia imperiale, ciò portera grossi gruppi di elfi verdi e bianchi a lasciare l'Antico Impero, in seguito un ulteriore conflitto porterà anche alcune comunità di elfi neri a fuggire e fondare delle citta marinare nel Continente nativo degli Umani
-2500 anni	una setta di fomoriani corrotti dal caos si rivela, prendendo il potere, Nasce l' impero delle chimere, che si espande a macchia d'olio mutando e distorcendo la natura
	Atlante, alchimante ed egomante coboldo lascia il Verde Impero fonda Atlantide, regno dell'Alchimanzia, isola artificiale
-2495 anni	Inizia l guerra tra l' Impero verde e l'impero delle chimere, a base di rituali magici e imponenti incursioni
-2450	fine guerre e distruzione impero draghi, i fomoriani aprono un portale di dimensioni titaniche a pochi chilometri dala capitale nemica, il portale è un entrat da uno dei più contorti piani demoniaci, il portale è tutt'oggi attivo, e ora dove c'era l'Impero Verde c'è solo una desolazione che trasuda corruzione e dove la vita come la intendono i comuni mortali è impossibile
-60	nasce Lazarus nel Clan Drachetingi
-50	Le forze dell' impero di Fargan conquitano il territorio Drachetingio, Lazarus figlio del capo di quelle genti viene portato nella capitale, la Città Sacra
-40	Lazarus Maximus Dracus diviene centurione nell' impero di Fargan dimostrando un genio tattico encomiabile
-35	Un orda di Fomori, creature create dai Draceni assalta Fargan predando persone e risorse, Lazarus muore in una battaglia disperata, grazie al suo sacrificio si salvano molte migliaia di persone (settembre)
-35	L' impero delle chimere si espande, sembra irrefrenabile, ma accade qualcosa, Lex/Uranus si manifesta, dall' oriente a occidente appaiono messia della legge, il loro capo è Atlante signore di Atlantide che richiama tutte le forze per creare la Santa Armata della Legge. Appre un radivivo Lazarus, con lui i primi templari di Lex
tra i - 32 e i -1	infuria la guerra delle ere, caos contro legge, demoni e Draceni contro Coboldi e alleati, il più grande conflitto di cui si abbia memoria.
0	battagia finale della guerra delle Ere, l'impero delle Chimere è in rovina, i fomoriani sono estinti
1	A Fargan Lazarus dei Drachetingi, il Messia di Lex viene incoronato imperatore, è un governatore illuminato, ma la sua nuova natura gli è difficile da controllare in tempo di pace
30	Lazarius Maximus Dracos si dirige verso i resti dell’ Impero delle Chimere, la morirà in battaglia
500	Inizia la decadenza dell' impero di Fargan
600	Fine anche a livello formale dell' Unità dell' Impero di Fargan

SVILUPPO FISICO

Questa è una lista di tutte le razze presenti nel nostro mondo, viene riportata per tutte l' età in cui vengono culturalmente ritenuti adulti (e quando rilevante quando lo sono fisicamente).

UMANI: adulti a 14 anni, vecchi a 50-60 anni, massima vita, 120 anni
NANI: adulti a 25 anni vecchi a 360 anni speranza di vita massima 1200 anni
ELFO: adulti-adolescenti a 9 anni, adulti pienamente a 15 anni, vecchi a 100-200 anni, vecchiaia dura 1 anno prima della morte, alcuni però possono divenire immortali
GNOMI: adolescenti a 15 anni**,** adulti a 50-70 anni vecchi a 1000 anni speranza di vita massima 4000 anni.
GOBLIN: adolescenti a 7 anni, adulti a 12 anni, vecchi a 50 anni speranza massima di vita 600 anni (ma la maggioranza non supera gli 80 e pochi arrivano a 100)
ORCHI: adolescenti a 6 anni adulti a 12 anni, non diventano mai vecchi e deboli come le altre razze, se accade, appena si deprimono sentendosi inutili e deboli muoiono in poche settimane e la loro massima speranza di vita è 100 anni, alcuni skald dei fiordi scarlatti e certi druidi pare abbiano raggiunto una longevità incredibile, ma sono troppo pochi per fare media
MEZZUOMINI: adolescenti a 14 anni, adulti a 30 anni vecchi a 80 anni, massima vita, 900 anni
OGRE: attivano all'età adolescente entro 2 anni se vengono nutriti adeguatamente, ai 4 anni sono adulti e nel pieno sviluppo, gli ogre sono potenzialmente immortali.
MINOTAURO: a 3 anni sono adolescenti, a 10 adulti a 60 vecchi, massima speranza di vita 90 anni
TROLL: i troll comuni raggiungono l'adolescenza in pochi mesi e in 2 anni sono adulti, i troll ombrosi hanno un ciclo vitale molto più lento, diventando adulti solo a 25 anni, tutti i troll sono potenzialmente immortali, ma nel caso dei troll dei cunicoli dopo 300 anni inizia solitamente un decadimento fisico evidente.
DRACONICI: l'infanzia dei ferali dura per i primi 3 minuti dalla loro nascita, dopo due mesi raggiungono lo sviluppo corporeo completo e divengono adolescenti e al compimento dei 5 anni diventano adulti a tutti gli effetti , i comuni invece hanno un'infanzia di circa 30 anni, tra i 31 e i 60 sono adolescenti, solo tra i 100 e i 120 anni sono considerati adulti. I draconici sono potenzialmente immortali.
COBOLDI: sono adulti a 30 anni, la loro vita arriva ai mille anni.
FOMORI: morishi: adulti a 10 anni, vivono almeno fino ai 300 poi iniziano a diventare non morti, drahiti: adulti fisicamente dopo 3 anni, potenzialmente immortali drag e urag : adulti in 3 mesi, la loro vita massima è di 70 anni Yeti Adulti a 10 anni, la loro vita massima è di 90 anni.

GEOGRAFIA

I QUATTRO CONTINENTENTI

Nel mondo di AD ci sono quattro continenti.

Mu il continente desolato è a nord del grande continente, è dove sorgeva il Verde Impero dei Draghi, prima della Guerra delle Ere era un posto incantevole e rigoglioso, ma ora al centro c'è una desolazione corrotta, ai lati di questa desolaz

Atlantide è un continente artificiale, alcuni sostengono che i cobldi abbiano un po' ingrossato la storia e che già ci fosse precedentemente, fatto sta che oggi è un continente a forma di rombo con quattro grandi isole a forma di triangolo rettangolo, è il più piccolo dei quattro continenti.

Argos da dove vengono gli elfi

La Terra delle Ere o Grande Continente o Pangea è il continente più grande e più intensamente popolato, gli altri tre continenti assieme sono un terzo delle dimensioni del Grande continente

Clima: La fascia più fredda passa per l'isola dei fiordi scarlatti, le baronie del nord e le montagne ghiacciate, nei marchésati e a Mu il clima è già mite

NAVIGAZIONE

I due grandi venti: tutti i venti di AD derivano da due grandi correnti, una di aria caldissima che attraversa il deserto per poi raggiungere Salman, e una gelida che attraversa le Montagne Ghiacciate. nel punto di intersezione sono frequenti distruttive tempeste, la direzione delle due correnti si inverte stagionalmente

Oceano: essendoci un solo oceano nessuno si è preso il disturbo di dargli un nome, è lo specchio d'acqua tra Pangea, Atlantide e Argos.

Mare Ghiacciato o del Freddo Vento: quello che sorge tra Fargan e l' Isola dei Fiordi Scarlatti

Mare del Tramonto: si trova tra Fargan e Mu

Mare dei demoni: sorge tra Salman e Ayame, al suo interno c'è l'arcipelago dei Malya, terribili pirati che si dice trattino coi demoni. Le rotte tra Salman e Ayame sono molto redditizie, ma i rischi via mare sono tanti che per molte merci si preferiscono le più lente vie di terra.

Mare Medaneo: quello che circonda i comuni del Sud e tocca i marchesati dell'Ovest

La fine del mondo: Superando Mu partendo dalla Penisola d'Avorio a un certo punto si incontra una nebbia fitta e grigia, tale fenomeno è stato riscontrato anche dai Florjark nei loro viaggi e da viaggiatori elfi, nessuno vi è mai entrato, qualcosa ferma qualunque mortale dal toccarla e il vento è sempre contrario.

GLI UMANI

Gli umani sono una razza nativa del Grande Continente, sono diffusi per tutto il continente, divisi grossomodo in quattro stirpi, Fargan (europei), Salman (Africa, con predominanza araba), Ayame (asia) e umani della terra delle fiere o terre barbariche (tutto quello che resta tranne i nativi americani che in AD non esistono in alcun modo).
Gli umani sono una razza ingegnosa e laboriosa, si adattano a vivere a qualunque condizione climatica; sono molto propensi allo studio delle scienze fisiche, sebbene non manchino di abili mistici. Tendono ad avere una struttura gerarchica accentrata, sviluppano facilmente sistemi per coordinare gli sforzi di molte persone.
Fisionomia: l'umano di un'epoca tra l'800 DC e il 1300 DC del mondo reale.

FARGAN

Fargan un tempo era il nome di una singola cultura, al centro del continente dalla vaga forma di quadrifoglio oggi interamente conosciuto con tale nome.
Anticamente la città di Fargan riuscì a conquistare i territori vicini, col passare del tempo il termine si trasferì dalla città agli abitanti e ai territori dominati dal neonato impero.
La città Fargan esiste ancora, ma oggigiorno è chiamata Città Sacra, o "La Città", capitale del Dominio Patriarcale
Quello che un tempo era un impero retto da burocrazia e forza è ora crollato, collassato su se stesso da numerose guerre civili e da una lenta disgregazione interna.
Oggi c'è solo una vaga unità culturale.
Atlantide dopo il crollo dell'Impero ha iniziato a trattate Fargan come un protettorato, imponendo alcune leggi e il rispetto delle disposizioni patriarcali, ufficialmente per evitare che dalle rovine del suo vecchio alleato le "forze del male" trovino posti dove germogliare, e per dare stabilità e protezione alla povera gente.
Ciò sicuramente in parte è vero, ma alcune delle leggi imposte dai Coboldi Atlantidei, come quella che vieta ogni studio dell'Alchimanzia ai non-coboldi o certi obblighi di vendita di cibo e materie prime a prezzo stabilito dall'Impero Atlantideo fanno scaldare gli animi degli umani di Fargan.
Il simbolo dell'antico impero era il grifone che usciva da un cancello, dopo la guerra delle ere il simbolo divenne un grifone e un drago a guardia di un cancello chiuso

PRINCIPALI CULTI

Da dire sembra una cosa semplice, a Fargan vengono venerate le divinità della triade d'acciaio Lex, Wulfen ed Hexarcus, come vengono definite a volte, le cose si complicano quando si scopre che il culto della triade d'acciaio è poco diffuso e malvisto dall' inquisizione, la maggior parte dei culti esistenti segue in primis solo uno dei tre dei.
Ortodossia Patriarcale: il principale culto degli uomini di Fargan, l'unico dio accettato è Lex, e al posto degli dei minori di altre culture ci sono i santi.
Precetti: la legge è la via, combatti il caos e l'anarchia, tanto nei tuoi fratelli quanto nelle sue abominevoli manifestazioni, compi il tuo dovere nel mondo e accertati che gli altri facciano lo stesso.
Diffondi il verbo di Lex per il bene di tutti, tanto al contadino più umile quanto al più alto nobile, il verbo di Lex è universale.
Si tratta di un culto estremamente organizzato e centralizzato, con il sommo patriarca che comanda cardinali, arcivescovi, vescovi e i vari sacerdoti di basso rango arrivando a un controllo capillare delle masse.
La negromanzia è proibita, salvo permessi patriarcali, tendenzialmente solo inquisitori di alto rango e i maghi neri possono praticarla
Praticare la demonologia, profanare una salma, essere un fomori o un indemoniato (mutante) o trattare con questi abomini è un peccato che va punito con la morte e la purificazione mediante fiamme.

- Trattare coi demoni, compiere azioni contrarie al giusto ordine delle cose come animare o accoppiarsi con un defunto sono atti imperdonabili per cui chi li compie va arso sul rogo.
- Ciascuno faccia ciò che è suo dovere affinché il mondo funzioni al meglio, il nobile comandi con giustizia, il

contadino coltivi la sua terra con affetto, il guerriero difenda i deboli dalle ingiustizie, il prete sia di supporto

- Il matrimonio è un vincolo indissolubile finalizzato alla procreazione, non sono accettabili legami tra persone dello stesso sesso o tra esseri di razze diverse, entrambe le cose sono gravi quanto trattare coi demoni
- Oltre il grado di monsignore c'è l' obbligo di castità pregressa, non è possibile accedere alle cariche più alte del clero senza essere stati casti.
- il nuovo Sommo Patriarca al momento dell'elezione deve nella stanza d'argento, di fronte alla statua di Lex Sovrano subire una prova, tale prova non è chiara ai più ma è la base del credo sull' infallibilità del Sommo Patriarca, opporsi a una bolla patriarcale è come opporsi a Lex in persona, quindi eresia.
- Nel momento in cui si prendono i voti da prete si dedica la propria vita a lex, rinnegando qualunque altra divinità, alcuni culti monastici come i monaci bianchi possono convivere con tale giuramento, altri no.
- Solo i preti possono compiere riti socialmente, sacralmente e giuridicamente validi, tutto il resto è vuoto folklore.
- Un culto pubblico errato è eresia, viene di solito composto senza provvedimenti superiori al giuramento di aver compreso l'errore
- l'ateismo è ritenere che nessun dio esista, quindi che Lex non esista, quindi è un eresia
- L' inquisizione agisce con giustizia sommaria solo nel caso di cultisti dediti a dei oscuri e stregoni colti in fragrante, in tutti gli altri casi dovrà essere fatto un regolare processo in cui l'inquisitore che ha emesso l'accusa farà da accusatore e un sacerdote o un altro inquisitore (di alto rango) farà da giudice.
- La gerarchia dell'inquisizione (braccio secolare) e quella ecclesiastica sono sovrapposte in questo modo: Sommo patriarca, Cardinale, Alto inquisitore/Arcivescovo,Inquisitore errante/Vescovo Inquisitore/Monsignore, Cacciatore consacrato/Prete/, Familiare o informatore/Fedele

Santoni di Wulfen: sicuramente il nome comune con quello diffuso nelle terre barbariche è dovuto a un legame tra le due aree, probabilmente ascrivibile al periodo della caduta dell' Impero di Fargan, infatti il Guercio viene venerato soprattutto nelle Baronie del Nord, che confinano con le terre barbariche dove il Guercio è il dio più venerato, esistono dei monasteri legati a questo dio, oltre a eremiti che vagano per le terre del nord, solitamente guerrieri ormai incapaci di combattere che si mettono al servizio di Wulfen abbracciandone la natura sciamanica

Monaci di Hexarcus: i culti di Hexarcus sono molti, ciascuno di solito facente capo a un ordine di monaci, i più noti sono quelli del Regno Teutnico, ma per tutta Fargan sono presenti monasteri a lui devoti, il più delle volte composti da monaci guerrieri.

A differenza del clero di Lex i monaci di Hexarcus sono molto pratici nella loro fede, esiste un tomo, di ridotte dimensioni chiamato "I tre anelli" che contiene le principali leggende e i dogmi del dio, di altri libri non sentono il bisogno.

Altri culti:qualsiasi altro culto ha dimensioni quasi trascurabili, arrivando se va bene a mille individui, ma più spesso non superando la ventina, per lo più questi culti vengono osteggiati apertamente dall' Inquisizione dell' Ortodossia, esistono delle sette, in particolare che venerano Nomor, Elyar, Entroph ed Ecatombe (o Ecator) che vengono distrutti a vista, sono state scoperte tracce anche di uno

strano culto, quello della Rinnegata, una dea del caos

Numeri: i teologi elfi bianchi e fargan da tempo hanno stabilito che tre è il numero della legge, secondo alcuni dell' ortodossia l'1 è più adatto essendo perfetto e indivisibile, l'8 è il numero del caos e il 6 quello del male, su che dei/demoni compongano il phanteon del male tutti sono d'accordo sui primi quattro: Nomor, Elyar, Entroph ed Ecatombe, mentre per gli altri quattro ci sono varie dissertazioni.

Da qualche tempo si dice che i quattro sono tanto infidi da avere due volti, e quindi vengono chiamati il duplice quartetto per cercare di far quadrare i conti.

Culto Imperiale: oggi è un culto morto, era un culto che comprendeva tutte le divinità delle culture conquistate, nemiche o anche solo conosciute, Lex era il padre degli dei, ma veniva chiamato Zodiac.

Tant'è che spesso i generali imperiali fargan, poco prima di un importante battaglia promettevano alle divinità dei nemici la costruzione di un tempio eretto nel nome delle suddette divinità in cambio di un cambio di campo da parte loro.

Alla fine il culto imperiale comprendeva praticamente tutte le divinità maggiori e moltissime minori.

Zodiac: dio del cielo e padre degli dei (Lex)

Dominea: moglie di Zodiac e madre di tutti gli dei

Capricorn: dio delle passioni e dei festieggiamenti (Nomor)

Hexarcus :dio degli inferi e della guerra

Tauron : dio della natura e delle stagioni (Gaia e Wulfen)

Cario e Satme: dei gemelli di una popolazione che risiedeva negli attuali Marchesati dell'Ovest, assimilati dall'imper ebbero molto successo.

E molte altre.

Prima della Guerra delle Ere per un fargan un dio era un dio come una persona è una persona, solo elfi, coboldi e draconici avevano un idea minima dei principi del creato, e una disciplina teologica trattata al pari di una scienza, durante la guerra ci furono svariati scambi di idee e iniziò a svilupparsi il primo abbozzo dell' ortodossia patriarcale.

Gli elfi da tempo ad esempio avevano stabilito che il numero della legge è 3 e quello del caos 8, e che certe divinità erano legate al disordine, queste divinità per gli elfi bianchi erano quantomeno inaccettabili.

Lazarius Maximus Dracos era stato toccato da Zodiac e già durante la Guerra delle Ere impose il nuovo nome, Lex, per staccarsi almeno personalmente dal phanteon che si era evoluto a Fargan.

Divenuto imperatore dopo la fine della guerra e ritenendo inaccettabili certi culti nel territori di Fargan diede inizio a una serie di riforme, proibendo anzitutto il culto delle divinità più legate al disordine.

Inoltre elesse il primo patriarca, un elfo bianco di nome Aristos Lemuren che per dimostrare la sua abnegazione per il nuovo incarico, cambiò il suo nome in Petros il primo

Lazarius agì per dare alla chiesa nascente una certa indipendenza e ridurre le possibilità che potesse essere influenzata politicamente, fin da subito tra i compiti della nascente chiesa ci fu quello inquisitorio.

Gli unici culti che vennero lasciati stare furono quelli relativi al Guercio e al Signore delle catene, i fedeli di queste divinità durante la Guerra delle Ere erano stati valorosi, e Petros credeva da sempre nel fatto che il numero della legge è il tre.

Dopo 200 anni dalla Guerra delle Ere l' Ortodossia patriarcale prese il suo nome attuale e la fisionomia che tutti conosciamo e del culto imperiale restavano solo pochi focolai, definiti "sette eretiche e blasfeme".

DOMINIO PATRIARCALE: il centro del continente è composto da un blocco uniforme governato dal Sommo Patriarca, successore del Santissimo Lazarus Maximus Dracus Messia di Lex, salvatore dell'Impero di Fargan ed eroe della leggendaria Guerra delle Ere.

Il Sommo Patriarca è l'unica autorità attualmente rispettata e riconosciuta ufficialmente da tutti i nobili di Fargan, solo lui ha superato il sommo giudizio di Lex

convocando parte della sua essenza innanzi ad illustri e saggi testimoni e ottenendo il suo marchio.
Solo il Sommo Patriarca può ungere l'Imperatore e cingergli il capo, inchinandosi a lui come uomo ma non come supremo sacerdote e rendendolo il massimo nobile di Fargan.
Ma attualmente nessuno a Fargan è, politicamente se non eticamente, degno del titolo imperiale.
I templari di Lex e la guardia patriarcale sono i migliori guerrieri dei Domini Patriarcali.
I templari, fondati dal Santo Lazarus però si ritengono al servizio di Lex e del loro fondatore, prima che del patriarca, e sebbene di solito seguano gli ordini del patriarca si ritengono alleati della chiesa secolare per stesso fine e non dei veri e propri subordinati.
L' Ortodossia patriarcale di Lex nelle sue pretese universalistiche certamente non appezza tali ragionamenti, ma i templari sono sempre stati efficienti, rispettosi e leali, e proprio la loro semi dichiarata indipendenza consente loro di avere sedi in tutta Fargan, e attraverso loro la chiesa e i suoi inquisitori possono allungare il loro braccio praticamente ovunque, tranne nel Regno Teutonico e nelle più sperdute Baronie del Nord.
La santa sede investe moltissime risorse nell'inquisizione, il timore di eresie è altissimo, e per molte buone ragioni.
Gli inquisitori sono persone del tipo più vario, gli alti inquisitori sono delle leggende che camminano, hanno affrontato cose che la maggioranza degli uomini non vedono neppure nei loro incubi peggiori.

BARONIE DEL NORD: zona nord del continente composta da molteplici piccoli feudi eternamente in guerra tra loro e verso l'esterno (terre barbariche, contee esterne del Dominio Patriarcale, Marchesati dell'Ovest e chiunque altro).
Lo stile è ispirato alla Russia e all'Europa dell'Est del Medioevo nel mondo reale (Transilvania, cosacchi, polacchi, ungheresi e così via).
La fede dei popoli delle baronie è molto più variabile di quanto gradirebbe la Chiesa, Lex è un dio legato a principi ed etica, ma in posti dove spesso anche solo sopravvivere all'inverno è un impresa la gente facilmente si sente più affine a Wulfen Re d'Inverno, spesso i nobili apprezzano apertamente Hexarcus e la sua filosofia "il fine giustifica i mezzi".

MARCHESATI DELL'OVEST: zona ovest del continente di Fargan caratterizzata da uno stile tra lo spagnolo (soprattutto verso il mare) e il francese (verso le montagne e le terre barbariche).
Patria di molti tra i più fedeli seguaci del dio Lex (dio dell'ordine, della carità, della guarigione e della vita oltre la morte) in particolare di molti dei temuti Templari di Lex, culti diversi sono male sopportati (legati all' ordine o alla natura) o cacciati apertamente (tutti gli altri)
Il Clero di Lex ha parecchio potere, tanto che si dice "un posto si può dire città solo se ha le mura e ha un vescovo di Lex"

COMUNI DEL SUD
La zona sud di Fargan è in stile "Italia/Svizzera", caratterizzata da profonde valli e alte montagne, e confinante per tre quarti dei confini col mare.
Questa divisione naturale ha contribuito (unita al ben noto carattere indipendente e cocciuto delle genti del Sud) a impedire la nascita di grandi stati.
L' unità statale base è il comune, ossia una città mercantile, solitamente oligarchica o repubblicana che controlla alcuni borghi confinanti posti in un territorio relativamente poco ampio.

REGNI DELL'EST*:*
Regno dei 5 draghi: ispirato alla Gran Bretagna medievale e alle leggende arturiane il regno è diviso in cinque ducati (del Drago reale, Drago smeraldo, Drago dorato, Drago di rubino e Drago bianco), e segue fermamente la fede di Lex sebbene siano meno ostracizzate le altre fedi non malefiche (soprattutto quelle celtiche, molti nobili del Regno del Pendragon seguono sia Lex che le divinità celtiche).

Regno teutonico: piccolo regno dominato dall' Ordine dei Purificatori, devoti a Hexarcus, l'assenza di barriere naturali con le terre barbariche e la natura militarista dei purificatori fa si che sia permanente lo stato di guerra e sia sempre valida la legge marziale.

ORGANIZZAZIONI *:*

Chiesa secolare di Lex: l' organizzazione religiosa interstatale più potente di Fargan, simile alla chiesa cattolica del medio evo.
Attualmente è governata dal Sommo Patriarca Lazzaro IV (al secolo Hector Arcont, del regno di Pendragon)

Ordine dei monaci bianchi: detti anche maghi bianchi (il loro nome pre-conversione), In origine erano un ordine di monaci caritatevoli dediti alla meditazione spesso svolta in luoghi naturali osservando acqua limpida che scorre, sono esperti soprattutto nella magia dell' acqua e nell' arte della guarigione.
Quando si diffuse il culto di Lex i maghi bianchi ne abbracciarono i principi, a modo loro.
Sono un ordine monastico riconosciuto dalla chiesa di Lex, che collabora attivamente con il clero secolare, sebbene non ne facciano propriamente parte.
La struttura dei Maghi bianchi è abbastanza decentrata, solitamente c'è un monastero e tutti i maghi bianchi della zona devono obbedienza al Priore, ma nella maggioranza dei casi i maestri errano coi loro allievi meditando immersi nella natura e compiendo opere pie nei luoghi civilizzati.
I maghi bianchi sono un ordine dedito alla castità prevalentemente maschile presente un po' ovunque ma soprattutto nei marchesati dell' ovest e nei Comuni del Sud.
Solo negli ultimi 50 anni sono state accettate suore all' interno dell' ordine

Ordine di Granito: Ordine religioso devoto a tutte e tre le principali divinità della legge è composto da nani, elfi bianchi e umani del Regno Teutonico caratterizzati dall'uso di corazze e scudi pesantissimi e dall'uso di possenti martelli e magli, si tratta di monaci guerrieri

Ordine dei Purificatori Teutonici: Ordine di monaci guerrieri devoto a Hexarcus, governano con pugno di ferro il Regno Teutonico

Templari di Lex: Fondati da Lazarius in persona sono i monaci-guerrieri per antonomasia, incrollabili nella fede, pragmatici quanto basta, capaci di affrontare qualunque genere di minaccia, che sia un esercito di infedeli o un sottile e subdolo culto eretico.

Ospitalieri: Questo caritatevole ordine è diviso in due ordini minori: Ordine di Nostra Signora misericordiosa, comprendente pii monaci dediti alla carità e alla compassione, e quello di Nostra Signora Martire invece comprende degli abili monaci guerrieri che prendono sempre le parti dei deboli e degli oppressi.
La Signora è una dei compagni di Nazarius durante la Guerra delle Ere, per qualche misterioso motivo non è noto il nome o l'aspetto della fondatrice (almeno ideologica) degli ospitalieri
Gli ospitalieri insieme ai monaci bianchi gestiscono gli orfanotrofi ecclesiastici posizionati ovunque per Fargan

Ordine della Rosa Carminia: I maghi rossi sono un ordine di maghi nato per la battaglia, si tratta di poeti, trovatori, o addirittura dame che con la magia così possono dimostrare il loro valore in battaglia.
E' un ordine diffuso nei 2 regni dell'est (Regno dei 5 draghi e Regno Teutonico)

Ordine del Giglio d'Ebano: I maghi neri sono gli unici ad aver ottenuto dal Sommo Patriarca della Chiesa di Lex il diritto a praticare la Negromanzia, che essi sfruttano per contrastare i non morti o per conoscere segreti.
In cambio i maghi neri hanno fatto un giuramento: non animeranno mai cadaveri e non sottrarranno mai per più di 3 giorni un anima dal giusto riposo (e quando lo fanno poi devono ricompensarla in qualche modo, aiutandone i parenti o facendo dire una messa a pagamento), i maghi neri sono solitamente legati (o appartenenti) a qualche famiglia nobile, che fa ricorso loro come informatori e come assicurazione contro fantasmi e affini.
I maghi neri sono diffusi soprattutto nelle Baronie del Nord

Sapienti del sud: Le altre 3 scuole di sapienti di Fargan sono piuttosto omogenee, ad esempio è lecito aspettarsi che un mago bianco curi in qualche modo o che un mago rosso conosca magia del fuoco.
I Sapienti del Sud sono invece diversissimi tra loro, e molti di loro non sono maghi, quasi tutti sono sapienti autodidatti che si tengono in contatto tra loro.
Non ci sono veri "maestri" e "allievi" tutti discutono e condividono il sapere, che siano nozioni di magia o idee per costruire catapulte o l' ultimo ritrovato di un famosissimo medico.
I sapienti del Sud sono ovviamente diffusi soprattutto nei Comuni del sud
Ordini Cavallereschi: milites (sing. Miles) riconosciuti come appartenente a uno degli innumerevoli ordini cavalereschi laici presenti nel territorio di Fargan o a uno dei 2 principali: i cavalieri della freccia argentea (colori: argento, grigio e bianco) dei Marchesati del Sud e i Dragoni (colori: rossi, bianchi e neri) del regno di Pendragon (5 Draghi) a Est.

Altri Umani
A oriente, attraversando le terre barbariche o larghe distese di mare è possibile arrivare ad altre due zone di uomini le cui culture sono considerate evolute dagli umani di Fargan, la fertile penisola a forma di enorme mezzaluna di Salman (Stile: Arabia), confinante con zone desertiche delle terre barbariche e col mare, o ancora più a oriente Ayame (Asia), il continente più lontano dominio di una cultura molto avanzata un tempo divisa in due imperi, ora uniti tramite un matrimonio tra l' imperatrice del drago (stile: Giappone) e l'imperatore di giada (Stile:Cina).

Le Terre Barbariche
A Nord e Ovest delle montagne di Fargan e a Nord delle pianure delle baronie e del Regno Teutonico si estendono quelle che vengono con sprezzo Terre delle Fiere o Terre Barbariche.
La popolazione che abita queste terre è frammentata in una miriade di tribù e piccoli regni, spesso in guerra tra loro.
Tali terre sono state da sempre terreno di migrazioni e di spostamenti voluti o forzati di popolazioni.
Il livello tecnologico è generalmente inferiore rispetto a quello di Fargan, ci sono zone ancora all'età della pietra mentre altre più vicine ai marchesati o alle
baronie ne hanno preso alcune consuetudini e capacità, altre ancora hanno culture originali, e non si sentono per nulla inferiori ai popoli che gli attribuiscono l'epiteto di barbari.
Il territorio delle terre barbariche oltre a essere incredibilmente vasto, più di dieci volte Fargan è anche incredibilmente vario: si passa dalle gigantesche foreste a Nord di Fargan alla steppa
occidentale, dalla regione dei laghi alle lande ghiacciate del nord. Non esistono vie di comunicazione stabili e percorribili è raro che le popolazioni stanziali si spostino più di tanto, mentre ci sono popolazioni nomadi che non fanno altro.
L'attività commerciale è inesistente in molte zone, in nessuna esiste la moneta, viene utilizzato ovunque il baratto.
Esistono delle città, ma solitamente hanno un ruolo più simbolico che effettivo, per minotauri e amazzoni sono come giganteschi templi, goblin e umani stanziali le usano come basi commerciali e difensive.
Sono al livello tecnologico delle città sumere o babilonesi.
Ciclicamente accade che una razza o un popolo spinto da necessità di sopravvivenza migri da una zona all'altra intende il territori di altri spingendo di conseguenza altri popoli a spostarsi, comunque è normale che ci siano scaramucce tra popolazioni confinanti, a volte addirittura in rapporti pacifici, nascono spesso convenzioni tipo che un qualunque saccheggio fatto da meno di sette cavalieri non è un atto di guerra ma una bravata fatta

da giovani che vogliono dimostrare il loro valore .
La varietà di razze e culture che potete trovare nelle terre barbariche è enorme, Elfi verdi, amazzoni, umani (celti, sciiti, teutoni, germani, mongoli, unni), nani neri (che vivono nascosti per timore degli atlantidei), goblin dei clan pastori, clan coltivatori, hobgoblin nomadi, hobgoblin di fossa, orchi celti e delle terre barbariche, mezz'uomini gitani, ogre nomadi o stanziali, i minotauri, innumerevoli tipi di troll comuni od ombrosi, coboldi selvaggi, e svariati tipi di fomori.
Nelle terre barbariche verso Ayame si trovano i resti dell' Impero delle Chimere, una terra infernale in cui solo i fomori e i folli osano avventurarsi.
Gli Ayame chiamano tale landa Yoma, "terra nera" o "terra maledetta" e tengono possenti armate e monasteri di monaci esorcisti o guerrieri sul confine.
Tra Le rovine dell' Impero delle Chimere e Fargan ci sono mesi di cammino e non vengono intrapresi provvedimenti, tra le rovine e Salman c'è il deserto e delle montagne.
In ogni caso frammentate come sono le terre di Fargan e Salman, avrebbero serie difficoltà a inviare guarnigioni di dimensioni rilevanti.

I Popoli della Roccia nera e le loro stirpi rinnegate (Nani, Mezz'uomini e Gnomi)

Nani o Garak
Caratterizzati da una grande forza d'animo e grande resistenza, tendono a essere semplici e poco inclini al sotterfugio. Non conoscono il perdono ma solo l'espiazione, soprattutto verso le loro stesse mancanze.
***Fisionomia**: tutti i nani hanno la barba, preferibilmente il più lunga possibile, le femmine hanno delle grosse basette. Tendono ad avere la pelle scura e ad avere una grande pancia e una corporatura massiccia. Alcuni nani hanno nei capelli e nella barba striature di colori metallici.*
***Note**: i maghi studiosi tra loro sono rari, la maggior parte degli incantatori sono sacerdoti.*

Gnomi o Zhark
Gli gnomi sono piccoli umanoidi caratterizzati da una spiccata pazienza e perseveranza, sempre pronti a imparare. Tendono a vivere tra loro in piccole comunità spesso nascoste. Sono notoriamente grandissimi sapienti.
***Fisionomia**: barbetta per i maschi, vestono colori sgargianti o naturali (come rosso fuoco, verde erba e marrone). Hanno una carnagione di solito chiara e guance rosse.*
***Difetti:** non possono mai acquisire le abilità Robustezza II e Vigore V.*

Mezzuomini o Morzk
Cugini razziali di nani e gnomi, tendono a essere agili e gioviali.
***Fisionomia**: sono caratterizzati dalla bassa statura e dalle grandi orecchie tonde. Non hanno mai la barba, al massimo le basette. I mezz'uomini di culture stanziali tendono a essere grassi, i gitani tendono ad essere magri ed agili.*

MITO FONDANTE
Stando ai sacerdoti dei nani sottomonteii in origine c'erano i sei progenitori, sei creature generate dalle forze della natura.

Origini mitiche dei tre popoli: Quando si chiede ad un Nano, uno Gnomo o ad un Mezzuomo di raccontare la storia delle sue origini, i suoi occhi si illuminano e l'interpellato inizia a descrivere, come li ha sentiti raccontare dai suoi genitori, avvenimenti accaduti millenni addietro nel tempo, ricchi di mirabolanti avventure, densi di fragorose battaglie e pantagruelici banchetti (dopotutto in ogni storia che si rispetti c'è sempre un degno banchetto).
Da questi fantastici racconti è però difficile distinguere i fatti autentici dai fatti divenuti leggenda e da ciò che viene semplicemente raccontato per “migliorare la storia”. Non perché Nani, Gnomi o Mezzuomini abbiano una predilezione nel raccontare frottole, ma proprio per il semplice gusto di raccontare e per la loro tipica giovialità.
Quello che però è certo è che in origine il Dio Drago dei Monti creòsei esseri, un formidabile guerriero Nano (Garakos) una Nana artigiana senza eguali (Garakes), un sapiente Gnomo (Zharkos), una Gnoma dalla spiccata affinità con la Natura (Zharkes), un Mezzuomo gran esploratore (Morzkos) e una gioiosa Mezzuoma (Morzkes).
In verità non vi era una grande intesa tra di loro, neanche tra i membri della stessa razza. Spesso nei racconti si ricorda per esempio come Morzkos diede della pigrona a Morzkes e si parla anche di un incidente tra Garakos e Garakes relativo ad un'ascia sul quale in questa sede è meglio soprassedere.
Tutti i racconti concordano sul fatto che un giorno videro in mezzo alla foresta un cinghiale incredibilmente veloce, grande e per quanto potessero vedere anche molto succulento. Praticamente perfetto se non fosse per il fatto che era un animale guercio (motivo in più per abbatterlo, dopotutto "soffre"). Non riuscendo a catturarlo ciascuno per conto proprio, furono costretti ad unire le loro forze e abilità pur di prenderlo. Seguendo le visioni della Gnoma, il Mezzuomo rintracciò nella foresta le tracce dell'animale. La Nana costruì con le conoscenze dello Gnomo un arco di mirabile fattura, col quale il Nano riuscì a catturare il cinghiale.
Stavano già per mettersi a sedere sulla tavola imbandita dalla Mezzuoma quando l'animale si rivelò come ciò che era: uno spirito divino pari al loro creatore, mandato da Drago dei Monti stesso per riappacificare gli animi delle sue creature.
Egli si congratulò con loro per ciò che avevano compiuto e disse loro che come avevano visto, il modo migliore per sopravvivere e prosperare era collaborare in concordia. Fu così che i sei personaggi misero da parte le loro rivalità e diedero origine a quello che sarebbe in futuro diventato il Regno della Roccia Nera .
Di solito i racconti finiscono con una grande festa e grande banchetto offerto dai due dei: il drago sacro e lo spirito del cinghiale (portata principale ovviamente un cinghiale di dimensioni spropositate).
Gli esseri della leggenda furono successivamente conosciuti come i 6 Avi, progenitori di Nani, Gnomi e Mezzuomini. Sono oggidì venerati in tutti i territori del grande Impero della Roccia Nera.

RELIGIONE

Nell'Impero della Roccia Nera sono diffusi i culti del Drago dei monti e dello spirito cinghiale, ma le divinità principali sono i 6 Avi, i mitici progenitori delle tre razze. Ciascuno di essi è associato a particolari campi del sapere e della vita: il Nano Garakos è il Dio della Guerra, dell'Onore e del Metallo; la Nana Garakes è la Dea dell'Artigianato e degli Alcolici; lo Gnomo Zharkos è il Dio del Sapere e della Saggezza; la Gnoma Zharkes è la Dea della Magia e dell'Istinto Naturale; il Mezzuomo Morzkos è il Dio dei Viaggi, della Curiosità e dell'Esplorazione e infine, ma non meno importante, la Mezzuoma Morzkes è la Dea dell'Agricoltura e delle Festività.
Tutti e 6 sono parimenti venerati dalla popolazione, tuttavia esistono delle Sette molto influenti e
socialmente importanti all'interno dell'Impero che si focalizzano su particolari aspetti della vita e
quindi venerano maggiormente alcuni degli Avi.

● **Sacri Artefici del Culto degli Avi**
○ Venerano Garakos, Garakes, Zharkos e anche lo spirito del Cinghiale Guercio (in qualità dio Signore delleRune).
La setta è composta prevalentemente da Nani. Essi sono principalmente fabbri e artigiani mistici, capaci di creare oggetti di mirabile fattura e sfruttando il potere delle Rune riescono ad infondere strabilianti poteri alle loro creazioni. Non sono un gruppo di guerrieri benchè un esercito di nani difficilmente parte per una battaglia senza l'ausilio
delle creazioni di uno o più Sacri Artefici.
Riguardo allo Spirito Cinghiale, si narra che il dio apparve come cinghiale a un nano che aveva raggiunto il massimo delle abilità artigianali pensabili, il nano insegui quello strano cinghiale e a un certo punto si trovò su un dirupo, il nano cadde, stette tra la vita e la morte per tre giorni e tre notti, alla fine il nano vide l' orizzonte, poco prima di svenire, vide il sole che tramontava, e vide le vie magiche e le rune legate all' astro, vide imponenti montagne in lontananza sormontate da grandi ghiacciai, e vide le correnti magiche e le rune legate a ciò che vedeva, il nano continuò a vedere, e capire.
Il nano, passato alla storia come Kuran Boarson apparve poi al suo villaggio mesi dopo, sembrava un altro, più vecchio, più saggio, più forte, cavalcava un cinghiale gigantesco, era rivestito di pelli di animali da lui uccisi, aveva perso delle dita e svariati denti, alcune ossa che si erano rotte si erano saldate male in modo evidente.
In mano teneva un ascia a una mano, decorata con motivi di nani e cinghiali, e da rune che si intrecciavano nel metallo, quando il più anziano tra i fabbri vide quell'ascia si inginocchio davanti a Kuran e disse "maestro ti prego insegnami".
Nacquero così i sacri artefici come sono conosciuti oggi.
Va ricordato che lo spirito del cinghiale viene comunque considerato meno dei sei avi, viene trattato quasi come un parente acquisito nel panteon, viene rispettato, non venerato.

● **Sacri Arcani del Culto degli Avi**
○ Venerano Garakes, Zharkos, Zharkes e in parte anche il Dio Drago (Dio della Natura).
La setta è composta prevalentemente da Gnomi che si dedicano allo studio teorico e alla
comprensione di tutte le sfere del sapere, dall'astronomia alle scienze naturali alla magia.
Spesso i più grandi sapienti di questa setta, sebbene conoscano perfettamente come usare anche gli incantesimi più potenti, non li hanno mai usati proprio per il loro disinteresse per l'aspetto pratico della conoscenza.

● **Gozzovigliatori Consacrati al Culto degli Avi**
○ Venerano Garakes, Morzkos, Morzkes.
Sono principalmente Mezzuomini, anche se tra le fila di questa setta ci sono anche numerosi Nani. Sono dedicati al culto di "tutte le cose belle": arte, bellezze naturali e alcolici. Si occupano attivamente di organizzare feste e sono quasi tutti artisti. Spesso sono abili musicisti, pittori e ballerini.

● **Santi Sacerdoti dei Guerrieri Punitori**:
○ venerano solamente Garakos
Sono i Sacerdoti dediti al controllo degli istinti dei Guerrieri Punitori e li guidano nella loro giusta ira e nella loro ricerca della morte in battaglia. Essendo i Punitori esclusivamente Nani, a differenza delle altre Sette che sono "miste", i Sacerdoti dei Guerrieri Punitori venerano solamente Garakos e la loro Setta è completamente composta da Nani.

● **Guaritori Benedetti degli Avi**
○ Venerano Garakes, Zharakes e Morzkes
Generalmente sono abili medici e guaritori e si dedicano completamente al benessere degli altri. Molti locandieri (quelli meno interessati al denaro) si uniscono a questa Setta.

● **Giudici Erranti**
○ Venerano Garakos, Zharakos e Morzkos.
Detengono il potere giudiziario all'interno dell'Impero, e la loro condizione di non avere una sede fissa li rende meno facilmente

corruttibili rispetto a giudici stanziali che hanno una casa, una famiglia.

Le tre razze tendono a integrarsi, i mezzumini sono esperti nell' agricoltura, i nani degli altopiani nella guerra e nella pastorizia (anche se un po' pigri rispetto ai cugini sottomonteii), i nani sottomonteii nel ricordare e nell'arte dell' architettura e della forgiatura.
Gli gnomi sono eccezionali maghi e conoscitori delle scienze naturali
Quando però una delle stirpi non è presente si possono vedere nani sottomontei ad arare i campi o halfling fabbri.
Ciclo vitale: i nani hanno un ciclo vitale triplo rispetto a un essere umano, gli gnomi quintuplo e gli halfling doppio, per esempio se un umano è adulto a 15 anni un nano lo è a 45, nani e gnomi hanno un ritmo di vita più lento rispetto gli umani, ad esempio possono "sprecare" anni sulla forgiatura di una singola arma o interi mesi a festeggiare una nascita nel clan.
Speso le 3 razze vengono chiamate "popolo della roccia nera", questo perché quando venne creato il loro unico regno di grandi dimensioni i capi clan giurarono su una roccia meteorica nera su cui con rune di immenso potere protettivo era stato inciso il testo del giuramento.
Il regno della roccia nera è una fortezza naturale, formata da ripidi dirupi e fertili altopiani.
Gli altopiani più esterni e alti sono abitati dai nani degli altopiani, caratterizzati dal caratteristico kilt, sono gente che tende a vivere pensando poco al futuro, godendosi la vita, sono rudi e robusti e amano combattere.
Costruiscono le case con materiali di fortuna (legno e rocce sgrezzate), o pagano i cugini sottomonteii perché gliene costruiscano una fatta bene in mattoni.
Non è che gli manchino i talenti degli altri nani, semplicemente preferiscono godersi la vita, e a differenza dei cugini sottomonteii che desiderano eguagliare le imprese degli avi e lasciare dei ricordi di cui i discendenti saranno fieri.
Ogni tanto però qualche nano degli altopiani sceglie di seguire lo stile di vita dei cugini sottomonteii e viceversa.
La cosa in se non è rarissima, ma spesso il padre di un nano sottomonteo che lascia il cuore della montagna si ritiene colpevole di incapacità e si unisce temporaneamente al culto dei guerrieri punitori, aspettandosi la morte in battaglia.
I Culti di guerrieri punitori si basano sulla mentalità nanica per cui i giuramenti e gli obblighi dinastici si mantengono senza scuse, non esiste il perdono, al massimo l' espiazione.
Se un nano dei punitori ritiene di poter espiare solo con la morte prende i voti come Sacro Carnefice, celebrando il suo funerale e mettendo nella tomba parte della sua barba e dei suoi capelli, oltre a vari suoi possedimenti, non potrà più cambiare idea.
Inizia a vestire in modo sgargiante (senza essere ridicolo!!!), per farsi notare dai nemici della sua razza.
Ogni sacro carnefice vuole dopo la morte chiedere agli avi se ha espiato i suoi peccati, ponendo innanzi a loro i trofei accumulati e uno scudo su cui è raffigurata la sua morte.

I NERI E I CADUTI
Esistono due stirpi rinnegate: i nani neri e i i caduti.
I nani neri hanno un difetto che non li fa odiare dagli altri nani....
..... li fa disprezzare profondamente: sono vigliacchi e schiavisti.
Solo i più anziani sacerdoti degli avi sanno come è nata questa stirpe rinnegata, fatto sta che sono neri per la fuliggine delle loro fabbriche.
Non producono artigianalmente gli oggetti, li stampano sfruttando l'alchimanzia per create complessi macchinari.
Inoltre in battaglia mandano avanti golem, mercenari e schiavi, preferendo combattere solo se
necessario.
Questo non significa che non ci siano nani neri guerrieri o coraggiosi, ma la fama è ampliamente
meritata.
L' impero atlantideo, ha sempre preteso il monopolio dell' alchimanzia, e in più occasioni ha tentato il genocidio (c'è

comunque anche astio tra Atlantide e il Regno della Pietra Nera).
Attualmente i nani neri sono divisi in clan familiari nascosti sotto i monti delle terre barbariche o in
piccoli emirati vassalli di uno dei signori di Salman (nel caso hanno assimilato alcune usanze, e usano vesti e termini arabi)
I Caduti: al sentir parlare di questa stirpe gli gnomi cadono in silenzio, i nani si strappano la barba e gli halfling piangono.
Circa mille anni fa come tutti sanno ci fu la guerra delle ere, il più grande conflitto che si sia mai svolto e che sarà eguagliato solo quando finirà il mondo.
Gli ormai estinti Fomoriani in quell' occasione riuscirono a corrompere un intera armata, questa era composta da molti gnomi, halfling e nani, i cui discendenti vivono ancora in zone desolate, questi esseri ormai corrotti e ritenuti fomoriani sono considerati

un'offesa a tutte e 3 le razze, e vengono sterminati senza pietà.

Idioma degli avi, alcune parole
Garak = nano
Zhark = gnomo
Morz = mezzuomo
Kes = femmina
Kos = maschio
Thane = signore
Kharak = montagna
Tumuri = altopiano
Sastok = saggio, venerabile
Iranzi = padre o maestro
Irot = grande
Irothane = re, grande signore
Azaru = divino
Zaky = guercio
Dio Drago dei Monti:Azaru ryuk
Dio Spirito del Cinghiale: Azaru Kazamuri Zaky

ELFI
Gli elfi sono creature i cui animi sono naturalmente predisposti al misticismo. Si sviluppano rapidamente e sono anche estremamente longevi. Giunsero secoli fa da un altro continente.
***Fisionomia**: gli elfi hanno tutti le orecchie a punta, solitamente hanno capelli lunghi e lisci. I figli di incantatori potenti o quelli naturalmente propensi ad una determinata sfera di magia ne portano il colore negli occhi o nei capelli.*

In origine c'era un Impero al di a del mare, a circa 6 mesi di navigazione da Fargan, e la vivevano tutti gli elfi.
Originariamente i culti erano principalmente legati alla natura, e ogni individuo poteva fare quel che voleva a patto che rispettasse i giuramenti propri o del proprio clan e non limitasse la libertà altrui.
Col tempo però iniziarono a nascere grandi città (tipo Babilonia per intenderci) e qui venne diffuso un nuovo culto: Nomor signore delle emozioni sfrenate, e dell' ambizione illimitata
Il culto di Nomor appoggiava l' arte, e l'affermazione personale, ma anche il lasciarsi andare alle emozioni più turpi.
Il culto iniziò a dilagare.
La zona più metropolitana dell' Impero Eterno ben presto iniziò a cadere sotto l' influsso del nuovo culto.
A un certo punto divenne imperatore degli elfi uno dei capi della chiesa di Nomor, e l' impero divenne più accentrato e burocratico (controsenso pensando a un culto caotico, ma fu così).
Più il nuovo culto si imponeva, anche con la forza, più la nazione elfica si divideva in 3 fazioni:
Elfi verdi, continuatori delle vecchie tradizioni, che col tempo addirittura adottarono un'organizzazione tribale (creatori della cultura celtica poi adottata anche da alcuni umani e orchi)
Elfi bianchi: nati da dei monaci filosofi che si erano ritirati a vivere in monasteri isolati, si opponevano al culto di Nomor perché andava contro ciò in cui credevano e praticavano, ossia la ricerca filosofica della verità (stie ellenico/ Grecia antica)
Elfi neri: sempre più accentratori e decadenti, ritenevano che ciascuno avesse tutta la libertà di fare quel che voleva o gli andava, se ce la

faceva buon per lui, sennò peggio per lui, doveva valutare meglio le sue ambizioni.
Durante un periodo di scontri le 3 fazioni adottarono ciascuna un diverso colore distintivo con cui identificarsi, colore mantenuto tutt'oggi (verde, bianco e nero).
A un certo punto molti elfi verdi e bianchi, persi gli scontri lasciarono l' impero, le 2 fazioni firmarono una tregua tra loro e insieme attraversarono il mare.
Alcuni secoli dopo delle famiglie nobili costiere dell'ormai nomoriano Impero Eterno tentarono una secessione dall' impero, fallendo clamorosamente, e si ritrovarono a dover raggiungere i loro simili fuggiti tempo prima, qui fondarono degli insediamenti in lagune, isole e paludi, ciascuno indipendente dall'altro (stile Veneziano).

Crisi Iconoclasta
l'attuale famiglia imperiale ha vietato ogni rappresentazione visiva di Nomor, sostituendole con il loro stemma di famiglia o con ritratti dell' imperatore.
La tesi imperiale è che la natura amplia e complessa di Nomor non può essere degnamente rappresentata in un quadro o in una statua, gli Iconoduli sostengono che questa è solo una manovra per aumentare il potere sacrale della famiglia imperiale per renderla unico tramite con Nomor, danneggiando i culti sacerdotali che più sono legati nei loro riti a immagini e statue e che hanno da sempre un notevole potere politico-sociale

Durante il periodo dell' età del rame gli esuli non hanno nulla a che fare con l' Impero Eterno, e trovandosi in zone diversissime non hanno solitamente neppure ragioni di scontri
Nel Medio evo (oggi) ormai le vecchie ruggini sono scordate, l' Impero Eterno è in piena crisi iconoclasta, ma le sue città commerciano con elfi neri (notissimi sia come mercanti che come corsari) e un po' con gli elfi bianchi più vicini al mare.
C'è una legge ferrea nell' Impero Eterno per impedire scontri continui, sebbene spesso ci si limiti a multe o risarcimenti. Riti orgiastici, spettacoli cruenti, duri antagonismi, giochi d'azzardo e politici corrotti sono la norma (stile impero persiano primi millenni, nel medio evo di Arcana Domine l' impero ha acquisito uno stile bizantino) .

BIOLOGIA E MENTALITA'
Gli elfi hanno un ciclo vitale più lungo rispetto agli umani (circa 150), raggiungono la maturità come gli umani se non prima e invecchiano dopo, anche se la decadenza una volta iniziata è molto più rapida, quando un elfo inizia ad avere i capelli e delle rughe non gli resta più di un anno di vita, è risaputo che esistono tecniche per sopperire al processo degenerativo, ogni cultura elfica ne ha sviluppati, ecco alcuni esempi:
Elfi neri: Durante un rituale al dio Nomor alcune vecchissime somme sacerdotesse guerriere in un antico tempio nell' Impero Eterno fanno il bagno in un vasca colmata col sangue di mille creature, questo le rende giovani per un altro anno abbondante e prolunga comunque la loro di almeno dieci anni (se per un elfa vivere con un aspetto da vecchia megera raggrinzita è vivere).
Elfi Verdi: l' elfo deve legarsi a una quercia divenendo in parte una creatura arcana, finché l'albero vivrà l'elfo vivrà, ciò che accade all' albero accade all' elfo, la morte dell' elfo fa seccare tutte le foglie dell' albero, ma non l'uccide
Elfi Bianchi: deve trascendere l' esistenza comprendendo attraverso egomanzia e taumaturgia il proprio vero io, e arrivare a unire il corpo materiale e quello ideale presente nell' anima dell'elfo.
Gli elfi tendenzialmente sono sempre belli, o almeno non hanno gravi imperfezioni, è possibile trovare elfi grassi o brutti solo a seguito di gravi eventi psicologici o fisici.
Gli elfi accettano meno di molte altre razze deformità o sfregi, e anche gli elfi neri pur adorando un dio legato al caos non accetterebbero mai elfi mutanti.

RELIGIONI
Tradizione della fenice: gli elfi bianchi seguono il culto di Uranus rendendosi conto che parte delle leggende sono belle storie, istruttive, ma senza fondamento di verità. Nei miti una fenice dal becco d'oro un giorno lasciò cadere un capello d'argento in un braciere, e tutti videro il proprietario del

capello (Uranus) che sosteneva tutto il creato. L'essere sacerdote non è una professione a tempo pieno, e per essere ammessi tra i sacerdoti di Uranus bisogna o essere uomini di sapere e filosofi o essere stati istruiti presso una delle accademie tenute dai sacerdoti. Il compito dei sacerdoti è aumentare la conoscenza e la coscienza di se di tutti, non sono per nulla interessati a fare proselitismo, anche se apprezzano se un elfo di altra etnia si converte. La tradizione della fenice è praticamente una tradizione culturale, nessun elfo bianco vede motivazioni per cui un non elfo dovrebbe seguirla, se qualcuno ne segue i precetti, meglio per lui.

Culto del Panteon Elfico:questo è un culto ormai morto, era il culto dell' Impero Eterno prima della guerra tra i verdi, i neri e i bianchi.

La divinità dominante era Gaia, e tutte le altre erano suoi figli, le principali erano Elyar, Uranus, Ecator e Alara la vergine delle catene, vide la sua fine durante le guerre civili dell' Impero Elfico.

Le danzatrici di spada erano una caratteristica del culto, anche se le loro abilità inizialmente vennero sviluppate per scopi rituali e di intrattenimento durante le feste religiose, resti di questi pensieri si sono mantenuti nelle tre stirpi elfiche:

Elfi neri: alcune spose di Nomor e le ancelle della rosa spinata (Alara ed Elyar), le spose di Nomor non hanno la disciplina per addestrarsi severamente, ma fanno uso di droghe e veleni per incrementare le loro capacità, lo stile delle danzatrici di lame è ritenuto l' unico accettabile per una sacerdotessa dell'ispiratore di passioni.

Elfi verdi: lo stile dei danzatori di lama tra i celti non è più solo femminile ed è stato in parte staccato dal contesto religioso.

Elfi bianchi: Alcune le sacerdotesse della spada d'argento e quelle della fenice scarlatta spesso apprendono lo stile a due spade, tendenzialmente prediligono l' uso di spade incantate e usano i loro talenti anche per intrattenere durante le feste religiose.

Fedi degli elfi verdi non celti: di solito si tratta di clan familiari isolati, la tendenza pare essere stata appena sbarcati a fargan di creare una particolare affinità verso certe creature che diventano il simbol e il totem della tribù. Ogni clan ha un albero sacro a cui è vincolato lo spirito totemico della tribù, e spesso gli spiriti di molti elfi permangono tra i rami dell'albero sacro.

ORCHI

Gli orchi sono una razza di combattenti: si sentono veramente vivi solo quando combattono. La stirpe più diffusa, quella delle terre barbariche, ha uno stile di vita sottosviluppato, con armi in bronzo come novità tecnologica. Sono grezzi, con una spiritualità elementare e confusa, sono divisi in un'infinità di piccoli insediamenti.
Da questo marasma si sono sviluppate due grandi stirpi: gli orchi celti e i Flojark.
***Fisionomia**: pelle verde scuro, spesso le zanne sporgono dalla grande mandibola.*

Gli orchi sono naturalmente brutali, grezzi e violenti, ma è inesatto dire che sono malvagi.
Ad esempio possono innamorarsi come tutti i mortali, solo che per avere l'amata non avranno la minima sottigliezza, la prenderanno o se il padre di lei è in posizione dominante cercheranno di convincerlo a cedergliela dimostrando il loro valore, con doni e spaccando le teste di altri eventuali pretendenti in combattimenti rituali.
Tra gli orchi delle terre barbariche i maschi deboli sono destinati a diventare schiavi, e probabilmente a non avere mai femmine per loro, tranne durante razzie o nel caso di orchesse cadute gravemente in disgrazia e declassate a schiave.
La maggioranza delle femmine però è vista come un capitale, importantissimo per la politica familiare nella tribù e per l' arricchimento della famiglia.
La piena indipendenza dell' individuo dipende dal potere fisico personale, se una femmina vuole l' indipendenza deve combattere contro maschi e sottoporsi a dure prove, queste femmine sono le più ambite, perché da loro nascerà un discendenza più forte.
Le femmine che tentano questa ribellione rituale e falliscono però vengono declassate a schiave o prostitute del clan, vendute o altro (alcuni clan le cannibalizzano!!!).
La maggior parte dei clan di orchi dispone al massimo di armi in bronzo e armature di pelli, alcuni orchi hanno dei discreti talenti artigianali e nella caccia, ma non saprebbero come iniziare per fare un miniera o cose che richiedono intensità organizzativa elevata e la coordinazione di molti schiavi.
Alcuni clan commerciano in pelli, avorio e altre merci ottenute nelle terre barbariche, ottenendo così ferro grezzo o armi già fatte.
il commercio per gli orchi è "roba da sciamani" soprattutto con creature burocratiche come gli umani di Fargan.
Gli sciamani sono incantatori che canalizzano naturalmente una o più sfere di magia, solitamente sono un po' più concentrati dell' orco medio e riescono a prestare attenzione anche a ragionamenti complessi.
Un orco TEME sempre lo sciamano della propria tribù.
Alcuni orchi hanno assimilato lo stile di vita "celtico", comune tra alcuni barbari umani e gli elfi verdi, con tanto di propri druidi che vanno a parlare al consiglio dei druidi della regione, i druidi orchi sono addirittura più temuti degli sciamani, nessun orco celta entrerebbe in una zona dichiarata tabù da un druido della sua razza, anche se di un altro clan.
Ma oltre agli orchi che si trovano comunemente nelle terre barbariche, piccole tribù, disunite e spesso in guerra tra loro esiste un'altra stirpe di orchi, ben più temibile: Gli orchi dei Fiordi Scarlatti o Florjark (stile vichingo).
L' isola dei Fiordi Scarlatti sorge vicino a Fargan, a nord-est, è un'isola caratterizzata da estati miti e inverni gelidi, e da un' imponente catena di vulcani attivi che colorano l'acqua nei fiordi dell' isola di un rosso acceso.
Questi orchi venerano Wothan e tutto il suo patheon e sono convinti che i guerrieri più valorosi e onorevoli risorgeranno nel Walhalla con un corpo sempre perfetto (Le divinità Asgardiane sono legate all' ordine e alla tradizione, e si narra guidarono personalmente i Florjark nella Guerra delle Ere).
Questi orchi sono molto tradizionalisti, e passano le tradizioni artigianali di padre in figlio.
Fanno largo uso di schiavi, chiamati Trall, gli orchi liberi sono chiamati Bondi, e tutti sono sia ottimi guerrieri che abili nel loro lavoro

tradizionale (pastori, fabbri, costruttori di Drakar ecc.)
Gli Jarg sono la casta dei nobili, si dice discendano direttamente da una divinità.
Infine ci sono alcune caste sacerdotali, tra cui la più conosciuta sono gli Skald, i sacerdoti cantori di gesta.
Gli orchi non temono (o almeno non solo) gli Skald, ma li rispettano, ogni guerriero aspira ad avere il proprio nome in un canto sacro, magari non da protagonista, magri anche solo come "colui che valorosamente morii difendendo la sposa del suo signore".
Questi orchi hanno una complessa politica matrimoniale, le donne possono avere una minima indipendenza solo come sacerdotesse di Freja (che aiutano i cuccioli a nascere e contrastano le malattie) o delle valchirie (culto sepolcrale, solo loro tra le orchesse dei fiordi scarlatti combattono, idealmente per salvare i corpi degli eroi)
Nonostante siano molto propensi a risolvere le dispute arrossando di sangue orchesco il terreno il numero di questi orchi è in aumento (merito anche delle attenzioni per i cuccioli e dell'abile politica matrimoniale), e lo spazio sull'isola inizia a mancare.
Molti Jarg cadetti (solitamente terzogeniti o più) quando ottengono dal padre o dal fratello maggiore la rituale nave piena di cibo e oro (a loro trovarsi il seguito) preferiscono viaggiare verso Fargan e la trovare lavoro come mercenari, inglobando nuovi orchi barbari o dei fiordi nelle proprie neonate tribù e acquisendo ricchezze o terre.

OGRE

Gli ogre sono una razza di creature semplici, spesso affamate, ma contrariamente a quel che si pensa esistono tanti ogre assolutamente erbivori quanti ogre voracemente carnivori. Non hanno assolutamente elasticità mentale e non sono in alcun modo capaci di fare astrazioni. Pur non essendo necessariamente stupidi, tendono solitamente a essere i tipici bruti grandi e grossi senza cervello.
***Fisionomia**: sono possenti creature caratterizzate da una scarsa peluria e da una carnagione che va dal rosa al grigio scuro fino al marrone e al nero, hanno delle evidenti zanne e prominenti mascelle*

Gli ogre secondo alcuni studiosi sono il prototipo di tutte le altre razze mortali, la loro anima è perfetta e semplice, la più legale possibile: mangio/mi riproduco/imparo.
Secondo alcuni eruditi gli ogre non si sono mai evoluti culturalmente perché l'evoluzione è data dal caos presente in qualche percentuale nell' essenza delle altre creature mortali, e negato agli ogre (ovviamente a Fargan tale tesi è considerata eretica).
Quando vagano per il mondo imparano rapidamente nozioni, ma non le rielaborano, applicandole in modo grezzo e diretto.
Vivono nelle terre barbariche in tribù composte da un numero variabile di individui, costruendo oggetti grezzi di pelli, ossa e legno.
Gli ogre non hanno una storia scritta, seguono solitamente una religione animista che cambia di villaggio in villaggio e hanno degli sciamani che di solito si occupano di erboristeria e medicina tribale.

La maggior parte delle comunità ogre è composta da 20-100 abitanti, molti ogre sono solitari ed erranti, vagano per il mondo, mettono al mondo dei cuccioli se capita l' incontro fortuito con un villaggio o un altro solitario.
Gli ogre solitari passato un anno abbandonano i cuccioli al loro destino, mentre quelli che vivono in comunità tendono a mantenere un

rapporto coi propri figli, anche se molto labile.
Si narra esista un regno di ogre, ma secondo i più è una leggenda

MINOTAURI

I Minotauri sono umanoidi cornuti con facce bovine. Sono rarissime le femmine, e questo li porta ad un'iper-protezione verso di loro. I minotauri sono in grado di procreare con femmine di tutte le altre razze producendo minotauri, un caso unico tra tutte le razze mortali. Le femmine sono sempre sacerdotesse e vivono nelle città sacre, mentre la maggior parte dei maschi vive di pastorizia, raccolta, e a volte saccheggio, divisa in comunità più o meno nomadi guidate da un patriarca.
***Fisionomia**: due corna taurine e peluria, oltre a un naso bovino, vanno dal metro e settanta ai tre metri*

Solo un cucciolo di minotauro su cento è femmina, e sarà automaticamente destinata diventare sacerdotessa degli avi.
E solo i minotauri migliori, che superano atroci prove possono andare nelle sacre città degli avi a ottenere il diritto di una discendenza purosangue con una sacerdotessa.
I minotauri sono interfertili con tutte le razze mortali, se un minotauro si accoppia con una femmina di un altra razza nascerà sempre un cucciolo di minotauro maschio.
Questo ovviamente può portare a problemi, ad esempio l'incrocio minotauro/goblin raramente riesce in modo convincente. I minotauri hanno risolto il problema in modo brutale ma efficace: al raggiungimento della maggiore età (13 anni) tutti i giovani devono andare alla città degli avi più vicina per superre le prove degli avi, quelli che le falliscono ma sopravvivono divengono eunuchi.
I minotauri che non vivono nelle città sacre errano nelle terre barbariche divisi in clan familiari governati da un patriarca o il fratello più forte, alcuni sono pastori, altri cacciatori, i minotauri infatti sono onnivori e non erbivori, e sebbene possano sopravvivere di cibi poveri come il fieno per un certo periodo preferiscono carne secca e focacce di tubero.
Lo sciamano del clan è solitamente un possente Minotauro che conosce i rudimenti del culto degli avi.

Il maestro del sangue è uno sciamano errante conoscitore di antiche storie e dei segreti per sfruttare al massimo l'interfertilità dei minotauri, ed è il maestro mistico degli sciamani di molti clan, tutti i maestri del sangue devono obbedienza almeno nominale alla somma matriarca, la più potente, forte e carismatica tra le sacerdotesse degli avi della città sacra che domina la regione.

RELIGIONE

Gli Avi Ancestrali dei Minotauri: narra la leggenda che fu narrata sin da quando gli avi camminavano sulla terra: *"e il nonno sole dopo aver creato con nonna terra una gran pare del creato decise di creare da solo dei figli senza debolezze, che non avrebbero perso potere e statura mentale con le generazionie che avrebbero avuto una vita eterna.*

Essi erano Iracondo, il cui manto era scarlatto, e nelle cui vene scorreva fuoco, Scianasiir il Dorato, il cui corpo era fatto d'oro e le cui possdenti corna incantate erano di uno splendore accecante, Umbros il nero, creato dall' ombra, il più astuto, Karnas il dominatore, creato dal sangue e dalle ossa di creature morte ammazzate, colui che dominava sui fratelli e che possedeva le dimensioni di un gigante e le corna più grandi.

Essi potevano avere qualunque forma, pur mantenendo la stessa sostanza di cui erano formati e le corna.

Un giorno però iniziarono a invidiare i comuni mortali e le bestie.

Iracondo voleva qualcuno da addestrare all'arte della guerra, Scianasiir che aveva vagato fra i mortali voleva qualcuno da amare e a cui insegnare le arti apprese, Karnas voleva avere degnbi disendenti e un popolo da dominare. Di Umbros non si sa nulla, ma egli aiutò i suoi fratelli.

Essi andarono dalla madre terra e chiesero aiuto, lei disse "io posso darvi discendenza, ma voi cesserete di essere corpo, poiché chi genera figli deve esser pronto a morire per i suoi figli"

Essi acettarono, e la madre terra prese sangue di bovino, lo impasto alla terra e creò una femmina. Poi prese le energie sacre dei figli del sole e le mise dentro la femmina. E prese la carne della femmina, la replicò e diede corpi di carne ai figli del sole.

La femmina si chiamava Yara, era dei colori della terra.

Essi tramite lei ebbero tutti dei figli, tranne Umbros, che essa rigettò ritenendolo debole e brutto.

Umbros allora andò da suo padre a chiedere aiuto. Appena Padre Sole seppe che avevano fatto i suoi figli pianse, ma capì i sentimenti dei suoi figli.

Non potè perdonare però la figlia della terra per aver rifiutato uno dei suoi, e allora stabilì che non solo dalle figlie della terra i suoi figli avrebbero generato, ma con tutte le femmine su due zampe esistenti nel creato. E stabilì avrebbe fatto di tutto perché assai poche fossero le figlie della terra.

Umbros andò lontano, ebbe dei figli da molteplici femmine, che disprezzò, mentre amò con tutto se stesso i figli che generava, quando fu vecchio e stava per diventare solo spirito fece un ultimo figlio, che nacque pochi istanti prima della sua morte. Umbros volle vedere questo suo ultimo figlio e scoprì con stupore di aver generato la prima femmina della sua stirpe, essa era nera come il padre, ma gli occhi erano rossi come quelli del nonno. Quando crebbe essa fu conosciuta come Dantaria la folle, dispettosa nei suoi primi anni di vita, crudele e vendicativa nei seguenti, generò una prole di creature degeneri che ripugno gli stessi altri figli di Umbros.

Dopo la morte si dice sia diventata un demone maligno che vuole la corruzione e la distruzione del suo stesso popolo"

TROLL

Troll…. Umanoidi o bestie a due zampe?

I troll vivono in gruppi familiari o solitari.

Vivono sfruttando ripari naturali e soprattutto se presi da cuccioli sono addestrabili come guardie del corpo.

Secondo alcuni filosofi naturalisti i troll nacquero in una terra a oriente, una grande montagna lussureggiante piena di meleti e capre, questa terra ricompare spesso nei grezzi miti di alcune stirpi troll, in modi molto grezzi e nebulosi.

Ciò che nessuno sa è che ciò e vero, un tempo i troll vivevano tutti in una montagna, una tra le più alte e massicce del mondo, durante le guerre antiche però il clima locale venne cambiato, i troll iniziarono così a migrare e adattarsi.

Alcuni restarono in superficie, nella montagna natia, e presero il nome di troll dei ghiacci, la stirpe più sedentaria dei troll, e diedero col tempo i natali alla stirpe allargata chiamata "troll di montagna" che ha colonizzato innumerevoli montagne. Questi sono i troll più robusti e letali in combattimento, e tendono a vivere in branchi.

Alcuni troll di più modeste dimensioni (alcuni addirittura più piccoli di un umano) si insediarono in varie foreste, la le grandi taglie erano svantaggiose per procacciarsi la carne, e i più grossi dovettero adattarsi a una dieta vegetariana, evolvendosi nella stirpe di troll più bonaria tra quelle conosciute.

Alcuni troll di foresta però impararono l'arte della caccia in foreste con letale precisione, imparando addirittura a costruire rozze armi da lancio.

Così le tribù di troll di foresta comprendono sia i più feroci che i più docili tra i troll. I figli meticci delle varie tribù tendono a essere un po' folli, passando da una docile ed erbivora calma a una irrefrenabile sete di sangue.

Infine dei troll solitari si insediarono in certe paludi, dove dovettero competere con voraci predatori, spesso di tipo mitologico, si adattarono nella stirpe più pericolosa di troll, forti e dotati dell'istinto predatorio di un ragno, sono quelli che usualmente si nascondono sotto i ponti per predare i solitari viandanti che passano.

Inoltre visto che la dieta dei Troll palustri comprende molte creature particolari, alcuni di loro dimostrano una perversa intelligenza (pari a quella dei cugini ombrosi) e un certo talento innato per la magia.

I troll comunque ormai hanno una varietà di forme enorme, vanno dal troll più piccolo di un coniglio al titano. I troll di montagna, di foresta o di palude sono solo le stirpi più diffuse e stabili.

I Troll dei cunicoli o troll ombrosi sono una stirpe di troll estremamente rara: alcuni troll per fuggire al freddo si nascosero nella montagna, scoprendo che all'interno della montagna c'era calore dovuto a delle vene di fluido lavico e che c'erano delle piccole prede.

Col tempo si addattarono, diventando più piccoli e meno sensibili al fuoco rispetto ai cugini troll comuni.

Secoli dopo nacquero i troll ombrosi delle montagne ghiacciate , intelligenti, ma non geniali e abili artigiani, capaci di costruire tali trappole per cui non avevano bisogno di uscire dai loro cunicoli, il bufalo passava, il suolo si apriva e i troll potevano mangiare a sazietà per settimane.

Impararono l'arte dell'acciaio, e si diedero dei re (la stirpe dei Greymung), divenendo un solo popolo, profondamente maschilista e classista.

Vissero felicemente finché non iniziarono a mancare le prede per sostentare la popolazione, sempre crescente.

A un certo punto alcuni pensarono di iniziare a predare i cugini troll dei ghiacci, ci furono delle divisioni, a molti l'idea di mangiare carne di troll non andava troppo a genio.

Alla fine alcuni decisero di partire, ma il re riteneva tutti i troll sue proprietà, ci fu così una sanguinosa guerra tra re Iasù Greymung e suo figlio Mosys Greymung che capeggiava il movimento dei fuggitivi.

Alla fine i troll ombrosi di Mosys riuscirono ad andarsene, e dopo quasi sei mesi raggiunsero una foresta, o meglio il sottosuolo di una foresta.

Alcuni mesi dopo i loro fratelli restati sulle montagne ghiacciate avrebbero iniziato a praticare il cannibalismo, verso tutti i tipi di troll.

Nacquero così i troll ombrosi silvani (se vengono confusi con gli stupidi troll di foresta si offendono brutalmente), questi col tempo entrarono in affari con alcuni popoli di stirpe celtica.
I troll silvani si diedero un'organizzazione a clan, dove un singolo patriarca comanda svariate generazioni di discendenti, i troll silvani hanno un pessimo carattere, cercano regolarmente di fregare i clienti, ma sono molto più alla mano dei fratelli restati nelle montagne ghiacciate, inoltre non trattano le donne come oggetti, anzi, il vero troll silvano sa che è sono le grandi ricchezze a fare da chiave per il cuore delle trollesse più belle. Tant'è che i troll silvani (pur non essendo chissà che fedeli) non sono poligami come era uso sulle montagne ghiacciate.
I maschi di troll silvano si vantano soprattutto della loro abilità di artigiani (spesso si mettono addirittura a fare gare coi nani, riuscendo a non sfigurare troppo), oltre che delle loro abilità amatorie, della loro potenza fisica e della loro capacità di spostarsi in giro senza essere notati.
Le donne troll cercano di trovarsi il miglior partito possibile, e a tal scopo oltre a cercare di esaltare la loro bellezza e le loro forme (sono troll…. E parliamo di bellezza da troll, le verruche sono d'obbligo) cercano d'imparare da nonne e bisnonne cose che possono interessare ai maschi, cioè in primis fare potenti alcolici torcibudella ricercati addirittura dai nani (che qui a livello di potenza vengono battuti)
I troll silvani però sono pessimi guerrieri e mediocri cacciatori (se si escludono le loro capacità di furtività), questo perché le loro capacità di mercanti e artigiani e il vivere sotto i territori di prodi guerrieri (a cui servono) ha ridotto ai minimi termini le loro necessità di combattere.
I troll silvani non amano molto la luce diretta del sole, per tale ragione usano ampli cappelli quando sono costretti a uscire.

RELIGIONE
I troll di rado seguono una religione, compresi i troll ombrosi, a volte si inventano degli spiriti o venerano cose molto pratiche, ma sono rari i sacerdoti troll competenti.

DRACONICI
RELIGIONE
La leggenda che viene trasmessa nel sangue e nelle parole da generazione a generazione è questa:
Caos grezzo era entrato nel creato e aveva assunto la forma di uno sciame di insetti giganti, il cui sangue portava corruzione e malattia, lo sciame era come un mare i nera morte che volava nel cielo.
I draghi e i loro seguaci, fauni, spiriti silvani, draceni e coboldi affrontarono con coraggio questi orrendi insetti, le fiamme di pura energia magica dei draghi più anziani compivano stragi incalcolabili, ma presto i draghi si vennero a trovare in un cruento corpo a corpo.
Quel giorno sulla terra piovve sangue di drago e umore demoniaco.
Improvvisamente gli insetti atterrarono e cambiarono forma, le fiamme dei draghi venivano deviate.
Gli insetti ignoravano i draghi e iniziarono a sparpagliarsi, allora gli alleati dei draghi cercarono di fermarli e il massacro ricominciò stavolta a terra, i draghi si gettarono nella mischia con zanne e artigli.
Quando lo scontro era all'apice, il divino drago Aynur, uno dei primi figli del Drago dei Monti, eterno protettore dei draconici ruggì pregando gli dei di intervenire, l'argenteo e il drago dei monti risposero alla chiamata, l'argenteo con un ruggito forgiò nuove anime a partire dai residui delle essenze dei draghi morti.
E il drago dei monti forgiò per queste anime dei nuovi corpi con la carne e il sangue dei morti.
Nacquero così i draconici arcaici, che squartarono e lacerarono gli insetti, questi nuovi mortali erano immuni alla corruzione, almeno nei tempi brevi.
La guerra durò a lungo, molte furono le vittime e fu in quella che i draceni furono corrotti.
Aynur decise di porsi come guida della giovane razza, gli arcaici erano delle bestie incapaci di volare, con menti limitate.
In seguito grazie alla guida di Aynur e ai secoli gli arcaici si evolsero nei draconici che conosciamo oggi, i comuni e i ferali.

Ci sono delle variazioni da città a città, ma l'ossatura è questa.
La divinità prediletta è il Drago dei Monti, poi tutte le divinità maggiori vengono se non venerate attivamente, riconosciute come parte del mondo (anche quando come Entroph vorrebbero distruggerlo).
Infine c'è una specie di culto verso i draghi che culmina con la venerazione di Aynur, lo spirito protettore della stirpe dei draconici.

STORIA
I draconici in origine abitavano assieme ai coboldi il Verde Impero dei draghi secoli fa, quindi la loro razza fu tra le prime a opporsi ai draceni e ad affrontare le loro orrende creature: fomori e altre mostruosità.
Dopo che era stato aperto il portale demoniaco nel centro del Verde Impero i draconici si ritrovarono senza patria, inoltre combatterono per decenni sempre in prima linea durante la guerra delle ere, quando lo scontro finì erano sull'orlo dell'estinzione.
Fu così che fondarono alcune città nascoste in giro per il mondo, inizialmente piccoli insediamenti, che nel millennio successivo vennero ampliati e perfezionati.
La più grande città di draconici esistente è Drakhalla si trova nelle terre dei Florjark, presso monti vulcanici che per le alte temperature sono apprezzati dai draconici.
Drakhalla venne fondata dai sopravvissuti di un corpo d'armata draconiano che aveva combattuto a fianco degli orchi florjard per quasi quindici anni, si dice che fu Wothan stesso a concedere loro ospitalità.
I Draconici di Drakhalla sono serviti da numerose creature del fuoco, e spesso i loro ferali sono allevati dagli Jarl orchi.
Le altre città sono per lo più nascoste nelle terre barbariche, o in oriente, ci sono leggende di un tempio nanico dedicato al drago dei monti in ci vive una piccola comunità di sacerdoti draconici.

CULTURA
La cultura draconiana è omnicomprensiva, tendono ad assorbire informazioni di ogni genere e registrarle minuziosamente, una volta oralmente, oggi primariamente creando enormi biblioteche.
Ogni città è governata dal consiglio degli anziani, di solito draconici che hanno visto almeno i cinquecento anni, m
Le città di draconici sono popolate da limitati draconici comuni, per ogni comune ci sono almeno dieci servitori o creature arcane.
Tutti i comuni adulti sono l'equivalente di un nobile umano, infatti le armate dei draconici di solito sono composte da un decimo di comuni, tre decimi di ferali e il resto creature arcane, bestie e razze inferiori asservite o alleate.

BIOLOGIA
Esistono due stirpi di draconici, comuni e ferali, dalla stessa madre possono nascere uova di entrambi i tipi. Le uova vengono cresciute in modo comunitario nelle città segrete dei draconici, i draconici comuni nasceranno e cresceranno all'interno della città, e potenzialmente potrebbero lasciare la loro patria anche solo una volta ogni mille anni, i comuni devono presiedere alla conservazione della cultura e del sapere draconiano. I ferali invece nascono con uova più grandi di quelle dei comuni e vengono abbandonati in giro per il mondo, nasceranno soli, con dei ricordi ereditati dalla madre e un profondo istinto di sopravvivenza, dopo qualche anno di vita all'esterno proveranno nostalgia per la madre e la patria che non hanno mai visto e cercheranno di tornarvi, verranno accolti da eroi.

GOBLIN

***Fisionomia**: verdi, marroni o giallo intenso, raramente con barba, comunque mai lunga, tendono ad avere il naso e le orecchie particolarmente pronunciati, tipicamente il naso allungato e le orecchie a punta.*

Residui del verbo primigeneo
Sai: femmina, fiore profumato
Go: virilissimo
Hob: guerriero, arrabbiato
Jo: capoccia, dominatore, portavoce
Den: clan
Sa: maggiore
Ji: minore
Ko: parente
Nizo: servitore, protetto, aiutante
Ka: adottato, nuovo
Jepy:intraducibile con una sola parola, contettualmente "radioso e valente servitore della moltitudine"
Pawiki: adepto, giovane apprendista, affezionato apprendista
Zoshy: la moltitudine

BIOLOGIA E MENTALITA'
I goblin sono un vivace e prolifico popolo, tendenzialmente dal buon carattere, accomodanti e laboriosi, quando lavorano insieme nulla pare impossibile.
Un goblin non ama star da solo e viene naturalmente attirato da altri goblin nel caso.
Se non ci sono altri goblin l'individuo isolato cerca la compagnia di animali o creature di altre razze.
I goblin solitari sono un' eccezione rarissima.

Nell' antica lingua dei goblin primigenei hob significa guerriero e arrabbiato, e tale termine è stato adottato dai goblin che a differenza della maggior parte dei loro simili hanno intrapreso la via della violenza.
Le famiglie tradizionali goblin solitamente vedono la loro origine da nucleo formato da fratelli maschi, che condividono la gestione dell'attività principale di famiglia.
La famiglia nasce nel momento in cui questi fratelli sposano in modo comunitario una femmina di goblin proveniente da una famiglia già completa, uno dei fratelli diviene il portavoce della famiglia in base a criteri che variano da stirpe a stirpe, e tutti entrano nell'età adulta anche a livello simbolico.
Man mano che il nucleo familiare guadagna ricchezze e rispetto vengono sposate nuove femmine e goblin rinnegati, orfani o bastardi di vario genere si mettono al servizio della famiglia.
Il portavoce della famiglia prende il nome di gojoden, hobgojoden in tempo di guerra se conduce combattenti.
La goblin dominante, solitamente la prima a entrare nella famiglia si chiama saijoden, i fratelli originari si chiamano sakoden, i figli delle mogli ufficiali di questi sono chiamati jikoden.
Prendono sempre il prefisso Hob quando comandano durante la guerra (ma non se partecipano da combattenti semplici)
Hobsanizo: capo dei Hobnizi o di parte di questi, è automaticamente anche Dankoka
Dankoka: un goblin che quasi fa parte della famiglia a tutti gli effetti
Hobnizo: un goblin guardiano il cui compito è difendere le proprietà di famiglia e i grandi parenti.
Sainizo: femmina non sposata di basso rango, solitamente serva delle mogli e concubina dei mariti, i figli avuti da lei sono kanizo
Kanizo: la bassa manovalanza, un giovane goblin, solitamente orfano costretto ai lavori più umili

Ovviamente nella maggior parte delle famiglie questi titoli non vengono usati tutti, col tempo il nucleo si amplia e si potenzia e amplia il numero di titoli interni, oppure alla morte di un Gojoden il nucleo familiare si scioglie perché non riesce a trovare nuova stabilità.
La politica familiare dei goblin tende quindi ad essere estremamente complessa e ingarbugliata, i legami tra i vari nuclei familiari sono una ragnatela intricatissima

CLAN PASTORI
I primi goblin che siano ricordati dalla storia erano pastori, anche molte altre stirpi nelle

proprie leggende ricordano che un tempo portavano in giro le capre per i monti.
I goblin, non è un mistero, sono tutt'altro che fisicamente forti, in uno scontro frontale con la maggior parte degli abitanti delle terre barbariche il goblin medio non durerebbe un minuto.
Non c'è da stupirsi se i goblin prosperarono quando trovarono una risorsa (il bestiame) che poteva seguirli e sostentarli anche in luoghi difficilmente attaccabili, le montagne.
Col tempo i goblin svilupparono capacità difensive (villaggi fortificati) che consentirono loro di sfruttare anche i prati ai piedi delle montagne.
I goblin pastori però capirono subito che contro un assedio o un attacco numeroso è meglio prendere tutti i propri beni e correre sulle montagne, per tali ragioni tendono a essere essenzialisti, e a prendersi le loro rivincite morali quando qualche gruppetto tenta di entrare nei villaggi, tipicamente tirandogli contro caciotte andate a male o secche e dure come sassi.
I cavalieri jepy sono ritenuti i più grandi guerrieri goblin esistenti, la loro stirpe è antichissima, vengono selezionati in giovane età, e si comportano come una grande famiglia che tende ad adottare i giovani di talento.
Un villaggio di goblin pastori che ha un gruppo di cavalieri jepy diventa una minaccia temibile.
Il tipico jepy è sia esploratore che spia che guerriero, certo non sono fortissimi fisicamente, ma si muovono velocissimi e hanno eccezionali doti acrobatiche, spesso cavalcano caproni o stambecchi, grazie ai quali nel combattimento tra le montagne di guerriglia sono praticamente imbattibili.
Gli jepi sono anche abili e disciplinati strateghi, molti tra loro conoscono l'arte della diplomazia e dell' oratoria, e non è per nulla strano sappiano usare trucchi magici.
Di rado usano armature, la tipica uniforme è una tunica con cappuccio, marrone e una sciabola bastarda che portano appesa sulla schiena.

CLAN STANZIALI E JAVITI
I clan stanziali sono situati soprattutto nelle terre barbariche verso Salman e Ayame, e alcune comunità sono presenti anche nella penisola d'avorio seguono la struttura familiare tradizionale
I clan stanziali oltre a dedicarsi alla coltivazione si dedicano anche al commercio, sono goblin Javiti (stile ebraico), una particolare stirpe derivata dai goblin stanziali.
I radasi o in fargan corrente, rabbini sono i sacerdoti del Sommo Padre
Sono molto maschilisti.

HOBGOBLIN NOMADI
Questi goblin imparano a cavalcare prima ancora che a camminare, i vari clan cavalcano di tutto, struzzi, cammelli, lupi, in base all'ambiente in cui vivono.
Sono amanti delle corse veloci ed esperti arcieri, i loro archi sono comprati a caro prezzo in tutte le terre conosciute.

HOBGOBLIN DI FOSSA,
Questi goblin vestono solitamente di colori scuri e amano la notte, vivono in villaggi segreti, protetti da trappole e sentieri nascosti da massi e cespugli.
Non amano per nulla gli stranieri, commerciano con altri di rado, e solo con popolazioni che ben conoscono,
Se qualcuno invade il loro territorio di solito non viene più trovato.

AYAME
Abitatori della penisola d'avorio e protettorato dell' Imperatore di Smeraldo di Ayame sono simili agli induisti del mondo reale.
Notoriamente sono molto abili nell'addestrare elefanti, che sono l'unico contributo militare serio che possono dare all'impero.
Ottennero le terre e il protettorato grazie al venerabile Shurk e il suo consiglio degli ottantotto saggi, essi esposero le loro teorie su reincarnazione, destino e fine del ciclo della reincarnazione in modo così chiaro e convincente che tutto iniziò ad avere un senso.
L' Imperatore da allora prese la popolazione sotto protezione e così è restato da 900 anni.

MITI FONDANTI GOBLIN

Questo è un sunto dei vari miti fondanti goblin

In origine tutti i miti goblin parlano di goblin pastori semi nomadi, sempre pronti alla fuga. Un giorno, dei goblin costruirono una città fortificata (stile mesopotamia) e nacquero i goblin stanziali; questi goblin impararono a difendersi anche reclutando mercenari e coltivare e commerciare.

Alcuni goblin pastori che vivevano nelle steppe o nelle pianure non potevano nascondersi in montagne o colline per seminare gli inseguitori e neppure costruire città, a un certo punto oltre alle capre iniziarono ad allevare animali adatti alla guerra e sviluppare stili di combattimento particolari, nacquero gli Hobgoblin nomadi (cavalcalupi, cavalcapony, in base al clan).

Alcuni goblin stanziali durante la Guerra delle Ere o in altre occasioni vennero assaliti da orde di nemici, che distrussero le loro città e le loro vite.

I pochi sopravvissuti erano i più battaglieri, e si rifugiarono nell' ombra, iniziando a venerare la notte che li proteggeva e proteggeva le loro famiglie, e a odiare il sole che li tradiva e li faceva vedere dal nemico.

Nacquero così i cupi Hobgoblin di fossa.

MITO FONDANTE JAWITA

Una nazione di goblin stanziali stava nella sua bella città, a gozzovigliare, guidata da un signore che aveva il titolo di faraone.

Un giorno arrivò un goblin di basso rango, vecchio, che inizia a narrare strane profezie su un dio grande che aveva creato i goblin e che avrebbe punito i goblin per i loro peccati, facendo strani prodigi e avvertendo che lo scontro finale col demonio era alle porte e bisognava organizzarsi.

Il nostro faraone a un certo punto si stufò di questo vecchio goblin e decise di liberarsene.

Ma proprio quando le guardie stavano andando a prendere il vecchio il faraone venne a sapere che molte armate si stavano dirigendo verso il suo regno.

Alla fine il regno del faraone (e l'innominato faraone stesso) furono distrutti durante una delle battaglie finali della Guerra delle Ere, ora quel regno di latte e miele (di cui poco viene ricordato e molto mitizzato) era stato distrutto, e i goblin Jhaviti (da Jawhe il nome o il soprannome del profeta) si unirono alle forze della legge smaniosi di portare vendetta divina (specializzandosi come fortificatori).

RELIGIONE

I goblin tendono a essere animisti, con l'eccezione degli Jhaviti e di quelli di fossa che venerano la notte.

Il Grande Padre è l'Argenteo, una divinità severa ma giusta.

I rabbini Jhaviti si specializzarono nell' usare abilità legate ai miti religiosi sul grande padre, o che sottolineano la similitudine tra i mortali e il Grande Padre (e i goblin in particolare), ad esempio come il padre creò da terra i mortali i rabbini animano golem per contribuire alla protezione delle comunità.

Ritengono che il grande padre ha creato tutto, e che essi sono il popolo prediletto, se non altro perché il padre è colui che figlia e nessuno figlia come i goblin.

ORGANIZZAZIONI

La ragnatela: organizzazione mercantile che copre villaggi e città goblin di tutto il mondo conosciuto, apparentemente è una cosa spontanea, ma si dice sia gestita da un segreto consiglio.

I guerrieri Jepy: l'ordine dei guerrieri jepy è presente in più o meno in tutte le comunità di goblin tranne che presso i goblin jhaviti con cui sono in rotta per motivi religiosi e gli hobgoblin di fosso.

L' ordine Jepy predica una fede non basata sugli dei e che non ne nega l'esistenza, ma il fulcro della fede mistica jepy è zoshy, la moltitudine, ossia la somma di tutti i goblin e il legame che c'è tra ogni singolo goblin esistente e tutti quelli passati e presenti.

Essi ottengono solitamente i loro poteri mistici meditando su un aspetto della moltitudine, i goblin del passato (negromanzia), l'affetto e la creatività (demonologia), la perfetta organizzazione (egomanzia) e così via.

Sono divisi in vari monasteri, guidati da un consiglio di jojepy (grandi maestri) che sono sempre in numero fisso, poi ci sono i Sajepy

che sono i maestri, i jepy che hanno superato l'addestramento e i pawiky che sono gli apprendisti.

- Tu sei servo della moltitudine
- i conflitti interni alle comunità goblin e tra comunità goblin indeboliscono la moltitudine, devi risolverli nel modo più rapido possibile, solo se non c'è altra scelta recidi i rami secchi
- la mente, la spada e la moltitudine sono le carte che puoi usare, addestrati con tutt'e tre.
- La moltitudine rispecchia i goblin nel bene e nel male, richiama e ispirati solo agli aspetti positivi della moltitudine, ed evita quelli negativi

FOMORI

Viene chiamata "fomori" qualunque creatura corrotta o maledetta di seconda generazione. Elfi demoniaci dalla pelle color notte, minoturi con 4 bracci, uomini gatto ecc.

I fomori propriamente detti sono esseri creati dai draceni (detti anche fomoriani) prima e durante la Guerra delle Ere, come loro truppe e sottufficiali durante il conflitto. Le forge della carne dracene vomitarono moltissimi tipi di creature, ma poche di tali sottorazze di fomori sono arrivate integre fino a noi, per loro stessa natura caotiche e propense a mutare.

I fomori vengono attaccati a vista da qualunque razza abbi avuto a che fare con la guerra delle ere (tutte tranne ogri e troll),

I fomori sono creature generate dai draceni corrotti ai tempi della Guerra delle Ere, la creazione inizialmente avveniva con singoli fomori, ma a un certo punto vennero create le "fucine della carne" che potevano vomitare in pochi giorni intere legioni dei fomori meno intelligenti (principalmente Urag).

Tutti i fomori venivano creati con una forte servitù razziale verso i draceni, tanto che tutt'oggi la maggior parte dei clan li venera come divinità.

I fomori sono tra loro assolutamente interfertili, con l'eccezione dei drahiti, che difficilmente riescono ad avere progenie con creature che non abbiano sangue draceno come loro.

I Drag sono dei fomori caratterizzati da un ingegno e una curiosità simili a quelli di un bambino crudele, sono composti principalmente da uomini bestia basati su creature di piccole dimensioni, gatti, talpe, lucertole, cani ecc.

Durante la grande guerra erano gli infiltratori delle armate dracene.

I loro clan si trovano preferibilmente in luoghi nascosti, e spesso creano delle piccole città aiutati da una capacità di coordinazione notevole.

Gli Urag sempre uominibestia erano la carne da macello delle forze dracene, e sono tutt'oggi la stirpe più diffusa, sono stati creati con carne umanoide e di potrenti bestie, i capi Urag andavano poco oltre le tattiche di caccia basate sull'animale da cui erano stati creati e

la carica a testa bassa, ma tutti gli Urag venivano creati con una forte servitù razziale verso le razze di fomori create per fare da luogotenenti: i morishi e i drahiti.
Il tipo di Urag più diffuso era basato sul lupo magari con immesti di creature più grosse e robuste (la fucina della carne Gaiuk-gaar era particolarmente rinomata per i suoi Urag creati con carne di lupo, troll e bisonte), ma non mancano lucertoloidi, bisonti, rinoceronti e altre creature.
Si dice che i morishi siano stati creati con sangue di demone, carne d'elfo, frammenti di creature arcane e bestie il tutto cotto con oscure energie negromantiche.
Lo scopo dei morishi era di fare da luogotenenti per i draceni che erano numericamente troppo ridotti di numero (e internamente troppo divisi e impigriti) per controllare l'enorme armata creata durante la Guerra delle Ere.
Essi appaiono di corporatura simile a un elfo, neri, con orecchie palmate e i capelli dei più svariati colori.
Si dice che abbiano la brutta tendenza a non morire facilmente, spesso presentano tratti particolari, ma quelli eccessivamente deformi vengono distrutti alla nascita per evitare il deterioramento della razza.
Prediligono produrre progenie tra appartenenti alla loro stessa cultura, anche se a volte alcuni cercano di mescolarsi con i fomori inferiori per dare dei tratti interessanti alla propria progenie.
Tendono a produrre società gerarchiche e piuttosto organizzate
Gli Yeti discendono da urag di montagna, creati da mammiferi pelosi e artigliati (orsi, lupi, linci delle nevi, non è chiaro), hanno l'aspetto di grossi umanoidi con zanne e artigli, coperti da una folta peluria bianca. Sono l' unica stirpe di fomori che è stata completamente accettata dalle forze della natura, si dice siano devoti a Wulfen e che questi li abbia adottati come figli, strappando loro la corruzione e il peccato di esistere senza essere previsti nel disegno naturale.
Di fatto ci sono clan di yeti estremamente religiosi e fedeli a Wulfen, che arrivano a cacciare gli altri fomori con zelo superiore a un druido celta o un inquisitore di Fargan, altri gruppi che non vedono alcuna differenza tra un fomori e un altro essere (il che può voler dire, entrambi prede).
I Ghoul Cabbali sono il risultato di esperimenti dei fomoriani col morbo del ghoul [vedi anche le lande d'inferno] e sono situati per lo più nelle lande d'inferno, sono gli unici fomori che non hanno mai servito i draceni, in origine erano umani che vennero contaminati da un particolare veleno che li rese ghoul senza causare necrosi, bensì alcune mutazioni.
La loro forza e ferocia erano grandi, ma non erano controllabili poiché rispettavano solo chi era palesemente più forte di loro, e a volte neppure quello, i draceni li lasciarono nelle lande d'inferno convinti forse che tanto si sarebbero massacrati a vicenda fino a estinguersi.
Ma accadde un prodigio, si dice che il Mortifero temesse che finita la guerra non ci fossero più carneficine soddisfacenti, soprattutto nel caso di vittoria dei Draceni, apprezzando la natura dei cabbali, ne divenne il patrono, allo stesso modo, anzi, più intensamente del Guercio per gli Yeti.

RELIGIONE
I fomori originali veneravano tutti i draceni, e i draceni dopo la loro caduta verso il caos non è dato sapere se veneravano qualcosa, certo non le divinità del caos di Arcana Domine, ma o entità più aliene o la potenza stessa dell'Anarco.
Però è un fatto innegabile che i Draceni si sono estinti, in modo totale, e dopo mille anni ci sono stati dei cambiamenti, sebbene molti fomori continuino a venerare i draceni in varie forme.
Elyar, Nomor, Ecator e Entroph sono le divinità che più facilmente si sono fatte strada nelle menti dei fomori.
Impero chimere: tra i fomori che vivono nei territori dell' impero delle chimere il culto dei draceni è molto intenso, questo anche perché i fomori più sviluppati e meglio condizionati erano stanziati nei possedimenti draceni
Terre barbariche: fondamentalmente i fomori delle terre barbariche hanno sciamani e venerano idoli e dei del caos, con vari nomi, i più venerati sono Ecator e Nomor.

Comunità nascoste: le comunità nascoste sono spesso gruppi di fomori restati nelle "terre civilizzate" dopo che la Guerra delle Ere era finita, di solito sono comunità ridotte, solo quelle più astute sono sopravvissute per mille anni, quelli più feroci e impulsivi sono moti da molto. La divinità più venerata è la sussuratrice di segreti o in alternativa culti derivati dall'improvvisa perdita di contatti coi superiori.

Morishi : i morisci venerano l' intero phanteon del caos con una predilezione per Elyar,

drahiti : I drahiti non venerano alcun dio, anzi, non ritengono neppure di sopravvivere in qualche modo alla morte, e le sacerdotesse drhaiti predicano questa cosa

drag e **urag** : i piccoli drag e i grossi urag hanno avuto un vantaggio rispetto ai loro cugini, vennero creati per essere stabili e poter produrre prole sin dall'origine, sono diffusi un po' ovunque, e possiedono sciamani e sacerdoti, le comunità più piccole sono composte da una sola stirpe che venera un idolo tribale, mentre la più grande nazione di fomori bestiali, la lega dei popoli di Gog e Magog ha una religione complessa e una setta sacerdotale prettamente femminile composta da donne serpente chiamate naga e morishi, legata tra l'altro ai Malya e ai loro culti.

yeti: le varie tribù di yeti conosciute venerano un idolo assimilabile a Wulfen, per secoli hanno praticato l' uccisione dei malformati e ora sono relativamente stabili. Non tutti i clan di yeti vedono differenze tra un umano e un cervo.

Ghoul cabbali : Sono gli unici fomori che non hanno mai servito i draceni, i "demoni incarnati" venerano Ecator il signore dei massacri, si narra che secoli fa egli compiaciuto dalla brutalità della loro stirpe la salvò dall'estinzione.

Essi grazie a lui rigenerano ferite estreme e quando finalmente uno di loro muore dalle sue carni si sviluppano delle larve oscene, che si sbranano tra di loro, sviluppandosi in forme sempre più grosse e complesse (quando un cabbali affamato non fa uno spuntino), arrivando a raggiungere spesso forme umanoidi e infine una sorta di autocoscenza, ma molte larve si sviluppano restando delle bestie predatrici chiamate abomini infernali o mastini infernali che i cabbali completi a volte domano, a volte spolpano.

La venerazione si riduce al racconto di visioni e a invocare il nome del dio usato in quel clan durante momenti importanti e massacri.

La casta sacerdotale è composta dagli scorticati e dalle regine del sangue.

Il primo requisito per entrare nel novero dei sacerdoti è essere abbastanza forte da far valere le proprie idee o andare a genio a chi domina la comunità.

Se un cabbali si dimostra debole o non sa stare al suo posto viene rapidamente spolpato dai compagni, questo vale anche per i sacerdoti, l'anziano e saggio sacerdote tra i cabbali non può esistere.

Il secondo requisito è saper parlare e ragionare in modo complesso, ossia oltre il pensiero tipico del cabbali "ho fame ti uccido, mi annoio, ti uccido"

Gli scorticati sono cabbali solitamente maschi che si sono inflitti ferite profonde che non vengono guarite completamente dalla prodigiosa capacità di guarigione propria della loro razza. Questo è visto come un segno di apprezzamento del Mortifero, il loro primo compito è la selezione dei nuovi cabbali dalla fossa della carne.

La fossa della carne è un luogo in cui vengono gettati gli avanzi dei pasti e i resti degli avversari più valorosi fatti a pezzi, da cui si sviluppano le larve di cabbali, oltre a questo il sacerdote sfrutta rituali che conosce tramite visioni e la capacità delle larve di assimilare tratti di ciò di cui si cibano per guidarne lo sviluppo, magari nutrendole con estratti di particolari piante o carni di particolari bestie.

Infine quando il cibo è tanto o ci sono state tante perdite nel branco e preferibilmente Arcana brilla rossa nel cielo lo scorticato indice una notte di festa.

La principale attrazione delle notti di festa è che la fossa della carne viene aperta e vengono selezionati nuovi guerrieri per il clan, la prima scrematura viene fatta facendo percorrere ai cuccioli della fossa una stretta via, quando sono passati abbastanza nuovi cabbali per il clan, quelli successivi vengono ritenuti deboli ed esitanti, e saranno la portata

principale per la notte di festa, a volte in queste notti si prendono addirittura il disturbo di cuocere la carne.
Alcuni cuccioli appena c'è un po' di calma attaccano qualche adulto, solitamente quelli che nella fossa erano dominanti, nella notte di festa i cabbali adulti sono più tolleranti del solito e si limitano a spaccare il collo o qualche arto ai giovani impetuosi senza sbranarli almeno all' inizio.
Una volta messi al loro posto i nuovi venuti del clan vengono divisi i mastini dai guerrieri, i mastini vengono poi durante la festa fatti combattere tra loro per rallegrare i festeggiamenti.
I nuovi guerrieri mangiano con gli adulti e iniziano ad apprendere il linguaggio dei cabbali complesso (quello basilare composto da sguardi omicidi e urli lo sanno istintivamente), a volte i giovani vengono ulteriormente messi alla prova ma di rado combattendo tra loro, ad esempio devono sollevare massi, superare un ardua gara di nuoto o un'arrampicata.
Alcuni vengono selezionati dallo scarnificato per particolari mansioni, ossia diventare apprendisti scarnificati, vergini del sangue che forse un giorno diverranno regine del sangue, o per altri ruoli che possono servire.
Le regine di sangue hanno come primo compito la riproduzione con gli esemplari più forti, di solito una femmina di cabbali produce tra uno e dodici piccoli, per tale ragione dispongono di zone separate e protette.
Il loro numero viene tenuto limitato, le vergini di sangue vengono selezionate per essere gradevoli d'aspetto secondo i criteri cabbali e forti guerriere e cacciatrici, sotto la luna rossa le vergini di sangue di due o più clan si sfidano in varie cruente prove, sotto la visione degli scarnificati, quelle che sopravvivono sbranando solitamente almeno un avversaria diventano regine di sangue.
A volte capita che delle regine di sangue fuggano e creino per i fatti loro un nuovo clan, nulla vieta che una regina o uno scarnificato domini un clan, ma le due figure sono sempre presenti, quasi le avesse imposte il Mortifero quando ha posto la sua protezione sui cabbali.

COBOLDI

i coboldi sono dei lucertoloidi umanoidi, la cui taglia e forma può variare molto da individuo a individuo, tendono naturalmente a essere tradizionalisti e un po' bigotti, sono anche molto curiosi e amano parlare e discutere per ore, preferibilmente non solo per dare aria alla bocca.
I coboldi più conosciuti sono quelli dell' Impero Atlantideo, venerano l' ordine come pura potenza, ritengono di non aver bisogno di intermediari come le divinità delle razze inferiori
Il fondatore dell' impero Atlante (non deificato solo perché è ritenuto possibile che sia ancora vivo, nonostante sia sparito da secoli) viene venerato come un esempio da imitare.
I coboldi atlantidei raggiungono la maturità ufficiale quando dichiarano quale sarà la loro "prima via" ossia il primo scopo della loro esistenza durante una cerimonia solenne, la via dell'agricoltura è rispettata quanto la via del comando, ma maggiori sono le vite e le responsabilità legate da una determinata via, maggiori saranno le doti richieste nel percorrerla.
Quando un coboldo ha raggiunto il massimo in una determinata via i sacerdoti lo ungono ad "anziano" e da allora può percorrere nuove vie a suo piacimento, e può eleggere i sentori dell' impero (o essere eletto tra loro)
il termine "anziano" e la struttura decisionale "democratico-oligarchica" sono comuni tra tutti i tipi di coboldo e i draconici, probabilmente eredità di quando esisteva l' impero verde dei draghi.
Non sono previste punizioni perché è raro che un coboldo infranga le tradizioni, quando capita è fonte di imbarazzo e viene messo in disparte o se a cosa è grave esiliato per un certo periodo.
I coboldi atlantidei fanno larghissimo uso dell'alchimanzia, la stessa atlantide è un immensa isola continente artificiale, dotata di difese automatizzate capaci di cancellare una flotta.
L'alchimanzia può rendere un coboldo con capacità non eccezionali un letale fuciliere o un mago arciere, un grosso e massiccio coboldo guerriero con un minimo di

addestramento arcano equipaggiato di spada potenziata e armatura incantata può competere facilmente con un grosso demone, se poi cavalca qualche bestia meccanica non c'è da stupirsi se l'impero atlantideo è temuto anche dagli alleati.
L' impero atlantideo infatti è la più grande potenza del mondo conosciuto, l' unica forza che potrebbe competerci è l' impero di Nomor, ma gli elfi neri di tale impero sono divisi, i coboldi di Atlantide invece sono maestri del lavoro di squadra e dell'abnegazione per il bene comune.
Nelle terre barbariche ci sono molti clan di coboldi, addirittura dei regni, e tolta l' alchimanzia e la venerazione per l'ordine puro sono molto simili agli atlantidei.
Immaginare un grosso coboldo barbaro che combatte torso nudo armato solo di solido acciaio è difficile per qualunque umano di Fargan, poiché tali clan si trovano a oriente, verso Salman e Ayame.
Venerano il drago d'argento (l'Argenteo) il drago dei monti e addirittura il multiforme drago del caos dalle otto teste, poiché lo vedono come "il leone che mangia la gazzella", non è male in se, è sua natura corrompere per cambiare e migliorare (o rimuovere) ciò che è debole e inadatto.
Questo non significa che nel combattere la corruzione nel mondo ci vanno leggeri, al contrario per diventare adulto un coboldo barbarico deve militare al servizio di un drago o partecipare a una cerca sacra con un gruppo di suoi simili e draconici contro creature corrotte, questi coboldi hanno fatto loro la filosofia dell'antico impero dei draghi, preoccupandosi di mantenere il mondo integro e incorrotto
Si diventa anziani senza riti di fatto, viene riconosciuto da tutti il fatto quando è il momento e il portavoce dei draghi (sciamano massimo) da voce a tale fatto pubblicamente.
Il circolo degli anziani presieduto dal portavoce dei draghi e il sommo organo decisionale dei coboldi barbari.

MITO FONDANTE

Un giorno accadde qualcosa che sarebbe stato spiegato solo milioni di anni dopo, apparvero quattro razze di creature corrotte, i componenti di queste razze non erano simili, erano identici, cosa che andava contro ogni precedente: fino ad allora quando l'energia dell'Anarco corrompeva creature del creato gli esseri risultanti se sopravvivevano erano di rado in grado di riprodursi, e mai di queste sventurate creature ve n'era una coppia di uguali.
Queste quattro razze inoltre avevano tra loro un legame simile a quello che si vede nelle diverse opere di uno stesso artista, questo sebbene una fosse composta da insetti giganti, una da bestiali e famelici rettili, una da creature di carne e roccia e una di bestie vegetali.
Rapidamente draceni e draghi si organizzarono per contrastare questa minaccia portatrice di corruzione, e iniziarono gli scontri
Di quei tempi si tramanda solo il racconto di uno scontro marginale, un clan di draghi volanti dalle scaglie d'oro e dagli occhi del colore del fulmine si riunì in stormo appena seppe che gli insetti giganti stavano distruggendo una foresta del loro territorio portandovi una corruzione simile a quella di una ferita in cancrena.
Lo stormo contava migliaia di draghi, la loro stirpe era antica e a differenza di altre creature arcane potevano riprodursi, sebbene a ritmo di centinaia di anni, lo stormo contava centinaia di generazioni.
Una potenza tale che avrebbe potuto cancellare tutte le armate dei marchesati dell'Ovest dei giorni nostri da sola.
Lo stormo dorato raggiunse la foresta, e vide lo stormo corrotto alzarsi in volo, appena il capostorno vide quella marea alzarsi capì che non sarebbe stato uno scontro facile, gli insetti erano un infinità.
I draghi appena in gittata usarono i loro soffi, gli insetti risposero sputando veleno e le loro stesse larve che si infilavano dolorosamente nelle carni dei draghi, poi, iniziò un brutale corpo a corpo aereo, ogni drago riusciva a

uccidere molti di quegli insetti, ma vennero travolti dal solo numero.
Alla fine del giorno solo un decimo dei draghi si reggeva in piedi, gli insetti giacevano sparsi a pezzi per chilometri, ma il loro icore e le loro larve avevano ormai condannato la foresta, e se non si fosse ricorsi ai ripari anche molti draghi e l'intera regione.
Mentre il clan si riorganizzava il capo dello stormo giaceva in una radura con delle larve che dall'occhio gli stavano arrivando al cervello, il drago, era senza energie, immobile, quando nel buio sentì come se le sue cavità orbitali venissero ripulite grattando con degli artigli e poi un intenso bruciore, poi il buio lo avvolse completamente.
Quando il drago si svegliò era in una grotta, circondato da coboldi, questi avevano sviluppato delle tecniche per eliminare le larve, e sebbene non avessero potuto salvare l' occhio del drago, gli avevano salvato la vita.
Si dice che fu allora che insieme i draghi impararono la saggezza e l'umiltà, e che iniziarono a collaborare coi coboldi scoprendo che potevano anche utilizzare la magia se istruiti in cose che un drago sa da quando esce dal guscio.
Quando le quattro bestie furono sconfitte si scoprì che esistevano delle creature gigantesche che producevano a ritmo continuo creature corrotte, molti secoli dopo tali creature sarebbero state conosciute come forge della carne, era stata una prova dei draceni corrotti.
Il Monocolo, il capo stormo dei draghi dorati, finita la guerra iniziò a vivere nel villaggio dei coboldi che l'aveva salvato, e si rese conto che Gaia aveva nella sua infinita saggezza creato i coboldi per aiutare i suoi figli (i draghi) nel momento del bisogno, e per mostrare ai draghi che nessuna creatura era superiore in tutto e per tutto alle altre.
Ben presto il villaggio divenne città, grazie alla presenza di Monocolo che sebbene rifiutasse di essere venerato come un dio, si riteneva candidamente figlio della dea Gaia, il drago dei monti.

AMAZZONI

STORIA AMAZZONI

Dopo la fine della guerra nell' impero elfico, quando anche alcune comunità di elfi neri furono esiliati accadde che una tempesta sorprese una piccola flotta composta da tre navi.
Al naufragio si salvarono gli occupanti della nave "arca di Nomor" occupata in prevalenza da elfe femmina, poiché la nave era proprietà del culto delle spose di Nomor.
La società elfica è sempre stata prettamente paritaria, se non per ragioni simboliche, e tra le naunfraghe non mancavano le donne capaci di trarsi d'impaccio.
Ma erano in una terra sconosciutà, ed erano per lo più cittadine, poche avevano vissuto in campagna o nei boschi, inoltre avrebbero potuto passare cento anni senza trovare un solo elfo maschio all'epoca.
Iniziarono a cercare un posto dove rifugiarsi, si nascosero in delle grotte, alcune di loro erano abili architette mistiche , e crearono rapidamente delle fortificazioni in marmo viola aiutate dai loro servitori demoniaci.
Ben presto le fatiche iniziarono a gravare sulle elfe nere, abituate a lasciar fare i lavori pesanti da schiavi e creature arcane, appena delle esploratrici scoprirono una colonna di umanoidi che si dirigeva verso un canyon la nascente comunità di esiliate si preparò a fare man bassa di manodopera.
Per un capriccio del fato la colonna di umanoidi era composta da schiavisti e sole schiave femmine per gli i mercati di Salman, le donne reano giovani nomadi delle steppe asiatiche e una manciata di elfe verdi, all'epoca le prime che venivano viste e quindi vendibili a dieci volte il loro peso in oro.
Le elfe nere assalirono con magia e frecce gli schiavisti umani, liquidandoli in pochi istanti.
La Matrona del culto di Nomor che fino ad allora aveva dato gli ordini voleva seguitre il piano originale e schiavizzare le umane e soprattutto le elfe verdi, le ferite della guerra appena conclusa infatti erano ancora fresche e sanguinanti.
Sua sorella Alcaria, che fino ad allora era stata un'umile sacerdotessa non votata a un dio in particolare le si oppose, prima

gentilmente poi con ferocia, non di schiave ma di sorelle avevano bisogno.
Non potendo esserci accordo e visto che le altre elfe nere di rango inferiore erano divise tra le due idee si decise di risolvere il tutto con un duello senza regole.
La matrona aveva vincolato molti demoni alle sue armi, e pur non essendo una grande guerriera era sicura che avrebbe agevolmente sconfitto l' impudente sorella, che non era mai stata un'abile demonologa.
Lo scontro durò poco, la lama di Alcaria iniziò a brillare di luce argentata e con un sol colpo tranciò la lama e il collo della sorella.
Si narra che il sangue sulla lama non si potè mai lavare e che Alcaria pianse molto poi, da sola.
Luce argentea? Magia dell' ordine, come mai una sacerdotessa elfa nera era portrata per tale magia?
Inoltre, appena liberate le umane e le elfe verdi, subito Alcaria si mise a parlare con una di loro per ogni razza, come se le conoscesse da sempre.

La sera sucessiva con la luna piena tutto fu spiegato, una giovane dea era apparsa in visione a una sacerdotessa per ognuna delle tre razze, istruendole e preparandole, confortandole nei momenti difficili.
"Colei che cavalca tra le due lune", Ta'shyr la giovane, nata da Elyar e da una divinità della legge che era stata ingannata dalla sussurratrice, in cui nome non è noto.
Questa divinità fu allevata e addestrata da molte delle divinità naturali, e si dice tra molte delle divinità celtiche abbia sorelle.
Si dice che prese l'androgino Nomor come amante, perché non avrebbe sopportato una divinità maschile come amante.
Lei, divinità della legge, del caos e della natura era la risposta ai conflitti che c'erano stati tra gli elfi.
Ben presto la maggior parte delle amazzoni, che significa figlie della luna, inizio a pensare che il mondo non doveva essere paritario o ancor meno maschilista, ma che era migliore se a comandasre erano le donne.
Ma come comportarsi con i maschi? Schiavizzarli? Ucciderli? Le più folli dissero di si.
Per fortuna nessuna delle amazzoni avrebbe avuto voglia di uccidere o schiavizzare i propri figli maschi, si decise che sarebberò però stati severamente educati in modo da essere al servizio di una loro sorella.
I non consanguinei invece, potevano essere schiavizzati in qualunque modo.
Quindi le amazzoni iniziarono a organizzarsi, dividendosi in due.
Le sacerdotesse, le artiste e le guerriere e tutte quelle che amavano la vita in città iniziarono a costruire una città tempio, che avrebbe fatto da cuore della nazione nascente.
Le amazzoni che avrebbero vissuto da nomadi cacciando risorse e schiavi erano le più selvatiche quelle che volevano sentirsi più libere presero a vivere nelle foreste o come cavalieri nomadi delle steppe.

CULTURA AMAZZONI

La struttura base delle amazzoni è il casato, guidato da una Sacerdotessa Regina, Queste sono solitamente elfe che hanno ottenuto l' immortalità dalla dea a patto che versino laghi di sangue in una notte di luna piena, le modalità e le fonti di sangue variano da casato a casato.
In rari casi l' immortalità è stata data anche a non elfe, ma alla fine sono diventate dei non-morti, e sono state distrutte dalle loro stesse figlie, disgustate.
Per appianare le tensioni, le elfe possono solitamente fare carriera solo come sacerdotesse, gli altri ruoli più importanti dei vari casati devono essere ricoperti da non-elfe, eccetto che nei villaggi nomadi e nella sorellanza delle furie.
Ogni casato possiede un quartiere cittadino, e la vivono in case comuni le varie amazzoni del casato, ci sono i posti dove vengono addestrate, il tempio, le case private delle più meritevoli.
I "fratelli delle sorelle" ossia i consanguinei sono legati in modo indissolubile a un'amazzone a cui sono consanguinei o almeno dello stesso casato, alcune casate li fanno dormire con gli schiavi, altre con la sorella, altri in stanze personali.
Non sono schiavi, ma servitori volontari, che si riconoscono solo nell' aiutare la sorella, tanto preziosi che spesso al momento dell'

attribuzione (12-14 anni per gli umani) ci possono essere dure sfide.
Le amazzoni non conoscono il matrimonio, l' unica famiglia è il casato, si scambiano regolarmente i vari fratelli, in modo ufficiale e pomposo per ragioni politiche interne o tra città e città, o in occasioni meno formali e più rilassate.
Il fratello alla fine però vede la sua discendenza più nei figli della sorella che in quelli forse ottenuti da estranee, che magari non conoscerà mai.
Questa struttura fa anche si che tra amazzoni non esistano orfane, anche se la madre di un'amazzone muore, verrà allevata dal casato, in un accademia in città o da parte di appartenenti al medesimo villaggio.
Il quartiere centrale è la zona più sacra della città, qui vengono costruiti edifici comuni, ziggurath, templi di stile elfico, colossei e terme e altri edifici ancora legati al sacro e al sociale.
Il consiglio delle matrone di volta in volta decide cosa costruire e che casato avrà l' onore di costruire.
Le amazzoni sono tutte sorelle, ma vengono anche educate nell'agonismo esasperato e nel piacere dell'infliggere dolore agli sconfitti, quindi quando c'è una qualsiasi sfida, che sia una gara di tiro con l'arco una gara di scultura o un combattimento con armi d'acciaio, non si guarda in faccia a nessuno.
Ogni casato, oltre al nucleo presente in città è composto anche da vari villaggi che si riconoscono come vassalli della regina.
Le capo villaggio o signore guerriere sono solitamente guerriere veterane. E dai villaggi nomadi che viene la spina dorsale delle guerriere amazzoni, e una delle loro truppe più temute, le cacciatrici a cavallo, letali arciere, mentre dai villaggi silvani vengono robuste truppe di fanteria.
Esiste però un'altra truppa particolarmente valorosa: la sorellanza delle furie, un ordine di guerriere che non fa uso di armature, basandosi sull'agilità e sull'uso di droghe e veleni da battaglia.
Le furie sono al diretto servizio del consiglio delle regine, sebbene appartengano ciascuna a un casato.
Sono tipicamente una truppa di fanteria speciale, fanno soprattutto da polizia interna alle città.

DEI LUOGHI PERIGLIOSI

Arcipelago dei Malya

STORIA

L'arcipelago di Malya è ritenuto da molti la fonte di ogni male, della sua storia si sa poco, sembrerebbe apparso dal nulla nel 800 A.D. già dotato di una flotta corsara di ogni riguardo.

Vari ambasciatori salman o ayame inviati la non tornarono, tornarono a pezzi o impazziti, infine il famoso anziano di atlantide Corimos, abile diplomatico e poliglotta venne rispedito indietro senza la lingua e le mani.

Iniziò così la faida di Corimos che dura ancor oggi.

Rapidamente dopo tale affronto venne inviata una flotta atlantidea per pareggiare i conti, si parla di 200 navi, 100 costrutti d'assedio e 30000 coboldi soldato, forza più che sufficiente a distruggere un Marchesato dell'Ovest, ma quando la flotta fu a sessanta chilometri dall'arcipelago si scatenò una tempesta sovrannaturale contro cui perfino gli alchimanti più esperti non seppero opporre resistena.

Fu la prima e unica sconfitta subita dagli atlantidei, da allora cercano un modo per entrare nell'arcipelago e sono anche riusciti a infiltrare alcune spie.

Attualmente continua la faida tra i corsari malya e la matina atlantidea, i malya utilizzano stregonerie potenti, con naturalezza perfino superiore a quella degli elfi, ma nello scontro frontale con le navi atlantidee continuano a essere in netto svantaggio, ma i malya hanno sviluppato tecniche con cui letteralmente catapultano o evocano demoni ed elementali dell'acqua sulle navi atlantidee.

Il fatto che una razza inferiore regga da così tanto tempo contro atlantide è ritenuto un smacco gravissimo e nel senato non manca regolarmente di far discutere.

CULTURA

I malya sono visivamente dei meticci salman-ayame, oltre agli umani sono presenti degli elfi neri e dei minotauri rinnegati, ma in pesante minoranza, la maggior parte della popolazione è composta da schiavi catturati in giro.

A quanto è dato sapere tutti i malya di ceto alto sono stregoni, in tutto l'arcipelago sono presenti otto luoghi sacri rituali che aiutano grandemente nei rituali e che consentono di produrre materiali o droghe con poteri affini alla pietra arcana.

Il comando assoluto è del sultano, che è anche uno degli otto sommi sacerdoti, sotto di lui ci sono sette marajà e un vicario per il culto del sultano.

Tutti i nobili sono stregoni e anche sacerdoti, l'alternativa è essere rinnegati dalla famiglia e perdere il rango, oppure in caso di fallimento venire distrutti nello spirito o divorati da un demone.

Questa crudele selezione ha fatto si che tra gli umani i malya siano indubbiamente il popolo con il migliore talento magico.

Degli otto luoghi sacri le informazioni sono frammentate

RELIGIONE

Venerabile culto degli otto patroni: nativa dell'arcipelago dei Malya è una chiesa composta da otto culti: Ecator il carnefice, rappresentato da un minotauro zannuto, Ecator il guerriero, rappresentato da un guerriero in armatura il cui volto non è visibile, Ecator il tetro mietitore, Elyar la sussurratrice dei segreti, Entroph la madre dei nichilisti i cui sacerdoti sono dei folli e che viene rappresentata come una bambola fatta di pelle umana, Nomor signore delle torture e Nomor splendente signore dell'edonismo, Pakuma dio del caos naturale, dalla forma di gigantesco uomo piovra con un solo occhio, sembra la parodia di Wulfen.

Si narra che sia l' unico culto del Caos organizzato e che tutte le sette oscure vedano l'arcipelago come il posto più sacro, fatto comprovato dal fatto che l'arcipelago è difeso da potenti incantesimi, in grado addirittura di fermare una flotta atlantidea.

Stando ad alcune teorie tutte le sette oscure più diffuse derivano da Malya, questo spiega varie similitudini.

Lande d' Inferno
Si narra questo:
Fu secoli fa che l' individuo oggi conosciuto solo come Sommo Khan, oscuro signore delle nostre terre prese il potere, sottomettendo facilmente i popoli che le abitavano.
Demonologo, negromante, stratega, forse addirittura grande guerriero, presto si accorse che avrebbe potuto perdere il potere, il dominio che agognava come una droga, forze della luce iniziarono a mobilitarsi per distruggerlo, e anche i suoi sottoposti sicuramente avrebbero potuto tradirlo.
Egli allora catturò e sacrifico centinaia di uomini e bestie per portare il suo dominio nell' unico posto in cui nessuna forza della luce avrebbe mai potuto raggiungerlo....
..... L'anticamera dell' inferno.
Ora le nostre terre galleggiano sopra l' inferno e se mai il Khan dovesse essere distrutto noi cadremmo dritti nell' inferno, morendo nell' impatto, e le nostre anime servirebbero solo da spuntino a luridi demoni.
Eppure io ti dico, mio allievo che se la tua anima sarà abbastanza pura, sfonderà il tetto dell'Ade e raggiungerà la pace luminosa, questa è la nostra via, noi non esitiamo nella lucente missione
Un Kolundaro a un giovane guerriero traag che sta venendo convertito

Questo però è assolutamente falso, infatti le lande d'Inferno si trovano nelle Terre delle Fiere, vicino alle rovine dell' Impero delle Chimere, gli umani di queste terre furono usati dai draceni come cavie per le prime varianti potenziate del morbo del ghoul.
Per essere sicuri che qualunque cosa accadesse non potesse nuocergli aggiunsero tra gli effetti del morbo degli stimoli che favorivano il pensiero che fuori dalle loro terre, oltre le montagne c'è l' inferno.
Col tempo infatti le popolazioni dalla mentalità più elastica, i glangoriani e i kolundari hanno capito che qualcosa non andava, le lande d'inferno però per questi due popoli vanno benissimo così, e i capi di questi due popoli
L' unico problema era la cittadella del Khaan, che a entrambe le popolazioni causava e causa oggi un terrore assoluto.

Tutti gli abitanti delle lande d'inferno sono ormai una stirpe a parte degli umani, più robusti e con una notevole capacità di recupero, sono meno portati per le arti magiche di un normale umano, nel caso dei cabbali, non sono neppure più umani.
Anche le donne traag, completamente sottomesse e senza la minima capacità combattiva che non sia accapigliarsi tra loro quando vengono picchiate a sangue tendono incredibilmente a riprendersi rapidamente.
Un altra caratteristica comune a tutti gli abitanti di queste terre è la propensione per la violenza e le pesanti tare comportamentali (con picchi di una o l'altra in base alla stirpe in questione).
Il numero di vecchi è scarsissimo, non è chiaro se i residui della contaminazione causano la morte intorno ai cinquant'anni o se la cosa è causata dalla dura vita nelle lande.
Molti avventurieri e disperati formano bande per andare nelle lande d'inferno, ma pochissimi tornano vivi.
I pochi che imparano per tempo a sopravvivere in questa terra inospitale possono raggiungere facilmente la ricchezza, tra le prede più ambite c'è una razza di rinoceronte corazzato la cui pelle è di metalli rari e preziosi.

Gli irosi traag: I traag vivono di pastorizia, allevando capre e razziandosi tra loro, tra i traag vale la legge del più forte, sono insensatamente violenti e maschilisti, le donne sono brutalmente sottomesse, ed è loro proibito toccare le armi dei maschi guerrieri. L'educazione del giovane traag inizia presto, il traag deve imparare a seguire le capre agli ordini del padre, e la cosa viene insegnata a suon di bestemmie e botte. Un traag diviene adulto quando è abbastanza forte da non dover più ubbidienza al padre. Tra rashiky e traag c'è una faida insanabile e cruenta, i primi ritengono che essere ucciso o preso schiavo da una donna sia inaccettabile, le

seconde pensano lo stesso all' indirizzo degli uomini.
La ricchezza tra i traag si vede in base ai teschi dei nemici collezionati (o amici, visto il carattere che si ritrovano) e nelle bestie possedute
I Traag sono tra le vittime predilette dei Kolundari, che tra questi bruti sono sempre certi di trovare affiliati alle loro fedi, a patto che non sia prevista calma e pazienza dai praticanti.
I Traagh sono monogami, ma scarsamente fedeli, i traag prendono moglie anzitutto perché così mentre la donna lavora il maschio ha tempo di andare in giro a divertirsi a fare risse.
Skaday**:** "colui che dona capre e pecore e ammazza chi vuole" questo possente titolo, sottolineato dai carri trainati da montoni giganti decorati con molteplici teste appartiene ai migliori tra i Traag, che hanno conquistato talmente tante bestie per i loro greggi che ne hanno troppe. Di solito il titolo viene semplificato in "si subito" "obbedisco" "certo come vuoi" dai Traag maschi meno stupidi.

Le astiose rashiky: Dei traag in gonnella, vi ucciderebbero subito se osate dire una cosa simile, ma è questo che esse sono, tutte sono molto massicce, dominano una zona delle lande d'inferno collinosa in cui hanno costruito anche un paio di città, sono una teocrazia governata da delle sacerdotesse guerriere per cui la donna è il bene e l' uomo è il male.
In perenne guerra coi traag sono meglio organizzate di questi ultimi e di solito sono loro ad attaccare i traag sui loro altopiani, il vantaggio del territorio fa si che gli scontri siano abbastanza paritari e quindi estremamente cruenti.
Regolarmente le sacerdotesse guerriere organizzano gare e sfide per temprare la popolazione e stabilire quali saranno le condottiere.
Le lussuriose rasheni: Le rasheni venerano una divinità femminile decorata di serpenti, assimilabile a Nomor, le loro sacerdotesse, dette "sacerdotesse saffiche" saprebbero convincere chiunque a vendergli l'anima con le loro arti.
Tutte le rasheni sono belle fanciulle, stranamente partoriscono un maschio ogni cento femmine, quindi sono state costrette a dare la caccia a maschi. Tradizionalmente c'è una gilda di schiaviste cacciatici, ogni anno le candidate si mettono alla prova nelle fiere dei villaggi, e devono dimostrare capacità di sopportare e infliggere dolore, capacità di distruggere la dignità dell'avversario, capacità di combattere e un minimo di sensualità.
Il culmine delle prove si compone di duelli disarmati tra le candidate, dove le sconfitte subiscono penitenze di vario genere da parte delle vincitrici.
Pochi schiavi scappano, sarà perché le rasheni sono profondamente libertine, e sicuramente trattano i maschi meglio delle rashiki, inoltre in giro per i villaggi girano maritini e fratelli liberi, e ci sono donne schiavizzate.

Glangoriani: i glangoriani sono mercanti che hanno fatto la loro ricchezza col semi monopolio delle ricchezze insite nelle lande d'inferno, animali unici, piante introvabili, la loro città, Glangor si trova poco fuori l' unica entrata per le lande d'inferno, quasi al sicuro dal dominio del Khan, ma sono costretti a tenerlo buono perché sennò si vedrebbero tutte le lande d'inferno coalizzate contro di loro.
La società glangoriana è una società essenzialmente maschilista di grassi artigiani e mercanti, le donne venivano fino a qualche tempo fa considerate merci di scambio, poi durante un festa in cui lo spettacolo tra due gladiatori fu particolarmente deludente (si uccisero volutamente a vicenda al primo colpo), ci fu chi li chiamò mammolette, e chi disse che una donna farebbe di meglio, detto, fatto, partirono le scommesse ("la mia moglie spaccherebbe il grugno a due delle tue concubine, ma si facciamolo tra le nostre con le armi, al massimo mi prendo una moglie più giovane") e da allora ai gladiatori maschi schiavi si affiancarono spettacoli tra donne, solo che c'erano anche "libere" donne.
Le donne di Glangor erano sempre state pettegole, invidiose e vendicative, non era raro che a una rivale capitasse un incidente o

che venissero sparse maldicenze verso le donne rivali di altre famiglie. Quindi per certi versi apprezzarono l' occasione di poter risolvere in modo più diretto certe divergenze, inoltre così potevano farsi notare dai partiti più ricchi, che si contendevano le prime campionesse come mogli in aste.
Nel periodo di inizio della nuova moda dopo i primi spettacoli improvvisati alcuni mercanti iniziarono ad addestrare delle gladiatrici schive, che iniziarono a fare combattimenti più cruenti, solitamente però discretamente svestite, a differenza dei blindatisimi gladiatori maschi, che restarono sempre lo "spettacolo principale".
Le donne libere, iniziarono a venir messe da parte, in favore delle schiave, meglio addestrate, la cosa venne inizialmente presa come un passaggio di moda e non ci furono ne festeggiamenti ne opposizioni.
Questo finché un mercante tra i più ricchi si comprò come moglie una gladitrice schiava dalla pelle color ebano.
La cosa iniziò a preoccupare e fu uno scandalo tra le donne Glangoriane, come se questa tipa avesse barato nel "gioco" politico del mondo femminile di Glangor.
La cosa si concluse dopo due mesi con uno scontro mortale in arena tra sei matrone e sei schiave (capeggiate dall'ex schiava ora moglie del mercante che era anche l'organizzatore).
Sembrerà strano, ma le matrona stravinserò contro delle schiave addestrate e più esperte di loro, le malelingue dicono che qualcuno aveva messo dei tranquillanti nell'acqua delle schiave.

Gli accidiosi Kolundari: i kolundari da giovani vengono sfruttati dai parenti, ma sopportano sorretti dalla fede, poi capiscono che è tutta una farsa, sviluppano una fede loro e cercano nuovi fedeli.
Sono i teologi di tutte le lande d'inferno, cabbali esclusi ovviamente, si coordinano tra loro per far agire le altre popolazioni come conviene a loro. Non che manchino sacerdoti anche nelle altre stirpi, ma con le parole non sono granché, invece i kolundari hanno un grandioso talento.
Ovviamente evitano di finire immezzo ai conflitti e cercano di direzionare gli scontri dove conviene, ad esempio una sorella che si trova tra le rashiky potrebbe casualmente avere la visione che va distrutto il villaggio di traag che casualmente creava problemi al fratello.
Gli insaziabili Ghoul Cabbali: I cabbali si trovano al centro delle lande d' inferno, circondato da irte montagne, la zona dei cabbali è condivisa da giganteschi sauri che paiono avere la tendenza a macellare i cabbali, forse per un'imposizione dei fomoriani. Fatto sta che nonostante i sauri e le montagne alcuni gruppi di cabbali a volte escono nelle terre abitate dalle altre popolazioni delle lande d'inferno, per i cabbali sono tutte prede (vedi anche in fomori)
Eburniani: Gli eburniani sono dotati di poca forza di volonta è scarsa capacità di decisione, la loro pelle è molto scura, sono straordinariamente possenti.
Stregoni del Khaan: all' interno delle lande d'inferno c'è una città, in cui si dice si trovi il "khan", nessuno lo vede da ere, ma gli stregoni della cittadella sostengono che egli non ha motivi per farsi vedere da terzi.
Gli stregoni gestiscono una città in cui ci sono più demoni vincolati o evocati che persone, alcuni di loro sanno anche combattere.
Tutte le genti delle lande d'inferno odiano la cittadella, ma salvo i cabbali, nessuno osa ribellarsi, e può capitare che nemici storici si ritrovino fianco a fianco durante una missione per la cittadella.

LA MAGIA

Se non siete maghi o almeno avete delle minime conoscenze occulte, tendenzialmente per voi la magia può fare di tutto, trasformarvi in un rospo, far irrancidire i campi, magari pensate che tutti i maghi trattano col diavolo, mentre alcuni preti fanno dei miracoli per grazia divina.

Se possedete delle competenze nel campo dell' occulto la prima cosa da sfatare è la separazione tra miracoli e incantesimi, la fonte dell'energia è sempre l'anima del mago e l'energia o le creature arcane che il mago riesce a sfruttare

SFERE DI MAGIA CARDINALI

Le sfere cardinali sono composte dalle energie che regolano l'universo, le anime dei mortali e le essenze delle creature inferiori e in parte i loro corpi sono composte da queste quattro energie, la principale caratteristica delle anime mortali è un'alta percentuale di energia dell' ordine, che ne garantisce il persistere dopo la morte e rende difficile ottenere un'anima senza l'esplicito consenso del proprietario.
Le bestie magiche come i draghi e le creature inferiori guidate dal solo istinto come gli insetti possiedono le essenze, la cui persistenza è possibile solo nei casi in delle creature più complesse e potenti.

TAUMATURGIA

La taumaturgia trae energia dalle potenze cosmiche legate alla vita e alle emozioni più nobili, la compassione, la pietà, un taumaturgo rilascia l'energia taumaturgica e questa rimuove malattie, dolore, ferite. L' unico limite della taumaturgia rispetto alla medicina tradizionale è che non da alcuna capacità di comprendere i mali.
La taumaturgia è l' unica sfera che potrebbe tramite complessi rituali ridare la vita a un morto o creare veramente una nuova vita mai vista sotto forma di chimere.
Emozioni: pietà, compassione
Creature arcane elementali: gli spiriti della taumaturgia sono spiriti pietosi che guariscono e rincuorano le persone, di rado si manifestano in modo eclatante, le rare volte che lo fanno appaiono come spiriti eterei e timidi assolutamente incapaci di far del male a una mosca

NEGROMANZIA

La negromanzia è l'energia che porta alla morte e che presiede all' ombra, erroneamente chiamata necromanzia, il potere della negromanzia non si limita al mondo dei morti, anche se è il potere con cui è più conosciuta, si tratta di un potere secondario dovuto al fatto che i morti e le anime morte di recente o che fanno fatica a lasciare il piano materiale sono impregnate di energia negromantica.
La negromanzia presiede alla corruzione e al decadimento, ispira cose come la depressione, la tristezza e in nichilismo.
La negromanzia è ovviamente efficace anche per creare veleni magici.
Emozioni: disperazione, depressione, timore
Creature arcane elementari:si tratta di creature d'ombra, che in certi casi possono raggiungere consistenza fisica, alcune sono assolutamente assenti di emozioni, altre desiderano morte e distruzione di tessuti viventi, altre più rare sono enormemente sagge.
Creature arcane non morti: i non morti sono creature arcane sorte a partire da materiali che un tempo erano vivi, e sono in assoluto le creature negromantiche più diffuse, basta poca energia negromantica per trasformare un cadavere fresco in un servo poco acuto ma fedele, che non richiede ulteriori energie per restare stabile o per evitare che si ribelli.
I non morti eterei si sviluppano a partire da residui di essenze e anime, quelli corporei a partire da resti viventi che hanno concluso il loro ciclo vitale.

DEMONOLOGIA: il caos primigeneo, presiede all'alterazione di ciò che è, all'evoluzione e a tutte le emozioni, e alla voglia di cambiare e migliorare.
Emozioni: tutte
Creature arcane elementari: sono totalmente aliene e inutilizzabili, caos puro che nel piano materiale non può esistere

Creature arcane demoni: si tratta di spiriti formati di pura emozione che ottengono una presenza fisica tramite la magia, cosa che gli consente di sfogare tale emozione, esistono demoni così complessi da poter ragionare come un mortale o meglio, ma la maggior parte appena si incarna cerca senza criterio di sfogare le passioni a cui devono l'esistenza.

EGOMANZIA

L'egomanzia è la legge del creato, essa stabilisce quale parte del caos nel mondo reale esiste e quale no, noi esistiamo perché lo stabilisce l'ordine, il resto avrebbe potuto esistere.
Le energie dell'egomanzia consentono di compiere perfettamente determinate azioni in primis, e porre leggi e ordini alla natura e agli altri mortali.
L'egomanzia ha la caratteristica di essere estremamente letale per i demoni, essi infatti non dovrebbero esistere nel piano materiale, e basta una stilla di egomanzia per far si che tale regola si attivi, annientando il demone.
Gli egomanti di solito sono persone disciplinate e introspettive.
Emozioni: autocoscenza e autodisciplina
Creature arcane virtù: oggetti geometrici e immutabili in grado di compiere una sola azione perfettamente
Creature arcane ideali: concetti ideali e perfetti di creature, il concetto di cervo però non potrebbe esistere nel nostro piano, l'egomanzia da quindi loro un corpo perfetto, solitamente d'argento ma a volte è di altri metalli o gemme, sempre uno solo però. Le creature egomantiche sono estremamente resistenti, ma basta la minima imperfezione o scalfittura per distruggerle.
Creature arcane virtuose: creature ideali senzienti, dotate di almeno una virtù, hanno una mentalità complessa, ma scarsamente emotiva o profondamente idealistica.
Creature arcane angeli:gli angeli sono sempre legati a una divinità maggiore legata all'ordine e sono sempre di natura mista, si dividono in arcangeli (piromanzia e taumaturgia), diavoli (demonologia, negromanzia), angeli neri (negromanzia), serafini (taumaturgia), valchirie (animanzia negrmanzia) e altri vari tipi.
Il loro intervento è una cosa rarissima e non sono vincolabili in alcun modo contro la loro volontà, secondo alcuni sono anime mortali rinate per volontà diretta degli dei.

SFERE DI MAGIA ELEMENTALI

Le sfere elementali sono in parte legate alle emozioni, ma soprattutto alla fisicità, è sbagliato pensare che le sfere si limitino ad avere a che fare con l'elemento che più le incarna, esse sono anche le regole fisiche che tale elemento incarna meglio.

GEOMANZIA

La geomanzia presiede al desiderio di avere e dare conforto e protezione, e alla durezza delle cose oltre che alla staticità. I materiali che da lei derivano sono terra, rocce metalli e le gemme.
Emozioni: determinazione
Creature arcane elementali: creature fisiche e solide, formate da materiali ben concreti

IDROMANZIA

L' idromanzia presiede ai flussi e i riflussi di energia, all'adattabilità e al divertimento, da lei deriva l'acqua
Emozioni: curiosità, incertezza,
Creature arcane elementari: si va dalla creatura d'acqua pura, fluida a quella di ghiacci

PIROMANZIA

La piromanzia si rivolge a energie aggressive e calde, attive
Emozioni: aggressività
Creature arcane elementari: creature di fiamme e materiali fusi

AEROMANZIA: la magia dell'aria, del vento, la magia del divertimento e dei lunghi viaggi
Emozioni: curiosità e spensieratezza
Creature arcane elementari: creature di vento ed elettricità

SFERE DI MAGIA DERIVATE

Le sfere derivate prendono forma dall' unione di tutte le sfere e hanno la loro massima efficacia solo nel nostro piano.

ANIMANZIA: La base dell'animanzia è il conoscere il mondo e il trattare con gli spiriti e le forze della natura, l'animanzia alla fine è solo conoscere il mondo e comunicare con esso.
Creature arcane elementali: non esistono, l'animanzia è composta da energie complesse, non elementari
Ninfe: cariatide (geomanzia), nereide (idromanzia), driade (animanzia silvana) , menade (ninfa legata al lato bestiale dell'animanzia, alla piromanzia e alla demonologia, che compatte e caccia con lancia o altra arma fiammeggiante)
Fauni: entità legate al lato bestiale della natura
Silvani: entità legate al lato vegetale della natura
Bestie magiche e leggendarie: non sono facilmente vincolabili, spesso è proprio impossibile ma ci sono leggende di grandi maghi che con rituali complessi e potenti hanno vincolato anche un drago.
Spiriti silvani: spesso essenze di creature viventi, restate sul piano materiale, a cui l'animante può chiedere aiuto, a cui può fare da medium e a cui può temporaneamente ridare fisicità

ALCHIMANZIA:
L'alchimanzia prende il suo primo potere dal velo astrale, il primo esercizio del apprendista è imprimere moto a semplici oggetti, poi col tempo vengono apprese tecniche per inserire energie più potenti e creare meccanismi complessi, è una sfera che non ha quasi a che fare con l'irreale ,i maestri di quest'arte ricorrono più di tutte le altre sfere alle proprietà del piano materiale, e per questo possono arrivare ad abilità alchemiche straordinarie.
Creature arcane elementali: non esistono, l'alchimanzia è composta da energie complesse, non elementari
Costrutti arcani: meccanismi incantati, fatti vincolando energie e piccole entità, mettendo certe rune, di fatto contengono tutte le sfere di magia in piccole quantità
Costrutti superiori: sono come i costrutti arcani, ma non hanno bisogno di un alchimante per funzionare, la loro costruzione è qualcosa di difficilissimo, hanno un nucleo composto da metalli vari, gemme, rune e sottili incantamenti che consente loro di eseguire azioni anche in assenza di un alchimante

Gerarchia degli incantatori
Dilettanti: conoscono le basi dell' occulto, ne sanno le regole ma ancora non riescono a utilizzare un energia per compiere effetti particolari, sanno capire i posti dove una data magia è più potente e conoscono le dieci sfere con le loro caratteristiche
Apprendisti: accedono al primo livello di introspezione mistica e riescono a utilizzare le loro energie personali per eseguire prodigi
Incantatori (maghi, sacerdoti mistici, sciamani): accedono al secondo livello di introspezione e riescono ad attingere alle energie del velo etereo
Maestri : accedono al terzo livello di introspezione, e riescono ad attingere da vari piani energie da questi rilasciate.
Sommi maestri (arcimaghi, arcidruidi sommi mistici, venerabili sciamani): questi incantatori tramite le loro anime riescono ad attingere alla pura e incontaminata energia delle potenze primigenee, quest energia è indistintamente legge fisica o metafisica, emozione ed effetto.

La nascita di Huscar

Ad esempio una stilla generata da un corvo morto tra le fiamme è basata su piromanzia e mantiene alcuni lievi concetti del corvo in se, la forma, il volo, la rabbia per la morte, ma si tratta solo di un brandello di energia senza autocoscenza, la stilla a un certo punto si somma a quella prodotta dall' ira di un gorilla, gerarchicamente le due stille sono paritarie e si fondono generando uno spiritello del fuoco col corpo di un gorilla e le ali e la testa di un corvo.

Il nostro piccolo spiritello si trova nel velo etereo e ha la fortuna di capitare vicino a un falò legato a una festa di una cultura tribale, durante la festa il falò emette stille di piromanzia, ma solo la prima di queste influenza la forma dello spiritello, quelle successive sono solo energia ulteriore per lo spiritello.

Durante la festa lo spiritello viene bombardato da stille generate dalla popolazione, alcune contenenti le credenze rituali locali, inoltre lo spiritello divenuto gerarchicamente superiore a tutti gli altri spiritelli inizia a formare la sua schiera o ad assorbirli.

Lo spiritello inizia a diventare autocosciente, e vuole cambiare per capire maggiormente il mondo, assorbe così molte stille tanto da diventare una creatura arcana minore animantica e piromantica.

La tribù venera il sole, lo spirito prova affinità a sua volta verso il dio sole, ne percepisce la potenza e si unisce alla sua schiera, nel momento in cui si lega al dio sole ottiene molta conoscenza, e si asservisce ai principi del dio sole, le stille che genera il sole la rendono sempre più definita e forte.

Il nostro arcano minore ora è una creatura dorata, dal corpo di gorilla, ha ali fiammeggianti e la testa di corvo, ora è diventato uno spirito legato all'ordine naturale delle cose, quindi provvede ad eliminare entità che potrebbero causare danni al territorio e al villaggio di cui è diventato protettore, non che gliel'abbia detto il dio sole, tutt'altro, dal dio sole non viene minimamente considerato, ma le stille che lo formano contenevano affetti e legami che ora sono parte della sua essenza.

In vari casi il villaggio subisce attacchi, l'arcano minore può fare poco, ma assorbe le stille che si generano nella battaglia, cresce e diventa un arcano possente.

Un giorno mentre lo sciamano dorme l'arcano possente va da lui, e tocca i punti che consentono all'anima del mago di assorbire energie dall'ambiente circostante, una creatura più debole potrebbe venire distrutta dal contatto con un anima, i due si vedono in sogno e l'arcano da questo contatto subito impara molto, in particolare il concetto di nome.

I due comunicano con visioni, parole ed emozioni, alla fine l'arcano decide il suo nome, con cui lo sciamano potrà chiamarlo: Huscar guerriero del sole

Lo sciamano conosce i riti per evocare nel piano materiale gli spiriti, entrambi meditano su come cooperare per proteggere il villaggio, e proteggere Huscar da entità più forti che potrebbero distruggerlo.

Lo sciamano scarta di vincolare Huscar a un'arma o di dargli materialità tramite i suoi poteri, è uno spirito sacro legato al dio e sarebbe troppo limitante, decide di vincolare lo spirito di Huscar a un totem al centro del villaggio che farà da casa e tramite per il guerriero del sole.

Viene costruito un totem con un corvo e un gorilla, viene inciso il simbolo del sole con l'oro, e tramite un estenuante rituale lo sciamano rende il totem un legame tra Huscar e il villaggio.

La zona vicina al totem diviene una zona rituale e in più se un guerriero medita davanti al totem abbastanza tempo Huscar può dare le sue benedizioni, l'aspetto terrificante del corvo, la forza del gorilla, la resistenza al fuoco e a volte le armi dei guerrieri del villaggio causano misticamente ferite ustionanti ai nemici.

Huscar viene venerato, alcuni lo definiscono figlio del sole, la fede fa si che le stille generate siano sempre dello stesso tipo dell'energia di Huscar, che diventa potente, un arcano maggiore.

Ora genera spiriti, i suoi figli, che aiutano e proteggono il villaggio e la zona circostante, può addirittura causare prodigi, ad esempio parlare e far sentire la sua voce nelle anime dei suoi fedeli.

anima è il più grande desiderio per qualunque creatura arcana, con l'anima ottengono un grande aumento di definizione, non sono più assimilabili da altre creature arcane e salgono di molto nella gerarchia arcana.
Un'anima viene assimilata completamente solo se lo desidera, altrimenti nessuna creatura arcana può farlo e al massimo può arrivare alla possessione.
La morte di un mortale, quando l'anima si stacca dal corpo genera moltissime stille di varie energie che componevano i legami tra corpo e anima, quando si compie un sacrificio non si dona l'anima (anche se si può dire) ma quelle energie.
Piani e veli: molte creature arcane possono passare dal piano natio al velo etereo o dal piano natio ad altri piani, come noi passeremmo da una stanza all'altra.
Passare al piano materiale per la maggior parte delle creature è semplicemente un suicidio, mantenere un corpo solido o anche solo etereo nel velo materiale esaurisce la maggior parte delle stille rapidamente, perfino una creatura maggiore fa fatica a reggere dieci minuti.
Io sono quel che sono: le creature arcane in tutto e per tutto "sono quel che sono" non c'è una separazione vera tra essenza e corpo, quindi non possono mentire, al massimo possono tacere.
A questo fanno eccezione alcune creature animantiche e alcuni demoni.
Ottenendo una o più anime alcune creature arcane superiori ottengono la capacità di mentire.
Per la stessa ragione le creature arcane non fanno solitamente minacce a vuoto, se una salamandra dice a colui che l'ha vincolata "un giorno ti strapperò gambe e braccia e cauterizzerò le tue ferite per lasciarti agonizzante il più possibile" la volta che la salamandra si libera, lo farà se possibile.

Gerarchia delle creature arcane
Stilla: un frammento di energia
Spirito: una creatura non in grado di manifestarsi, vagamente cosciente
Apparizione: una frazione di energia incantata, semi cosciente
Incarnato minore e incarnato: una parte delle emozioni o dell'animo del mago a cui con la magia
viene dato corpo.
Arcano minore, arcano possente e alto arcano: le tipiche creature arcane evocate dai maghi per
schiavizzarle.
Arcano Maggiore: uno dei più potenti rappresentanti di una determinata stirpe di creature arcane,
spesso ha una corte di creature al suo servizio, è l'equivalente di un piccolo nobile tra i suoi simili
Signore Arcano: il signore di un intero piano, è l'equivalente di un Duca tra i suoi simili
Sommo Arcano: signore di una stirpe di creature arcane che gli devono obbedienza,
Divino arcano: l'incarnazione di un intero piano o di un intera stirpe di creature arcane o lo spirito
protettore invocato da miriadi di mortali, richiamarne l'attenzione e mettersi alla sua mercé mentre
lo si convoca può essere un'atto suicida se non si è preparati, non è mai possibile comunque
convocarne uno per intero e stabilmente nel nostro piano. Asservirlo è impossibile, influenzarlo
difficile, ogni signore arcano però può fare enormi concessioni di potere magico o aumentare le
possibilità di controllo delle creature arcane a lui legate. I divini arcani sono anche detti "semidei",
oltre a loro ci sono solo le stesse divinità e le potenze primigenee.

SFERE IMPURE
Per certi versi anche alchimanzia e animanzia sono sfere impure, ma di fatto funzionano esattamente come quelle pure, una sfera impura è un tipo di energia arcana veicolata in modo errato e senza avere una minima conoscenza delle basi con cui realmente funziona la magia.

CREATURE ARCANE PARTICOLARI

Fantasma: quando una persona muore soffrendo può capitare che degli spiriti taumaturgici cerchino di alleviarne le sofferenze, contaminandosi nel processo con energie negromantiche, questo processo da origine a uno spettro fantasma, tale situazione è solitamente provvisoria, è dovrà durare solo finche l'anima non si sarà acquietata o avrà realizzato una determinata azione, che può essere ottenere degna sepoltura, ottenere giustizia e così via..
E' possibile vincolare un fantasma solo tramite un oggetto a cui questi è legato
Spettro nefasto: quando qualcuno muore può capitare che per qualche ragione si verifichino le condizioni per la creazione di un fantasma, ma le energie che si aggiungono alla negromanzia non siano taumaturgiche, in certi casi semplicemente il morto vuole continuare a vivere così intensamente che la sua anima spalanca le porte a entità presenti nel velo etereo.
Spettro dell'avo: quando dall'oltretomba viene chiamato un defunto tramite potenti riti si ottiene uno spettro dell'avo, queste entità sono pura anima e solitamente non sono vincolabili contro la loro volonta, è sempre impossibile dopo tre ore dalla loro morte.
Angeli, diavoli e vali: sono le creature arcane dei concetti filosofici, non appaiono quasi mai in forma fisica e non sono vincolabili contro la loro volontà, sono i servitori degli dei della legge.
Golem: creatura di terra, roccia o metallo, non è rievocabile, ed è un imitazione dell' essenza dei mortali, dotata di una pseudoanima, può essere uccisa e morire. Per qualche strano motivo il progesso di creazione di un golem sviluppato dai goblin javiti riesce solo se al golem viene imposto un difetto, altrimenti il golem è incapace di muoversi, tipici difetti sono: se viene pronunciata una parola il golem muore o fugge, se gli viene mostrata la sua immagine il golem fugge senza fermarsi, se viene danneggiata una parola scritta sul corpo del golem questi muore.
E' una creatura permanente, è quasi più simile a una chimera che alle normali creature arcane
Per creare un golem sono necessarie la geomanzia per il corpo, l'egomanzia per l'anima e la taumaturgia per il soffio vitale e un complesso rituale, inoltre serve avere una grande fede.
Salamandre: queste creature sono in primis legate al fuoco, poi, alcune più, alcune meno sono legate alla geomenzia e all'animanzia.
Pare siano formate da più clan e che abbiano un ciclo vitale che inizia da qualcosa di simile a uova, tra loro ci sono parentele, anche se non è chiaro se anche nel piano d'esistenza da cui vengono possiedano corpi solidi, è probabile.
Molte di loro hanno difficoltà a stare nel piano eterico, sembra odino non avere solidità.
Le salamandre sono prevalentemente dorate e rosse, alcune possiedono altri colori ma sempre colori caldi o metallici.
Sono tra le creature arcane che più sono viste affini al dio sole, tant'è che come lui spesso sono abili artigiane.

LE CHIMERE
Le chimere possono venir create da demonologia e taumaturgia, nel caso della demonologia però si tratta semplicemente di modificare a caso l'essenza di qualcosa, ad esempio un'ondata pura di demonologia potrebbe fondere tre cavalli in una specie di mostro a tre teste col corpo di ragno.
E la demonologia non può creare la vera vita.
Le chimere più riuscite vengono create con la taumaturgia, in molte culture questo è ritenuto un atto contro natura poiché la creatura che viene alla luce non era prevista nell'ordine naturale delle cose.
Anzitutto a un taumaturgo per creare una chimera servono materiali viventi di base, tipicamente uova non fecondate, altrimenti si otterrebbe solo un essenza di essere vivente che in pochi istanti svanirebbe, la vita ha bisogno di tutte e dieci le sfere per esistere.
Quindi il taumaturgo unisce parti fisiche delle creature che vuole creare, e compie dei rituali, da cui otterrà un uovo fecondato contenente la chimera, oppure in un contenitore sigillato mette il materiale grezzo da cui si svilupperà il cucciolo.

E' difficile ottenere perfettamente la chimera desiderata, e molte delle creazioni possono venire come orride e grottesche parodie di un essere vivente.
La sterilità è il problema più facilmente presente nelle chimere, anche se non presente le chimere non sono un' unica razza, ma solitamente ogni chimera è l' unica rappresentante della sua razza.
Tutti i maghi sanno che alcune confraternite sacerdotali e mistiche degli elfi neri hanno sviluppato delle tecniche basate su una mistura di taumaturgia ed egomanzia con cui hanno generato con sangue d'elfa e uova d'avvoltoio le arpie, e con sangue d'elfa e uova di squalo le sirene, si dice vengano sperimentate nuove varianti del modello base.
Sono talmente stabili da potersi riprodurre autonomamente, e sono fedeli istintivamente alle donne delle famiglie il cui sangue è stato usato per crearle.
Con adeguate capacità è possibile rendere una chimera un semi arcano o accelerarne lo sviluppo fisico o intellettivo o renderla istintivamente fedele al suo incantatore.
Di base una chimera è vincolabile con l'animanzia se è un'animale, non lo è se è considerabile mortale (poiché chi è dotato di anima non è vincolabile), ed è un individuo dotato di un suo carattere complesso, non una creatura arcana.

I VELI

Velo materiale: il mondo che vediamo sempre, è il velo in cui esistiamo nella nostra fisicità
Velo etereo: il velo etereo è quello in cui esistiamo come anime, popolato da spiriti che non hanno abbastanza potere da ottenere una loro fisicità. Nel velo etereo appariamo come gemme grigio cupo, inalterabili e intoccabili dai vari spiriti, ma a volte generiamo stille di energia quando generiamo emozioni particolarmente intense o in particolari momenti, alcuni spiriti stanno vicino a noi e assorbono queste stille.
Inoltre se la nostra forza d'animo cede possono riuscire a entrare in risonanza con le nostre anime, avviene così una possessione.
Gli incantatori del primo e secondo livello traggono energia dal velo etereo
Il velo etereo è in prevalenza abitato da spiriti animantici che predano molte delle creature arcane ed evitano squilibri, quando una creatura animantica viene esiliata torna ad esistere solo nel piano etereo.
Velo astrale: è chiamato dagli skald florjark "piana delle rune" poiché per ideare nuove rune occorre avere accesso a questo piano, qui si manifestano concetti, essenze, creature ideali. Quando nei miti il Guercio si sacrifica a se stesso rinunciando a un occhio per trascendere lo stesso stato divino, fu per avere accesso a questo velo del nostro piano. Accedere a questo livello esistenziale richiede molta concentrazione e forza di volontà, perché qui molti concetti come "distanza" o "tempo" non esistono
Velo nodale: è il livello d'esistenza in cui si trovano i principi fondamentali dell'esistenza, per i mortali e per tutte le creature, eccetto quelle puramente egomantiche è impossibile accedervi
Veli interni: sono dei livelli di esistenza a cui i mortali non possono avere accesso prima della morte, sono uno per ogni divinità (o stando ad alcune teorie sono le stesse divinità), paradiso per Lex, landa del tramonto e inferno per Hexarcus, Walhalla per Wothan e così via.
Veli esterni: sacche di realtà a cui si può accedere da determinati luoghi, l'esempio più noto è il regno fatato di Faerie, il regno nascosto degli spiriti silvani, sono abbastanza stabili da esistere e consentire l'esistenza dei mortali, ma di rado superano i trenta kilometri quadrati di estensione.

MORTALI E CREATURE ARCANE

Le creature arcane sono pura essenza, i mortali invece sono dotati di una fisicità che produce energia fisica e di un'anima che produce energia spirituale.

I RITUALI

I rituali sono la forma di magia più alta e potente, gli incanti e le abilità arcane sono trucchetti in confronto,
per incantare un oggetto occorre evocare uno spirito e vincolarlo dentro l' oggetto, per fare ciò occorre un rito e la spesa di forza d'animo e reagenti, per oggetti superiori occorre creare

da zero l' oggetto in materiali particolari ad esempio gemme,oro e piombo purpureo, l'argento è un metallo invece magicamente particolare, e può essere usato solo in oggetti legati a egomanzia, taumaturgia e negromanzia.
Il piombo purpureo e il piombo bruno (quello normale) sono lo stesso metallo, quando il piombo normale assorbe quantitativi enormi di energia caotica diventa purpureo (più precisamente rosso-violaceo con striature ti svariati colori), se viene purificato torna bruno.
Un altro metallo negli stessi casi semplicemente verrebbe distrutto o modificato strutturalmente in modo permanente.
Un oggetto magico non può mai donare bonus in volontà o morale o bonus di livello o capacità di controllo, tranne alcuni oggetti più potenti in cambio di qualcosa, questo perché i maghi usano queste energie per controllare le creature vincolate negli oggetti.

Tutte: pietre arcane, reagenti
Piromanzia: rubini, oro, legno, olio nero, legnami rari
Geomanzia. ossidiana, smeraldo, pietra, pietre rare, metalli rari
Aeromanzia: zaffiro, piume rare, tessuti rari, fiore arcano, fiori rari
Idromanzia: perle, smeraldo, corallo, liquidi benefici (no veleni)
Taumaturgia: diamanti, perle, stellargento, legni rari, opali
Negromanzia: ossidiana, ametista, sangue mortale, argento, querciascura, trofei leggendari
Demonologia: opale, ametista, anime mortali, piombo purpureo, veleni
Egomanzia: diamante, perle, argento, stellargento
Animanzia: smeraldo, giada, trofei leggendari, pelli rare
Alchimanzia: metallo, metalli rari, gemme tutte, oro

Carattere degli oggetti: gli oggetti magici sono tali perché posseduti da un' entità magica più o meno cosciente di se stessa
Solitamente i maghi cercano di vincolare le creature agli oggetti in modo tale che non sorgano problemi, soprattutto richiamando creature che non creino problemi, ma non sempre gli riesce.

Gli oggetti magici spontanei
A volte per lo svilupparsi di grossi quantitativi di emozioni o energie affini a una determinata sfera degli oggetti si incantano spontaneamente

Alcuni esempi: una moneta che per secoli è restata in un cimitero può diventare un oggetto negromantico, l'arma di un eroe che viene venerata per secoli dalla popolazione può diventare un oggetto egomantico, una spada a suon di essere usata può incantarsi in base al carattere del padrone.
Tali oggetti sono dei tipi più vari e imprevedibili, e non rientrano nelle normali regole.

Creare una zona rituale permanente
Di solito le zone rituali nascono spontaneamente in seguito a vari eventi, le più potenti i "nodi arcani" esistono dall' origine del mondo e sono le più potenti, la più nota è quella attorno a cui è stato costruito il tempio dei sacri artefici della roccia nera.
Emulando gli eventi naturali che portano all' origine di una zona arcana alcune sette di incantatori sono riuscite a cerearne.

-*Zona arcana universale*: sacrificate su un oggetto fisico (statua, colonna, lancia) cento pietre arcane quando entrambe le lune sono allo zenit.
Se l' oggetto viene rimosso la zona viene distrutta, di solito però rimuovere tale oggetto è molto difficile.
-Negromantica: seppellire in un luogo i resti mortali di molti esseri viventi per almeno cinquant'anni
-Egomantica: 3000 persone almeno nell'arco di 30 anni
-Piromantica: far ardere in uno stesso luogo un fuoco a base di legno pregiato, mandragora essiccata, pietra arcana e reagenti per almeno

20 anni, in alcuni casi però se il fuoco muore la zona rituale si disperde.
[ho reso l' idea credo, ovviamente nessun PG potrà crearne, ma almeno è più chiaro come hanno origine di solito]

LE DIVINITA' MAGGIORI

L' ARGENTEO
Nomi: Lex (Fargan) Uranus (elfi bianchi) Drago d'argento (Coboldi barbari e Draconici), lucente ispirazione (Ayame)
Sfere predilette: taumaturgia ed egomanzia, negromanzia (esclusi incantesimi che rianimano i non morti, in generale tutti i suoi culti la confinano ad aree specifiche e attentamente controllate)
Aree di interesse:: l'argenteo è il custode dell' ordine cosmico, delle leggi ideali e dell'eterno circolo della vita e della morte, è interessato al mantenimento dell' ordine cosmico e a consentire il giusto sviluppo delle anime (che almeno in un primo sviluppo hanno bisogno di corpi sani)
Descrizione archetipica: in ogni leggenda appare come una figura perfetta in argento o metallo bianco, di rado interviene direttamente, e da un idea di infinito, infinitamente giusto in particolare, tanto infinito da essere difficilmente comprensibile ai limitati mortali.
Principali culti
Ortodossia Patriarcale (Fargan),Tradizione della fenice (elfi bianchi), **Culto della lucente ispirazione** (Ayame), **Culto ancestrale** (coboldi terre barbariche)
Creature arcane affini: Angeli, che appaiono ai mortali in sogno per portare il suo volere.

IL GUERCIO
Nomi: Wulfen (Terre barbariche e Fargan) Wothan (orchi florjark) Spirito del cinghiale bianco (pietra nera)
Sfere predilette: animanzia, idromanzia, egomanzia, aeromanzia
Aree di interessa: in primis il Guercio è legato alle leggi della natura più brutali e spietate, è certamente un dio forte, ma è anche un dio dalla natura sciamanica, in ogni cultura egli ha trasceso la divinità per comprendere appieno il creato, incarnandosi e soffrendo pene indicibili il cui segno più tangibile è la perdita autoinflitta di un occhio,

è l' unica divinità maggiore che appare con una menomazione fisica.
Per questo è anche il dio a cui ci si rivolge per la comprensione di tutte le rune magiche e durante la creazione di artefatti che uniscono la magia delle rune e l'abilità dell'artigiano, trascendendole.
Il Guercio in tutte le culture è anche come il lupo, feroce e severo si, ma anche padre affettuoso, in ogni cultura in cui appare nei miti viene circondato da una numerosa prole, e da numerose leggende che di fatto descrivono come un padre dovrebbe crescere un figlio.
Il Guercio è anche il signore della socialità e dei riti sociali.
In nessun caso il culto del Latore di Morte convive pacificamente col culto del Guercio
Descrizione archetipica : in qualunque cultura appare senza un occhio (il sinistro), e come una creatura appena alle soglie della vecchiaia, provata da una vita durissima, orgogliosa e che piuttosto di chiedere aiuto preferirebbe morire. Spesso porta rune su oggetti o sul corpo.
Di rado viene rappresentato da solo, ma è sempre in compagnia di animali o parenti.
Principali culti
Fargan, Terre barbariche, **Panteon celta, Pietra nera**.
Creature arcane affini: vali, ritenuti dai florjark i figli di Wulfen e le anime reincarnate nel Walalla dei guerrieri morti onorevolmente, i figli di Wothan possiedono ali (le Valchirie ad esempio) i guerrieri del Walalla no. E' accaduto in passato che i vali tramite il potere dei sacerdoti si reincarnano sul piano materiale per combattere al fianco dei mortali, apparendo come guerrieri perfetti che si fanno beffe di coloro che tornano dall'aldilà come ombre di se stessi, non morti.

LA TETRA MIETITRICE
Nomi:Entroph (in origine a Salman, il nome viene usato anche da cultisti nichilisti di Fargan, alcuni barbari la chiamano signora dei corvi)
Sfere: demonologia, negromanzia, geomanzia
Aree di interessa: la tetra mietitrice presiede alla morte per consunzione e al suicidio, e alla morte per malattia, secondo alcuni il suo scopo finale sarebbe l'annientamento di tutta la vita su Arcana Domine
Descrizione archetipica : non si è mai manifestata con delle immagini, ma come sensazioni e basta, disperazione, depressione, non ha mai stimolato nessuno perché la venerasse, nonostante questo alcuni sono arrivati a venerarla per placarla o semplicemente perché ne erano affascinati.
Principali culti: Salman, terre barbariche , sette segrete a Fargan
Creature arcane affini: demoni entropici, vari non morti e spiriti oscuri

IL LATORE DI MORTE
Nomi: Hassam o Haslim (Salman), Ecator (elfi tutti), Ecatombe o migliaia di nomi totemici legati ad animali feroci cultisti fargan e tribù delle terre barbariche
Sfere predilette: demonologia e piromanzia secondariamente negromanzia e geomanzia (ma i suoi sacerdoti non usano incanti, solo rituali, abilità arcane ed evocazioni)
Aree di interessa: massacro, assassinio, uccisione, sete di sangue
Descrizione archetipica : l' unica cosa comune tra le varie iconografie è l'assenza di un volto umano, o il volto non è presente o è bestiale, in nessun caso il culto del latore di morte convive pacificamente col culto del Guercio
Principali culti : Salman, Elfi neri, culti segreti della morte, terre barbariche, tra i Salman c'è un culto a parte, quello degli assamiti, assassini pronti alla morte.
Creature arcane affini: demoni irosi, alcune salamandre demoniache e varie entità legate a morte e istinto omicida.

LA SUSSURRATRICE DI SEGRETI
Nomi: Elyar il nome elfico e il nome con cui è conosciuta dai cultisti di Fargan e tra le amazzoni, Signora dei Miraggi o la dea è il nome con cui è conosciuta a Salman
Sfere: tutte
Aree di interesse: magia, ricerca di conoscenza e miglioramento intellettuale, desiderio di elevarsi dalla condizione attuale, politica e astuzia.

Descrizione archetipica : una bella femmina, il colore ridondante è il blù profondo, usato spessissimo per colorarle occhi e capelli
Caratteristiche: Elyar è considerata dea del caos da Fargan ed elfi bianchi, eppure molti dei dogmi comuni a tutti i suoi culti sono innegabilmente legali, i suoi seguaci sono spesso studiosi disciplinati, e a differenza di Ecator, Entroph e per certi versi Nomor i suoi culti possono essere fondanti in una civiltà.
Principali culti : Elfi neri, Salman, Cultisti a Fargan
Creature arcane affini: creature arcane di tutti i tipi

LA FIGLIA DELLE LUNE
Nomi: Ta'shyr la giovane
Sfere: egomanzia, demonologia, animanzia, secondariamente aeromanzia
Aree di interesse: amazzoni, unione tra più razze
Descrizione archetipica : un'amazzone dai capelli d'argento e dalle vesti variopinte che cavalca tra le stelle
Principali culti: l' unico culto conosciuto è quello delle amazzoni, si dice sia nata da Elyar e da una divinità della legge che era stata ingannata dalla sussurratrice, in cui nome non è noto.
Ta' shyr fu allevata e addestrata da molte delle divinità naturali, e si dice tra molte delle divinità celtiche abbia sorelle.
Si dice che prese l'androgino Nomor come amante, perché non avrebbe sopportato una divinità maschile come amante.
Principali culti: viene venerata solo dalle amazzoni, si vocifera di sette femminili nel territorio di Farga (ovviamente ritenute eretiche)
Creature arcane affini: le ninfe menadi sono ritenute dalle amazzoni le sue messaggere e le sue compagne di caccia, alcune vali, alcune entità demoniache e alcuni spiriti animantici sono affini a questa divinità

SIGNORE DELLE CATENE
Nomi: Hexarcus (Fargan) Thodar (nani neri) Alara la vergine delle catene (elfi tutti), Nombé (Salman)
Sfere: egomanzia, demonologia, geomanzia, alchimanzia, piromanzia
Caratteristiche: il Signore delle Catene è un entità legata al progresso e alle leggi create per fini pratici, molteplici leggende narrano di come egli conquistò l' inferno sottomettendo orde demoni e creando i diavoli affinché custodissero il suo regno, egli si fa consegnare le anime degli indegni dall'argenteo per sfamare le sue legioni.
I suoi seguaci, sebbene considerati indegni dall' argenteo sono da lui ricompensati con molti privilegi, è generoso con chi lo serve bene, da tutto tranne la pace eterna, ma quale seguace del Signore delle catene potrebbe volere la pace eterna?
Aree di interesse: ordine costituito, innovazione, conquista, città, costruzione di grandi opere, giuramenti, fermezza nelle scelte, fedeltà al proprio signore, giusta ricompensa per fedeltà e tradimento.
Descrizione archetipica (comune a tutte le culture): il suo volto non è mai visibile, regge in mano delle catene, le manifestazioni di oscurità e caos tremano in sua presenza.
Principali culti:Fargan, in special modo nel regno teutonico, Nani Neri, Elfi tutti.
Creature arcane affini:

SOLE CREATORE
Nomi: nonno sole (minotauri) N'taar (Salman), Tal (alcuni celti) Dio sole (terre barbariche)
Aree di interesse: sole, estate, artigianato, creazione, arte
Descrizione archetipica : un membro anziano e saggio della razza in questione formato da lucenti fiamme e oro liquido
Sfere predilette: piromanzia
Principali culti: Minotauri, Salman:
Creature arcane affini: le salamandre sono tipicamente ritenute le creature più affini al sole creatore, in quanto abili artigiane e creature del fuoco, poi ogni creatura piromantica intrisa di stille

MADRE TERRA
Nomi: Dio Drago dei monti (roccia nera, draconici, coboldi barbari), Gaia (terre Barbariche, celti in primis) nonna terra (minotauri)

Sfere: aeromanzia, geomanzia, idromanzia, animanzia
Creature arcane affini: le ninfe in particolare, poi tutti gli spiriti bestiali e silvani.

LATORE D' ISPIRAZIONI
Nomi: Nomor (nome elfico e dei cultisti a Fargan) Kutmà (nome Salman) Baal (nome terre barbariche)
Aree di interessa
Descrizione archetipica (comune a tutte le culture)
Sfere predilette:
Principali culti: elfi neri, salman, culti edonistici segreti a Fargan, terre barbariche
Creature arcane affini: demoni tentatori di ogni genere legati a ogni vizio e demoni legati a ogni arte.

EQUIPAGGIAMENTO

MONETAZIONE
Ogni nazione segue la convenzione stabilita dall' impero atlantideo, che prevede come moneta base l grossa moneta d'oro di valore sufficiente a sostenere un soldato 1 anno essendo però l' oro e l'argento metalli disponibili in limitata quantità esistono dei sottomultipli in leghe inferiori che lo stato si impegna a convertire in oro, cosa che nei fatti non avviene mai, sta di fatto che però che se lo stato cade in crisi o cessa di esistere le monete vili perdono di valore .
Nota che se qualcuno pagasse con monete eccessiva e non ci fosse il cambio ci sono 2 possibilità: 1 subirà il miglior trattamento possibile, 2 l'avanzo sarà tenuto come mancia, ovunque se si chiede una tal cifra ci si spetta di ricevere quello, se viene dato di più tanto meglio.

MONETE
Non è possibile la loro creazione (al massimo la loro falsificazione), non ingombrano
(GO)**Grosso d'oro**: una moneta d'oro da 20 grammi, con uno di questi una persona ci campa tranquillamente 1 anno in
modo dignitoso **vale: 2000**
(MO)**Moneta d'oro**: una moneta d'oro da 10 grammi, mantieni 1 anno a fatica 1 persona **vale: 1**
(GA)**Grosso d'argento:** una moneta d'argento da 20 grammi **vale: 500**
(MA)**Moneta d' argento**: un moneta d'argento da 10 grammi, 1 mese 1 persona **vale: 100**
(GR) **Grosso di rame**:moneta di rame da 20 grammi mantieni decentemente una persona 1 settimana **vale: 50**
(MR)**Moneta di rame**: moneta di rame da 10 grammi, sufficiente per campare bene 1 giorno, **vale: 2**
(PR)**Piccolo di rame**: moneta di rame da 5 grammi, sufficiente per un misero pasto/un boccale di birra/un quartino di
vino/una zuppetta/una piccola bistecca e così via **vale: 1**

TAVERNA
1 una birra annaccquata e se il proprietario ha pietà di te dormi in stalla
2 dormi nella sala comune e mangi il minimo
4 paglericcio e pasto decente
8 stanza tutta tua o in coppia, pasto serio

GILDA MERCANTI
Le attività acquistate sono al netto delle spese.
Acquisto di un' attività che per ogni 10 grandobloni di costo che da rendita 1d6 risorsa l' anno (es. mandria di maiali)
Acquisto di un attività da 120 grandobloni che da rendita 1d6 risorsa al mese (es. una taverna di buona qualità in centro città)

Seguaci			
Seguace	**Punti**	**paga giornaliera**	**addestramento**
bestiola	60	0	20
schiavo	80	0	50
lacché	90	1	100
servo	100	1	150
seguace	120	2	500
esperto	130	4	1000
veterano	160	8	4000
elite	250	20	10000

BOTTEGA ALIMENTARE

100 mezza carcassa di mucca
500 sacchi di riso sufficenti per 365 razioni al limite della fame, in oriente questa quantità è 1 Koku
1 una razione di miglio
2 una razione abbondante di carne secca
50 barile di birra
60 damigiana di vino scadente
100 bottiglia di eccezionale vino degli elfi bianchi

ERBORISTA E ALCHIMISTA
Nota: queste NON funzionano sulle creature arcane
1 dose di Erbe curative: +1 per test di guarigione (max 5 dosi per test)
2 dose di erbe lassative: CD 5 x numero dosi o si otterrà l' effetto voluto in modo rapido (pure troppo)
5 dose Estratto di erbe lassative, CD 5 x numero dosi se la vittima fallisce si otterrà l' effetto voluto in modo rapido (pure troppo)

Rare (costo in grandobloni)
30 Estratto di patata blù : 2 ore di allucinazioni da ko totale, azzera i punti stanchezza e fa recuperare 1 punto volontà, o ne danno 1 provvisorio fino alla prossima dormita
30 **Radice da guerra**: +2 punti sfinimento, ma per 2 ore ignori i malus da sfinimento (non il coma) e hai +1 liv. di corpo

50 **Oppio e droghe simili**: fumando in 10 minuti una dose spariscono tutti i punti sfinimento, ma si acquisisce il tratto mentale oppiomane 1 (che aumenterà di 1 a ogni dose), almeno una volta al mese o sessione si avrà una crisi di astinenza, salvo riuscire in un test di autocontrollo con CD il valore "oppiomane", se non si riuscirà a fumare entro 1 ora della droga si otterrà 1 punto sfinimento. Andare in coma per astinenza e senza cure di qualcuno vuol dire morte certa.

100 **Fiore del tuono**: puoi per 2 ore fare fino al doppio delle tue azioni normali, per ogni azione oltre il tuo profilo base alla fine del turno subisci altrettanti punti sfinimento.
6 **Olio medicale**: dopo cinque minuti cura una ferita
50 **Olio di guarigione**: se si asperge sulle ferite cura 1 danno istantaneamente
500 **Balsamo Taumaturgico**: cura 1d6 ferite e annulla veleni e malattie comuni
1000 **Pozione magica:** un incantesimo infuso che si attiva su chi la beve, se va a concentrazione, durerà un giorno.

ARMATURE

armature					
Armatura	**Categoria**	**Ingombro**	**Protezione**	**bonus armatura**	**Costo**
Rame		-1	-1	-1	-50%
Bronzo		+1	0	0	-25%
Armatura di legno	leggera	2	0	2	10
Corpetto di cuoio	leggera	1	0	1	15
Armatura di cuoio	leggera	1	0	2	30
Cuoio-ferro	leggera	1	1	2	100
Pelli e vesti robuste	leggera	1 (2 col caldo)	0	1	4
Armatura composita	media	2	4	4	200
Giaco di maglia	media	1	2	4	400
Armatura di anelli fitti	media	1	3	5	700
Armatura a scaglie	media	2	5	6	300
Armatura completa	pesante	4	9	8	10000
Piastrone	pesante	3	5	4	100
Armatura di piastre	pesante	2	5	5	600
Armatura di anelli grossi	pesante	2	8	6	500
Protezione	protezione	1 ogni quattro	1	0	20
Elmo completo	protezione	mezzo	1	0	40

PROTEZIONI

Le protezioni sono oggetti in metallo che occupano una parte troppo ridotta del corpo per dare una protezione generica, ma riducono o annullano colpi le più gravi conseguenze di colpi.
Ogni 4 protezioni che indossi aumenti di uno l' ingombro dell'armatura, Se una locazione protetta da una protezione subisce un critico ne ignora gli effetti
Ogni volta che subisci dei critici tira 1d12 se fai pari o meno delle protezioni che porti ignori il critico, ma la protezione si abbassa di uno

Per puro roleplay ecco una lista delle protezioni
Elmo: protegge il cranio e le orecchie
Celata: protegge il viso (occhi, naso, bocca)
Spallaccio: protegge una spalla e di conseguenza evita critici che renderebbero inutilizzabile l' intero braccio
Guanto d'arme: protegge la mano e il polso, è impossibile
Bracciale: protegge l'avambraccio, gomito compreso
Schiniero: protegge la zona tra spalla e avambraccio
Piastra toracica: protegge il torso, compresi cuore e polmoni

Protezione anca: protegge la zona dell' osso sacro e le giunture delle gambe
Piastra addominale: protergge la pancia
Stivali corazzati: proteggono piedi e le gambe sotto il ginocchio
Ginocchiere: proteggono le ginocchia e la parte superiore delle gambe (cosce)

armi							
Nome arma	**BC**	**BF**	**DM**	**BD**	**Regole speciali**	**Costo media fattura**	**ingombro**
Manganello	+1	0	+1	+1		gratis	0/1 seconda
Bastone	+2	0	+1	+1	specialistica (+3 bonus difensivo e +2 danni massimo	gratis	1
Arma piccola	+1	+1	+1	+1	lacerante o botta (+1 danno), specialistica (attacchi doppi)	4	0
Arma 2 mani	0	+4	+5	0	lacerante o contundente (+2 danni)	18	2
Catena	+1	+1	+1	0	specialistica (+3 difesa +2 tiro) 2 mani	3	0
Lancia	+3	+1	+2	+3	specialistica (puoi usala con 1 mano), 2 mani	8	1
Spada	+2	+2	+3	+2	specialistica (+2 difesa o +1 danno massimo)	9	0/1 secoda
Ascia	+1	+3	+4	0	specialistica (+1 critici)	8	0/1 seconda

tiro							
Nome arma	**Forza**	**DM**	**Gittata**	**Malus**	**Regole speciali**	**Costo media fattura**	**ingombro**
Arco	6	4	40	-1	letale	12	1
Arco composito	6	4	30	-1	specializzato (forza 12 gittata x2) letale	100	1
Arco lungo	7	4	60	-1	letale	24	1
Lame corte	liv.corpo+1	2	10	-1	letale	6	0
Lame lunghe	liv.corp+3	4	10	-1	letale	12	1
Sassi	livelli corpo	DM disarmato	10	-1	botta	gratis	1x sacchetto
Massi	livelli corpo+1	DM base x 2	Livelli corpo	-1	botta	gratis	1 ciascuno
Giavellotti		4	20	-1	letale	10	1

BC = bonus al tiro per colpire
BF =bonus alla forza d'attacco
DM = dadi danno massio

scudi				
Scudo	ingombro	difesa totale	difesa istintiva	costo
bacceliere	0	1	0	2
scudo piccolo	1	2	0	10
scudo grande	2	4	2	44
scudo a torre	3	4	4	200

Oggetto buona fattura costo x 10 (CD creazione 6)
Oggetto ottima fattura costo x 50 (CD creazione 12)
Oggetto superba fattura costo x 500 (CD creazione 20 e servono materiali rari e riti artigianali)
Oggetto eccelsa fattura costo x 2000 (CD creazione 30 e servono materiali rari e riti artigianali)
Oggetto leggendario costo non quantificabile (CD creazione 8 per tratto che si aggiunge e servono materiali rari e riti artigianali e almeno un componente leggendario tipo "il corno dell'oni di fuoco dell' inarrivabile montagna difesa da branchi di spettri ragno")

Bonus armi
bilanciamento +1 per colpire (1)
incisività +1 per ferire (1)
Argentata: l'arma contiene argento sebbene la struttura sia in metalli ben più robusti(1)
Frantumante: l'arma ignora i tiri protezione quando causa critici, per usarla serve corpo più alto di taglia (2 armi 1 mano, 1 armi a 2 mani)
Lacerante: +1 ai critici quando infligge critici (2)

Bonus armature
Robusta: +1 Pf che viene recuperato se l'armatura viene riparata da un fabbro
Tosta:+1 Difesa
Su misura: -1 ingombro

Bonus vesti
Robuste: non puoi usarci assieme un armatura, danno +1 armatura (1)
Pregiate: +1 ai test di carisma (1)
Mimetiche: +1 furtività

Salicepiuma/stellargento: no ingombro (1)
Querciascura/Arcanite: non si frantuma mai salvo cataclismi, alla fine del combattimento recupera Pf armatura e protezione (2)
Piombo purpureo: altera la mente e consente strani effetti (es. lame che rendono furiosi e grondano sangue) (3)

OGGETTI PER MAGHI

Famiglio
Il famiglio è una creatura legata all'anima di un mortale.
Il famiglio parla mentalmente col suo signore se si possono vedere, sennò, sono in ogni modo sempre consapevoli dei rispettivi stati d'animo
Il mago può spendere un addestramento per:
-**Legame estremo**: vedere e sentire con gli occhi e le orecchie dell'altro e parlarsi telepaticamente ovunque
-**Richiamo**: dovunque sia il famiglio può essere fatto apparire entro 3 metri dal mago

Il famiglio possiede a ¼ tutte le statistiche del suo signore, a meno che non le abbia naturalmente migliori, taglia compresa. I famigli possono imparare addestramenti ed avere punti d'abilità arcane o tratti delle creature arcane pari allo spirito del mago. Se il famiglio è un animale, si suppone sia uno vecchio e moribondo che ha risposto al richiamo del mago e ne ha tratto giovamento.
I famigli in caso di morte del mago muoiono/tornano nel loro piano

La morte del famiglio causa un test autocontrollo dell'incantatore, se riesce l'incantatore subisce 1d6 punti follia, se fallisce 3d6

Oggetto incantato da DCA 2
L'oggetto da attivata da uno di questi bonus:
+2 per ferire
da 10 punti abilità, o usi le tue o quelle dell' oggetto
+1 danno elementale o fisico
appare un' armatura evocata da 2 punti
+1 alla difesa istintiva
Consente di usare due abilità magiche
Contiene una creatura evocabile che può essere materializzata da 80 punti
Possiedi una creatura fisica fissa (silvano o fauno, costrutto o non morto)

L'oggetto è controllato perfettamente, ma è incantato perché una creatura vi è vincolata, e può essere trattata da PNG