

ARCAN MITH

**AMBIENTAZIONE**

# Capitolo 1

## Geografia generale

Endymia, mostrata nella mappa (??), è il nome del mondo, o del pianeta, di questa ambientazione: esso è il quinto di un sistema solare di 12 pianeti, ma esistono due soli, quello principale ed uno molto più piccolo che gli ruota attorno in un'orbita molto stretta. Questo piccolo sole viene chiamato, dalla maggior parte delle popolazioni di Endymia, Cosmon che il nome di un'antica divinità astrale il cui culto è andato perduto. La circonferenza di Endymia misura circa 22300 chilometri ed il suo asse è inclinato rispetto al piano orbitale così da dar vita alle quattro stagioni; inoltre il pianeta possiede una luna di color azzurro che gli antichi credevano fosse la patria degli dei.

Il pianeta possiede due grandi continenti dove si sono sviluppate diverse razze e civiltà tra cui quella degli umani, degli Halfling, dei Nani e degli Elfi. I continenti sono, tuttavia, di recente formazione: infatti prima della catastrofe esisteva un solo grande continente, un mare interno ed un grande oceano esterno; tuttavia i grandi sconvolgimenti prodotti poco più di mille anni fa, hanno cambiato la geografia del pianeta trasformandola in quella attuale.

### 1.1 Il continente Ovest

La parte più a nord del continente prende il nome di Itokia: infatti si pensa che abbia avuto origine in questa zona il popolo degli Itok che poi emigrò a sud verso la fine della glaciazione. In questa zona il clima è molto rigido per tutto il tempo dell'anno, con temperature che in estate salgono fino ai 5 gradi e in inverno scendono fino a -40 gradi. La vegetazione diviene più scarsa man mano che si va verso nord ed è composta da arbusti e da tundra; anche la fauna è piuttosto povera, ma sono di questa zona i lupi dei ghiacci e gli orsi grigi, mentre all'estremo nord è possibile trovare gli orsi polari.

Scendendo verso ovest troviamo i territori di Valle Bianca, la patria degli Halfling: il clima cambia a seconda della zona, ma in genere è piuttosto mite visto che vi sono dei venti caldi che soffiano da sud e che spesso spazzano tutto il territorio. La vegetazione è molto varia e qui si possono trovare molte componenti officinali tra cui la calendula, la morella ed il vischio. La fauna è di tipo continentale, ma si possono trovare in questa zona anche alcune linci.

Più a sud si trovano i territori dell'Hedania, dove maggiormente si è sviluppata la parte di umanità che è sopravvissuta alla catastrofe: questa zona è quindi meno selvaggia delle altre e si possono trovare più facilmente centri abitati. Il clima è più mite rispetto al continente grazie anche al Mar Placido che possiede numerose correnti calde che nascono ad ovest per terminare nell'oceano verso est. Nonostante la concentrazione demografica la zona è ricca di foreste, molte delle quali di tipo marittimo dove è possibile trovare l'alloro, le giuggiole, la borragine e in rari casi il biancospino. Con clima e flora simile a quella dell'Hedania vi sono i territori dell'Edeban, ancora popolati da civiltà umane.

Più a sud, nella zona tropicale, troviamo i deserti di Camen e di Aden, dove la concentrazione demografica è senza dubbio inferiore, ma qui si sono sviluppate vere e proprie civiltà: è nativo di

questi due deserti il popolo degli Hador che vive tuttora in questa zona. Tra i due deserti però vi è un vero e proprio paradiso qual è la Ploria: in questa zona sono presenti molte varietà di flora e di fauna poiché coesistono assieme climi diversi: qui si trovano tutte le piante presenti in Hedania, ma è possibile trovare anche il papavero e l'edek. A sud, attraverso il passo del Portale è possibile raggiungere Shanadon, la grande foresta, patria degli elfi silvani.

Shanadon è la tipica foresta tropicale pluviale che si estende per chilometri e chilometri, spazzando tutta la zona continentale: inoltre verso sud le piante tropicali iniziano a scomparire fino ad avere alcune piante ad alto fusto. Il clima qui è umido e pesante, e la foresta ospita numerose specie animali, alcune delle quali probabilmente mai viste e sconosciute.

La foresta di Shanadon termina alle pendici della catena montuosa dell'Otreban e della Lizia: queste montagne sono abitate da nani profughi sopravvissuti alla catastrofe. Flora e fauna sono le classiche specie montane: si possono trovare orsi bruni e lupi mentre tra le erbe si annoverano la rarissima editia, il vischio e la mandragora. Sotto la catena si estendono l'Otreban e la Lizia: la prima è una terra ricca di città stato; la povertà della terra e le differenze etniche non hanno portato mai ad uno sviluppo di tipo governativo, mentre la seconda è sostanzialmente povera anche dal punto di vista demografico: infatti il clima freddo e secco rende praticamente impossibile l'agricoltura e l'allevamento. Voci popolari dell'Otreban raccontano la Lizia come una terra posseduta dal male e rifugio per reietti della società.

Qualche parola va invece spesa sull'isola di Coreland: il clima e la terra sono più che buone, ma il potere è tenuto da una setta maligna che non lascia molto scampo agli abitanti, lavora soprattutto per la propria estensione ed ha proibito a chiunque di lasciare l'isola.

## 1.2 Il continente Est

Potenzialmente il continente Est, a parità di latitudine, dovrebbe possedere lo stesso tipo di clima di quello Ovest, ma questo, di fatto, accade solo per la parte più a sud. Infatti a nord vi sono parecchie fonti di energia geotermica che riscaldano la terra, i mari e quindi anche i venti. Questo fa sì che sul mare tra la Caldera e la Salforia Superiore si possano trovare numerose piante tipiche delle isole tropicali ed equatoriali. Più a nord invece l'energia geotermica diminuisce ed il clima torna normale: sulla stessa isola di Rubinja esistono alcune zone a nord dove si trovano i ghiacci perenni.

La Salforia viene geograficamente divisa in due parti, la superiore, a nord del massiccio roccioso, e l'inferiore. Si tratta di terre molto prospere ma assai diverse tra loro poiché occupano fasce climatiche differenti. La prima infatti si trova a ridosso della zona dei ghiacci perenni, mentre la seconda sfiora la zona equatoriale. Tuttavia i primi veri insediamenti umani si ebbero con la grande migrazione (600 - 700 anni dopo la catastrofe) e quindi lo sviluppo demografico è sensibilmente inferiore rispetto al continente ovest. Nella Salforia superiore si trovano flora e fauna di tipo continentale; tra le componenti officinali si possono trovare l'alloro, le giuggiole, il papavero e, sul massiccio, l'editia. Nella parte inferiore invece si rinvergono il biancospino, il melograno, la borragine e la morella.

La Calderia è invece una terra calda, ospitale, con clima mite ed un mare splendido, tanto che parecchi artisti furono ispirati dai paesaggi Calderiani per costituire le loro opere. Molte delle spezie e della frutta esotica importata dai governi dell'ovest proviene da questa terra. Tuttavia, nonostante la sua bellezza, la Calderia è povera di piante officinali: vi si trova soltanto il papavero, in misura assai moderata, e la scilla sulle spiagge a sud.

Tra le montagne che dividono le terre del nord tra di loro e con la foresta di Zankara sono situati molti centri naneschi, opera di numerosi clan. La presenza dei nani facilitò i colonizzatori ad ambientarsi nelle nuove terre, poiché le vie di comunicazione erano, già da tempo, state tracciate.

La Foresta di Zankara è la più grande in estensione presente sul mondo di Endymia ed ha praticamente sostituito la Grande Foresta come patria per gli elfi alti. Al suo interno sono sorte moltissime città elfiche, la cui ubicazione rimane comunque ignota alla gente comune.

A sud si trovano le terre dell'Acronia e dell'Etronia: hanno un clima molto simile a quello presente

nel continente est, ma la terra non è brulla ed è adatta agli insediamenti umani. In queste zone sono sorte infatti civiltà autoctone, cioè senza l'aiuto di colonizzazioni: sono nati molti regni tra cui la Fratellanza del Metallo, un grande impero che occupa circa un terzo dell'Acronia. Le montagne che dividono l'Acronia da Zankara e dall'Etronia sono la vera patria dei nani, il luogo da dove essi, dopo la catastrofe, sono partiti per colonizzare tutte le montagne del pianeta. Inoltre nella foresta dell'Etronia risiedono alcune famiglie di Elfi Silvani.

Un'ultima nota va spesa per l'isola di Rubinja, patria degli Enross (gli elfi rossi): l'isola è la più grande che si possa trovare su Endymia, con un clima molto differenziato a seconda della zona.

Su Rubinja si possono trovare parecchie piante officinali tra cui la Corinja.

## Capitolo 2

# Storia e popoli

Su Endymia esistono parecchie forme di vita intelligenti divise in razze ed ognuna di queste ha una propria storia che ebbe influenza o meno sugli eventi principali che caratterizzarono le vicende del mondo. Inoltre le varie razze hanno propri usi e costumi la cui descrizione è estremamente importante per capire le ragioni di certi avvenimenti come guerre, trattati e dispute. Per esempio sarebbe difficile spiegarsi una guerra tra Elfi e Nani, due popoli storicamente buoni, se non si conoscessero le profonde diversità caratteriali che dominano l'indole di ciascuna razza.

### 2.1 Gli Elfi

Il filone principale della storia di Endymia riguarda soprattutto gli elfi che, nelle prime due ere del nostro mondo, sono sempre stati i protagonisti. Occorre dire che, senza dubbio, gli elfi furono i primi abitanti umanoidi presenti su Endymia, anche se non si conosce, in linea temporale, l'esatta nascita dei nani e degli halfling; di sicuro, invece, la razza umana nacque dopo ed ebbe, come si vedrà, uno sviluppo diverso da quello dei semi umani. La storia dei nani viene narrata assieme a quella degli elfi, visto che le due razze hanno vissuto quasi sempre le stesse vicende.

#### 2.1.1 Le Origini

Molto tempo fa, e si parla di milioni di anni, il mondo di Endymia aveva un aspetto assai diverso da quello attuale: era comunque abitabile e vivibile dalle specie animali, ma vi era un solo grande continente, anziché due, circondato da isole, alcune delle quali molto vaste. Non ci dilungheremo oltre sulla vecchia geografia del mondo, ma essa deve essere almeno idealizzata per comprendere la storia pre-catastrofe.

I primi esseri intelligenti umanoidi ad apparire su Endymia, e in tutto l'universo, furono gli Elfi: essi furono creati da Shana, Varstal ed altre divinità, affinché popolassero i pianeti del primo materiale; ovviamente tentarono di crearli perfetti con una vita molto lunga (oltre i mille anni), con una spiccata intelligenza ed un'innata dote artistica. Gli dei non si preoccuparono di dar loro conoscenze infuse, perché sapevano che, grazie alla loro intelligenza, si sarebbero evoluti autonomamente in poche generazioni elfiche. Inoltre non li fecero molto prolifici perché avrebbero rischiato, a causa della longevità, di far sovrappopolare i mondi in cui vivevano. Da quando i primi Elfi comparvero su Endymia iniziò la prima era.

Come gli dei avevano previsto in poche generazioni gli elfi erano già in grado di comunicare con un linguaggio parlato, di leggere e scrivere e di studiare alcuni fenomeni naturali. Nacque anche la prima città elfica, la leggendaria Hairosh, che sorgeva nel mezzo della grande foresta e che continuava ad espandersi in perfetta armonia con la natura circostante. Ma la cosa che gli elfi svilupparono maggiormente fu l'arte: la musica, il canto, il ballo, la pittura e la scultura; si dice che fossero numerosissimi i poemi e i canti che gli artisti elfici avevano composto e che molto spesso rappresentavano nel mezzo della foresta. Non furono invece molti gli elfi esploratori: non avevano

di certo fame di geografia e forse non erano affatto curiosi di sapere dove finisse il mondo; soltanto quando si doveva creare un nuovo insediamento gli elfi esploravano la zona in questione valutandone rischi e vantaggi. Fu proprio per questo tipo d'esplorazione che entrarono in contatto con una nuova forma di vita intelligente umanoide: i nani. Le due società apparvero subito incompatibili, poiché seguivano filosofie di vita diverse: gli elfi erano attaccati all'arte, al pensiero ed alla filosofia; la loro casa era la natura e s'adattavano per quel che essa era; i nani d'altro canto erano molto attaccati alla propria casa, al lavoro ed al commercio. La ricchezza materiale per gli elfi era superflua ed utilizzavano l'oro soltanto per rendere più bella la loro arte.

Per moltissimi anni le due civiltà si evitarono capendo entrambe che non poteva esserci alcuna convivenza: in fondo, se ognuno rimaneva a casa propria, non ci sarebbe stata alcuna disputa. Ma l'incontro con i nani ebbe una svolta sulla civiltà degli elfi; infatti prima pensavano di essere i soli esseri intelligenti su Endymia, ma dal momento che c'era qualcun altro forse esistevano altre civiltà. Fu così che iniziarono ad esplorare il mondo, e non per il sapere geografico, ma per conoscere nuove civiltà. S'accorsero quindi che forse i nani non erano così ostili come pensavano, rispetto ai vari Troll, Goblin, Hobgoblin, Coboldi, Orchi, Orchetti e tutte quelle razze poco affidabili sparse per il mondo. Tra l'altro ognuna di queste, venuta a sapere che nella grande foresta c'era una ricchezza da depredare, iniziarono a cercare la leggendaria Hairosh con grande ingordigia. Dopo i primi assalti gli elfi corsero ai ripari addestrando un esercito: fu uno dei periodi più brutti della storia elfica; nei documenti elfici gli anni che precedono questi eventi vengono ricordati come l'età aurea della razza elfica.

Poco dopo vi fu la prima guerra della storia che vide lo scontro fra i troll e gli elfi: venne chiamata la Guerra delle Sette Teste. Dapprima gli elfi vennero ripetutamente sconfitti in battaglia poiché i troll, grazie alla rigenerazione, sembravano immortali e finirono col soverchiare gli elfi. Poi la guerra ebbe la svolta decisiva quando ci si accorse che i Troll temevano il fuoco più d'ogni altra cosa; la grande foresta fu liberata e per alcune generazioni ritornò la pace. In questo periodo gli elfi si prodigarono per la salute della grande foresta e scoprirono le arti magiche ed iniziarono a studiarle.

La scoperta della magia dette una nuova svolta alla civiltà degli elfi, poiché essi si scoprirono molto attratti dalle forze magiche, ma soltanto da quelle benigne; anche i sacerdoti s'accorsero che grazie alla loro divinità, Shana, riuscivano a sviluppare un certo tipo di magia. Non appena la fama magica si sparse per il pianeta gli elfi iniziarono ad essere temuti da quelle razze che li avevano infastiditi fin dall'inizio.

### 2.1.2 L'Osservazione Della Natura

La scoperta e la pratica magica iniziò ad incuriosire gli elfi sulla natura in genere ed iniziò uno studio sulle varie forme che la natura assume in luoghi diversi. Fu così che ad un certo momento il popolo degli elfi decise di dividersi i compiti formando dei gruppi che avrebbero studiato approfonditamente una parte della natura. Benché le suddivisioni fossero molte, quelle più grandi erano le quattro che studiavano gli elementi: l'acqua, il fuoco, l'aria e la terra. Chi studiava aria ed acqua poté rimanere alla grande foresta, vicino al fiume (poiché gli elfi non amano molto il mare) e sugli alti colli, ma chi iniziò a studiare terra e fuoco dovettero spostarsi per raggiungere luoghi più consoni all'osservazione. Quelli della terra si spostarono verso una catena montuosa sulla quale erano state scoperte delle grotte, mentre quelli del fuoco s'insediarono sulla grande e lontana isola vulcanica di Rubinja. Il patto era di ritrovarsi ogni 100 anni per un congresso e per depositare gli studi alla biblioteca di Hairosh; inoltre in caso di guerra con altri popoli, ogni fazione avrebbe dovuto mandare un contingente a quella in difficoltà. Risale questo periodo la diatriba con i nani: sembra infatti che alcuni clan naneschi rivendicassero la loro potestà sulle grotte che gli elfi andavano studiando e nacque quindi la prima disputa. Un gruppo di nani entrò nella grande foresta cercando la leggendaria Hairosh per avere spiegazioni dal capo degli elfi in persona: furono ricevuti, ma non ad Hairosh e venne detto loro che gli elfi si trovavano là per scopi di studio e non per conquista. Ma i nani vedevano l'espandersi degli elfi e della loro magia come una minaccia e trovarono alquanto offensivo il fatto

di non esser stati ricevuti nella città reale. Quindi i nani se n'andarono tornando sulle montagne e lasciando stare gli elfi che studiavano le grotte: a detta loro non era conveniente litigare per qualche montagna, ma bollarono gli elfi come una razza di cui non ci si può fidare. Gli elfi non dettero molta importanza al fatto ed in fondo sapevano che i nani, pur essendo orgogliosi, non avrebbero mosso guerra senza un buon motivo.

Da questo periodo in avanti la conoscenza degli elfi iniziò ad aumentare in tutti i campi, raccogliendo preziose informazioni grazie agli studi individuali; approfondirono notevolmente anche lo studio ed in parte l'uso della magia. Furono i tempi in cui divenne famosa in tutta Endymia la biblioteca della leggendaria Hairosh, attirando le attenzioni di alcuni maghi che miravano alla conoscenza per i propri scopi. Fu allora che comparve per la prima volta sul mondo di Endymia il malvagio Kajek, un semi-immortale che la propria ambizione portò a posare gli occhi sulla leggendaria città. L'obiettivo di Kajek non era altro che raccogliere le pergamene magiche della biblioteca e, sfruttandone i segreti in loro contenute, divenire finalmente immortale. Tuttavia Kajek non era sufficientemente potente per insinuarsi nella grande foresta protetta sia da Shana che dagli elfi stessi. Iniziò quindi una grande guerra mossa dal maligno per potersi aprire un varco verso la leggendaria Hairosh. La Guerra della Quercia Nera, così era chiamata, si divide in due parti: la prima, assai più lunga, riguarda l'attacco delle forze di Kajek, mentre la seconda riguarda il contrattacco elfico e la vittoria finale sul maligno. Spartiacque della guerra fu la Battaglia della Bianca Montagna, combattuta non dagli elfi bensì dai nani, per liberare la propria capitale dall'esercito malvagio di Kajek: quest'ultimo infatti aveva assoldato, o assoggettato, gli orchi ed i troll che, unitisi in un unico esercito, occuparono in nome di Kajek la capitale dei nani (Skyrock) riducendo gran parte della popolazione in schiavitù, obbligandola ad utilizzare le famosissime fucine nanesche per forgiare le armi per l'esercito. I capi clan dei nani s'incontrarono in un villaggio sperduto e lontano dagli occhi di Kajek per decidere il da farsi; in quel mentre furono raggiunti dal re degli elfi e da suoi quattro cavalieri lucenti: essi portavano informazioni sul perchè della guerra e sulle presunte debolezze del nemico. I capi clan ordinarono quindi che ogni città ed ogni villaggio mandasse i migliori guerrieri per formare un esercito che avrebbe liberato la capitale. Ci vollero circa tre anni perchè l'ordine fosse diramato e l'ultimo villaggio mandasse i propri guerrieri. Poi Skyrock venne circondata da un'armata oceanica e fu ripresa in tre giorni di battaglia che costò la morte a circa un terzo dei guerrieri nani. L'esercito di Kajek era in rotta e fu poi completamente reso impotente dalle truppe elfiche che pattugliavano i bordi della grande foresta. Kajek fu quindi abbandonato da gran parte dei suoi collaboratori e poco tempo dopo gli elfi giunsero nella foresta di Teres e tagliarono la Quercia Nera che qui si trovava.

Dopo la sconfitta di Kajek gli elfi ritornarono alle loro mansioni sullo studio della natura e della magia: gli incontri alla capitale per fare il punto della situazione si fecero più frequenti e la biblioteca di Hairosh divenne ancora più fornita. Ma alcuni secoli dopo la caduta della Quercia Nera, si scoprì che gli elfi che studiavano la terra avevano già da tempo iniziato studi segreti sulla negromanzia, mentre quelli che si occupavano del fuoco avevano tenute segrete alcune scoperte riguardanti la magia. Gli elfi che risiedevano su Rubinja resero pubbliche le scoperte che tenevano segrete, ma sottolinearono che lo fecero per una maggiore incolumità del popolo elfico: infatti a causa della vicinanza con le fonti di calore per tutti quei millenni, gli elfi di Rubinja stavano perdendo l'infravisione. Confortati dal popolo elfico per un maggior aiuto, ritornarono al loro lavoro sulla grande isola. Gli elfi della terra non vollero invece esser privati delle loro conoscenze e si rifugiarono nelle grotte al di sotto delle montagne. Si pensa che, lavorando all'interno delle montagne, fossero incappati in qualche entità maligna che stava lentamente corrompendo la loro anima. Dopo alcuni secoli di ricerche un cavaliere lucente riportò una grave scoperta: gli elfi della terra erano diventati malvagi e corrotti ed il loro aspetto aveva subito parecchie mutazioni. Vennero chiamati Darkon o Elfi Neri per il colore della pelle e gli elfi si accorsero ben presto che andare a combatterli nelle grotte era un'impresa mortale e così, per evitare che il male uscisse dalle montagne, sigillarono magicamente quelle grotte. I Darkon non accettarono la prigionia, non perchè preferissero vivere all'esterno, ma perchè non volevano essere detenuti dai loro odiati fratelli. Riuscirono in breve a forzare i sigilli ed uscirono dalle montagne prendendone possesso.

### 2.1.3 La Guerra Dell'Oblio e la Fine Della Prima Era

Poco tempo dopo portarono un attacco deciso alla grande foresta per vendicare il torto subito: fu l'inizio della Guerra dell'Oblio. Entrambe le fazioni mandarono propri delegati su Rubinja per portare dalla propria parte gli elfi che lì vivevano; ma essi rifiutarono di prendere parte ad una guerra fratricida e dichiararono la loro neutralità. La guerra si protrasse per lunghi secoli, con alcuni periodi di stasi e con numerose e sanguinose battaglie; la grande foresta fu più volte violata e la leggendaria Hairosh fu saccheggiata ed incendiata dai Darkon almeno tre volte. La razza degli elfi, com'era stato profetizzato dal popolo di Rubinja, si stava lentamente estinguendo a causa della guerra fratricida. Inoltre molto del sapere racchiuso ad Hairosh andò perduto negli incendi ed i popoli che nel passato erano stati sconfitti dagli elfi approfittarono della guerra per saccheggiare alcuni dei loro villaggi.

Nel frattempo i nani guardavano con disgusto la degenerazione di un popolo che nel passato era stato saggio e buono. Durante la guerra essi fortificarono le proprie città, temendo che i Darkon volessero impadronirsi anche delle loro montagne e prepararono gli eserciti organizzando una solida difesa. La guerra dell'Oblio però continuava riducendo le armate da entrambe le parti: risale a questo periodo l'incontro tra gli elfi ed i primi halfling viaggiatori; era un momento di stasi, ma ci si aspettava un attacco da parte dei Darkon, quando un gruppo di tre halfling s'addentrò nella grande foresta. Guardati con sospetto all'inizio, furono invece accolti gradevolmente quando si scoprì che la loro natura era tutt'altro che malvagia. Saputa la storia sulla guerra in corso gli halfling vollero offrire il loro appoggio al popolo elfico, ma questi rifiutarono, spiegando che non potevano trascinare nell'oblio anche quei popoli che erano stati tanto saggi o fortunati da rimanerne fuori. I nani nel frattempo vollero restituire il favore che gli elfi fecero loro al tempo di Kajek e, giudicando che gli elfi delle foreste fossero nel giusto, mandarono un gruppo d'ambasciatori alla grande foresta. Questa volta furono ricevuti nella capitale dal re e dai lucenti cavalieri e rivelarono loro importanti informazioni sui punti deboli dei Darkon che i nani avevano raccolto durante le battaglie, seppur poche, che avevano combattuto contro di loro. Non si sa come mai i nani furono tanto più perspicaci degli elfi in quel frangente, ma certo è che vollero restituire il favore perchè i nani non hanno mai avuto debiti con nessuno. Di lì a poco gli elfi della grande foresta (chiamati Elfi Alti) organizzarono un attacco contro i Darkon alle soglie del loro regno sotterraneo: la guerra finì con la Battaglia dei Cristalli Lucenti, svoltasi su di un altopiano per più d'un giorno. I Darkon stavano avendo la meglio al calar della notte, ma verso mezzanotte alcuni cristalli presenti sull'altopiano s'illuminarono rischiarendo a giorno il territorio circostante; fu così che gli elfi alti presero di sorpresa gli elfi neri e riuscirono a sconfiggerli. Dopo questa battaglia i Darkon scomparvero ritirandosi nel sottosuolo ed autosigillandosi all'interno delle proprie grotte. Il bilancio della guerra era però pesantissimo: la popolazione degli elfi alti era stata decimata e la grande foresta necessitava di numerose cure. La fine dello splendore degli elfi, assieme alla fine della Guerra dell'Oblio decretano anche la fine della prima era di Endymia.

### 2.1.4 La Grande Foresta Rinnovata

Gli elfi erano stremati dalla sanguinosa guerra e capirono che erano riusciti a respingere i Darkon grazie anche alla fortuna; sapevano inoltre che i Darkon erano tutt'altro che sconfitti: per il momento si erano ritirati, forse per meditare una giusta vendetta contro gli odiati fratelli.

I superstiti si rimboccarono le maniche ed iniziarono a lavorare per risistemare la grande foresta, che era stata messa alle fiamme in più parti: anche la leggendaria Hairosh non aveva nemmeno un barlume dell'antico splendore. I nemici sapevano dove colpire la capitale ed avevano mirato soprattutto alla distruzione della biblioteca: fu così che gran parte dell'antico sapere andò perduto. Ma in questo periodo agli elfi stava molto più a cuore la rinascita della grande foresta che non il sapere vero e proprio; così iniziarono a curarsi degli alberi, degli animali, del sottobosco oltre che della propria capitale. Perdettero così i contatti con i loro fratelli sparsi per il mondo e con quelli sull'isola di Rubinja: uno dei sacerdoti di Shana a quei tempi disse che se la sorte degli elfi fosse stata quella di riunirsi così sarebbe avvenuto.



Con l'inizio della seconda era ebbe principio anche una riscoperta della religione attraverso la divinità creatrice: Shana. La rinascita della filosofia religiosa non è un caso: infatti per molti secoli gli elfi della grande foresta dovettero chiudersi in loro stessi, per ritrovare quell'armonia che la guerra aveva saputo strappare alle loro anime; la ricostruzione non sarebbe potuta avvenire se l'odio per i Darkon alimentava ancora il cuore degli Elfi Alti. I sacerdoti di Shana seppero individuare il problema per primi e, attraverso la divinità creatrice, porvi limite ed infine rimedio. Le leggende vogliono che sia da attribuirsi a questo periodo la scoperta dei primi alberi della vita e del loro culto in quanto considerati doni di Shana: l'albero però non è un dono per gli elfi, ma per tutta Endymia, e gli elfi ne sono guardiani e custodi. In realtà, al di là delle leggende, è risaputo che gli alberi della vita esistevano da prima della comparsa degli elfi stessi, i quali li custodivano fin dalla prima era. E' però di questo periodo la scoperta delle prime proprietà magiche e vitali di questi alberi e così vennero costruiti all'interno della grande foresta i primi tempi di Shana a protezione di questi rari alberi.

Durante la ricostruzione gli elfi dovettero affrontare numerosi nemici che tentarono d'insediarsi al loro posto nella grande foresta; ma stavolta rifiutarono di affrontare quelle razze che, seppur maligne, cercavano dimora nella Grande Foresta senza infastidirli. Avevano deciso di seguire la lezione a loro data dagli elfi di Rubinja e dagli Halfling. Fu così che la Grande Foresta divenne la casa per molte altre popolazioni sia maligne che pacifiche. Tuttavia vi furono numerosissime battaglie contro Orchi e Troll da sempre nemici e avidi delle ricchezze e dei misteri elfici. A questo proposito una nuova disputa nacque contro i nani: infatti questi ultimi si rifiutarono di aiutare gli elfi durante una battaglia dichiarando che non avevano più debiti con il popolo degli esseri verdi. Gli elfi alti, consapevoli delle conseguenze, non si fecero prendere dall'odio razziale e sorvolarono sulla questione, pensando che, in fondo, i nani non erano cattivi e che in caso di reale pericolo avrebbero saputo prendere le parti del bene.

In questo periodo vi furono alcuni elfi alti che viaggiarono comunque per il mondo alla ricerca dei fratelli perduti: alcuni di loro s'imbattono in quegli elfi che, seppur una volta studiavano la terra, erano riusciti a sfuggire a gran parte del male fuggendo in una foresta nell'estremo sud. Il loro aspetto era in parte mutato: erano un po' più bassi ed i loro capelli, anziché biondi, erano neri come la pece. Quando furono trovati tra l'altro erano in guerra già da qualche anno con i nani: non si sa per quale motivo, ma di certo gli elfi alti ricondussero a questa guerra l'inasprimento del rapporto con quel popolo, che di sicuro fece d'ogni erba un fascio. Notarono anche che questi elfi (nominati silvani) erano molto più inclini alla violenza che non gli elfi alti: probabilmente una parte del male li aveva corrosi, cambiandone anche l'aspetto, ma la saggezza elfica era riuscita a prevalere. Infatti, pur essendo più inclini ai loro istinti, gli elfi silvani riuscivano a controllare la loro parte oscura e per questo motivo guadagnarono il rispetto e la stima dei loro antichi fratelli. Su consiglio degli alti, gli elfi silvani posero fine alla guerra con i nani ritirandosi completamente nella foresta e lasciando a loro i territori sulle montagne. Un altro esploratore volle sapere che fine avevano fatto gli elfi di Rubinja: quando avvenne l'incontro si trovò di fronte a degli elfi completamente diversi da come lui era; erano più alti, gli occhi erano scuri, pelle più rosea e vestivano prevalentemente di marrone scuro o rosso scuro. Vennero così chiamati Enross o Elfi Rossi e si scoprì che la loro cultura era assai diversa da quella di origine e che avevano continuato a studiare il fuoco durante tutto questo tempo.

Dopo alcuni millenni di risistemazione e cura, la Grande Foresta ebbe nuovamente un aspetto dignitoso e venne consacrata a Shana e al suo ben volere sul popolo degli elfi.

### 2.1.5 Il Ritorno di Kajek

I grandi saggi della storia riconoscono che nell'andare del tempo i periodi di guerra e di pace hanno una durata limitata. Un antico nemico si era fatto vivo sul mondo di Endymia con rinnovata ambizione e potenza: il maligno Kajek. Ma la Quercia Nera non esisteva più ormai da millenni e la foresta di Teres era ora popolata dagli elfi Silvani. Il maligno s'impossessò quindi di Monte Arako, una montagna sperduta del nord alta oltre i novemila metri di cui non era possibile scorgere la cima perché avvolta da bianche nubi. I documenti dei nani, che allora si trovavano là per creare nuovi

insediamenti, parlano che in pochi giorni le nubi divennero nere ed iniziarono a sputare tuoni, fulmini e saette verso il basso. Intrepidi, alcuni guerrieri nani si recarono fin lassù per assicurarsi che fosse solo un fenomeno atmosferico, ma non fecero ritorno. I capi clan furono avvisati il prima possibile, ma ormai tutta la zona attorno a Monte Arako era occupata dalla potenza nemica. Questa volta il piano di Kajek era congegnato in maniera più precisa: non si affidò soltanto ad orchi, troll ed altre creature umanoidi, ma anche ad interi clan del popolo degli uccelli ed alcuni mostri marini: ciò gli dava una certa sicurezza d'essere protetto su tutti i fronti, ma anche di poter portare attacchi ai nemici in maniere diverse. Inoltre, avvalendosi dei suoi poteri negromantici, costituì anche un piccolo esercito di potenti non-morti; aveva anche due gruppi di guardie personali: i cavalieri oscuri e i Jordofan; i primi avevano il compito di contrapporsi ai temibili cavalieri lucenti degli elfi alti, i secondi invece fungevano da ricognitori in volo (utilizzavano grossi uccelli) e da porta ordini. Si dice che in quei tempi Kajek cercò l'aiuto dei Darkon che però non vollero immischiarsi per non divenire sudditi del maligno. Lo scopo del semi-immortale questa volta era di impadronirsi del nettare della vita, un estratto dell'albero della vita che gli elfi alti avevano accumulato in migliaia di anni. L'estrazione di questo fluido è però complicatissima ed in molti secoli se ne possono ricavare soltanto poche gocce: a quel tempo vi erano soltanto due ampolle complete ed una riempita per meno di un quarto. Secondo i disegni di Kajek se egli si fosse impadronito del fluido vitale e ne avesse consumato una certa quantità, sarebbe riuscito ad assurgere al livello di immortale.

Anche questa volta una delle mosse fondamentali del piano era entrare in possesso delle fucine dei nani per forgiare le armi e le armature del suo esercito. Ma non venne commesso l'errore di millenni addietro e così il maligno anziché conquistare con la forza i villaggi dei nani, corruppe l'anima di alcuni di loro, trasformandoli e rendendoli suoi schiavi: i nani corrotti vennero chiamati Iolgi e servivano il maligno con le loro fucine. Ebbe così inizio la Guerra del Picco Oscuro. Gli elfi silvani, saputo l'accaduto, iniziarono subito una guerra contro i nani Iolgi, attirandosi contro l'odio dei nani veri; in seguito fu un trauma per gli abitanti delle montagne sapere che l'anima di alcuni fratelli era stata corrotta e decisero quindi di stabilire una temporanea alleanza con gli elfi della foresta di Teres. Nella Battaglia del Cuore della Terra i due eserciti che difendevano i confini delle foreste e delle montagne vennero sbaragliati da quelli di Kajek: l'arma vincente fu proprio attaccare il nemico dal cielo, facendo cadere sulla sua testa un pioggia di massi. Inoltre i lich garantivano un'enorme potenza magica a tutto l'esercito ed i non morti una certa invulnerabilità. La foresta di Teres venne in parte riconquistata da Kajek ed alcuni clan degli elfi silvani dovettero chiedere rifugio nella grande foresta, tra gli elfi alti. D'altra parte i nani, seppur non direttamente minacciati erano abbastanza indifesi perchè privi non di guerrieri ma di un vero esercito. Il maligno entrò in possesso di circa mezza ampolla ritrovata nella foresta di Teres: il fluido vitale era stato estratto dagli elfi silvani. Il potere di Kajek s'ingigantì a dismisura e furono sottomesse all'ombra del maligno altre nuove popolazioni: i suoi eserciti erano i più grandi che si fossero mai visti, i suoi non morti erano i più temibili ed i suoi lich erano i maghi più potenti. Dopo quell'avvenimento nella leggendaria Hairosh vennero chiamati i capi di tutti i villaggi elfici, i capi clan dei nani e gli sceriffi degli Halfing: dal convegno si capì subito che la potenza di Kajek era inarrestabile e che nessuno fino a quel momento aveva mai affrontato un simile rischio. Venne accordata un'alleanza temporanea tra questi tre popoli con due compiti ben precisi: scoprire i punti deboli del nemico e trovare altri alleati tra le popolazioni di Endymia. Ma Kajek oltre che ambizioso era diventato anche molto orgoglioso e commise un errore di superbia tentando di conquistare l'isola di Rubinja patria degli Enross: aveva infatti raccolto alcune informazioni che confermavano che il popolo degli elfi rossi custodiva i segreti magici del fuoco, che a Kajek sarebbero sicuramente serviti. Ma i sacerdoti degli Enross non erano solo abili manipolatori della sfera del fuoco: racchiudevano anche un ulteriore segreto che Kajek non riusciva a comprendere ed analizzare. Gli eserciti del maligno venivano sconfitti appena approdati sull'isola ed i grandi uccelli non riuscivano a sopraffare i maghi ed i tiratori scelti degli Enross. L'alleanza però non venne mai a sapere di questo fatto, ma si accorse che la stretta del nemico si stava allentando. Fu allora che nella battaglia del Grande Sole, svoltasi nel giorno del solstizio estivo, l'esercito dei cavalieri lucenti riuscì a sconfiggere e distruggere quello dei cavalieri oscuri, riducendo ulteriormente la forza del maligno. Ma

la seconda svolta della guerra avvenne proprio in casa dei nani: radunato un cospicuo esercito i nani avevano intenzione di ridurre all'impotenza l'altro corpo speciale di Kajak: i Jordofan. Con l'aiuto degli elfi silvani, abili arcieri, e di una trappola riuscirono a prendere di sorpresa i nemici mentre erano appollaiati su uno dei picchi mandando in rotta l'esercito. Non si trattò di una vera e propria battaglia, perchè l'attacco, veloce e ben congegnato, devastò il nemico senza che potesse reagire: i Jordofan sopravvissuti se ne volarono via, probabilmente lontano dal maligno, per non subire le conseguenze della sua ira. Kajak non volle mollare la presa sugli elfi nemmeno con i suoi corpi d'élite completamente distrutti: puntava molto sull'esercito dei non morti e sui capi Lich. Gli elfi ebbero però la meglio nella battaglia degli Occhi Insanguinati: furono aiutati dai nani che sconfissero gli Iolgi mandando il loro esercito in rotte ed assalendo i non morti alle spalle. L'esercito del maligno fu schiacciato in una morsa tra Elfi Alti, Elfi Silvani e Nani. Le perdite furono però numerose, anche a causa della devastante magia nera dei Lich che mise a rischio la vittoria finale. Kajak quindi fuggì dalla cima del Monte Arako, le cui nubi ritornarono candide; la guerra del Picco Oscuro si era finalmente conclusa. Tuttavia, a memoria di elfo, non esiste creatura che sia poi arrivata fin su la cima di Arako per osservare cosa rimaneva del regno del maligno.

### 2.1.6 Un Nuovo Popolo

Dopo la fuga di Kajak, le terre di Endymia ebbero un lungo periodo di pace che fu prospero soprattutto per gli Halfling e per il loro regno. Gli Elfi continuarono ad esplorare le terre di Endymia per raccogliere informazioni su nuove forme di vita. I nani invece tornarono alle loro mansioni, consapevoli comunque che i loro fratelli corrotti, nonostante la cacciata del maligno, erano rimasti tali e quindi un pericolo. Elfi e nani si ignorarono in questo periodo, sapendo che la loro convivenza poteva essere solo forzata e comunque sempre limitata.

Lo studio della magia e della religione di Shana in questo periodo ebbe un notevole sviluppo: iniziarono ad essere numerosi gli elfi maghi che praticavano magia dominatrice o d'incantamento. Nacque così la prima vera e propria scuola di magia, all'interno della grande foresta: la sede era un enorme albero millenario che fungeva da torre e prese il nome di Arborica. Parte della biblioteca di Hairosh venne spostata all'interno della torre, che divenne quindi meta di coloro che volevano eseguire ricerche o depositare documenti e pergamene aventi a che fare con la magia. Praticando la magia d'ordine gli elfi alti tralasciarono la negromanzia, considerata malvagia, e parte della manipolazione: questa linea di tendenza era data soprattutto dall'etica naturale degli elfi che impediva loro di studiare quel tipo di magia che prendeva potere attraverso canali energetici negativi. Ma Arborica divenne ben presto troppo piccola per ospitare tutto il sapere magico che andava accumulandosi, ma soprattutto come residenza di quei maghi che lì volevano risiedere per portare avanti esperimenti e ricerche. Inoltre era divenuta troppo piccola anche per l'insegnamento a giovani allievi maghi che intendevano intraprendere quella via. Fu così che Arborica divenne più un centro amministrativo e di raccolta, mentre altre scuole sorgevano anche lontane dalla grande foresta. Vi fu quindi una naturale suddivisione in altre due scuole: dominazione ed incantamento: questo permise, oltre alla flessibilità amministrativa, di approfondire le ricerche nei singoli campi.

Lo studio religioso fu portato avanti dai Custodi della Vita, così si chiamano i sacerdoti di Shana, che attraverso la preghiera, l'albero della vita e lo studio dei cicli naturali impararono a manipolare più di una sfera, mentre la scoperta di etiche religiose dovute alla nomina li portò a non utilizzare certi tipi di armi, come quelle da taglio, per ridurre gli spargimenti di sangue. Dopo lunghi tempi i Custodi idearono e raffinarono un'arte marziale passiva che permetteva loro di combattere senza utilizzare armi: ciò li portò ad utilizzare da due a quattro sfere d'influenza per i loro incantesimi.

Gli elfi silvani ebbero una discreta collaborazione con i loro fratelli alti ed anch'essi svilupparono la magia e la religione ampliando le proprie conoscenze: ma i fatti più salienti che riguardano gli abitanti della foresta di Teres in questo periodo sono due: il primo è la scoperta di una minor longevità degli elfi silvani rispetto agli elfi alti; questa differenza si attribuisce soprattutto al contatto con il male che gli elfi silvani hanno avuto prima della Guerra dell'Oblio che può aver manipolato in parte

la loro natura elfica. Il secondo è invece la scoperta di una nuova razza che gli antichi documenti della foresta di Teres definiscono semi intelligente: si trattava per lo più di scimmie dalla peluria molto ridotta che iniziavano a costruire i primi manufatti in pietra. Vivevano di caccia e per lo più in zone dal clima temperato: vennero poi chiamati umani dagli elfi silvani che iniziarono a studiarli ed in parte ad istruirli. Le cose interessanti che gli elfi scoprirono sulla razza umana fu la ridotta longevità e la grande prolificità: sostanzialmente era una combinazione inversa di quella degli elfi che comunque, secondo le prime osservazioni, risultava bilanciata. Tuttavia la popolazione umana ritrovata dagli elfi silvani non era l'unica esistente su Endymia.

Dopo poche migliaia d'anni gli umani avevano già costruito una loro città ed altri piccoli paesi: non amavano molto vivere nelle foreste, preferendo di gran lunga le pianure, gli altopiani e le rive del mare. Gli elfi alti videro da subito gli umani come una minaccia: la loro prolificità poteva soverchiarli ed inoltre non erano di natura prettamente benigna, ma spesso avidi e desiderosi di potere. Erano anche molto intelligenti, ma non altrettanto saggi, tanto che, dopo la prima, riuscirono a costruire altre città in giro per il pianeta. Tenevano comunque a dividersi e ad odiarsi tra loro: numerose furono le guerre a cui gli elfi dovettero assistere senza comunque interferire. Tuttavia le guerre tra umani non furono mai così tremende e spaventose come le guerre che gli elfi dovettero sostenere per l'affermazione e sopravvivenza loro e di tutta Endymia.

Per ridurre il rischio di una presa di potere degli umani gli elfi cercarono il più possibile di negar loro la scoperta della magia. Gli umani però furono facoltosi anche in questo ed appresero da soli ciò che gli elfi tenevano nascosto per paura che finisse in mani sbagliate. Gli umani ormai dilagavano e sarebbero comunque cresciuti demograficamente anche al di là delle guerre: ciò che gli elfi temevano maggiormente era la possibilità di essere contagiati dalle terribili pestilenze umane, ma fino ad allora non si erano verificati casi simili.

### 2.1.7 L'Influsso di Varstal e l'Impero

Gli elfi notarono che tra gli umani erano iniziate a nascere le prime forme di religione: questo fu da un lato causa di preoccupazione dall'altro di speranza: infatti, benché con l'avvento delle religioni gli umani avessero la possibilità di utilizzare certi incantesimi, dall'altro le etiche che le divinità imponevano potevano finalmente inquadrare la brutalità dei principi umani. Una religione tra tutte fu ben vista dagli abitanti di Hairosh: il culto di Varstal. La divinità propria degli elfi era Shana, ma essi sapevano che Varstal era stata una delle divinità creatrici del mondo e che aveva contribuito alla nascita del popolo elfico: se una così potente divinità fosse entrata in voga nelle menti umane, forse si sarebbe potuto cambiare il corso degli eventi. Così gli elfi entrarono ben presto in contatto con i primi templari di Varstal in un tempio sperduto su alcune montagne: qui ci si accorse che Varstal era molto rispettato anche dai nani, che riconoscevano in lui la fonte della forza dei guerrieri. Fu la prima volta, e forse anche l'ultima, che nani ed elfi si trovarono d'accordo su un fatto eticamente così importante.

Con l'aiuto degli elfi il culto di Varstal iniziò ad ingrandirsi più degli altri e ad acquistare potere e notorietà tra gli umani: tuttavia i templari conservavano i principi della divinità per nulla abbagliati dall'enorme successo riscosso. Gli elfi, vedendo molti uomini avvicinarsi alla fede, si rassicurarono su ciò che poteva essere in futuro la razza umana. Seguirono tuttavia numerose ma piccole guerre tra gli umani dovute soprattutto all'affermazione dei Templari come sacerdoti dell'umanità: la città di Aurora, la prima costruita dagli umani, divenne il centro religioso di Varstal e molti fedeli venivano in pellegrinaggio alla Città d'Oro (così era chiamata Aurora) per venerare e portare doni alla divinità. Ben presto Aurora divenne il centro d'un regno e successivamente di un impero: i regni poveri o comunque sottosviluppati erano lieti di affiliarsi ad Aurora per ricevere aiuti sia di tipo commerciale che di tipo spirituale. La nomina del primo Imperatore di Aurora coincise con la nomina del primo Gran Temples di Varstal: il diritto di successione all'imperatore avveniva o per nomina o per ereditarietà, ma comunque il principe imperiale doveva essere educato all'interno di un Tempio di Varstal. Il Gran Temples decadeva alla morte o al ritiro e veniva nuovamente nominato da un voto

collettivo degli altri templari che seguivano comunque alcune indicazioni date o lasciate dal Gran Templare uscente.

Sotto una tal direzione l'impero di Aurora arrivò alla massima estensione possibile, coprendo tutte le terre conosciute ad esclusione di alcune grandi isole dell'est (tra cui Rubinja).

### 2.1.8 La Catastrofe e la Fine della Seconda Era

Già più di 4000 anni prima della catastrofe l'impero di Aurora aveva raggiunto la sua massima estensione, il governo era preciso e gli apparati molto efficienti; il tutto era inoltre supportato da una completa assistenza spirituale grazie ai sacerdoti di Varstal. Gli altri culti, se presenti, non venivano comunque repressi, perchè, vista l'importa di Varstal per il popolo di Aurora, probabilmente anche per quei popoli era importante il proprio culto. L'apparato più importante del regno era comunque l'esercito: esso infatti serviva come forza sia di difesa sia di sicurezza. Aurora divenne ben presto una città multietnica: elfi, nani ed halfling potevano risiedere qui per qualsiasi cosa avessero bisogno. Inoltre era divenuta anche un importante centro culturale punto d'incontro di varie filosofie che qui giungevano cercando un confronto ed un miglioramento.

Gli elfi erano orgogliosi di loro stessi, degli uomini e della forza che avevano saputo trovare per formare un regno del quale, senza dubbio ci si poteva fidare. Furono millenni di pace e di cooperazione, mentre gli abitanti della Grande Foresta rendevano più ricca la loro Hairosh e le torri delle Scuole di Magia. Avevano scambiato con gli uomini anche le prime conoscenze magiche, consci che ora la saggezza dell'impero avrebbe impedito loro di usarle indebitamente.

Ma un conto era l'impero ed un altro erano gli umani: chi si era allontanato dalle idee imperiali di religione e libertà, tramava nei suoi confronti a fu allora che una forte entità, di nome Mordja, si rese manifesta ai nemici dell'impero proponendo un patto per distruggerlo. Nacque così un movimento o una setta oscura che, lontano dalla capitale progettava la caduta di Aurora. Per secoli tale movimento rimase nascosto anche agli occhi di chi sa osservare, forse perché abbagliati dalla pace o forse perché non vedevano le guerre ormai lontane. Fu il popolo degli Halfling a rendersi conto per primi della presenza maligna di Mordja, col quale avevano già avuto a che fare in passato. Tuttavia le autorità imperiali non dettero importanza al fatto e si limitarono a scacciare dai tempi di Varstal i sacerdoti corrotti. Qualche secolo dopo però vi fu un uomo, il cui nome, Murodek, è rimasto nella leggenda. Divenuto Gran Templare, Murodek e solo lui seppe individuare il male che incombeva e facendo capo ad un antico libro profetico avvisò gli uomini che un pericolo stava arrivando. Non creduto decise di combattere da solo, ma seppur vincitore contro la setta, non fece in tempo a sconfiggere Mordja ed a sventare la Catastrofe. Tutta Endymia arse del fuoco dell'odio degli uomini e di Mordja: Aurora venne rasa al suolo come volevano i suoi nemici, ma anch'essi vennero uccisi dalla loro stessa arma. La Grande Foresta, la leggendaria Hairosh, la foresta di Teres, le torri della magia, i tempi di Shana e gli alberi della vita vennero ridotti in cenere. Tutte le popolazioni vennero decimate se non peggio. I popoli più saggi, come gli elfi, gli halfling ed i nani seppero trovare in parte rifugio sentendo che una grave minaccia era vicina. Endymia era sconvolta e la sua geografia era cambiata. Era finita la seconda era e d'ora in avanti gli anni si sarebbero contati da quell'infausto giorno.

## 2.2 Gli Enross

Gli Enross, come già detto, sono una particolare razza elfica che si è sviluppata lontana dal ceppo centrale dopo la scissione avvenuta durante la Guerra dell'Oblio. In particolare essi derivano da quegli elfi che, in un passato antecedente alla guerra, si erano recati sull'isola vulcanica di Rubinja per studiare il comportamento dell'elemento fuoco. Il nome Enross deriva con tutta probabilità dal nome della famiglia regnante sugli elfi dell'isola: Aenlost. Tra la gente dei continenti gli elfi di Rubinja divennero famosi come Elfi Rossi a causa delle loro vesti.

### 2.2.1 Usi e Costumi

Una delle differenze sostanziali tra gli Enross ed i normali Elfi Verdi sta nella religione: gli elfi rossi infatti non venerano alcuna divinità, ma hanno sviluppato, nel corso della storia, una propria filosofia, molto articolata e seguita, cresciuta assieme a loro vicino ai vulcani dell'isola. La razionalità degli Enross è piuttosto proverbiale: essi hanno imparato ad utilizzare la propria mente più del normale ed alcuni di loro, i famosi Custodi di Rubinja, hanno sviluppato alcuni poteri mentali; oltre a tali poteri essi possono utilizzare gli incantesimi della sfera fuoco. Dalle altre popolazioni i Custodi vengono visti come veri e propri sacerdoti (da vedersi così anche in termini di gioco), ma in realtà essi sono ben diversi: non esistono riti o rituali, ma una volta al mese viene indetto un convegno nel quale Custodi e simpatizzanti discutono su svariate tematiche riguardanti la filosofia. Esiste perfino un corpo combattente affiliato ai Custodi chiamato Corpo di Difesa ed i suoi membri vengono chiamati Difensori (in termini di gioco da vedersi come paladini). La Magia non trova invece spazio su Rubinja, nemmeno quella di manipolazione: infatti secondo alcune leggende Enross, fu proprio l'avidità magica a trarre in trappola gli elfi della terra che divennero poi gli attuali Darkon.

Gli Enross portano abiti lunghi, simili a toghe, colorati di rosso, marrone scuro o nero: i custodi si differenziano dagli altri perché essi portano in fronte e sui polsi delle fasce rosse, simbolo della filosofia. I Difensori hanno lo stesso tipo di fasce ma di color nero e portano sempre e comunque un arma al loro fianco. I vestiti sono solitamente pesanti e tessuti in lana merino per mantenere la temperatura corporea nelle vicinanze dei vulcani. Le calzature sono in cuoio rinforzato rivestito internamente di lana, molto adatto per quei territori. Soltanto gli Enross possono indossare le vesti di Rubinja: ad alcuni vengono tolte in segno di disprezzo, come i criminali, ad altri, anche non Enross, vengono consegnate in segno di amicizia; questo dono è simbolo di grande rispetto, privilegio ed amicizia ed è avvenuto assai raramente in passato (sembra che una veste sia stata assegnata a Murodek).

Le attività principali degli Enross sono lo studio dei vulcani, la previsione e la prevenzione sismica: sembra che dal giorno della catastrofe i Custodi Enross abbiano previsto e poi prevenuto molti sismi d'assestamento che avrebbero sconvolto le popolazioni superstiti già duramente provate dal cataclisma. E' presente comunque l'allevamento dei merino che costituiscono la principale fonte di produzione delle vesti elfiche di Rubinja, uniche al mondo. Altre attività come l'edilizia, la concia e l'agricoltura sono diffuse ma in maniera più moderata.

### 2.2.2 Organizzazione Sociale

La società Enross è divisa in classi molto flessibili tra loro, tanto che un Enross può assurgere a classi più elevate della propria fino ad arrivare ad essere uno dei governatori. Contrariamente a quel che succede nelle società umane, a cariche levate non corrispondono più privilegi, ma soltanto più doveri e responsabilità. La più grande ricompensa che un Enross d'alta classe può ricevere è il riconoscimento dei suoi concittadini per il suo operato. La classe più bassa, escludendo quella dei criminali, è senza dubbio quella di cittadino: egli può lavorare alle miniere di fuoco, ai greggi o tra i campi a seconda della sua designazione, decisa tramite un test d'attitudine. I cittadini possono comunque studiare ed istruirsi sia nelle scienze che nelle arti del combattimento. Successivamente potranno decidere se intraprendere la strada per Custode, Guardiano o se rimanere semplicemente dei simpatizzanti. Tra questi ultimi vengono eletti (in maniera popolare) nove governatori che nominano il consiglio di cui comunque possono far parte solo i simpatizzanti. La carica più alta del regno rimane comunque quella di Gran Custode che supervisiona il consiglio; quest'ultimo può chiedere opinione al Gran Custode, ma non è obbligato a seguire le sue decisioni. In termini di potere il Gran Custode e l'ordine dei custodi in genere, detiene il potere giudiziario, il Corpo di Difesa detiene quello esecutivo, mentre il consiglio ha potere legislativo.

### 2.2.3 Gli Enross tra storia e leggende

Da quando gli elfi si divisero nelle razze attuali, tra i popoli dei continenti, nacquero molte leggende sull'isola di Rubinja ed i suoi abitanti. Gli Enross erano visti come un popolo talmente freddo da sembrare ostile, e si narrava che chiunque si addentrasse nei territori dell'isola avrebbe di sicuro trovato la morte. Questo è in parte vero, ma occorre specificare che spesso coloro che approdavano su Rubinja erano criminali che cercavano di fuggire dalla loro sorte e vedevano nella grande isola una speranza di salvezza; le leggi Enross sono poco flessibili con i criminali che alla prima infrazione venivano subito arrestati. Successivamente nacquero altre leggende sui continenti circa alcuni Enross erranti che viaggiavano tra le terre degli umani: si diceva che gli elfi rossi fossero in grado di utilizzare la magia ed in modo molto più sorprendente di qualsiasi altro mago. In realtà gli Enross che viaggiavano per i continenti erano spesso degli esiliati che, per aver commesso alcuni errori, dovevano espiare e riflettere compiendo un viaggio che doveva durare un certo numero di anni; grazie alle loro abilità questi Enross erano spesso coinvolti in battaglie o diatribe durante le quali usavano i poteri mentali, fino a quel tempo mai visti, o le magie di fuoco. Proprio a causa di quest'ultimo tipo di magia alcuni li avevano associati a divinità infernali, appellandoli come demoni o loro servitori. Altre numerose leggende popolari, che non parlavano però degli elfi rossi, classificavano l'isola di Rubinja come maledetta.

Sull'isola di Rubinja invece gli Enross continuavano il loro studio sul fuoco, sulla mente, sulla matematica e sulla filosofia. Erano pressoché indisturbati proprio grazie alle voci ed alle cattive leggende che giravano sulla loro isola e quindi poterono concentrarsi soprattutto sui loro studi. Tuttavia gli Enross capirono che anche le altre arti dovevano essere curate, perché in futuro sarebbero potute diventare utili: le arti militari e belliche vennero comunque allenate in previsione di un nemico che un domani si sarebbe potuto affacciare per la conquista di Rubinja. Proprio grazie a questo tipo di sviluppo gli Enross riuscirono a respingere un massiccio attacco portato dalle forze aeree di Kajek durante la seconda era; pochi seppero cosa accadde in realtà, ma è certo che la vittoria degli elfi rossi fu determinante per la sconfitta definitiva di Kajek.

Il resto della storia degli Enross è fatta di molte ricerche, trattati e convegni per approfondire le tematiche filosofiche, lo studio sul fuoco e sulla mente. Di particolare interesse ed importanza è però la storia dopo la catastrofe: per qualche strana coincidenza Rubinja non subì i devastanti effetti della catastrofe e gli Enross sopravvissero al Grande Gelo grazie all'energia geotermica sprigionata dai vulcani, tanto che ancora oggi esistono alcune città sotterranee situate sotto i vulcani. Dopo la catastrofe gli elfi rossi entrarono in contatto con Murodek per discutere il destino di Endymia: infatti gli spaventosi terremoti prodotti dalla catastrofe prevedevano numerose e devastanti scosse d'assestamento che avrebbero sconvolto nuovamente le popolazioni superstiti; gli Enross si presero l'incarico di prevenire il più possibile questi assestamenti tellurici e di portare le cose in equilibrio grazie ad un lento ed impercettibile cambiamento (grazie all'uso della magia). Il lavoro degli elfi rossi durò ben 600 anni e tuttora sono numerosi i controlli sismici effettuati dagli Enross sulla terra ferma.

## 2.3 Gli Halfling

### 2.3.1 Le Origini

Le origini del popolo Halfling sono pressoché sconosciute a tutti. In effetti molti anni dopo la comparsa delle principali razze su Endymia, accadde che, il malvagio Mordja (si dice fosse il fratello di Kajek) nel corso dei suoi studi volti alla creazione di una razza dotata delle caratteristiche necessarie per muovere guerra agli elfi nella loro stessa foresta, col fine di conquistare la città sacra, decidesse di modificare un villaggio situato nell'ovest del grande continente, ove viveva una comunità di una delle razze esistenti (si pensa ad una specie progenitrice degli umani). La maledizione dello stregone operò trasformando in una sola notte gli abitanti. Tuttavia, il caso, se così si vuol chiamare la forza che muove gli avvenimenti sul primo materiale, volle che l'incantesimo preparato da Mordja

non avesse l'effetto da lui sperato, cosicché le creature che nacquero dalla metamorfosi mancavano dell'anima malvagia che il malefico mago voleva infondergli. Essi erano invece dotati di animo gentile e arguta intelligenza. Timorosi degli emissari del mago, mandati a verificare l'effetto del sortilegio, abbandonarono il loro villaggio, aiutati proprio dalle caratteristiche che il mago aveva insito in loro al fine di distruggere gli elfi: una innata abilità nel muoversi nelle foreste, nonché una acutissima vista, che gli permetteva di vedere i nemici prima che questi vedessero loro. Gli abitanti, un centinaio in tutto, si dileguarono nella foresta circostante, e il fato li aiutò ancora più volte, tant'è che nessun halfling venne ucciso dalle pattuglie mandate da Mordja per cercarli. Tutti sanno la fine che fece il perfido stregone e di come molto tempo dopo venne ucciso da Gord Pignanera, un halfling del clan dalla Pignanera, non senza l'aiuto di Hook Pungitopo, del clan Pungitopo. In ogni caso, subito dopo la loro fuga dalla prima casa (come loro chiamano il villaggio originario che venne mutato) gli halfling avevano in testa un solo pensiero, allontanarsi il più possibile dal malvagio mago. Essi non ricordavano nulla della loro vita precedente la mutazione, ma dotati di un'intelligenza viva e di un'incredibile spirito di osservazione, nonché di una naturale affinità con le foreste essi riuscirono ad allontanarsi verso ovest. La migrazione degli halfling durò parecchi anni. Infatti essi si spostavano contro voglia dalle loro abitazioni, poiché amavano ed amano tuttora molto la casa e tutte le comodità che essa offre. Tuttavia trascorsi che furono due secoli e gli halfling erano abbondantemente aumentati di numero (altra caratteristica insita in loro da Mordja, che necessitava di un grande esercito in breve tempo), Mordja che mai aveva cessato di pensare ai fuggitivi, riuscì, non si sa come a catturare una famiglia di halfling (padre madre e figlio) e tramite la tortura e le minacce riuscì ad estorcere al padre della famiglia, (di lui non si conosce che il nome e non il clan: Kourt), le informazioni necessarie per scovare i sette villaggi halfling che nel frattempo si erano formati. Questi villaggi erano governati ciascuno da un goert che nella nostra lingua tradurremmo come sindaco, che amministrava il villaggio secondo gli usi e le tradizioni che nei due secoli s'erano formate. Le decisioni riguardanti l'intero popolo, che nel frattempo era contava circa 3000 individui venivano prese durante le periodiche riunioni dei sette goert, presiedute a rotazione da uno a turno dei sette. Accadde quindi che Mordja cominciasse a radunare un esercito per distruggere completamente la prova del suo fallimento, ma il figlio di Kourt, riuscì miracolosamente a sfuggire al perfido stregone, che oramai considerava la famiglia catturata al pari di carne da macello (e infatti così aveva trattato gli sventurati genitori). Stremato dalla prigionia e dalla tortura, ma con un fuoco d'ira che gli avvampava nel cuore raggiunse in tempo i villaggi. Grazie al suo tempestivo intervento, gli halfling s'organizzarono e formarono robuste pattuglie, costituite ciascuna da 40 halfling, chiamate filuste che nella lingua da loro elaborata significa appunto una quarantina. Di queste pattuglie (si presume ne fossero state formate sette, una per ciascun villaggio), sei rimasero a guardia della popolazione e una sola, che al suo interno conteneva il fiore della gioventù coraggiosa e sprezzante del pericolo, si diresse alla volta della terribile torre del mago. Le leggende a proposito di tale spedizione sono incerte. Inoltre gli halfling, che si sa amano raccontare le storie, hanno variato non poco la verità dei fatti. In ogni caso si sa per certo che la pattuglia conteneva tra gli altri: Gord Pignanera (il cui venerato nome viene sempre per primo citato nelle cronache della vicenda), Guil Fogliarossa (detto Bello), Iol Ghianda, Rewi Faggio e Hook Pungitopo. Il nome di Hook pungitopo viene sempre riportato per ultimo nelle cronistorie della spedizione, ma qualunque vero halfling sa che se la spedizione ebbe successo lo si dovette solo all'arguzia e alla sagacia del coraggioso futuro capo del Clan Pungitopo.

### 2.3.2 L'incontro con gli Elfi della Grande Foresta

Già da tempo le terre di Endymia erano il teatro di una terribile guerra, nota come Guerra dell'Oblio, che aveva coinvolto gli Elfi e i Darkon. Gli Halfling, come al solito restii a lasciare le loro case, non avevano informazioni precise su ciò che stava accadendo, ma lo percepivano osservando il disagio delle foreste e della natura in genere. Così gli sceriffi radunarono un convegno e decisero di mandare tre Halfling, uno dei Fogliarossa, uno dei Pignanera ed uno dei Pungitopo, in viaggio per le terre del pianeta, a scoprire cosa stesse accadendo. Dapprima i tre compagni s'imbattono in alcuni



villaggi naneschi e vennero accolti veramente bene: vi era un feeling particolare tra halfling e nani, tanto che questi ultimi mandarono subito una delegazione in visita a Bosco Fiorito, allora patria degli Halfling. Tuttavia non erano in possesso di informazioni circa le guerre, o forse non volevano rivelarle, ma consigliarono gli halfling di tenersi lontani dalla Grande Foresta. Ma, come si sa, la curiosità è fatta ad Halfling e così i tre, dopo alcuni tentennamenti, decisero di inoltrarsi nella patri degli Elfi. L'incontro non fu dei più felici: vennero dapprima trattati come spie e poi catturati. Non ci volle molto perché gli Elfi capissero il loro errore e, per farsi perdonare, invitarono i piccoli viaggiatori nella loro capitale, la leggendaria Hairosh. Saputi anche i particolari sulla Guerra dell'Oblío, gli halfling giudicarono legittimo l'errore della gente verde, che comunque avevano già perdonato, ed offrirono il loro aiuto qualora gli Elfi ne avessero il bisogno. Gli Elfi rifiutarono la proposta perché non volevano coinvolgere altri popoli, ma rimasero d'accordo con gli halfling di fare una grande festa alla fine della guerra. Al loro ritorno i tre halfling furono accolti come eroi e scrissero poi tre libri, uno ciascuno, che raccontava l'esperienza di quel viaggio.

### 2.3.3 Usi e Costumi

Gli Halfling, come le altre razze semi umane del resto, conservano nel tempo le loro tradizioni, i loro modi di dire e le vesti, poi tipiche di ciascun clan. Come si sa, per tutti gli Halfling, indistintamente dal clan di appartenenza, la casa è una cosa sacra: essi danno molta importanza ai particolari, i locali devono essere grandi e confortevoli, tutti ben riscaldati durante l'inverno e luminosi, magari arricchiti con fiori, durante l'estate. Attorno alla casa c'è quasi sempre un bel giardino od un piccolo podere, il cui recinto, se c'è, è formato da siepi sempre ben tenute. Durante l'inverno, e precisamente il giorno 22 del mese della Luna, gli Halfling indicano la Festa della Birra, che dura circa una settimana, durante la quale è possibile degustare la maggior parte dei liquori e dei vini prodotti dai mezzi uomini, ma soprattutto la Birra, che ha metodi di produzione diversi a seconda del Clan. Anche il Sidro è molto importante ed alcuni clan, tra cui i Foglia ed i Pungitopo, lo considerano molto più pregiato della Birra.

Il modo di vestire degli Halfling ha alcune caratteristiche comuni a tutti i clan: i vestiti devono essere comodi e soprattutto facili da mettere e da togliere. I Pignanera, come dice il nome stesso, amano i colori scuri e portano sempre degli scarponcini color nero; i Fogliarossa amano invece i colori sgargianti, tra cui domina il rosso, e non indossano calzature se non dei leggerissimi sandali, ma assai di rado. Il clan della Ghianda invece ama i colori naturali della foresta, quindi la gradazione del verde e del marrone, ed anch'essi non portano mai le calzature; amano fumare la pipa, molto più degli altri clan, ma non sono dei grandi bevitori. I Faggio ed i Pungitopo sono tra i clan più antichi della storia degli halfling ed hanno vesti in alcuni punti piuttosto simili: entrambi amano vestire di blu, verde e giallo, ma i primi non portano gli scarponcini ed i secondi portano un cappello e, durante i viaggi, anche un cappuccio. Inoltre i pungitopo amano molto bere e mangiare mentre quelli del Faggio sono più accorti nella tenuta del giardino.

Religiosamente parlando gli Halfling seguono il culto di Shana, molto incline alla loro natura pacifica, benevola ed amante del bosco.

### 2.3.4 L'incontro con gli Uomini

Dopo che Kajak fu sconfitto per la seconda volta, per gli halfling arrivò un nuovo periodo di pace durante il quale curare Bosco Fiorito. Passarono parecchie generazioni che alle soglie della loro patri si fecero avanti alcuni viandanti che non s'erano mai visti: gli uomini. Dapprima vennero scambiati per un particolare tipo di Elfi, ma poi si fecero evidenti le differenze non solo fisiche ma anche caratteriali. Tra le due razze non nacque alcun odio, anche perché coloro che arrivarono a Bosco Fiorito erano dei semplici esploratori alla ricerca di terre nuove e di conoscenza. Ben presto venne instaurata una linea commerciale tra Bosco Fiorito e la più vicina città umana, tanto che in quel periodo il territorio dei mezzi uomini si espanse anche in pianura fino ad arrivare sulle rive di

un fiume. Successivamente, con la nascita dell'impero di Aurora, gli Halfling intraprendevano viaggi verso la capitale dove si potevano comperare cose molto curiose e soprattutto nuovi tipi di liquori tra cui i super alcolici (grappa e vodka) ed i vini frizzanti come lo champagne. L'incontro con gli umani fu quindi gradevole e portò agli Halfling nuovi amici a cui raccontare le storie.

## 2.4 Storia recente di Endymia

I fatti recenti della storia di Endymia riguardano gli eventi dalla catastrofe fino ad oggi (anno 1024). Le guerre sono state fatte principalmente dalla razza umana contro se stessa, mentre elfi, nani ed halfling si sono adoperati per ristabilire il più possibile il pianeta dopo la catastrofe.

### 2.4.1 Anno zero: La catastrofe

La catastrofe ha cancellato dal pianeta di Endymia qualsiasi tipo di civiltà intesa come organizzazione sociale e gran parte della cultura. Prima di essa si pensa vi fosse un unico regno, un grande impero, che era riuscito ad accordare le grandi masse con le minoranze. Naturalmente gli effetti della catastrofe si fecero sentire anche nei secoli successivi riducendo sensibilmente la popolazione del pianeta. Infatti fu soltanto successivamente che l'anno della catastrofe fu scelto dagli storici come anno zero per la nuova era di Endymia.

### 2.4.2 Primo secolo dopo la catastrofe

Gli effetti si fecero sentire subito ed il più devastante fu senza dubbio il grande freddo e l'inizio della glaciazione che fecero scaturire la carestia e di conseguenza le malattie e le pestilenze. Gli uomini in questo periodo non riescono ad unirsi in nessun tipo di società se non quella famigliare; le città, i paesi, le comunità, l'agricoltura, l'allevamento e la caccia non esistono perché mancano le basi fondamentali per la sussistenza. Alcuni documenti riportano il verificarsi del cannibalismo in molte aree del pianeta: tali documenti però risalgono al quinto secolo e quindi probabilmente raccontano quelle storie, che furono probabilmente tramandate a voce, dopo generazioni.

Gli elfi ed i Nani riescono a rimanere a galla trovando luoghi più protetti e facendo leva sulla loro tenacia e sul loro buon senso. Degli Halfling in questo periodo non si sa assolutamente nulla

### 2.4.3 Secondo secolo dopo la catastrofe

Gli uomini non presentano alcun segno di ripresa ed il degrado tocca il suo picco massimo verso la fine di questo secolo, al termine di una pestilenza che decimò la popolazione del continente ovest. Risale a questo periodo la leggenda dei nove salvatori guidati da un solo uomo che venne raccontata e poi scritta dai più grandi bardi. La veridicità di questa leggenda viene confermata dal fatto che anche dei testi elfici riportano alcune delle gesta narrate.

Nel continente est, prima delle pestilenze, si verificò il passaggio degli uomini bestia chiamati Karrath; si attribuisce a loro il focolaio primo della grande pestilenza. Gli elfi in questo secondo secolo ricostituiscono la loro società e si prodigano per la rinascita delle foreste studiando il nuovo tipo di clima. I nani invece ricostruiscono le loro città e riprendono la loro vita normale già verso la metà di questo secolo

### 2.4.4 Terzo secolo dopo la catastrofe

Ricomincia lo sviluppo, seppur lento, della cultura umana radicato nel nuovo clima glaciale: la maggior parte degli uomini si stabilisce in zone climatiche meno fredde, viaggiando verso l'equatore. I testi parlano d'un clima tutt'altro che mite con abbondanti nevicate durante l'inverno e piccole sgelate durante il periodo estivo; si parla inoltre d'un lento ma progressivo peggioramento climatico

che portò gli uomini a stabilirsi lungo le coste e che fece fiorire la pesca come primo mezzo di sopravvivenza.

Ricompiono su Endymia gli Halfling verso la fine di questo secolo: un testo elfico riporta infatti notizie di un mezzo uomo viaggiatore che s'imbatté nella loro cultura. Non si sa tuttavia dove alloggiassero in quel periodo.

#### 2.4.5 Quarto secolo dopo la catastrofe

Da questo secolo in poi vengono redatti documenti più precisi grazie agli annales che vennero scritti in tutti i tempi devoti alla divinità di Zutra. La civiltà umana non conosce pace a causa della glaciazione: la mortalità infantile è ancora altissima e le società più elevate sono delle piccole città. Le case hanno in genere le fondamenta in pietra ma sono poi costruite in legno. Sono ancora numerosi i popoli nomadi nel continente est: i viaggi avvengono sulla linea dell'equatore, dove il clima è più mite, all'inseguimento di branchi di animali simili a bisonti. Le razze ostili, come gli Orchi, eseguono spesso le loro razzie nei piccoli villaggi, bloccando così lo sviluppo tecnologico.

Di particolare interesse è la storia elfica di questo periodo: secondo gli scritti un gruppo ristretto di uomini (la leggenda parla di nove membri), aiutati dagli elfi, lavora per sconfiggere la glaciazione. Il progetto era, sempre secondo la leggenda, stato avviato subito dopo la catastrofe dallo stesso Murodek. Tra i nani invece nasce la leggenda di Torbak e Serik, due fratelli che aiutarono il gruppo dei nove a superare la grande catena montuosa del sud-est per giungere alla rinata foresta degli elfi. Questa leggenda testimonia anche la presenza degli Halfling nei territori del continente est, poiché fu proprio un Halfling a scortare i nove nella foresta dai monti agli elfi. Documenti più attendibili ci vengono però da un viaggiatore umano che scopre il territorio di Valle Bianca dove risiedono alcuni clan Halfling tra cui quello dei Pungitopo e del Faggio.

#### 2.4.6 Quinto secolo dopo la catastrofe

L'umidità del pianeta aumenta e subito dopo i periodi invernali, in zona equatoriale, si vedono le prime piogge; il periodo estivo inizia ad essere realmente mite ed il disgelo assume proporzioni inenarrabili, tanto che sono molti i racconti risalenti a questo periodo che parlano di valanghe che distruggono interi villaggi. Il periodo autunnale è nuovamente piovoso ed alcune città costruite prima sulla costa vengono sfollate a causa dell'innalzamento improvviso dei mari.

Gli elfi parlano della riuscita del piano del gruppo dei nove e festeggiano l'inizio della nuova era per il futuro del pianeta. Il re degli elfi d'allora (Elcoot) fece una profezia sul grande dilagare che avrebbe avuto la razza umana da quel momento in poi. Dopo quasi 50000 anni ricompare la fazione di elfi che s'inabissò dopo la Battaglia dei Cristalli Lucenti: vengono ribattezzati Darkon o Elfi Neri. I nani in questo secolo ottengono un enorme sviluppo tecnologico dal punto di vista dei metalli e della lavorazione delle stoffe pesanti. Gli Halfling si espandono e molti rangers definiscono Valle Bianca il paradiso dei fiori.

#### 2.4.7 Sesto secolo dopo la catastrofe

Inizia l'età rinascimentale in tutti i sensi: il clima del pianeta, cambiando in maniera progressiva, sembra stabilizzarsi su valori accettabili; iniziano gli esodi dalle zone equatoriali a quelle più temperate, mentre gli esploratori s'addentrano nei continenti per scrutare cosa ci sia di nuovo. Nascono i primi governi e lo sviluppo economico inizia a salire. Vengono sconfitti gli orchi selvaggi nelle montagna a sud nel continente ovest.

Gli elfi rendono sacra ai nove la foresta sul continente Est e dichiarano festa di tutti gli elfi verdi il secondo giorno di primavera. Tra la stirpe dei nani c'è da segnalarsi un esodo di circa la metà della popolazione divisa questa in due gruppi: il primo si recò presso la catena montuosa nord del continente est, il secondo dovette viaggiare per mare (furono aiutati dagli umani) per raggiungere

la catena sud del continente ovest appena liberata dagli orchi. Gli Halfling vivono questo secolo in tutta pace senza espandersi né contrarsi.

#### 2.4.8 Settimo secolo dopo la catastrofe

Gli umani si moltiplicano e si espandono in entrambi i continenti, costruendo città, paesi ed altre strutture come strade, ponti e dighe. L'economia, florida all'inizio del secolo, subisce una flessione verso la metà per poi risalire nuovamente. Verso fine secolo infatti s'ingrandisce il trasporto marittimo riducendo così l'enorme distanza tra i due continenti.

Gli elfi verdi hanno due grandi preoccupazioni in questo secolo: la rinata ostilità con i Darkon e le politiche espansionistiche umane. Tuttavia tornano in contatto con il popolo degli elfi rossi (gli Enross) che al tempo della Battaglia dei Cristalli Lucenti, si erano sottratti alla guerra dichiarandosi neutrali. Risiedono nella grande isola di Rubinja e continuano a studiare il fuoco in tutti i suoi aspetti. I nani emigrati riescono a stabilirsi abbastanza facilmente, visto che le montagne, dopo la catastrofe, sono rimaste inabitate. Il ceppo centrale, che vive nella catena sud del continente est, ha qualche piccolo incontro con i Darkon, ma sono sporadiche battaglie. Gli Halfling costituiscono un clan viaggiatore che parte alla volta del continente est: questo tipo di emigrazione si è resa necessaria a causa dell'enorme sviluppo demografico della popolazione.

#### 2.4.9 Ottavo secolo dopo la Catastrofe

Arrivano le prime vere guerre nel mondo degli uomini dettate dal diritto di proprietà: gli scontri avvengono nella zona nord del continente ovest per il diritto sulle terre del continente est. Nel frattempo ad est le stesse colonie si sviluppano in armonia tra loro non curanti della guerra in madre patria. Soltanto nella seconda metà del secolo le battaglie si spengono.

I Darkon scompaiono e non infastidiscono più gli elfi verdi, ma si pensa che questo sia un pretesto per portare un attacco più massiccio in futuro. Gli Enross mantengono i rapporti con gli elfi verdi, ma si tengono piuttosto distaccati da tutto il resto. Nani ed Halfling s'incontrano per la prima volta in una valle a nord nel continente est ed inizia un periodo di scambi culturali e commerciali.

#### 2.4.10 Nono secolo dopo la Catastrofe

Viene scoperto (o si rende visibile) l'ordine dei druidi che segue e regola le giuste armonie naturali: nato per volere di Murodek e ben voluto dagli elfi, questo ordine nomina in tale secolo per la prima volta il Grande Druido (Furih druido dell'acqua). Nascono e finiscono numerose guerre per il dominio nei territori nord del continente: trova grande spazio l'impero Itoks che grazie ad una forte economia riesce ad assoggettare i popoli più a nord.

Primo incontro tra il Capo degli elfi verdi e quello degli Enross: viene reso noto al popolo elfico che la catastrofe non ebbe conseguenze più drammatiche per merito dei nove, degli elfi che li aiutavano e dei loro allievi e discendenti. Gli Enross infatti eseguirono nei secoli prima una ricerca stabilendo che sarebbero state molte le scosse telluriche d'assestamento previste e prevenute grazie alla magia. Nani ed Halfling approfondiscono i rapporti culturali e commerciali tanto da arrivare alcune volte a cooperare per risolvere problemi comuni. Risale alla metà di questo secolo la tentata invasione dei coboldi delle montagne a sud nel continente ovest; i nani riescono, senza alcuna difficoltà apparente, a respingere l'attacco.

#### 2.4.11 Decimo secolo dopo la Catastrofe

Le guerre infuriano all'inizio del secolo ma si spengono prima del primo quarto. I Coboldi tentano l'invasione di un regno umano a nord nel continente Ovest, ma falliscono. Una nuova potenza si affaccia a nord nel continente Ovest: l'impero di Janzi. In tutte le terre di Endymia si rafforza il

concetto di feudo già presente nei secoli addietro. L'economia non subisce flessioni ma ferma la sua espansione stabilizzandosi.

Elfi verdi ed Enross smettono, per motivi ignoti, di comunicare fra di loro: non esiste una rottura, ma entrambi ritornano ai loro compiti. I nani accrescono la loro economia approfittando della stasi di quella umana e delle loro guerre; inoltre devono scontrarsi nel continente ovest con un popolo di Orchi ed hanno la meglio. Gli halfling si dichiarano neutrali nei confronti delle guerre degli uomini chiedendo che valle bianca non venga toccata dagli scontri.

## Capitolo 3

# Procedure e regole

### 3.1 I semi umani

In linea generale le descrizioni sui semi umani presenti nel manuale del giocatore vanno benissimo, ma qui vengono fatte delle specifiche sulle razze elfiche e ne viene introdotta una nuova.

#### 3.1.1 Elfi Alti ed Elfi Silvani

Queste due differenti specie di elfi si differenziano tra loro soltanto da un punto di vista somatico: infatti entrambi conservano uguali poteri speciali come l'infravisione fino a 18 metri ed i vari bonus e malus su certe caratteristiche o abilità.

Gli Elfi Alti hanno una statura compresa tra 1,75 e 1,85 metri d'altezza, ma si sono registrati casi di Elfi alti anche fino ad 1,90 metri. I capelli sono biondo oro e sembra che brillino di luce propria, mentre gli occhi sono azzurro cielo o verde giada e molto penetranti. Come per tutti gli elfi hanno lineamenti dolci ed il taglio degli occhi è più a mandorla rispetto agli umani. Il viso rimane comunque sottile ed aggraziato così come tutto il resto del corpo.

Gli Elfi Silvani invece sono leggermente più bassi dei loro cugini: la statura è compresa tra 1,65 metri e 1,80 metri. I capelli sono nero ebano, ma gli occhi sono chiari con un colore che va dal nocciola al verde giada e comunque sempre molto penetranti. I lineamenti sono leggermente più scolpiti rispetto agli elfi alti ma sempre aggraziati come il resto del corpo. Il taglio degli occhi è più simile a quello umano, anche se la differenza è quasi impercettibile.

#### 3.1.2 Gli Enross o Elfi Rossi

Gli Enross sono una particolare razza elfica che vive sulla grande isola vulcanica di Rubinja fin da tempi molto antichi. Sono molto alti (da 1,85 fino ad un massimo di 2 metri) ed hanno comunque lineamenti delicati, anche se più scolpiti rispetto ai silvani, e le classiche orecchie a punta. La loro pelle è più bianca rispetto ad un elfo normale, hanno capelli che vanno dal castano scuro al rosso carota e gli occhi hanno un colore scuro che va dal nero al verde oliva. Indossano spesso colori come il rosso, da cui il nome Elfi Rossi, il marrone scuro ed il nero. Dedicano la loro vita allo studio in genere, arrivando a razionalizzare ogni loro singola azione: da qui nasce l'abbandono della religione da parte degli Enross, che portano comunque rispetto verso Shana, ma che sono dell'idea che gli esseri intelligenti non abbiano il diritto di infastidire entità così potenti. Forse gli Enross sono gli unici in grado di capire che la mente di un mortale non potrà mai comprendere la vastità e la potenza di un dio. Come gli altri elfi ricevono un +1 in destrezza ed un -1 in costituzione, sono molto portati all'uso dell'arco, lungo o corto, ricevendo un +2 ma non ricevono bonus nell'uso della spada. Sanno muoversi silenziosamente, ma sono privi d'infravisione che la vicinanza al fuoco ha pian piano inibito: ricevono quindi sempre e comunque un +1 in furtività e hanno una resistenza del 30% a charme e sonno. Hanno anche l'abilità speciale naturale di resistenza al fuoco (5) che ai

fini dell'incremento costa 1: con questa abilità si sottraggono ai danni da fuoco il valore che si ha (per esempio: Becar, l'elfo rosso, ha 7 in resistenza al fuoco; se una palla di fuoco da 12 danni lo colpisce ne subirà solo 5 a cui dovrà comunque sottrarre il bonus al danno). Non possiedono una vera e propria religione, ma una filosofia: coloro che la insegnano possono essere considerati i sacerdoti degli Enross ma vengono chiamati Cultori: essi possono usufruire fino ad un massimo di 5 poteri mentali e manipolare la sfera del fuoco, più un'altra sfera elementale a scelta; la Biblioteca può essere considerata il loro luogo di culto. Un iniziato si sceglie un solo potere e viene detto Allievo Cultore: quando raggiunge reputazione 10 diventa un Cultore vero e proprio e può partecipare allo studio per arricchire la Biblioteca. Da reputazione 15 in su, se supera una dura prova diventa Maestro Cultore ed i suoi compiti sono quelli di catalogare le informazioni pervenute dai Cultori e quindi inserirle nella biblioteca. Il capo dei cultori è il Bibliotecario che gestisce la biblioteca e ne regola il funzionamento. Tutti gli Enross sono molto devoti a questa filosofia fatta di raziocinio.

Come gli altri elfi sono molto longevi: possono vivere anche oltre i mille anni, ma di solito se ne vanno prima in luoghi sconosciuti, dove forse possono ricongiungersi con i loro fratelli.

### 3.1.3 Gli Hador

Gli Hador sono un popolo di gente pacifica che vive soprattutto nei deserti o comunque in zone dal clima molto caldo e secco. Non sono ancora ben chiare le origini di questo strano popolo, poiché non esistono documenti che confermino la loro esistenza prima della catastrofe, e quindi alcuni studiosi sostengono che essi siano nati effettivamente dopo la fine della seconda era. In effetti è indubbio che, vivendo nei deserti e quindi in zone calde, essi si siano salvati dalle conseguenze della glaciazione ed è anche possibile che le differenze nate tra loro e gli umani siano state causate dai flussi di energia generati come conseguenza della catastrofe. Tuttavia la maggior parte degli esperti è portata a pensare che gli Hador esistessero già in un periodo di molto antecedente al crollo di Aurora: infatti il popolo ha tradizioni particolarmente radicate che verosimilmente risalgono a molto prima della catastrofe.

L'altezza media dell'Hador varia da 1,65 m fino ad 1,75 m, quindi molto simili agli umani, ma sono magrissimi (45 - 55 Kg di peso). Il color della pelle è ocra, gli occhi sono castani o nocciola e sono privi di capelli, ma la peluria (ciglia, sopracciglia e barba) è bionda. Hanno il mento leggermente appuntito ed usano portare un pizzo leggero e ben curato; i lobi delle loro orecchie sono più allungati rispetto agli umani ed anch'essi a punta. Hanno mani leggermente più grandi in proporzione al loro aspetto, ma questo molto spesso non si nota. Gli Hador hanno una dieta molto esigua: mangiano poco (verdura, pesce e ortaggi) e riescono stare molto tempo senza soffrire la sete (+1 in resistenza). Non sono attratti dalla religione, anche se ne hanno una propria di tipo pagano ma poco sviluppata, sono molto intelligenti (+1 in intelligenza), amano gli enigmi, gli indovinelli e tutte le cose per cui serva l'intuito, ma sono anche molto riservati e inquadrati nelle loro ideologie e tradizioni (-1 in empatia). Tra le varie tradizioni vi è quella dell'attraversata del deserto (si fa una volta ogni 7 anni), una prova per temprare la psiche ed il fisico. Vivendo fin da piccoli in un ambiente ostile, gli Hador sanno adattarsi molto bene a qualsiasi altro ambiente (+2 in sopravvivenza), ma provano avversione per le terre ghiacciate. Molto spesso gli Hador conoscono le lingue delle popolazioni che vivono nelle terre confinanti col deserto. Anche la loro longevità è superiore a quella degli umani: vivono in media 120-130 anni. Gli Hador hanno accesso a tutte le classi eccezion fatta per i Ranger, i paladini ed i Druidi.

## 3.2 Nuove classi

Come era stato detto nel manuale del giocatore, le classi giocanti potevano sempre e comunque essere espanse: vi invitiamo a leggere il capitolo delle divinità per i diversi tipi di sacerdote; qui tratteremo la classe del Druido e del paladino.

### 3.2.1 Druido

L'ordine dei Druidi è di concezione molto più giovane rispetto a quello di altre religioni, perché è stato creato soltanto nell'ultimo millennio; tuttavia è molto rispettato anche dagli elfi per due principali motivi: per prima cosa l'etica dei druidi si avvicina molto a quella del culto di Shana e in secondo luogo la creazione dell'ordine è stata voluta dallo stesso Murodek per evitare le infauste conseguenze della catastrofe. La fine della glaciazione è senza dubbio da attribuirsi all'ordine druidico che ha ripristinato, grazie alla magia, il clima naturale del pianeta prima della catastrofe.

I druidi sono pertanto dei sacerdoti elementalisti che manipolano ben quattro sfere d'influenza: Vita, Materiale e poi scelgono una sfera elementale e la sua dominata. La tabella (3.1) riassume i rapporti fra i vari elementi.

Elemento	Simbolo	Domina su	Opposto
Acqua	Mare	Fuoco	Terra
Aria	Vento	Acqua	Fuoco
Fuoco	Fuoco o Fiamma	Terra	Aria
Terra	Montagna	Aria	Acqua

Tabella 3.1: elementi

Grazie alla tabella (3.1) è quindi possibile per un Giocatore che voglia farsi un personaggio Druido scegliersi le due sfere elementali da aggiungere a Vita e Materiale. Per esempio Gabriele vuole crearsi un personaggio druido che riesca a manipolare il fuoco: in questo caso il suo Druido avrà la sfera Fuoco e quella su cui il fuoco domina, cioè quella di Terra.

I druidi si dividono quindi in quattro categorie una per ogni elemento: quindi seguendo l'esempio precedente il giocatore Gabriele avrebbe creato un Druido del Fuoco. Il Druido è una classe vera e propria e per questo motivo ha delle abilità obbligatorie che deve rispettare.

Intelligenza	Costituzione	Destrezza	Empatia	Tecnica
Alchimia	Forza	Lottare	Carisma	Curare
Biblioteconomia		Schivare	Psicologia	Distillare
Cultura Generale		Armi*		
Erboristeria				
Leggere/Scrivere				
Lingue Antiche				
Religione				
Storia Antica				

\* Solo Bastone, Mazza o Scimitarra

Tabella 3.2: abilità obbligatorie dei Druidi

Come si vede dalla tabella (3.2) vi sono delle limitazioni nell'uso delle armi, ma ve ne sono anche nell'uso di Armature e Scudi: egli può usare soltanto armature e scudi di tipo naturale quindi soltanto cuoio e pelle senza borchie. Ma i druidi, come tutti i sacerdoti, hanno dei poteri speciali: un Druido ha alcune abilità innate che non gli costano nulla; può riconoscere acqua potabile e cibo non avariato semplicemente esaminandoli per un round, grazie alle sue conoscenze naturali riceve un +2 in tutti i check di erboristeria, un +1 in distillare (per la preparazione di pozioni) ed inoltre può attraversare zone fitte ed impenetrabili di vegetazione a fattore movimento normale. L'iniziato Druido (reputazione 0 - 8) ha questi poteri e caratteristiche, ma risalendo nella graduatoria ne guadagna altri: a reputazione 9 il personaggio deve sostenere una prova per diventare un Druido propriamente detto; questa prova spesso consiste nel recuperare un oggetto magico, una pergamena o una formula per una



pozione, ma può anche ridursi alla sconfitta di una creatura malvagia che, insediatasi in una foresta, spadroneggia ai danni della stessa. Il Master può decidere di creare un'apposita avventura per questo scopo, o inserire questo tipo di incarico come secondario in una campagna più ampia. Comunque sia l'iniziato non può commissionare ad altri questo tipo di missione. Una volta divenuto druido a pieno titolo, il personaggio guadagna il Potere della Metamorfosi Druidica: egli può trasformarsi per un massimo di tre volte al giorno in rettile, mammifero o uccello in una conformazione diversa per ognuna delle tre volte; la dimensione può variare da stazza P a stazza G e non si può trasformare in creature magiche o semi intelligenti ma solo in animali. Inoltre, giunto a questo punto, il Druido deve scegliere una foresta od una zona boscosa, non coperta da altri druidi, come sua dimora ed esserne il custode e curatore. Non è obbligato a rimanere nella zona prescelta, ma ne resta comunque il principale responsabile e, in caso avvenga qualche grave fatto, dovrà risponderne di fronte all'ordine. Può anche costruire un tempio: si tratta di costruzioni simboliche o santuari che costituiscono un luogo di meditazione disponibile per tutti coloro che vi si recano. I gradi successivi nella gerarchia dei Druidi sono a numero chiuso: serve sempre e comunque una prova per guadagnare tali titoli, che spesso si riduce ad un duello tra il druido in carica e l'aspirante; lo sconfitto dovrà rinunciare alla carica e potrà ritentare non prima di un anno. Se il druido viene sconfitto o decide di non scalare la gerarchia, deve rinunciare ad incrementare le sue abilità speciali e la sua reputazione. Quando un Druido raggiunge reputazione 13 è pronto per poter aspirare alla carica di Druido Custode: vi sono solo 4 Custodi in ogni continente, 1 per ogni elemento. Se si raggiunge tale carica si viene nominati Custodi del proprio elemento e può lanciare gli incantesimi inerenti al suo elemento con un bonus di +1 sullo spirito sul costo base. Per esempio: Wayne, druido dell'aria, viene nominato Custode dell'Aria; da oggi per lui i costi degli incantesimi saranno ridotti di 1. Quando un Custode raggiunge reputazione 15 è pronto per poter aspirare alla carica di Maestro: vi sono solo 4 maestri in tutta Endymia, uno per elemento. Se si raggiunge questa carica si viene nominati Maestri del simbolo del proprio elemento (Mare = Acqua, Vento = Aria, Montagna = Terra, Fuoco/Fiamma = Fuoco) e può iniziare a lanciare incantesimi della sfera elementale che domina la sua con una penalità sullo spirito di -1 sul costo base.

Esempio: Wayne, Custode dell'aria, viene nominato Maestro del Vento e può iniziare a lanciare incantesimi della sfera Terra ma con un malus di -1 sullo spirito a costo base.

Raggiunta reputazione 18 un Maestro può ambire alla carica di Grande Druido che è uno solo in tutto il mondo; questa è una carica che si ottiene per nomina dal Grande Druido uscente e chi la possiede ha i seguenti vantaggi/svantaggi: riceve automaticamente reputazione 20, può lanciare gli incantesimi per tutte le sfere elementali con un bonus di +1 sullo spirito a costo base, ha 50 punti spirito in più, ma non può più incrementare nessuna abilità, né quelle speciali, né quelle normali né i tiri salvezza. Un Grande Druido non ha limiti nella sua carica se non il ritiro o la morte, ma ha moltissimi doveri e deve pensare prima di tutto al rispetto dell'equilibrio naturale e spesso si trova a dover affrontare e risolvere problemi sul bene e sul male che lo allontanano dal gruppo o dagli amici non druidi che aveva prima. Per scendere dal trono e riprendere la normale attività il Grande Druido deve trovare un Maestro che abbia i requisiti necessari alla nomina. A questo punto il Grande Druido uscente deve rinunciare a tutti i vantaggi che aveva (non ha più reputazione 20, non ha più bonus sugli incantesimi e sullo spirito e non può più lanciare incantesimi della sfera elementale opposta alla sua), ma può tornare ad incrementare normalmente le proprie abilità. Inoltre egli non rientra più nella normale gerarchia, ma diventa semplicemente Sommo Druido: questa è una carica onoraria che si conferisce soltanto agli ex Grandi Druidi; essi ritornano nella zona boschiva che custodivano un tempo, oppure scegliersene un'altra, e continuare il loro operato secondo la loro etica; spesso vengono riuniti dal Grande Druido in carica che magari vuole chieder loro un consiglio su qualche spinosa questione ed infine spesso si fanno garanti per un Druido, Custode o Maestro che voglia salire di grado appoggiando la sua nomina. Anche i druidi hanno i propri seguaci: essi possono essere druidi, ranger o guerrieri comunque inclini alle leggi naturali o paladini di Shana. Solitamente vengono raggiunti da uno a reputazione 10 più un altro ogni altri due punti fino ad un massimo di 6. Tuttavia i Custodi devono nominare 2 assistenti tra i Druidi in attività, i Maestri ne nominano 4 ed il Grande

Druido ne nomina 8; questi druidi non sono degli adepti ma dei servitori che rimangono fino a che la carica non finisce.

### 3.2.2 Elementalista

Gli elementalisti sono studiosi della natura che credono nel potere dei quattro elementi fondamentali: Acqua, Aria, Fuoco e Terra. La classe è aperta agli umani e agli elfi in maniera completa, i nani possono diventare soltanto elementalisti di terra, mentre gli halfling non possono essere elementalisti. Nonostante gli elementalisti sviluppino sia il loro mana che il loro spirito, non sono fedeli a nessuna scuola di magia o religione, se non all'ordine degli elementalisti. La fondazione dell'ordine viene attribuita agli antichi elfi della Grande Foresta, ancora ai tempi in cui veniva studiata la natura suddivisa proprio nei quattro elementi. Si crede però che il movimento sia rimasto segreto per anni ed anni.

Come i Druidi questa classe è divisa in quattro una per ogni elemento; essi possono lanciare incantesimi di manipolazione (fino a 12, costo 4), solo quella, ed incantesimi di una delle sfere elementali (fino a 12 costo 4), a scelta, con l'aggiunta della sfera che dominata (vedi tabella (3.1)). Hanno anche un potere speciale chiamato Litania della Forza (vedi Appendice A). Le abilità obbligatorie dell'elementalista sono descritte nella tabella (3.3) (Vedi regole sul Manuale del Giocatore).

Intelligenza	Costituzione	Destrezza	Empatia	Tecnica
Alchimia	Forza	Lottare	Psicologia	Curare
Cultura Generale		Schivare		Distillare
Erboristeria		Armi*		
Leggere/Scrivere				
Lingue Antiche				
Magia				
Occultismo				
Storia Antica				

\* Solo Bastone o Mazza

Tabella 3.3: abilità obbligatorie degli elementalisti

Le caratteristiche principali dell'elementalista sono l'intelligenza e l'empatia che gli consentono di lanciare più incantesimi sia di tipo mana che di tipo spirito. Inoltre sommando il valore di intelligenza a quello di empatia ottengono i punti abilità in più che possono essere distribuiti a piacere, sempre attenendosi alle regole del manuale del giocatore. Anche l'elementalista può avere degli adepti, ma essi sono necessariamente elementalisti o guerrieri (ma non Ranger o paladini): ne attira uno quando raggiunge reputazione 10 più un altro ogni due punti di reputazione in più fino ad un massimo di 6.

### 3.2.3 paladino

Un guerriero che raggiunge reputazione 9 può diventare un paladino, ma deve essere investito come tale da una qualche autorità religiosa: comunque tale guerriero dovrà dimostrare di essere ed essere stato fedele alla divinità relativa ed i suoi principi morali devono essere inclini a quelli della religione; se la sua richiesta verrà presa in considerazione dovrà affrontare una prova decisa dall'ordine, che solitamente mette alla prova l'etica e la fede del guerriero in questione.

Una volta investito il paladino non può più incrementare il sesto senso del guerriero, ma riceve i seguenti poteri: può lanciare incantesimi di tipo spirito nella sfera primaria che la divinità concede; per il paladino questa abilità speciale costa 4 e può essere incrementata fino a 12. Inoltre egli riceve dalla divinità un potere speciale (vedi capitolo sulle divinità) che ha costo 2. Il paladino non può

andare troppo contro ai principi morali della religione altrimenti il suo onore viene macchiato, i suoi poteri vengono inibiti e deve espiare per lungo tempo prima di purificare la sua anima.

Come si può vedere il paladino non è una vera e propria classe (come il Druido), ma solitamente chi si ha intenzione di diventare paladino cerca di seguire i principi morali dettati dalla religione fin dall'inizio della sua carriera di guerriero.

### 3.3 Arti marziali

Chi non può combattere con le armi, o per motivi etici o perché non è capace, può ricorrere all'uso delle arti marziali. Il problema di fondo per questo tipo di abilità è che non la si può avere fin dall'inizio se non per un certo tipo di monaco (quello di Astra). Tutti gli altri, se desiderano apprendere una di queste arti, devono cercare una scuola o comunque un maestro che insegni loro i segreti della lotta a mani nude. Tuttavia non è possibile imparare l'arte marziale che si preferisce, perché tutte le arti hanno una zona in cui vengono insegnate, quindi se non ci si trova in una zona specifica di Endymia non sarà possibile trovare scuole di una certa arte.

#### 3.3.1 Funzionamento di un'Arte Marziale

Ogni arte ha le proprie caratteristiche e specialità: maggiore è il numero di specialità che l'arte ha in se, maggiore sarà il suo costo per incrementarla. In linea generale quando si colpisce un avversario utilizzando un arte marziale al tiro di dado per le ferite si somma la metà della forza e la metà dell'abilità nell'arte. Facendo un esempio: Blader, guerriero iniziato alle arti marziali, ha 6 in un arte marziale e 12 in forza: colpendo un avversario ai danni inflitti sommerà la metà della sua abilità (3) e la metà della forza (6) ottenendo un bonus di +9 sulle ferite inflitte. Inoltre un arte marziale ha degli attacchi assai diversi da quelli normalmente utilizzati: è possibile sferrare un doppio pugno, un doppio calcio, parare e colpire oppure spazzare.

#### 3.3.2 Descrizione dei Colpi

Vi sono ben 13 tipi diversi di colpi o tecniche atte a descrivere un'arte marziale nel suo complesso.

*Pugno*: il colpo per eccellenza perché è il più semplice e probabilmente il più veloce; infligge 1d4 punti ferita modificato poi in base all'arte.

*Calcio*: altro colpo base che consiste nel calciare frontalmente, spingendo o frustando, un avversario; infligge 1d6 punti ferita.

*Parata*: con questa tecnica è possibile parare i colpi ricevuti dall'avversario semplicemente eguagliando o superando il suo valore d'attacco.

*Schivata*: come per la parata si riesce a schivare il colpo avversario eguagliando o superando il suo valore d'attacco.

*Doppio Pugno*: questo colpo comprende sia due pugni veloci tirati in successione sia un doppio colpo portato allo stesso tempo con entrambe le mani. E' più difficile da eseguire d'un normale pugno, ma infligge 1d4 ferite per pugno.

*Doppio Calcio*: come per il doppio pugno comprende sia due calci portati in maniera veloce che un doppio calcio portato allo stesso tempo con entrambe le gambe. E' molto più difficile del calcio ma infligge 1d6 ferite per gamba.

*Pugno Parata*: questa tecnica particolare consiste nel colpire l'avversario mentre si para un suo colpo. E' una tecnica molto difficile ed articolata perché richiede tempismo e lucidità. Si utilizza nella propria sessione di difesa non compromettendo il round. Il pugno infligge comunque 1d4 ferite.

*Calcio Circolare*: si tratta di un calcio frustato portato lateralmente; è più potente di un calcio frontale perché utilizza maggiormente la potenza data dallo spostamento circolare del corpo, ma è anche più lento e più difficile da portare. Infligge 1d8 ferite.

*Calcio Volante*: è una delle tecniche più spettacolari di un arte marziale, serve molto spesso per finire un avversario poco lucido con un effetto a sorpresa. Pur essendo molto più potente dei normali calci, per essere efficace bisogna eseguirlo alla perfezione e quindi ha una difficoltà maggiore. Infligge 2d6 ferite.

*Spazzata*: una tecnica finalizzata soprattutto per sbilanciare l'avversario; infligge 1d4 punti ferita e manda a terra l'avversario se egli fallisce un tiro salvezza in destrezza. Dovrà quindi impiegare un round per rialzarsi.

*Bloccaggio*: è possibile aggirare l'avversario e bloccarlo a terra schienandolo; se si effettua questo attacco dopo una schivata riuscita si ha un bonus di +2.

*Morsa*: si tratta di una leva portata al braccio o alla gamba atta ad immobilizzare l'avversario tramite una torsione dolorosa. Questa tecnica, se effettuata dopo una parata o una schivata riuscita ha un bonus di +1, dopo un divincolamento riceve un Bonus di +2. Infligge 1d4 ferite per ogni round finché la vittima non si arrende o si divincola.

*Divincolarsi*: per divincolarsi da un bloccaggio o una morsa occorre ottenere un valore uguale o superiore al valore d'attacco di chi esegue la tecnica.

Le ferite inflitte e le difficoltà variano a seconda dell'arte marziale trattata; non è detto che un arte marziale comprenda tutte queste tecniche, anzi molto spesso non è così e ci si focalizza soltanto su alcuni aspetti della lotta. Affianco ad ogni arte è indicato un numero tra parentesi che indica il costo per incrementare l'abilità.

### 3.3.3 Arte Marziale Elfica

Viene chiamata Artania dagli elfi ed è praticata dai sacerdoti di Shana che la usano per difendersi od annullare i nemici. Ha una tradizione molto antica e si dice che sia nata ancora prima che prendesse piede il culto di Shana; nella tabella (3.4) vengono descritte le particolarità dell'Artania.

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4	-
Calcio	1d6	-
Parata	/	-
Schivata	/	-
Doppio Pugno	1d4 / 1d4	-1
Doppio Calcio	1d6 / 1d6	-2
Pugno Parata	1d4	-3
Calcio Circolare	1d8	-1
Calcio Volante	2d6	-3
Spazzata	1d4 + Speciale	-2
Bloccaggio	/	-2
Morsa	1d4 per round	-2
Divincolarsi	/	-

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.4: arte marziale Artania (4)

Come si può vedere dalla tabella (3.4), l'Artania è un'arte marziale completa che tiene conto di tutte le tecniche, da quelle base a quelle più evolute.

### 3.3.4 Arti Marziali Itokiane, Hedaniane e dell'Edeban

Si tratta delle arti marziali che si sono sviluppate nella parte nord del continente ovest: in questa zona la lotta a mani nude è sempre stata trascurata in favore della lotta armata; infatti pur non

essendo presenti scuole d'arti marziali, vi sono numerose scuole di spada, ascia, martello e armi da lancio. Tuttavia vi è un'arte marziale che si tramanda da antiche generazioni e che di sicuro veniva praticata anche in età Auroriana: il Pugilato. In caso di gara in arena si utilizzano dei guantoni di cuoio borchiato per infliggere all'avversario maggior danno (2d4 anziché 1d4); le dita sono lasciate libere per poter effettuare, eventualmente, delle prese.

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4 + 1	+1
Calcio	-	-
Parata	/	-1
Schivata	/	-
Doppio Pugno	1d4 + 1 / 1d4 + 1	-
Doppio Calcio	-	-
Pugno Parata	1d4	-2
Calcio Circolare	-	-
Calcio Volante	-	-
Spazzata	-	-
Bloccaggio	-	-
Morsa	1d4 per round	-1
Divincolarsi	/	-1

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.5: arte marziale Pugilato del Nord (2)

Nel Pugilato del Nord sono presenti soltanto tecniche di pugno, che però sono più evolute rispetto ad altre arti marziali. Inoltre il pugilato viene praticato anche nei tornei e capita che a volte porti alla morte del proprio avversario. Gli avventurieri utilizzano solitamente quest'arte quando vengono disarmati e si trovano alle strette: se vengono attaccati con un'arma, peggio ancora se da taglio, cercano di schivare per poi chiudere la distanza portare quindi i propri colpi. Il Pugilato del Nord è molto diffuso anche nelle terre di Salforia e nella Calderia dove non esistono tradizioni sulla lotta a mani nude.

### 3.3.5 Arti Marziali Ploriane

Nella Ploria le scuole d'arti marziali sono due ed hanno una grande tradizione: tuttavia non sono molto diffuse per lo stesso motivo del pugilato; infatti anche in Ploria si è preferito dar spazio alla scuola d'arme piuttosto che a quella a mani nude.

Le due Arti Ploriane sono il Jenzi, un tempo l'arte imperiale, e l'Herdan: sono arti molto diverse fra loro e sono nate proprio per fronteggiarsi; in ognuna di esse vi sono tecniche per neutralizzare l'altra.

Come si può vedere dalla tabella (3.6) il Jenzi è un'arte votata soprattutto all'attacco che predilige tecniche semplici ma veloci e che impunta la sua tradizione sulle tecniche di calcio.

Al contrario del Jenzi, l'Herdan, mostrato nella tabella (3.7), focalizza le proprie tecniche sull'immobilizzazione dell'avversario, prevenendo i suoi colpi e sfruttando la sua forza. Il guerriero Herdan nella sua tradizione porta sempre con sé un coltello che serve ad uccidere l'avversario una volta immobilizzato.

### 3.3.6 Arti Marziali Acroniane e Etroniane

Le regioni dell'Acronia e dell'Etronia sono quelle che maggiormente hanno sviluppato le arti marziali: la loro tradizione ha un'origine pre-auroniana, probabilmente grazie a qualche maestro

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4	-
Calcio	1d6	+1
Parata	/	-
Schivata	/	-
Doppio Pugno	-	-
Doppio Calcio	1d6 / 1d6	-1
Pugno Parata	1d4	-1
Calcio Circolare	1d8	-1
Calcio Volante	2d6	-3
Spazzata	1d4 + speciale	-4
Bloccaggio	-	-
Morsa	-	-
Divincolarsi	/	-2

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.6: arte marziale Jenzi (3)

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	-	-
Calcio	-	-
Parata	/	+1
Schivata	/	+2
Doppio Pugno	-	-
Doppio Calcio	-	-
Pugno Parata	-	-
Calcio Circolare	-	-
Calcio Volante	-	-
Spazzata	1d4 + Speciale	-
Bloccaggio	/	+1
Morsa	1d4 per round	+1
Divincolarsi	/	+2

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.7: arte marziale Herdan (2)

che è riuscito a sopravvivere alla catastrofe. Alcune leggende affermano che fu lo stesso Murodek a tramandare due o più arti in queste regioni.

Vi sono tre scuole d'arte in queste due regioni: lo Shansor (Arte del Drago), Kojitin (Arte della Tigre) e Furoshan (Arte del Falco): sono tre arti più o meno coetanee tutte e tre ricondotte agli insegnamenti di Murodek. In realtà, pur avendo subito l'influenza Auroriana, si sa che l'arte del combattimento in Acronia risale a molto prima della catastrofe.

Lo Shansor, mostrato nella tabella (3.8), è un arte completa che basa le sue tecniche soprattutto su colpi potenti e sul combattimento a terra; tuttavia vengono usate tutte le tecniche solitamente utilizzate nelle arti marziali.

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4 +1	+1
Calcio	1d6	-1
Parata	/	+1
Schivata	/	-
Doppio Pugno	1d4 +1 / 1d4 +1	-
Doppio Calcio	1d6 / 1d6	-2
Pugno Parata	1d4 +1	-
Calcio Circolare	1d8	-2
Calcio Volante	2d6	-3
Spazzata	1d4 + Speciale	-
Bloccaggio	/	+1
Morsa	/	+1
Divincolarsi	/	-

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.8: arte marziale Shansor (4)

Lo Shansor viene praticato dai Monaci di Astra, unica classe che la può avere di base, e non viene insegnato agli esterni se non in casi di estrema fedeltà e comunque dopo aver superato una prova. Se un personaggio riesce nell'impresa gli viene assegnato un maestro pellegrino che lo seguirà nelle sue avventure.

Il Kojitin, Arte della Tigre, basa la sua dottrina su tecniche veloci e fluide anche a discapito di una maggior potenza. Nel Kojitin, i cui colpi sono mostrati nella tabella (3.9) si pratica comunque il combattimento a terra ma non è così approfondito come nello Shansor.

Il Kojitin viene insegnato nei santuari di Koji, una divinità nota nell'Acronia dell'ovest, e praticata dai suoi sacerdoti.

Il Furoshan, Arte del Falco, mostrato nella tabella (3.10) basa le sue tecniche principalmente sul combattimento aereo e su calci potenti; si trova però svantaggiato nel combattimento a terra, dove spesso viene sopraffatto da altri stili. L'arte è studiata in Etronia sul versante ovest della catena montuosa in un monastero di Zutra.

L'arte Furoshan viene tramandata dai paladini di Zutra soltanto a quei paladini che lì si recano per gli insegnamenti. Gli adepti non pagano nulla presso il monastero, che però può usufruire di loro per missioni molto pericolose.

### 3.4 Erboristeria ed alchimia

Alcuni personaggi, come scritto sul manuale del giocatore, possono incrementare le loro abilità di erboristeria, alchimia e distillazione. L'erborista riconosce, raccoglie e crea estratti di erbe o piante officinali; inoltre è in grado di comporre le formule per creare pozioni mediante l'infusione di estratti

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4	+2
Calcio	1d6	-
Parata	/	-
Schivata	/	+1
Doppio Pugno	1d4 / 1d4	-1
Doppio Calcio	1d6 / 1d6	-1
Pugno Parata	1d4	+1
Calcio Circolare	1d8	-
Calcio Volante	2d6	-2
Spazzata	1d4 + Speciale	-2
Bloccaggio	/	-2
Morsa	/	-1
Divincolarsi	/	+1

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.9: arte marziale Kojitin (4)

Colpo	Ferite	Modificatore al TpC
Pugno	1d4	-
Calcio	1d6+1	+1
Parata	/	-
Schivata	/	+1
Doppio Pugno	1d4 / 1d4	-1
Doppio Calcio	1d6+1 / 1d6+1	-
Pugno Parata	1d4	-1
Calcio Circolare	1d8+1	+1
Calcio Volante	2d6	+1 -
Spazzata	1d4 + Speciale	+1
Bloccaggio	/	-2
Morsa	/	-2
Divincolarsi	/	-1

Legenda: TpC = Tiro per colpire / = Non provoca ferite

Tabella 3.10: arte marziale Furoshan (4)



di una o più erbe. Generalmente, se è presente un erborista nel gruppo giocante, si tenta di creare pozioni che siano di particolare utilità prima o dopo una battaglia. L'alchimista gioca una parte molto simile all'erborista, salvo che le sue componenti sono di origine animale o minerale, e che le sue pozioni hanno effetti diversi da quelle erboristiche. In genere comunque l'erborista e l'alchimista sanno riconoscere le proprie componenti che poi dovranno mischiare nella giusta dose per creare le pozioni desiderate.

Per quel che riguarda le pozioni, bisogna subito stabilire che esse non si differenziano tra loro per le componenti usate, bensì per gli effetti procurati: infatti è possibile che un determinato effetto ottenibile con una preparazione, non si possa ottenere con una diversa: infatti sono veramente molte le erbe o le componenti che si possono mischiare e quindi può risultare varia la mescolanza che propone un determinato effetto. Tuttavia non bisogna mischiare troppe componenti o si rischia di fallire nell'impresa. Nella tabella (3.11) vengono elencati i tipi di pozione che si possono creare; ogni pozione ha un determinato effetto, ma la sua durata, salvo che diversamente specificato, è di 3d4 round. E' possibile creare pozioni che abbiano un effetto doppio, o nell'effetto o nella durata, ma la difficoltà va aumentata di 4 punti per ogni potenziamento. Nelle tabelle successive invece vengono elencate le erbe e le componenti che devono essere mischiati per ottenere la pozione desiderata. Per infondere una pozione occorre ottenere il valore di creazione sommando il punteggio Componente delle varie erbe usate. Per il calcolo della difficoltà si tiene conto della tolleranza più alta e si sommano i malus delle altre erbe ed infine la difficoltà della pozione. Il valore ottenuto deve essere superato da un check di erboristeria.

Nome	Creazione	Estratti	Genere	Tipo	Effetto
Agilità	17	2	AE	Pozione	+1 in Destrezza
Camminare sulle Acque	31	3	A	Pozione	Una creatura Max di taglia G
Confusione	21	2	E	Pozione	Vedi incantesimo
Coraggio	29	4	E	Profumo	+1 sul TS contro paura
Cura Cecità	29	3	E	Unguento	Cura Cecità
Cura Ferite	26	4	E	Pozione	Cura 2d8 Ferite
Cura Malattie Normali	26	3	AE	Pozione	Cura le malattie normali
Cura Mana	19	3	A	Pozione	Ripristina 1d8 punti Mana
Cura Spirito	19	2	AE	Pozione	Ripristina 1d6 punti Spirito
Forza	29	3	A	Unguento	+3 alla Forza
Infravisione	21	3	A	Unguento	Concede l'infravisione fino a 12m
Invisibilità	17	3	A	Pozione	Vedi Incantesimo
Levitazione	23	2	A	Pozione	Si levita a 30 cm dal terreno
Percezione	23	3	E	Pozione	+1 in Individuare e Sentire Rumori
Protezione	27	3	A	Pozione	+1 Bonus al Danno
Protezione dal Caldo	29	4	A	Pozione	-2 ai danni da Fuoco
Protezione dal Freddo	31	3	E	Pozione	-1 ai danni da Freddo
Protezione Mentale	23	4	AE	Unguento	Protetti da Charme, Sonno e Poteri Mentali
Respirare Sott'Acqua	27	4	A	Pozione	Si respira sott'acqua
Ricrescita	17	3	E	Unguento	Ripristina un arto
Silenzio	31	4	AE	Profumo	La vittima non riesce a emettere suoni
Sonno	19	3	E	Profumo	Vedi Incantesimo
Sostentamento	23	3	E	Pozione	Equivale ad 1 giorno di cibo
Velocità	21	2	A	Pozione	1 azione in più per round
Verità	23	2	E	Profumo	La vittima non riesce a mentire

Tabella 3.11: pozioni

Le componenti d'erboristeria sono erbe, piante o frutti più o meno conosciuti eccezion fatta per le componenti di origine elfica (Alfia, Corinja, Edek, Editia e Salania): si tratta di componenti molto rare le cui virtù sono state scoperte prima dagli elfi che dagli uomini. Le componenti alchemiche invece meritano una più ampia spiegazione, anche perché alcune di esse possono risultare completamente sconosciute. Prima di elencare le componenti più ignote occorre specificare che il composto alchemico

Nome	Tipo	Reperibilità	Ambiente	Tolleranza	Malus	Componente
Alfia	Bulbo	5	Fitta foresta	27	+1	9
Alloro	Foglia	10	Macchia marittima	22	+1	12
Biancospino	Fiore	7	Boschi temperati	24	+2	10
Borragine	Fiore	8	Campi temperati	23	+4	8
Calendula	Fiore	7	Prati	25	+4	8
Corinja	Frutto	4	Vulcanico	29	+1	7
Edek	Erba	4	Foresta tropicale	28	+1	11
Editia	Radice	3	Alta montagna	30	+1	5
Giuggiole	Frutto	7	Macchia marittima	24	+3	10
Mandragora	Radice	6	Boschi	25	+2	10
Melograno	Radice	6	Boschi temperati	22	+1	12
Morella	Foglia	7	Prati	23	+1	12
Papavero	Fiore	6	Prati subtropicali	25	+2	12
Resina d'Abete	Fluido	9	Foreste del Nord	26	+3	10
Salania	Erba	4	Sottobosco tropicale	28	+1	11
Scilla	Bulbo	8	Spiagge	26	+3	8
Vischio	Frutto	7	Boschi montani	22	+2	12

Tabella 3.12: erbe

Nome	Tipo	Reperibilità	Tolleranza	Malus	Componente
Aceto	Fluido	10	22	+1	12
Acqua Forte	Fluido	7	23	+1	12
Alkaest	Sale	8	26	+3	8
Allume	Sale	8	23	+4	8
Argento	Minerale	4	29	+1	7
Ederkia	Fluido	5	27	+1	9
Ferro	Cristallo	7	24	+2	10
Luto	Fluido	9	22	+1	12
Mercurio	Fluido	7	25	+4	8
Orpimento	Minerale	4	28	+1	11
Ossa di Non-Morto	Polvere	4	28	+1	11
Petrolio	Fluido	7	25 +	2	10
Sale	Sale	10	24	+3	10
Sangue di Drago	Fluido	3	30	+1	5
Stagno	Minerale	9	25	+2	12
Zinco	Minerale	9	26	+3	10
Zolfo	Polvere	9	22	+2	12

Tabella 3.13: componenti alchemiche

viene creato mescolando i giusti elementi in un solvente fluido (solitamente acqua) di facile digestione e soprattutto non nocivo.

*Acqua Forte*: è il nome alchemico di un composto che può essere identificato con l'acido nitrico.

*Alkaest*: altro composto utilizzato come solvente o come corrosivo.

*Allume*: si tratta di un sale cristallino che nasce dall'unione di potassio o sodio e alluminio. E' possibile estrarlo in alcune miniere o comporlo con i giusti elementi.

*Ederkia*: fluido nanesco color oro ricavato dal cuore delle montagne.

*Luto*: si tratta di un fango rinvenibile in alcune paludi in zone nordiche.

*Orpimento*: minerale color giallo derivato dall'arsenico. Occorre quindi estrarre l'arsenico e farne un preparato.

Il tempo necessario ad infondere una pozione, una volta trovati gli estratti o le componenti, è di circa mezz'ora in un laboratorio attrezzato, ma è anche possibile creare le pozioni in altri luoghi, grazie agli strumenti portatili, impiegando però il doppio del tempo. Nella tabella (3.11), sotto la voce genere, viene indicato quali pozioni possono essere create dagli alchimisti (A), dagli erboristi (E) o da tutt'e due (AE); in quest'ultimo caso si precisa che non si possono utilizzare assieme componenti erboristiche ed alchemiche.

## 3.5 Pergamene

Le pergamene sono oggetti magici più o meno potenti che racchiudono al loro interno incantesimi od altri arcani effetti. In linea generale esistono due tipi di pergamene: quelle istantanee, che possono essere lette da chiunque ed una volta lette si distruggono rilasciando l'effetto, e quelle specifiche, dove è scritto un incantesimo che solo un mago, o un sacerdote a seconda del tipo d'incantesimo, riesce a decifrare. In qualunque caso si può scrivere una pergamena soltanto quando si raggiunge almeno 12 nella scuola di magia o nella sfera d'influenza primarie.

### 3.5.1 Pergamene Istantanee

Le pergamene istantanee vengono scritte in un linguaggio che anche una persona comune possa leggere: naturalmente la lingua in cui è scritta può variare a seconda del popolo e della razza. Infatti non è detto che un elfo capisca la lingua umana, così come non è detto che un umano capisca una lingua diversa dalla sua. Sta al mago che scrive la pergamena stabilire in che lingua lo fa. Tenuto conto di ciò lo scrittore deve anche decidere che tipo di incantesimo imprimere sulla pergamena ed anche la sua potenza: dovrà infatti spendere il doppio dei punti mana corrispondente al costo dell'incantesimo. Per sapere se la scrittura è riuscita o se la pergamena è da buttare, occorre effettuare un check di lettura/scrittura, nella lingua in cui s'è scritto l'incantesimo, ed ottenere almeno un 32: questo valore, piuttosto alto, sta ad indicare che il mago deve scrivere la pronuncia del linguaggio magico e darne l'intonazione esatta. Tutto il processo dura un'ora moltiplicata per il numero dei round di tempo di lancio e per la potenza dell'incantesimo.

Un mago può tentare di decifrare la pergamena, per imparare l'incantesimo, ottenendo 32 sia con un check di leggere/scrivere, nella lingua in cui è stata scritta la pergamena, e sia in magia.

### 3.5.2 Pergamene Specifiche

Le pergamene specifiche possono essere comprese soltanto dai maghi o dai sacerdoti a seconda del tipo di pergamena: esse infatti sono scritte in magico che soltanto gli addetti conoscono. Scrivere questo tipo di pergamene è come scrivere un incantesimo sul proprio libro di magia o imparare una preghiera a memoria (come i sacerdoti), ma leggendola non si ottengono gli effetti lì descritti, anche se fosse proprio un mago a farlo. Naturalmente bisognerebbe anche capire il motivo per cui s'iniziano a scrivere pergamene di questo tipo: nel più logico dei casi si vuole dare a qualche altro l'incantesimo in questione o magari si possono avere degli scopi commerciali (cosa strana per un mago).

## Capitolo 4

# Hedania dell'Est

Le terre sulla mappa (??) fanno parte di una regione nord nel continente ovest chiamata Hedania. Questo nome viene dato a quella striscia di terra che da nord si affaccia sul mar placido: Hedania è un termine di origine Auroriana (Hedan che significa sopra la pace). Probabilmente il nome a queste terre venne dato da qualche grande studioso delle civiltà e delle lingue precatastrofe. Nella mappa (??) sono presenti quattro regni ed alcune città stato: i personaggi partiranno dal regno dei Duol di cui esiste una mappa più dettagliata (??) ed un apposito capitolo (4.5))

In tutta Hedania si parlano lingue molto simili tra loro derivanti da un unico ceppo auroriano: ne deriva l'Hedaniano, una lingua comprensibile in tutto il territorio ed anche oltre; la lingua di Hedania viene parlata in parte anche a sud del Mare e facilita i rapporti diplomatici.

Vi è inoltre la questione religiosa: in tutta Hedania si venera il dio Dyn, molto amato per il suo equilibrio e per il senso di giustizia dei suoi sacerdoti.

Per quel che riguarda le monete, pochi paesi coniano la propria moneta e vengono in genere utilizzate le monete d'oro e d'argento di Gubrash. Le monete vengono coniate in più luoghi e le capitali dei vari regni possono coniarle sotto concessione.

### 4.1 Il consolato di Aref

Questo regno si basa sull'elezione da parte dell'aristocrazia di due governatori con incarico decennale: si tratta forse del tipo di governo più innovativo presente in tutta l'Hedania. L'unico problema alla questione è che la popolazione non ha alcun diritto di decisione circa l'elezione dei due consoli. Nonostante questa forma di governo le terre di Aref sono per lo più brulle: infatti, se non nelle vicinanze del Pargo (il Grande Fiume), le terre sono aride ed asciutte. Il Clima stesso è molto asciutto e la maggior parte della popolazione è quindi riunita sugli argini del fiume. A ovest il consolato confina con il Granducato di Yarsa (che non rientra nella mappa (??) un regno decisamente più prospero sia per il clima che per il commercio. A est c'è invece il Regno dei Duol e la città di Diammap che sorveglia sul golfo dei Falchi. A nord il consolato trova il suo confine con il territorio dei nani alle appendici della catena montuosa e verso nord-est si trova Marsin, una città stato totalmente indipendente. Aref rimane quindi l'unica grande città del consolato per motivi climatici ed economici: infatti il fiume è l'unica ricchezza del regno, ma il commercio marittimo è rallentato dalla grande palude di Zera che fa desistere i commercianti navali alla risalita. Inoltre, risalendo il fiume verso le montagne, le acque si fanno rapide e pericolose ed è quindi impossibile raggiungere con grossi scafi la magica città di Gubrash.

**Aref** è una città estremamente bella, tenuta in ordine da un efficiente apparato comunale e praticamente priva di criminali; si dice che qui non esista nemmeno la gilda dei ladri, ma probabilmente non è affatto vero: nonostante l'aridità la città di Aref ha un commercio vivo che esporta soprattutto manufatti in corallo provenienti dagli artigiani di Zara ed ha un'ottima industria per la lavorazione dell'oro che viene raccolto nel fiume in una regione vicina alle montagne.

## 4.2 Il principato di Seniel

Territorialmente parlando l'organizzazione del principato di Seniel è alquanto curiosa: la capitale risiede infatti su di un'isola e non vi sono ponti per collegarla al resto del regno; non esiste nemmeno una strada vera e propria che da Dimik porti alla costa vicina allo stretto. Le navi partono direttamente da Dimik per approdare nel porto di Seniel. Il principe di Seniel ha nomina ereditaria così come le famiglie nobili che girano attorno la corte: se per caso il principe muore senza eredi diretti le famiglie nobiliari eleggono una nuova famiglia regnante tra di loro. Questo nel passato fu causa di grandi disguidi, lunghe dispute e loschi complotti di corte. L'unica famiglia a non immischiarsi mai negli affari di corte fu quella dei conti di Jero guadagnandosi il rispetto di tutta la città.

L'economia del principato è fiorente e ricca grazie ai numerosi scambi commerciali con le vicine città stato (Sentia e Nojosk) e con alcuni regni del continente est: è infatti molto attiva l'industria navale, forse la più forte di tutta la regione, con la quale Sentia si assicura una buona fama commerciale ed una buona difesa militare. Non sono invece molto buoni i rapporti con l'impero Itoks a causa delle ultime guerre che portarono alla sconfitta dell'esercito di Seniel al di là delle montagne; la città di Twin è da non molto sotto il controllo dell'impero.

**Seniel** fu fondata in tempi molto remoti, quando il ghiaccio teneva unita l'isola al continente: è di sicuro la più antica città della regione. Prima di diventare una grande città era un accampamento di sopravvissuti alla catastrofe che non erano riusciti a raggiungere l'equatore per i motivi più disparati. Fu così che anche in tempo di glaciazione Seniel era comunque un luogo vivo con un piccolo commercio basato sulla pesca. Poi divenne subito una grande e bellissima città costruita in parte sull'acqua e costituisce a tutt'ora uno dei luoghi più caratteristici della regione.

L'economia della capitale si basa ora su una forte importazione ed esportazione navale di tutte le compagnie del mondo; gran parte degli scafi vengono deviati a Dimik e da qui parte il commercio che tiene vivo il principato.

## 4.3 L'impero di Itoks

Gli Itoks sono una civiltà forte e fiera che discende da quelle popolazioni che sono riuscite a sopravvivere alla glaciazione pur non essendosi spostate verso l'equatore: in pratica hanno origini molto forti per selezione naturale ed anche nelle ultime epidemie gli Itoks sono stati i meno colpiti. L'economia dell'impero si basa soprattutto sul commercio di armi: infatti grazie all'isola vulcanica di proprietà dell'impero l'industria per la produzione dei metalli è molto attiva, tanto che gli stessi nani riconoscono la fortuna d'avere una così grande fucina naturale. Tuttavia gli Itoks non sono grandi navigatori e preferiscono commerciare con i popoli dell'entro terra tra cui i maghi di Gubrash, gli elfi di Owanisha e gli Halfling di Valle Bianca. Con i nani di Arvish non hanno invece molti scambi commerciali poiché essi non sono mai interessati alle armi prodotte delle fucine umane. Ciò che si può osservare sulla mappa (??) non è l'intero impero ma l'estremo sud: la capitale risiede qui perché gli Itoks iniziarono ad occupare i territori a nord delle montagne man mano che i ghiacci si ritiravano, costruendo strade case e servizi pubblici. Proprio in termini di servizi pubblici l'Impero Itoks è forse il più rinomato in tutta la zona: esistono molte carovane finanziate dall'impero che attraversano tutto il territorio mantenendo un buon servizio di posta, informazioni, trasporto delle merci e delle persone.

La carica d'imperatore avviene per nomina ereditaria; se un imperatore non dovesse avere eredi maschi la carica passerebbe al discendente più stretto. La famiglia imperiale vive a Itok, la capitale, ma non capita di rado che in periodi estivi si trasferiscano nella loro residenza sul lago di Tarson.

L'impero Itoks è l'unico governo della zona che conia la propria moneta: tuttavia la moneta è nata in accordo col governo di Gubrash ed ha lo stesso valore della moneta della città magica. Questo è stato fatto perché sul retro delle monete venisse riportata l'effigie dell'impero e dell'imperatore in carica. Gubrash accettò l'accordo perché da sempre l'impero è suo alleato

**Itok** la capitale dell'impero, lo è di sicuro dal punto di vista amministrativo ma non per tutti gli altri aspetti di governo: infatti pur avendo parte dell'esercito raccolto lì, la capitale militare dell'impero si trova a nord dell'altopiano (non rientra nella mappa (??)) e si chiama Hojon. Tuttavia Itok rimane comunque importante per la presenza dell'imperatore, del porto e per essere la città più popolata dell'impero.

#### 4.4 Le città stato dell'Hedania dell'Est

Nonostante la presenza di regni piuttosto stabili, nell'Hedania dell'est non mancano città stato che hanno creduto fosse meglio rimanere indipendenti e neutrali dopo il succedersi delle ultime guerre.

**Gubrash** è di sicuro la città più importante di tutta l'Hedania e per certi aspetti si colloca al centro delle vicende di tutta Endymia. Si tratta infatti di una tra le più importanti città capitali della magia: tutti i maghi di una certa importanza presenti nel continente hanno qui una delle loro residenze e la città è molto rinomata per i suoi convegni sulla magia, per ufficializzare nuove scuole di pensiero e per circoli culturali in genere. Non a caso la città nasce non distante da Owanisha e gli Elfi verdi amano molto recarsi, in certi periodi dell'anno, ai convegni inerenti la magia. Oltre ad essere importante Gubrash è senza dubbio bellissima: le sue torri bianche hanno una leggera luminescenza anche di notte e grazie alle torce durante la notte la città è ancora più bella e suggestiva. La popolazione non è ovviamente tutta legata alla magia e vive soprattutto al di fuori della prima cinta muraria costituendo mercati, gilde e tutte le altre forme cittadine di congregazione. Il governo della città di Gubrash è in mano ad una oligarchia composta dai maghi più potenti ed interessati alla vita amministrativa. Non a caso la moneta di Gubrash è la più riconosciuta ed usata tra le terre di Hedania e viene comunque stimata in tutto il continente ovest ed anche oltre.

**Marsin** è una cittadina estremamente spartana: costruita su alti colli il clima rimane abbastanza fresco durante l'estate ma diviene estremamente rigido d'inverno. Tuttavia il commercio è più attivo che in altre zone, perché Marsin costituisce un vero e proprio nodo stradale tra il Principato di Seniel ed il Consolato di Aref. Inoltre le compagnie che commerciano oro da Aref verso il mare preferiscono utilizzare Marsin come centro di scambi che non dover far viaggiare le carovane per tutta la strada. La zona è inoltre ricca di piante da frutto come mele, pere ed uva: Marsin diventa così molto importante per la produzione di birra, sidro e idromele. Quindi la città è meta favorita anche per nani ed halfling.

Il governo di Marsin è in mano ad un sindaco che ha potere legislativo ed esecutivo; il potere giudiziario è nelle mani del gran giudice eletto nominato dal sindaco. Il sindaco viene nominato alla morte del precedente da un comitato di famiglie borghesi.

**Sentia** è da sempre considerata uno dei maggiori porti dell'Hedania dell'est: storia e geografia però non giocarono dalla sua parte; la vicinanza di Seniel infatti fece sì che Sentia non potesse lavorare appieno pur avendone le capacità potenziali. Alcune compagnie preferiscono i porti di Sentia perché non vi sono costi aggiuntivi per il trasporto sul continente. A Sentia il governo è nelle mani di un conte la cui famiglia governa da sempre sulla città.

**Nojosk** è da sempre una città indipendente corteggiata dal principato di Seniel: è l'unico luogo in cui i poteri sono affidati a tre individui diversi eletti in maniera quasi democratica; ogni famiglia composta da 5 o più membri manda un individuo al comitato elettivo. Il comitato elettivo nomina il Sindaco (potere legislativo), lo sceriffo (potere esecutivo) ed il giudice (potere giudiziario). Ognuno di loro nomina successivamente i propri collaboratori. La nomina avviene, salvo disquisizioni, ogni 7 anni. L'economia di Nojosk è viva e prospera perché, come Marsin, si trova in un importante nodo stradale.

#### 4.5 Il regno di Duol

[vedi mappa (??)]

Il regno dei Duol è la scelta consigliata per far iniziare le avventure ai personaggi: non che il resto delle terre non vada bene, ma abbiamo pensato di particolareggiare di più questa zona perché sia poi tu, Master, a caratterizzare le terre adiacenti. Se però li vuoi far partire da qualche altra parte sei libero di farlo, così come sei libero di non utilizzare i nostri spunti e suggerimenti.

#### 4.5.1 Storia del Regno

La città di Lasatol, ora capitale del regno, vide la luce in piena glaciazione quando un gruppo di famiglie che venivano da nord: si fermarono in quel luogo perché il mare non ghiacciava d'inverno a causa di una corrente marina d'acqua tiepida. Da subito si promossero a capo della gente profuga due famiglie: i Durak e gli Oltas. Di qui nacque un buon secolo e mezzo di lotte per la guida della città, finché le famiglie, stanche delle ostilità non decisero di accomunarsi con un doppio matrimonio: la nuova stirpe avrebbe governato con lo stesso nome sulla città e questo nome era Duol. Quando i ghiacci iniziarono a ritirarsi scoprirono una terra verde e fertile e così il popolo si espanse senza difficoltà nell'entroterra, mantenendo comunque fede ai Duol. In qualche secolo si creò così un regno abbastanza stabile coordinato da due regnanti con pari ma differenti poteri. Il maggiore solitamente ha potere legislativo, nomina il giudice e si occupa dell'economia, mentre l'altro nomina lo sceriffo e si occupa di politica estera e dell'esercito. L'educazione d'entrambi è quindi mirata a ciò che dovranno svolgere in futuro, ma per tradizione divengono entrambi cavalieri e maestri di spada. In caso d'emergenza, infatti, entrambi i regnanti possono prendere il comando di una parte dell'esercito e recarsi dove il nemico attacca.

Nell'anno della catastrofe 909 vi fu una diatriba tra il regno dei Duol e la città di Diammap su chi dovesse controllare lo stretto che permette l'accesso al Golfo dei Falchi: in quell'occasione la flotta navale di Diammap prese possesso di entrambe le rive e dichiarò lo stretto sotto il proprio dominio. Seguirono una serie d'incontri diplomatici affinché Diammap abbandonasse la riva est dello stretto di legittima proprietà del Regno. Dopo circa un anno d'incontri la città di Diammap non volle mollare la presa sullo stretto ed i Duol si videro costretti a far intervenire l'esercito: la sponda est fu liberata, ma il controllo dello stretto rimase a Diammap. Fu allora che il fratello, non incaricato dell'esercito, guidò di persona la flotta del Regno e sconfisse Diammap proprio allo stretto. In seguito fu firmato un trattato che lo stretto fosse diviso in due, ma che le dogane dovevano essere effettuate all'arrivo nei corrispettivi porti.

Nell'anno 950 i coboldi e gli orchetti iniziarono ad attaccare, dalle montagne, i paesi e le città del regno. I più valorosi guerrieri si recarono al fronte per difendere il regno, acquisire onore e conquistare la gloria. Tra di essi in incognito i due principi dei Duol si distinsero per doti nel combattimento e al comando. La guerra finì con la ritirata dei Coboldi dalla città di Velarium.

I coboldi ritornarono alla carica però nel 999 con un esercito ben organizzato e compatto: si narra che ci vollero più di 5 anni per radunare tutti i guerrieri più valorosi tra i coboldi del Nord Est. Nell'inverno di quell'anno la città di Kidos fu assediata ed in pochi giorni conquistata da un esercito che era, in numero, di gran lunga superiore e l'esercito, lì stanziato, non era stato in grado di contrastare l'attacco immane. Dopo alcuni giorni di razzie e saccheggi Kidos fu abbandonata in preda alle fiamme e lasciata al suo destino. Nei primi mesi del 1000 stessa sorte toccò a Velarium e a Side. Nell'estate del 1001 l'esercito dei coboldi si portò alle porte di Nelia. Alcuni documenti riportano che l'esercito nemico era scaltro e innumerevole, mentre un dipinto del 1014 custodito nel municipio di Nelia mostra l'esercito oceanico dei Coboldi mentre assedia la città. Tuttavia gli strateghi del regno, guidati dal patriarca Sarkoth, sfruttarono la disorganizzazione degli avversari che, essendo in molti, muovevano con grande lentezza. Inoltre le tane dei coboldi a nord erano rimaste sguarnite: alcune forze speciali guidate da uno dei principi attraversarono le montagne costeggiando il golfo del falco e sorpresero le retroguardie dei coboldi nelle loro tane tagliando le fonti di approvvigionamento dell'esercito principale. Nel frattempo a Nelia erano state montate sulle mura catapulte e baliste per debellare il maggior numero di nemici. L'esercito dei Duol arrivò numeroso all'inizio dell'autunno e vi fu la ormai leggendaria battaglia di Nelia (1001) dove l'esercito dei coboldi fu messo in rotta

da truppe 4 volte meno numerose. Il merito della vittoria andò agli strateghi, alla preparazione dei guerrieri e all'affidabilità delle armi del regno. I capi coboldi furono condotti nelle segrete di Lasatol ed alcuni di essi furono giustiziati. Gli altri vennero esiliati in terre lontane, verso sud, oltre il grande deserto. La rimanenza dei sopravvissuti dell'esercito si ritirò probabilmente ancora sulle montagne nelle vecchie tane.

Nel 1020 s'insediano a Lasatol i nuovi principi Duol: il maggiore Guy de Doll Duol ed il minore Gebeth Duol.

#### 4.5.2 Economia

Il regno dei Duol ha due grandi centri d'esportazione e di commercio esterno in genere: Lasatol, la capitale, e Kidos, la città più a nord nelle montagne. L'importanza di Lasatol sta soprattutto nella sua posizione strategica e nel porto; infatti, grazie anche al porto di Canas, tutto il commercio che passa per gli stretti viene comunque controllato dalle navi doganali del regno. Tali controlli non prevedono tasse su navi che oltrepassano lo stretto senza fermarsi nei porti del regno, ma servono per catalogare le navi commerciali che intraprendo quella via. Successivamente si contattano le compagnie più importanti per instaurare nuovi rapporti commerciali. Inoltre tutte le grandi compagnie dell'ovest hanno una loro sede (a volte quella principale) tra i magazzini portuali di Lasatol. Le navi commerciali più comuni seguono la rotta Lasatol - Sentia - Seniel che, di sicuro, sono i tre tra i maggiori porti di tutta l'Hedania. L'importanza di Kidos sta invece nel commercio carovaniero con l'entroterra ed i territori più a nord come l'impero Itoks o l'importantissima città di Gubrash.

L'economia interna del regno trova invece il suo fulcro nella città di Nelia e in quella di Alkin: questi due centri infatti sono tappe fisse per quelle carovane che dalle montagne trasportano le merci fino ai porti del sud. Inoltre Nelia è un centro molto importante per la raccolta del legname e l'armamento di navi fluviali da trasporto: il legname qui raccolto viene poi portato, via fiume, ai cantieri navali di Lasatol per la costruzione delle navi marittime. Ma il porto fluviale più importante è quello di Alkin: infatti le navi marittime più piccole riescono a risalire il fiume Loys soltanto fino a qui, non riuscendo a raggiungere il porto di Nelia dove la portata d'acqua è sensibilmente inferiore. Tra Alkin e Nelia partono circa 3 carovane al giorno e moltissime navi: il trasporto via nave costa di più, ma è più al sicuro dagli agguati di eventuali predoni. Il paese di Velarium è molto importante per la produzione del legno che viene poi trasportato via fiume a Nelia. Inoltre qui vi si trova una delle residenze estive della famiglia reale. Dal punto di vista economico il paese si basa soprattutto sulle città e sui paesi che s'affacciano sul fiume: infatti il fiume costituisce una riserva d'acqua per i carovanieri che viaggiano per giorni, ma soprattutto è un buon mezzo per trasportare la merce via nave.

#### Le Merci ed il Mercato

Ogni città o paese ha le proprie esigenze e produce certi tipi d'oggetti o di prodotti: nasce quindi un mercato d'importazione, per le merci che non si hanno in loco, ed uno d'esportazione, per quei materiali, lavorati e non, di cui si ha un surplus. Tali esigenze variano generalmente a seconda della zona e del clima in cui una determinata città si trova e queste vanno ad influire sui prezzi di vendita ed acquisto delle merci. Inoltre vi possono essere luoghi o città famose per i prodotti tipici, per la lavorazione di metalli o legni oppure per la produzione di navi. Esempi classici possono essere il vino o la birra che in certe zone sono molto più rinomati che in altre. In più vi possono essere delle merci che in determinate zone risultano illegali, come l'oppio o i simboli maledetti: in questo caso può esistere un mercato di contrabbando che, pur essendo molto rischioso, può assicurare introiti molto elevati. Infine si può parlare di merci rare, cioè di quelle merci di cui non c'è una precisa domanda d'importazione, ma destano la curiosità della gente: tra queste ci possono essere le spezie, i profumi ed il caffè.

Nel regno dei Duol il commercio è sviluppato soprattutto in quelle città o paesi che sorgono nelle



vicinanze del fiume. Nelle tabelle successive vengono elencate le merci d'importazione, d'esportazione, illegali e rare nelle principali città del regno.

Importazione	Esportazione	Illegali	Rare
Armature	Armi da taglio	Oppio	Profumi
Armi da Punta	Bardature	Simboli Maledetti	Riso
Birra	Dardi e Frece		Spezie esotiche
Carne Bovina	Pesce		Spezie Rare
Cavalli	Selle		
Latte	Stoffe		
Miele	Vestiario		
Sidro			
Vino			

Tabella 4.1: Merci a Lasatol

Importazione	Esportazione	Illegali	Rare
Armi da taglio	Armature	Oppio	Caffè
Armi Lunghe	Armi da Punta	Simboli Maledetti	Pietre preziose
Birra	Cani da Guardia		Profumi
Cavalli	Galline		Riso
Sidro	Legname		Spezie
	Oche		
	Vini Pregiati		
	Vino Tipico		

Tabella 4.2: Merci a Nelia

Importazione	Esportazione	Illegali	Rare
Animali da Soma	Birra	Oppio	Riso
Armi da lancio	Bovini	Simboli Maledetti	Profumi
Cavalli	Carne essiccata		Spezie
Pesce	Latte		
Vino	Legname		
	Ovini		
	Sidro		
	Stoffe		

Tabella 4.3: Merci a Kidos

Questo è l'esempio riguardante tre città situate in tre luoghi differenti: mare, pianura e montagna. Naturalmente queste tre tabelle sono indicative, se si ritiene opportuno variarle è possibile farlo. Ricordate comunque di usare il buon senso sulle merci che scegliete: sarà piuttosto improbabile che una città di mare importi il pesce e una di montagna lo esporti, a meno di compagnie di lavorazione dei prodotti. Inoltre potrete rifarvi a queste tabelle per costruirne altre per altre città.

In generale la vendita al dettaglio subirà delle variazioni di prezzo a seconda che la merce sia importata, esportata o rara: se, in una data città, voglio procurarmi merce d'importazione i prezzi saranno più alti del 25 - 50 %, mentre se ho bisogno di merce d'esportazione saranno inferiori

sempre del 25 - 50%; la percentuale di prezzo viene stabilita a giudizio del Master. Inoltre se alcuni giocatori decideranno di commerciare, i prezzi della vendita all'ingrosso è circa la metà della vendita al dettaglio, naturalmente se si compra da un grossista.

### 4.5.3 Religione

Nel regno dei Duol esiste una religione ufficiale in cui credono anche i regnanti: è la religione di Dyn. In ogni città o paese esiste una chiesa dedicata al dio Dyn ed organizzata da un Ardyn (sacerdote di Dyn), che viene aiutato da alcuni iniziati (Simdyn). I sacerdoti di Dyn sono molto rispettati ed onorati e non solo nel regno dei Duol: infatti la religione di Dyn è seguita in quasi tutta l'Hedania ed in generale in tutta la parte nord del continente Ovest.

Nella città di Lasatol è presente inoltre un Ramdyn che organizza la religione nell'intera zona: la popolazione sente molto questa religione praticando intensamente ed onorando i sacerdoti ed i luoghi di culto.

### 4.5.4 Le Città

**Lasatol:** è la capitale del regno e sede del palazzo reale, di metà della flotta militare e di un quarto dell'esercito. I luoghi più importanti della città sono la piazza, dove si svolge un mercato due volte la settimana, ed il porto, dove a vendere sono le compagnie navali ma all'ingrosso. La città è circondata da una doppia cinta muraria: la prima risale ai tempi della glaciazione ed è rimasta in piedi più come cimelio storico che come difesa vera e propria; inoltre è servita a formare i muri portanti di molte abitazioni e palazzi e con le pietre ricavate da questa cinta è stato possibile nel nono secolo ristrutturare il Palazzo dei Duol. La seconda cinta invece fu costruita nell'ottavo secolo a difesa della città soprattutto dalle creature che imperversavano nelle zone di periferia. Tuttora le mura sono sempre controllate e ben tenute da un'apposita squadra del genio militare addetta alla manutenzione, anche se le zone all'esterno della città non sono più pericolose come lo erano una volta. All'interno delle mura vivono circa 7000 abitanti, senza contare l'esercito e le truppe navali: molti di questi sono pescatori o lavorano presso il porto, magari per qualche compagnia, mentre i rimanenti sono mercanti o contadini. La classe del mercante è abbastanza ben vista dalla popolazione media di Lasatol, visto che è grazie al mercato che molta gente riesce a lavora e sopravvivere. Gli edifici più importanti della città sono: Palazzo dei Duol, residenza reale all'interno delle mura, la Cattedrale Dynnica, ove risiede il Ramdyn, il Municipio, residenza del sindaco e sede dell'assemblea di Lasatol, la torre della dominazione, sede della scuola di magia, l'arena, dove lottano i guerrieri od i cavalieri in avvincenti tornei e la torre Guardiana, l'acquedotto della città.

Il porto è anch'esso fortificato da numerosi frangiflutti, con entrata ed uscita separati e a percorso obbligato: in questa maniera possono entrare ed uscire dal porto solo una nave per volta. In caso di guerra, se la flotta militare dovesse uscire velocemente, esiste una parte di frangiflutti semovente per allargare l'uscita delle navi. Numerose torri, munite di catapulte e baliste, sono state costruite sul perimetro fortificato del porto.

**Nelia** (luogo di partenza consigliato per nuovi PG): E' la città che sta al centro del regno e ne gestisce gran parte dei traffici interni; qui non risiede un vero e proprio esercito, ma soltanto una guarnigione. Tuttavia Nelia è sede del centro d'addestramento delle nuove reclute, dei gladiatori e dei cavalieri. Non a caso si dice che il famoso guerriero Babil sia nato qui e che la sua grande abilità con la spada sia da ricondursi agli addestramenti fatti a Nelia. Nella scuola militare si possono studiare tutti i tipi di spada, martello, balestra e arco. A questo proposito la città è famosa anche per le armature che vengono qui prodotte dalle fucine reali e da quelle della compagnia Tiger. La città è protetta da una sola cinta muraria eretta nel decimo secolo poco prima dell'invasione dei coboldi: fu l'allora patriarca Sarkoth, Ramdyn di Lasatol, a convincere i Duol della possibilità di un attacco coboldo. I Duol fecero costruire le mure ed affidarono la difesa del fronte a Nelia allo stesso Sarkoth. Da allora le mura vengono rigorosamente controllate dagli architetti reali. All'interno della cinta, nella

città propriamente detta, vivono quasi 5000 abitanti: parte di loro va a formare la guardia cittadina che conta circa 200 unità, ma il grosso della popolazione è contadina, lavorando nelle campagne circostanti, operaia, svolgendo mansioni nelle fucine reali o private, e allevatrice. I mercanti fissi sono pochi e gestiscono per lo più negozi presenti nel centro città o al mercato di piazza che si tiene tre volte la settimana; sono invece molti i mercanti di passaggio, che trasportano la loro merce su carovane che vanno da Nelia a Lasatol oppure verso nord, in direzione di Kidos o Velarium. Esiste anche una parte di popolazione, che vive a sud del fiume nel villaggio dei pescatori, che è dedicata alla pesca fluviale: il pesce qui pescato è di solito interamente venduto all'ultimo mercato settimanale. I fattori che stanno al di fuori delle mura sono invece molti ed a loro è dovuta la produzione del Nelio, vino tipico della zona e molto richiesto soprattutto a Kidos.

Gli edifici più importanti del centro sono il Municipio, la Chiesa, dove risiedono tre Ardyn, la torre Nord, sede del gran necromante e della sua scuola di magia, il castello, la piccola arena, dove si allenano i guerrieri e si svolgono tornei, ed il complesso portuale sede di alcune imprese commerciali.

**Kidos:** il confine nord del regno è presidiato da questa bellissima e caratteristica città di montagna; la ragione della sua bellezza è dovuta all'aiuto che i nani delle montagne hanno saputo dare alla costruzione di questa città. Tuttavia Kidos fino all'inizio del secolo non possedeva una vera e propria cinta muraria, ma soltanto delle barricate: si pensava infatti che grazie alla sua posizione più elevata non fosse necessario una difesa serrata ma soltanto proteggere i punti più abbordabili. Questo fu uno dei maggiori motivi della caduta di Kidos sotto le truppe dei coboldi nel 999. Soltanto dopo la fine della guerra, il nuovo governatore De Julkas, fece stanziare dei fondi dal regno per la protezione della città; così, ancora una volta con l'aiuto dei nani, la cinta muraria fu eretta ed ora la città è una vera e propria roccaforte. L'esercito è stanziato in gran parte qui o nei fortini sulle montagne attorno a Kidos, principalmente per difendersi da eventuali attacchi degli orchetti o dei coboldi, sebbene dalla fine dell'ultima guerra non vi sia stato un vero e proprio attacco organizzato, ma più che altro degli assalti a carovane o diligenze. Tuttavia questo non serve a fermare il fiorente commercio esistente in questa città: prodotti come birra, sidro e latte sono il vero e proprio fulcro del mercato all'ingrosso: infatti anche i nani amano la birra di Kidos e vengono spesso in città, mentre grazie all'enorme produzione di latte, Kidos soddisfa il fabbisogno di tutto il regno, anche dal punto di vista dei formaggi. Il sidro è soprattutto esportato verso Sentia od altre città del nord. Da Kidos partono ogni settimana circa cinque carovane per il trasporto commerciale verso l'esterno del regno: le compagnie carovaniere sono molte qui a Kidos e si sono divise il mercato estero grazie a degli accordi, formando una vera e propria gilda dei mercanti. La città conta nel suo complesso poco più di 6000 abitanti; gli edifici più importanti sono il municipio, la chiesa di Dyn, la torre della dominazione e l'arena.

#### 4.5.5 I Feudi

L'intero territorio del regno dei Duol è suddiviso in feudi: ogni feudo ha un regnante ed un territorio di competenza; la nomina del regnante è di carattere ereditario ed in caso di mancata eredità sono i Duol a decidere chi succederà al precedente regnante. Inoltre i due re possono prendersi il diritto di suddividere nuovamente un territorio per creare un nuovo feudo (solitamente assegnato a condottieri o guerrieri valorosi) o per anettere un territorio ad un vecchio feudo. Il fulcro centrale del feudo è il castello del regnante, attorno al quale nasce solitamente un villaggio od un piccolo paese. E' possibile parlare di feudo anche nel caso di una grande città: infatti il governo della stessa è assegnato direttamente dai Duol che decideranno poi se la carica sarà ereditaria o meno. Per esempio la città di Nelia è recentemente governata dal Ramdyn di Lasatol e dai suoi successori uno per volta; quindi la residenza di governo del Ramdyn è a Nelia, mentre quella di fede si trova a Lasatol (nella cattedrale). Inoltre ad ogni feudatario viene assegnato un titolo nobiliare: il feudo di Alkin è governato da un conte, quello di Naro da un Lord o Signore, quello di Ecod da un barone e quello di Zatan da un marchese. Solitamente quando un guerriero viene investito d'un titolo nobiliare, gli viene assegnato un feudo od un territorio ove costituirlo.

### 4.5.6 I Semi Umani nel Regno dei Duol

Come generalmente avviene in tutto il resto del mondo, la zona è quasi completamente abitata dagli umani: questo non significa necessariamente che non esistano elfi, halfling o nani all'interno del regno dei Duol.

#### Elfi

Gli elfi vivono principalmente nella foresta di Hardlock e nel loro villaggio di Nuarof; si tratta di elfi silvani che non hanno molti contatti con il resto del regno. Tuttavia non è la prima volta che rappresentanti del regno e degli elfi s'incontrano per stabilire accordi di tipo commerciale. Infatti gli elfi che risiedono in Hardlock, riconoscono l'autorità dei Duol, i quali però hanno affidato la foresta a loro, consegnando agli elfi pieni poteri sul territorio.

#### Nani

I nani vivono principalmente in piccoli villaggi sulle montagne, ma alcuni di loro vivono anche a Kidos o Velarium. Non si conosce l'esatta ubicazione dei villaggi e non esiste alcun accordo che i nani debbano riconoscere l'autorità dei Duol. Tuttavia la lunga cooperazione con la città di Kidos ha fatto di loro dei taciti alleati del regno.

#### Halfling

Non si ha notizia di villaggi halfling all'interno del regno, ma passano soltanto alcuni viaggiatori provenienti da Valle Bianca, la regione in cui gli Halfling hanno ritrovato la serenità dopo la catastrofe.

#### I Mostri

Nel regno dei Duol vivono però numerose altre specie di creature umanoidi che spesso prendono di mira villaggi e carovane umane. Sulle montagne vivono i coboldi, gli orchi e gli orchetti, mentre nei boschi o nelle pianure si possono trovare i troll, i goblin e gli hobgoblin. Tutte queste creature vivono però lontane dai grandi centri abitati e più vicine ai piccoli villaggi dove la resistenza alle loro razzie è di sicuro inferiore. Il guerriero Babil, assieme ad altri avventurieri, sgominò un vero e proprio covo di Hobgoblin nella foresta di Redwood. Non si sa se da allora le creature siano tornate in quel covo oppure no, anche perché nessuno ebbe più il coraggio di arrivare fino là. Sulle colline attorno a Velarium si sospetta invece vi sia un covo di Troll che ogni tanto depreda le carovane che da Kidos arrivano al paese; tuttavia non hanno mai portato un vero e proprio attacco al villaggio e quindi si pensa più alla difesa di Velarium che non alla ricerca del covo.

La presenza di non-morti è invece testimoniata da molte persone all'interno del castello abbandonato a pochi chilometri da Xafi: il castello sorge su di un colle con vista sul mare e da circa 300 anni, dopo la morte dell'ultimo signore, nessuno osa più mettervi piede a causa della sospetta presenza di non morti.

# Appendice A

## Divinità

In una ambientazione Fantasy le divinità e le religioni sono molto importanti per dare un tocco mistico alle campagne. Il mondo di Endymia è influenzato da parecchie divinità che vengono più o meno seguite o adorate: molto spesso accade che vi siano delle zone geografiche in cui la popolazione è più fedele a certe divinità che non ad altre; così per ogni divinità qui descritta saranno infine elencate le zone d'influenza, cioè quei luoghi dove la divinità viete seguita dai popoli che vi abitano.

Non tutte le divinità hanno lo stesso potere: non ci addentreremo molto in questo argomento perchè ai fini dell'ambientazione stessa non è interessante. Generalmente più una divinità è antica più essa è potente, a meno di passate sconfitte subite dai propri avversari. La potenza di una divinità deriva in gran parte dal numero dei fedeli e dalla potenza dei sacerdoti che la seguono.

Altra nota di curiosità riguarda la dimora delle divinità: esse risiedono in dimensioni o piani diversi da quelle in cui i PG giocano. Normalmente non è possibile per i PG raggiungere i detti piani, a meno di una ambientazione, campagna o modulo specifici. Se vi chiedete quindi da dove provenga l'informazione sulla dimora fatevene un'idea, ma non cercate una risposta sicura sul manuale o sulla stessa ambientazione, perché quella risposta non si trova ancora sulle cose che abbiamo pubblicato.

### A.1 Astra

*Dimora:* Torre della Verità (Piano Astrale)

*Altri Nomi:* Raystar, Yanji

*Principi Morali:* Astra è una dea estremamente buona e comprensibile; il principio più grande che vuole lasciare agli esseri viventi sulla terra è il perdono. Infatti capire e comprendere gli errori altrui è un passo decisivo per una perfetta convivenza. Tuttavia Astra non tollera il male in quanto tale: una persona può compiere degli errori tentando di fare qualcosa di giusto, oppure può far del male volutamente. In questo secondo caso occorre un'opera di conversione: tuttavia non è proibito combattere il male, purché questa sia l'ultima risorsa disponibile

*Fondamento:* il testo sacro di Astra fu scritto in tempi molto antichi, ma non ne esiste una copia integrale, o non è stata ancora ritrovata. Sui frammenti si riconduce ad Astra la creazione di parte dell'anima degli uomini e si dice anche che questi furono contaminati anche da entità maligne che rovinarono il progetto di una razza che potesse comunque convivere con le altre. La malignità portò l'uomo a combattere l'uomo a causa dell'invidia e della cupidigia. Astra però, grazie al suo testo indica la via per isolare la parte malvagia di ogni uomo, e cioè il perdono e la clemenza

*Etica:* esistono due ordini di Astra: i monaci ed i sacerdoti; entrambi seguono lo stesso obiettivo e cooperano tra di loro. Tuttavia essi hanno differenti poteri e compiti: i monaci sono per lo più pellegrini, ma prima di viaggiare passano lungo tempo all'interno del monastero per purificare la

propria anima. I sacerdoti invece sono più legati al monastero e solitamente aiutano i fedeli che lì si recano. Tuttavia i componenti di entrambi gli ordini hanno un grandissimo autocontrollo, non si arrabbiano praticamente mai ed hanno un profondo senso di giustizia e amicizia. Non amano la ricchezza se non per ingrandire il monastero e raccogliere quindi più monaci o fedeli. Se i poveri chiedono loro aiuto saranno di sicuro dalla loro parte: spesso servono loro un pasto gratuito soprattutto nei giorni invernali

*Simbolo:* un occhio color azzurro cielo

*Armi Concesse:* per i sacerdoti solo armi contundenti. Per i monaci solo bastone, spada corta e scimitarra; i monaci utilizzano però l'abilità di Arti Marziali di base

*Sfere d'influenza:* per i Sacerdoti Materiale, Mentale e Acqua. I monaci utilizzano invece la sfera Mentale

*Poteri Speciali:* per i Sacerdoti Coraggio; i Monaci invece utilizzano i poteri mentali fino ad un massimo di cinque. L'ordine non ammette paladini

*Titoli e Cariche:* il monaco all'inizio viene detto Iniziato Pellegrino. Quando raggiunge reputazione 10 diventa un monaco propriamente detto: può costruire un monastero ed insediarsi oppure può recarsi presso uno già esistente; da questo momento, se lo desidera, può restare al monastero. Tuttavia gli possono essere affidate missioni di vitale importanza e deve quindi partire di nuovo. Il monaco può quindi raggiungere il grado di Primo Adepto che controlla una zona e ne gestisce i monasteri. Il sacerdote principiante all'inizio viene detto Austero e deve comunque obbedienza al monastero: solitamente esegue gli ordini di un superiore. Quando raggiunge reputazione 10 diventa Chierico Austero e può professare. Di qui può diventare Chierico Adepto, e controlla quindi una zona, e quindi Austero Massimo, patriarca di Astra. L'ordine è aperto anche alle donne

*Zona d'Influenza:* Korowan e parte dell'Acronia Superiore

## A.2 Beskon

*Dimora:* Covo dei Ghiacci (Piano Negativo)

*Altri Nomi:* Goroth

*Principi Morali:* il culto di Beskon si basa sul fatto che all'origine della creazione vi fosse proprio questa divinità negativa. Quindi, secondo l'ideologia tramandata, chi adora Beskon ha diritto ad un livello di coscienza superiore, soprattutto a discapito di coloro che lo bollano. E' quindi ammessa la violenza se questa occorre alla causa, ma alla base dei principi di Beskon sta anche la cautela: infatti troppa violenza può essere un richiamo per i nemici del culto che bramerebbero la sua distruzione

*Fondamento:* Beskon non ha un testo ufficiale di riferimento; tuttavia egli viene nominato tra i grandi dei che crearono l'universo e si presume che egli fosse il fratello gemello di Varstal. In realtà però si sa che da qualche parte esiste un testo contenente la sua parola, ma non è mai stato individuato con esattezza

*Etica:* il sacerdote di Beskon è un corruttore e segue la principale filosofia di Beskon: l'oscurità. Infatti il culto agisce principalmente lontano dagli occhi di tutti, tanto che solo pochi, oltre agli adepti, sanno della sua esistenza. Inoltre sia i sacerdoti che i vendicatori sono talmente fanatici che negherebbero l'esistenza del culto anche di fronte all'evidenza. Si dice che Beskon sia la divinità a cui fa capo lo stesso Farajoth (vedi personalità)

*Simbolo:* un Fulmine Nero

*Armi Concesse:* ascia, armi contundenti e morning star. Solo armature di cuoio

*Sfere d'influenza:* Occulto, Terra e Materiale

*Poteri speciali:* Controllare i Non-Morti

*Titoli e Cariche:* il Culto di Beskon si sviluppa in sette semi indipendenti tra loro; infatti esse fanno capo ad un unico ordinamento che ordina e colloca le varie sette. Si dice che il capo di questo ordinamento sia lo stesso Farajoth, ma non è sicuro. L'iniziato viene detto Oscuro Novizio e tale rimane finché la sua reputazione non arriva a 10. Quindi diviene Oscuro Primo, sacerdote a pieno titolo, in grado di far parte attiva della setta (può essere l'esecutore dei sacrifici umani). A reputazione 14 diventa Oscuro Grande e può guidare una setta. Tra gli Oscuri Grandi vengono eletti degli Oscuri Neri che vanno a formare l'Ordinamento e tra questi vi è il patriarca detto Oscuro Massimo

*Zona d'Influenza:* non si conoscono le zone d'influenza del culto di Beskon in quanto agisce prettamente di nascosto

### A.3 Dyn

Dyn è una divinità che risiede nel piano positivo: si dice che sia uno dei creatori dell'universo e quindi annoverato tra gli dei più antichi. La sua influenza è molto vasta ed interessa quasi tutta l'Hedania e la totalità dell'Itokia.

*Dimora:* Picco Smeraldo (Piano Positivo)

*Altri Nomi:* Efgrey, Xenon Principi

*Morali:* il principio guida della religione Dynnica si basa sul fatto che l'uomo ha, dentro di sé, un suo equilibrio naturale senza il bisogno di interferire nella vita altrui e rischiare quindi di errare. Aiutare gli altri è concesso ma con alcune limitazioni: si può combattere la malvagità, si può aiutare chi è in difficoltà, a meno che questi non voglia diversamente e s'interviene in caso di richiesta d'aiuto

*Fondamento:* la parola di Dyn fu scritta nel Dynnico, o Dynnio, da i primi tre profeti dei quali però non si conosce il nome. Secondo i testi ogni uomo deve sforzarsi di utilizzare le sole proprie forze per risolvere i propri problemi, senza però rifiutare l'aiuto offerto o richiesto da altri. E' però possibile cadere in inganno o truffa e così la leggenda narra che fu Dyn ad infondere all'uomo l'autocoscienza. La preghiera, che il buon fedele esegue privatamente due volte al giorno, serve ad infondere forza nello spirito del credente

*Etica:* i sacerdoti di Dyn spronano i fedeli ad essere indipendenti, sostenendo che Dyn li aiuta in ogni istante. Sono molto caritatevoli e tengono per sé stessi lo stretto necessario per vivere e per continuare a professare. Spesso nelle chiese all'ora del pranzo si allestisce una mensa per i poveri; le messe sono brevi esortazioni fatte ai credenti e la benedizione consiste nel bagnare il capo dei fedeli con acqua calda e a volte profumata. La benedizione di grandi masse si attua lanciando tale acqua verso il cielo alla fine di una preghiera specifica

*Simbolo:* il simbolo di Dyn è l'acqua che rinvigorisce il corpo e purifica l'anima. Generalmente viene rappresentato con una goccia; in alcuni simboli all'interno della goccia si trova raffigurato un fiore

*Armi Concesse:* solo armi da botta come mazze, clave o martelli

*Sfere d'Influenza:* Materiale, Vita, Acqua

*Poteri Speciali:* per i sacerdoti Scacciare i non-morti. Per i paladini Guarire

*Titoli e Cariche:* un iniziato viene detto Simdyn e tale rimane finché la sua reputazione non sale a 9; diventa così un Ardyn, può richiedere un tempio od un territorio per costruirne uno e può quindi iniziare a professare mediante messe. Solitamente quando si arriva al grado di Ardyn è l'ordine che assegna un tempio al sacerdote. Una regione viene controllata da un Ramdyn che organizza gli Ardyn e tutti i tempi. Un ramdyn deve essere un sacerdote con almeno 14 di reputazione. Poi ci sono 5 Selldyn uno dei quali diviene Gammdyn capo indiscusso della religione di Dyn e carica che si mantiene fino alla morte o al ritiro. I Selldyn devono avere almeno 15 di reputazione. Tutte le cariche si acquisiscono mediante nomina superiore

*Zona d'influenza:* Hedania, Itokia, Calderia

## A.4 Holtoth

Holtoth è la più potente divinità presente tra le dimensioni: è malvagio ed ama la corruzione, ma fortunatamente non è così potente da oltrepassare due divinità insieme. Si dice che in tempi molto antichi, prima che il primo materiale esistesse, Holtoth fosse stato cacciato e rinchiuso nel piano infernale: ma i suoi sacerdoti sostengono che fu lo stesso Holtoth a creare l'inferno per farla sua dimora.

*Dimora:* Lago Cocito (Inferno)

*Altri Nomi:* Faltace, Vormius

*Principi Morali:* Holtoth non prese parte alla creazione di nessuna razza, ma cercò di boicottare le stesse al fine di acquisire maggior potere con il minimo sforzo. Da qui nasce la sua promessa del potere: è possibile comandare soltanto con il terrore, perché chi ha paura non è in grado di reagire. Chi adora Holtoth è molto aiutato da questo ed i suoi sacerdoti vedono nel caos la vera realtà di cui dovrebbe essere fatto il mondo. La malvagità gratuita è concessa come avvertimento e per ammazzare ogni stimolo alla ribellione contro il culto. I riti d'adorazione sono sempre accompagnati da sacrifici umani e, in alcuni rari casi, da fenomeni di cannibalismo

*Fondamento:* i grandi testi del male, il Necronomicon ed il Tothia, sono i principali fondamenti delle sette di Holtoth. Sfortunatamente esistono di questi testi solo dei frammenti, perché più volte nella storia essi vennero ricercati per essere tolti di mezzo definitivamente; si dice che su quei testi potessero essere ritrovati potenti rituali o incantesimi e che proprio da quelli provenisse il rito che ha dato origine alla catastrofe

*Etica:* le sette di Holtoth bramano il potere e la ricchezza, per rendere più potente il loro culto e magnificare il loro dio. Solitamente hanno uno scopo ben preciso: l'evocazione di un grande demone, la sconfitta di un altro culto, rendere immortale un potente discepolo o semplicemente la costruzione di un tempio con la conquista del territorio circostante. I sacerdoti di Holtoth aiutano soltanto i fedeli della setta o in cambio di una affiliazione alla setta

*Simbolo:* una fiamma nera

*Armi concesse:* ascia da battaglia, falce e morning star

*Sfere d'Influenza:* Occulto, Potere, Fuoco

*Poteri Speciali:* per i Sacerdoti Controllare i non morti. Per i Vendicatori Infliggere Ferite



*Titoli e Cariche:* un iniziato della setta viene detto Oscuro e solitamente gli viene permesso di pellegrinare per il mondo. Quando raggiunge reputazione 9 deve ritornare alla setta dove viene nominato Signore Oscuro: da questo momento egli può prendere parte attiva alla vita del tempio e gli verranno affidate missioni speciali dai superiori. Con reputazione 15 o più può essere nominato Grande Oscuro e gestire quindi il tempio e la setta

*Zone d'Influenza:* Coreland ed alcune terre nell'Otreban, nel deserto di Aden, di Korowan e nell'Acronia

## A.5 Kayla

*Dimora:* Prigione dei Ghiacci (Piano Negativo)

*Altri Nomi:* Pyra

*Principi Morali:* il culto di Kayla ha come principio fondamentale la libertà: senza di essa nessun essere vivente potrebbe definirsi tale, visto che la vita stessa è una libertà. La leggenda vuole che Kayla abbia voluto plasmare una propria razza per darle la vita (i nani), ma il suo malvagio padre (Beskon), vedendo che i nani non servivano i suoi scopi, la rinnegò e la fece prigioniera all'interno del suo covo. Da lì riuscirebbe ad uscire soltanto se la sua forza superasse quella del padre

*Fondamento:* la parola di Kayla venne scritta dai primi nani in tempi molto antichi, ma andò poi persa con l'avvento di Kajek (forse allora agli ordini di Beskon), ma i suoi principi sono ancora ben radicati in tale razza. I nani infatti pur essendo forti e coraggiosi, disdegnano la violenza gratuita e la schiavitù, tanto da essere nemici mortali di quei Darkon che avevano tentato di soggiogarli

*Etica:* il sacerdote di Kayla ha molte preghiere da recitare durante l'anno, soprattutto in concomitanza con le festività tipiche dei nani, ma la messa vera e propria non esiste. Il raduno dei fedeli si tratta sempre di una discussione che illustri i misteri della fede e che discuta la triste storia di Kayla. Inoltre sono molto libertine e spesso queste discussioni hanno anche il compito di riunire i vari clan nel caso vi sia un dissidio interno. Il fedele può però pregare assieme al sacerdote prima e dopo i raduni

*Simbolo:* una Mano a palmo aperto di color azzurro

*Armi Concesse:* solo armi contundenti

*Sfere d'influenza:* Materiale, Vita e Terra

*Poteri speciali:* Scacciare i Non-Morti

*Titoli e Cariche:* un iniziato al culto di Kayla si dice Silente in quanto durante i raduni ascolta la parola del suo maestro parlando solo se interrogato. Giunto a reputazione 10 diviene Oratore, può dirigere un raduno e gli viene assegnato il suo primo silente. A reputazione 14 si diventa Capo Oratore, si cura un tempio di Kayla e se ne gestiscono gli orari ed i raduni. Da reputazione 16 in poi si può esser nominati Grande Oratore l'unico della zona. I grandi oratori di tutto il mondo si incontrano una volta ogni 5 anni in occasione della festa di Kayla

*Zona d'Influenza:* Le terre dei Nani

## A.6 Koji

Koji è una divinità, solitamente raffigurata con statue femminili, che divenne famosa soprattutto nel sud del continente ovest, nelle terre dell'Etronia e dell'Acronia. Il culto non ha molti fedeli al suo seguito, poiché i suoi sacerdoti seguono una filosofia di meditazione e preghiera piuttosto che di predicazione.

*Dimora:* Castello della Mente (Piano Astrale)

*Altri Nomi:* Dana

*Principi Morali:* libertà e conoscenza risiedono interamente nell'anima degli esseri pensanti, che solo grazie alla loro saggezza riescono a coglierle. Naturalmente afferrare la saggezza non è semplice ed occorre seguire una via che sviluppi sia il corpo che la mente. Tuttavia non è affatto detto che la via sia uguale per tutti, anzi, spesso gli individui seguono percorsi completamente differenti

*Fondamento:* la religione Koji non ha un testo di fondamento, ma soltanto alcune tavolette che raccontano la creazione del mondo e l'infusione, da parte di Koji, di una saggezza latente in tutti gli esseri pensanti. Tutto il materiale che costituisce le prediche ed i canti, si tramanda prettamente per via orale ed un sacerdote non diviene mai tale se non ha imparato tutto a memoria

*Etica:* i sacerdoti di Koji vivono di carità e di agricoltura e passano le loro giornate all'interno del tempio in meditazione, preghiera e allenamenti. Nei tempi di Koji si pratica la famosa Arte della Tigre (Kojitin), di cui i sacerdoti sono grandissimi maestri

*Simbolo:* Un occhio umano di duplice colore: rosso e verde.

*Armi Concesse:* bastone, sciabola e spada corta

*Sfere d'influenza:* Mentale, Acqua e Vita

*Poteri speciali:* Guarigione; non si ammettono paladini

*Titoli e Cariche:* vi sono solo tre cariche nel culto di Koji: l'iniziato è colui che, dopo aver appreso i fondamenti di Koji, si avvia nella strada della meditazione e della preghiera; il Kojohan è il vero sacerdote di Koji ed infine il Gran sacerdote, che regge un tempio e che viene comunque considerato un venerabile saggio anche dai re ed i principi locali

*Zona d'Influenza:* Etronia dell'est e Acronia dell'ovest

## A.7 Nelriosef

Nelriosef è una divinità maligna che risiede nel piano infernale: nel mondo di Endymia viene adorato da parecchie sette perchè riconosciuto come uno dei grandi demoni. In particolare Nelriosef è conosciuto come Demone del Sangue.

*Dimora:* Artigan, Lago Cocito, (Inferno)

*Principi Morali:* l'uomo e gli altri esseri intelligenti hanno il diritto al potere ed alla supremazia rispetto ad esseri meno significativi come animali, piante e così via. In particolare coloro che vedono nel sangue il simbolo del potere possono accedere ad uno stato di sapienza superiore. Lo spargimento di sangue deve essere però consacrato a Nelriosef e non deve essere mai inutile: deve servire la causa od essere un sacrificio altrimenti bisogna espiare; il sangue sprecato è un bene che la setta ha perduto. E' concesso aiutare soltanto coloro che seguono la causa

*Fondamento:* in alcuni libri demoniaci, tra cui anche il Necronomicon ed il Tothia, venne scritto che Nelriosef nacque dallo stesso Holtoth come semidio e messaggero del male, ma la sua ambizione lo fece assurgere a vera e propria divinità. Sempre secondo questi libri chi adora Nelriosef ha il dovere di partecipare ai sacrifici e di esaltare ciò che la gente comune chiama peccato come simbolo di totale libertà. Il sacrificio viene fatto una volta la settimana

*Etica:* i sacerdoti di Nelriosef si riuniscono in sette distinte e separate; i loro fedeli vengono spesso maledetti per divenire più servizievoli. La ricchezza è molto importante per edificare i tempi ma non è essenziale come lo spargimento di sangue. Ad ogni messa deve essere ucciso o maledetto un infante il cui sangue viene lasciato seccare sull'altare e non viene più ripulito

*Simbolo:* un teschio rosso sangue

*Armi Concesse:* falce e ascia da battaglia

*Sfere d'Influenza:* Occulto, Potere, Mentale

*Poteri speciali:* Trasformazione in demone alato avente costituzione pari al valore che il sacerdote ha in questo potere. Per i Vendicatori Resistenza al Fuoco

*Titoli e Cariche:* ogni setta ha un sacerdote capo che nomina i suoi serventi fino ad un massimo di cinque che nominano i sacerdoti propriamente detti

*Zona d'Influenza:* Isola di Nakadoom

## A.8 Orgwan

Orgwan è una divinità malvagia che viene adorata soprattutto dai Darkon (Elfi Neri): il motivo di questa dedizione sta nel fatto che l'entità malvagia che corrompe l'anima degli elfi poi divenuti Darkon, era figlia di Orgwan. Tuttavia Orgwan è popolare anche tra altre creature come gli Orchi, i Coboldi, i Goblin e perfino i Troll.

*Dimora:* Pozzo delle Stelle (Piano Astrale)

*Altri Nomi:* Pekdos

*Principi Morali:* non esiste una vera e propria moralità nella fede di Orgwan od almeno non nei canoni che la gente comune indica come moralità. Infatti il culto di Orgwan sostiene che l'uomo ha diritto alla propria autodeterminazione anche a discapito degli altri se egli ha le capacità per farlo. Per questo motivo Orgwan appoggiò i Darkon fin dall'inizio: essi erano stati bollati ma erano gli unici a possedere una forza superiore e come tali avevano il diritto di predominare

*Fondamento:* esistono numerosi testi scritti nel linguaggio Darkon che riportano la parola di Orgwan. Tra questi vi è una linea comune che parla di una profezia: la venuta di un gruppo di Darkon prescelti dal dio che guideranno il popolo verso la vittoria finale. Esistono però anche alcuni testi in lingua umana: il maggiore di questi è il Wannios; in questo libro vengono trattati parecchi aspetti della magia occultistica e negromantica oltre che dei fondamenti e le leggende di Orgwan. Tuttavia non contengono la formula di alcun incantesimo, ma mostrano piuttosto la giusta via per amplificare il proprio spirito

*Etica:* i sacerdoti e le sacerdotesse di Orgwan sono tra gli individui più importanti nella società dei Darkon. Ogni grande famiglia o clan ha, al suo interno, un esponente religioso che la sostiene, la difende e soprattutto la motiva. I sermoni servono soprattutto ad esortare i fedeli e perseguire i loro obiettivi con tutte le loro forze

*Simbolo:* una Fiamma Nera su sfondo Dorato

*Armi Concesse:* scimitarra, sciabola e morning star. Tutte le armature

*Sfere d'influenza:* Occulto, Potere e Terra

*Poteri speciali:* Resistenza; per i Vendicatori Infliggi Ferite

*Titoli e Cariche:* un sacerdote di Orgwan diviene tale quando raggiunge reputazione 10 e viene quindi nominato Wandon. Successivamente a reputazione 15 diventa Orgdon, ovvero sacerdote di distretto, mentre a reputazione 18 diventa Gran sacerdote (Orgwandon). Esistono un minimo di 2 Orgwandon fino ad un massimo di 5

*Zona d'Influenza:* le terre dei Darkon, ma comunque il culto è famoso tra tutti i popoli sotterranei

## A.9 Rawk

Rawk è una divinità del piano positivo ma non è molto famoso nelle terre di Endymia in quanto è possibile definirlo come nuovo dio. Si pensa che prima fosse una potente creatura (un Drago o un Elfo) del primo piano materiale che abbia compiuto imprese straordinarie. Ai popoli d'Endymia non è dato conoscere ciò che era. Il suo nome venne trovato anche su alcuni testi maledetti poiché Rawk è un acerrimo nemico del male.

*Dimora:* Stella Azzurra (Piano Positivo)

*Altri Nomi:* Sanuk

*Principi Morali:* il fedele di Rawk non ha particolari obblighi per quel che riguarda la preghiera se non una notte all'anno, quella del solstizio d'inverno, durante la quale deve meditare per tutto il tempo tra il tramonto e l'alba. La vita in ogni sua forma è il grande dono di Rawk e la vita in quanto tale va rispettata. Però, secondo il Rawkiano, vanno eliminate anche quelle erbacce che impediscono alla vita di prosperare in tranquillità. Il fedele di Rawk ha quindi parecchie restrizioni alimentari, atte a diminuire le malattie che nascono dall'errata assunzione di cibi: può mangiare carne o pesce soltanto una volta la settimana, mentre per il resto deve seguire una dieta vegetariana

*Fondamento:* Rawkdo, il principale testo sacro del Rawkiano, fu scritto in buona parte da Enar, figlia di Rawk, e poi completato da altri sacerdoti. Nel testo si esorta l'uomo a rispettare prima di tutto i propri simili, poi gli animali, le piante e la terra. Il rispetto degli uomini è stato esemplificato da Enar stessa, che si fece uccidere dai fedeli di un altro dio purché essi risparmiassero la vita dei suoi discepoli

*Etica:* i sacerdoti di Rawk sono sempre degli esempi per i loro fedeli. Non offendono e non tengono alla ricchezza, ma aiutano i poveri anche finanziariamente se necessario. Non accettano in alcun modo la malvagità sotto qualsiasi forma e la combattono o con la preghiera, e quindi la redenzione, o nel peggiore dei casi con la forza e le armi. Si svolge un'unica messa pubblica all'anno, al solstizio d'inverno, ma sono frequenti le celebrazioni in onore dei morti o le messe nel ricordo di Enar

*Simbolo:* Stella Azzurra a 4 punte contenuta in un cerchio

*Armi Concesse:* solo armi contundenti e solo armature di metallo o di finta pelle

*Sfere d'Influenza:* Vita, Potere ed Acqua

*Poteri speciali:* per i sacerdoti Scacciapaura. Per i paladini Aura di Coraggio

*Titoli e Cariche:* l'iniziato adepto porta le vesti di un sacerdote ma non indossa i bracciali (che sono il simbolo del sacerdozio). Giunto a reputazione 12 diviene Tengar ossia sacerdote. Tutti i tengar gestiscono un territorio autonomo, ma s'incontrano una volta ogni 4 anni per nominare un Tansar che coordina tutti i tengar e ne è il capo. Non è proibito il matrimonio e la generazione purché la moglie sia una sacerdotessa di Enar

*Zona d'Influenza:* Deserto di Aden, Lizia

## A.10 Shana

Shana è una tra le divinità più antiche: ha di sicuro contribuito alla creazione del primo piano materiale e del suo universo, ed è stata la maggior fautrice nella creazione degli Elfi. Infatti viene adorata particolarmente da questi ultimi che si sentono suoi messaggeri e protetti.

*Dimora:* Onyx Arbor (Piano Astrale)

*Altri Nomi:* Varfen, Sowan

*Principi Morali:* il principio più importante lasciato da Shana è l'armonia dei cicli naturali; ogni essere vivente fa parte di un ciclo e di tale deve aver rispetto. Inoltre vivere in armonia con la natura significa rispettarla e adattarsi ad essa, come se la natura fosse la mano e coloro che la abitano il guanto. L'intelligenza deve essere ponderata con la saggezza, altrimenti si rischia di utilizzarla per modificare i cicli naturali a proprio uso e consumo. La caccia, l'agricoltura e le altre opere sono tutte ammesse, purché servano alla sopravvivenza

*Fondamento:* non esiste un testo sacro a Shana o ispirato dalla stessa: esiste però l'albero della vita; da esso è possibile trarre maggior insegnamenti di quanti se ne possono avere da tutti gli altri testi religiosi, ma bisogna saperlo leggere. L'albero della vita è il simbolo ed il volere di Shana e comunica che ogni essere ha diritto alla vita finché è valido il suo ciclo naturale. L'unica ricchezza degli esseri intelligenti è la vita che va vissuta nel rispetto di quella altrui. Esistono comunque i Poemi di Shana, scritti in era molto antica dagli Elfi d'un tempo: i Poemi vengono cantati una volta la settimana presso i Templi di Shana

*Etica:* i sacerdoti di Shana sono elfi alti o silvani e già questo è una garanzia circa la loro etica; tuttavia essi sono molto distanti da ciò che è un comune sacerdote per i popoli umani. Non sono ad esempio in continua preghiera e non cercano di convertire chi non crede, ma di sicuro hanno poca stima di coloro che violano i cicli naturali e quindi degli umani in genere. Non provano odio se non contro il male stesso, che hanno il permesso di combattere. Non utilizzano armi, ma un'arte marziale elfica molto efficace che solo gli adepti di Shana hanno il diritto di apprendere

*Simbolo:* un Albero, tipo quercia od una foglia verde smeraldo

*Armi Concesse:* nessuna

*Sfere d'influenza:* Vita, Materiale, Acqua e Terra

*Poteri speciali:* per i sacerdoti Rigenerare. Per i paladini Guarire

*Titoli e Cariche:* gli iniziati vengono detti Shanit e tali rimangono fino a che non raggiungono reputazione 10. Diventano quindi Shanon, ossia veri e propri sacerdoti di Shana e possono prendere parte alla vita del tempio. Solitamente vengono richiamati in un tempio già esistente. Se però riesco a scoprire un nuovo albero della vita, possono costruirsi il proprio tempio. Da

reputazione 14 in su possono essere nominati Shanaron: assurgere a questo livello significa divenire il capo di uno dei tempi e gestire quindi tutte le attività che stanno attorno all'albero della vita. Tra i Shanaron viene eletto uno Shanadan: esistono solo due Shanadan su Endymia; uno risiede nel tempio principale di Shanadon, ed è un elfo silvano, l'altro nel tempio principale della foresta di Zankara. Ogni tanto essi si incontrano, soprattutto in casi di emergenza

*Zone d'influenza:* in tutti i territori in cui vi siano elfi alti o silvani. In genere, comunque, i territori di maggior influenza sono proprio le foreste

## A.11 Talor

*Dimora:* Isola Sospesa (Abisso)

*Altri Nomi:* Nedorion

*Principi Morali:* Talor è una divinità che, avendo commesso atti malvagi, fu punita dagli altri dei e venne fatta sprofondare nell'abisso. Grazie alla sua potenza però egli riuscì a trovare l'unica isola sospesa in tutto l'abisso e vi costruì la sua dimora. Da allora Talor odia tutti gli dei che l'hanno condannato ed il suo scopo principale è quello di sabotare e distruggere i loro culti. Perciò il principio primario del culto è quello della Vendetta. Inoltre i serventi di altre religioni vengono visti come infedeli ed eretici e vanno condannati

*Fondamento:* la parola di Talor fu scritta dal sommo patriarca Kosnol nel libro che parla della catastrofe, come profezia della vendetta di Talor su Endymia. In questo libro si esaltano le qualità di Talor e della libertà che egli offre a tutti i suoi fedeli, ma per far questo occorre eliminare coloro che ostacolano la religione

*Etica:* il sacerdote di Talor ha sempre una missione da compiere; da quando viene investito i suoi superiori gli indicano quale sarà il culto suo nemico e dovrà prodigarsi per indebolirlo ed eliminarlo. Tuttavia, pur essendo una persona determinata, può scegliere numerose strade che aiutino la missione e quasi sempre si tratta di progetti lunghi e laboriosi, che nascondono il vero aspetto di ciò che sta facendo, ma che alla fine colpiranno i nemici in maniera mortale

*Simbolo:* un teschio rosso con in fronte uno smeraldo

*Armi Concesse:* tutti i tipi di spada. Nessuna armatura leggera

*Sfere d'influenza:* Occulto, Fuoco e Aria

*Poteri speciali:* Aura di Paura sia per i sacerdoti che per i Vendicatori

*Titoli e Cariche:* l'iniziato viene chiamato Holor e tale rimane finché la sua reputazione non raggiunge punteggio 12. Poi diventa un Guardiano Abissale, gli viene assegnata la missione e soltanto in base ai meriti ed ai profitti che otterrà seguendo la missione potrà salire di grado. Vi è quindi il grado di Mentore di Talor, che si ottiene per nomina. Le sue funzioni sono quelle di assegnare ai nuovi guardiani la loro missione, oltre che a continuare la propria, e di ammaestrare i novizi per diventare Holor. Nove mentori assurgono al grado di Patriarca Abissale che gestisce la propria missione in zone diverse

*Zona d'Influenza:* questo tipo di religione ha le sue radici nella Salforia, ma si è poi sviluppata in tutto il pianeta, anche se in forma molto leggera rispetto agli altri culti

## A.12 Varstal

Varstal è uno tra i più antichi dei residenti nel piano positivo: ha contribuito alla creazione del primo materiale, in parte alla nascita degli elfi, alla creazione degli uomini. E' particolarmente venerato da chi ha sete di giustizia e dai guerrieri.

*Dimora:* Forgia del Metallo (Piano Positivo)

*Altri Nomi:* Ergom, Canath, Krepan

*Principi Morali:* ogni essere intelligente ha diritto alla libertà sia fisica che spirituale; l'unico limite risiede negli altri esseri intelligenti che, uguali a lui, hanno i suoi stessi diritti. L'unico diritto è quindi quello della vita che può e deve essere difeso. La filosofia di Varstal prevede la libertà di pensiero e di opinione purché questo non vada a danneggiare gli altri. I più protetti sono quindi i deboli. Un altro fondamentale principio sta nella giustizia: Varstal insegna che solo con essa è possibile garantire la libertà di ogni individuo

*Fondamento:* il testo sacro si chiama Varstallia: si tratta di una raccolta di inni (detti appunto inni di Varstal) che vengono recitati una volta alla settimana e prima e dopo le battaglie. Tali inni sono assai differenti tra loro: alcuni spronano a tirar fuori il meglio di se, altri inducono alla riflessione e altri ancora parlano di pace e perdono. Varstal viene inoltre citato in quasi tutti i testi religiosi come alleato delle forze del bene ed anche in quelli maledetti come estremo nemico del male e dei demoni

*Etica:* i chierici di Varstal sono detti Templari e sono dei grandi oratori; spesso i loro sermoni sono delle vere e proprie esortazioni cariche di misticismo. Inoltre sono dei formidabili combattenti ed aiutano sempre il popolo nelle battaglie con la loro presenza in prima linea. Possono edificare tempi nella gloria di Varstal e recitare gli inni

*Simbolo:* il Fulmine

*Armi concesse:* tutte le armi e tutte le armature

*Sfere d'influenza:* Potere, Aria

*Poteri speciali:* per i sacerdoti Litania della Forza; Per i paladini Luce

*Titoli e Cariche:* un novizio viene detto chierico e tale rimane fino a che non raggiunge 11 in reputazione. Diventa quindi un Templare e può guidare gli inni di Varstal e costruire un tempio. Il Capo Templare o Custode Supremo controlla una regione organizzando la gestione di tutti i tempi. Infine il Gran Templare o Guardiano è unico ed è il vero capo del Clero di Varstal. Non è proibito il matrimonio purché questo avvenga con una templare, ma questo inibisce la carriera verso il Guardiano

*Zona d'Influenza:* Acronia

## A.13 Zutra

Zutra fa parte di quelle divinità che crearono il primo piano materiale e tutto l'universo in esso contenuto. La sua potenza è quindi molto vasta: è soprattutto adorato da coloro che non amano la ricchezza materiale.

*Dimora:* Fossa del Bianco Mare (Alminia)

*Altri Nomi:* Vankard

*Principi Morali:* gli esseri intelligenti sono stati creati ognuno con una propria anima diversa da tutte le altre: non sono stati creati quindi per la ricchezza. Infatti la bellezza interiore è considerata molto più importante ed è l'unica ricchezza che non conosca l'avidità. L'uomo deve quindi scegliere una vita forse meno agiata ma spiritualmente più profonda e vissuta. Per la filosofia di Zutra è concesso combattere la corruzione e lo sperpero ma ancor di più il sopruso e l'ingiustizia magari a danno dei poveri

*Fondamento:* vi sono due testi sacri a Zutra: il Terminio ed il Gonsao: furono scritti rispettivamente da Termin e Gon, due profeti che viaggiarono per tutta Endymia alla ricerca della verità. Secondo questi testi tutti gli esseri intelligenti hanno diritto allo stretto indispensabile per una vita dignitosa, ma nulla più. In questa maniera è infatti possibile sopravvivere tutti nella medesima maniera. Sono previsti dei cantici da farsi una volta al mese chiamati cantici della fratellanza

*Etica:* i monaci di Zutra sono soprattutto pellegrini e viaggiano di paese in paese radunando i fedeli in occasione dei cantici. Per vivere vendono erbe, medicinali o pozioni guaritrici, ma spesso vivono anche grazie alla carità. Coloro che invece creano un monastero o vi si fermano aiutano la gente locale con cure materiali e spirituali. I cantici sono particolarmente lunghi (6 ore) ma molto sentiti: solitamente dopo il giorno dei cantici i paesi interessati rimangono in festa per almeno tre giorni

*Simbolo:* il simbolo di Zutra è la luce che viene rappresentata con un sole od una stella dorata

*Armi Concesse:* solo armi da botta o contundenti

*Sfere d'influenza:* Vita, Materiale, Mentale

*Poteri speciali:* per i sacerdoti Scacciare i non morti. Per i paladini Guarire

*Titoli e Cariche:* un iniziato all'ordine monastico viene detto Ardiom; a reputazione 10 un superiore lo nomina Arthon il vero monaco di Zutra che può dirigere un monastero. Più in alto vi è l'Arcimonaco che controlla e gestisce una regione, ed infine il Granmonaco patriarca di Zutra. Esistono solo 3 Granmonaci che si incontrano solo in circostanze particolari e sono praticamente indipendenti l'uno dagli altri

*Zona d'Influenza:* Ploria, Edeban e Deserto di Camen

## A.14 Poteri

Nella tabella (A.1) vengono riassunti e descritti i poteri concessi ai sacerdoti ed ai paladini.



Potere	Effetto
Aura di Coraggio	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere le creature ricevono un +4 su tutti i tiri salvezza contro paura
Aura di Paura	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere le creature ricevono un -4 su tutti i tiri salvezza
Controllare Non-Morti	Vedi Manuale del Giocatore
Coraggio	In un raggio di 6 metri tante persone quanto è il valore in questo potere (sta al sacerdote scegliere) sono immuni alla paura
Guarigione	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere si guariscono ad una creatura a scelta 4d8 punti ferita
Guarire	Al tocco si guariscono 2d8 punti ferita più la metà del valore che si ha in questo potere
Infliggere Ferite	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere si infliggono ad una creatura a scelta 4d8 punti ferita
Litania della Forza	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere le creature ricevono +4 in forza e sul tiro per le ferite
Luce	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere si crea un aura di luce: le creature buone ricevono un +4 sul tiro per colpire; i non morti con costituzione inferiore al valore del potere devono azzeccare tiro salvezza in costituzione o fuggire per 2d4 round
Resistenza al Fuoco	Si resiste alle ferite inferte con il fuoco di tanti punti quanto è il valore in questo potere
Rigenerare	Si può in un mese rigenerare un arto ad un numero di creature pari al valore che si ha in questo potere
Scacciare Non-Morti	Vedi Manuale del Giocatore
Trasformazione Divina	Ci si trasforma in una creatura (Vedi Lista dei Mostri) avente costituzione pari al valore che si ha in questa abilità
Volontà	In un raggio pari a quanto è il valore in questo potere le creature non devono tentare tiri salvezza contro la morte dovuti a troppe ferite e non ricevono i conseguenti malus

Tabella A.1: poteri concessi da divinità a sacerdoti e paladini

# Appendice B

## Personalità

Nel mondo di Endymia le personalità sono grandi personaggi (a livello di PNG) che hanno compiuto memorabili imprese e sono tuttora in vita: sono quindi molto conosciuti (una reputazione da 16 in su). Non è detto che le personalità siano per forza benigne e di sicuro la reputazione non è sempre sinonimo di buona reputazione. Anche i PG, se raggiungono reputazione 16 o più alta, divengono delle personalità e saranno quindi rispettati e/o temuti in quasi tutte le regioni del pianeta. Occorre inoltre ricordare che, sebbene ricordati su Endymia e anche se ancora in vita, non è detto che la personalità sia presente su Endymia: di sicuro ha qui una grande residenza, magari segreta, ma spesso si trova in altri piani, mentre combatte altre battaglie, e molto probabilmente più dure di quelle per cui su Endymia viene ricordato.

### B.1 Necrorius L'Oscuro

*Reputazione:* 20

*Residenza:* segreta

*Classe:* necromante

Necrorius l'oscuro è senza dubbio la personalità più conosciuta, rispettata e temuta di tutta Endymia. Infatti, pur essendo un necromante, ha votato la sua ricerca alla sconfitta del male usando la sua stessa forza. Non è ancora stato possibile conoscere dove egli abbia passato l'infanzia e quali fossero i suoi maestri, ma è certo che a Gubrash gode del massimo rispetto anche dal più anziano dei Maghi. Contrariamente a quel che la maggior parte della gente crede, Necrorius non è molto anziano (40 anni) e quindi è possibile che la sua potenza in futuro divenga ancora più grande. Le imprese che lo hanno reso famoso riguardano più che altro la lotta contro i demoni e le entità maligne che tentavano segretamente di impadronirsi di qualche potente oggetto o artefatto di Endymia. Le sue imprese sono state anche aidate dalla Compagnia della Fenice (reputazione 18) della quale era il capo e indiscusso coordinatore. Necrorius non è di certo il primo negromante votato contro il male, ma di sicuro è quello che ha dimostrato maggiormente che le forze negative possono, attraverso una grande saggezza, essere convogliate contro il male stesso. Ha scritto anche degli incantesimi per la scuola negromantica, alcuni dei quali sono rimasti però segreti.

### B.2 Dancaster il Signore del Fulmine

*Reputazione:* 19

*Residenza:* vicinanze dell'isola di Nakadoom

*Classe:* dominatore

Il Signore del Fulmine è di sicuro il più grande Mago Dominatore che la storia possa ricordare. Come per altri grandi maghi di lui si conoscono le imprese compiute nel nostro mondo, ma di sicuro quelle compiute in altri piani o dimensioni. Egli ha abbandonato da tempo lo studio generale della Dominazione per specializzarsi nelle magie che hanno a che fare con la luce ed in particolare col fulmine. E' anche un buon religioso e segue il culto di Varstal: nella sua residenza è presente un piccolo tempio nel quale si dice sia solito pregare. Non si sa perché egli abbia abbandonato la strada dell'avventura: ora gestisce la scuola della luce alla quale hanno accesso soltanto pochi eletti; inoltre sembra che conduca una ricerca personale all'inseguimento dell'immortalità. La sua impresa principale fu quella di sconfiggere, nella Salforia inferiore, un orda di non morti capeggiata da demoni. Con lui combatterono anche altri valorosi avventurieri, molti dei quali persero la vita, che però non vennero ricordati, forse perché la magia dei fulmini fu molto più appariscente di quella delle armi.

### B.3 Andorion il Re degli elfi

*Reputazione:* 19

*Residenza:* Zankara

*Classe:* guerriero

Chiunque abbia incontrato Andorion lo rispetta o lo teme: la sua tranquillità, il suo modo di fare e la sua sincerità sono il riflesso di una forza che riuscirebbe a piegare una montagna. Quando assurse a re degli elfi, nel settimo secolo, la scelta fu approvata dall'intero popolo: egli ha più volte dimostrato saggezza e forza dalla catastrofe ad oggi; è stato colui che per primo sia riuscito ad individuare un albero della vita dopo la catastrofe, ha sconfitto in battaglia, guidando la sua truppa, un piccolo esercito di orchi e goblin che tentavano di depredare i primi villaggi elfici e soprattutto ha sconfitto Zaranken la prima volta che apparve su Endymia e lo cacciò da Zankara. Queste notizie sono note però soltanto agli elfi: Andorion è famoso tra gli umani perché egli è il re degli elfi, ma nulla si sa sulle sue imprese; esse sono note soltanto a personaggi che seguono e guidano la storia di Endymia.

### B.4 Zaranken

*Reputazione:* 19

*Residenza:* Sconosciuta

*Classe:* mago necromante demoniaco

Zaranken fa parte della famiglia dei Demoni: probabilmente ha un grado molto elevato all'interno della gerarchia infernale; non si sa ancora se agisca per un proprio tornaconto personale oppure se si trova al servizio di qualcuno. Certo è che quando appare succedono sempre eventi sconvolgenti. Nel mondo di Endymia è apparso per ben due volte, ma i suoi piani sono sempre stati sventati. La prima volta cercò di impossessarsi della magia degli elfi, ma fu sconfitto sul campo da Andorion e Zaranken fuggì. La seconda volta invece è molto più recente: costruì, con l'aiuto di altri maghi ignari della situazione, una potente spada (la spada del tempo), e la donò al Conte di Arguona, cugino dell'imperatore di Itok, che iniziò a conquistare territori marciando verso la capitale. Il conte fu sconfitto sul campo dal Guerriero Babil e Zaranken, visti i suoi piani andare in frantumi, sparì per andare chissà dove.

## B.5 Leda di Astra

*Reputazione:* 18

*Residenza:* Monastero di Astra a nord dell'Acronia (residenza presunta)

*Classe:* sacerdotessa di Astra

Leda di Astra è una gran sacerdotessa che accompagnò Necrorius durante il periodo in cui la Compagnia della Fenice era al massimo splendore. Più volte salvò la vita ai suoi compagni mettendo a repentaglio la propria e si dice che lo stesso Necrorius sia stato salvato almeno una volta da Leda. La sua residenza (il Monastero di Astra) è soltanto presunta, perché la sacerdotessa non si vede più da ormai molto tempo: alcuni pensano che sia in qualche altro piano a compiere imprese ben più ardue di quelle ricordate su Endymia, magari assieme alla Compagnia della Fenice.

## B.6 Tarialoth patriarca di Nelriosef

*Reputazione:* 18

*Residenza:* Isola di Nakadoom

*Classe:* Sacerdote di Nelriosef

Tarialoth non è molto famoso di questi tempi, ma lo fu cinquant'anni addietro: ora la sua fama è calata, e si pensa sia stato ucciso da uno dei suoi serventi che, divenuto più potente del maestro, decise di farlo fuori per divenire egli stesso capo incontrastato della setta.

Tarialoth è ricordato tuttora per l'estrema ferocia con cui si accaniva sulla povera gente che abitava Nakadoom: per ampliare la sua setta faceva rapire gli infanti che nascevano sull'isola; alcuni venivano sacrificati come vuole il suo culto, altri invece venivano maledetti ed istruiti per diventare sacerdoti di Nelriosef o soldati che servissero la causa.

Ora Tarialoth sembra scomparso, ma la gente di Nakadoom non pronuncia ancora il suo nome senza un velo di timore.

## B.7 Kromon il Vendicatore

*Reputazione:* 18

*Residenza:* da qualche parte in Salforia

*Classe:* guerriero

Kromon è uno tra i guerrieri più forti ed abili che siano mai esistiti: peccato che la sua abilità sia, per qualche scherzo del destino, al servizio del male. Egli infatti ha creato il Clan Delle Zanne Insanguinate che viene temuto in tutta la Salforia: quando il clan si muove, colpisce radendo al suolo intere città per poi sparire. Nessuno osa addentrarsi nel territorio del clan e nessuno è mai riuscito a tornare indietro per raccontare ciò che ha visto.

Tra le numerose imprese vi è la caduta di molte città e villaggi umani, di alcuni villaggi dei nani e di un villaggio halfling. Gli elfi non hanno mai avuto a che fare con Kromon, o forse fu proprio lui ad evitare di combatterli, ma non certo per timore: probabilmente essi non hanno nulla che a Kromon interessi.

Come guerriero Kromon è esperto di ascia da battaglia, spada corta ed arco lungo, ed è Maestro nell'uso della spada lunga e della morning star.

## B.8 Il Signore delle Ombre

*Reputazione:* 17

*Residenza:* da qualche parte in Acronia

*Classe:* negromante

Il Signore delle Ombre è uno tra i più spietati negromanti mai esistiti sulle terre di Endymia: non si sa quale sia la sua vera identità, ma la sua potenza è così elevata che alcuni lo hanno identificato col potente Kajak. In realtà sono soltanto supposizioni visto che nessuno può ricordare l'effettiva potenza di Kajak. Sta di fatto che Il Signore delle Ombre agisce tuttora in Acronia cercando di sottomettere i numerosi paesi che là si trovano. La guerra è ancora in corso anche se a fasi alterne con momenti di stasi. Lo stesso guerriero Babil si trova ora là per aiutare i grandi Re della fratellanza del Metallo. Agli ordini del signore delle ombre vi è un intero esercito di non-morti e si dice che abbia stretto un triplice patto con il popolo dei Darkon ed una setta demoniaca.

Non si sanno bene quali siano i suoi obiettivi: probabilmente egli vuole assurgere al grado di immortale, ma non si riesce a capire mediante quale macchinoso disegno.

## B.9 Katoro il Signore dei Ghiacci

*Reputazione:* 17

*Residenza:* Torre del Tuono (Continente Artico)

*Classe:* elementalista

Katoro, un elfo silvano, è di sicuro il più potente elementalista di tutta Endymia, tanto che la sua abilità lo portò a farsi chiamare Signore dei Ghiacci. Infatti egli predilige le magie che hanno a che fare con l'acqua ma soprattutto col ghiaccio, anche se non disdegna gli altri elementi. Divenne famoso tra i maghi e tra gli avventurieri in genere quando riuscì a congelare un demone che aveva fatto cadere in acqua e portò il cubo di ghiaccio con dentro la vittima fino a Gubrash. Da quell'eclatante gesto di potenza si capì subito che Katoro sarebbe divenuto ben presto il capo della scuola elementale che, anche grazie al suo operato, acquista nel tempo sempre più notorietà.

## B.10 Re Majo

*Reputazione:* 17

*Residenza:* Città di Warfate nell'Acronia dell'est

*Classe:* guerriero

Majo è uno dei re di un potente impero chiamato Fratellanza del Metallo: fu chiamato così perché lui ed i suoi fratelli sono gli unici depositari del segreto della fabbricazione di un metallo speciale molto più solido e resistente di quello normale. Altri due suoi fratelli, Re Hynn e Re Coral, sono suoi alleati nella formazione dell'impero. Il quarto invece ha scelto la via dei druidi per la sua esistenza e di lui non si conosce il nome.

Majo oltre ad essere un grande stratega ed un condottiero è anche un abile guerriero: predilige l'uso dell'ascia da battaglia, ma è maestro, come i suoi fratelli del resto, nell'uso dello spadone a due mani e del martello da guerra.

Segue la religione di Varstal e spesso si reca dal Gran Templare, suo grande amico, per qualche consiglio o per incontrarsi con i suoi fratelli.

## B.11 Warnich del Cielo

*Reputazione:* 17

*Residenza:* sconosciuta

*Classe:* dominatore

E' ancora considerato una personalità perché il suo cadavere non fu mai ritrovato, ma da circa 20 anni è scomparso dalla circolazione. Si sa che stava combattendo contro un suo noto nemico di nome Farajoth che risiedeva nella grande isola di Coreland. Probabilmente fu fatto prigioniero e quindi sacrificato su di un altare demoniaco.

Le sue imprese riguardano soprattutto la guerra contro l'oscuro sacerdote che tentava di assoggettare le terre di Coreland: vi fu un certo momento della guerra nella quale Warnich era riuscito a liberare dalla schiavitù moltissimi villaggi e sembrava che la sconfitta del nemico fosse vicina. Poi la situazione ebbe una ricaduta e da allora di Warnich non si seppe più nulla. Si dice che una donna, che era riuscita a fuggire da Coreland, avesse dato alla luce i suoi figli; con tutta probabilità si tratta di due o più gemelli che furono separati alla nascita per sfuggire all'ira di Farajoth. I figli di Warnich, non si conoscono i loro nomi, sono per qualche motivo un pericolo per Farajoth, ma non se ne capisce il perché.

## B.12 Ed Herbyz

*Reputazione:* 17

*Residenza:* nessuna

*Classe:* sacerdote

Noto anche come il Piccolo Errante, Ed Herbyz è un sacerdote di Kayla, la divinità dei nani, che decise tempo addietro di professare viaggiando. Durante i suoi viaggi scrisse tre libri, e probabilmente un quarto lo sta scrivendo ora, che parlano sia dei suoi viaggi, sia delle creature incontrate che delle magie viste o utilizzate. Herbyz divenne però famoso non per i libri da lui scritti ma per essere stato uno dei seguaci di Warnich nelle terre di Coreland. Ed se ne andò quando le cose andavano per il meglio e subito dopo la situazione precipitò. In seguito continuò i suoi viaggi ed aiutò anche un villaggio elfico di Shanadon a sconfiggere alcuni giganti che intendevano occupare la zona. Ora non si sa dove Ed Herbyz sia, ma certamente non è possibile individuarlo in una locazione fissa.

## B.13 Corin Pungitopo

*Reputazione:* 17

*Residenza:* Valle Bianca

*Classe:* ladra

Corin Pungitopo dell'omonimo clan, divenne famosa come ladra in tutta Endymia quando la sua abilità la portò a rubare una reliquia dalle mani di un oscuro signore del Caos. Si dice che Corin sia stata l'unica a penetrare nelle terre del Clan delle Zanne Insanguinate e ad uscirne viva; sembra che abbia percorso in lungo ed in largo anche le lande di Coreland, rischiando di essere catturata dai seguaci di Farajoth e per finire si recò anche a Nakadoom prima del Guerriero Babil per sottrarre all'oscuro Samia un potente anello. Non si sa dove risieda oggi Corin, ma la sua casa esiste ancora a valle bianca, nei poderi del Clan Pungitopo.

## B.14 Watermoon

*Reputazione:* 17

*Residenza:* Torre di Bebion

*Classe:* druido

Watermoon è un druido dell'acqua che, dopo essere stato Grande Druido, si è ritirato nella segreta torre di Bebion per passare lì gli ultimi anni della sua vita. Watermoon è ricordato soprattutto dagli Halfling per averli aiutati in una battaglia contro dei Troll che volevano occupare Valle Bianca per poi muovere guerra ai popoli dell'Hedania.

Tuttavia Watermoon divenne famoso anche per essere stato un Grande Druido molto attento a trattare le spinose questioni, come le guerre, che riguardavano i popoli naturali di tutta Endymia. Durante la sua carica sconfisse in battaglia una creatura sconosciuta che si faceva chiamare Gorgmoth, e che aveva terrorizzato i popoli della Lizia, dell'Otreban e cercava quindi di distruggere Shanadon. Watermoon riuscì ad arginare la potenza della bestia e, con l'aiuto di alcuni maghi, a spedirlo in un'altra dimensione, dove non avrebbe potuto nuocere a nessuno.

## B.15 Derek Naska

*Reputazione:* 17

*Residenza:* Reksold

*Classe:* ladro

Derek Naska è un noto ladro cresciuto nell'Hedania dove ha instaurato una vera e propria cosca che controlla i traffici illegali che avvengono nella regione. All'inizio della sua carriera era un abile ladro che riusciva a recuperare tesori di immenso valore. La sua fortuna fu quella di essere notato da una grande gilda che controllava l'Hedania dell'est e da lì iniziò la sua scalata al potere. Il suo regno nascosto è molto esteso e comprende tutta l'Hedania, l'Edeban, parte dell'Itokia e della Ploria. Ma Naska è molto conosciuto anche altrove e molte gilde nel continente contano su un qualche tipo di appoggio da parte di quella di Naska.

## B.16 Arthur Tider

*Reputazione:* 16

*Residenza:* Bebion (Città dell'Edeban)

*Classe:* ladro

Arthur Tiger è il braccio destro di Naska ed ha il compito di controllare l'organizzazione in tutta l'Edeban: Tiger dopo un passato trascorso a risalire la china nella gilda ora si dà molto più al commercio, illegale ovviamente, ed è anche un bravissimo armaiolo: le sue armature sono conosciute in tutta la regione. Ma il commercio di armature è in realtà una copertura per nascondere traffici illegali d'oro, argento e pietre preziose. Inoltre, grazie ad un accordo raggiunto con alcune compagnie navali, commercia anche in merci illegali, come l'oppio.

## B.17 Rikh Faggio

*Reputazione:* 16

*Residenza:* Valle Bianca

*Classe:* nessuna, ma noto come alchimista ed erborista

Rikh Faggio è un Halfling che risiede a Valle Bianca con la veneranda età di 140 anni e mentre attende di passare a miglior vita, continua ad esercitare la professione di Alchimista ed Erborista curando tutti i malati gravi che vanno da lui in pellegrinaggio. In passato è stato sindaco di Valle Bianca e noto curatore degli Halfling: fu anche direttore del Paradiso dei Fiori, il più bel giardino di Valle Bianca, spesso visitato dagli stranieri. Iniziò lo studio delle erbe e della distillazione fin da piccolo: il nonno aveva un bellissimo giardino con erbe rare ed anche una distilleria di birra e sidro. Viaggiò anche nel continente est alla ricerca di nuove erbe officinali da importare a Valle Bianca. Divenne quindi famoso come curatore ad 80 anni circa e da allora non smise mai di esercitare la sua professione.

## B.18 Orun Kordik

*Reputazione:* 16

*Residenza:* Karatur in Acronia

*Classe:* guerriero

Orun Kordik è un temibile guerriero ora sindaco della principale città nanesca: Karatur. La sua grande impresa, che lo rese popolare non solo tra i nani ma anche tra le altre razze, fu quella di fermare da solo, sul ponte che porta alla città, una piccola legione di Troll che volevano entrare in città. In realtà è risaputo che Orun non era solo, ma aveva la sua squadra di guerrieri al suo fianco. L'inferiorità numerica dei nani era comunque schiacciante e l'impresa fece molto scalpore, anche perché sembra che i troll seguissero un progetto di qualche entità malvagia per invadere la regione.



# Appendice C

## Calendario

	Luna	Aria	Cielo	Terra	Drago	Sole
1	Risveglio		Halfling			
2						
3						
4						
5						
6						
7						Astra
8						
9						Incantamento
10	Enar					
11						
12						
13				Koji		
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21		PRIMAVERA	Dominazione	Nani		
22	Festa della Birra	Elfi Alti		ESTATE		
23	Shana				Elfi Silvani	
24						
25						
26						
27						
28						Zutra
29						
30						

Tabella C.1: prima metà del calendario

## C.1 Ricorrenze relative alla prima metà del calendario [tabella(C.1)]

*Risveglio*: è la festa d'inizio anno e solitamente viene onorata da tutte le popolazioni che abbiano una tradizione religiosa

*Enar*: come dice il nome stesso è un giorno in ricordo della leggendaria figlia di Rawk

*Festa della Birra*: famosissima festa dei nani che non coinvolge le popolazioni umane; al raduno partecipano anche moltissimi Halfling e raramente anche alcuni elfi

*PRIMAVERA*: l'inizio della primavera segna tre giorni di festa per gli Elfi Alti che culmina nel giorno di Shana, la loro divinità

*Halfling*: molto simile alla festa della birra, ma si possono gustare tutte le bevande ed i cibi prodotti dagli halfling

*Dominazione*: in questo giorno si radunano a Gubrash tutti gli importanti esponenti della scuola

*Koji*: giorno sacro alla divinità

*Nani*: in questo giorno i nani non lavorano, ma festeggiano con dei cibi particolari la loro divinità Kayla. Inoltre spesso in questo giorno avviene un incontro tra capi clan molto lontani

*ESTATE*: l'inizio dell'estate viene festeggiato da tutti gli elfi, ma in particolare da quelli silvani che festeggiano anche il giorno successivo. I festeggiamenti sono aperti a tutti

*Astra*: in questo giorno tutti i tempi ed i monasteri di Astra vengono aperti ed accolgono i pellegrini al loro interno. Gran parte dei sacerdoti viaggiatori torna al suo Tempio per questo giorno ed anche molti re si recano ad uno dei tempi per essere benedetto dalla dea

*Incantamento*: giorno del convegno della scuola di magia che si tiene a Gubrash

*Zutra*: giorno sacro alla divinità; tutti i tempi fanno festa ed in questo giorno a volte si incontrano i tre Granmonaci dell'ordine

## C.2 Ricorrenze relative alla seconda metà del calendario [tabella(C.2)]

*Manipolazione*: in questo giorno i più importanti esponenti della scuola si radunano a Gubrash per un convegno

*Varstal*: festa in onore del dio; i festeggiamenti durano solitamente una settimana e la tradizione vuole che durante questi giorni venga alimentata una pira al di fuori di ogni tempio

*Kayla*: altra occasione di festa per i nani, che però in questa occasione osservano un giorno di preghiera; solitamente il giorno successivo i vari clan si scambiano doni simbolici di pace

*AUTUNNO*: l'inizio dell'autunno viene festeggiato da tutti gli elfi ma in particolar modo dagli Enross che festeggiano anche il giorno successivo; si dice che anticamente questo giorno si riunissero i portavoce dei quattro gruppi elfici per fare il punto della situazione

*Org Wan*: questo giorno è particolarmente funesto perché consacrato ad una divinità malvagia ed inoltre segna l'inizio del periodo delle tenebre che culminerà negli ultimi quattro giorni dell'anno

*Rawk*: la festa del dio Rawk è particolarmente sentita sia dagli umani che dagli Hador, che pur non lo adorano

	Fuoco	Unicorno	Stelle	Acqua	Centauro	Tenebre	Bahem
1		Kayla				Beskon	Piaga
2							Carestia
3							Malattia
4							Morte
5							
6			Org Wan				
7							
8							
9							
10							
11						Nelriosef	
12							
13							
14							
15	Manipolazione						
16							
17							
18			Rawk				
19							
20							
21	Varstal						
22							
23		AUTUNNO					
24		Enross			INVERNO	Necromanzia	
25				Dyn	Darkon		
26							
27						Holtoth	
28						Abisso	
29						Talor	
30							

Tabella C.2: seconda metà del calendario

*Dyn*: in questo giorno tutta l'Hedania è in festa e solitamente si partecipa alla vita del Tempio che organizza banchetti e ristoranti specialmente per i poveri. In passato questo giorno ha segnato la fine di parecchie guerre

*INVERNO*: l'inizio dell'inverno segna la divisione fra i Darkon e gli altri elfi. I Darkon in particolare sentono questo giorno e quello successivo come feste proprie, anche se la loro cultura di sotterfugi ed omicidi non permette loro di abbassare la guardia. Vengono comunque osservati due giorni di rigida partecipazione religiosa

*Beskon*: altra potente divinità maligna; alcuni sacerdoti dell'occulto sostengono che questo giorno sia particolarmente adatto alle evocazioni negative come non-morti e demoni

*Nelriosef*: giorno funesto consacrato alla divinità. Solitamente alcuni capi setta si riuniscono per stringere alleanze ed alimentare scopi comuni

*Necromanzia*: in questo giorno tutti i più importanti esponenti della scuola s'incontrano a Gubrash per un convegno. Si dice che vi sia un convegno simile ad Adlash a cui però partecipano soltanto necromanti di stampo malvagio

*Holtoth*: primo giorno di una triade maligna; in questa occasione le sette di Holtoth operano speciali sacrifici ed importanti evocazioni

*Abisso*: tutte le religioni di stampo malvagio festeggiano questo giorno durante il quale spesso vengono assoldati novizi e promossi altri a titolo pieno

*Talor*: noto anche come giorno dell'odio spesso in passato questa data ha segnato sanguinosi attacchi da parte delle sette che adorano questa divinità

*Bahem*: sono gli ultimi quattro giorni dell'anno durante i quali culmina il periodo delle Tenebre. In questi giorni, tradizionalmente anche parecchio freddi, le forze del male sono alimentate maggiormente rispetto al resto dell'anno. Inoltre questi giorni vogliono anche ricordare il periodo funesto della catastrofe

# Indice

<b>1</b>	<b>Geografia generale</b>	<b>1</b>
1.1	Il continente Ovest . . . . .	1
1.2	Il continente Est . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Storia e popoli</b>	<b>4</b>
2.1	Gli Elfi . . . . .	4
2.1.1	Le Origini . . . . .	4
2.1.2	L'Osservazione Della Natura . . . . .	5
2.1.3	La Guerra Dell'Oblivio e la Fine Della Prima Era . . . . .	7
2.1.4	La Grande Foresta Rinnovata . . . . .	7
2.1.5	Il Ritorno di Kajek . . . . .	8
2.1.6	Un Nuovo Popolo . . . . .	10
2.1.7	L'Influsso di Varstal e l'Impero . . . . .	11
2.1.8	La Catastrofe e la Fine della Seconda Era . . . . .	12
2.2	Gli Enross . . . . .	12
2.2.1	Usi e Costumi . . . . .	13
2.2.2	Organizzazione Sociale . . . . .	13
2.2.3	Gli Enross tra storia e leggende . . . . .	14
2.3	Gli Halfling . . . . .	14
2.3.1	Le Origini . . . . .	14
2.3.2	L'incontro con gli Elfi della Grande Foresta . . . . .	15
2.3.3	Usi e Costumi . . . . .	16
2.3.4	L'incontro con gli Uomini . . . . .	16
2.4	Storia recente di Endymia . . . . .	17
2.4.1	Anno zero: La catastrofe . . . . .	17
2.4.2	Primo secolo dopo la catastrofe . . . . .	17
2.4.3	Secondo secolo dopo la catastrofe . . . . .	17
2.4.4	Terzo secolo dopo la catastrofe . . . . .	17
2.4.5	Quarto secolo dopo la catastrofe . . . . .	18
2.4.6	Quinto secolo dopo la catastrofe . . . . .	18
2.4.7	Sesto secolo dopo la catastrofe . . . . .	18
2.4.8	Settimo secolo dopo la catastrofe . . . . .	19
2.4.9	Ottavo secolo dopo la Catastrofe . . . . .	19
2.4.10	Nono secolo dopo la Catastrofe . . . . .	19
2.4.11	Decimo secolo dopo la Catastrofe . . . . .	19
<b>3</b>	<b>Procedure e regole</b>	<b>21</b>
3.1	I semi umani . . . . .	21
3.1.1	Elfi Alti ed Elfi Silvani . . . . .	21
3.1.2	Gli Enross o Elfi Rossi . . . . .	21

3.1.3	Gli Hador . . . . .	22
3.2	Nuove classi . . . . .	22
3.2.1	Druido . . . . .	23
3.2.2	Elementalista . . . . .	25
3.2.3	paladino . . . . .	25
3.3	Arti marziali . . . . .	26
3.3.1	Funzionamento di un'Arte Marziale . . . . .	26
3.3.2	Descrizione dei Colpi . . . . .	26
3.3.3	Arte Marziale Elfica . . . . .	27
3.3.4	Arti Marziali Itokiane, Hedaniane e dell'Edeban . . . . .	27
3.3.5	Arti Marziali Ploriane . . . . .	28
3.3.6	Arti Marziali Acroniane e Etroniane . . . . .	28
3.4	Erboristeria ed alchimia . . . . .	30
3.5	Pergamene . . . . .	34
3.5.1	Pergamene Istantanee . . . . .	34
3.5.2	Pergamene Specifiche . . . . .	34
<b>4</b>	<b>Hedania dell'Est</b>	<b>35</b>
4.1	Il consolato di Aref . . . . .	35
4.2	Il principato di Seniel . . . . .	36
4.3	L'impero di Itoks . . . . .	36
4.4	Le città stato dell'Hedania dell'Est . . . . .	37
4.5	Il regno di Duol . . . . .	37
4.5.1	Storia del Regno . . . . .	38
4.5.2	Economia . . . . .	39
4.5.3	Religione . . . . .	41
4.5.4	Le Città . . . . .	41
4.5.5	I Feudi . . . . .	42
4.5.6	I Semi Umani nel Regno dei Duol . . . . .	43
<b>A</b>	<b>Divinità</b>	<b>44</b>
A.1	Astra . . . . .	44
A.2	Beskon . . . . .	45
A.3	Dyn . . . . .	46
A.4	Holtoth . . . . .	47
A.5	Kayla . . . . .	48
A.6	Koji . . . . .	49
A.7	Nelriosef . . . . .	49
A.8	Orgwan . . . . .	50
A.9	Rawk . . . . .	51
A.10	Shana . . . . .	52
A.11	Talor . . . . .	53
A.12	Varstal . . . . .	54
A.13	Zutra . . . . .	54
A.14	Poteri . . . . .	55
<b>B</b>	<b>Personalità</b>	<b>57</b>
B.1	Necrorius L'Oscuro . . . . .	57
B.2	Dancaster il Signore del Fulmine . . . . .	57
B.3	Andorion il Re degli elfi . . . . .	58
B.4	Zaranken . . . . .	58

---

B.5	Leda di Astra . . . . .	59
B.6	Tarialoth patriarca di Nelriosef . . . . .	59
B.7	Kromon il Vendicatore . . . . .	59
B.8	Il Signore delle Ombre . . . . .	60
B.9	Katoro il Signore dei Ghiacci . . . . .	60
B.10	Re Majo . . . . .	60
B.11	Warnich del Cielo . . . . .	61
B.12	Ed Herbyz . . . . .	61
B.13	Corin Pungitopo . . . . .	61
B.14	Watermoon . . . . .	62
B.15	Derek Naska . . . . .	62
B.16	Arthur Tider . . . . .	62
B.17	Rikh Faggio . . . . .	63
B.18	Orun Kordik . . . . .	63
<b>C</b>	<b>Calendario</b>	<b>64</b>
C.1	Ricorrenze relative alla prima metà del calendario [tabella(C.1)] . . . . .	65
C.2	Ricorrenze relative alla seconda metà del calendario [tabella(C.2)] . . . . .	65