

Forgotten Tales







Quattro strade portavano al villaggio, o almeno era solito dire così il vecchio Galden. Quella che proveniva da Drakken Tor, passando attraverso la pianura, era di certo quella che arrivava da più lontano.

Altre due conducevano al porto di Deloor, una passando attraverso le pianure, l'altra costeggiando la foresta di Bosco Grigio, l'Eridoines.

La quarta era quella che proveniva da ovest, che negli ultimi anni era stata percorsa solo da pochi cavalieri che andavano e venivano dalla Torre di El Faso, l'ultimo avamposto della penetrazione umana nelle terre dell'est.

Nessuno ricorda più come si chiamasse il villaggio ora, ma di certo tutti sono d'accordo che uno dei più importanti fatti della guerra avvenne lì.

Un ragazzo si svegliava quel giorno, in una triste mattina di fine estate.

Era il periodo della raccolta dei tuberì, e sapeva che quasi tutti i suoi amici erano nei campi con i padri.

Questo non dispiaceva particolarmente al ragazzo. Era una buona scusa per rimanere da solo.

Scese in cucina e fece colazione con un poco di pane e latte. Suo padre era il Sorvegliante del villaggio, e quella mattina era già andato via.

La giornata si presentava interessante.

Fuori, i contadini erano già nei campi.

Nella nebbia, qualcosa si muoveva.

C'è chi dice che venivano da ovest ed erano una moltitudine impressionante.

C'è chi dice che avessero accerchiato il villaggio già dalla notte prima.

I meno fantasiosi sostengono che fosse solo una banda di razziatori pronta a ricongiungersi al grosso sotto le mura di Felgorn.

La cosa sicura è che la maggior parte dei contadini morì prima di arrivare nei campi, trucidati con i loro figli e le loro mogli, e che non ci furono prigionieri.

Gli orchi arrivarono nel villaggio e appiccarono il fuoco a tutto, case, stalle e uomini.

Il Sorvegliante, che si trovava con una decina di taglialegna fuori dal villaggio, ritornò in paese allarmato dal fuoco. Distanziò i taglialegna e si precipitò verso la sua abitazione.

Il ragazzo era intrappolato in casa e non aveva vie d'uscita. Preso dal panico iniziò ad invocare il padre.

Ma l'uomo era fuori, e assistette impotente al crollo dell'edificio incendiato.

Le lacrime gli inondarono gli occhi, ma ebbe il buonsenso di non precipitare nella disperazione.

Da quando era entrato aveva capito che l'incendio era opera dei predoni orchi, sfuggiti in qualche modo alla sorveglianza della torre di El Faso.

Si diresse allora alla strada orientale, per cercare le tracce degli assassini.

Sulla strada incontrò un gruppetto di figure chine su un cadavere.

Erano orchi.

Accecato dall'ira, il sorvegliante sguainò la spada, e lanciò un urlo.

Quei bastardi gli avevano tolto l'unica cosa al mondo per cui valeva la pena di vivere, e lui era deciso a farli fuori, tutti.

Due corpi caddero a terra, privati della testa.

Il terzo provò a difendersi.

I due contendenti si squadrarono, poi l'uomo attaccò.

Partì dalle mani, prima tagliò quella che reggeva la spada, poi l'altra.

Dopo infilò la spada nell'intestino del nemico, in modo che morisse lentamente.

Aveva bisogno di un'informazione.

-Chi ha fatto questo?- Chiese all'orco morente

-Morirai, umano, ormai.... siete tutti condannati...- rispose l'orco.

-Chi ha fatto questo!- urlò l'uomo

-Vai pure.... folle, vai.... dai clan, ven.....vendicati, se ci riesci. Uccidi Dacklu... uccidi il Nero, se sei... se ne sei





capace...ah!ah!ah!- La risata dell'orco si spezzò quando il guerriero sfilò la spada dalle sue budella e le lasciò sparse sul selciato.

Dopodiché l'uomo si diresse verso la torre d'El Faso, in cerca d'aiuto.

Un cavallo era fermo sulla strada, come se lo aspettasse.

Era un animale possente, dal mantello castano, con una macchia nera sul muso.

La bestia e l'uomo si scambiarono uno sguardo, quindi si avvicinarono.

Il guerriero salì in sella, e si diressero sempre più a ovest.

El Faso era posta su un colle, e dominava la piana per miglia. Da lontano, i due compagni la videro elevarsi come un coltello che trafiggesse il cielo.

La fortezza era stata costruita con lo scopo di impedire le scorrerie dei predoni da est.

In quei giorni nella rocca si era attendato anche un intero squadrone di cavalieri dell'impero.

Fino al giorno prima, El Faso ospitava circa centocinquanta uomini.

Ora i morti erano sparsi per tutto il pendio.

Nessun grido di benvenuto o minaccia accolsero il cavaliere mentre saliva sulla collina. Il vento frusciava tra le piante, mentre gli uccelli cinguettavano e il sole splendeva. La natura non si curava dei massacri dei suoi figli.

L'uomo arrivò al centro della piazza d'arme e si guardò intorno.

Un menestrello stava cantando da qualche parte, un canto lugubre che filtrava dalle mura.

Scese dal cavallo.

La bestia gli fece un cenno, come per assicurargli che sarebbe rimasto.

Il sorvegliante entrò nella sala d'ingresso della fortezza.

-Fermati!

Un giovane cavaliere, sporco di sangue, gli sbarrava la strada con la spada ancora sguainata.

I due si rilassarono quando videro di essere entrambi uomini.

-Chi vi ha attaccati?

-Ieri notte....Era scoccata da poco la mezzanotte.

Sono entrati, dal portone....erano orchi. Migliaia. Ci hanno massacrato senza lasciarci la possibilità di difenderci.

Uno squadrone di cavalleria imperiale...più di cento uomini... entro il mattino erano tutti morti.

Io sono Jeld Dorjak, Seconda Lancia. Eravamo in perlustrazione quando c'è stato l'attacco.

Siamo ritornati quando gli orchi se ne erano già andati.

Abbiamo ucciso tutti i razziatori che erano rimasti qui in cerca di bottino, e abbiamo raccolto i superstiti.

Siamo rimasti in sedici. Io sono l'ufficiale più alto. Ci sono altri sei cavalieri e nove guardie. Gli orchi hanno

devastato tutta la campagna nel raggio di chilometri.. tutti morti... Siamo perduti...Non si fermeranno, nemmeno a Deloor...nemmeno a Endolas...

Il sorvegliante diede un pugno in pancia all'uomo, che cadde a terra.

-Hanno ucciso mio figlio, i miei amici e hanno distrutto la mia casa. Io non starò qui a vedere. Devo uccidere un orco. Si chiama Dacklu. Ma non ce la farò da solo.

Ero venuto qui in cerca d'aiuto, e ho trovato la morte. Tu però sei vivo. Ho bisogno di una mano. E ora – disse, tendendogli la mano - conducimi dagli altri.

Il cavaliere lo guardò stupito e si alzò aggrappandosi al suo braccio.

-Vieni- disse.

I sopravvissuti erano riuniti in una stanza del mastio.

I due entrarono nella stanza, ma nessuno ci fece caso.

I guerrieri erano seduti agli angoli della sala, dipinta sul loro volto c'era una maschera di disperazione ed impotenza.

In un angolo uno dei cavalieri cantava un canto funebre accompagnandosi con un liuto.





L'uomo arrivò in mezzo alla sala.

-Ascoltatemi!- esclamò.

I soldati alzarono sconsolati la testa cessando il lamento.

-Dobbiamo reagire! Ci hanno tolto tutto, moglie, figli, amici, compagni; che cosa abbiamo da perdere?

Vendichiamoci! Inseguiamoli e uccidiamone quanti più possiamo. Attacchiamo i gruppi sparsi, raduniamo tutti gli uomini che troviamo, facciamogliela pagare!

-Sei impazzito?- rispose violentemente un cavaliere- siamo già stati fortunati a sopravvivere!

-Soldato, hai forse perso la dignità?!- l'uomo era furente- Qui tutto è morto, ma noi possiamo impedire che questo avvenga da altre parti! Ho bisogno di aiuto, di uomini coraggiosi e abili nell'uso delle armi. Voi siete disperati, come me. Ma insieme possiamo vendicarci e massacrare gli orchi. Forse moriremo, ma chi non muore? Noi avremo la certezza di essere morti con onore!

Occhi disperati si fissarono.

-Io sono con te.- la voce proveniva da una delle guardie- Sono l'Axi della quinta squadra, e nemmeno io ho intenzione di aspettare che quelli tornino.

-Anche io ti seguirò- disse un'altra delle guardie- gli orchi hanno distrutto il mio villaggio.

Il cavaliere che gli si era opposto disse:- Il nostro comandante è Jeld. Noi seguiremo lui.

Tutti gli sguardi si fissarono sul giovane.

Lo sguardo del cavaliere era fisso verso un punto imprecisato.

-Siamo stati dei vili. Non siamo più degni di essere cavalieri.... Io mi unirò a voi. I miei uomini possono decidere da soli.

-Siamo con voi, condottiero.

- Edra-Heel, il mio nome è Edra-Heel.

Radunarono i cavalli, mentre il sole raggiungeva il massimo dello splendore, verso mezzogiorno.

Decisero di viaggiare leggeri, per riuscire a raggiungere in fretta le schiere orchesche, e portarono con loro solo poche provviste.

Vende Roux, il veterano che per primo si era unito ad Edra-heel, mentre gli altri si riposavano, aveva cucito sopra ad uno stendardo nero il profilo di un unicorno, ricavato da un panno bianco.

-Questo sarà il nostro vessillo!- Annunciò ai suoi compagni quando l'ebbe terminato. -Un unicorno? E sia!- annuì

Jeld- Ora siamo pronti a partire.

Era circa la terza ora del pomeriggio.

Galopparono verso nord ovest, seguendo la grande pista che stavano lasciando i nemici.

-Sono in parecchi- constatò Edra-heel

-Più di un migliaio!- gli rispose Lans

-Allora ce n'è abbastanza per tutti- esclamò Kamt, il cavaliere bardo, e la sua risata echeggiò per la piana.

I sedici uomini cavalcavano nel sole pomeridiano, inseguendo un nemico molto più numeroso di loro, ma si sentivano pronti ad affrontare il destino.

Presto le tracce si fecero più marcate. Sulla pianura l'erba calpestata da poco, seguita da grossi solchi, come vermi striscianti sulla pianura dell'ovest, segnalava il passaggio dell'esercito orchesco e dei pesanti carri per le provviste, accompagnati dagli enormi Tillitrak, i mastodonti della cordigliera di Kaule, le Montagne Tonanti, come la chiamano i più.

Parecchie tracce secondarie indicavano i traccianti delle squadre di razziatori, che devastavano la campagna circostante.

Le serie di impronte più grandi erano prodotte dagli hunfeld, una razza imparentata con gli orchi, proveniente dalle pianure del corso dello Jaffra.

-E' incredibile!- urlò Jeld- nessuno è mai riuscito a riunire i clan delle pianure! E qui ci sono anche gli orchi della Cordigliera e del fiume!





Edra-heel cavalcava in testa al gruppo:- Roux! Quanto sono distanti?

Il veterano si unì al comandante alla testa del drappello:- Non so dire con certezza. A questa velocità direi che non possono essere a più di un ora davanti a noi.

-Edra-heel- uno dei sorveglianti lo chiamava- i cavalli sono stanchi, non potranno reggere questo passo ancora a lungo.

Il capitano guardò il sole. Era ormai giunta la quinta ora del pomeriggio

-Cavalcheremo ancora fino al tramonto. Presto scorgeremo il nemico!

Mentre il sole si avvicinava ai monti cerchianti, giunsero in vista dell'armata dei pelleverde.

Negli ultimi chilometri si erano spostati dalla pista principale ed erano saliti su alcune piccole alture che seguivano parallelamente il percorso degli invasori; ora, da quelle alture osservavano la distesa di tende e di armati sotto di loro.

-E' immenso...- commentò Kamt- ...da che parte cominciamo?

Vende Roux si concesse l'apparire di un sorriso sul volto rugoso.

I due, insieme ad Edra-heel erano sdraiati sulla sommità della collinetta protetti da un grosso sasso.

La luce vespertina rischiarava le pianure sotto di loro e l'immenso accampamento nemico, grande come una piccola città.

-Capitano- chiese il veterano- il bardo ha ragione.... ora che siamo qui cosa facciamo? Non intenderete certo attaccare quell' enormità con venti uomini....

-Abbiamo bisogno di alleati, ma non penso che qui ne troveremo; tuttavia potremmo iniziare ad infastidire quel gigante. Da domani inizieremo ad intercettare tutti gli esploratori o le bande di nemici che troveremo sul nostro percorso.

In più proteggeremo i villaggi e cercheremo lì uomini da reclutare. Per stanotte penso che potremmo rimanere qui.

L'indomani i venti di Edra-heel stavano osservando il risveglio dell'armata nemica mentre il sole gettava il suo primo sguardo sul mondo.

La foschia autunnale velava leggermente il cielo, mentre banchi di nebbia risalivano i piccoli rilievi che punteggiavano la pianura. I guerrieri umani erano sdraiati sopra un tappeto di foglie secche ancora umide, proprio sul crinale del piccolo colle alle pendici del quale si erano accampati.

-Entro un'ora le prime bande di predoni dovrebbero mettersi in marcia. - osservò Edra-heel.

-Noi siamo pronti. Scegliamo il gruppo più adatto e assaliamolo appena esce dal campo di vista degli orchi. - rispose Roux. Il bardo aveva messo il liuto in una custodia e stava facendo alcuni esercizi con la spada "per sgranchirsi il polso".

Aveva anche lui non più di vent'anni, e proveniva da una famiglia di nobili della città di Brancela. sulla costa del sud.

Due uomini si prendevano cura dei cavalli, mentre altri quattro smontavano le tende e cancellavano le tracce del loro passaggio.

L'attività nell'accampamento cresceva, e già i primi reparti dell'avanguardia stavano smontando le tende.

Accanto agli orchi, piccole sagome scure, si notavano i grandi corpi degli hunfeld e le armature ammaccate dei mercenari umani. Le insegne dei vari reparti iniziavano a sventolare sopra il campo mentre si udivano i primi corni e sopra tutto i bramiti dei Tillitrak.

-Ecco.. guardate là in fondo!- esclamò Jeld indicando un punto sulla pianura.

Un gruppetto di orchi stava staccandosi dal grosso delle truppe.

-Devono essere circa cinque dozzine.- osservò Roux- Razziatori, non regolari. Forse ci sono anche alcuni hunfeld con loro. Sono a piedi e non portano insegne. -Sembrano l'ideale per iniziare.- disse Edra-heel- in sella, partiamo! I razziatori procedevano veloci verso Orruda un piccolo e ignaro villaggio sulla piana, posto poco lontano dalla Voikla.

Una volta capito dove volevano andare gli orchi, i cavalieri di Edra-heel li precedettero.

La foschia si diradava, mentre i cavalli spinti al galoppo percorrevano la piana.





Forgotten Tales



Gioco di Ruolo fantasy amatoriale e gratuito

De4thkiss & Kindred of Kaine's staff

CREDITS

Forgotten Tales non nasce come gioco di ruolo "nuovo" e "autonomo", si tratta invece di un tentativo di mettere insieme ciò che di buono hanno i vari giochi a cui ho avuto la possibilità di giocare. Di base il sistema scelto è stato quello di Stormbringer (un basic più dettagliato in fase di creazione del Pg) che ritengo, insieme a Martelli da Guerra, il miglior fantasy in circolazione. Ormai sono molti anni che gioco e di regolamenti ne conosco moltissimi; tutti hanno qualcosa di buono e qualcosa che invece proprio non va, è per questo motivo che ho preso spunto da vari giochi per mettere insieme un regolamento che potesse essere giocato su vari gradi. Decidendo di non utilizzare le regole sui mirati, sulle localizzazioni e sui colpi speciali è infatti possibile giocare anche in puro stile classico, affidandosi a semplici dungeon da esplorare per abbattere i cattivi di turno. La presenza di regole più dettagliate sul combattimento, permette invece di fare in modo che anche il guerriero possa giocare il suo personaggio in maniera intelligente, evitando di limitarsi all'affidarsi alla buona sorte e sperando di avere "un bel 20 naturale"!!!! Stessa cosa vale anche per i maghi: scegliere di usare un mago nel significato classico del termine è possibile, ma vi assicuro che per giocatori esperti sarà molto più divertente giocare un evocatore o un elementalista.

Ottenere un sistema di questo tipo è il motivo che ha spinto me e il mitico Tarta a creare le regole presenti sul manuale di Forgotten Tales. Un ringraziamento va anche a Klint per avermi dato un sacco di ottime idee e per avermi fatto notare diversi bug del sistema. Un grazie va anche a Giacomo e Roxat, pazzi esaltati di battaglie campali che mi hanno dato ottimi consigli e idee nelle regole relative alla gestione degli eserciti. Questo è quello che riguarda il regolamento, passiamo ora all'ambientazione: in principio non era prevista la presenza di una ambientazione, all'inizio infatti le regole proposte dovevano essere un completamento al sistema di stormbringer per giocare avventure in maniera più realistica nel mondo di Elric. Con il passare del tempo la cosa è degenerata e l'ambientazione Moorcockiana ha cominciato a non adattarsi più molto bene al tipo di gioco che avevo in mente. Ho voluto provare il fantasy dopo anni di giochi White Wolf, vampiri in primis, (faccio parte dello staff di www.kindredofkaine.altervista.org) e avevo bisogno di qualcosa di più leggero per "disintossicarmi" da quei succhiasangue di Vikos&Co. che i vari narratori del mio gruppo (Kirlan e Jagreen: avvocati di merda! ☺) ci propinano di continuo! Beh... il mondo di Elric se giocato BENE penso sia ancora più triste e opprimente del WoD, è questo il motivo che mi ha spinto a cercare una ambientazione più leggera e divertente ma comunque con fondamenta molto salde. L'ambientazione ideale me l'ha fatta trovare Play di Gemini (grazie Gemini ☺) suggerendomi un sito mentre eravamo nella chat di GdrItalia (www.gdritalia.org, la più grande community italiana di gdr). Tale ambientazione (scaricabile da <http://web.tiscali.it/pcoletti2/GURPS/>) era stata creata inizialmente per GURPS ed è fatta veramente bene! Tutto è delineato in maniera precisa ma senza limitare la creatività del Narratore! Politica, gilde, logge, araldica, religione sono descritte in modo da permettere di creare trame intricate e sessioni di tipo investigativo e cospirativo oltre che le classiche avventure fantasy. Da notare poi la presenza delle "Vie", una specie di codice morale che identifica il codice di valori del personaggio, un po' come per i Sentieri per chi conosce Vampiri. Insomma... questa ambientazione mi è piaciuta moltissimo. A completare questa ottima ambientazione è intervenuto poi il mio caro Daenem che ha accettato di aiutarmi con i suoi bellissimi racconti che



abbiamo inserito all'inizio di ogni capitolo. Se siete stanchi per aver letto tutti i ringraziamenti, pensate al lavoro che ha fatto il mio oramai indispensabile Dark Cat nel rileggersi tutto e compilarmi una recensione dettagliata in cui mi ha annotato tutto ciò che andava e ciò che invece era da cambiare. Grazie gattaccio!

Beh... che dire, non avevo intenzione di scrivere così tanto ma poi alla fine ho deciso di dirvi come e perché è nato questo gioco, non mi resta altro che dirvi DIVERTITEVI

P.S. Mi piacerebbe avere le vostre impressioni su questo gioco, potete contattarmi all'indirizzo e-mail de4thkiss@katamail.com, sul forum di www.gdritalia.org oppure potete lasciare un messaggio al guestbook di www.kindredofkaine.altervista.org

NOTA IMPORTANTE: tenete in considerazione che il presente regolamento utilizza un sistema in d100 completamente compatibile con moltissimi altri giochi in circolazione quali Martelli da Guerra, Stormbringer, Il Richiamo di Chtulu, Basic Fantasy e soprattutto alcuni giochi amatoriali e gratuiti (seppure di ottima fattura) come Barbarian (di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper <http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>)!!! E' dunque possibile implementare questo sistema con quelli sopra citati oppure utilizzare alcune delle regole di questo sistema negli stessi giochi. Anche espansioni, compendi, avventure e home rules create per tali giochi sono completamente compatibili con il mio apportando solo qualche piccola modifica

ISPIRAZIONI:

Sistema di Base: Basic d100

Colpi speciali: Locanda da Tobas (MdG), Exalted

Combattimento mirato: MdG, Cybepunk

Armatura Localizzata: Cyberpunk

Magia: MdG, D&D, Basic System, Stormbringer

Punti Strutturali: Cyberpunk

Combo e Azioni particolari: Exalted

Creazione del Personaggio: Rolemaster

Battaglie Campali: giochi di miniature in generale

Link: se avete bisogno di informazioni sul fantasy per completare le vostre campagne, vi suggerisco un po' di siti. Premetto che non ricordo gli indirizzi presenti quindi affidatevi a google: The Ivory Tower (Martelli da Guerra), Exalted Italia (Exalted), Locanda da Tobas (Martelli da Guerra), GdrItalia (qualsiasi cosa), La Settima Torre (d&td), Lande di Flanaess (d&td), Non Solo Martelli (martelli da guerra e basic fantasy).







Capitolo I: Ambientazione

Il Vecchio Continente di Aarghen Theal





La pioggia cadeva sui viaggiatori e sulle carovane che lentamente entravano ed uscivano dalla città; cadeva, battendo ritmicamente sui tetti di pietra delle costruzioni, con un lieve e continuo tintinnio e ticchettio.

- Non è la pioggia il problema- si disse il ladro mugugnando, seduto in un angolo della locanda.

Era lì da parecchio tempo aspettando che un grasso mercante, dal portamonete ancora più tondeggiante, finisse di ridere e se ne andasse. I minuti trascorrevano lenti per il borseggiatore; mentre guardava fuori dalla finestra, la sua preda, tracannando avidamente l'ultimo sorso di birra, salutò gli amici e si infilò il mantello....dopo pochi secondi dalla sua partenza, anche lui si alzò e se ne andò.

In strada c'erano parecchie pozzanghere ma la pioggia stava cominciando a diminuire, facendo sperare nel sereno.

Il mercante si avviò per una strada che probabilmente lo avrebbe riportato a casa ed il ladro gli era sempre dietro, continuando a seguirlo senza farsi notare... pian piano gli fu alle costole e mentre passavano davanti ad un negozietto, si affiancarono e, *casualmente*, il ladro urtò il mercante che, scusandosi, si trovò alleggerito di qualche centinaio di corone.

Ogmir, il dio della fortuna, è una divinità e stremamente volubile.

E proprio lui volle che dall'uscio del negozio uscissero proprio in quel mentre due delle guardie del duca.

Il ladro stava per mettersi in tasca il bottino quando sentì un urlo mentre si stava allontanando.

"Fermo, sporco ladro,.. in nome della legge!"

Voltandosi di scatto vide i due... <...la mia serata fortunata!...> pensò mentre si dava alla fuga.

Corse via per la strada pensando a tutta una serie di insulti riguardo alle attitudini dei sorveglianti.

Svoltò in un vicolo poco frequentato, sempre con le guardie alle calcagna, rivolgendosi al destino con termini non troppo simpatici. Le guardie erano sempre dietro di lui, e questo faceva solo aumentare la sua rabbia.

Il vicolo sboccava nella strada principale di Nolcom, dove il ladro sperava di disperdersi tra la folla... si sbagliava.

La pioggia stava cessando, quando due viandanti entrarono in città dalla porta nord e si incamminarono tranquillamente lungo la via per cercare una locanda a buon mercato.

La coppia era stranamente assortita; lei era una donna di circa vent'anni, snella e abbastanza alta, con un grosso sorriso sulle labbra e gli occhi verdi pieni di una grossa vivacità.

Il suo compagno si sarebbe detto un silvano, un elfo; aveva i capelli grigio- biondi e gli occhi leggermente a mandorla e portava una grossa cicatrice sulla guancia destra.

Ma il suo fisico non assomigliava per niente a quello di un abitante dei boschi.

Tanto per cominciare, le sue mani erano rugose e avevano delle grosse dita, al contrario di quelle affusolate dei silvani.

Inoltre era un armadio alto più o meno due metri, rivestito da un mantello di panno verde e portava a tracolla un'ascia a due mani coperta di incisioni oscure. Sul volto aveva stampato un sorriso di scherno che sembrava rivolgere al mondo in generale.

I due viaggiavano a passo lento per la strada maestra.

Tra le nuvole in cielo alcuni sprazzi di sereno mostravano il sole che si stava preparando a passare oltre i monti cerchiati.

D' un tratto, da un vicolo secondario, sbucò una forma avvolta in un mantello nero, inseguita da un numero imprecisato di guardie, ma molto vicino alla decina...

La smilza figura arrivò diritta addosso al colosso.

L' impatto fu tremendo.

Il ladro venne sbalzato a terra dolorante, mentre il mezzosilvano, alquanto infastidito, si chinava per raccogliarlo.

Quello che Sartan teneva per la collottola era un ragazzo che non dimostrava più di venti anni.

Era avvolto in un mantello e portava dei vestiti da comune mendicante, ma il suo viso era completamente sbarbato e pulito e le mani sembravano agili e decise. Gli occhi del giovane erano molto svegli e continuavano a dare nervose occhiate alle guardie; la donna concluse subito che quello non era un semplice viandante.

I sorveglianti erano fermi pochi metri più in là.

"Messere, consegnateci quell'uomo!" dal gruppo si staccò un uomo di media statura, con due grandi baffi e le insegne da comandante "è un pericoloso furfante,...e c'è una taglia sopra la sua testa!"

Il viaggiatore rivolse al ladro un'occhiata interrogativa.

L'altro assunse l'aria più innocente del mondo: "Niente di speciale... " rispose, con un sorriso...

-Daenim Loidlan detto "l'Intoccabile", accusato di furto con scasso, borseggio, rapina, corruzione, estorsione, violazione del sacro Tempio di Mitra, lesa maestà e.....

"Va bene, va bene" il kevai, il silvano, sembrava reprimere una forte ilarità "questo furfante resta sotto la mia custodia. Mi occuperò personalmente di consegnarlo alle prigioni dell'Impero. Grazie comandante, ora potete andare."

"Chi vi credete di essere?!" il volto del comandante era l'espressione dello sdegno "In nome del Duca, consegnateci quell'uomo, se non volete che arresti entrambi!"

"Comandante, potete andare, **ora!**" il tono dell'uomo col mantello non ammetteva repliche "con la benedizione dell' Imperatore Drago" così dicendo mise bene in mostra l'anello che portava al dito.

La guardia impallidì e arretrò balbettando quelle che parevano essere delle scuse. Il silvano non la degnò di uno sguardo e, tirandosi dietro Daenim per le braccia, fece cenno alla donna di seguirli.

Da una stradina laterale una scura figura osservava attentamente la scena, senza essere vista, o anche solo notata da nessuno... *da nessuno...*



Il Vecchio Continente di Aarghen Theal

Ambientazione fantasy per Forgotten Tales.

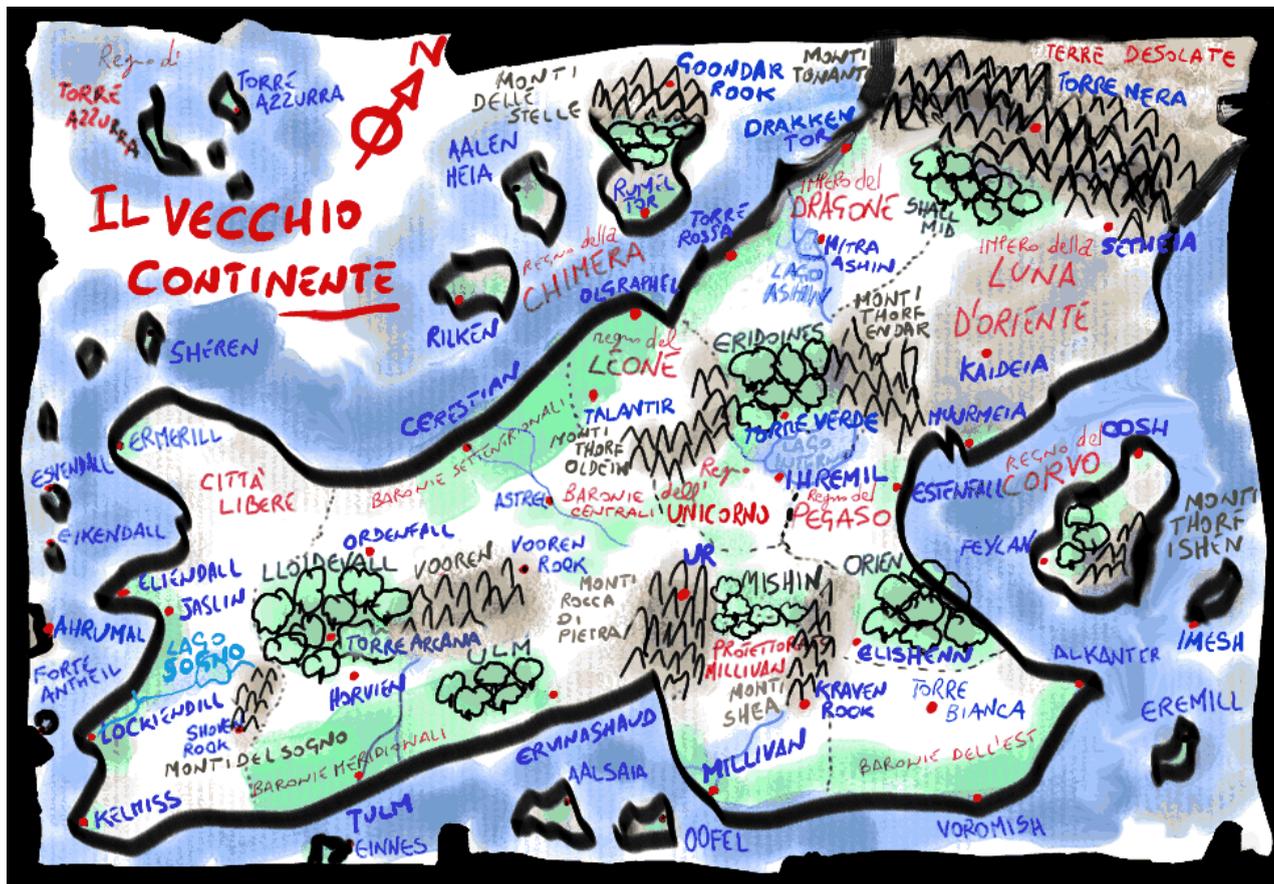
Introduzione

... osserva ragazzo: quelle sono le vaste Pianure di Ordenfall, e percorrendo quella strada si arriva alle Foreste Lloidevall. In questi luoghi nell'Era del Sogno fu combattuta una terribile battaglia: fu qui che l'eroe degli elfi, Ahrim Kiondatur, uccise il demone Koralian, restituendo la liberta' al suo popolo...

Note di Dornal Eikendirel, viaggiatore eashiliano

Il Vecchio Continente e' una ambientazione fantasy basata su Forgotten Tales. Il mondo di gioco, chiamato **Aarghen Theal** dai suoi primi abitanti, gli Elfi Alii, e' descritto nei suoi dettagli

storici, geografici, politici. Sono descritti i suoi reami ed i suoi favolosi abitanti: tutto questo ha lo scopo di creare una speciale atmosfera fatta di avventura e di passione, di misteri e pericoli.



Stile della Campagna

...l'albero della conoscenza, da me pazientemente coltivato attraverso tutti questi secoli, comincia ora a fiorire, figlia mia. E presto ci fara' assaggiare il suo frutto piu' buono: il potere, il dominio sopra questi piccoli, insensati esseri chiamati uomini; il dominio sopra i loro piccoli, inutili destini...

Discorso attribuito a Sir Eishutt Millivan

Le trame, dunque, tendono verso lo stile "illuminati", nel senso che c'e' (quasi) sempre un contrasto fra fazioni nascosto dietro ogni evento importante, ed i doppi giochi e le mosse a lungo termine non sono un'eccezione. Inoltre esiste un "livello nascosto" di macchinazioni, quello delle Logge, che perseguono fini misteriosi attraverso vie tortuose.

La Campagna ha dunque sullo sfondo alcuni segreti che motivano gli avvenimenti piu' importanti.

Lo stile della campagna, nei momenti topici, tende leggermente al "dark"; nel senso che nei dintorni dei personaggi sono spesso in agguato loschi figure (anche se non si riveleranno immediatamente tali), ogni vicolo buio puo' nascondere insidie: puo' essere estremamente pericoloso camminare a cuor leggero quando le luci sono soffuse. A pensar male spesso si fa bene. Inoltre, anche le faccende familiari possono assumere contorni leggermente oscuri; la diffidenza, gli inganni e la corruzione sono piu' frequenti degli affari alla luce del sole; infine molte delle cose interessanti accadono di notte, o quando si sono prese le minori precauzioni. Questo clima non influenza normalmente la vita di tutti i giorni, che puo' tranquillamente svolgersi in maniera spensierata e radiosa; ma quando c'e' un pericolo o un mistero nell'aria, sicuramente lo scenario mutera' drasticamente verso il peggio e quello che sembrava un singolo problema scatenera' una serie di altri grattacapi, ed anche le banali vicende di contorno appariranno sotto una luce poco rassicurante. Cio' da una parte e' conseguenza necessaria dello stile "illuminato", nel quale se si va a fondo nelle questioni pericolose si scopre sempre la macchinazione di qualche potente. D'altro canto il pericolo e' condizione necessaria dell'esistenza degli eroi; dunque, il fatto che i personaggi siano eroi e' sufficiente per far si' che si trovino spesso in mezzo ai guai.

Ovviamente, per spezzare il ritmo e conservare la sanita' mentale dei giocatori afflitti da paranoia, e' consigliato intervallare avventure con alto contenuto "illuminato" ed avventure piu' "mondane".

La magia, i poteri e gli oggetti magici sono abbastanza rari e preziosi, non influenzano la vita quotidiana; piuttosto individuano un dato soggetto e creano sempre un'aura di mistero. Non esistono oggetti magici "anonimi": ad essi e' sempre collegata la reputazione di chi li ha fabbricati e di chi li possiede. **Lord Dagdamer** del Dragone e' famoso per possedere la mitica **Spada del Dragone**, che si dice forgiata dal mitico **Thorfinner**, il piu' grande fabbro runico.

Si dice che **Sir Eishutt Millivan**, Sire della Casata Millivan, possieda un frammento **Tomo di Showinder Wantaar**, che contiene sortilegi potentissimi; egli stesso ha il potere di uccidere un uomo con una sola occhiata!

Cio' comporta una importante conseguenza: di ogni oggetto magico e' possibile rintracciare la provenienza, sia magicamente che attraverso "marchi di fabbrica" o del possessore. Per questo motivo oggetti rubati o presi agli avversari spesso sono oggetti che scottano.

Sebbene i maghi non siano rari, la magia non viene usata nelle faccende di tutti i giorni, ma solo per provata utilita'. Cio' deriva anche dalle forti strutture di controllo costituite da Accademie e Circoli. In alcune zone e' dichiarata fuorilegge; all'interno delle citta' e' sempre sottoposta a regolamentazione.

La rigida ripartizione in numerose fazioni individua subito un uomo e lo associa ad una determinata reputazione ed ad un sistema sociale fatto di protezioni reciproche ed ataviche inimicizie; il sistema delle caste e' inconsciamente accettato da tutti.

Una grande enfasi deve essere posta sul "realismo" e sulla consistenza del mondo di gioco. Ovviamente, Aarghen Theal non e' un posto "reale", ma deve essere "realistico". Ovvero, i poteri e le strutture sociali ed economiche devono dar vita ad un insieme consistente. Ad esempio, non sarebbe possibile l'esistenza di Citta' libere cosi' estese senza la presenza di importanti terreni agricoli circostanti.

Particolare attenzione va posta nell'equilibrare i numerosi "poteri particolari": se Lord Dagdamer fosse cosi' forte da sconfiggere un esercito, le guerre le farebbe da solo; anzi, gli eserciti sarebbero obsoleti. Cio' e' importante anche per dare un ruolo fattuale ai giocatori. Spesso e' fuorviante in questo senso il paradigma hollywoodiano "carne da cannone, poi mostro"; oppure, nelle guerre, "forti contro forti e deboli contro deboli". Nella realta', se la superiorita' di forze e' schiacciante, i deboli non hanno alcun ruolo. Bisogna in particolare motivare il modus operandi dei vari PNG, soprattutto con uno stile di azione indiretto e tortuoso come quello "illuminato"; spiegando ad esempio, perche' il mago cattivissimo e potentissimo si serva di perfetti imbecilli per i suoi loschi fini, quando se sbrigasse la cosa da solo farebbe in un attimo. In questo senso, il comportamento "dietro le quinte", quasi paranoico delle Logge e' motivato dalla peculiarita' del loro potere: esse dispongono di una "magia cerimoniale" molto subdola ed efficace, ma estremamente lenta; di fronte ad avversari meno dotati ma con risorse piu' rapidi anche i Maestri delle Logge sono spacciati.



Allo stesso modo, molti PNG notevoli agiscono spesso nell'ombra da una parte perché temono i loro nemici, dei quali spesso non conoscono la reale portata dei poteri; dall'altra perché sono restii a rivelare i propri poteri alle altre fazioni, che in questo modo potrebbero prendere efficaci contromisure. La segretezza e la disinformazione sono essenziali in un mondo con una tale varietà di poteri e di interessi in campo. In definitiva, per evitare che un "supermostro" assuma tanto potere da poter da solo ricattare il mondo, l'equilibrio delle forze deve essere sempre sottilmente all'opera; e per questo spesso si vedono nascere e scomparire alleanze fra le fazioni; sempre con un occhio al proprio vantaggio a lungo termine.

Infine, alcune parole sulla "malvagità". In Aarghen Theal malvagità non è sinonimo di stupidità; ma soprattutto è una questione prospettica. Agli occhi dei contadini del Dragone e del Pegaso, che sono periodicamente sotto tiro delle scorribande della Luna d'Oriente, tale Impero incarna il male assoluto, ed il suo dio, Set, l'incubo peggiore; sembra impossibile che un individuo sano di mente possa perseguire tali ideali. Ma la filosofia che sta dietro questa religione, con la sua ansia di proselitismo ed espansionismo, è l'unificazione sotto l'illuminata guida dell'arcano e potente dio. Ovvero, la strada del male non appare malvagia a chi la pratica, in quanto è animato da un profondo intento spirituale; oppure è ricattato da forze che lo trascendono. Vi sono ovviamente eccezioni, ovvero personaggi che godono nel procurare dolore, ma spesso anch'essi inseriscono tale comportamento in un vasto apparato psicologico fatto di missioni da compiere, sacrifici da sopportare, o semplicemente giustificato dalla legge del più forte. Comunque sia, c'è anche una discreta quantità di malvagi incalliti, megalomani e sadici che perseguono la

violenza come fine a se stessa; ma sicuramente coloro che li manovrano non hanno fini così miserabili.



Geografia di Aarghen Theal

Geografia del Vecchio Continente

Il Vecchio Continente.

Nel mondo di Aarghen Theal la totalita' del mondo conosciuto e' chiamata dai suoi abitanti **Il Vecchio Continente**. Esso comprende essenzialmente tre zone politicamente rilevanti. Le **Terre del Nord** sono occupate dagli Imperi del Dragone e della Luna d'Oriente; le **Terre Centrali** sono occupate da cinque regni: la Chimera, il Leone, l'Unicorno, il Pegaso ed il Corvo; le **Terre del Sud** sono molto frazionate: vi si trovano alcune

Baronie, numerose **Citta' Libere** ed il **Protettorato Millivan**. Piu' ad ovest si ergono due piccole isole, tutto cio' che resta del Regno di Torre Azzurra dopo il Cataclisma. Inoltre vi sono una serie di luoghi e domini di incerta attribuzione, come le numerose foreste e le catene montuose abitate da Clan indipendenti e isolati.

Geografia del Vecchio Continente

... non senti anche tu la brama di viaggiare, di conoscere il tuo mondo? ecco qual e' il mio sogno: farmi cullare dalle onde nelle coste frastagliate del Sud, dove si ergono le maestose Citta' Libere, per poi percorrere le vaste pianure di Ordenfall e di Astrea, fino a raggiungere i picchi innevati dei Monti Tonanti, e via ancora sulle sue meravigliose isole...

Note di Dornal Eikendirel, viaggiatore eashiliano

Il Vecchio Continente ha la forma di una lunga penisola; a nord essa e' cinta dalla imponente catena dei Monti Tonanti; in tutte

le altre direzioni essa e' bagnata da mare, nel quale sono presenti numerose isole.

Uno sguardo alla Mappa

...ed ecco Talantir, la Meraviglia del Continente, con le sue torri splendenti; da esse il Re del Leone si affaccia per parlare al suo popolo, cosi' come fece mille anni orsono...

Note di Dornal Eikendirel, viaggiatore eashiliano

Nell'estremo nord vi sono le **Terre Desolate**, lontane da ogni civilizzazione e popolate da orchi ed orchetti selvaggi, disorganizzati ma sempre pronti a guerreggiare.

La zona nord e' delimitata dai **Monti Tonanti**, tristemente famosi per molteplici motivi. Il piu' inquietante e' sicuramente la presenza della famigerata Torre Nera, dove si dice risiede Sir Erken Voiss, stregone dai malefici poteri e dove sono addestrati i suoi discepoli, fra i quali il temibile Nortrop Frie. Un altro motivo per temere i monti Tonanti e' la massiccia presenza di orchi ed orchetti selvaggi, che periodicamente compiono scorrerie a sud. La loro onnipresenza sembra un ostacolo insormontabile persino per i due potenti Imperi del Dragone e della Luna d'Oriente, situati appena piu' a sud, separate dalle foreste Shall Mid.

L'**Impero del Dragone**, situato ad ovest, ha come capitale Drakken Tor, dimora dell'Imperatore, Lord Dagdamer. Piu' a sud, al centro del Lago Ashin, si erge magnifica Mitra Ashin, capitale spirituale del culto di Mitra; ivi risiede il Gran Sacerdote di Mitra, il potente stregone chiamato il Mago Dorato. Ancora piu' a sud, lungo le fertili pianure costiere, sorge Torre

Rossa, rinomata per essere la sede dell'Accademia Imperiale di Magia e per avere una flotta senza pari.

L'**Impero della Luna d'Oriente** e' situato ad est; gran parte del suo territorio e' desertico e non troppo popolato, ad eccezione di carovane di nomadi che periodicamente compiono incursioni nei territori piu' fertili. La sua capitale, Kaideia, e' la dimora di Sherim Ka, signore dell'Impero. In prossimita' di Monti Tonanti si trova invece la famigerata Setheia, capitale del tenebroso culto di Set, ove risiede Sir Nekizzaniss, Gran Sacerdote del culto di Set. Sulla costa infine, in una delle rare zone fertili, si trova la maestosa Muurmeia, dall'aspetto e dalle abitudini molto piu' vicine a quelle degli altri stati.

Oltre il mare, su una grande isola, si trova il **Regno del Corvo**, con la ricca Feylan, che ne e' la capitale e la nuova nata Oosh. Attualmente il Corvo si sta sviluppando attraverso il commercio, ma i rapporti col vicino Regno del Pegaso si stanno incrinando a causa di reciproche accuse di pirateria e di contese su alcune piccole isole confinanti. Se dovesse divenire un alleato della Luna d'Oriente la potenza e le ambizioni di questo regno potrebbero crescere a dismisura.

Piu' a sud sulla terraferma, oltre i Monti Thorf Endar, si trovano le **Foreste Eridoines**, nelle quali si erge Torre Verde, dove risiede l'elfo chiamato Mago Verde e nel quale vive il Popolo Selvaggio. Tali foreste confinano con il Lago interno o Lago di Ihremil, che traccia il confine fra il Regno dell'Unicorno ed il Regno del Pegaso.

Il **Regno del Pegaso**, con capitale Estenfall, e' il piu' martoriato dalle incursioni kaideite, che periodicamente assalgono dalle montagne le sue ricche e fertili terre. Il Pegaso e' forse il Regno meno attento alle formalita' di corte ed alla tradizione, tanto che molti pensano che si stia avviando alla frammentazione tipica delle terre del Sud.

Il **Regno dell'Unicorno**, che ha come capitale Ihremill la Splendente, e' forse il piu' pacifico. Esso e' l'unico a non confinare col mare e forse per questo resta abbastanza isolato, sia commercialmente che culturalmente ed e' rimasto il piu' legato alla natura.

Ancora piu' ad ovest, oltre la cintura del **Monti Thorf Oldein**, si trova il piu' ricco e potente dei Regni, il **Regno del Leone**. La sua capitale e' Talantir, chiamata per il suo splendore Meraviglia del Continente. Qui risiede lo stregone chiamato il mago Bronzo. Sulla costa si trova invece la ricca Olgraphel, enormemente



cresciuta in prosperita' grazie ai commerci col l'Impero del Dragone ed il Regno della Chimera.

Il piu' occidentale fra i regni e' il **Regno della Chimera**, con capitale Rumel Tor e con le ricche Aalen Heia e Rilken. Sui **Monti delle Stelle** si trova goondar Rook, capitale del Clan dei Goondar, ed il Circolo delle Stelle, formato da divinatori ed oracoli. La Chimera e' attualmente ai ferri corti con l'Impero del Dragone, e le frequenti diatribe possono sfociare da un momento all'altro in una guerra; anche per questo Rumel Tor sta rinforzando la sua flotta.

Su alcune piccole isole ancora piu' ad ovest e' situato cio' che resta del **Regno di Torre Azzurra**, una volta sede di una potente civiltà elfica fondata sulla magia e successivamente

sconvolta da un maremoto di epiche proporzioni, ricordato come il Cataclisma, nel corso del quale gran parte dell'isola e' sprofondata trascinando nel suo triste destino il Popolo Antico nella sua quasi totale interezza. L'unica città parzialmente sopravvissuta e' Torre Azzurra, che si dice custodisca gelosamente antichied arcani segreti. Le sue terre cominciano lentamente ad essere ripopolate sotto il controllo di una misteriosa Regina. Sebbene molte leggende fioriscano su Torre Azzurra, che da alcuni e' chiamata Isola della Regina Nera, essa continua ad attrarre avventurieri in cerca di tesori dimenticati e studiosi ansiosi di svelare gli arcani misteri dell'Antica Civiltà. In definitiva, molte sono le dicerie, ma si conosce ben poco di questo Regno, dei suoi usi e delle sue gerarchie.

A sud dei regni si sono costituiti territori formati da piccole baronie non unificate sotto un'unica bandiera, che solo raramente danno vita a città di un certo rilievo, sotto l'egida delle quattro Casate Maggiori e delle numerose Case Minori. Le piu' importanti fra le città sono Ceresian ed Ordenfall, nelle **Baronie Settentrionali** ed Astrel, nelle **Baronie Centrali**.

Al centro il panorama e' piu' selvaggio. Vi si trovano i **Monti Rocca Di Pietra**, che ospitano Ur, la piu' antica città libera; la **Foresta Mishin**; i **Monti Shea**, con Kraven Rook, capitale del Clan Kraven, conosciuto anche come Clan Scudo di Pietra; la **Foresta di Orien**, con la magnifica Elishen, sede dei Falconieri.

Ad est sono situate le **Baronie dell'Est**, con le città Voromish e Alkanter. Al centro di tali territori si trova Torre Bianca, sede dell'Accademia di magia di guarigione, dove schiere di pellegrini si recano ogni anno.

Appena piu' a sud vi e' una zona conosciuta come **Protettorato Millivan**; la possente città di Millivan, dove risiede l'elfo Sir Eishutt Millivan, signore della casata Millivan, estende la propria influenza su tutta la zona e persino nelle isole di fronte ad essa, dove si trovano Oofel ed Aalsaia.

Ancora piu' a sud si trovano le **Foreste di Ulm** ed i **Monti Vooren**, con la grandiosa Vooren Rock, capitale del Clan Vooren.

Nelle **Baronie Meridionali** si stanno sviluppando alcune città, prime fra tutte Ervinashaud e Tulm, e così la vicina Einnes.

Su di esse si estendono le magnifiche **Foreste Lloidevall**, dove ha sede Torre Arcana, dimora dell'elfo Showinder Wantaars, conosciuto come il piu' grande incantatore del Continente.

Piu' a sud si trovano i **Monti del Sogno**, con Shoven Rook, sede del Clan Shoven. Da esso nascono le acque del **Lago del Sogno**.

Il territorio in fondo alla penisola e' occupato dalle **Città Libere**, anch'esse sotto l'influenza incrociata delle Casate e delle Case. Sheren, Ermerill, Esvendall, Eikendall, Eliendall, Jaslin, Ahumal, Forte Antheil, Lockiendill e Kelmiss stanno rapidamente prosperando.

La struttura politica

La struttura politica del Vecchio Continente e' abbastanza variegata, poiche' presenta strutture di tipo imperiale a nord, regni di tipo feudale al centro e baronie e citta' indipendenti a sud. In linea di massima pero' si tratta di una struttura a caste abbastanza chiusa: esiste una classe che comanda, composta dagli appartenenti a Casate o Case, ed una che obbedisce, composta dal resto della popolazione.

Le Casate e le Case

La base della struttura politica del Vecchio Continente sono le Casate e le Case, che racchiudono stirpi unite da vincoli di sangue o puramente convenzionali. Esse, sebbene con modalita' differenti, forniscono i governanti di Imperi, Regni, Baronie e Citta' Libere.

Nelle **Terre del Nord** vi sono due Imperi in guerra, sotto il dominio delle due Casate Imperiali: il Dragone e la Luna d'Oriente. Essi sono il risultato di un secolare processo di unificazione dei precedenti regni, nonche' di lunghe ed estenuanti guerre per strappare terreno alle tribu' di orchetti selvaggi che ancora resistono in alcune zone. L'Impero del Dragone e' governato da un Imperatore che viene eletto fra i diversi rami della Casata del Dragone, che rappresentano gli interessi di una ramificata nobilta' unita da vincoli di sangue ma pronta a battersi per la leadership momentanea. Attualmente l'Imperatore e' Lord Alkanterr, della Casa del Dragone Dorato, forse la famiglia storicamente piu' influente. L'imperatore prende il titolo di Lord Dagdamer, in onore del Dragone Dorato che si dice aver dato inizio alla dinastia. L'Impero della Luna d'Oriente invece e' governata da sempre dal proprio Ka, un rappresentante della famiglia imperiale, in maniera non dissimile dalla linea ereditaria per primogenitura maschile dei regni. Esistono comunque fra le diverse famiglie della Casata incessanti lotte per assicurare come Concubina Imperiale un proprio membro e godere cosi' dei favori del Ka.

Nelle **Terre Centrali** resistono le vestigia di quelli che furono i gloriosi Regni del passato; attualmente molti di tali regni sono stati assorbiti dai due Imperi; solo cinque piccoli Regni resistono alla spinta unificatrice degli Imperi ed alla tendenza alla frammentazione del sud: il Corvo, il Leone, il Pegaso, l'Unicorno e la Chimera. Tali regni si estendono ormai per un territorio

limitato; essi sono governati da famiglie reali nelle quali, a meno di atti rivoluzionari, il primogenito maschio eredita il diritto a regnare. In queste zone le Casate Reali hanno lo stesso nome dei regni stessi.

Nelle **Terre del Sud** vi sono numerose Citta' libere ed alcune piccole Baronie, sotto l'influenza incrociata di 4 Casate Maggiori: Casata Millivan, Corte della Fenice, Corte del Grifone, Corte del Cigno Nero. Ogni Casata espande la propria influenza collocando i propri membri nei posti chiave. Storicamente l'influenza della Casata Millivan, con a capo Sir Eishutt Millivan, e' stata preponderante su tutto il territorio del sud. Solo pian piano le altre Casate hanno acquistato prestigio ed hanno inserito i loro uomini a capo di alcune delle citta' piu' importanti, soprattutto nella zona sud-ovest: Eliendall, Lockiendill, Kelmis. La zona sud-est rimane fortemente legata all'influenza dei Millivan, ed e' conosciuta come Protettorato Millivan. Esistono inoltre numerose Casate Minori, alle quali ci si riferisce spesso come Case, i cui esponenti vantano piu' o meno solidi titoli nobiliari ed un seguito piu' o meno numeroso, spesso localizzato in un dato territorio; generalmente le Case mirano ad assurgere alla stessa dignita' delle Casate, ma storicamente cio' e' stato possibile solo per tre di esse. A volte le Case non sono altro che semplici famiglie nobiliari; altre volte esse coinvolgono piu' famiglie alleate per aumentare il proprio potere politico ed economico. Comunque, una serie di Case cominciano lentamente a far sentire la propria influenza: la Casa del Vento, la Casa del Falco Dorato e la Casa del Lupo a sud-ovest, la Casa dei Fuochi Danzanti e la Casa della Scimitarra a sud-est.

Etichetta

I titoli nobiliari

All'imperatore della Luna d'Oriente spetta il titolo di **Ka** mentre a quello del Dragone il titolo di **Imperatore**. Ai re dei cinque regni spetta il titolo di **Re**, mentre Torre Azzurra e' governato da una **Regina**. Sir Eishutt Millivan si fa chiamare Re, anche se la rigida etichetta non lo prevederebbe.

I signori delle baronie si chiamano **Barone**, mentre i signori delle citta' libere **Duca**.

Tutti i nobili delle Casate e delle Coorti si fanno chiamare **Lord** e **Lady**. I nobili delle Case e delle Famiglie invece si chiamano **Messere** e **Madonna**. Quando sono la principale autorita' in una zona significativa, i nobili delle Casate prendono il titolo di **Principe**, o **Califfo** nel caso della Luna

d'Oriente, quelli delle Coorti il titolo di **Marchese** e quelli delle Case il titolo di **Conte**.

I titoli religiosi

Il primo sacerdote di una chiesa è il **Sommo Sacerdote**, mentre il principale di un luogo è il **Gran Sacerdote**.

Le Gilde

Alle Casate fanno capo le Gilde, organismi che si occupano di regolarizzare tutte le attività produttive e commerciali. Normalmente le Gilde controllano tutta l'attività del proprio settore, spesso demandandone una parte ad organismi più piccoli e specifici di un dato territorio o di un dato impiego. Ad esempio, nella Città libera di Eliendall la Compagnia dei Liberi Navigatori del Capitano Eshell dipende dalla Gilda delle Acque, pur conservando la propria autonomia per quanto riguarda le rotte commerciali sul Fiume Lloidevall. Nel Sud le Gilde sono largamente indipendenti fra di loro e spesso persino dalle Casate di appartenenza, nel senso che compiono indipendentemente le proprie scelte e sono libere di farsi concorrenza, sebbene non di combattersi apertamente. I due imperi del Nord, che hanno un carattere più accentratore, delegano invece tutte le attività ad un'unica Gilda centrale, controllata direttamente dall'Impero, che coordina le attività delle singole organizzazioni.

I membri di una gilda sono suddivisi a seconda di gradi, che generalmente sono: **Apprendista, Lavoratore, Esperto, Maestro, Gran Maestro**. Per essere accettati come apprendisti bisogna dimostrare una certa attitudine al lavoro da compiere o essere introdotti da un Esperto; ci si aspetta da un apprendista che segua le indicazioni ed in una certa misura esegua gli ordini degli altri membri della gilda. Per essere accettati come Lavoratori o come Esperti bisogna dimostrare una competenza sufficiente o essere presentati da un Maestro. Lavoratori ed Esperti ricevono la licenza di aprire un'attività propria, purché paghino la decima alla Gilda; altre volte essi lavorano per la gilda stessa, sotto la supervisione di un Maestro, oppure lavorano a cottimo. Classicamente ciò avviene per Gilde che trattano lavori occasionali, tipo mercenari, marinai da imbarcare o artisti girovaghi: quando perviene una richiesta alla Gilda, essa manderà a chiamare i suoi appartenenti secondo un ordine dettato dall'anzianità, dalla bravura o dal tempo di attesa. Ovviamente, se il candidato non sarà reperito in tempi brevi il lavoro sarà proposto al prossimo candidato. È possibile divenire Maestro solo dopo molti lunghi anni di lavoro all'interno della Gilda; infine, esiste un solo Gran Maestro per ogni Gilda. I membri di una Gilda possono riconoscersi per un simbolo o per un gesto particolare o per il comune gergo parlato.

I titoli cavallereschi

Gli appartenenti ad ogni ordine amano farsi chiamare **Cavaliere, Inquisitore, Guaritrice**



Casata	Gilda	Occupazione	Simbolo
Casata Millivan	Coltello di Fiamma	Assassini	Un coltello fiammeggiante
Casata Millivan	Braccio d'Acciaio	Artigiani e contadini	Un pugno chiuso
Casata Millivan	Gilda dell'Oro Bianco	Commercianti e mercanti	Una coppa piena di monete
Corte della Fenice	Gilda dell'Arpa	Artisti	Un'arpa
Corte della Fenice	Torre d'Avorio	Maghi e studiosi	Una torre splendente
Corte della Fenice	Gilda dell'Argento	Commercianti	Una montagna d'argento
Corte del Grifone	Gilda delle Acque	Navigatori	Una barca stilizzata
Corte del Grifone	Gilda dei Viaggiatori	Mercanti	Una carovana
Corte del Grifone	Scudi Bianchi	Mercenari	Uno scudo bianco
Corte del Cigno Nero	Oro Nero	Malavita	Un sole nero stilizzato che puo' sembrare un bottone
Corte del Cigno Nero	Gilda degli Alambicchi	Alchimisti	Un alambicco
Corte del Cigno Nero	Gilda del Cristallo	Usurai	Un calice
Dragone	Corona d'acciaio	Tutti i settori	Una corona
Dragone	Gilda Mantoscuro	Spionaggio	Una moneta dorata
Luna d'Oriente	Scimitarre Dorate	Tutti i settori	Una scimitarra splendente
Luna d'Oriente	Gilda del Kriss	Spie ed assassini	Un complesso arabesco facile da mimetizzare nei vestiti

Il sistema monetario

Nel Vecchio Continente ogni governo ha il proprio sistema monetario; per favorire i commerci vi sono tavole di conversione, ma solo per le monete ritenute interessanti da convertire, ovvero monete dei paesi alleati. Al contrario, nei due Imperi cercare di scambiare o in certi casi solo esibire monete dell'Impero avversario puo' essere causa di guai con la giustizia. Oltre al denaro contante si stanno evolvendo le Lettere di Cambio. Il meccanismo prevede il cambio di una certa somma di denaro con una pergamena firmata da un Maestro riconosciuto di una Gilda, che potra' essere a sua volta

cambiata con denaro da qualsiasi altro Maestro della stessa Gilda in un'altra citta'. Solo alcune Gilde offrono tali servizi, e generalmente solo a persone ritenute degne di fiducia. Normalmente non sono usati mezzi arcani per evitare la contraffazione, ma viene usata una parola d'ordine che deve corrispondere al codice cifrato scritto sulla pergamena stessa. Per somme abbastanza elevate e' possibile apporre un sigillo di tipo magico sulla pergamena. Per una Lettera di Cambio le Gilde richiedono normalmente da un quinto ad un decimo della somma da cambiare.

Le monete del Dragone

Le monete del Dragone sono ritenute valide ovunque tranne che nell'Impero della Luna d'Oriente, dove il loro possesso puo' significare tradimento. Nel resto del Vecchio continente

tuttavia questa moneta viene considerata l'unita' monetaria standard.

Valore di scambio	Materiale	Denominazione
\$0.5	Bronzo	Mezza moneta
\$1	Bronzo	Moneta
\$5	bronzo e argento	Mezzo Imperiale
\$10	Argento	Imperiale d'argento
\$100	Oro	Imperiale d'oro

Le monete della Luna D'Oriente

Le monete della Luna d'Oriente sono usate, oltre che nell'Impero stesso, nel Regno del Corvo ed in alcune zone del Sud.

Valore di scambio	Materiale	Denominazione
\$0.5	Bronzo	Mezza moneta
\$1	Bronzo	Moneta
\$5	bronzo e argento	Mezza Luna
\$10	Argento	Luna d'argento
\$100	Oro	Scimitarra d'oro

Le monete del Leone

Le monete del Leone sono il conio corrente anche nelle Terre del Sud.

Valore di scambio	Materiale	Denominazione
\$0.5	Bronzo	Mezza moneta
\$1	Bronzo	Moneta
\$5	bronzo e argento	Mezza Corona
\$10	Argento	Corona d'argento
\$100	Oro	Leone d'oro

Gli Ordini

Oltre a tali fazioni politicamente schierate, esistono una serie di Ordini piu' o meno indipendenti, che perseguono ideali propri. Gli Ordini sono sottoposti solo al proprio Maestro e non alle

normali strutture politiche, ma generalmente essi mantengono un rapporto di collaborazione con i governanti locali.

Ordine	Ruoli	Sede dell'Ordine
Cavalieri di Talantir	Ordine cavalleresco ed idealista	Talantir
Cavalieri di Palandian	Ordine devoto al Tempio di Mitra	Mitra Ashin
Falconieri di Elishen	Protettori della natura	Elishen
Ordine del Frassino	Cacciatori di vampiri e bales	Ihremil
Congrega delle Vesti Bianche	Sacerdoti di antichi dei, guaritori e monaci	Torre Bianca
Ordine degli Storici	Storici e cronisti	Torre Rossa

I Clan Indipendenti

Gli Indipendenti sono divisi in numerosi Clan, che spesso vivono appartati nelle loro citta' sotterranee a ridosso o all'interno delle piu' importanti catene montuose. Quando

decidono di stanziarsi in una citta' si inseriscono nel suo tessuto produttivo dando vita essi stessi a Gilde, alcune delle quali indipendenti, altre associate a quelle preesistenti.

Clan	Gilda	Residenza	Occupazione
Clan Scudo di Pietra	Gilda della Pietra Levigata	Kraven Rook	Costruttori
Clan Scudo di Pietra	Gilda del Martello da Guerra	Kraven Rook	Fabbri e armaioli
Clan dei Monti del Sogno	Gilda del boccale schiumante	Shoven Rook	Birrai
Clan dei Monti del Sogno	Gilda dell'Ascia Vittoriosa	Shoven Rook	Mercenari
Clan Vooren	Gilda dell'Incudine	Vooren Rook	Fabbri
Clan Goondar	Gilda del Diamante	Goondar Rook	Minatori
Clan di Ur	Gilda del Pilastro Vivente	Ur	Maghi Runic
Clan di Ur	Gilda dello Scure	Ur	Combattenti

Accademie di Magia

Disseminate per il Vecchio Continente vi sono una serie di Accademie di magia, a volte sotto il controllo di una Città o di un Impero o di una Baronia, a volte gelose della propria indipendenza. Spesso si chiudono in se stesse assumendo le proprie guardie e divenendo piccoli feudi indipendenti, con il controllo di una parte della regione circostante. Le Accademie reclutano individui dotati magicamente, talentuosi e studiosi di magia ed alchimia. Molti maghi accademici apprendono pochi veri incantesimi, e sono interessati piuttosto al sapere arcano e metafisico, o allo studio di essenze non terrene, alla ricerca di pergamene e libri preziosi, o all'alchimia. Essi sono destinati dunque a rimanere all'interno della propria Accademia, svolgendo compiti di ricerca ed insegnamento; il sapere arcano prende così la forma della scienza più avanzata del Vecchio Continente. I Maghi che ne escono non sono generalmente molto potenti, si specializzano in un determinato tipo di magia, e sono spesso impiegati dalle Casate per svolgere funzioni particolari: incantatori, naturalisti, guardie del corpo, spie, guaritori. Bisogna tenere presente che tali maghi sono comunque rari, e non incidono significativamente sui modi di produzione ed in generale sulla vita comune. I maghi più potenti e scarsamente interessati alla ricerca si riuniscono spesso in Circoli, oppure agiscono come Stregoni solitari; essi sono spesso alla ricerca del potere politico attraverso la conoscenza o la manipolazione dei propri alleati. Individui con tali velleità si trovano spesso a fianco di potenti o più raramente assumono essi stessi cariche di rilievo.

Anche se la magia è socialmente accettata, essa è abbastanza rara e non ha un grande peso nella vita di tutti i giorni della maggior parte della popolazione. Pochi hanno visto nella loro vita qualcosa di più di banali sortilegi; tutta la magia più potente di tali semplici incantesimi è avvolta da un'aura di mistero e rispetto. Inoltre, spesso i vari tipi di poteri sono confusi fra di loro o persino scambiati per eventi bizzarri ma del tutto mondani.

La necromanzia è universalmente vista dai maghi come un'attività ai limiti della morale. A parte Torre Nera, nelle accademie dove è studiata viene tenuta sotto stretto controllo e segretezza e i maghi che la conoscono sono solo i più fidati dell'accademia. Si dice che i fuoriusciti dalle accademie per aver studiato necromanzia si uniscano in misteriose Sette per praticare le arti arcane.





Accademie e Circoli	Nota per	Ubicazione	Controllata	Alleanze
Accademia di Torre Arcana	Alchimia	Foreste Lloidevall	Sir Showinder Wantaars	-
Accademia di Torre Incantata	Controllo del corpo	Eliendall	Corte della Fenice	Città di Eliendall
Accademia Imperiale di Torre Rossa	Magia di battaglia	Impero del Dragone	Corte del Dragone	-
Accademia di Torre Azzurra	Controllo del tempo atmosferico	Isola di Torre Azzurra	Regno di Torre Azzurra	Millivan
Torre Nera	Necromanzia	Monti Tonanti	Sir Erken Voiss	alcune tribù di barbari dei Monti Tonanti
Torre Bianca	Magia curativa	Pianure dell'est	Congrega delle Vesti Bianche	Falconieri di Elishen
Accademia di Torre Verde	Magia naturale	Foresta Eridoines	Mago Verde	Popolo Selvaggio di Eridoines
Accademia del Mistico	Controllo della mente	Millivan	Sommo Mistico Galkaren	Casata Millivan
Circolo delle Stelle	Divinazione	Monti delle Stelle	?	Oracolo delle Stelle
Circolo dei Neri Incantatori	Illusioni	Muurmeia	Corte della Luna d'Oriente	-
Circolo degli Incantatori di Ulm	Incantamenti	Foresta di Ulm	Gran Incantatore Molghenelio	Falconieri di Elishen

Le Logge Segrete

Dietro le quinte, 4 Logge lottano per il potere appoggiando o ostacolando le azioni delle Casate e delle altre fazioni. Esse sono generalmente piu' interessate al potere della conoscenza

piuttosto che a quello politico. I loro esponenti conservano sempre una doppia identita' come membri di Casate o Gilde.

Loggia	Scopi apparenti
Loggia del Sole	Appoggio Dragone
Loggia dell'Ombra	Caos e distruzione
Loggia della Fiamma	Appoggio Luna d'Oriente
Crepuscolo d'Argento	Appoggio stati del Sud

La loro esistenza e' ritenuta una leggenda; persino fra coloro che non la mettono in dubbio, comunque, i loro veri scopi sono alquanto misteriosi...



Gli Umani

Gli umani derivano da sei ceppi principali; attualmente tali popoli si sono mischiati, tanto che i caratteri puri sono difficilmente rintracciabili, eccetto che per i Kaideiti. Ad ogni modo, ma sono rintracciabili zone di influenza ben definite.

Gli **Aareliti**, chiamati anche Nordici, sono generalmente di altezza e stazza notevole, hanno capelli, pelle ed occhi chiari. Attualmente essi popolano gran parte dell'Impero del Dragone e parte del Regno della Chimera. Nelle zone montuose e nelle pianure intorno a Shall Mid essi sono ancora legati alle proprie strutture nomadi e primitive.

Gli **Eashiti** sono bruni e di stazza media. Popolano la maggior parte del Vecchio Continente: parte degli Imperi, i Regni, e parte delle Baronie e delle Terre del Sud.

I **Kaideiti** hanno tratti orientaleggianti; essi popolano quasi tutto l'Impero della Luna d'Oriente e parte del Regno del Corvo.

Gli **Ooroshiti**, dalla carnagione scura e dagli occhi chiari, popolano gran parte del sud est del Vecchio Continente.

Gli **Ooloditi** hanno carnagione scura e capelli corvini; essi popolano gran parte delle terre del sud ovest.

Gli **Immeliti** hanno la pelle nera; essi popolano parte delle Terre del Sud e le isole Oofel ed Aalsaia.

Ad ognuno di tali ceppi corrisponde i origine una lingua; lentamente tali lingue si sono differenziate a seconda della zona politica di appartenenza e si sono evolute insieme alle popolazioni. L'**Aareliano**, parlata nell'Impero del Dragone e l'**Eashiliano**, parlata nei Regni, data la lunga convivenza e le frequenti commistioni fra i due popoli, si somigliano abbastanza. Al contrario il **Kaideliano**, parlata dell'Impero della Luna d'Oriente, e' rimasto puro e si distingue nettamente dalle altre lingue. Al Sud si e' sviluppata una lingua franca abbastanza ben compresa, l'**Ordaliano**, che ingloba le strutture di **Ooroshiano** ed **Oolodiano**. Infine, gli Immeliti conservano una specifica identita' culturale nell'antico **Immeliano**.

Popolo	Lingua	Zona	Alcuni termini geografici
Aareliti	Aareliano o Imperiale	Dragone	Tor (capitale)
Eashiti	Eashiliano o Talantiriano	Regni	Talan (leone), Tir (citta')
Kaideiti	Kaideliano o Orientale	Luna D'Oriente	Eia (citta') Kai (imperatore)
Ooroshiti ed Ooloditi	Ordaliano o Lingua del Sud	Sud	dall, fall (citta' di mare) vall (bosco, foresta)
Immeliti	Immeliano	Solo Immeliti	Shaud (citta')

Altre lingue

Oltre a quelle classiche dei popoli si sono evolute una serie di altre lingue: la Lingua Accademica, utilizzata per i rituali magici e parlata nelle Accademie e nelle torri di Magia e con la quale sono scritti grimori e formulari; la Lingua Goblin, utilizzata come

Lingua Franca del Commercio; la Lingua Franca dei Marinai, parlata ovunque nei mari e simile al goblin; varie lingue delle Gilde: praticamente ogni gilda ha il suo gergo piu' o meno segreti per evitare di farsi capire da chi non deve.

Alfabetismo

Nonostante le lingue descritte siano abbastanza evolute, maggior parte della popolazione del Vecchio Continente e' semianalfabeta, ovvero sa leggere e scrivere solo poche parole. Per questo motivo gran parte della comunicazione e' effettuata mediante simboli o disegni rappresentativi: le insegne delle locande, delle Gilde, gli stemmi delle Casate e le

bandiere dei baronati sono tutti esempi di tali forme di comunicazione.

Per le necessita' di inviare messaggi complessi, ad esempio lettere ad amici o parenti lontani, oppure richieste a qualche Lord, c'e' la possibilita' di farsi scrivere lettere nelle botteghe degli scrivani, regolamentate dalle Gilde appropriate.

Leggende di Aarghen Theal

Le tradizioni orali del Vecchio Continente

Diffusione delle Leggende

Il Vecchio Continente e' un luogo intriso di storie e leggende: praticamente ovunque vi sono segreti sussurrati a mezza bocca, storie raccontate intorno ai fuochi e favole per bambini. In ogni

leggenda, come al solito, si nasconde un fondo di verita': cio' e' ancora piu' vero in un mondo dove i poteri magici esistono!

Miti della creazione

... ed allora scese dal cielo un possente drago, una creatura alata dalla leggendaria bellezza; il suo nome era Sishistarr, Soffio di Smeraldo. Egli era capace di ridurre in cenere un intero villaggio col suo soffio di fuoco, e la sua voce tuonava forte come un fiume in piena. E cosi' il maestoso Sishistarr scese dal cielo in una notte stellata; e scelse come sua eterna dimora le nostre meravigliose foreste...

Leggenda delle Foreste Lloidevall

Gli Dei

Gli dei sono ritenuti creature soprannaturali che osservano, generalmente senza intervenire, le vicende del Vecchio Continente. Le varie mitologie sono piene di accordi, scontri e rappresaglie fra i vari dei; da tali eventi soprannaturali si fanno derivare, specialmente nelle culture piu' rurali, vari eventi mondani: guerre, terremoti, uragani. Al di la' delle leggende,

pero', molti pensano che gli dei non si occupino cosi' da vicino degli affari terreni, a meno che sia coinvolto qualche loro protetto. Altri invece negano l'esistenza stessa di entita' soprannaturali: essi pensano che i cosiddetti dei non siano altro che incarnazioni dei moti dell'animo umano, i quali in tempi remoti furono spiegati con l'esistenza di poteri ultraterreni.

I misteriosi creatori: i Draghi

Il folklore del Vecchio Continente vuole che la vita cosi' come esiste ora fu creata dalla misteriosa razza dei Draghi; queste creature leggendarie decisero di creare la razza degli Elfi Alti. Poi quattro di essi rimasero nel mondo per indirizzare i futuri eventi della storia della civiltà elfica. I quattro draghi sono: Dagdamer il Drago Dorato; Krandel Vastilis il Drago Nero; Sishistarr il Drago d'Argento ed Araidelkennes il Drago Rosso. Dove essi risiedono e cosa facciano e' misterioso.

Per la maggior parte della popolazione i draghi sono una leggenda o una favola per bambini; nessuno giurerebbe sulla loro realta'. Dai religiosi i Draghi sono spesso associati agli Dei, dunque esseri totalmente al di fuori della sfera mondana. Se un comune uomo dovesse vedere un drago, la sua vita ne sarebbe radicalmente cambiata; e ben pochi sarebbero pronti a prestar fede alla sua parola.

Nelle leggende i Draghi hanno sempre un ruolo cruciale e sono coloro che dirigono la storia del Vecchio Continente. In una leggenda Aareliana a Dagdamer si fa risalire la fondazione della Casata del Dragone e del culto di Mitra. Cosi' come i Kaideiti narrano come Araidelkennes sia l'incarnazione di Set ed iniziatore del suo culto. In una leggenda molto diffusa a Krandel Vastilis viene imputato il Cataclisma abbattutosi su Torre Azzurra, con la conseguente decimazione della razza elfica. Infine i di Lloidevall narrano del meraviglioso Sishistarr, che viene sovente associato ai movimenti politici che hanno portato all'affrancamento delle Citta' Libere nel sud.

La prima razza: i Signori Antichi

I Signori Antichi vissero in armonia fra di essi e con la natura; essi chiamarono il loro mondo Aarghen Theal, ovvero il Sentiero della Vita, e scoprirono la magia, ovvero i segreti del mondo naturale. Quest'epoca fu chiamata l'Era del Mito, un tempo di pace e prosperita'. Successivamente I Signori Antichi, per brama di immortalita', cominciarono a tentare una serie di

esperimenti magici: scoprirono in tal modo la necromanzia, arte magica potente e pericolosa. I saggi fra I Signori condannarono tali pratiche; alcuni di essi pero' si rifiutarono di interrompere i loro studi, e cosi' ci fu una scissione nella razza elfica. Coloro che decisero di proseguire nel tenebroso cammino della necromanzia furono chiamati Signori Oscuri o Bales: di essi si e'



persa traccia attualmente, ma sono imputati come creatori di tutte le razze di creature delle tenebre: scheletri, ghouls,

vampiri. I Bales sono tuttora i cattivi delle favole raccontate dalle nonne per terrorizzare i nipotini.

Artefatti ed Eroi

...e fu allora che il prode Lord Dagdamer, con la possente Spada del Dragone, tagliò la testa del gigantesco serpente, figlio del malvagio Set, liberando la sua promessa sposa...

Storia per bambini dell'Impero del Dragone

Si narra in maniera molto confusa di potentissimi oggetti magici di cui i Draghi si servirono per inculcare idee di civiltà nel mondo. Gli Artefatti sarebbero una sorta di idee incarnate, che si servono di esseri viventi, i cosiddetti Portatori, per incanalare tali idee nel destino del mondo. In tal modo la storia del mondo sarebbe manipolata da tali oggetti attraverso una serie di

predestinati, che spesso sono personaggi rappresentativi delle varie epoche. Ad ogni modo, in ogni leggenda che si rispetti intorno ad un personaggio mitico c'è sempre un potentissimo oggetto magico, forse un Artefatto, che guida le sue azioni o le rende possibili.

Il Cataclisma

...le onde spumeggianti si issarono altissime, il vento soffiava furente, e tutta la terra si scosse. Le guglie azzurre, le leggiadre fontane, le spiagge dorate dell'isola: tutto fremette per un lungo istante, fino a che le turbinose acque del mare ricoprirono ogni cosa ed avvolsero Torre Azzurra in un gelido mantello di morte...

dal Libro del Cataclisma, di Roghendil il Veritiero

Il Cataclisma fu un evento di terrificante portata, che mise fine al più potente regno del Vecchio Continente insieme alla quasi totalità della Razza Antica. Per questo le leggende e le supposizioni sono moltissime. Tutte le leggende partono da un fatto storico. Torre Azzurra, isola dalla bellezza senza pari, è sempre stata una Terra Sacra. Ogni cento anni questi vi si recavano per officiare la Sacra Unione del loro Sire Sovrano con la Dama Bianca, ovvero l'elfa scelta per generare e preservare la purezza della razza. Durante uno di tali riti, mentre tutti erano presenti, si scatenò il Cataclisma, che

inabissò l'isola ed uccise tutti gli Antichi: solo sette di loro, per fortuna o per abilità riuscirono a salvarsi. Di qui le leggende divergono.

Una di esse racconta come Shergal, il dio della magia, abbia deciso di porre fine alla Razza Antica, resa troppo superba dall'uso della magia stessa. Un'altra racconta che fu un colpo di ritorno in un incantesimo lanciato all'unisono che provocò il disastro. Un'altra narra di un Drago che, con l'aiuto di un elfo rinnegato o forse un Bale, scatenò il Cataclisma.

Leggende delle varie razze

...io sarò la tua forza, giovane ed audace guerriero; io ti mostrerò la Via della Luce e ti insegnerò ad amare la giustizia sopra ogni cosa. Tu seguirai i miei insegnamenti e darai vita col tuo fuoco alle mie parole. Tu fonderai un Impero che non temerà confronti, e tutta la tua stirpe onorerà la verità con il nome di Dagdamer. Desideri questo destino, giovane ed audace guerriero?

Leggenda Aareliana sul patto fra Dagdamer il Drago Dorato e Adorien delle Sette Valli

Ovviamente ogni popolo ha le sue leggende. Alcune di esse sono così note da essere conosciute anche al di fuori di un singolo territorio, altre sono in palese contraddizione le une con

le altre: ma tutte contribuiscono a formare una specifica identità culturale. A volte dalle leggende nascono amori o diffidenze fra le stirpi.





Leggende dei Signori Selvaggi di Lloidevall

Ahrim Kiondatur e' un mitico personaggio dell'Era del Sogno; questi fu il condottiero che, nella sanguinosa Battaglia di Ordenfall, guidò l'esercito di Lloidevalliani che sconfisse il potente demone **Koralian**, ritenuto figlio di Yezud. Per ogni

generazione viene eletto un eroe fra i Signori Selvaggi di Lloidevall, che in suo onore e' chiamato **Ahrim Kiondatur**, detto il Puro e adorato come una semidivinità. La spada che gli appartene, **Belamial**, e' tramandata insieme al titolo.

Leggende Aareliane

Gli Aareliani narrano numerose leggende della loro discesa dai monti Tonanti alle pianure dell'odierno Impero durante il VI e VII secolo. La leggenda piu' nota narra di un possente eroe, **Adorien delle Sette Valli**, che fece un patto con un drago

adorato, chiamato **Dagdamer**. Il drago donò la sua forza al giovane guerriero, e questi iniziò una dinastia che tuttora domina l'Impero del Dragone. Da allora ogni Imperatore e' chiamato Lord Dagdamer.

Leggende Kaideite

Molte leggende in Kaideia sono influenzate dal deserto e dalle sue suggestioni; molti kaideiti sono superstiziosi o affascinati dai misteri, forse proprio a causa della loro vicinanza con un elemento così abissale e pericoloso come il deserto.

Una inquietante leggenda kaideita racconta di come la sacerdotessa bale **Akrem Aracneis**, adoratrice del Dio Ragno **Yezud** ed evocatrice del demone **Koralian** durante la Battaglia di Ordenfall nell'Era del Sogno, non sia affatto morta, ma abbia posto la sua anima in una gemma nera chiamata **Occhio del Dio Ragno**, che sarebbe custodita in un tempio dimenticato nel

mezzo del deserto, dove si erge una gigantesca statua di **Yezud**.

Un'altra leggenda racconta di una oscura setta, che avrebbe sede in un'oasi misteriosa. I suoi adepti, chiamati **Fein Shelab**, ovvero Predoni dei Miraggi, difendono il segreto della loro dimora, nella quale compiono riti abominevoli. Ad essi si imputano periodiche scorrerie alla caccia di schiavi o per procurarsi ricchezze; alcune piste sono considerate infestate da tali Predoni e spesso i mercanti faticano a trovare uomini per scortarli in quei luoghi.



La Storia di Aarghen Theal

Gli eventi storici del Vecchio Continente

Leggende e Storia

...la storia, ragazzo, non e' un'accozzaglia di fatti; essa e' concatenamento necessario di cause e conseguenze. Cause e conseguenze: nulla accade per caso. Cosi' come ogni pianta ha le sue radici, ogni fatto ha la sua causa, e lo storico deve scavare tra gli eventi per ritrovare le loro cause...

dal Manuale dello Storico, di Roghendil il Veritiero

Nel Vecchio Continente esiste la scienza storica: molti studiosi si occupano di riordinarne gli eventi. Per questo anche le leggende sono tenute in considerazione, cercando di estrarne il nucleo di verita'. Spesso nelle Accademie di Magia lavorano alcuni storici: dall'anno zero, ovvero quello del Cataclisma, fu istituito l'**Ordine degli Storici** per tener conto fedelmente degli eventi: dunque tutta la storia da allora e' opportunamente documentata. Il riferimento piu' ortodosso per le epoche piu' remote e' invece l'opera di **Roghendil il Veritiero**, che fu uno storico dell'epoca del Cataclisma (o forse sotto tale pseudonimo si raccoglie l'opera di molti studiosi); questi scrisse

la storia delle ere precataclismatiche in undici volumi, che seppur a volte di difficile comprensione e poco organici rimangono tuttavia la fonte piu' completa ed accreditata. A parte le leggende, naturalmente.

Generalmente gli storici suddividono la storia di Aarghen Theal in cinque periodi: Era del Mito, Era del Sogno, Era del Cataclisma, Era delle Grandi Battaglie, Quinta Era. La storia precataclismatica e' raccolta in undici volumi da **Roghendil il Veritiero**: il Manuale dello Storico, tre Libri dell'Era del Mito, sei Libri dell'Era del Sogno ed il Libro del Cataclisma.

Cenni di Storia

Il Vecchio Continente ha attraversato quattro epoche fondamentali, ed in questo momento si trova nella Quinta Era.

Gli dei crearono la vita e cosi' inizio' l'**Era del Mito**: numerose creature incantate oggi scomparse camminavano sul Continente e non esistevano rivalita'; Gli Antichi Signori chiamarono il loro mondo Aarghen Theal, il Sentiero della Vita.

Nell'**Era del Sogno** si svilupparono attraverso un lungo cammino le Nuove Razze cosi' come si conoscono oggi: orchi e orchetti, creature magiche ed infine uomini sorsero dagli ancestrali abissi animaleschi. Questa fu un'epoca dominata dalla magia e dal culto degli dei, sotto la guida illuminata degli elfi che allevavano le altre razze come si fa con i bambini. Ma fu anche un'epoca di oscuri pericoli: potenti e malvage creature camminavano libere sul Vecchio Continente. Dell'epoca del sogno oggi sopravvivono numerose leggende e rari artefatti; molti misteri arcani sono ancora da scoprire.

Poi venne l'**Era del Cataclisma**, profondamente segnata dalla distruzione della totalita' degli elfi, finora incontrastati dominatori del Continente. Il Cataclisma fu un evento di portata enorme: il mondo era come nato nuovamente, poiche' d'ora in poi le Nuove Razze avrebbero dovuto organizzarsi autonomamente.

E cosi' fu durante l'**Era delle Grandi Battaglie**: tempi violenti e selvaggi, dove le Nuove Razze, che finora avevano conservato i propri confini, si incontrarono e si scontrarono, dando un nuovo volto al Continente con imperi e regni. Magia e culti divini passano in secondo piano rispetto alla forza degli eserciti.

Oggi si vive nella **Quinta Era**, che non ha ancora un nome, poiche' ancora incerto e' il suo sviluppo. L'eredita' lasciata dall'Era delle Grandi Battaglie e' una rigida divisione fra domini e popoli, ma vi sono molte forze all'opera per mutare questo scenario.



La storia precataclismatica

... e finalmente il lungo assedio di Ur termino': l'esercito di orchetti, di orchi, di troll e di grottesche creature alate inizio' lentamente a ritirarsi, orribile a vedersi nei momenti di furia, inizio' a ridiscendere nelle abissali grotte di Rocca di Pietra, come un'ombra che si dilegua alle prime luci dell'alba...

dal III Libro dell'Era del Sogno, di Roghendil il Veritiero

La storia narrata da **Roghendil il Veritiero** e' un susseguirsi di battaglie, conquiste e sconvolgimenti, imperi sorti dalle nebbie del tempo e ricaduti nella polvere. Vi si narra anche di potenti

Era del Mito

L'Era del Mito fu un periodo di pace e prosperita'. Di quest'era sopravvivono solo alcune rare leggende che vedono come protagonisti gli Antichi Signori, l'unica razza intelligente.

Gli Otto Antichi Signori: Sono tramandati i nomi degli **Otto Antichi Signori**, che furono i membri dell'Alto Consiglio che

Era del Sogno

Nell'Era del Sogno, sotto la guida degli Antichi Signori, si svilupparono le Antiche Razze, ovvero quelle che anche oggi esistono. In quest'Era le Antiche Razze dovettero lottare contro mostri e demoni che popolavano il Vecchio Continente; inoltre a volte combatterono anche fra di loro.

I Cinque Signori delle Rune: durante l'Era del Sogno il Popolo Libero si divise in cinque clan, chiamati gli **Antichi Clan**; ognuno di essi si insedio' in un monte. I capostipiti dei Clan ed i fondatori delle Rocche che prendono il loro nome sono ricordati come i **Cinque Re delle Sacre Rune: Re Ur, Re Goondar, Re Vooren, Re Shoven, Re Kraven.**

Assedio di Ur: quando i Clan si furono divisi, il piu' importante di essi diede vita alla citta' di Ur nei monti Rocca di Pietra. Tale citta' dovette fronteggiare un lunghissimo ed orribile assedio da parte delle creature della montagna: orchi ed orchetti innanzitutto, ma dietro di essi si celava il potere di oscure e potenti creature. I Popoli Liberi non dimenticano il fatto che nessun esercito dei Signori Antichi giunse in loro aiuto, poiche' i

creature mostruose che camminavano sul Vecchio Continente: demoni ed altre presenze malvagie, cosi' come creature gigantesche e selvagge.

governava i Signori Antichi nell'isola di Torre Azzurra, ovvero i piu' saggi di quell'antica razza: **Ereniell il Saggio, Beliangel il Fortunato, Loiran il Forte, Shiriana la Leggiadra, Erleinor il Misterioso, Mesianderr il Giusto, Palandiell il Puro ed Eiremill l'Eroico.**

Signori Antichi volevano mettere alla prova il valore della nuova razza.

Battaglia di Ordenfall: fu una battaglia decisiva per arrestare la discesa verso le Terre del Sud del potente e malvagio demone **Koralian** e del suo esercito. Tale demone era stato richiamato dagli ancestrali abissi demoniaci da una sacerdotessa bale **Akrem Aracneis**, capostipite di una setta di adoratrici del terribile dio ragno **Yezud**. Un esercito della Torre Azzurra, guidato dal leggendario **Palandiell il Puro**, sconfisse il demone, grazie al provvidenziale intervento di un esercito di Lloidevalliani guidato da **Ahrim Kiondatur**, che inflisse un colpo mortale al mostro. Dopo questa battaglia fu eretta la prima pietra della citta' di Ordenfall, a perenne ricordo della vicenda. Durante la stessa Battaglia di Ordenfall i Signori delle Rune mandarono il proprio contingente molto in ritardo: a causa di cio' molte vite furono sacrificate.

La storia postcataclismatica

L'**Ordine degli Storici**, che ha sede a Torre Rossa, si occupa di tenere la cronaca degli eventi fin dall'anno del Cataclisma, considerato l'anno zero. Gli Storici viaggiano parecchio per il Vecchio Continente e documentano ogni fatto. Dopo un periodo di viaggio essi tornano a Torre Rossa per riordinare le loro conoscenze ed amalgamarle con quelle raccolte dagli altri. Nonostante cio' non esiste un'unica versione canonica dei fatti

storici, ma molte sono le divergenze che appaiono a seconda dei cronisti.

Generalmente si suole considerare come Anno Zero l'anno del Cataclisma; da allora sono passati circa quindici secoli. Nel frattempo vi sono state due Ere: l'Era delle Grandi Battaglie e la Quinta Era, quella attuale. L'Era delle Grandi Battaglie e' terminata nell'anno 1216, quando fu firmato l'Atto di Spartizione che di fatto disegnava il confine degli attuali Imperi.





Era	Eventi rilevanti
Anno Zero	Anno del Cataclisma
I, II e III secolo	I Kaideiti conquistano la totalita' del nord e danno battaglia agli Eashiti del centro; gli Immeliti si stanziano a sud
IV e V secolo	Ooroshiti ed Ooloditi conquistano vasti territori degli Immeliti
VI e VII secolo	Comincia la discesa degli Aareliti dai Monti Tonanti alle pianure del nord; gli Eashiti gettano le basi dei Regni, riconquistando vasti territori ai Kaideiti
615	Nasce il piu' antico dei Regni, il Leone, con capitale Talantir
VIII e IX secolo	Guerre fra Aareliti e Kaideiti; gli Eashiti cercano espansione a sud, dove Ooroshiti ed Ooloditi hanno formato una serie di Marche indipendenti
1014	Atto di Indipendenza: i Regni riconoscono abbandonano le Terre del Sud, riconoscendo ad Ooroshiti ed Ooloditi la possibilita' di formare Baronie indipendenti e Citta' Libere
1216	Atto di Spartizione: nascono i due Imperi, che si spartiscono le terre del nord; inizia la Quinta Era
XIV e XV secolo	Ovunque cominciano a prosperare i commerci; nel sud prosperano le Baronie Indipendenti e sono costruite numerose Citta' Libere sotto l'influenza delle Casate Maggiori
1501	La pace fra gli Imperi e' di nuovo rotta a seguito dell'Assassinio di Lord Evalister Alkanterr, Lord Dagdamer del Dragone, ad opera di misteriosi sacerdoti di Set
1550	Era attuale; i rapporti fra Dragone e Chimera si vanno raffreddando, mentre il Corvo miaccia di invadere il Pegaso appoggiato dalla Luna d'Oriente



Le Religioni e le Vie

Spiritualita' e misticismo nel Vecchio Continente

Deismo ed Intimismo: Religioni e Vie

... la superbia degli uomini li fa credere di essere padroni del proprio destino, i creatori del mondo, delle stirpi e degli dei stessi. Gli stolti si illudono che cio' che esiste, esiste in virtu' di essi stessi, e cessera' di esistere con la loro morte. Ma quando si e' avvolti dallo splendore di un tramonto, o quando si contempla la lucentezza delle stelle, chi puo' esimersi dal domandarsi se tanta magnificenza possa tutta insieme albergare nel proprio piccolo cuore? o piuttosto se l'immane bellezza del nostro mondo non abbia una causa altissima, che sovrasta i destini umani?

Discorso del Gran Sacerdote di Mitra ad Eliendall, Shelem Eirenull

Le religioni vere e proprie resistono in strutture solide solo negli Imperi del Nord, dove le chiese di Mitra e Set sono pressoché fuse con le due strutture politiche; esse si sono parzialmente modificate nei Regni del Centro, scivolando lentamente in un apologetico culto dei Santi, spesso individui storicamente appartenuti alla famiglia reale. Al Sud le religioni non sono più seguite da lungo tempo; i nomi di alcuni dei sono ancora ricordati ed invocati, più raramente adorati in occasionali templi da Sacerdoti o Monaci che scelgono una vita ascetica; ma generalmente si tende a pensare agli dei come incarnazioni di ideali o moti dell'animo umano. Al loro posto emergono una serie di pratiche spirituali, le Vie, che si incarnano in ideali di vita da perseguire, nello sviluppo della propria persona. E' comunque vero che spesso si associa la pratica di una Via al culto di un Dio; la casta sacerdotale tende a rinforzare questo legame "deistico", mentre le fazioni laiche preferiscono sottolineare l'aspetto "intimista".

E' raro che una Via seguita alla maniera "intimista" persegua anche ideali di proselitismo: generalmente ciascuno rispetta le scelte altrui e non cerca di imporre la propria visione del mondo. L'eccezione e' rappresentata dagli Imperi del Dragone e della Luna d'Oriente, i cui Lord impongono la propria Via; in tali imperi, non a caso, la visione "deista" della religione e' preponderante. Ad uno stesso Dio sono associate diverse Vie, che rappresentano i suoi differenti aspetti.

Generalmente maghi e studiosi, che preferiscono la razionalita' al trasporto religioso, pur essendo profondi conoscitori di teologia ed occultismo si fanno vanto di non seguire alcuna Via e di non adorare alcuna divinita', poiche' ritengono che all'uomo siano bastanti le proprie forze per dirigere il proprio destino. Altrimenti, essi preferiscono i culti più legati all'arcano, come Shergal e Set, oppure quello di Mitra. Comunque, al pari della magia, l'esistenza di forze soprannaturali e' generalmente accettata, siano esse di origine divina od intimista.

Gli Dei Maggiori

...ascolta, mia dolce Leah, la preghiera del tuo popolo: e dona prosperita' a queste terre, perche' in esse possa fiorire la vita ancora una volta, ad immagine della tua bellezza...

Preghiera primaverile eashiliana

Gli Dei Maggiori sono conosciuti pressoché universalmente nel Vecchio Continente, sebbene con nomi differenti.

Mitra, il Signore della Luce, e' conosciuto praticamente in tutto il Vecchio Continente ed adorato da gran parte degli umani e delle altre razze. E' un dio benevolente, onnisciente e di pura forma spirituale, sebbene sia rappresentato come un uomo alto, dallo sguardo intenso, dalla lunga barba bianca. Il suo simbolo e' l'ascia scintillante di potere. Mitra non richiede sacrifici, sebbene i suoi templi accettino donazioni in denaro o servizi. Mitra e' un dio virtuoso, che giudica la menzogna ed il tradimento degli amici come peccati mortali. Il suoi sacerdoti si astengono dall'alcool e dalle droghe e devono rimanere celibi. Il suo antico nemico e' Set, il dio serpente, contro il quale combatte anche attraverso i mortali. Mitra e' conosciuto con moltissimi nomi: Palandian fra gli Ooroshiti nell'est e Thorondin

fra le popolazioni del nord dell'Impero del Dragone, Galandias presso le popolazioni marine, Urial presso i popoli primitivi, che lo considerano lo sposo di Gheah.

Set e' il Dio Serpente, antico e temuto simbolo della malvagita', rappresentato come un enorme serpente. Egli ha insegnato agli uomini il potere magico dei sacrifici ed ha mostrato loro la strada verso le conoscenze occulte. Il suo culto e' associato alla ricerca del potere e della conoscenza proibita, ed e' diffuso più di quanto non si creda, sebbene spesso in forma sommersa. Set e' adorato nell'Impero della Luna D'Oriente, dove e' l'unico dio ammesso, pena la morte. Set e' ritenuto capace di donare vita eterna dopo la morte ai suoi seguaci. E' conosciuto anche col nome di Sahrueel presso gli Ooloditi e Damballah presso gli Immeliti.



Crom e' il Dio della Montagna e della Guerra, adorato specialmente dalle popolazioni nordiche Aareliane e da quelle Eashite col nome di Voromir; il suo culto e' legato agli ideali di coraggio, onore e forza. Alcuni Signori delle Rune lo conoscono col nome di Thornerin, e sostengono che egli abbia donato loro, suoi prediletti, la magia runica; persino orchi ed orchetti lo adorano col nome di Morgh. I suoi seguaci reputano prudente non attrarre la sua attenzione; tutto cio' che il dio fa per loro e' dare forza alle loro braccia al momento della nascita; e cio' deve bastare. Dopo la morte Crom conduce in un grigio, nebbioso regno di nuvole e di venti gelidi, per vagare per l'eternita'.

Bel e' il Dio dei Ladri, protettore dei malintenzionati ma in generale anche dei commerci. E' conosciuto ovunque nel Vecchio Continente, ed adorato da molti umani, poiche' il suo nome e' sinonimo di ricchezza e lusso oltre che di inganno. I goblin lo chiamano anche Melkene o L'Incappucciato ed associano al suo nome una certa ispirazione sacra ed una gioia fanciullesca nell'inganno. E' conosciuto nel Sud come Ogmir.

Ilas e' la Dea Poetessa, protettrice degli artisti e degli innamorati; e' invocata da coloro che cercano l'ispirazione, dai raffinati o semplicemente dai malinconici. Viene conosciuta con diversi nomi: Leah, la Dea della Luna fra gli Eashiti; Shilian, la Dama del Sogno presso gli Ooloditi; Kihlian, Signora dei Cuori presso gli Ooroshiti, Naag Ari dalle antiche tradizioni.

Gheah e' la Grande Madre, la natura in tutte le sue espressioni; essa regola la nascita e la morte nel grande ciclo della vita. E' la dea della fertilita', dell'abbondanza, ma anche dello spirito selvaggio ed animale. E' adorata nei luoghi piu' selvaggi e

naturali, lontani dalla citta', ed e' ritenuta capace di fornire poteri sciamanici e di magia rurale. Si narrano leggende di sue incarnazioni nelle mitiche figure della Grande Cacciatrice e della Muta Selvaggia, che imperversano nel profondo delle foreste o nelle vaste pianure desolate dell'est. Gheah e' conosciuta con moltissimi nomi, poiche' praticamente tutte le divinita' e le semidivinita' legate a fenomeni naturali possono in fin dei conti ricondursi al suo culto. Le popolazioni marine Oolodite la invocano col nome di Rhea, la Regina degli Oceani; gli Aareliti dei Monti Tonanti la conoscono come Ehuana, la Dama delle Tempeste; nelle foreste di Lloidevall e' conosciuta come Sheana, la Ristoratrice.

Shergal, il Signore dei Misteri, e' il piu' enigmatico fra gli dei. La leggenda vuole che abbia donato la magia agli uomini e che sia il custode delle conoscenze arcane ed occulte. I seguaci di Shergal dichiarano che nel loro dio gli opposti si riconciliano, e per questo egli ha una doppia natura: saggezza ed inganno, conoscenza e follia. Il Misterioso, l'Arcano, il Viandante, l'Ingannatore: molti sono i nomi di Shergal.

Ahriman, il Signore della Distruzione, e' ritenuto un dio malvagio piu' antico del Serpente, richiamato da antichi sacerdoti-dei appartenenti ad un'epoca leggendaria e successivamente bandito dagli altri dei, con tutti i suoi templi

distrutti. Il suo culto e' associato alla distruzione ed alla non-morte, ed i suoi tenebrosi sacerdoti, quasi tutti Bales ed Uomini Lucertola, sono all'opera per preparare il suo ritorno, che significherebbe il ritorno al caos. E' conosciuto anche come Behemal, o l'Antico Demone.



Gli Dei Minori

...sorgi dalle tenebre, Yezud, ed avvolgi nella tua tela queste giovani donne che ti offriamo in sacrificio...

Invocazione rituale delle sacerdotesse bale di Yezud

Esistono numerosi altri culti aventi scarsa diffusione, perlopiù associati a creature malvage o demoniache; i rituali con i quali sono adorati risalgono spesso a tempi dimenticati e sono legati alle radici culturali di alcune popolazioni che spesso non ne comprendono neanche più il significato.

Ymir, il Gigante di Ghiaccio, è adorato da alcune popolazioni nordiche Aareliane. È il Signore delle Tempeste e della Guerra, che viene in un castello nei ghiacci. Secondo gli sciamani Aareliani, le anime dei guerrieri caduti in battaglia raggiungono Ymir nella sua dimora per banchettare e combattere per sempre. Questa credenza rende i guerrieri seguaci di Ymir implacabili nella battaglia, facendoli combattere senza preoccuparsi della propria salvezza.

Erlík, il Dio delle Fiamme, è adorato da alcuni rari Ooroshiti e Kaideiti. Attraverso il suo profeta, il Tarim Vivente, Erlík professa una rigida disciplina di tempra dell'anima attraverso prove e privazioni.

Zath, il Dio Ragno, è adorato in particolare dagli Ooroshiti. Essi dicono che il grande ragno cammina sulla terra intessendo le sue tele e deve essere adorato. I suoi preti non bevono alcool e rimangono celibi. Per Zath le Vergini Danzatrici ballano nei templi nei giorni sacri. Vi sono leggende di sacrifici umani offerti a ragni giganteschi che vivrebbero in caverne sotto i templi di Zath. Chiamato anche **Yezud** dalle sacerdotesse Bale, alle quali dispensa doni mortali.

Dagoth è il Dio Sognante, adorato da rari Ooroshiti ed Ooloditi. I suoi seguaci dicono che è così potente che, se svegliato, la sua malvagità può distruggere il mondo.

Bardisattva è il dio delle Nubi Tempestose, che richiede ai suoi rari seguaci sacrifici umani.

Xotli, il Signore del Terrore, è un demone-dio dell'Antica Notte; appare ai suoi seguaci come un gelido vortice di oscurità. Xotli beve le anime di coloro che vengono sacrificati sui suoi altari piramidali che si dice sopravvivano solo nelle Isole di Torre Azzurra.

Nebethet, la Dea della Divinazione, adorata sui Monti delle Stelle.

Alkiir, Dio della Lussuria, del Dolore e della Morte, adorato principalmente dai Kaideiti del regno del Corvo. È rappresentato come un orribile mostro dotato di quattro corna, tre occhi oscuri e denti aguzzi. Richiede il sacrificio di giovani vergini ed in cambio dona grandi poteri.

Ailing, adorato come Dio Naturale presso le popolazioni più primitive, rappresenta la brutale legge di natura ed occasionalmente offre poteri sciamanici.

Thog, il Dio Piovra, è occasionalmente adorato da primitive popolazioni marine per scongiurare sventure.

I Veri Dei rappresentano le forze elementali: fuoco, aria, acqua e terra. Il loro culto è abbastanza primitivo e selvaggio, regolato dall'inclinazione naturale piuttosto che da forme spirituali. Spesso domandano il sacrificio dei miscredenti.

Nota: Gli dei principali del Vecchio Continente sono quelli del pantheon Howardiano (nelle cronache di Conan). Le modificazioni qui apportate tengono conto della differente geografia



Le Vie

... cio' che alberga nel nostro cuore, le nostre gioie e le nostre paure, noi lo chiamiamo con nomi allisonanti. Diamo un'anima alle montagne immote ed alle verdi foreste, ai freddi venti come alle furiose tempeste; e tutto questo per rispecchiare le forze che si agitano nella nostra anima, nella nostra mente. In verita', cosi' smisurato e' il nostro mondo perche' cosi' smisurata e' la nostra capacita' di essere. Ed ancora piu' grande deve essere, attraverso questa conoscenza, la nostra capacita' di amare, perche' amando la natura noi amiamo noi stessi in essa...

Discorsi intorno ad un fuoco di un seguace della Via del Bosco

Al culto esteriore degli dei si contrappone una versione intimista che si traduce in un cammino di perfezionamento del proprio

essere all'insegna di un ideale, rappresentato da uno o piu' aspetti del dio stesso; tali percorsi sono chiamati le Vie.

Via	Dio associato	Caratteri
Via della Luce Divina	Mitra	Conquista ed ordine
Via della Luce	Mitra	Liberta' e giustizia
Via della Mano Aperta	Mitra	Uguaglianza e carita'
Via del Cosmo	Mitra	Razionalita' e conoscenza
Via dell'Abisso	Set	Potere ed ebbrezza
Via dell'Arcano	Set	Conoscenze arcane e misteri
Via del Sangue	Set	Guerra e purificazione razziale
Via del Serpente	Set	Sopraffazione e legge del piu' forte
Via della Spada	Crom	Dovere ed onore
Via della Montagna	Crom	Fatalismo e coraggio
Via dell'Uccello Dorato	Bel	Ricchezze e successo
Via del Tramonto Dorato	Bel	Perversione e decadenza
Via della Piramide	Shergal	Illuminazione ed enigmi
Via delle Stelle	Shergal	Veggenza e follia
Via del Bosco	Gheah	Natura e rispetto
Via della Quercia Antica	Gheah	Primitivita' ed animismo
Via della Fuoco Fatuo	Ilas	Nobilita' ed eleganza
Via delle Nuvole	Ilas	Contemplazione e poesia
Via Oscura	Ahriman	Dolore e non morte
Via del Caos	Ahriman	Caos e distruzione

Esistono numerose altre Vie, legate sia ai culti maggiori che a quelli minori; alcune sono tradizioni locali, altre hanno una diffusione maggiore.



Divinazione

...e quando gli eserciti saranno schierati in battaglia, un segno verra' dal cielo, e le montagne cominceranno a tremare...

frammento del Libro degli Oracoli delle Stelle

Il dio piu' direttamente collegato alla divinazione e' Shergal, il Misterioso Veggente. Questi concede ai suoi sacerdoti il dono della divinazione, sebbene tale dono sia spesso limitato. Allo stesso modo in alcune Accademie si studiano i mezzi ermetici per operare divinazioni. A volte predizioni o fenomeni altrettanto misteriosi avvengono spontaneamente nei sogni, o almeno cosi' pare a chi li interpreta a posteriori; in tali casi si suol dire che Shergal ha inviato un suo messaggio attraverso un sogno.

Ma l'aspetto divinatorio del dio attrae anche una serie di individui che sono capaci di oltrepassare con la propria mente le nebbie del tempo: i veggenti. Nel Vecchio Continente il veggente piu' famoso e' senza dubbio il **Veggente delle Stelle**, che risiede da tempo immemorabile nei Monti delle Stelle. Quando un Veggente invecchia, qualcun altro si sente inesorabilmente attratto verso i Monti delle Stelle per prendere il suo posto; questo processo e' cosi' avvolto dal mistero che tutti si riferiscono ad un singolo Veggente piuttosto che ad una successione di veggenti.

Si puo' essere ammessi al cospetto del **Veggente delle Stelle** solo se si e' chiamati da lui stesso; molti attendono mesi o anni, e qualcuno non verra' mai ammesso al suo cospetto. Oltre a cio' i suoi vaticini sono spesso di difficile interpretazione: per tutti questi motivi sono rari gli individui che gli si rivolgono. Un aspetto peculiare del potere del **Veggente delle Stelle** e' che i suoi oracoli sembrano acquistare realta' per il solo fatto di essere vaticinati. I versi che egli recita hanno un potere proprio che puo' essere utilizzato allo stesso modo di altri poteri arcani da chi li riceve: comprendendoli e pronunciandoli, la realta' si adegua alla loro struttura, sebbene a volte in modi indecifrabili. Tutti i vaticini del **Veggente delle Stelle** fin dall'Era del Mito siano raccolti in un'opera, chiamata **Libro degli Oracoli delle Stelle**, di cui riproduzioni parziali sono rintracciabili in vari luoghi del continente. Si dice che chi comprenda in profondita' i versetti di tali libri sia capace di utilizzarli come se fossero veri e propri incantesimi. Allo stesso modo pare che, in qualche modo, i versetti in tal modo utilizzati siano legati a doppio filo col destino personale, come se fossero stati vaticinati proprio a chi li usa.



Araldica

Comunicare attraverso un linguaggio di simboli

In una società suddivisa in un sistema di caste ma generalmente poco alfabetizzata si pone il problema di comunicare la propria provenienza e la propria appartenenza. Normalmente per questo esiste un complesso sistema di colori, stemmi e simboli la cui conoscenza è abbastanza diffusa. Ogni Casata, Casa, Gilda, Ordine o altro tipo di organizzazione è identificabile attraverso tali simboli. Per facilitare tale riconoscimento spesso i nomi stessi delle organizzazioni richiamano i simboli: basti pensare ai nomi delle Casate.

L'intreccio dei simboli identifica anche parentele fra le varie organizzazioni: ad esempio i colori di una gilda dipendono da quelli della Casata di appartenenza, oppure una gilda dipendente da un'altra può avere parte del suo simbolo all'interno del proprio. Anche gli stemmi personali dei nobili hanno evidenti richiami alla Casata di appartenenza.

Di seguito sono riportati una serie di simboli identificativi.

Imperi e Regni

Organizzazione	Simbolo	Colori
Impero del Dragone	Drago dorato in campo rosso	rosso e oro
Impero della Luna d'Oriente	Una mezzaluna argentata in campo blu	blu e argento
Regno del Leone	Leone rampante rosso in campo bianco	rosso e bianco
Regno del Corvo	Corvo stilizzato nero in campo verde	nero e verde
Regno del Pegaso	Pegaso grigio in campo verde	grigio e verde
Regno dell'Unicorno	Unicorno bianco in campo verde	bianco e verde
Regno della Chimera	Chimera argentata in campo nero	argento e nero
Regno di Torre Azzurra	Torre azzurra in campo nero	azzurro e nero

Casate, Case e Famiglie

Organizzazione	Simbolo	Colori
Casata Imperiale del Dragone	Drago dorato in campo rosso, sormontato da una corona imperiale dorata	rosso e oro
Casata Imperiale della Luna d'Oriente	Una mezzaluna argentata in campo blu, sormontata da una corona imperiale argentata	blu e argento
Casata Reale del Leone	Leone rampante rosso in campo bianco, sormontato da una corona reale rossa	rosso e bianco
Casata Reale del Corvo	Corvo stilizzato nero in campo verde, sormontato da una corona reale nera	nero e verde
Casata Reale dell'Unicorno	Unicorno bianco in campo verde, sormontato da una corona reale bianca	bianco e verde
Casata Reale della Chimera	Chimera argentata in campo nero, sormontata da una corona reale argentata	argento e nero
Casata Reale del Pegaso	Pegaso grigio in campo verde, sormontato da una corona reale grigia	grigio e verde
Casata Millivan	tre stelle e lance in campo bianco, croce dorata in campo rosso	oro e nero



Corte della Fenice	Fenice argentata in campo azzurro	argento e azzurro
Corte del Grifone	Grifone rampante nero in campo rosso in un elaborato stemma	nero e rosso
Corte del Cigno Nero	Cigno nero in campo bianco	bianco e nero
Casa del Vento	tre linee orizzontali bianche sfalsate in campo azzurro	bianco e azzurro
Casa del Falco Dorato	falco dorato in campo bianco	oro e bianco
Casa del Lupo	lupo grigio in campo blu	grigio e blu
Casa dei Fuochi Danzanti	tre linee verticali rosse in campo giallo	rosso e giallo
Casa del Pettiroso	un pettirosso stilizzato in campo bianco	rosso e grigio
Casa della Scimitarra	due scimitarre nere intrecciate in campo bianco	nero e bianco

Gilde

Organizzazione	Simbolo	Colori
Coltello di Fiamma	Un coltello fiammeggiante	oro e nero
Braccio d'Acciaio	tre braccia	oro e nero
Gilda dell'Oro Bianco	Una coppa piena di monete	oro e nero
Gilda dell'Arpa	Un'arpa	argento e azzurro
Torre d'Avorio	Una torre splendente	argento e azzurro
Gilda dell'Argento	Una montagna d'argento	argento e azzurro
Gilda delle Acque	Una barca stilizzata	nero e rosso
Gilda dei Viaggiatori	Una carovana	nero e rosso
Scudi Bianchi	Uno scudo bianco	nero e rosso
Oro Nero	Un sole stilizzato che puo' sembrare un bottone	bianco e nero
Gilda degli Alambicchi	Un alambicco	bianco e nero
Gilda del Cristallo	Un calice	bianco e nero
Corona d'acciaio	Una corona	rosso e oro
Gilda Mantoscuro	Tre anelli intrecciati	rosso e oro
Scimitarre Dorate	Una scimitarra splendente	blu e argento
Gilda del kriss	Un complesso arabesco facile da mimetizzare nei vestiti	blu e argento





Ordini

Organizzazione	Simbolo	Colori
Cavalieri di Talantir	leone e spada bianchi in campo rosso	bianco e rosso
Cavalieri di Palandian	croce dorata in campo bianco	dorato e bianco
Falconieri di Elishen	falco d'argento in campo verde	argento e verde
Ordine del Frassino	un paletto di frassino marrone in campo bianco	marrone e bianco
Congrega delle Vesti Bianche	mano aperta bianca in campo blu	bianco e blu
Ordine degli Storici	labirinto nero in campo marrone	nero e marrone

Accademie di Magia

Organizzazione	Simbolo	Colori
Accademia di Torre Arcana	torre argentata in campo bianco	argento e bianco
Accademia di Torre Azzurra	torre azzurra in campo bianco	azzurro e bianco
Accademia di Torre Bianca	torre bianca in campo blu	bianco e blu
Accademia di Torre Incantata	torre dorata in campo bianco	oro e bianco
Accademia di Torre Nera	torre nera in campo rosso	nero e rosso
Accademia Imperiale di Torre Rossa	torre rossa in campo bianco	bianco e rosso
Accademia Torre Verde	torre verde in campo bianco	verde e bianco

Templi

Organizzazione	Simbolo	Colori
Tempio di Mitra	sole raggiante d'oro in campo bianco	bianco e oro
Tempio di Set	serpenti d'argento intrecciati in campo nero	argento e nero
Tempio di Crom	montagna marrone in campo grigio	marrone e grigio
Tempio di Bel	due ali bianche in campo azzurro	bianco e azzurro
Tempio di Ilas	statua di donna d'argento in campo rosa	argento e rosa
Tempio di Gheah	albero verde in campo bianco	verde e bianco
Tempio di Shergal	piramide d'oro in campo nero	oro e nero
Tempio di Ahriman	occhio rosso in una mano nera in campo rosso	rosso e nero



Clan

Organizzazione	Simbolo	Colori
Clan Shoven (Scudo di Pietra)	Scudo grigio in campo nero	grigio e nero
Clan Shoven (Monti del Sogno)	Monti marroni in campo nero	marrone e nero
Clan Vooren	Ascia grigia in campo nero	grigio e nero
Clan Goondar	Incudine grigia in campo rosso	grigio e rosso
Clan di Ur	Martello grigio in campo marrone	grigio e marrone
Clan Kraven	Elmo grigio in campo blu	grigio e blu

Città

Organizzazione	Simbolo	Colori
Millivan	tre stelle e lance in campo bianco, croce dorata in campo rosso	oro e nero
Sheren	bande oblique nere ed oro	nero e rosso
Ermerill	tre croci bianche in campo rosso e tre croci rosse in campo bianco a bande orizzontali	nero e rosso
Esvendall	due cavallucci marini argentati su sfondo azzurro	argento e azzurro
Eikendall	una spada su sfondo rosso ed un riquadro dorato	nero e rosso
Eliendall	un grifone nero in campo dorato con una banda rossa	nero e rosso
Jaslin	una fenice ed un cavalluccio marino a colori alternati in due bande oblique argento ed azzurro	argento e azzurro
Ahrumal	tre spade d'argento su sfondo azzurro	argento e azzurro
Forte Antheil	due torri a colori alternati in due bande oblique nere e rosse	nero e rosso
Lockiendill	due fenici d'argento su sfondo azzurro	argento e azzurro
Kelmiss	tre cigni neri su sfondo bianco	bianco e nero
Drakken Tor	drago dorato sormontato da corona imperiale su banda rossa obliqua e spada rossa su banda dorata obliqua	rosso e oro
Mitra Ashin	tre soli dorati su sfondo bianco	oro e bianco
Torre Rossa	torre rossa su banda bianca obliqua e drago dorato su banda rossa obliqua	bianco e rosso
Kaideia	mezzaluna sormontata da corona imperiale e tre stelle argentate in campo blu	blu e argento
Setheia	due mezzelune argentate e due occhi rossi su sfondo nero	rosso e nero
Muurmeia	due scimitarre orizzontali argentate su sfondo blu	blu e argento



Talantir	tre leoni rossi sormontati da corone reali su sfondo bianco	rosso e bianco
Olgraphel	due torri ed un leone rosso su sfondo bianco	rosso e bianco
Rumel Tor	una chimera argentata a due teste sormontate da corone reali su sfondo nero	argento e nero
Aalen Heia	tre navi bianche su sfondo blu e contorno argento e nero	argento e nero
Rilken	nave, chimera e torre d'argento con bordo nero su sfondo azzurro	argento e nero
Torre Azzurra	tre torri azzurre in campo bianco	azzurro e bianco
Ihremil	tre unicorni bianchi in campo verde	bianco e verde
Estenfall	tre pegasi grigi in campo verde	grigio e verde
Elishenn	un falco grigio in campo verde ed un albero verde in campo grigio a bande oblique	grigio e verde
Feylan	tre corvi neri in campo verde	nero e verde
Oosh	corvo nero in campo verde e corvo verde in campo nero in bande oblique	nero e verde
Imesh	corvo nero in campo verde e corvo verde in campo nero in bande verticali	nero e verde
Astrel	tre gigli bianchi in campo rosso	bianco e marrone
Cerestian	tre gigli bianchi in campo azzurro	bianco ed azzurro
Alkanter	tre sfere grige in campo azzurro	grigio e azzurro
Eremill	tre sfere gialle in campo azzurro	giallo e azzurro
Voromish	pesce spada nero in campo giallo	nero e giallo
Ervinashaud	tre pini verdi in campo bianco	bianco e verde
Horvien	cavallo rosso in campo giallo	rosso e giallo
Tulm	tridente nero in campo rosso e blu	blu e rosso
Oofel	cinque sfere rosse a stella in campo bianco	bianco e rosso
Aalsaia	cinque sfere arancio a stella in campo bianco	bianco e arancio
Einnes	cinque sfere blu a stella in campo bianco	bianco e blu
Ordenfall	un toro nero in campo giallo	nero e giallo

Famiglie nobili

Organizzazione	Simbolo	Colori
Famiglia Diorendal, Baronie Meridionali	due leoni intrecciati	nero e rosso
Famiglia Kaliander, Impero del Dragone	dragone nero in campo oro	nero e oro
Famiglia Abrahams, Baronie Settentrionali	sole e scacchi gialli in campo nero	giallo e nero
Famiglia Amerongen, Baronie Settentrionali	gigli bianchi in campo rosso e banda bianca	bianco e rosso





Famiglia Dershent, Impero del Dragone	dragone stilizzato in campo bronzo	nero e bronzo
Famiglia Kahl Tothim, Impero della Luna d'Oriente	tre mezzelune bianche e muro con quattro merli bianco in campo nero	nero e bianco
Famiglia Fershin, Baronie Centrali	placche beige e marroni alternate	beige e marrone
Famiglia Woller, Baronie Meridionali	gigli bronzei in campo nero	bronzo e nero
Famiglia Grovil	Giglio bronzo	bronzo e viola
Famiglia Guldenberg	composizione bianca e nera	bianco e nero
Famiglia Kehren	Croce uncinata	nero e bronzo
Famiglia Lionard	Croce bronzea	nero e bronzo
Famiglia Pernaril	drago stilizzato	nero e rosso
Famiglia Rhoden	composizione bianca e nera	bianco e nero
Famiglia Thorderail	composizione bianca e nera	bianco e nero
Famiglia Guttaperca, Baronie Meridionali	aquila stilizzata bianca su campo dorato	bianco e oro

Altri

Organizzazione	Simbolo	Colori
Bucanieri di Noll	due ossa incrociate	bianco e nero
Arcieri di Ordenfall	una freccia in campo verde	marrone e verde
Guaritrici di Shelm	fiore blu	blu e verde



Calendario del Vecchio Continente

Calendario

Il calendario ufficiale di Aarghen Theal e' quello in uso nell'Impero del Dragone, nei Regni e nelle Terre del Sud. Esso assume come anno zero l'Anno del Cataclisma; a partire da esso i periodi sono suddivisi in Cicli, ognuno dei quali comprende 12 anni (di 365 e 1/4 giorni), ognuno dei quali

comprende 12 mesi. Nell'Impero della Luna d'Oriente i periodi sono suddivisi allo stesso modo, ma hanno nomi differenti. In alcune zone scarsamente sviluppate ci possono essere suddivisioni e denominazioni differenti.

Nomi degli anni all'interno di un Ciclo:

1. Anno del Topo
2. Anno del Bue
3. Anno della Tigre
4. Anno del Coniglio
5. Anno del Dragone
6. Anno del Serpente
7. Anno del Cavallo
8. Anno della Pecora
9. Anno della Scimmia
10. Anno del Gallo
11. Anno del Cane
12. Anno del Maiale

Nomi dei mesi all'interno di un anno:

1. Mese dei Venti Sferzanti
2. Mese delle Nevi Profonde
3. Mese delle Acque Turbinose
4. Mese delle Dolci Brezze
5. Mese dei Giardini Fioriti
6. Mese dei Lunghi Giorni
7. Mese dei Venti Caldi
8. Mese del Sole Rovente
9. Mese delle Notti Fresche
10. Mese dei Colori Cangianti
11. Mese delle Foglie Cadenti
12. Mese delle Lunghe Notti

Feste principali

- Mese delle Acque Turbinose, 21: Festa di Primavera
- Mese dei Lunghi Giorni, 21: Festa della Luna
- Mese delle Lunghe Notti, 21: Festa del Sole
- Mese delle Notti Fresche, 23: Festa dei Raccolti

La Citta' Libera di Eliendall

La Perla Splendente del Sud

Introduzione

Eliendall e' una Citta' Libera ricca e fiorente, governata da duecento anni dalla Casata del Grifone. Le sue rive sono bagnate dal Mare del Sud e dal Fiume LLoidevall, che proprio da quelle foreste si diparte. Per la sua bellezza e la sua ricchezza si e' meritata il nome di Perla Splendente del Sud.

La popolazione di Eliendall ammonta a circa 150.000 anime.

Eliendall e' divisa in due zone abbastanza distinte: la **Citta' Vecchia** e la **Citta' Nuova**. La Citta' Vecchia e' arroccata su di

una bassa collina; qui si trovano la Corte del Grifone ed i Quartieri Alti, dove risiede la maggior parte dei nobili. La Citta' Nuova invece si estende sulle pianure fino al mare; qui vive la maggior parte della popolazione. Fuori dalla recinzione delle mura ci sono i quartieri dei contadini, che coltivano la fertile campagna dei dintorni.

Le risorse maggiori della citta' sono agricoltura, allevamento, pesca e commercio; vi si trovano in abbondanza tutte le merci, comprese quelle piu' lussuose ed esotiche.

Organizzazione politica

Come molte Citta' Libere del Sud, Eliendall e' governata da un Lord appartenente ad una delle Casate, eletto a vita dai nobili della citta', che assume il potere esecutivo ed in parte il potere legislativo; e' **Lord Meldonio del Grifone** il Lord di Eliendall.

Accanto al Lord, si instaura il **Consiglio Cittadino**, che rappresenta gli interessi forti della Citta'; esso e' composto da Maestri delle principali Gilde, da tre nobili residenti per Casata, occasionalmente personaggi eminenti come rappresentanti delle Case piu' significative, Sacerdoti con un notevole seguito, rappresentanti dei Clan o delle Accademie strettamente legate alla Citta'. Tale Consiglio e' un organo consultivo e condivide il potere legislativo col Lord.

Il potere giudiziario e' in mano ad un ristretto numero di **Giudici** eletti direttamente dal Lord, che si impegnano a far rispettare le leggi promulgate dal Consiglio.

Inoltre esiste un apparato di **Guardie Cittadine** che il Lord si impegna a fornire in pianta stabile alla Citta'; esse sono dunque ai suoi diretti ordini, e generalmente assumono compiti di ordine pubblico e repressione. Ciascun nobile e ciascuna fazione, comunque, mantiene un proprio piccolo apparato di guardie per salvaguardare i propri interessi; essi possono essere delegati anche a compiti che esulano dalle proprie competenze normali, ma solo dai Giudici e dal Lord. In caso di guerra, ciascun nobile deve provvedere alla costituzione dell'esercito, anche se in larga parte questo onere ricade sulle spalle del Lord.

Esiste infine una **Assemblea di Nobili**, ovvero di tutti coloro che possono vantare una solida appartenenza alle Casate o alle Case, che elegge il Lord alla morte del precedente e puo' bandirlo in occasioni davvero gravi. Spesso tali nobili devono

mediare i propri interessi personali con quelli delle loro Casate; generalmente pero' le Citta' Libere rimangono per lungo tempo sotto l'influenza della stessa Casata, se non altro perche' ogni Lord e' attento che la bilancia penda sempre un po' dalla sua parte, pur senza schiacciare le fazioni avversarie per non inimicarsele. La politica nelle Citta' libere e' un sottile gioco di equilibrio di poteri, di concessioni agli avversari in attesa di vantaggi piu' grandi. Nessuna Citta' puo' dirsi libera infatti senza tale equilibrio: sprofonderebbe nel caos economico (a causa dell'assenza di determinate gilde) e nella tirannia, attirando le ire delle Citta' vicine governate da fazioni differenti, pronte ad assumerne il controllo in nome della liberta' cavalcando il malcontento della popolazione.

Regolamentazione della magia, delle armi e degli ingressi

Ad Eliendall ha sede l'**Accademia di Torre Incantata**, dove sotto la supervisione di Maestro Ekelmaist si studiano le arti arcane. L'Accademia richiama un gran numero di giovani nobili desiderosi almeno di imparare a leggere e scrivere; ma solo i pochi che dimostrano talento o attitudine allo studio della Grande Arte vengono ammessi ai corsi superiori. Ma non tutti gli studenti sono maghi: c'è un'ottima tradizione di Alchimia e di studio di taumaturgia. Il Corso Inferiore dura cinque anni, nei quali si imparano lettura, scrittura, rudimenti di filosofia, teologia, taumaturgia e diverse lingue: Imperiale, Talantiriano e la Lingua Accademica. Il Corso Superiore dura altri cinque

anni, durante i quali si studiano taumaturgia applicata ai diversi collegi ed alcuni specifici incantesimi oppure alchimia. Dopo tali corsi ai più meritevoli viene proposto di rimanere all'interno dell'Accademia per svolgere compiti di ricerca, insegnamento o per lavorare nella Gilda della Torre d'Avorio; alcuni maghi scelgono invece di proseguire il cammino della conoscenza all'interno di altre Accademie. I maghi che escono dall'Accademia sono in genere abbastanza versatili, anche se la specialità dell'Accademia è la magia del Corpo. L'Accademia possiede i seguenti grimatori e formulari, tutti scritti in Lingua Accademica.

Grimorio e formulario	Contenuto
Fundamenta Magiae Ermeticae	Introduzione alla Taumaturgia
Lingua Arcana	Manuale di Linguaggio della Magia
Primus Grimorius Scholari	Alcuni incantesimi introduttivi di diverse scuole
Arcana Mentis	Raccolta di incantesimi della Scuola del Controllo della Mente
Misteria corporis disvelata I	Raccolta di incantesimi della Scuola di Controllo del Corpo
Misteria corporis disvelata II	Incantesimi rari della Scuola di Controllo del Corpo
Compendium technicae defensivae	Raccolta di incantesimi della Scuola di Protezione ed Avvertimento
Ars Illusoria	Raccolta di incantesimi della Scuola dell'Illusione

Al di fuori dell'Accademia, la magia ad Eliendall è ammessa solo per motivi di lavoro: ciascun mago che vuole far uso dei propri poteri deve registrarsi al proprio ingresso in città e gli sarà consentito di utilizzare tutte le forme di magia utili alla sua professione. Se un mago non si è registrato, non sarà perseguito, ma l'eventuale uso di magia in pubblico che causi problemi gli potrà essere imputato. È vietato qualsiasi tipo di magia offensiva all'interno della città, compresi incantesimi di controllo, distruzione, negromanzia ed in genere incantesimi di massa o di vasta portata (tipo controllo tempo atmosferico). Lo stesso discorso vale per gli oggetti magici. Si può ottenere un lasciapassare dal Lord per esercitare alcuni tipi di magia normalmente non consentita; questo privilegio è di solito riservato a personaggi od ospiti notevoli. I ranghi delle Guardie di Lord Meldonio annoverano alcuni maghi, i quali dispongono di mezzi magici per assicurare l'individuazione e la repressione di atti magici indesiderati.

L'uso di armi ed armature ad Eliendall è ristretto: ciascuno è libero di possederne, senza doverle registrare, purché non siano utilizzate in città. Solo la Guardia Cittadina (e le milizie

personali dei diversi nobili, regolarmente munite di una Licenza) possono far uso, nell'esercizio del loro dovere, di armi lunghe, armi da lancio, armature diverse da quelle di cuoio. È possibile acquistare una Licenza, ma solo attraverso l'intercessione di un nobile o di un altro personaggio eminente. All'interno della città, ovviamente, l'uso di armi è ammesso solo per difesa personale, mentre non sono ufficialmente tollerati duelli, faide e risse. All'esterno delle mura e nei territori adiacenti la regolamentazione è ugualmente severa ma i controlli sono molto meno frequenti ed accurati; per questo è prassi consolidata scegliere come luogo per un duello uno dei numerosi luoghi poco in vista appena fuori le mura.

Le porte della città sono sempre aperte e sorvegliate; l'ingresso non è regolamentato, ma a volte vengono effettuati controlli e selezioni sulla base delle indicazioni del Lord. Per entrare ad Eliendall occorre pagare una piccola tassa a testa (una moneta) e per capo di bestiame (due monete); tale tassa può essere pagata anche rimanendo a disposizione della Città per alcune ore, fino ad una giornata: in tal caso i compiti assegnati saranno molto umili.



Sicurezza nella citta'

La citta' di Eliendall e' generalmente abbastanza sicura; questa e' una condizione perche' vi risieda un numero cosi' alto di abitanti e perche' i commerci fioriscano. Alcuni quartieri sono ovviamente meno sicuri di altri: aggirarsi da soli di notte nel Quartiere del Porto e' fortemente sconsigliato.

I principali tutori dell'ordine ad Eliendall sono le Guardie Cittadine o Guardie del Grifone, riconoscibili dalla rossa armatura di maglia con l'insegna del grifone rampante. Una normale pattuglia di guardia e' composta da due elementi; di notte e nelle zone a rischio le pattuglie generalmente sono di sei elementi: quattro guardie armate con spada e scudo, un balestriere ed un sergente.

Ogni Gilda dispone di un numero di guardie che varia a seconda della sua importanza; esse pattugliano solo la propria zona di competenza, l'unica nella quale e' concesso loro di indossare armature, portare armi lunghe ed effettuare arresti. Per quest'ultimo aspetto esse dipendono comunque dalle Guardie Comunali, che dovranno farsi carico di eventuali prigionieri.

Il Quartiere dei Nobili e' inoltre pattugliato oltre che da numerose Guardie Cittadine anche da veterani a servizio dei personaggi piu' ricchi o illustri, ed e' generalmente al riparo dai crimini da strada piu' comuni.

Il sistema monetario

Eliendall non conia le proprie monete; invece sono usate quelle dei Regni e degli Imperi, anche se si avra' qualche difficolta' a

cambiare le valute piu' esotiche. La moneta di gran lunga piu' diffusa e' quella del Regno del Leone.

Valore di scambio	Materiale	Denominazione
\$1	Bronzo	Moneta
\$5	bronzo e argento	Mezza Corona
\$10	Argento	Corona d'argento
\$100	Oro	Leone d'oro

La religione

Come nella maggior parte dei territori del Sud, ad Eliendall la visione religiosa e' spesso intimista: sono molto diffuse le Vie a discapito dei veri e propri culti. Nonostante cio' Eliendall ospita un grandioso **Tempio di Mitra**, punto di riferimento del culto del dio in tutta la zona. Pur essendo il culto di Mitra quello ufficiale della citta', e pur essendo il Tempio da sempre in eccellenti rapporti con il Lord, le cerimonie religiose non sono parte essenziale della vita civica, che rimane essenzialmente laica. Un'eccezione e' la grandiosa Festa della Luce, che si svolge nel solstizio d'inverno e calamita gran parte dell'interesse della citta' e delle zone circostanti.

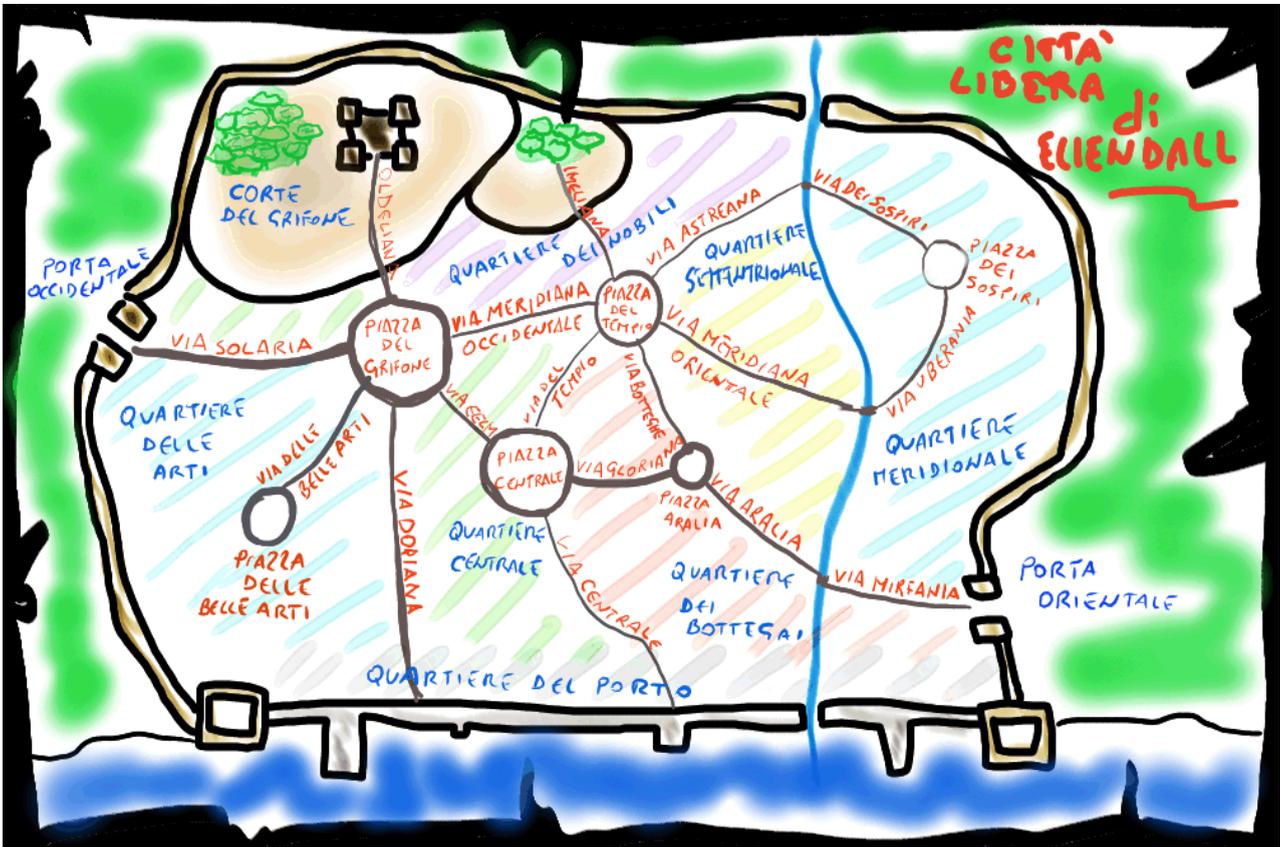
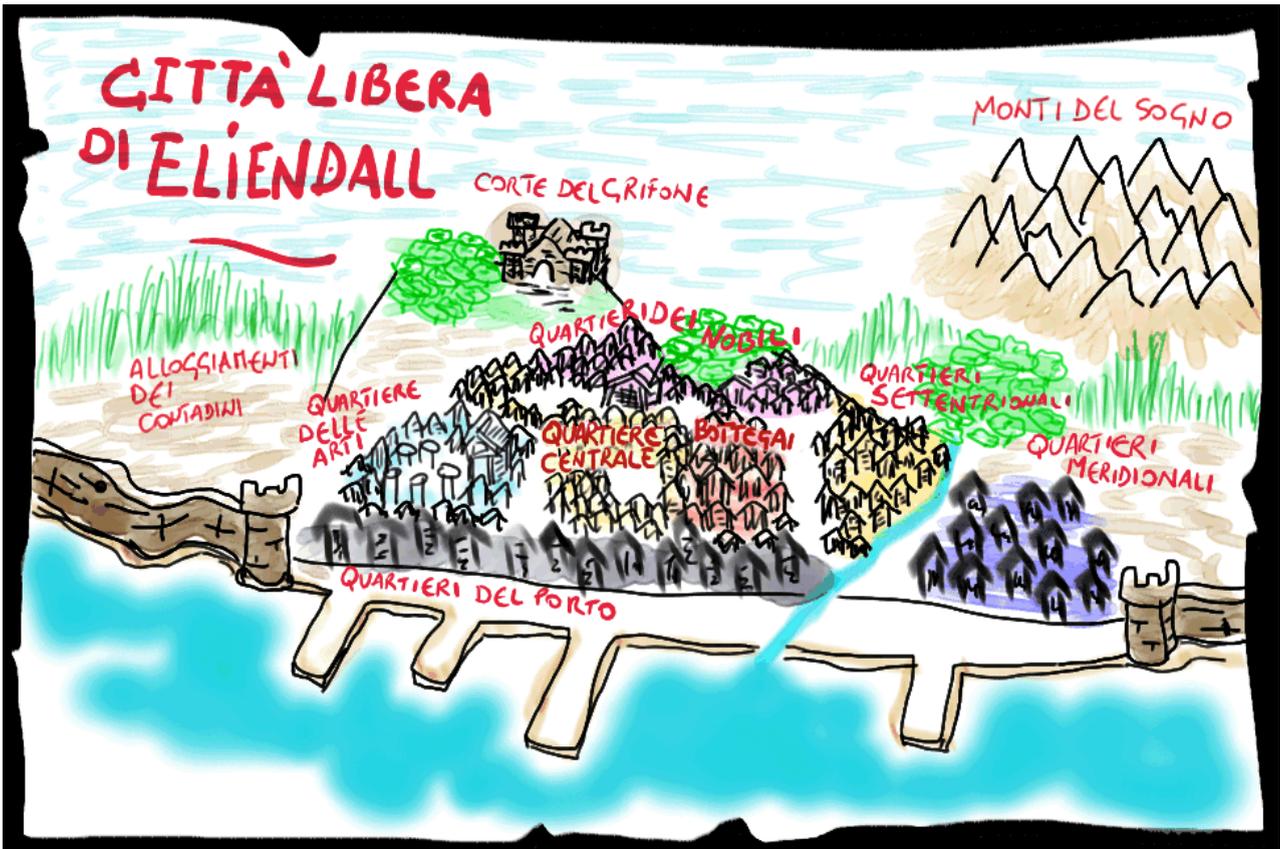
L'anziano **Gran Sacerdote Shelem Eirenall**, cerca di attirare i seguaci evidenziando gli interventi benefici di Mitra, che dona fertilita' alle terre, prosperita' e sicurezza per i commerci, guarisce malati e combattenti feriti. Ed in effetti i Sacerdoti del Tempio di Mitra sono capaci di invocare il loro dio per operare tali benefici, sebbene facciano un uso molto sobrio del loro potere, che e' comunque subordinato alla moralita' dell'azione

da compiere. Per questo hanno fondato il **Rifugio del Bisognoso**, un edificio a ridosso del Tempio con funzione di ospedale, ostello per i piu' poveri e bisognosi, ricovero per i perseguitati. Inoltre qui e' possibile ottenere benefici di tipo magico legati alla guarigione in generale, alla protezione ed alla divinazione; ovviamente i sacerdoti richiedono un'offerta piu' o meno sostanziosa al loro dio.

Vi sono numerosi piccoli templi di altri dei, che cercano di farsi spazio nelle strade e nei cuori dei fedeli. Tutti gli altri culti sono ufficialmente tollerati ad Eliendall, tranne quelli che mettono a repentaglio in maniera lampante le virtu' civiche o l'incolumita' dei cittadini. Si vocifera di una misteriosa Assemblea del Serpente che si riunirebbe in un altrettanto misterioso Tempio di Set per complottare e compiere abomini, ma ufficialmente queste voci sono sempre state smentite.



I Quartieri



La Citta' Vecchia

La Citta' Vecchia ha solo due quartieri: la Corte del Grifone ed il Quartiere dei Nobili.

Nella **Corte del Grifone** risiede Lord Meldonio insieme alla sua corte; vi si trova anche la principale caserma di Eliendall, alloggio delle Guardie Scelte del Grifone.

Nel **Quartiere dei Nobili**, chiamato anche Quartiere Alto, risiede la maggior parte degli appartenenti alle Casate

La Citta' Nuova

La Citta' Nuova comprende sei quartieri: il Quartiere Meridionale, il Quartiere Settentrionale, il Quartiere delle Arti, il Quartiere dei Bottegai, il Quartiere centrale ed il Quartiere del Porto.

Nel **Quartiere Meridionale**, a detta di tutti, risiedono i numerosi sfaccendati ed i nullatenenti della citta', che a volte hanno una vera e propria dimora, altre volte si accontentano di dormire sotto un tetto sfondato. Molti residenti qui si guadagnano da vivere facendo lavoretti occasionali per le gilde o nelle campagne. Ma non e' raro vedere persone rispettabilissime aggirarsi mascherati per questi viottoli in cerca di emozioni forti o dei servizi che l'Oro Nero, che ha la sua sede qui da qualche parte, e' il solo a poter offrire.

Oltrepassando il Fiume Lloidevall attraverso uno dei tre ponti, Ponte delle Spade, Ponte di Ferro e Ponte dei Sospiri, si trova il **Quartiere Settentrionale**, Qui alloggia la maggior parte della popolazione che ha un'attivita' in citta'. Le abitazioni spesso non sono molto ricercate, sebbene ogni tanto si veda una costruzione piu' ricca delle altre. Di giorno questo quartiere e' scarsamente popolato, visto che la maggior parte della citta' ha occupazioni nel vicino Quartiere dei Bottegai.

Oltrepassando la grande Via Aralia si giunge al **Quartiere dei Bottegai**, dove le numerose Gilde si dividono spazio ed occupazioni. Qui le vie hanno nomi dedicati ai mestieri: via dei fabbri, via dei rigattieri, via degli speciali, via dei distillatori.

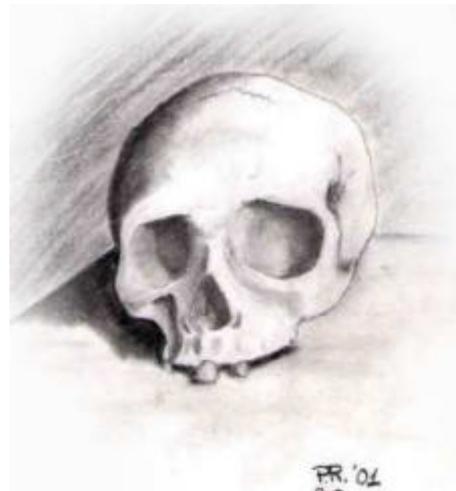
A ridosso dei Bottegai si trova il **Quartiere Centrale**, il piu' esteso della Citta' Nuova; vi si trovano numerose botteghe, piazze e piazzette con pozzi e fontane; taverne ricercate, come la Regina del Sapore; locande costose, come l'Albergo del Mite Viandante; il grandioso Tempio di Mitra, sede del culto del dio. Qui si trova l'enorme Piazza Centrale, dove si svolge la famosa Fiera di Primavera. Al confine col Quartiere dei Nobili si trova invece Piazza del Grifone, altrettanto grande e molto piu' sontuosa.

Oltrepassando Via Doriana si giunge nel **Quartiere delle Arti**, dove si recano i giovani e le persone di cultura in cerca dei divertimenti e delle attivita' intellettuali per cui la citta' di Eliendall e' famosa. Vi si trovano la magnifica Biblioteca, ricca

Maggiori, alcuni appartenenti alle Casate Minori ed alcuni commercianti che si sono arricchiti molto ed ambiscono alle cariche piu' alte nelle Gilde. Vi si trovano fastose dimore e ronde private; in un grande ed antico palazzo ha sede l'Accademia di Torre Incantata. La grande Via Meridiana separa la Citta' Vecchia dalla Citta' Nuova.

di antichi e preziosi scritti; il Teatro Antico, dove si esibiscono i musicisti e gli attori piu' famosi; il Palazzo dell'Arpa, dove ha sede la Gilda dell'Arpa; la Casa del Sogno, dove si discetta di filosofia e teologia inebriati da un dolce profumo d'incenso. Si tratta di un quartiere raffinato ed elegante, dove e' necessario indossare un certo abbigliamento e mantenere un certo contegno per evitare di essere considerati rozzi ed ignoranti.

A ridosso del mare si trova il **Quartiere del Porto**; esso e' composto da una enorme banchina, con lo spazio per ormeggiare moltissime navi, circondata da una grande quantita' di baracche, depositi ed altre costruzioni di dubbio uso. Vi si trovano anche numerose taverne che, come il Drago Rosso, praticamente tutta la notte sono colme di marinai di passaggio. Una volta meno sicuro, ora questo quartiere, incessantemente pattugliato dalle guardie della Gilda delle Acque, ha acquisito una relativa tranquillita'. Di giorno c'e' sempre un gran movimento di marinai e uomini di fatica che caricano e scaricano mercanzia sulle navi, segno che i traffici sono fiorenti. Questo e' l'unico posto dove e' possibile trovar lavoro, anche se spesso per brevi periodi, senza pagare l'iscrizione a nessuna Gilda; la Gilda dei Facchini, infatti, ha sempre lavoro da offrire e non richiede pagamenti di sorta, perche' pagata dalle Casse Civiche.



Fuori le mura

All'esterno delle mura sono situati i quartieri dei contadini. Anche i contadini sono considerati abitanti di Eliendall e dunque sottoposti alle sue leggi.

Porte della Città'

Eliendall ha due porte: **Porta Occidentale** e **Porta Orientale**. Porta Orientale e' quasi a ridosso del porto; da tale porta, attraversando Via Mirfania ed il Ponte delle Spade si arriva su Via Aralia, a ridosso Quartieri Settentrionali. Porta Occidentale

e' a ridosso di Via Solaria, che separa longitudinalmente il Quartiere delle Arti dal Quartiere Centrale e conduce a Piazza Centrale.

Ponti della Città'

Eliendall ha tre ponti che attraversano il Fiume Lloidevall; il piu' vicino al porto e' il **Ponte delle Spade**, attraversato da Via Mirfania; piu' oltre c'e' **Ponte di Ferro**, attraversato da Via

Uberiana ed in fondo c'e' **Ponte dei Sospiri**, attraversato da Via dei Sospiri.

Edifici notevoli

Edificio	Uso	Ubicazione
Corte del Grifone	Residenza di Lord Meldonio e della sua corte	In cima alla collina, nell'omonimo quartiere
Caseme Centrali del Grifone	alloggiamenti delle Guardie Scelte del Grifone	In cima alla collina, a ridosso della Corte del Grifone
Accademia di Torre Incantata	Sede della scuola di Magia	Piazza del Grifone, dal lato del Quartiere dei Nobili
Regina dei Sapori	Taverna molto costosa ricercata	Piazza Centrale
Albergo del Mite Viandante	Locanda costosa	Piazza Centrale
Biblioteca Civica	biblioteca	Via della Biblioteca, Quartiere delle Arti
Tempio di Mitra	Tempio di Mitra	Via del Tempio, Quartiere Centrale
Rifugio del Bisognoso	Ospedale ed ostello dei poveri	Via del Tempio, Quartiere Centrale
Teatro Antico	teatro	Via delle Belle Arti, Quartiere delle Arti
Teatro Nuovo	teatro	Via dei Teatranti, Quartiere delle Arti
Palazzo dell'Arpa	sede dell'omonima Gilda	Via delle Belle Arti, Quartiere delle Arti
Casa del Sogno	casa di vari piaceri	Via delle Belle Arti
Taverna al Drago Rosso	taverna mediocre e di dubbia fama, ma sempre aperta	Traversa Scura, Quartiere del Porto
Taverna al Bue Grasso	taverna discreta	Via Erlair, Quartiere Centrale
Prigioni Civiche	prigioni	Via delle Prigioni, Quartiere del Porto, a ridosso delle mura
Locanda del Viandante Sperduto	locanda a buon mercato	Via delle Locande, Quartiere dei Bottegai
Locanda alle Notti Felici	locanda molto a buon mercato e di infima reputazione	Vicolo degli Appestati, Quartiere Meridionale
Taverna al Goblin Ubriaco	taverna mediocre	Vicolo degli Appestati, Quartiere Meridionale

Casa dei Mantelli	sartoria ed abbigliamento	Via dei Sarti, Quartiere dei Bottegai
Albergo al Gatto Nero	locanda malfamata	Vicolo Storto, Quartiere Meridionale
Locanda del Goblin Cantante	media locanda nota per gli spettacoli di dubbio gusto	Quartiere dei Bottegai
Da Iberius	costruttore di carrozze	Quartiere dell'Arpa
Casa di Ulno Pop Zapp	una soffitta	via degli Alchimisti
Casa di Heam	due piani	via Gloriana
Casa di Brittelm de Gart	appartamento	via Fergantina

Commercio e Gilde

Ad Eliendall si trovano in abbondanza tutti i prodotti, poiché la città è situata al centro di numerose rotte commerciali. È possibile trovare anche materiale alchimistico o magico, ma generalmente per le merci preziose occorrono contatti appropriati.

L'iscrizione ad una Gilde ad Eliendall è sempre tassata, o con denaro o con lavoro per la Gilde stessa; a meno che si dimostri di appartenere alla stessa Gilde in un'altra Città. Normalmente, iscriversi ad una Gilde è l'unico modo per ottenere lavoro.

Sotto il controllo delle Casate e dei Clan Indipendenti, le principali Gilde di Eliendall coprono praticamente tutta la gamma di attività produttive e mercantili.

Casata	Gilda	Occupazione	Sede
Casata Millivan	Gilda dell'Oro Bianco	Commercianti e mercanti	Piazza Centrale, dal lato del Quartiere dei Bottegai
Corte della Fenice	Gilda dell'Arpa	Artisti	Via delle Belle Arti, Quartiere delle Arti
Corte della Fenice	Torre d'Avorio	Maghi e studiosi	Accademia di Torre Incantata
Corte della Fenice	Gilda dell'Argento	Commercianti	Via dell'Argento, Quartiere dei Bottegai
Corte del Grifone	Gilda delle Acque	Navigatori	Via Lungoportò, Quartiere del Porto
Corte del Grifone	Gilda dei Viaggiatori	Mercanti	Via Fergantina, Quartiere Centrale
Corte del Grifone	Scudi Bianchi	Mercenari	Via Ordaliana, Quartiere Centrale
Corte del Cigno Nero	Oro Nero	Malavita	Via delle Notti Oscure, Quartieri Meridionali
Corte del Cigno Nero	Gilda degli Alambicchi	Alchimisti	Via degli Alchimisti, Quartieri dei Bottegai
Corte del Cigno Nero	Gilda del Cristallo	Usurai	Via Fergantina, Quartiere Centrale
Clan Scudo di Pietra	Gilda della Pietra Levigata	Costruttori	Via dei Costruttori, Quartiere dei Bottegai
Clan Scudo di Pietra	Gilda del Martello da Guerra	Fabbri e armaioli	Via degli Armaioli, Quartiere dei Bottegai
Clan dei Monti del Sogno	Gilda del boccale schiumante	Birrai	Via degli Speciali, Quartiere dei Bottegai
Clan dei Monti del Sogno	Gilda dell'Ascia Vittoriosa	Mercenari	Via Aralia, dalla parte del Quartiere dei Bottegai

Vi sono numerose altre piccole Gilde che, sotto il controllo di quelle principali, si specializzano in diversi compiti.



Gilda	Gilda responsabile	Occupazione	Sede
Compagnia dei Liberi Navigatori del Capitano Eshell	Gilda delle Acque	Navigazione fiume Lloidevall	Via Lungoporto, vicino al fiume dalla parte settentrionale
Gilda degli Speciali	Gilda dei Viaggiatori	Commercio in spezie ricercate	Via degli Speciali, Quartiere dei Bottegai
Gilda degli Scrivani	Torre d'Avorio	Scrittura, copiatura e lettura di lettere, documenti, pergamene	Via degli Scribacchini, Quartiere dei Bottegai
Gilda dei Ruffiani e dei Mendicanti	Oro Nero	Spionaggio e lavori poco puliti	Vicolo dei Mendicanti, Quartieri Meridionali
Compagnia delle Lance	Scudi Bianchi	Guardie private	Via Meridiana, dal lato del Quartiere Centrale
Compagnia degli Argenti	Gilda del Cristallo	Scommesse e cambio valute	Vicolo delle Corone d'argento, Quartiere Meridionale
Maestro Thoriff	Gilda del Boccale Schiumante	Produzione dello Spirito	Via Ordaliana, Quartiere Centrale
Gilda dei Facchini	Gilda delle Acque	Lavori pesanti nel porto	Banchina Centrale, Quartiere del Porto

Componenti del Consiglio Cittadino

Tra parentesi il precedente componente, ora morto.

Personaggio	Ruolo
Lord Meldonio del Grifone	Lord di Eliendall
Gran Sacerdote Shelem Eirenall	Gran Sacerdote del Tempio di Mitra
Giudice Erlair	Giudice Supremo di Eliendall
Shilmerill	Nobile della Fenice
Alkeana	Nobile della Fenice
Preldiana	Nobile della Fenice
Welmerinn	Nobile Millivan
Eloeb Firim	Nobile Millivan
Denalea	Nobile Millivan
Elendiana	Nobile del Grifone
Astredeo	Nobile del Grifone
Visistralio	Nobile del Grifone
Lord Grummel	Nobile del Cigno Nero
Murulanio	Nobile del Cigno Nero
Gaeltus	Nobile del Cigno Nero





Sir Handover	Direttore del Teatro Antico
Maestro Ekemaist	Gran Maestro dell'Accademia di Torre Incantata e Maestro della Torre d'Avorio
Maestro Ietus (Eiork)	Maestro della Gilda dell'Arpa
Maestro Istrandell	Maestro della Gilda dell'Oro Bianco
Maestro Shirlana	Maestro della Gilda dell'Argento
Maestro Ricardo	Maestro della Gilda delle Acque
Maestro Estralia	Maestro della Gilda dei Viaggiatori
Maestro Gordel	Maestro degli Scudi Bianchi
Maestro Ilekenn	Maestro dell'Oro Nero
Maestro Mikon	Maestro della Gilda degli Alambicchi
Maestro Gheamat	Maestro della Gilda del Cristallo
Maestro Boroghel	Maestro della Gilda della Pietra Levigata
Maestro Throfelin	Maestro della Gilda del Martello da Guerra
Maestro Thoriff	Maestro della Gilda del Boccale Schiumante
Maestro Ulfemel	Maestro della Gilda dell'Ascia Vittoriosa



La Citta' di Estenfall

La Capitale del Pegaso

Il sistema monetario

Il Regno del Pegaso conia le proprie monete ma sono molto usate anche quelle degli altri Regni e degli Imperi. Non particolarmente gradite sono le monete del Regno del Corvo e

dell'Impero della Luna d'Oriente, anche se per necessita' commerciali sono comunque accettate.

Valore di scambio	Materiale	Denominazione
\$1	bronzo	Soldo
\$10	argento	Rupia
\$100	oro	Rupia d'oro

Informazioni generiche

Estenfall e' una citta' di 70000 abitanti, relativamente povera se confrontata con le altre capitali del Vecchio Continente. Le

sue risorse principali sono le miniere d'argento sui Monti Thorf Endar ed il commercio col vicino Regno del Corvo.

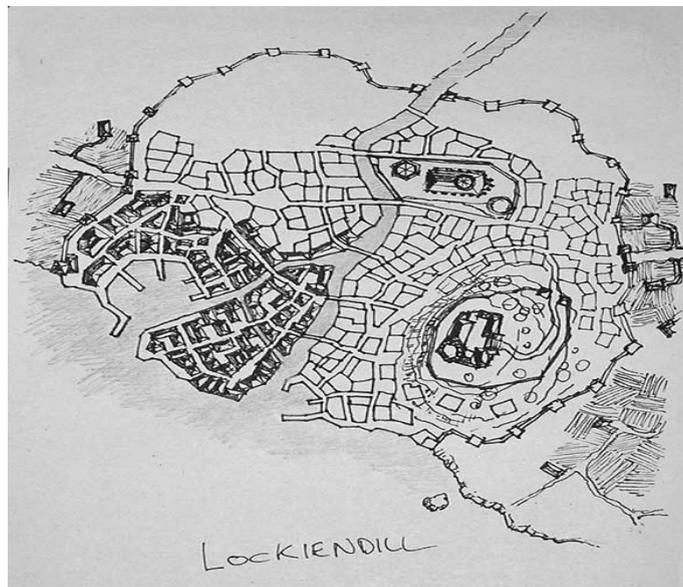
La Citta di Lockiendill

La sede della Fenice

Informazioni generiche

Lockiendill e' una citta' fortificata sul fiume che sfocia in mare, con il palazzo ducale al di la' del fiume. Simbolo: 2 fenici d'argento su sfondo azzurro (colori argento e azzurro). Edifici

notevoli: una piazza con duomo, battistero e torre bianchissime (come Pisa). Locanda alla Luna Tagliente, con sauna e casino'.



La Citta' di Millivan

La Citta' di Sir Eishutt

Informazioni generiche

Millivan e' una citta' ricca, in cui lo sfoggio di sir Eishutt non conosce limiti. Le sue guardie in uniforme oro-nera controllano bene la citta', specialmente il centro e la zona tra il porto e il centro. Nella piazza centrale (simile a quella di Praga) c'e' il palazzo reale con una grande torre dalla quale sir Eishutt tiene i

discorsi al popolo. L'Accademia del Mistico si trova in collina, in una struttura circolare massiccia circondata da prato all'inglese alla fine di una strada dritta in salita; dal suo tetto si domina la citta'.

La Foresta di Ulm

Protetta dai Falconieri e dagli Incantatori

Informazioni generiche

La foresta e' una foresta magica, controllata dagli incantatori di Ulm: gli alberi formano una barriera quasi impenetrabile, soprattutto agli eserciti che sono cosi' costretti a sparpagliarsi per tentarne l'ingresso. Al centro c'e' il Circolo degli Incantatori, una grossa struttura circolare sotterranea, della quale

dall'esterno si vedono solamente delle casupole di legno costruite in cerchio. Tradizionale e' l'alleanza con i falconieri di Elishen, che hanno un proprio reggimento che difende la foresta.

Le foreste Lloidevall

La dimora di Sir Showinder Wantaars, il piu' grande incantatore del Vecchio Continente

Introduzione storica e geografica

Le **Foreste Lloidevall** sono la zona verde piu' estesa nel sud ovest del Vecchio Continente. Confinano ad est con i **Monti Vooren** dai quali si diparte il **Fiume Sogno**, che taglia lateralmente le foreste prima di formare il **Lago Sogno**.

Il nome Lloidevall significa "foresta arcana". La foresta deve il suo nome a numerose leggende di creature fatate che si vivrebbero in particolare sulle sponde del fiume Sogno. Storicamente la foresta Lloidevall e' sempre stata scarsamente popolata al proprio interno, ma ha visto la crescita di numerosi paesi rurali ai propri margini, fornendo una inesauribile riserva di legna e selvaggina ai loro abitanti. Due di questi paesi,

Horvien ed **Ordenfall** si sono recentemente evoluti fino a divenire citta' a tutti gli effetti.

Sicuramente l'elemento che ha caratterizzato maggiormente la vita della foresta e' la presenza di **Torre Arcana**, la piu' antica Torre di Magia, che si erge nel cuore stesso di Lloidevall. Qui si e' ritirato **Sir Showinder Wantaars**, ritenuto il piu' grande incantatore del Vecchio Continente, raccogliendo intorno a se' studiosi e discepoli, formando una florida comunita' che comprende agricoltori, carpentieri, cacciatori e persino una milizia.

Tratti culturali delle popolazioni

Le popolazioni che vivono ai margini della foresta risentono molto della sua influenza, sia perché essa fornisce loro i mezzi di sussistenza, sia perché la sua aurea insieme naturale e mistica e le leggende intorno ai popoli fatati costituiscono terreno fertile per uno stile di vita legato alla natura, alla bellezza ed in generale ai culti legati a **Gheah**. Si tratta perlopiù di popolazioni rurali che vivono a stretto contatto con la natura, la sua bellezza e la sua grandiosità e che per questo rifuggono lo stile di vita più caotico delle grandi Città Libere del Sud.

Ai margini della foresta sono frequenti gli insediamenti umani, mentre nella parte nord, a ridosso dei Monti Vorodin, risiedono

Torre Arcana

L'Alleanza di Torre Arcana rappresenta uno stile di aggregazione a metà fra un'Accademia ed un villaggio rurale. Intorno agli studiosi di tale Torre infatti si è riunita una vasta popolazione che provvede al sostentamento ed alla difesa della Torre stessa.

Torre Arcana è sede della più antica Accademia di magia del Continente; essa ha regole molto poco rigide sull'insegnamento. Normalmente si può accedere a Torre Arcana anche per svolgere lavori di tutti i giorni; per apprendere la magia invece bisogna semplicemente essere seguiti da uno dei maghi che qui risiedono. Qui le formalità di apprendistato non hanno luogo e l'insegnamento delle arti arcane può scaturire naturalmente al pari di quello degli altri mestieri. Normalmente i maghi accettano di insegnare i rudimenti della magia solo a persone che dimostrino attaccamento agli ideali della natura, della

alcuni clan indipendenti. All'interno della foresta vi sono alcune piccole aree abitate da umani, goblin e persino da tribù di orchetti. Sono sempre vive inoltre leggende che parlano dell'esistenza di altre presenze incantate, come alcune creature fatate e forse addirittura creature leggendarie dell'Era del Mito come gli Unicorni; non ci si stupisce inoltre che umani e goblin nati nella foresta manifestino sporadiche forme di magia, dato che la zona è stata sempre considerata essenzialmente arcana. Fra le tante leggende la più grandiosa racconta della presenza nel bosco addirittura di un drago, **Sishistarr**, che diffonderebbe la sua area magica su tutta la foresta e veglierebbe sulle sue creature. Queste presenze, reali o meno, influiscono fortemente sull'immaginario delle popolazioni qui residenti.

libertà e della fratellanza; a parte questo non ci sono vincoli di ceto, razza o ricchezza, ma gli allievi possono guadagnarsi da vivere svolgendo lavori utili all'Alleanza.

Si dice che a Torre Arcana siano custoditi antichi tomi magici di grande potere, ma sicuramente sono sotto il controllo diretto di **Sir Showinder Wantaars**; gli incantesimi che sono insegnati di preferenza sono delle scuole delle Piante, degli Animali, degli Alimenti, della Luce, della Protezione, della Terra e dell'Acqua.

Attualmente sono presenti in pianta stabile a Torre Arcana venti maghi; altri vi si recano periodicamente per studiare i rari tomi e per svolgere incantamenti rituali, che sembrano essere particolarmente favoriti dal clima arcano collegato al Fiume Sogno ed ad altri misteriosi luoghi della foresta.

I Custodi di Ghea

All'interno della foresta vi sono numerosi insediamenti. Essi sono organizzati in piccole società di tipo tribale (Sheffir) che fanno capo nominalmente ad una autorità centrale (Ahrim Sheffir). In generale essi sono chiamati **Selvaggi di Lloidevall** o **Lloidevalliani**: vivono in stretto contatto con la natura, la rispettano e la proteggono. Coltivano le arti magiche solo limitatamente agli aspetti che li interessano, ovvero quelli naturali ed elementali. Al loro interno sono rintracciabili suddivisioni che dipendono dall'appartenenza ai diversi Sheffir o a gruppi scelti (Aghrel).

Gli Sheffir sono raggruppamenti di famiglie che costituiscono piccole società. Essi sono numerosi e distribuiti per tutta la foresta; hanno raramente contatti ma in caso di pericolo sono totalmente solidali. Ogni Sheffir elegge una propria principessa (Grahala) che, dopo un apprendistato, viene inviata nello Sheffir principale (Ahrim Sheffir), insediato al centro della foresta. Fra tutte le Grahala viene scelta la Ahrenil Grahala,

che assumerà il ruolo di regina dei Lloidevalliani e verrà data in sposa al più valente eroe (Ahrim Kiondatur).

Gli Aghrel sono gruppi scelti di combattenti o difensori della natura che seguono una disciplina comune. I più noti sono le **Lame Danzanti**, guerrieri implacabili dal corpo ricoperto interamente da tatuaggi; i **Vendicatori Silenziosi**, che si dice si mimetizzano perfettamente nella natura e perseguitino i suoi nemici; gli **Arcieri Infallibili**, con i loro archi incantati capaci di scagliare frecce con precisione anche nelle foreste più fitte; i **Guardiani della Foresta**, che hanno una perfetta simbiosi con la vita naturale; la **Muta Selvaggia**, che imperversa per tutta la foresta cacciandone ospiti non graditi.

Le Organizzazioni del Vecchio Continente

I pilastri degli umani contro il disordine e le barbarie

I Falconieri di Elishen

L'Ordine dei Falconieri e' molto antico: fu fondato prima del Cataclisma da un gruppo di ranger che risiedevano nelle Foreste di Orien. Essi stessi posero le prime pietre della citta' di Elishen, che divenne la loro sede. I colori dei Falconieri sono verde ed argento, simboli di natura e liberta'. Il loro stemma e' un falco d'argento in uno scudo verde.

I Falconieri hanno contingenti in tutte le foreste del Vecchio Continente: Shall Mid, Eridoines, Mishin, Orien, Ulm e Lloidevall, come in altri luoghi di interesse naturale. Ogni contingente ha una base centrale, chiamata spesso il Nido, dove sono addestrati nuovi falconieri e sono raccolte altre truppe in caso di emergenza. La gerarchia fra i Falconieri e' abbastanza semplice: esiste un Gran Maestro che risiede ad Elishen, ed ogni distaccamento e' comandato da un Maestro. Gli altri Falconieri sono tutti di pari grado, sebbene l'anzianita' e l'esperienza siano vincolanti in situazioni ove occorra stabilire una leadership. Essi agiscono spesso da soli in missioni di ricognizione o per garantire l'ordine nei territori rurali; in caso di situazioni pericolose un falconiere fa rapporto al proprio Maestro, che provvede a costituire in brevissimo tempo un temibile esercito composto, oltre che dai falconieri stessi, da mercenari ed abitanti del luogo.

I loro rapporti con gli abitanti dei luoghi naturali sono spesso ottimali, visto che i falconieri li proteggono da orchetti selvaggi

ed altre creature maligne ed in generale amministrano la giustizia per quanto riguarda le dispute su possedimenti terrieri, bracconaggio, furti di bestiame. I governanti locali stessi accettano, volenti o nolenti, il ruolo di ranger dei falconieri, spesso per non inimicarsi il potente Ordine. Con i Selvaggi i rapporti sono ancora piu' stretti, visto che in fin dei conti gli ideali perseguiti sono gli stessi. Ad ogni modo, pur essendo riconosciuti come autorita' nei territori da essi amministrati, i Falconieri evitano di entrare direttamente a far parte delle strutture politiche, preferendo un ruolo di giudici esterni ed imparziali.

I Falconieri hanno una lunga tradizione di addestramento di falchi da combattimento. Ciascun falconiere addestra il proprio falco e gli e' intimamente legato; alcuni di essi sviluppano particolari poteri simbiotici con il proprio falco. A parte questo, essi hanno sempre un ottimo addestramento nell'uso delle armi, nel cavalcare ed in tutte le abilita' naturalistiche.

Per divenire falconiere, oltre a dimostrare attaccamento ai valori della natura ed attitudine ad amministrare le popolazioni rurali, bisogna essere proposti da un altro Falconiere, che si occupa dell'apprendistato del suo protetto fino a che questi non abbia ammaestrato alla perfezione il suo falco.

L'Ordine del Frassino

L'Ordine del Frassino e' stato creato il giorno stesso in cui un mago traffico' per la prima volta con la vita e la morte. E' stato dunque voluto dai sacerdoti in epoche antichissime, i quali hanno visto negli uomini la forza migliore per combattere tutte le creature dannate.

L'Ordine si propone di combattere, tenere a bada, e se necessario sterminare le creature della notte: vampiri, non morti, bales, ed i loro padroni, cosı' come tutti coloro che li controllano o li generano. L'Ordine e' dunque assolutamente contrario allo sviluppo della magia necromantica e ne caldeggia il divieto. E' alla continua ricerca di artifatti o potenti magie per tenere le creature dell'oscurita' sotto controllo, oltre che essere una vasta fonte di conoscenza sull'occulto.

L'Ordine dispone di vaste proprieta', soprattutto nelle citta', che sono il risultato di sequestri a esseri oscuri o a sette praticanti

arti oscure. In ogni citta' vi e' una Casa dell'Ordine, utilizzata per le riunioni, per ospitare i membri di passaggio, per dare asilo in situazioni di difficolta'. Ogni membro poi deve avere una residenza propria, anche se di solito e' assistito in minima parte dall'ordine. Nelle zone rurali l'Ordine ha pochissimi rappresentanti, dato che il problema dei non-morti e' molto meno sentito.

A capo dell'ordine vi e', in ogni citta', colui che e' riconosciuto informalmente dagli Inquisitori come il piu' potente e il piu' esperto. Egli governa l'ordine e gestisce le grosse azioni, concedendo un'ampia autonomia agli Inquisitori piu' giovani. L'entrata nell'Ordine prevede un lungo apprendistato sotto la guida di un Inquisitore esperto.



I Cavalieri di Talantir

Sono stati i Cavalieri di Talantir a creare il Regno del Leone e a costruire Talantir. Perlomeno questo è quello che raccontano le leggende dei cavalieri stessi. È indubbio che i Cavalieri abbiano dato una grossa mano alla Casata del Leone a crescere di potenza, soprattutto controllando le popolazioni selvagge che all'ovest e al sud minacciavano di rivoltarsi. Ora invece i Cavalieri di Talantir hanno assunto un ruolo diverso: portano nel mondo il messaggio del Leone: giustizia e carità, ma accompagnate dal ferro e dall'acciaio quando necessario.

Nonostante la gran parte dei cavalieri stia nel Regno del Leone, ora molti hanno cominciato a viaggiare, in particolar modo nel Sud, dove hanno trovato terreno fertile per la propria organizzazione nelle lasche maglie dei giochi politici delle Casate e delle Case. I Cavalieri si sono sempre distinti per il loro coraggio, per la loro lealtà, per la carità e per la giustizia, sino a essere unanimamente considerati dei tutori della legge in tutto il sud.

La struttura dei Cavalieri di Talantir è militare, con al capo virtualmente il Re del Leone. In ogni regione hanno un Reggimento che si divide in Corpi che sono l'unità più piccola. Tendenzialmente ve n'è uno per ogni città. Normalmente i cavalieri sono tutti abbastanza ricchi e abitano in case proprie non disponendo fuori dal Regno del Leone di alloggiamenti dell'Ordine. Tuttavia hanno sempre una Locanda di alto livello e di fiducia che riserva loro stanze e sale per riunioni. I singoli cavalieri agiscono in perfetta autonomia, ciascheduno seguendo i propri precetti morali e il comandante di Corpo interviene solo quando uno di loro infanga l'ordine con atti che non rispettano il loro codice d'onore. Per ogni comandante vi è anche un Amministratore, non appartenente all'ordine ma solitamente molto potente, che gestisce gli affari dell'ordine e si occupa di far sì che gli appartenenti dispongano sempre di armi, armature, cavallo e vestiario degni di un cavaliere.

La Congrega delle Vesti Bianche

Sono educati a Torre Bianca senza poteri magici e svolgono le funzioni di guaritori erranti.

I Cavalieri di Palandian

L'Ordine degli Storici



Glossario di Aarghen Theal

Personaggi, Luoghi ed Eventi del Vecchio Continente

1. **Aarelii:** cosi' sono chiamati gli abitanti del nord, la razza che diede vita all'Impero del Dragone.
2. **Aarghen Theal:** il nome dato dagli Antichi Signori al mondo.
3. **Aegis del Leone:** il Mago Bronzeo, Re del Regno del Leone
4. **Ahriman:** il Signore della Distruzione, e' ritenuto un dio malvagio piu' antico del Serpente, richiamato da antichi sacerdoti-dei appartenenti ad un'epoca leggendaria e successivamente bandito dagli altri dei, con tutti i suoi templi distrutti. Il suo culto e' associato alla distruzione ed alla non-morte, ed i suoi tenebrosi sacerdoti, quasi tutti Bales ed Uomini Lucertola, sono all'opera per preparare il suo ritorno, che significherebbe il ritorno al caos. E' conosciuto anche come Behemal, o l'Antico Demone.
5. **Aghrel:** sono i gruppi scelti dei Selvaggi di Lloidevall. I piu' noti sono le Lame Danzanti, guerrieri implacabili dal corpo ricoperto interamente da tatuaggi; i Vendicatori Silenziosi, che si dice si mimetizzano perfettamente nella natura e perseguitino i suoi nemici; gli Arcieri Infallibili, con i loro archi incantati capaci di scagliare frecce con precisione anche nelle foreste piu' fitte; i Guardiani della Foresta, che hanno una perfetta simbiosi con la vita naturale; la Muta Selvaggia, che imperversa per tutta la foresta cacciandone ospiti non graditi.
6. **Ahrenil Grahala:** cosi' viene chiamata la regina dei custodi di Lloidevall
7. **Ahrim Kiondatur:** cosi' viene chiamato il piu' grande eroe fra i cavalieri di Lloidevall, che si sposerà con la regina, chiamata Ahrenil Grahala
8. **Artefatti:** potenti e misteriosi oggetti magici, che simboleggiano idee nuove, di cui i 22 Arcani Maggiori dei Tarocchi sono un'immagine. La leggenda vuole che i Draghi si siano serviti di essi per civilizzare il mondo.
9. **Baronie:** nelle terre del Sud vi sono alcuni territori dove il potere e' nelle mani di alcuni nobili di antico lignaggio senza che vi sia un'autorita' centrale. Tali sono le baronie, suddivise in Baronie Settentrionali, Baronie Centrali, Baronie dell'Est e Baronie Meridionali
10. **Bel:** il Dio dei Ladri, protettore dei malintenzionati ma in generale anche dei commercianti. E' conosciuto ovunque nel Vecchio Continente, ed adorato da molti umani e orchetti, poiche' il suo nome e' sinonimo di ricchezza e lusso oltre che di inganno. Lo chiamano anche Melkene o L'Incappucciato ed associano al suo nome una certa ispirazione sacra ed una gioia fanciullesca nell'inganno. E' conosciuto nel Sud come Ogmir.
11. **Casate:** famiglie di nobili che detengono il potere e sono a capo degli Imperi, dei Regni, delle Baronie e delle Citta' Libere del Sud. Le piu' importanti sono a nord le Casate Imperiali: la Casata del Dragone e quella della Luna d'Oriente; al centro le Casate Reali: del Leone, del Corvo, del Pegaso, dell'Unicorno e della Chimera; al sud la Casata Millivan, la Corte della Fenice, la Corte del Grifone, la Corte del Cigno Nero.
12. **Case:** famiglie di nobili che tendono ad assumere la stessa importanza delle Casate. Le piu' importanti sono al sud: la Casa del Vento, la Casa del Falco Dorato e la Casa del Lupo a sud-ovest, la Casa dei Fuochi Danzanti e la Casa della Scimitarra a sud-est.
13. **Cataclisma:** evento tragico che porto' alla quasi completa estinzione della razza degli Antichi Signori
14. **Citta' Libere:** e' il nome delle grandi citta' del Sud, che hanno un governo autonomo, sotto l'influenza delle Casate Maggiori. Le piu' importanti sono Sheren, Ermerill, Esvendall, Eikendall, Eliendall, Jaslin, Ahrumal, Forte Antheil, Lockiendill e Kelmis.
15. **Clan:** strutture di tipo familiare
16. **Crom:** e' il Dio della Montagna e della Guerra, adorato specialmente dalle popolazioni nordiche Aareliane e da quelle Eashite col nome di Voromir; il suo culto e' legato agli ideali di coraggio, onore e forza. I Signori delle Rune lo conoscono col nome di Thornerin, e sostengono che egli abbia donato loro, suoi prediletti, la magia runica; persino orchetti ed orchetti lo adorano col nome di Morgh. I suoi seguaci reputano prudente non attrarre la sua attenzione; tutto cio' che il dio fa per loro e' dare forza alle loro braccia al momento della nascita; e cio' deve bastare. Dopo la morte Crom conduce in un

- grigio, nebbioso regno di nuvole e di venti gelidi, per vagare per l'eternita'.
17. **Dagdamer:** il titolo dell'Imperatore del Dragone. Attualmente Dagdamer e' Lord Alkanterr del Dragone Dorato.
 18. **Dei Maggiori:** sono gli dei piu' comunemente conosciuti ed adorati: Mitra, Set, Crom, Bel, Gheah, Ilas, Shergal, Ahriman
 19. **Dei Minori:** sono dei secondari, il cui culti e' poco esteso:
 20. **Draghi:** la leggenda vuole che siano potenti creature che decisero di civilizzare il mondo dando origine alla vita. Attualmente pare che ne siano rimasti su Aarghen Theal solo quattro: Dagdamer il Drago Dorato; Krandel Vastilis il Drago Nero; Sishistarr il Drago d'Argento ed Araidelkennes il Drago Rosso
 21. **Eashiti:** cosi' sono chiamati gli abitanti del centro, il ceppo etnico che si rintraccia principalmente nei Regni
 22. **Eishutt Millivan:** e' uno degli ultimi Antichi Signori, e risiede nel Sud nella citta' che porta il suo nome
 23. **Antichi Signori:** i primi esseri viventi, intrisi di magia. Dopo il Cataclisma ne sopravvivono pochissimi. La leggenda vuole che questi siano: Il Mago Dorato, Gran Sacerdote di Mitra; Il Mago Verde, che vive nelle Foreste Eridoines; Il Mago Bronzeo, Re del Regno del Leone; Sir Eishutt Millivan, Sire della Casata Millivan nel Sud; Sir Nekizzaniss, Gran Sacerdote di Set; Sir Erken Voiss, un oscuro e temuto necromante; Sir Showinder Wantaar, ritenuto il piu' grande incantatore del Vecchio Continente, che risiede a Torre Arcana.
 24. **Ere:** sono i cinque periodi in cui e' suddivisa la storia di Aarghen Theal: Era del Mito, Era del Sogno, Era del Cataclisma, Era delle Grandi Battaglie, Quinta Era.
 25. **Erken Voiss:** Antico Signore; si dice che sia un potentissimo necromante e che risieda a Torre Nera
 26. **Falconieri di Elishen:** ordine di falconieri protettori della natura; il loro comando centrale e' ad Elishen, ma ve ne sono contingenti in tutte le principali foreste
 27. **Foreste Lloidevall:** foreste nel sud, dove ha sede l'Accademia di Torre Arcana e dove vivono i Custodi di Lloidevall o Lloidevalliani
 28. **Gheah:** e' la Grande Madre, la natura in tutte le sue espressioni; essa regola la nascita e la morte nel grande ciclo della vita. E' la dea della fertilita', dell'abbondanza, ma anche dello spirito selvaggio ed animale. E' adorata nei luoghi piu' selvaggi e naturali, lontani dalla citta', ed e' ritenuta capace di fornire poteri sciamanici e di magia rurale. Si narrano leggende di sue incarnazioni nelle mitiche figure della Grande Cacciatrice i della Muta Selvaggia, che imperversano nel profondo delle foreste o nelle vaste pianure desolate dell'est. Gheah e' conosciuta con moltissimi nomi, poiche' praticamente tutte le divinita' e le semidivinita' legate a fenomeni naturali possono in fin dei conti ricondursi al suo culto. Le popolazioni marine Oolodite la invocano col nome di Rhea, la Regina degli Oceani; gli Aareliti dei Monti Tonanti la conoscono come Ehuana, la Dama delle Tempeste; nelle foreste di Lloidevall e' conosciuta come Sheana, la Ristoratrice. E' anche conosciuta come Alehana, il Cuore delle Foreste.
 29. **Gilde:** corporazioni che coprono capillarmente tutto l'ambito delle attivita' commerciali e produttive, il cuore delle strutture economiche in tutto Aarghen Theal. Dipendono spesso dalle Casate che governano nei luoghi stessi.
 30. **Grahala:** cosi' viene chiamata la principessa di ogni Sheffir fra gli abitanti di Lloidevall. Fra tutte le Grahala viene scelta la regina, chiamata Ahrenil Grahala.
 31. **Groffen:** Maestro del Clan dei Monti del Sogno.
 32. **Kaideiti:** cosi' sono chiamati gli orientali, la razza che popola principalmente l'Impero della Luna d'Oriente.
 33. **Ilas:** e' la Dea Poetessa, protettrice degli artisti e degli innamorati; e' invocata da coloro che cercano l'ispirazione, dai raffinati o semplicemente dai malinconici. Viene conosciuta con diversi nomi: Leah, la Dea della Luna fra gli Eashiti; Shilian, la Dama del Sogno presso gli Ooloditi; Kihlian, Signora dei Cuori presso gli Ooroshiti.
 34. **Immeliti:** cosi' sono chiamati gli uomini del ceppo etnico piu' meridionale, dalla pelle nera
 35. **Impero Del Dragone:** e' il piu' grande Impero, situato nelle Terre del nord ovest, con capitale Drakken Tor
 36. **Impero della Luna d'Oriente:** Impero situato nelle Terre del nord est, con capitale Kaideia

37. **Logge:** misteriose organizzazioni che operano dietro le quinte manovrando persone ed eventi; la loro esistenza ed i loro scopi danno adito a leggende e sospetti
38. **Mago Bronzeo:** Aegis del Leone, Re del Regno del Leone, Antico Signore
39. **Mago Dorato:** Gran Sacerdote di Mitra a Mitra Ashin, Antico Signore
40. **Mago Verde:** signore dei Custodi Selvaggi di Eridoines. Antico Signore
41. **Mitra:** il Signore della Luce, e' conosciuto praticamente in tutto il Vecchio Continente ed adorato da gran parte degli umani. E' un dio benevolente, onnisciente e di pura forma spirituale, sebbene sia rappresentato come un uomo alto, dallo sguardo intenso, dalla lunga barba bianca. Il suo simbolo e' l'ascia scintillante di potere. Mitra non richiede sacrifici, sebbene i suoi templi accettino donazioni in denaro o servizi. Mitra e' un dio virtuoso, che giudica la menzogna ed il tradimento degli amici come peccati mortali. Il suoi sacerdoti si astengono dall'alcool e dalle droghe e devono rimanere celibi. Il suo antico nemico e' Set, il dio serpente, contro il quale combatte anche attraverso i mortali. Mitra e' conosciuto con moltissimi nomi: Palandian fra gli Ooroshiti nell'est e Thorondin fra le popolazioni del nord dell'Impero del Dragone, Galandias presso le popolazioni marine, Urial presso i popoli primitivi, che lo considerano lo sposo di Gheah.
42. **Millivan:** e' il nome della principale citta' del Sud, capitale del cosiddetto Protettorato Millivan e residenza di Sir Eishutt Millivan, un Antico Signore
43. **Nekizzanis:** Gran Sacerdote di Set a Setheia; Antico Signore
44. **Ooloditi:** uno dei due ceppi etnici che popola principalmente il sud, insieme agli Ooroshiti
45. **Ooroshiti:** uno dei due ceppi etnici che popola principalmente il sud, insieme agli Ooloditi
46. **Ordini:** organizzazioni piu' o meno indipendenti che, sotto il comando di Maestri, perseguono i propri ideali. I piu' importanti: Cavalieri di Talantir, ordine cavalleresco ed idealista con sede a Talantir; Cavalieri di Palandian, ordine devoto al Tempio di Mitra, con sede a Mitra Ashin; Falconieri di Elishen, protettori della natura con sede ad Elishen; Ordine del Frassino, cacciatori di vampiri e bales con sede ad lhremil; Congrega delle Vesti Bianche, sacerdoti di antichi dei, guaritori e monaci, con sede a Torre Bianca; Ordine degli Storici, storici e cronisti, con sede a Torre Rossa.
47. **Signori delle Rune:** furono i capostipiti degli Antichi Clan Liberi che nell'Era del Sogno si insediarono nelle montagne costruendo le rocche che prendono il loro nome. Essi furono: **Re Ur, Re Goondar, Re Vooren, Re Shoven, Re Kraven.**
48. **Regina Nera:** misteriosa governante di cio' che rimane di Torre Azzurra
49. **Regno del Corvo:** regno orientale con capitale Feylan
50. **Regno della Chimera:** regno occidentale con capitale Rumel Tor
51. **Regno del Pegaso:** regno orientale con capitale Estenfall
52. **Regno del Leone:** il piu' grande ed antico dei cinque Regni, con capitale Talantir
53. **Regno dell'Unicorno:** regno centrale con capitale lhremil
54. **Regno di Torre Azzurra:** un tempo sede della piu' prospera civiltà antica, il piu' antico dei Regni fu sconvolto dal Cataclisma. ora sopravvivono solo alcune piccole isole
55. **Roghendil il Veritiero:** storico dell'epoca del Cataclisma; forse sotto tale pseudonimo si raccoglie l'opera di molti studiosi. Scrisse la storia delle ere precataclismatiche in undici volumi
56. **Set:** e' il Dio Serpente, antico e temuto simbolo della malvagità, rappresentato come un enorme serpente. Egli ha insegnato agli uomini il potere magico dei sacrifici ed ha mostrato loro la strada verso le conoscenze occulte. Il suo culto e' associato alla ricerca del potere e della conoscenza proibita, ed e' diffuso piu' di quanto non si creda, sebbene spesso in forma sommersa. Set e' adorato nell'Impero della Luna D'Oriente, dove e' l'unico dio ammesso, pena la morte. Set e' ritenuto capace di donare vita eterna dopo la morte ai suoi seguaci. E' conosciuto anche col nome di Sahrueel presso gli Ooloditi e Damballah presso gli Immeliti.
57. **Sheffir:** il nucleo dell'organizzazione dei Custodi di Lloidevall; e' una struttura di tipo tribale che fa capo ad una struttura centrale chiamata Ahrim Sheffir
58. **Shergal:** il Signore dei Misteri, e' il piu' enigmatico fra gli dei. La leggenda vuole che abbia donato la magia agli uomini e che sia il custode delle conoscenze arcane ed occulte. I

seguaci di Shergal dichiarano che nel loro dio gli opposti si riconciliano, e per questo egli ha una doppia natura: saggezza ed inganno, conoscenza e follia. Il Misterioso, l'Arcano, il Viandante, l'Ingannatore: molti sono i nomi di Shergal.

59. **Sherim Ka:** Imperatore della Luna d'Oriente
60. **Showinder Wantaars:** il piu' grande incantatore del Vecchio Continente, risiede a Torre Arcana nelle Foreste Lloidevall
61. **Signori Antichi:** sono i membri dell'Alto Consiglio che governava Torre Azzurra nelle ere precataclismatiche. Essi furono: **Ereniell il Saggio, Beliangel il Fortunato, Loiran il Forte, Shiriana la Leggiadra, Erleiner il Misterioso, Mesianderr il Giusto, Palandiell il Puro** ed **Eiremill l'Eroico.**
62. **Talanir:** capitale del Regno del Leone
63. **Torre Arcana:** l'Accademia di Magia che ha sede nelle Foreste Lloidevall; ha la struttura di un'Alleanza, a meta' fra un'accademia di magia ed un villaggio rurale; vi risiede Showinder Wantaars insieme ad una ventina di maghi
64. **Torre Azzurra:** isola che prima del Cataclisma era sede di un fiorente regno elfico. Attualmente sorgono sopra le acque solo alcune piccole isolette. Su di una di esse ha sede l'Accademia di Magia di Torre Azzurra.
65. **Torre Bianca:** Accademia di Magia nelle pianure dell'Est
66. **Torre Incantata:** l'Accademia di Magia che ha sede ad Eliendall sotto la supervisione di Maestro Eikelmaist
67. **Torre Nera:** Accademia di Magia nei Monti Tonanti del nord; si dice che sotto il controllo di Sir Nekizzanis sia diventata un ricettacolo di necromanti
68. **Torre Rossa:** prosperosa citta' dell'Impero del Dragone, dotata di una immensa flotta e sede dell'Accademia Imperiale di Magia.
69. **Torre Verde:** Accademia di Magia nelle Foreste Eridoines.
70. **Terzo Occhio di Shergal:** un prezioso Artefatto
71. **Vecchio Continente:** e' il nome che gli umani danno al proprio mondo.
72. **Vie:** le Vie sono una versione intimista dei culti religiosi e sono spesso associate agli dei stessi: in realta' sono cammini interiori di autoperefezionamento dell'essere. Alcune di esse:

Via della Luce Divina, Via della Luce, Via della Mano Aperta, Via del Cosmo Via dell'Abisso Via dell'Arcano, Via del Sangue, Via del Serpente, Via della Spada, Via della Montagna, Via dell'Uccello Dorato, Via del Tramonto Dorato, Via della Piramide, Via delle Stelle, Via del Bosco, Via della Quercia Antica, Via della Fuoco Fatuo, Via delle Nuvole, Via Oscura, Via del Caos.

Credits:

Questa ambientazione è stata originariamente creata per il sistema di GURPS e può essere prelevata presso <http://web.tiscali.it/pcoletti2/GURPS/aarghentheal.html>

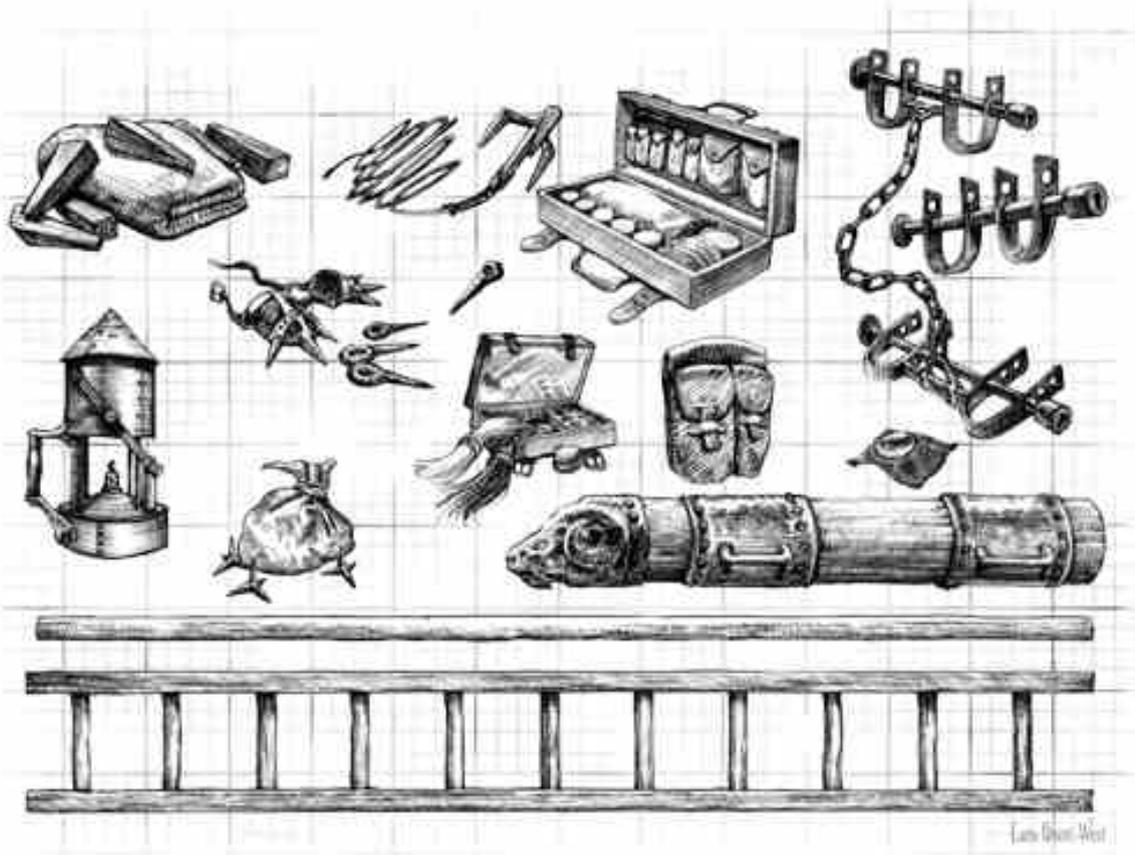
La presente rivisitazione è stata creata per Forgotten Tales, gioco di ruolo amatoriale che utilizza il sistema presentato nel manuale di base di Stormbringer, a cui sono state aggiunte regole per il combattimento avanzato e per la magia. Le differenze rispetto alla ambientazione originaria sono dovute alla necessita di creare un mondo in cui le classi semi-umane (elfi, mezz'elfi, nani) non esistono ed in cui la magia appare relativamente limitata.

Se si desidera utilizzarla in sistemi diversi o anche nel basic, ma con l'uso delle razze semi umane, si consiglia di utilizzarne la versione originale disponibile al link riportato precedentemente.

Beni d'uso comune nel Vecchio Continente

Vitto	Prezzo	Utensili	Prezzo
Banchetto per due	20	5 ami da pesca	1
Carne non preparata	2/Kg	Fune (6m)	1
Frutta/Verdura	1/Kg	Incudine	500
Latte	1/l	Martello	2
Pagnotta	1	Penna d'oca	2
Pasto leggero	2	Sigillo cilindrico	30
Pranzo	5	Attrezzi per accampamento	Prezzo
Provviste (21 pasti con bevande)	50	Acciarino e esca	10
Quartino di vino	1	Tenda grande (5 posti)	800
Vino (dipende dalla qualità)	2-4/l	Tenda media (3 posti)	500
Alloggio (al giorno)	Prezzo	Tenda piccola (1 posto)	200
Dormitorio	10	Zaino	10
Pagliericcio in stanza comune	2	Illuminazione	Prezzo
Stanza multipla	20	5 torce	2
Stanza singola	40	10 candele	1
Vestiaro	Prezzo	Lampada ad olio	20
Camicia	10	Olio da lampada (al litro)	2
Cappello da cacciatore	5	Libri	Prezzo
Cintura di cuoio	10	Leggende e tradizione	100-1000
Pantaloni	20	Narrativa, poesia	8-20
Perizoma	1	Testi e manuali (ogni 20 pagine)	1
Sandali	10	Varie	Prezzo
Stivali da cavallerizzo	100	Baracca	1000
Veste di lino	25	Barca a remi	500
Vasellame	Prezzo	Canoa a 2 posti	2000
Bicchiere	3	Casa a 3 stanze	20000
Boccale d'argento	50	Casa a 5 stanze	30000
Caraffa per vino	1	Castello fortificato	500000
Coltello di rame	1	Galea da guerra (minimo 20 persone)	250000
Contenitore/Vaso d'argilla	1	Nave mercantile (per t di carico)	10000
Coppa d'oro	1200	Palazzo	100000
Padella di ferro	30	Rostro da nave metallico	20000
Pentola di rame	20	Terreno coltivabile (per ettaro)	50000
Trasporti	Prezzo	Villa da 12 stanze	80000
Bue da tiro	80		
Carro a 2 ruote	100		
Carro a 4 ruote	400		
Cavallo da corsa	1000		
Cavallo da sella	100		
Cavallo da tiro	50		
Destriero	5000		
Diligenza	1000		

Note: prodotti particolarmente elaborati o capi di vestiario in materiale pregiato possono costare da due a dieci volte il prezzo riportato nel listino.
I prezzi si intendono in MB.



Capitolo II:

Meccaniche di Gioco

Sistema, lanci di dadi, test, creazione del personaggio e talenti





Il cielo era sereno, quella notte, sui moli di Drakken Tor. La luna si rifletteva, immobile, sulle acque salmastre del Porto vecchio. Lo sciabordio delle onde cullava quella parte della grande città, mentre il gruppetto di persone, 5 in tutto, avanzava lungo il selciato con un leggero scalpiccio di stivali sulla pietra.

“Odio le ronde notturne! Non riesco proprio a soffrirle...”

L'uomo che aveva parlato era uno dei cinque. Si sarebbe detto un soldato, addirittura un veterano. Per quanto la notte fosse limpida e senza nubi, il freddo era comunque abbastanza pungente. L'uomo rabbrividì, stringendosi nel mantello di pelliccia.

“Smettila di sbuffare, e stai attento... è il tuo lavoro e te lo sei scelto, non ti ha mica obbligato nessuno, o sbaglio...”
lo riprese un altro...

Dietro le quattro guardie, che procedevano spavalde, gettando sguardi penetranti alle ombre ai lati della strada, veniva un giovane, si sarebbe detto un ventenne, ma era difficile definire con certezza l'età del “ragazzo”. Sembrava decisamente stonare in mezzo a quegli enormi guerrieri coperti di pellicce ed armature tintinnanti. Il vento si levò più violento, scuotendo e stratonando i mantelli dei componenti del gruppetto. I mercenari si guardarono attorno, per nulla preoccupati di quel naturalissimo fenomeno, molto comune da quelle parti, in quel periodo dell'anno, in quel particolare luogo della grande città. Ma qualcuno aveva avvertito altro.

Il “ragazzo” si era scostato il mantello dal volto, rivelando i lineamenti sottili e decisi. Lo sguardo saettava da una parte all'altra della zona, abbracciando e contemplando cose che probabilmente gli enormi guerrieri non vedevano nemmeno.

I suoi occhi, il suo sguardo freddo e sicuro si posò in particolare sulla cima di uno dei tetti vicini, un magazzino a prima vista... ma non era il magazzino in se ad aver attirato la sua attenzione, ma “qualcosa”... un “qualcosa” che era sicuro fosse là, ma non doveva esserci... i conti non tornavano...

Decise di indagare... ma non voleva che i suoi “compagni” si scomodassero per così poco; poteva risolvere da solo la questione. Così fece.

Nel più assoluto silenzio, senza la minima incertezza, con un balzo fu accanto al magazzino, e da lì sul tetto, facendosi scalino con una finestra.

La grazia che contraddistingueva i movimenti del giovane poteva essere definita con un solo aggettivo: divina.

Il “ragazzo”, ora poco più che un'ombra, scivolò lungo l'apice del tetto, leggero come il vento che agitava le acque del porto, e con una calma altrettanto glaciale.

Fu allora che vide quello che lo aveva portato lassù.

Nell'ombra creata dal sovrapporsi di due tetti, rannicchiata ed immobile, si trovava qualcuno. Dalla sua posizione il ragazzo poteva chiaramente vedere che il losco figuro stava tenendo d'occhio le mosse della ronda... sicuramente era da un po', ma non troppo... altrimenti se ne sarebbe accorto prima.

Si avvicinò, strisciando contro la copertura del tetto del magazzino; come un predatore si acquatta per ghermire la preda...

L'ombra estrasse qualcosa da dietro alla schiena. La luce della luna rivelò al giovane la presenza di un arco... un arco di legno nero, scuro come l'ebano...

Istintivamente la mano destra gli corse alla bandoliera che portava al petto, sfilando due coltelli, sottili e allungati. Le sue armi favorite.

Mentre l'ombra si preparava a scoccare una freccia in direzione del primo soldato, il ragazzo avanzò, portandosi a pochi passi dall'assassino misterioso. Quello neppure si era accorto della sua presenza. “Dilettante”, pensò, e per





un attimo il suo volto fu attraversato da un lieve sorriso, che subito scomparve, lasciando il posto solo alla determinazione... cieca determinazione.

Il braccio dell'assassino si tese all'indietro per scoccare il dardo.

Il braccio del ragazzo scattò fulmineo, lanciando i due coltelli.

Nessun rumore. Una lama colpì l'uomo alla gola, l'altro al braccio.

L'arco cadde tra le tegole del tetto. Il corpo dell'uomo si afflosciò, come un cumulo di stracci vecchi.

Il ragazzo si avvicinò. Voleva sapere. Scostò gli stracci e sul collo dell'uomo, appena sopra la ferita del suo coltello, dietro all'orecchio sinistro, vide il simbolo dell'ascia levata...

Conosceva il segno, ne conosceva anche la provenienza,...quello che non sapeva era cosa diavolo uno di LORO potesse volere lì, a Drakken Tor... Doveva indagare.

"Ehi ragazzo, dimmi un po', che ci fa un novellino come te al servizio della milizia cittadina?" chiese il primo soldato della fila, voltando leggermente la testa.

Nessuno rispose...

Il veterano, fermandosi, si voltò, per cercare il giovane...

"Oni, ma ci sei?"

...e il ragazzo era lì dove era sempre stato, per tutta quella notte: dietro a loro, imbacuccato nei suoi mantelli scuri...

"...sono alla ricerca del mio futuro..." furono le parole del giovane. Non aveva assunto toni aggressivi, ne cordiali, nulla... non aveva assunto alcun tipo di tono.

"Beh, quand'è così ... nobile causa la tua! Spero tu abbia successo...ma ora andiamo avanti, ci sono ancora molti posti da controllare. Mi raccomando, stammi accanto!, non vorrei ti succedesse qualcosa..."

L'uomo si voltò nuovamente, e riprese la marcia, seguito dai suoi compagni... e da Oni naturalmente. Oltre alla ricerca del suo futuro, ora Oni era alla ricerca anche di alcuni perché... odiava non sapere il perché delle cose...





Creazione del Personaggio

N.B. consiglio: la scheda deve essere una descrizione del personaggio che il giocatore ha in mente! Il personaggio nasce nella mente del giocatore e viene tradotto in numeri sulla scheda, non il contrario! Sentitevi dunque liberi di spostare i punti ottenuti con i risultati dei dadi in modo da fare un ritratto il più fedele possibile del personaggio che avete in mente! Questo non è un invito al power play, anzi... è invece un invito a divertirvi giocando di ruolo puro!

Forza, Costituzione, Taglia, Intelligenza, Destrezza, Mana, Fascino = 3d6

Si tratta delle attitudini fisiche del personaggio. Due note particolari sono da riferire per Mana e Fascino: la prima è l'attitudine naturale alla magia del personaggio, la seconda rappresenta (oltre all'aspetto fisico) il carisma e la predisposizione naturale ai rapporti sociali.

Intelligenza disponibile = Intelligenza

Si tratta della Memoria Magica: ogni incantesimo o evocazione che viene imparato da un utente di magia occupa la sua Intelligenza disponibile, un po' come i dati nell'HD di un computer. La magia è fatta di gesti, riti, parole e sensazioni che devono essere perfettamente impresse nella mente dell'evocatore. L'Int. Disp. Può essere aumentata con l'uso di grimori magici e particolari pergamene.

Tiro Salvezza Tempra = COSx3%

Contro svenimenti, stordimenti, traumi fisici e psicologici

Tiro Salvezza Magia = ((COS+MAN)/2)x3

Contro incantesimi e maledizioni permette di dimezzare o evitare l'effetto magico

Punti Ferita = (cos+tag)/2

Ferita Grave = pf/2

Quando un giocatore ha subito da un solo attacco più della metà dei suoi punti ferita, significa che il colpo comporterà gravi conseguenze. Effettuare anche un TS su Tempra per verificare se il pg sviene

Gruppi di Abilità:

Le abilità generiche dipendono sia nella disponibilità che nel valore da alcune caratteristiche innate del pg:



Abilità	Caratteristica	Per punto minore di 9	Per punto maggiore di 12
Attacco base	FOR	-1%	+1%
	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Parata base	FOR	-1%	+1%
	TAG	+1%	-1%
	MAN	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Agilità	= parata	=parata	=parata
Manipolazione	= attacco	= attacco	=attacco
Percezione	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
Furtività	TAG	+1%	-1%
	INT	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Conoscenza	INT	-2%	+2%
Comunicazione	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
	FAS	-1%	+1%

I punteggi di queste caratteristiche andranno sommati a tutte le altre abilità, comprese quelle di combattimento Attacco e Parata.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ DURANTE LA VITA DEL PG

Il carattere, le attitudini e le competenze di un personaggio adulto (20 anni in poi) sono il frutto di una maturazione costante dovuta agli eventi che hanno caratterizzato la sua vita. Sin dall'infanzia un individuo delle inclinazioni naturali, delle **Doti Innate** che determineranno il suo sviluppo nel corso della sua vita. Con l'arrivo della prima maturità, intorno ai dodici anni, un ragazzo, comincia a intraprendere degli **apprendistati** e degli addestramenti che porranno le basi per il suo futuro. Potrebbe trattarsi di apprendistato presso una bottega oppure di un continuo girovagare con un gruppo di mercenari o banditi. Potrebbe trattarsi dell'aggregazione ad una compagnia teatrale

o dell'istruzione impartita da un cavaliere al ragazzo affinché questi ne diventi uno scudiero e così via per moltissimi altri esempi. La determinazione finale della **classe** determina invece quello che il personaggio fa per vivere, per integrarsi nella società! E' il risultato delle scelte più importanti della sua vita. Parallelamente a queste attività non c'è da escludere che un pg possa avere degli **hobby** ed anche essi meriteranno il loro posto in fase di creazione del nostro personaggio. Sarà questa la linea guida per la scelta delle abilità che porterà alla creazione del nostro alter ego.

Doti Innate:

Empatia verso una specie animale: permette di capire le condizioni fisiche e psicologiche di un animale... a volte ammansire un lupo può essere meglio che affrontarlo direttamente.

Resistenza: Rappresenta una naturale resistenza fisica al di sopra della norma. Bonus di +10% ad uno qualunque dei Tiri Resistenza e TS Tempra

Abile Combattente: Combattere per te è normale, dalle semplici liti tra ragazzi, fino a imbracciare una spada per difendere il tuo villaggio dai briganti, per te combattere è sempre stato qualcosa di istintivo. Bonus di +5 al Bonus di Attacco al Bonus Difensivo.

Artista: Si dice che artisti si nasce, non si diventa! Non è la tecnica che fa grande un artista, ma il suo genio e tu ce l'hai. Bonus di +10 al Gruppo dell'Arte (3 arti a scelta)

Riflessi Fulminei: Il tuo corpo sembra essere sempre pronto a tutto... sembra che si renda conto che sta per succedere qualcosa prima che quel qualcosa accada. Bonus di +10 in Agilità

Erudito: Tutto ciò che ti circonda ti affascina. Non ti soffermi solo ad osservare, ti chiedi anche il perché delle cose. Hai cercato le risposte negli altri, nei libri, nella sperimentazione ed ora finalmente hai capito qualcosa.... Bonus di +10 in Conoscenze

Carismatico: Per te avere a che fare con gli altri è sempre stato normale. Sei un animale di branco, non ti piace stare solo e sembra che gli altri apprezzino questo tuo modo di essere. Bonus di +10 Comunicazione

Abile Medico: Anche se non hai mai studiato nulla di specifico, il sesto senso ti guida... sai istintivamente capire se una persona ha qualcosa che non va. Bonus di +10 in Pronto Soccorso, Alchimia, Conoscenza dei Veleni, Diagnosticare, Conoscenza delle Piante, Individuazione dei Veleni

Acuto osservatore: Nulla di quello che ti circonda ti sfugge. Tu non guardi, tu osservi. Non lo fai perché hai paura che accada qualcosa, per te è del tutto naturale. un Bonus di +10 in Percezione

Silenzioso: Forse è cominciato per gioco, ti piaceva fare degli scherzi o sbirciare dal buco di una serratura senza farti vedere, beh... ti è sempre riuscito molto bene! Bonus di +10 Furtività

Furbo: Sai esattamente quello che gli altri si aspettano che tu dica e quello che tu faccia e sai anche capire se è il caso di lasciarli di stucco con un'azione insospettata oppure se conviene rimanere buoni al proprio posto. Gli altri sono stupidi e prevedibili, e tu dai esattamente come approfittare di questo. Bonus di +10 in Persuasione, Contrattare, Galateo, Memoria, Valutare, Contatti, Gioco d'Azzardo, Empatia

Abile Artigiano: Hai delle predisposizioni naturali ai lavori manuali, le tue mani sono gli strumenti più precisi di cui puoi disporre. un Bonus di +10 in Manipolazione

Benedetto: sei nato sotto il favore degli dei. Bonus di +10 nei Tiri Salvezza *Un personaggio che compia un'azione contro il suo dio perde immediatamente questa Abilità Innata.*

Apprendistati e Vantaggi

Rappresentano la formazione giovanile del personaggio. Oltre ad implicare delle conoscenze specifiche, queste implicano anche dei Vantaggi e note particolari sulla Reputazione del Pg. Queste andranno annotate nella sezione della scheda relativa al background e saranno giocate in modo da dare più realismo alla storia del nostro personaggio.

Apprendistato	Oggetti Speciali	Bonus sulle Abilità	Vantaggi, Reputazione	mesi
Amico degli Animali	Famiglio a scelta tra Lupo, Gatto selvatico, Furetto, Gufo o Civetta, Falco, Cane	+ 10% Arrampicarsi, Nuotare, Cavalcare, Addestrare Animali		90
Addestramento d'Armi	2 Armi, alcune parti di armatura in piastre, Scudo Medio in metallo	+10% Attacco e Difesa +15% Strategia militare +5% TS Tempra	- Amicizia con famoso Generale	66
Apprendista Artigiano	- Oggetto val. 7d100 Monete - Oggetto val. 4d100 Monete - Oggetto val. 1d100 Monete - Set attrezzi da lavoro	+15% prima scelta in Arte +10% seconda scelta in Arte + 5% terza scelta in Arte		40
Allievo Assassino	- Arma a 1 mano - Arma da tiro	+10% Arma di prima scelta +5% Arma da tiro +5% Furtività	- Contatti nei bassifondi - Nascondiglio sicuro in città	38
Allievo Attore	- Kit per travestimento - Materiale scenico - Kit per il trucco	+10% Ballare, Oratoria, Cantare, Ventriloquo, Galateo, Araldica, Travestimento	- Amicizia con attore famoso - Amicizia con Nobile	50
Giovane Bandito	- Arma ad 1 mano - Gioiello rubato (1d10 Monete) - Gemma rubata (1d10 Monete) - Cavalcaturo media	+5% Arma di prima scelta, Trappole, Schivare +10% Intimidire, Interrogare, Valutare, Agguato	- Amicizia con capo dei Banditi	40
Apprendista Borsaiolo	- Gioiello rubato (3d100 Monete) - Gemma rubata (1d100 Monete) - Documenti rubati - Kit per travestimento	+10% Furtività +5% Pugnale	- Amicizia con ricettatore - Contatti nei bassifondi	32
Giovane Cacciatore	- 1 pelliccia da 2d100 Monete - 2 pellicce da 1d100 Monete - 1 pelliccia pregiata da 5d100 Monete - Set di 4 trappole	+10% Percezione, Conoscenza delle piante, Memoria, Fare/Disfare Nodi, Trappole	- Amicizia con mercante di pelli	30
Allievo Diplomatico	- Salvacondotto Territoriale - Credenziali da Nobile	+10% Comunicazione +5% Conoscenze	- Contatti con Amminist. Città - Favore di un Nobile	48
Allievo Erborista	- 3 antidoti per veleni - 3 dosi di erbe cura fratture - 3 dosi di erbe cura ustioni - 3 dosi di erbe cura emorragie - 3 dosi di erbe velenose - 3 dosi di erbe curative	+10% Alchimia, Pronto Soccorso, Conoscenza dei veleni, Conoscenza delle piante, Distillare		33
Apprendista Esploratore	- Arma - Cavalcaturo - Set 5 torce e scatola acciarino - Tenda da 2 posti - Mappa di una Regione	+10% Conoscenza delle piante, Memoria, Cartografia, Individuare veleni +5% Agilità, Pronto Soccorso	- Credito di un passaggio su barca	66

Apprendista Imbrogione		+10% Comunicazione +5% Prestidigitazione, Gioco d'azzardo, borseggiare, scassinare	- Contatti nei bassifondi - Favore di un noto criminale - Falsa identità attendibile - Favore di un mercante - Falsa identità attend.	32
Allievo Investigatore		+10% Percezione +5% Interrogare, Intrufolarsi	- Contatti Guardie Cittadine - Contatti nei bassifondi - Favore di personalità importante - Credenziali attendibili	33
Apprendista Gladiatore	- Bastone - Daga - Rete - Armatura in Cuoi Rigido - Parti d'armatura in Colta di Maglia	+10% Agilità +5% Attacco e Difesa		48
Giovane Marinaio	Ascia Marinara Bussola Parti di armatura di cuoi	+10% Nuotare, Lottare, Navigazione, Fare/Disfare nodi +5% Arrampicarsi, Saltare, Arma di prima scelta, contrattare, cartografia	- Credito di un passaggio in nave - Buono Viaggio da 5d10 Monete - Amicizia con Capitano di Nave - Amicizia con locandiere - Amicizia con Guardia Portuale - Cred. favore da marinaio	28
Apprendista Medico	- Cassetta Medica - 5 dosi di antidoti contro veleno - 5 dosi di Cura Ustioni - 5 dosi di Cura Emorragie - 5 dosi di Cure Generiche: - Cassetta Pr. Soccorso	+10% Conoscenze, Individuare veleni, Empatia		54
Apprendista Menestrello	- Liuto - Flauto	+10 Comunicazione, Araldica, Memoria, Occultismo, Religione, Mitologia, Giocoleria, Ballare, Suonare	- Amicizia con locandiere - Amicizia con Nobile	40
Apprendista Mercante	- Bilancia e pesi	+10% Comunicazione +5% Conoscenze	- Contatti con amminis. Cittadina - Amicizia con ricco mercante - Amicizia con Capitano di Nave - Amicizia cliente Nobile - Amicizia con altro mercante	23
Recluta Guardia Cittadina	- Arma - Parti di armatura in maglia	+5% Attacco, Parata, Comunicazione	- Utili contatti in una Città - Contatti nei bassifondi - Riconoscimento per meriti - Amicizia con famoso Guerriero	25
Scassinatore	- Attrezzi da scasso - Attrezzi da trappole - Mantello	+5% Agilità, Furtività	- Contatti con ricettatore	33
Allievo Spia	- Mantello - Grimaldello - Arma	+5% Comunicazione, Furtività	- Falsa Identità - Contatti nel Governo	44
Allievo Studioso	1d10 libri di vari argomenti (max 1 di magia)	+5% Comunicazione +10% Conoscenze		40

Abilità di Classe

Saranno espote nel Capitolo successivo in maniera dettagliata e differenziata per ogni Classe

Hobby

Rappresentano gli interessi del personaggio al di fuori delle limitazioni di classe e di Background. E' possibile infatti scegliere 1d6+2 abilità libere a cui verrà assegnato il valore di 1d100/2 %

Bonus al Danno:

Danno aggiuntivo per categoria d'arma		
FOR+TAG	Mischia	Lancio/Tiro
02-24	-	-
25-40	+1d6	+1d4
41-50	+2d6	+2d4
51+	+3d6	+3d4

Successo o Fallimento?

Esistono 3 tipi di successi

- (1) successo automatico,
- (2) semplice tiro percentuale,
- (3) la tabella della resistenza.

Successo Automatico

Questo termine descrive attività che riescono sempre, almeno in condizioni normali. Non c'è bisogno di tirare alcun dado per queste attività, e si assume che riescano al 100%: esse comprendono il camminare, correre, parlare, vedere, udire, e qualsiasi altra attività basilare.

Cercare di compiere queste azioni sotto particolari condizioni, o cercare di compierle sotto attenta osservazione, potrebbe richiedere un tiro di dado, come indicato nella prossima sezione.

Semplice Tiro Percentuale

Le azioni ordinarie compiute sotto stress o che richiedono concentrazione, hanno bisogno di un tiro di dado per determinarne il risultato. Queste azioni comprendono

Arrampicarsi, Saltare, Individuare Oggetti Nascosti, Ascoltare, o Muoversi Senza Far Rumore. Inoltre, qualsiasi azione che impieghi una specifica

abilità, richiede un tiro del dado. Esempi sono Cavalcare, Nuotare, Lanciare, o Borseggiare.

La Tabella della Resistenza

L'ultimo metodo per determinare il successo è attraverso l'uso della Tabella della Resistenza. Essa rende semplice calcolare la possibilità di riuscita del tuo personaggio qualora ponga una delle sue caratteristiche in contrasto con quella di un altro personaggio. La Tabella è una versione pronta per l'uso della formula utilizzata per risolvere questi problemi. Per impiegarla, prendi la caratteristica della persona attiva e trova il suo valore nella riga superiore. Quindi trova il valore della caratteristica dell'oggetto passivo sulla colonna di sinistra. Incrocia i due valori sulla tabella, e avrai trovato il massimo numero che si può ottenere con i dadi per passare la prova.

Tabella dei Confronti

		CARATTERISTICA ATTIVA																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
C A R A T T E R I S T I C A P A S S I V A	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Esperienza:

Ogni qualvolta il personaggio porta a termine un'avventura, di solito prima che il gioco si interrompa e tutti vadano a casa, dovresti controllare sulla tua scheda del personaggio quali abilità siano state utilizzate durante la partita.

Se il tuo personaggio ha avuto successo con quelle abilità, esse dovrebbero essere indicate sulla tua scheda. Il solo tentare non è sufficiente per apprendere: devi riuscire per trarre qualche esperienza dalla prova. Non importa quante volte un personaggio riesca in una abilità, egli riceve solo una possibilità, per avventura, per apprendere dalla sua esperienza.

Per ogni abilità che ha impiegato con successo, tira il d100 e cerca di ottenere un risultato pari o superiore al tuo grado di abilità percentuale nell'abilità che stai cercando di migliorare. Se non tiri sufficientemente alto, non hai appreso nulla dall'esperienza. Se invece

riesci, allora il tuo personaggio ha appreso qualcosa, e aumenta di 1d6% quella abilità. Ripeti la procedura per tutte le abilità usate durante la partita. Tieni conto che un attacco riuscito con un'arma non aumenta l'abilità di parata, e viceversa.

Sistema:

Per qualsiasi azione si effettua un tiro di d100. Se il risultato è inferiore alla % posseduta nella abilità interessata allora l'azione riesce.

La Sequenza di Combattimento ed esempio nell'uso del sistema:

Lazarus attraversa uno stretto vicolo della città di Ermeril... (test sotto Osservare: il Pg ha Osservare al 30%+un bonus di 13 dato da Percezione... tira il dado ed ottiene 21: il test riesce) una sagoma scura si nasconde poco distante da lui. Lazarus estrae la spada. Dopo pochi secondi la sagoma esce dalle tenebre; si tratta di un uomo incappucciato che brandisce un pugnale e ordina a Lazarus di dargli tutte le sue armi ed i suoi oggetti di valore. Lazarus non ha intenzione di farsi derubare e dichiara di prepararsi a combattere.

Entrambi tirano l'iniziativa: ognuno di loro tira 1d10 a cui somma il proprio valore di DES: Lazarus ha DES 14 ed ottiene un 4 sul tiro di dado, il ladro invece ha DES 16 ed ottiene 7 sul tiro di dado: il ladro attaccherà per primo!

Il Ladro ha una % con il pugnale di 25% + il bonus di attacco in mischia di 10%. Il suo tiro del d100 da come risultato 18: l'attacco è riuscito. Lazarus ha una percentuale nell'uso della spada di 38% + un bonus di parata del 9%, tira il dado ed ottiene 27. Lazarus riesce a difendersi. Ora tocca a Lazarus attaccare: la sua % con la spada è di 38% + un bonus in attacco del 13% e con il d100 ottiene 30, il colpo va a segno. Il ladro prova a difendersi: ha 25% nell'uso del pugnale + 8% in parata e con il

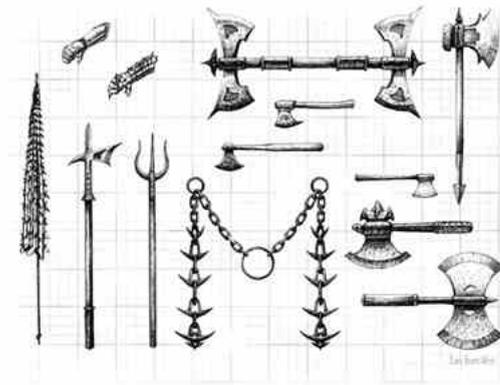
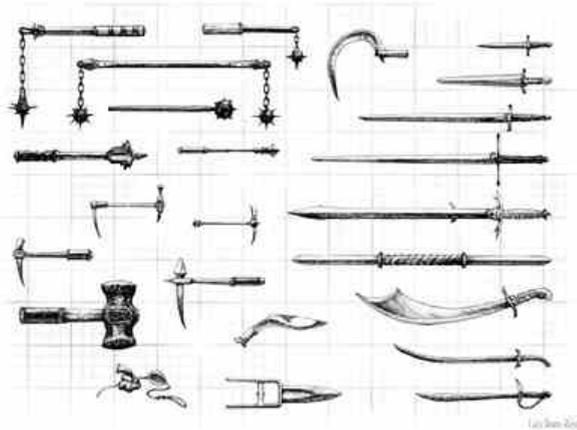


d100 ottiene 54: non riesce a parare il colpo di Lazarus. Lazarus aveva colpito con 30: invertiamo il numero ed otteniamo 03 che sulla tabella delle locazioni corrisponde alla testa. Lazarus tira i dadi per calcolare i danni: la spada infligge 1d8+1 di danno e lui ha 1d6 di Bonus al danno. Il d8 da come risultato 5, il d6 da 3, quindi: 5+1+3= 7Punti Ferita. Il ladro indossa sulla testa un elmetto di cuoio che gli fornisce 1d6-1 di protezione, tira 1d6 ed ottiene 4, dunque l'elmo riesce ad assorbire 3 PF ed il ladro subisce una ferita alla testa da 4 Punti Ferita. Il ladro vedendo che le cose si mettono male fugge. Lazarus su indicazione del Narratore fa un Test sotto Ascoltare (% in ascoltare = 22% e % in percezione 8%) ed ottiene un 28, dunque il test riesce. Lazarus sente molti passi ed alcune parole che gli permettono di capire che le guardie cittadine si stanno avvicinando attirate dal trambusto... sarà meglio togliersi dai piedi. Lazarus si guarda intorno e vede un ottimo rifugio dove nascondersi vicino al balconcino di una locanda ma per arrivarci deve fare un gran salto. Esegue un Test sotto Saltare con malus del 20% (il narratore ritiene che l'azione sia difficile). La percentuale di Lazarus in Saltare è del 40% e quella in Agilità è di 13%. Il risultato del tiro è di 17 e Lazarus



riesce a saltare fino al nascondiglio. Non gli rimane che provare a nascondersi dalle guardie ora. In Nascondersi Lazarus ha 28% ed ha 1% in Furtività. Il risultato del dado è 35! Le guardie, giunte sul posto eseguono un Test in Osservare: hanno Osservare al 30% e Perezione a 13%, il risultato del dado è 18!

Siccome il margine di successo delle guardie è superiore a quello di Lazarus, purtroppo Lazarus è stato scoperto. Deve fuggire; proverà a Scassinare la porta della locanda... ci riuscirà? Per saperlo basta tirare un d100 e vedere se ottiene un risultato minore alla sua somma di Scassinare + Furtività!



Colpi Critici

Un Colpo Critico è un tiro in una qualsiasi abilità il cui risultato sia uguale o inferiore a 1/10 del valore nella medesima. In caso un risultato di questo tipo avvenga durante un Test semplice, allora semplicemente l'azione sarà stata perfetta. Se invece

accade in fase di combattimento le cose cambiano... per conoscere l'effetto devastante del colpo tirate un d100 e controllate sulla tabella seguente.

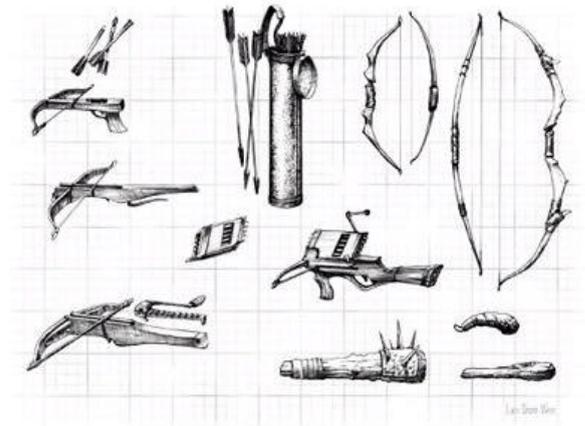
Tab: Successi Critici in Combattimento

Id100	Testa	Corpo	Gambe	Braccia
1-50	Colpo medio e trauma cranico: -1 punti INT e FAS	Brutta ferita: nessuna inabilitazione	Brutta ferita: nessuna inabilitazione	Brutta ferita: nessuna inabilitazione
51-70	Perdita di un occhio: -2 punti DES e FAS	Danno alla colonna vertebrale: impossibile muoversi rapidamente e maneggiare grossi pesi. Dimezzare FOR e DES	Frattura del braccio: impossibile impugnare armi, usare le mani per arrampicarsi, difendersi, ecc.	Perdita di 1d4 di dita alla mano colpita. -15% manipolazione
71-85	Frattura mascella: persi numerosi denti -2 punti FAS e -1COS	Lesioni interne: -1d6+2 COS; possibile morte in seguito, perdita di PF pari alla COS	Lacerazione Tendine d'Achille -4 DES	Lacerazione legamenti del braccio: -2 punti DES
86-95	Amputazione orecchio: udito danneggiato, -1 punto FAS e -5% in Percezione	Frattura delle costole: -1d4 punti COS, perdita PF pari alla COS	Ferita esposta: necessaria amputazione di parte della gamba -3 DES	Ferita esposta: necessaria amputazione mano e parte del braccio: -4 DES
96-00	Morte per decapitazione	Ferita mortale	Amputazione e rischio di morte per dissanguamento se nn si interviene in 1d10 round	Amputazione e rischio di morte per dissanguamento se nn si interviene in 1d10 round



Colpi maldestri

Si tratta del rovescio della medaglia dei Successi Critici. Se infatti essi rappresentavano un'azione perfetta, questi rappresentano il contrario. Si ottiene un Colpo Maldestro ogni volta che un d100 da come risultato 99 o 00. In fase di Test un Colpo Maldestro vuol dire che il test è stato fallito in maniera clamorosa, in fase di combattimento invece le cose cambiano...



Tab: Colpi Maldestri in Combattimento

1d100	Armi da Mischia
01-50	L'arma scivola di mano e cade ai piedi del personaggio
51-85	L'arma cade a 1d6 metri dal personaggio
86-00	L'arma colpisce il più vicino oggetto solido e si rompe. Se non vi sono oggetti vicini allora il personaggio ha ferito un compagno o se stesso
1d100	Armi da Tiro e da Lancio
01-50	L'arma cade
51-85	L'arma si rompe
86-00	Il personaggio colpisce un compagno o se stesso su un piede
1d100	Armi "naturali" (pugni, artigli, ecc.)
01-50	Il Pg scivola e cade. Da questo momento deve combattere da terra con le percentuali dimezzate finché l'avversario non gli permetterà di rialzarsi
51-85	Il Pg si sloga o si stira un muscolo, e i successivi 1d6 attacchi saranno effettuati con valore dimezzato
86-00	Il Pg colpisce se stesso

Talenti di Background

Ogni classe di personaggio si differenzia dalle altre per attitudini particolari chiamate Talenti di Background. Si tratta di specialità di classe che necessitano di un periodo di addestramento molto lungo per poter essere apprese. Sono molto simili agli apprendistati, ma sono il frutto di anni di esperienza nello svolgere il proprio lavoro. Vengono assegnati

a seconda della classe al momento della creazione del personaggio con una percentuale iniziale pari a 1d100/2 e si sviluppano come tutte le altre abilità tramite l'utilizzo degli stessi. Se altre classi di personaggio desiderano acquisire talenti speciali di altre classi, possono farlo solo dopo un lungo periodo di addestramento e con il consenso del narratore.

Talenti	Primario	Secondario
Combattimento con due mani	Guerriero	Artigiano
Doppio Attacco	Guerriero	Assassino
Sparire	Assassino e ladro	Mendicante
Nascondere tracce	Assassino e ladro	Cacciatore
Reperire	Mercante	Mendicante
Truffare	Mercante	Sacerdote Chierico
Orientarsi	Marinaio e Cacciatore	Custode
Forza	Marinaio	Contadino
Depistare	Cacciatore	Assassino e ladro

Tuttofare	Contadino e mendicante	Artigiano
Meditazione	Sacerdote Chierico	
Charme	Utenti di magia	Ladro
Conoscenza delle materie prime	Artigiano	Contadino e Custode
Reperire informazioni	Artigiano e vagabondo	

Ambidestro:

serve a poter utilizzare indifferentemente entrambe le braccia... se ci si trova con un braccio immobilizzato, si può sempre utilizzare l'altro...

Doppio Attacco:

Permette al guerriero di utilizzare due attacchi per round senza incappare in malus legati all'uso di azioni multiple.

Sparire:

Questo talento viene utilizzato da ladri ed assassini per nascondersi in zone d'ombra o rifugi vicini in modo così veloce da sembrare una vera e propria sparizione. Il personaggio dovrà rimanere assolutamente fermo dopo aver compiuto tale azione oppure non sarà considerato nascosto.

Nascondere tracce:

Questa abilità permette di cancellare tutti i segni del proprio passaggio, siano essi orme o altro, in modo da non far trovare alcuna traccia di se.

Reperire e truffare:

Talenti del mercante; questi servono a trovare un oggetto sul mercato nero al minor prezzo possibile oppure a vendere un temperino spacciandolo per una spada.

Orientarsi:

E adesso dove siamo? Non lo so... quello dovrebbe essere il nord... forse! Da che parte siamo entrati... ecco a cosa serve questo talento!

Forza:

Anni passati a salire e scendere dagli alberi maestri, giorni interi a scaricare casse di legno e poi nel locale più rozzo della città a giocare a braccio di ferro... Tutto ciò ha trasformato il corpo del vostro Pg in una macchina...

Valore del talento "Forza"	Bonus al danno	Bonus sui Test
1-30 %	1	5%
31- 70 %	2	10%
71- 100%	3	20%

Depistare:

Permette di creare finte tracce oppure a cercare la strada più nascosta per raggiungere un luogo

Tuttofare:

Questo talento permette di fare un po' tutto senza subire nessuna penalizzazione, comprende dal fai da te alla costruzione di piccoli attrezzi artigianali. Per i mendicanti inoltre significa sapere dove c'è qualcosa di illegale, dove si trova il locale più economico e sapere dove è possibile trovare qualche lavoretto.

Meditazione:

Talento polivalente. Un evocatore riesce a rimanere concentrato anche nei momenti più duri come nel mezzo di una battaglia senza rompere la concentrazione necessaria a per evocare un demone oppure un elementare? Può essere usato anche per recuperare punti mana con velocità doppia rispetto al normale.

Charme:

Si tratta dell'influenza che hai sui discepoli della tua chiesa, su persone poco sveglie e poi... sei sicuro che quell'uomo non ti stia mentendo?

Conoscenza delle Materie Prime:

Questo talento consente di valutare i prodotti del proprio campo e la purezza delle materie prime. Può essere usato anche per valutare la forgiatura di un'arma.

Reperire informazioni:

dice già tutto il nome del talento...

Magia ed evocare:

E' il talento che contraddistingue gli utenti di magia. Per Demonologi ed Elementalisti viene usato come valore di base per evocare demoni ed elementari, per Maghi e Chierici viene usata come fosse un bonus da sommare alla percentuale di conoscenza di ogni singolo incantesimo. Il valore iniziale di tale valore è uguale a INT+MAN.



Capitolo III:

Classi di personaggio, maghi,
creazione rapida



dal Manuale dello Storico, di Roghendil il Veritiero

Il saggio se ne stava seduto alla sua scrivania, illuminata soltanto da un fioco lume. Mancava meno di un'ora all'imbrunire. L'uomo era completamente concentrato nel suo lavoro; stava chino su una grande pergamena, e con penna d'oca e calamaio vergava veloce lunghi segni. Intorno a lui il monastero risuonava delle voci e degli echi dei passi degli altri "abitanti" del luogo.

"posso disturbarla?" un giovane monaco era entrato nello studio di legno. L'uomo dietro alla scrivania non aveva nemmeno smesso di scrivere, semplicemente aveva fatto un impercettibile cenno d'assenso col capo. Il novizio pareva sentirsi visibilmente sollevato. Avvicinandosi, riprese a parlare.

"Magister, è arrivato ora un messaggero dalla capitale, recando importanti documenti da farvi subito esaminare."

Appoggiò sulla scrivania, a fianco della grossa pergamena, un rotolo di legno, una sorta di scrigno, probabilmente un porta documenti.

L'uomo, per la prima volta in quei dieci minuti sollevò lo sguardo dal suo lavoro, fissò inespressivo il novizio e poi l'astuccio di legno. Poi, con mano leggera, sulla sua pergamena, vergò: **Ore 17.45 del sesto giorno del mese dei Lunghi Giorni. Sono stati consegnati a Roghendil i Documenti provenienti dalla corte Imperiale. Come doveva essere fatto.**

Non appena finì, osservò nuovamente l'insergente, poi, posato lo stilo, prese l'astuccio, lo aprì, e ne estrasse il contenuto. Un grosso rotolo di pergamene.

Il ragazzo fissava insistentemente sia il Magister, che i documenti, e di quando in quando, anche il volume su cui il saggio stava scrivendo. Vide l'uomo prendere di nuovo lo stilo, immergerlo nel calamaio, e poi vergare nuovamente sulla carta : **Ore 17.47 Jeld, apprendista del monastero di Dromok, osserva per la prima volta quello che in futuro diventerà l'impegno di tutta la sua vita**

Dopo aver scritto sollevò gli occhi, quel tanto che bastava per leggere in quelli del giovane. Questi aveva assunto un colorito ceruleo, quasi cadaverico. Aveva letto quello che il saggio aveva scritto, mentre lo scriveva... ed aveva capito! Aveva capito che l'uomo che aveva di fronte non era solo il più grande degli storici di tutto il mondo conosciuto, ma era anche in grado di leggere le trame del tempo e di vedere là dove gli altri sapienti non potevano.

E poi, aveva letto che anche lui sarebbe stato in grado... o avrebbe dovuto essere in grado... di farlo.

Ore 17.48 Come stabilito, il giovane Jeld, del monastero di Dromok ha appena preso coscienza del suo ruolo. Ora HA CAPITO.

Il saggio si alzò dal suo scranno. Si spostò davanti alla scrivania, poggiando i suoi strumenti di lavoro sul piano di legno. Per la prima volta da anni l'uomo parlò.

"Ora vieni, Jeld di Dromok... e ora che la tua educazione cominci. Abbiamo molto lavoro da fare... insieme."

Quindi sorrise. Nessuno aveva mai raccontato di aver visto lo storico ridere. Nessuno comunque lo aveva visto a parte Jeld. Nessuno lo avrebbe raccontato, nemmeno questa volta.

Classi di personaggio

Guerrigero

Abilità con arma di prima scelta o scudo pari al 50% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con arma di seconda scelta o scudo pari al 40% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con arma di terza scelta o scudo pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

60% di possibilità di possedere l'abilità cavalcare pari a 65% + bonus di Agilità, altrimenti 25% + bonus di agilità

Lottare 35% + bonus di Agilità

Strategia Militare 30% + bonus Conoscenza

Talenti: ambidestro o doppio attacco

Equipaggiamento: 3 armi e armatura \ MB = INTx1d100



Assassino

Abilità con arma di prima scelta o scudo pari al 50% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con arma di seconda scelta o scudo pari al 40% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con arma di terza scelta o scudo pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

60% di possibilità di possedere l'abilità cavalcare pari a 65% + bonus di Agilità, altrimenti 25% + bonus di agilità

Conoscenza dei Veleni 30% + bonus di Conoscenza

Cercare 25% + bonus di Percezione

Intrufolarsi 50% + bonus di Furtività

Nascondersi 40% + bonus di Furtività

Agguato 50% + bonus di Furtività

Ascoltare 50% + bonus di Furtività

Talenti: Depistare o Nascondere Tracce

Equipaggiamento: 3 armi e 1 armatura \ MB = INTx1d100



Mercante

Abilità con un'arma a scelta pari al 40% + bonus di Attacco e Parata

Leggere e Scrivere in lingua comune pari a 70% + bonus di Conoscenza

Persuasione 50% + bonus di Comunicazione

Reputazione 40% + bonus di Comunicazione

Valutare Tesori 80% + bonus di Comunicazione

Negoziare 80% + bonus di Comunicazione

Cultura generale 40% + bonus di Conoscenza

Contatti 40% + bonus di Conoscenza

Talenti: Reperire, Truffare o Reperire informazioni

Equipaggiamento: 1 arma e 1 armatura a scelta \ MB = INTx5d100



Artigiano

+3 p.ti des

Abilità con arma a scelta pari a 25% + bonus di Attacco e Parata

Arte (da specificare) pari al 70% + bonus di Conoscenza

Contrattare 50% + bonus di Comunicazione

Carpenteria 50% + bonus di Manipolazione

Fabbricare armi 20% + bonus di Manipolazione

Negoziare 30% + bonus di Comunicazione

Valutare 30% + bonus di Conoscenza

Talenti: Conoscenza delle Materie Prime, Ambidestro o Tuttofare

Equipaggiamento: attrezzi da lavoro, un'arma a scelta, MB = 1d100xINT



Marinaio

Abilità con un'arma a scelta pari al 40% + bonus di Attacco e Parata

Nuotare 50% + bonus Agilità

Fare \ Disfare nodi pari al 70% + bonus di Manipolazione

Arrampicarsi 60% + bonus di Agilità

Equilibrio 50% + bonus di Percezione

(solo per Capitani e Nostromi) Navigazione 80%+ bonus di Conoscenza

Astronomia pari al 30% + bonus di Conoscenza

Nascondersi 50% + bonus di Furtività

Osservare pari al 30% + bonus di Percezione

Ascoltare pari al 30% + bonus di Percezione

Talenti: Forza o Orientarsi

Equipaggiamento: 1 arma a scelta e 1d20xINT di MB

Nostromo: 5d20xINT di MB

Capitano : 10d20xINT di MB



Cacciatore

Abilità con un'arma da mischia pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con Arco lungo pari a 25% + bonus di Attacco

Attivare \ Disattivare trappole pari a 50% + bonus di Manipolazione

Agguato 50% + bonus di Furtività

Seguire Tracce 50% + bonus di Percezione

Metallurgia (arte) pari al 20% + bonus di Conoscenza

Addentrare Animali 40% + bonus di Conoscenza

Conoscenza delle piante 35% + bonus di Conoscenza

Nascondersi 50% + bonus di Furtività

Seguire Tracce 50% + bonus di Percezione

Talenti: Orientarsi, Depistare o Nascondere Tracce

Equipaggiamento: 1 arma da mischia a scelta, arco lungo,

12 frecce, 1d10OMB



Nobile

Reputazione 40% + bonus di Comunicazione

Abilità arma di prima scelta o scudo 40% + bonus di Attacco e Parata

Abilità arma di seconda scelta o scudo 30% + bonus di Attacco e Parata

Se l'INT del nobile arriva a 13 si può scegliere una seconda classe

50% di possibilità di diventare sacerdote se INT+MAN = 32

Leadership 40%+ bonus di Comunicazione

Galateo 50%+ bonus di Comunicazione

Cultura Generale 50%+ bonus di Conoscenza

Equipaggiamento: Possedimenti per il valore di 10.000x1d100 MB

Armi ed armatura a scelta

100x1d100 MB in contanti



Ladro

Abilità con arma di prima scelta o scudo pari al 35% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con il pugnale 45% + bonus di Attacco e Parata

Leggere \ Scrivere comune pari al 25% + bonus di Conoscenza

Arrampicarsi 1d100% + bonus di Agilità

Nascondersi 1d100% + bonus di Furtività

Saltare 1d100% + bonus di Agilità

Scassinare 1d100% + bonus di Manipolazione

Ascoltare 70% + bonus di Percezione

Osservare 1d100% + bonus di Percezione

Cercare 1d100%+ bonus di Percezione

Intrufolarsi 50% + bonus di Furtività

Borseggiare 1d100% + Bonus di Furtività

Talenti: Sparire o Nascondere tracce

Equipaggiamento: pugnale, un'arma a scelta, pugnale, arnesi da scasso e 5d20xINT MB





Bardo

Abilità con arma di prima scelta pari al 35% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con arma di seconda scelta pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

Oratoria 30% + bonus di Comunicazione

Cantare 30% + bonus di Comunicazione

Addestrare animali 20% + bonus di Conoscenza

Suonare Strumenti 35% + bonus di Conoscenza

Mitologia 40% + bonus di Conoscenza

Osservare 30% + bonus di Percezione

Borseggiare 30% + bonus di Furtività

Intrufolarsi 40% + bonus di Furtività

Ricettazione 20% + bonus di Furtività

Talenti: Tuttofare o Reperire



Alchimista

Abilità con un'arma ad una mano 25% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con il Pugnale 30% + bonus di Attacco e Difesa

Persuasione 30% + bonus di Conoscenza

Alchimia 1d100% + bonus di Conoscenza

Conoscenza dei veleni 30% + bonus di Conoscenza

Astronomia 40% + bonus di Conoscenza

Cultura generale 50% + bonus di Conoscenza

Conoscenza delle piante 30% + bonus di Conoscenza

Contatti 50% + bonus di Conoscenza

Memoria 30% + bonus di Conoscenza

Annusare 30% + bonus di Percezione

Nascondere 30% + bonus di Furtività

Rune 20% + bonus di Conoscenza

Talenti: Reperire o Reperire informazioni

Equipaggiamento: 2d100xINT MB



Utenti di Magia

(
Requisito INT+MAN almeno 32)

In generale tutti gli utenti di magia vengono chiamati maghi ed hanno gli stessi poteri, cioè sono in grado di utilizzare gli incantesimi più semplici di magia pura (1d10 di incantesimi di primo livello). I giocatori potranno però specializzare il proprio personaggio in vari rami di magia o continuare lo studio della magia pura. Gli incantesimi di 1 Livello possono essere utilizzati dagli studiosi di ogni tipo di magia, i livelli superiori invece sono riservati a coloro che decidono di specializzarsi in Magia Pura

La "**Magia Pura**" è la più diffusa, si basa sull'abilità di saper far ricorso alle energie più nascoste e dimenticate dell'uomo per dare il via a fenomeni straordinari. Al le corti di moltissimi paesi ci sono sacerdoti che servono un sovrano con le loro arti arcane o magari anche solo con la loro saggezza. Coloro che utilizzano la magia pura sono detti sacerdoti e le loro caratteristiche iniziali sono riportate di seguito. Il valore del talento "Magia ed Evocare" verrà sommato al valore di conoscenza di ogni singolo incantesimo come fosse un bonus.

Sacerdote

Abilità con il pugnale pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

Leggere \ Scrivere comune 80% + bonus di Comunicazione

Astronomia 25% + bonus di Conoscenze

Biblioteconomia 40% + bonus di Conoscenze

Cultura generale 60% + bonus di Conoscenze

Occultismo 50% + bonus di Conoscenze

Religione 40% + bonus di Conoscenze

Mitologia 40% + bonus di Conoscenze

Alchimia 30% + bonus di Conoscenze

Araldica 25% + bonus di Conoscenze

Reputazione 35% + bonus di Comunicazione

Oratoria 25% + bonus di Comunicazione

Empatia 30% + bonus di Comunicazione

Talenti: Magia & Evocare, Meditazione o Charme

Equipaggiamento: pugnale e 5d100 MB





1 livello (Per tutti: Sacerdoti, Custodi, Negromanti, Chierici e Demonologi)

Requisiti: % Magia ed Evocare = 1

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 SFERA PROTETTIVA	BLOCCA INCANTESIMI I LV	1	I	4
02 LUCE	LUCE COME UNA LANTERNA PER 1 ORA	1	R	1
03 APRI SERRATURA	APRE NORMALI SERRATURE	1	I tocco	2
04 CHIUSURA MAGICA	SBARRA MAGICAMENTE UN'OGGETTO	1	I tocco	2
05 CURA FERITE	RECUPERO DI 1D6 PF	3	I tocco	5
06 VISIONE MAGICA	EVIDENZA OGGETTI MAGICI	1	R	3
07 PERCEPIRE VITA	AREA DI 4 Km QUADRATI	1	2R	3
08 CREARE SUONO	ILLUSIONE DI UN SUONO	2	I	3
09 OMNILINGUA	QUALSIASI LINGUA UMANOIDE	2	R	3
10 TOCCO ELETTRICO	1D8PF+1D4 per armature di ferro	3	I tocco	5
11 VOCE AMMALIANTE	AGGIUNGE 1D6 AL FASCINO X 1 ORA	2	2R	4
12 VISIONE NOTTURNA	VEDI X 15 METRI E DURA 1 ORA	1	R	2
13 RINFORZA PORTE	AGGIUNGE 1D6 PUNTI DANNO	2	I tocco	2
14 ZONA DI CALORE	DA CALORE A UN AREA DI 4X4 Mt X 1 ora	2	R	2
15 ZONA DI FREDDO	RINFRESCA UN AREA DI 4X4 Mt X 1 ora	2	IR	2
16 ARMATURA MAGICA	DA 2PA PER UN COMBATTIMENTO	2	I	4
17 FORZA	DA +4FOR +10% ATT/PAR	3	1	5
18 DEFLETTI DANNI	1PTO MANA x 2 PF DA DEFFLETTERE	3	I tocco	1x2PF

2 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare = 30, almeno 2 incantesimi di 1 livello al 50%, specializzazione in Magia Pura

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 SFERA PROTETTIVA	BLOCCA INCANTESIMI II LV	2	I	6
02 LAMPO ACCECANTE	ACCECA X 1D4+1ROUND	2	I	3
03 PERCEPIRE IL PERICOLO	DURA 10 MINUTI	2	I	3
04 ASPETTO ILLUSORIO	PERSONALE X 1 ORA	4	2R	4
05 BARRIERA ELETTRICA	1D8PF ATTRAVERSARLA +1D4 armature in ferro	6	I	5
06 ZONA DI CALORE II	CALORE 4X4 Mt SI MUOVE COL MAGO	3	I	3
07 ZONA DI FREDDO	FREDDO 4X4 Mt SI MUOVE COL MAGO	3	I	3
08 SCHIANTA !	DISTRUGGE UN'OGGETTO	3	1tocco	3
09 DISTRUGGI ILLUSIONI	DISSOLVE ILLUSIONI DI I LIVELLO	3	R	4
10 ACCUMOLA MAGIA	RACCOGLIE 1D3PM X G IN UN OGGETTO	3	3R	5
11 ATTERRAGGIO	FRENA CADUTE 2PM X 3 METRI	2	I	4
12 VELOCITA' IN CORSA	RADDOPPIA VELOCITA' X 6 MINUTI	3	I	3
13 MANO DI FUOCO	PUGNO + 1D6 PF AL CONTATTO	7	I	5
14 ESTINGUI FUOCO	SPEGNE FUOCO	8	I	3
15 FORZA	FOR X 2 MASSIMO 26 DURATA 10 TURNI	10	R	10
16 APRI ACQUE	APRE ACQUA MAX 8 METRI	10	R	15
17 ORO DEI PAZZI	ILLUSIONE DI ORO CHE PIOVE DAL CIELO	10	2R	6



3 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare = 50, almeno 2 incantesimi di 2 livello al 50%, specializzazione in Magia Pura

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 SFERA PROTETTIVA	BLOCCA INCANTESIMI III LIVELLO	3	I	8
02 PARETE DI FUOCO	1D6+1PF A CHI LA ATTRAVERSA	3	R	7
03 PALLA DI FUOCO	1D6+2PF + 30% INCENDIA	4	I	8
04 VARCO MAGICO	CREA UN VARCO AX2M LX1M PX1M	4	R	8
05 CAMMINA SUI MURI	CAMMINARE SUI MURI COME RAGNI	4	1	8
06 CREA RICETTACOLO	RENDE IDONEO UN OGGETTO VITREO	15	20R	5
07 PUGNO DEL VENTO	DANNI DA BOTTA 2PM X 1D6PF	4	I vista	8
08 ARIA DI PROTEZIONE***	PROTEGGE 9MTQ DAI NON MORTI	6	3R	6
09 AUTO-RESTRINGIMENTO	ALTERA LA TAGLIA 1PM X 2PTAG	1	R	6
10 TELEKINESI	SOLLEVA 1Kg X 2PM SPESI	2	R	5
11 MASSIMO SFORZO	ARMA MAX. DANNO X 1 COMBATTIMENTO	8	I	6
12 SALDA OSSA***	SALDA UN OSSO + DA 3D6PF	5	5R tocco	5
13 ASPETTO ILLUSORIO II	DI GRUPPO X 1 ORA (4PM a persona)	4	4R	6
14 FULMINE BIANCO	1D8PF+1D4 (per armature in ferro)	9	I	6
15 PSICOMETRIA***	1PM X GIORNO INDIETRO NEL TEMPO	1	1R tocco	15
16 LEVITAZIONE	1PM X 3PTAG FATTI LEVITARE	1	1R tocco	5
17 RESISTENZA AL FUOCO	IMMUNITA' AL NORMALE FUOCO X 10 ROUND	4	R	10

4 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare = 70, almeno 2 incantesimi di 3 livello al 40%, specializzazione in Magia Pura

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 SFERA PROTETTIVA***	BLOCCA INCANTESIMI IV LV	4	I	10
02 BARRIERA FIAMMEGGIANTE	3D6PF A CHI LA ATTRAVERSA +30%incendiarsi	5	2R	8
03 PIOGGIA DI METEORE	2D6+2PF X 1D4+1BERSAGLI	6	I	12
04 DARDI DI GHIACCIO	2D4+4PF X 1D3+1BERSAGLI	6	I	10
05 CREATURA ILLUSORIA	COSTA 1PM X 3P TAG DELLA CREATURA	1	3R	1X
06 RESURREZIONE***	RIPORTA IN VITA UN MORTO FRESCO	15	6R tocco	30
07 TEMPESTA ELETTRICA	2D8X2D4 BERSAGLI +1D4 armature in metallo	16	I vista	15
08 INCANTA OGGETTO	ARMI DA 8 A 16PM (secondo l'arma)	8	8/16 ore	14
09 TRASMISSIONE DEL PENSIERO	1PM OGNI 10Km DI DISTANZA dal ricevente	4	R	1X
10 EVOCA/VINCOLA SERVO-DEMONE	RICHIAMA CREATURA INFERNALE	20	3 ore	20
11 EVOCA/VINCOLA ELEMENTALE	RICHIAMA UN ELEMENTALE	20	3 ore	13
12 SCACCIA DEMONE***	MAN DEL MAGOX2 CONTRO IL MAN DEL DEMONE	15	I	15
13 POTENZA MAGIE	RADDOPPIA IL DANNO	10	R	14
14 METAMORFOSI***	TRASFORMA se stesso o altre persone	12	2R	12
15 PELLE DI PIETRA	4 PUNTI ARMATURA AL PERSONAGGIO	8	R	14
16 SFERA PROTETTIVA***	BLOCCA INCANTESIMI IV LV	4	I	13
17 DESIDERIO	ESAUDISCE UN DESIDERIO FORMULATO CORRETTAMENTE	25	VARIABILE	37



I "Custodi" trascorrono gran parte della loro esistenza nella meditazione in zone sperdute, in solitudine. Solo dopo essere riusciti a comprendere a fondo i misteri delle forze della natura e degli elementi fanno ritorno nella società civilizzata. Generalmente vengono chiamati Custodi dei Boschi, oppure Druidi; il loro grande potere deriva dalla loro affinità spirituale con gli elementali e dalla profonda conoscenza delle leggi che regolano la natura. Possono intervenire modificando tali leggi, oppure possono chiedere l'intervento degli spiriti della natura; purtroppo l'ignoranza e la superstizione inducono la gente a scambiarli con stregoni selvaggi e questo causa non pochi problemi ai Custodi. Nonostante ciò il credo di un Custode è forte e difficilmente lascerà che tali atteggiamenti nei loro confronti li portino a cambiare la loro essenza.

Custode

Leggere\Scrivere lingua comune 80%+ bonus di Comunicazione

Uso del bastone pari al 30% + bonus di Attacco e Parata

Lottare 50% + bonus di Agilità

Schivare 50% + bonus di Agilità

Addestrare animali 40% + bonus di Conoscenza

Pronto soccorso 30% + bonus di Conoscenza

Conoscenza delle piante 50% + bonus di Conoscenza

Seguire tracce 30% + bonus di Percezione

Astronomia 45% + bonus di Conoscenze

Occultismo 30% + bonus di Conoscenze

Religione 20% + bonus di Conoscenze

Empatia 20% + bonus di Comunicazione

Mitologia 40% + bonus di Conoscenze

Alchimia 20% + bonus di Conoscenze

Rune 20% + bonus di Conoscenza



Talenti: Magia ed Evocare, Empatia Animale o Orientarsi





1 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare = 30, almeno 2 incantesimi di base al 50%, specializzazione in Magia Elementale

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 BARRIERA DI FUOCO	1D6PF A CHI LA ATTRAVERSA	1	R	3
02 FRECCIA DI FUOCO	1D6PF	1	I	2
03 LAMA DI GHIACCIO	1D4+2PF	1	I	3
04 ESPLOSIONE DI FUOCO	3D6 X 4 METRI QUADRATI	4	2R	6
05 RIEMPI BORRACCIA	CREA UN LITRO D'ACQUA	5	5R	3
06 CREARE ILLUSIONE	GENERA UN'ILLUSIONE "FISSA"	4	I	6
07 CONTROLLO DEGLI ANIMALI	CONTROLLO TELEPATICO X 10 ROUND	1	I tocco	3
08 SEGUIRE IMPRONTE	VEDI TRACCE RIMANENZA DEL CALORE	4	R	2
09 TERRENO ILLUSORIO	6X6 M DI TERRENO ILLUSORIO	3	I vista	4
10 DIVINAZIONE	2PM PER OGNI GIORNO DI DISTANZA	2	2 ore	6
11 SENZA TRACCE	CANCELLA LE PROPIE IMPRONTE	2	R	6
12 RABDOMANZIA	PERMETTE DI TROVARE UN MATERIALE	8	1ora	5
13 CAMMINARE SULL'ACQUA	CAMMINARE SULL'ACQUA	1	I	5
14 ASTA DI GHIACCIO	BASTONE DI GHIACCIO MAGICO PF=1D8+BD	4	R	3
15 BARRIERA DI FUOCO	1D6PF A CHI LA ATTRAVERSA	1	R	10
16 ZONA DI CALORE	DA CALORE A UN AREA DI 4X4 M X 1ora	2	R	2
17 ZONA DI FREDDO	RINFRESCA UN AREA DI 4X4 M X 1ora	2	R	2
18 ARMATURA MAGICA	DA 2PA PER UN COMBATTIMENTO	2	I	4
19 FORZA	DA +4FOR +10% ATT/PAR	3	1	5

2 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare=50, almeno 2 incantesimi di 1 livello al 50%, specializzazione in Magia Elementale

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 APRI ACQUE	APRE ACQUA MAX X 8 METRI	10	R	10
02 MURO DI FUOCO	1D4+2PF A CHI LO ATTRAVERSA	2	R	3
03 DARDI DI FUOCO	1D6PF X 1D3+1BERSAGLI	2	I	5
04 SCHEGGE DI GHIACCIO	1D4+2PF X 1D3 BERSAGLI	2	I	6
05 PERCEPIRE IL PERICOLO	DURA 10 MINUTI	2	1	4
06 ZONA DI NEBBIA	NEBBIA X 90 METRI QUADRATI	2	2R	4
07 CURA LESIONI	RIDA' 3D6PF	5	3R tocco	8
08 CURA AVVELENAMENTI	1/2 POTENZA DEL VELENO IN PM	1	3R tocco	7
09 SUSSULTO DEL TERRENO	DES X 3 O ATTERRA (1D6PF) X 100 MQ	6	R	6
10 PUGNO DI VENTO	3D6+3PF DA STORDIMENTO	4	I vista	6
11 DEPURAZIONE AMBIENTE***	TOGLIE VELENI/IMPURITA'	3	R	5
12 MANO DI FUOCO	PUGNO +1D& PF AL CONTATTO	7	1	5
13 RESPIRARE SOTT'ACQUA	1PM X 10 MINUTO PERSONALE	1	R	2x
14 PIOGGIA	PIOGGIA X 100 M QUADRATI X 1PM	1	3R	1x
15 BARRIERA DI ROVI	90 M INFLIGGE 1D6PF+1D6R (22PS)	8	2R	3
16 IMMUNITA' AI VELENI	RENDE IMMUNI (prima dei pasti)	3	2R	7
17 SUSSULTO DEL TERRENO	DES X 3 O ATTERRA (1D6PF) X 100 MQ	6	R	7
18 ZONA DI FREDDO	FREDDO 4x4 M SI MUOVE COL MAGO	3	1	4
19 COMUNIONE CON LA NATURA	RECUPERO 1d6 PUNTI MANA	5	1	2
20 ESTINGUI FUOCO	SPEGNE O APRE UNA FIAMMA	8	R	1xMETRO



3 livello

Requisiti: % Magia ed Evocare=70, almeno 2 incantesimi di 2 livello al 40%, specializzazione in Magia Elementale

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 PARETE DI FUOCO	1D6+1PF A CHI LA ATTRAVERSA	3	R	7
02 PALLA DI FUOCO	1D6+2PF + 30% INCENDIA	4	I	8
03 DARDO DI GHIACCIO	1D4+4PF AD UN BERSAGLIO	4	I	10
04 BANCO DI NEBBIA	NEBBIA X 300 METRI QUADRATI	4	3R	8
05 FULMINE BIANCO	1D8PF+1D4 (per armature in ferro)	9	I	6
06 SALDA OSSA***	SALDA UN OSSO + DA 3D6PF	5	5R tocco	5
07 LEVITAZIONE	1PM X 3PTAG FATTI LEVITARE	1	1R tocco	5
08 RESISTENZA AL FUOCO	IMMUNITA' AL NORMALE FUOCO X 10 ROUND	4	R	10
09 CREA SABBIE MOBILI	10MTQ DI SABBIE MOBILI	10	3R	5
10 PUGNO DEL VENTO	DANNI DA BOTTA 2PM X 1D6PF	4	I vista	8
11 AGILITA'	PORTA LA DES A 21X 10 MINUTI	5	R	6
12 BARRIERA FIAMMEGGIANTE	3D6PF A CHI LA ATTRAVERSA +30%incendiarsi	5	2R	9
13 CREARE GHIACCIO	BLOCCHI DI 2MQ X 1PM	1	1R X 2PM	3
14 TEMPESTA ELETTRICA	2D8X2D4 BERSAGLI +1D4 armature in metallo	16	I vista	5
15 TRASMISSIONE DEL PENSIERO	1PM OGNI 10Km DI DISTANZA dal ricevente	4	R	3
15 POTENZA MAGIE	RADDOPPIA IL DANNI	10	R	9
17 METAMORFOSI***	TRASFORMA se stesso o altre persone	12	2R	6
18 PELLE DI PIETRA	4 PUNTI ARMATURA AL PERSONAGGIO	8	R	4
19 PIOGGIA DI PIETRE	1D3+3 BERSAGLI X 2D4 PF	10	I	10
20 TOCCO CONGELANTE	RAGGIUNGE LO 0 ASSOLUTO / IBERNA	15	2R tocco	7
21 VENTO DI MORTE	PROVOCA 3D6+3PF A CHIUNQUE	18	R	12
22 VOLO	VOLARE	10	I	4
23 DESIDERIO	ESAUDISCE UN DESIDERIO FORMULATO CORRETTAMENTE	25	VARIABLE	37

Esistono poi alcuni uomini, devoti alle loro divinità che hanno deciso di vivere con l'unico scopo di professare il volere del loro dio con ogni mezzo, anche combattendo. Non è dunque raro trovare alcuni chierici nelle loro armature che portano avanti crociate contro gli evocatori dei demoni dei Reami Infernali. Alcuni di questi **Chierici** hanno ricevuto una ricompensa dalla loro divinità, sono stati premiati con il dono della magia. La loro dedizione e i loro doni li hanno resi una classe di eletti, tanto temuti dai loro nemici, quanto amata da coloro che hanno beneficiato del loro aiuto.

Chierico

Leggere e scrivere 90% + bonus di comunicazione

Abilità con arma da impatto pari al 40% + bonus di Attacco e Parata

Conoscenza delle piante 40%+ bonus di Conoscenza

Pronto Soccorso 60% + bonus di Conoscenza

Conoscenza dei veleni 40% + bonus di Conoscenza

Diagnosticare 40% + bonus di Conoscenza

Individuare veleni 30% + bonus di Comunicazione

Empatia 30% + bonus di Comunicazione

Religione 60% + bonus di Conoscenze

Occultismo 30% + bonus di Conoscenze

Reputazione 40% + bonus di Comunicazione

Oratoria 50% + bonus di Comunicazione

Biblioteconomia 30% + bonus di Conoscenze



Incantesimi Clericali

Requisiti: % Magia ed Evocare=40, specializzazione in Magia Clericale

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 CURA FERITE	RECUPERO DI 1D6 PF	3	1 tocco	5
02 VISIONE MAGICA	EVIDENZA OGGETTI MAGICI	1	R	3
03 RIEMPI BORRACCIA	CREA UN LITRO D'ACQUA	5	5R	3
04 VOCE AMMALIANTE	AGGIUNGE 1D6 AL FASCINO X 1 ORA	2	2R	4
05 ARMATURA MAGICA	DA 2PA PER UN COMBATTIMENTO	2	1	4
06 FORZA	DA +4FOR +10% ATT/PAR	3	1	5
07 CURA LESIONI	RIDA' 3D6PF	5	3R tocco	8
08 CURA AVVELENAMENTI	1/2 POTENZA DEL VELENO IN PM	1	3R tocco	7
09 PERCEPIRE IL PERICOLO	DURA 10 MINUTI	2	1	4
10 BARRIERA DI ROVI	90 MI INFLIGGE 1D6PF+1D6R (22PS)	8	2R	3
11 PUGNO DI VENTO	3D6+3PF DA STORDIMENTO	4	1 vista	6
12 DEPURA AMBIENTE***	TOGLIE VELENI/IMPURITA'	3	R	5
13 MANO DI FUOCO	PUGNO +1D& PF AL CONTATTO	7	1	5
14 SALDA OSSA***	SALDA UN OSSO + DA 3D6PF	5	5R tocco	5
15 CREATURA ILLUSORIA	COSTA 1PM X 3P TAG DELLA CREATURA	1	3R	1X
16 EVOCA/VINCOLA SERVO-DEMONE	RICHIAMA CREATURA INFERNALE	20	3 ore	20
17 EVOCA/VINCOLA ELEMENTALE	RICHIAMA UN ELEMENTALE	20	3 ore	13
18 SCACCIA DEMONE***	MAN DEL MAGO X2 CONTRO IL MAN DEL DEMONE	15	1	15
19 CURA FERITE	RECUPERO DI 1D6 PF	3	1 tocco	5
20 SCACCIA NON MORTI	MAN DEL CHIERICO X2 Vs MAN DEL NON MORTO	15	R	Man avversario

Se esistono dei maghi più temuti dei demonologi, questi sono di certo i **Negromanti**. I Negromanti sono maghi malvagi che traggono il loro potere dal mondo degli spiriti. Questi stregoni possono comunicare con gli spiriti dei morti e vincolare tali spiriti ai corpi dei morti trasformandoli in terribili creature servitrici del loro signore. Vengono accuratamente evitati dalla gente e non possono che praticare le loro arti nel più completo segreto. Non è raro che sia i popolani, sia alcuni crociati si gettino con tutta la loro foga contro i palazzi di questi oscuri signori per distruggere loro ed i loro servi non morti.

Negromante

Leggere e Scrivere 70% + bonus di Comunicazione

Abilità con arma di prima scelta pari a 35% + bonus di Attacco e Parata

Abilità con il pugnale pari a 30% + bonus di Attacco e Parata

Oratoria 30% + bonus di Comunicazione

Intimidire 50% + bonus di Comunicazione

Alchimia 40% + bonus di Conoscenze

Occultismo 50% + bonus di Conoscenze

Cercare 30% + bonus di Percezione

Intrufolarsi 35% + bonus di Furtività

Nascondere 30% + bonus di Furtività

Biblioteconomia 30% + bonus di Conoscenze

Empatia 30% + bonus di Comunicazione

Conoscenza dei veleni 40% + bonus di Conoscenza



Incantesimi di Necromanzia

Requisiti: % Magia ed Evocare= 300, specializzazione in Necromanzia

Nome	Descrizione	Int. Disponibile	Raggio d'azione	Costo in mana temporanea
01 COMUNIONE DELLE ANIME	IL NECROMANTE VEDE L'ULTIMA COSA VISTA DA UN CADAVERE	2	1Tocco	4
02 EVOCA SCHELETRI	EVOCA 1D6 DI SCHELETRI	5	1R	5
03 INFESTAZIONE	VINCOLA UNO SPETTRO AD UN OGGETTO	8	1Tocco	6
04 MANO DELLA MORTE	INFLIGGE 3D6 PF	7	1Tocco	10
05 ZONA DI VITA	AREA DI 12 m. IN CUI I NON MORTI NON POSSONO ENTRARE	4	R	6
06 CONTROLLA I NON MORTI	CONTROLLA UN GRUPPO DI NON MORTI NEL RAGGIO VISIVO	2	Visuale	8
07 VISIONE SPETTRALE	IL NECROMANTE VEDE GLI SPIRITI NEL RAGGIO DI 10 METRI	3	1	4
08 CONVOCAZIONE SPETTRALE	IL NECROMANTE PUO' PARLARE AI FANTASMI	5	1R	7
09 BARRIERA D'OSSA	MURO DI OSSA LEVITANTI. 1D8 P.F. A CHI LO ATTRAVERSA	5	-	6
10 MANO DI POLVERE	PUGNO 2D6 PF	3	1Tocco	8
11 ANIMA I MORTI	RISVEGLIA 6D6 DI ZOMBIE, SCHELETRI E GHOUL	15	1R	18
12 ANNIENTA I NON MORTI	TUTTI I NON MORTI HANNO IL 50% DI POSSIBILITA' DI ESSERE DISTRUTTI	10	24m	12
13 RESURREZIONE	UN ESSERE UMANO MORTO DA MENO DI UN MESE PUO' TORNARE IN VITA	20	1	27
14 VITA NELLA MORTE	LO SPIRITO DEL NECROMANTE POSSIEDE UN ALTRO CORPO	20	1Tocco	17
15 CONTROLLO TOTALE	PER UNA NOTTE IL NECROMANTE PUO' CONTROLLARE TUTTI I MORTI NEL RAGGIO DI 2,5 Km	20	1	25
16 EVOCA DEMONE NON MORTO	UN DEMONE UCCISO TORNA IN VITA AL SERVIZIO DEL NECROMANTE	15	1R	20
17 MALEDIZIONE DELLA NON MORTE	TRASFORMA UN UOMO IN UN NON MORTO	16	1Tocco	16
18 VENTO DI MORTE	INFLIGGE 2D6 PF A TUTTE LE CREATURE NEL RAGGIO DI 2,5 KM	20	1	23

Forgotten Tales

Nome Nome del Personaggio
Giocatore Nome del Giocatore
Sesso Sesso del Personaggio
Età Età del Personaggio

Classe Classe del Personaggio
Culto Divinità adorata e Via di condotta
Razza e Nazionalità Nazionalità, Clan, Tribù
Cronaca Cronaca in corso

Ritratto, Araldo, Frase

Ritratto, Stemma o una frase che identifica il carattere del personaggio

Punti Ferita Disponibili ((TAG+COS)\2) / **Ferita Grave** (Punti Ferita\2)

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

For 3d6
Cos 3d6

Tag 3d6
Int 3d6

Des 3d6
Man 3d6

Caratteristiche

Fas 3d6

Int. Disponibile = Int

T.S. Tempra Cos x 3%

T.S. Magia ((COS+MAN)/2)x3

Le Abilità iniziali a disposizione dipendono dai doni innati, dagli apprendistati, dalla classe del personaggio e dagli hobby

Agilità *1 ()	Conoscenze *1 ()	Manipolazione *1 ()	Furtività *1 ()
Arrampicarsi	Addest. Animali	Giocoleria	Agguato
Saltare	Pronto Soccorso	Tessitura	Uccidere silen.
Nuotare	Alchimia	Prestidigitazione	Nascondere
Schivare	Con. Veleni	Fare/Disfare nodi	Borseggiare
Cadere	Araldica	Trappole	Intrufolarsi
Cavalcare	Archeologia	Gioco d'azzardo	Muoversi silenz
Lottare	Astronomia	Calzoleria	Nascondersi
Ballare	Biblioteconomia	Carpenteria	Città
Resistenza	Cultura generale	Dipingere	Boschi
Acrobazia	Diagnosticare	Fabbricare armi	Ombre
Arti Marziali	Con. Piante	Distillare	Mezzi
Cav. Creature volanti	Memoria	Scultura	Folla
Guidare carri	Occultismo	Suonare	Ricettazione
Correre	Religione	Tagliare gemme	Travestimento
	Arte ()	Scassinare	
Comunicazione *1 ()	Arte ()		
Reputazione	Arte ()	Percezione *1 ()	Talenti
Oratoria	Navigazione	Equilibrio	Ambidestro
Persuasione	Valutare	Annusare	Doppio Colpo
Cantare	Cartografia	Osservare	Sparire
Intimidire	Mitologia	Seguire tracce	Nascondere tracce
Ventriloquo	Contatti	Ascoltare	Reperire
Interrogare	Strat. Militare	Cercare	Truffare
Contrattare		Gustare	Orientarsi
Insegnare	Leggere scrivere parlare *1	Sesto Senso	Forza
Galateo	Comune	Leggere le labbra	Depistare
Leadership	Runico	Individuare veleni	Empatia animale
Neoziare		Empatia	Tuttofare
			Meditazione
			Charme
			Con. Mat. Prime
			Reperire info
			Magia & Evocare

L'equipaggiamento va scritto nelle locazioni in cui esso viene tenuto es. un coltello nascosto in uno stivale va scritto nel riquadro relativo alla gamba!

Oggetto	KG
Descrizione dell'oggetto	ingombro

Oggetto	KG

BRACCIO DX

BRACCIO SX

TESTA

%	1-15
Tipo Armatura	Cuoio, piastre, maglia...
VP	Valore di protezione
P.ti strutt.	Punti strutturali

TRONCO

%	56-80
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

BRACCIO DX

%	16-35
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

BRACCIO SX

%	36-55
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA DX

%	81-90
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA SX

%	91-00
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA DX

GAMBA SX

OGGETTO	KG

OGGETTO	KG

ZAINO		TRONCO	
OGGETTO	KG	OGGETTO	KG

*1 Abilità Principali

Le abilità principali dipendono sia nella disponibilità che nel valore da alcune caratteristiche innate del pg:

Abilità	Caratteristica	Per punto minore di 9	Per punto maggiore di 12
Attacco base	FOR	-1%	+1%
	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Parata base	FOR	-1%	+1%
	TAG	+1%	-1%
	MAN	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Agilità	= parata	=parata	=parata
Manipolazione	= attacco	= attacco	=attacco
Percezione	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
Furtività	TAG	+1%	-1%
	INT	-1%	+1%
	DES	-1%	+1%
Conoscenza	INT	-2%	+2%
Comunicazione	INT	-1%	+1%
	MAN	-1%	+1%
	FAS	-1%	+1%

I punteggi di queste caratteristiche andranno sommati a tutte le altre abilità, comprese quelle di combattimento Attacco e Parata.

*2 Bonus al Danno:

Danno aggiuntivo per categoria d'arma		
FOR + TAG	Mischia	Lancio/Tiro
02-24	-	-
25-40	+1d6	+1d4
41-50	+2d6	+2d4
51+	+3d6	+3d4







Capitolo IV:

Combattimento Avanzato





...era guerriglia da oramai un'intera settimana. I movimenti di entrambi i fronti venivano sistematicamente disturbati dagli schermagliatori avversari.

La tensione tra i soldati non poteva essere più alta. Bastava un nulla per far scoppiare tra le truppe dispute e risse.

Le cose non potevano continuare in quel modo. Era necessario concludere la questione, e farlo in fretta.

Il campo dei cavalieri di Kaideia era approntato sulla cima di una collina piuttosto larga, circondato da una palizzata, a non più di mezzo miglio dalla cittadina di Radall, nelle pianure appartenenti al Dragone.

Stavolta la Luna d'Oriente faceva sul serio. Non erano le solite incursioni di piccoli gruppi di razziatori, o di cacciatori di schiavi. Questa volta la posta in gioco era più alta.

Miran Draben, il Primo Cavaliere del Dragone, Lord Protettore di Mitra Ashin, aveva il compito di difendere e terre del suo signore da questa avanzata nemica, che come un fiume in piena stava distruggendo tutti gli argini che gli venivano creati d'innanzi, devastando le terre su cui metteva piede.

La strategia di Draben era stata semplice fino ad ora. Si era limitato a fare in modo che le linee di rifornimento del nemico dovessero stendersi ed allungarsi all'estremo, divenendo lente e difficilmente difendibili.

Era una buona strategia, ma incerta.

L'esercito della Luna era penetrato molto a fondo nei territori del Drago, e ora ERA NECESSARIO fermarlo. Prima che raggiungesse la capitale, come sembrava intenzionato a fare.

In più, benché avesse fatto sorvegliare dai suoi migliori agenti i campi del nemico, ancora nessuno sapeva chi fosse al comando delle Forze di Invasione. Questo lo irritava, lo rendeva insicuro.

Draben odiava essere insicuro, circa qualsiasi argomento.

Era l'alba. I soldati del Lord protettore erano tutti all'interno delle mura di Radall. In tutto poteva contare su 700 arcieri e 200 cavalieri, senza contare la fanteria e gli scudieri.

Il nemico aveva circa il doppio delle forze in campo. In più Miran sospettava che tenessero sempre delle riserve fresche. Dispensioso, sì, ma utilissimo. Se fosse stato vero li avrebbero schiacciati come mosche.

Doveva inventarsi qualcosa, e in fretta. Sembrava che la Luna avrebbe fatto la sua mossa quel giorno stesso.

"Signori, i giochi sono quasi alla fine, ... non abbiamo più tempo di..."

Un rumore di porte che sbattono fece terminare al Lord Protettore la frase a metà.

Nella stanzetta della Torre della casa del margravio, dove si stava tenendo la riunione dello stato maggiore, entrò di corsa un ragazzino sulla quindicina, tutto rosso in volto.

"Mio signore" disse trafelato, riprendendo un poco di fiato e eseguendo il saluto. "dalla capitale hanno inviato dei rinforzi. I picchieri della Guardia hanno lasciato il loro posto, guidati dal figlio del custode della cittadella, Ryan Zann... saranno qui entro questa sera."

"Quanti sono?" si informò Draben, immagazzinando l'informazione e soppesando il peso strategico di questa nuova carta che aveva in mano...

"Sono almeno 700 signore, forse di più... molti dei contadini e dei popolani dei paesi che l'esercito sta attraversando hanno deciso di unirsi alla milizia, per proteggere il loro paese... potrebbero esserci almeno 1500 uomini in marcia per questa città..."

"Ben fatto ragazzo!" Draben lo fissò a lungo, soppesando le nuove informazioni che aveva. "puoi andare ora".

Il giovane messo venne congedato dalla sala.

La discussione proseguì per un'altra ora. Alla fine venne presa una decisione... rischiosa.

I cavalieri, guidati dallo stesso Draben, avrebbero costretto l'esercito della Luna ad uscire allo scoperto, attirandolo in una piccola valle a pochi minuti ad est della cittadina, per tentare di coglierli in trappola... un agguato. Questo avrebbe dato il tempo ai picchieri di giungere alla linea del fronte, riequilibrando le sorti di una battaglia che sembrava persa in partenza.

Ma dovevano agire in fretta...



Armature

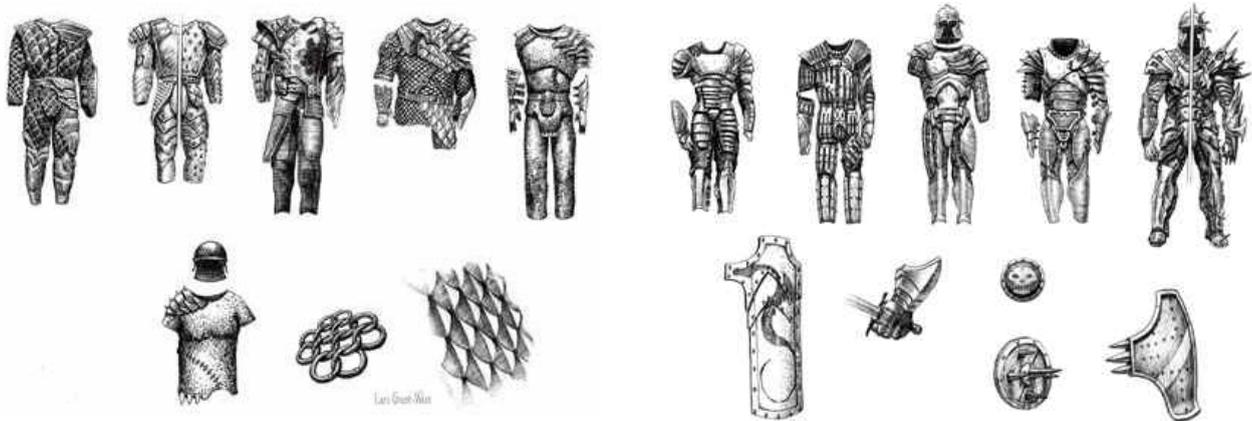
Ogni armatura è soggetta ad un ciclo di vita che viene influenzato dall'utilizzo, dal tempo e dai fattori climatici.

L'efficienza di un'armatura viene misurata in Punti Strutturali (PS)

Tipo di Armatura	Punti Strutturali	Colpi di Taglio	Colpi d'impatto	Usura mensile
Cuoio	50	+2	-2	10
Cuoio borchiato	60	0	+2	5
Barbara	60	0	+3	3
Maglia	70	+1	0	10
Piastre	80	0	+1	20

La tabella indica il tipo di armatura utilizzata, i PS che possiede, i malus ed i bonus per i diversi tipi di attacco e l'usura del tempo. I PS vengono sottratti solo se l'armatura del personaggio viene colpita da un successo critico, se il critico è mirato, allora

i danni vengono raddoppiati. Il personaggio può durante il gioco preservare l'efficienza della propria armatura con due tipi di intervento: la Manutenzione Ordinaria e quella Straordinaria.



Manutenzione Ordinaria: consiste nella possibilità da parte del personaggio di prendersi cura della propria armatura facendole recuperare 5 PS. E' possibile ricorrere a questo tipo di manutenzione solo una volta per avventura; se inoltre

l'armatura perde $\frac{3}{4}$ dei suoi PS ha bisogno di una manutenzione straordinaria visto che i danni subiti sono troppo gravi per essere riparati da una mano inesperta. Il tempo necessario per la Manutenzione Ordinaria dipende dal tipo di armatura

Armatura	Tempo di Manutenzione Ordinaria
Cuoio	2 ore
Cuoio borchiato	4 ore
Barbara	10 ore
Maglia	12 ore
Piastre	24 ore

Manutenzione Straordinaria: permette di ripristinare interamente i PS dell'armatura meno $\frac{1}{4}$ di PS dovuti all'inevitabile perdita di stabilità ed è possibile effettuarla solo una volta nel ciclo di

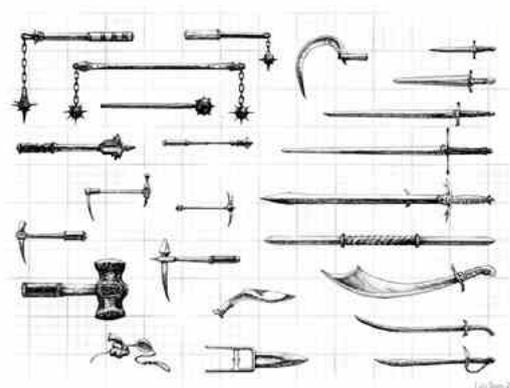
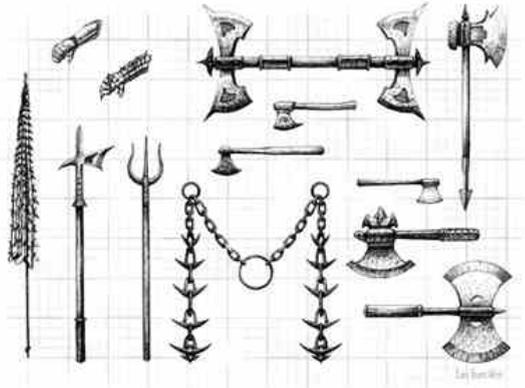
vita di tale armatura. I tempi necessari a tale trattamento sono indicati nella seguente tabella.

Armatura	Tempo di Manutenzione Straordinaria
Cuoio	5 giorni
Cuoio borchiato	7 giorni
Barbara	15 giorni
Maglia	15 giorni
Piastre	25 giorni

Armi

Anche le armi, come le armature, sono soggette a un ciclo di vita influenzato dall'utilizzo, dal passare del tempo e dalle condizioni ambientali. Anche per le armi, la loro efficienza e resistenza, viene misurata in Punti Strutturali (PS). Questi vengono sottratti nel caso in cui l'arma venga colpita da un successo critico (ad esempio quando si tenta la parata contro

un colpo risultato perfetto) oppure quando subisce un fallimento critico in attacco. Nell'ultima colonna della seguente tabella sono riportati i PS che l'arma perde ogni mese di gioco a causa dell'usura e dei fattori ambientali. Anche per le armi valgono le regole su Manutenzione Ordinaria e Manutenzione Speciale già descritte per le armature.



La **Manutenzione Ordinaria** (eseguita da un personaggio) permette di ripristinare 1d6+4 PS all'arma e può essere fatta una sola volta per ogni avventura. In generale ogni arma necessita di 2,3 ore per tale intervento

La **Manutenzione Straordinaria** (ad opera di un fabbro armaiolo) permette di riportare l'arma ad un totale di PS pari a quelli originari - 1d4. Tale intervento necessita di 1d4 di giorni.

Arma	PS	Danno	Reperibilità	Usura (x mese)	Prezzo	Gittata	Tipo	Taglia
Accetta	25	1d6+1	95%	4	125	45cm	Ascia	Piccola
Ascia	80	1d8+2	60%	4	200	75cm	Ascia	Media
Ascia marinara	70	2d6+2	75%	3	250	120cm	Ascia 2	Grande
Ascia da battaglia	90	3d6	40%	3	400	165 cm	Ascia 2	Grande
Bastone	20	1d6	100%	2	50	180-210 cm	Impatto 2	Grande
Bastone rinforzato	40	1d8	80%	3	100	200 cm	Impatto 2	Grande
Clava	10	1d6	100%	10	0-5	60-120 cm	Impatto	Media
Daga	35	1d6	95%	4	125	75 cm	Lama	Piccola
Falcione	40	1d6+2	80%	3	225	90 cm	Lama	Piccola
Giavelotto	25	1d6	85%	8	175	60 cm - 30 m	Lancia	Piccola
Lancia	30	1d6+1	100%	7	50	120 cm - 15 m	Lancia 2	Media
Lancia Lunga	40	1d10+1	70%	5	100	210cm-240cm	Lancia 2	Grande
Mazza	65	1d6+2	75%	5	76	60 cm	Impatto	Media
Mazza pesante	80	1d8+2	60%	5	200	90 cm	Impatto 2	Media
Martello da guerra	100	1d10+1	60%	4	400	200 cm	Impatto 2	Grande
Frusta	90	1d4+2	80%	2	300	300 cm	Frusta	Media
Picca	70	2d6+1	85%	5	150	300 cm	Lancia 2	Grande
Pugnale	60	1d4+2	100%	2	100	20cm - 15m	Lama	Piccola
Scimitarra	65	1d8+1	40%	3	210	100 cm	Lama	Media
Scudo equestre	150	1d6	75%	20	100	90 cm	Scudo	Media
Scudo grande	200	1d6+2	75%	20	125	150 cm	Scudo	Media
Spada	50	1d8+1	90%	4	250	105 cm	Lama	Media
Spadone	80	2d8	70%	4	750	150cm-180cm	Lama 2	Grande
Targa	90	1d6	85%	10	75	90cm	Scudo	Media
Arco d'osso	80	2d6+1	15%	2	750	135m	Arco	Grande
Arco lungo	70	1d10+2	60%	2	600	135m	Arco	Grande
Arco corto	40	1d8+1	90%	2	250	90m	Arco	Grande
Fionda	100	1d6+1	15%	1	25	90m	Fionda	Piccola
Scure da lancio	50	1d8+2	77%	4	150	15m	Ascia	Piccola

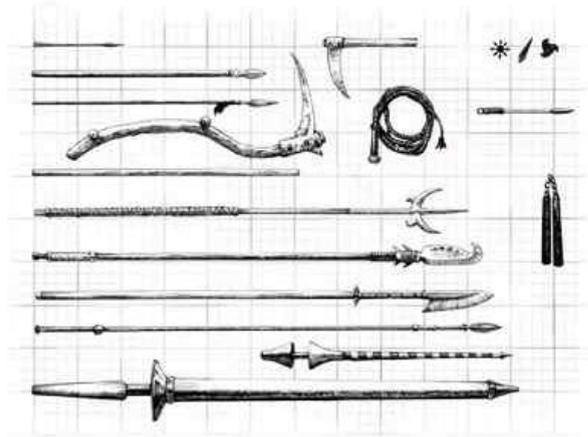
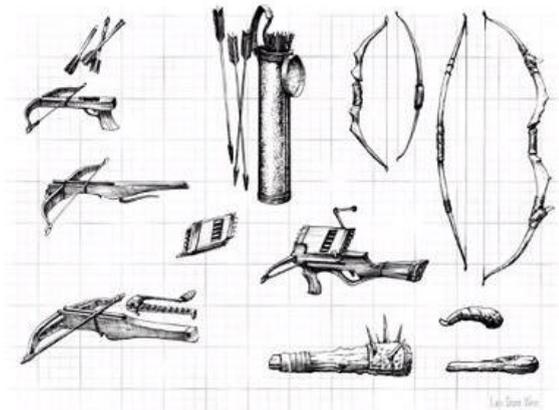


Utilizzo Improprio delle Armi

In un gioco di ruolo il giocatore deve sentirsi libero di fare ciò che vuole, e quindi, se un guerriero decide di dover usare uno spadone a due mani come arma da lancio come deve comportarsi il master? Lanciando armi da mischia il Pg avrà la

possibilità di colpire ridotta del 50% rispetto alla sua abilità di utilizzo dell'arma, la gittata massima sarà uguale a (Forza+Destrezza)/n in cui "n" dipende dalla taglia dell'arma. Il danno causato in caso di successo sarà dimezzato.

Taglia dell'arma	N
Piccola	4
Media	5
Grande	6



Competenza con le armi

Nella fase di creazione del personaggio, ogni giocatore deciderà quali saranno le armi con cui il suo alter ego avrà maggiori competenze e un miglior addestramento. Forgotten Tales prevede che le percentuali di attacco siano diverse tra un'arma e l'altra facendo sì che sia impossibile che un personaggio possa essere egualmente competente in tutte le armi esistenti. Tuttavia limitandosi a questa regola si va incontro ad una imprecisione: è del tutto improbabile che un guerriero competente nell'uso della spada sia del tutto impreparato se si trovasse a dover combattere con una daga o una scimitarra. E'

questo il motivo per cui sono stati inseriti i tipi di arma. Ogni arma rientra in una tipologia (o gruppo) che ne racchiude le caratteristiche più evidenti. I Tipi sono: Ascia, Impatto, Lama, Frusta, Scudo, Arco e Fionda. Un personaggio che abbia competenza in un'arma qualsiasi, automaticamente ottiene una percentuale di base con le armi appartenenti allo stesso gruppo pari al Bonus di Attacco base + 1/2 della percentuale massima di competenza in un'arma specifica. La stessa regola vale per la Difesa.

Armi D'Assedio e da Guerra

Ariete Pesante

Attorno al classico ariete è stata costruita un'impalcatura in legno per proteggere gli uomini che usano quest'arma (armatura 1d20-2 su tutto il corpo). Viene usata da sei a dieci

persone e può essere usata per sfondare portali o aprire brecce nelle mura nemiche.

	FOR	DES	%Breccia	%Abbatere porte	Gittata (m)	P.S.	Usura	Prezzo (MB)
Ariete	13	9	20%	45%	n/a	400	4	2000



Ballista

Si tratta di un'arma d'assedio progettata per scagliare proiettili simili ad enormi quadrelli. Può essere usata solo da chi ha competenza nelle Armi d'Assedio. Le balliste sono usate normalmente negli scontri di massa e negli assedi e servono a fare breccia nelle mura nemiche. Un test riuscito nell'attacco con ballista implica che il quadrello si è fissato alle mura

nemiche, a prescindere dal tiro sulla breccia. Spesso ai dardi delle balliste vengono fissate robuste corde che vengono utilizzate per arrampicarsi fino alla roccaforte del nemico. Chi volesse usare le balliste in quest'ultimo modo deve riuscire in un test su Arrampicarsi.

	INT	Danno	% breccia	Gittata (m)	P.S.	Usura (x mese)	Prezzo (MB)
Ballista	11	6d6	25%	200	200	6	3000

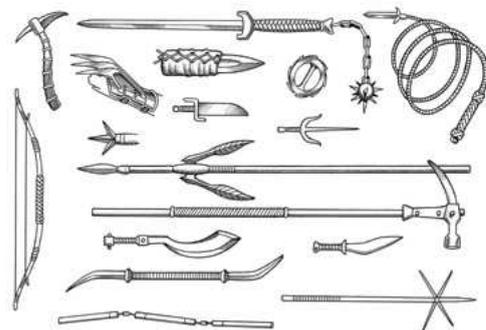
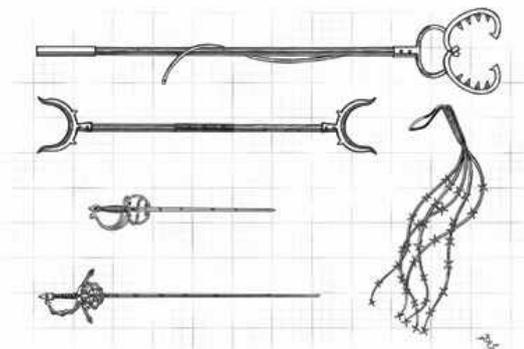
Catapulta

La Catapulta è una macchina da assedio. E' progettata per lanciare rocce o altri proiettili pesanti. Possono essere usate, come per la ballista, solo da chi ha competenza nelle armi d'Assedio. Possono lanciare da uno a tre colpi. I Colpi possono essere pesanti sfere di pietre o metallo oppure di pece

incendiata. Le statistiche si riferiscono alla catapulta a colpo singolo ed a proiettili come rocce o palle di metallo, si lascia al narratore liberà nelle modifiche per tipologie diverse di catapulta.

	INT	Danno	% breccia	Gittata (m)	P.S.	Usura (x mese)	Prezzo (MB)
Catapulta	13	4d6	40%	160	300	4	3000

Altre Armi da Mischia



Rete

Le reti sono fatte con corde pesanti e sono spesso usate per parare i colpi o per confondere e intrappolare un nemico. Possono essere usate in mischia o lanciate fino a una distanza di 4 metri. Nella mischia possono essere usati come scudi (Armatura 1d8-1) oppure per catturare un nemico. Solo una singola creatura può essere colpita da questo attacco e, in

questo caso, sarà legata se non riesce in un test sotto DESx3%. Le creature legate contano come bersagli immobilizzati per gli attacchi seguenti e non possono attaccare; possono tentare di parare con un percentuale di successo dimezzata oppure possono tentare ad ogni round un test sotto DESx3% per divincolarsi oppure sotto FORx3% per strappare via la rete.

Frusta

La frusta è un'arma molto pericolosa nelle mani di un combattente esperto. Benché non causi gravi danni, può avvolgersi intorno al bersaglio, se colpisce. E' possibile avvolgere una sola creatura di dimensioni umanoidi o inferiori ed il bersaglio può fare un test sotto DESx2% per evitare di essere avviluppato. Le fruste sono lunghe fino a 6 metri e

possono colpire fino a tale distanza. In ogni round la vittima può tentare un test sotto DESx2% per divincolarsi ma non può strapparla. La vittima subisce un malus di -10% su tutte le azioni se combatte mentre è intrappolata. Tale malus può arrivare a -20% se chi brandisce la frusta non fa altro che continuare a tirare l'arma per imprigionare l'avversario.

	DES	Danno	Lunghezza (m)	Prezzo (MB)	P.S.	Reperibilità	Usura (x mese)	Taglia
Frusta	14	1d4+3	6	300	35	rara	10	media

Localizzazioni

Armature Localizzate

Testa, Corpo, Braccia (dx e sx) e Gambe (dx e sx) sono le sei localizzazioni in cui un colpo può andare a segno. E' possibile farlo con pezzi di armatura che, come al solito, possono essere di tipi diversi (cuoio, cuoio torchiato, maglie, piastre...) ed offrono diversi tipi di protezione e diverse penalità al movimento. Tali valori di protezione e penalità al movimento sono quelli descritti nel manuale di base di Stormbringer. In questo caso il suddetto gioco invece offre spunti molto interessanti: il valore di protezione (VP) non è costante, ma anch'esso dipende da un lancio di dado (l'armatura di piastre offre 1d10-1 di VP)! Questo permette di simulare i diversi tipi di impatto dell'arma

sull'armatura... un risultato di 1 i 2 nel test di assorbimento dell'armatura va interpretato come se l'attaccante sia riuscito a penetrare i giunti della corazza neutralizzando il suo potere difensivo, mentre un 10 significa che l'attaccante ha centrato in pieno l'armatura.

Per questi motivi ho pensato di utilizzare un sistema di colpi localizzati e un sistema di protezioni localizzate. L'armatura quindi non diventa più un'unica entità, ma viene divisa in schinieri, bracciali, corpetti, elmi e quant'altro che offrono protezione a seconda del materiale di cui sono fatte.

Esempi di parti di armature	Localazione	Protezione
Bracciali cuoio	Braccia	1d6-1
Bracciali di cuoio borchiato	Braccia	1d8-1
Bracciali di piastre	Braccia	1d10-1
Corpetto di cuoio	Corpo	1d6-1
Corazza barbara	Corpo	1d8-1
Corpetto di piastre	Corpo	1d10-1
Giacca di cuoio	Corpo e braccia	1d6-1
Giacca di maglie	Corpo e braccia	1d8-1
Schinieri	Gambe	1d10-1
Gambali	Gambe	1d6-1
Tunica di cuoio	Corpo, Gambe	1d6-1
Tunica di maglia	Corpo, Gambe	1d8-1
Veste di maglia	Tutto	1d8-1
Scudo	Tutto	1d8-1 o 1d10-1



Colpi Localizzati

Ogni colpo, mirato o meno, finisce per colpire una determinata zona del corpo. Sapere dove un colpo è andato a segno permette di descrivere il combattimento in maniera più realistica e dettagliata, in modo da permettere al giocatore di creare strategie durante il duello.

Come determinare la locazione? Il sistema che ci viene in aiuto è quello di Martelli da Guerra che, utilizzando il d100 come Stormbringer, permette di capire se il colpo è andato a segno e la locazione colpita con un singolo lancio di dadi.

Per determinare la zona colpita è sufficiente invertire le cifre del tiro per colpire e controllare la tabella di seguito.

Es.

Merak Green, il giorno prima di essere ucciso da Elric, episodio che ho descritto in un altro esempio, si imbatte in un altro duello.

Tabella delle Locazioni:

Lancio del dado	Locazione Corrispondente
01-15	Testa
16-35	Braccio destro
36-55	Corpo
56-80	Braccio sinistro
81-90	Gamba destra
91-00	Gamba sinistra

Colpi Mirati

A volte può accadere che non ci sia speranza di abbattere un nemico utilizzando la sola forza bruta e facendo rotolare i dadi sperando in un buon lancio. E' altrettanto possibile che all'interno del gruppo ci sia qualcuno a cui piace fare lo splendido uccidendo un nemico a sette metri di distanza lanciandogli un solo pugnale al centro del cuore prima ancora che il povero PNG possa avere la possibilità di sguainare la sua spada, beh... in questo caso è necessario ricorrere ai colpi mirati. Per il calcolo dei colpi mirati bisogna fare alcune considerazioni. Colpire il corpo di un Devard per disarcionare un Cavaliere del Caos è di certo più facile che conficcare una freccia nel braccio di una Farfalla del Caos!!!

Merak incontra Gatsu!!!!!!!!!!!!!!

Il tiro di Attacco di Merak ha come risultato 23. Invertendo le cifre otteniamo 32 che corrisponde al braccio destro. Sfortunatamente per il nostro eroe, Gatsu ha il braccio destro d'acciaio, in quanto il suo gli è stato strappato via da un demone durante un precedente combattimento... risultato? Il colpo di Merak risulta inutile!

Gatsu solleva la sua spada, Ammazdraghi, e tenta a colpire: risultato del lancio "07", successo critico! La locazione colpita è 70, cioè il corpo! Merak indossa un corpetto di piastre che gli offre 1d10-1 di protezione... tiro del dado...1 !!!! L'armatura di Merak si sgretola sotto il poderoso colpo di Gatsu e Merak si ritrova con il corpo spappolato! ^_^

In altre parole: le dimensioni contano e più sono grossi, più sono facili da colpire! Qualcuno obietterà che bisogna tener conto anche della destrezza dell'avversario e che non sempre "grosso" è sinonimo di "goffo", tutto questo è verissimo ma noi che attacchiamo non verremo penalizzati da questo nel nostro turno d'attacco, d'altra parte avere una destrezza elevata tornerà comunque utile al nostro avversario quando nel turno successivo tenterà di schivare o parare il colpo, ma questi sono fatti suoi! Comunque... ho anche deciso di usare come formula per calcolare il malus da imporre ad un colpo mirato una facile formula che tiene conto della locazione in cui si vuole colpire e della TAG del nostro odiato nemico:

$$\text{Malus} = (n - \text{TAG})\%$$

In cui "n" dipende dalla locazione da colpire e TAG dalla taglia del nemico. Una volta applicato il malus alla percentuale di attacco si procede al test per vedere se il colpo va a segno o

meno. In caso positivo, a seconda della locazione colpita possono succedere diverse cose:

1. *Testa*: l'avversario muore oppure subisce un grave danno
2. *Torso*: l'avversario viene trafitto al cuore o ad un altro organo vitale e muore oppure subisce una brutta ferita
3. *Gambe*: l'avversario perde l'arto colpito, non può camminare e di lì a poco morirà dissanguato, oppure sarà semplicemente rallentato nei movimenti, o ancora potrebbe essere colpito di striscio e non accadrà nulla di rilevante
4. *Braccia*: l'avversario potrebbe perdere il braccio e vedersela brutta a causa della perdita di sangue, potrebbe essere colpito in maniera seria e non potrà usare il braccio per impugnare un'arma, oppure potrebbe essere solamente colpito di striscio.

La seguente tabella riporta le percentuali da utilizzare per calcolare questo tipo di colpo

Locazione	N	Effetto
Testa	45	Doppio danno 0-70
		Morte 71-00
Torso	40	Massimo danno 0-80
		Morte 81-00
Gamba	35	Danno normale 0-20
		Rallentamento 21-85
		Perdita della gamba 86-00*
Braccio	35	Danno normale 0-20
		Braccio inutilizzabile 21-85
		Perdita del braccio 86-00*

in caso di perdita di un arto si consideri che la morte per dissanguamento sopraggiunge in 1d10 round. E' da notare inoltre che l'uso di armi a dardo come archi e balestre difficilmente potranno portare alla mutilazione di un arto: in quel caso si considerino solo le possibilità di danno e penalizzazione nei movimenti.

Esempio: quel rompipalle onnipotente nel manuale di Stormbringer che risponde all'ignobile nome di Merak Green ha %di attacco con arco lungo pari a 57%. Un giorno incontra un ometto magrolino, emaciato, i capelli bianchi e gli occhi rossi ed un bellissimo spadone nero come la notte appeso alla cintola. Merak ha un'idea furbissima!!!! Prova da lontano un mirato al cuore di quest'omino che ha Tag 15. Facciamo due conti:

$$\text{percentuale di riuscita} = \% \text{ attacco} - (n - \text{TAG})$$

quindi... 57% - (40 - 15) % = 27%

Quel culone di Merak tira i dadi e...21! Il colpo va a segno!!! Tira di nuovo il d100 e ottiene 46, cioè massimo danno (nel caso dell'arco 12 PF). L'armatura di Elric assorbe 6 danni e l'albino non muore, si lancia contro Merak e gli affonda Tempestosa nel ventre, così, mentre il sangue sgorga abbondante dalla ferita, l'albino, con sguardo tra il deliziato ed il demoniaco accoglie dentro di sé l'anima che la spada nera ha rubato al povero Merak! Finalmente Merak Green è morto! Morale della favola: mai provocare un albino dall'aria gracilina e malaticcia!

Colpi Speciali

COMBATTIMENTO con Armi da Mischia

"Il presente compendio è stato creato da The_Punisher e prelevato da http://gilda.it/locanda_da_tobas

Le regole qui presentate in origine erano state pensate per Martelli da Guerra. Abbiamo fatto solo pochissime modifiche per renderle compatibili con Stormbringer ed il Basic System.

N.B. tra gli Attributi dei Colpi Speciali è stato omesso il colpo mirato in quanto descritto più in dettaglio in un'altra sezione delle mie modifiche al regolamento"

De4thkiss

Di seguito sono presentate alcune Tecniche di combattimento che d'ora in avanti saranno chiamate "Colpi Speciali" ed alcuni "Attributi" aggiuntivi alle caratteristiche di un Colpo Speciale. I requisiti generali per poter apprendere queste tecniche di combattimento perfezionato sono: % Attacco con l'arma in questione maggiore di 66. Questo perché solo chi possiede una

buona padronanza nell'uso delle armi potrà conoscere come utilizzarle al meglio.

Per l'apprendimento di ciascuna tecnica (Colpo Speciale e degli Attributi) si deve rinunciare all'incremento di tre caratteristiche legate al combattimento e sono necessarie 2 settimane di allenamento modificati secondo la seguente Tabella di Apprendimento per tenere conto che un personaggio naturalmente più portato all'uso di armi avrà meno difficoltà nell'imparare.

% di Attacco del Personaggio	Variatione del Tempo di Apprendimento
66-70	+20%
71-75	0%
75-80	-10%
80-85	-15%
86-90	-20%
91-95	-30%
oltre 95	-40%

Quanto segue è nato con lo spirito di rendere ricchi di particolari alcuni combattimenti importanti come contro il personaggio chiave di una avventura, una creatura magica o in situazioni eccezionali per i PG, trovando il giusto compromesso tra complessità delle regole e rapidità di risoluzione. Se ne sconsiglia, dunque, l'uso per risolvere i normali combattimenti.

Utilizzazione

Il personaggio che desidera portare a segno uno dei seguenti colpi deve dichiararlo prima del normale Test di AM per colpire. Conoscendo qualcuna delle tecniche seguenti potrà decidere di combattere ricorrendo ad una di esse. Dovrà perciò eseguire, per determinarne la riuscita, il normale Test di AM modificato con il Malus di difficoltà del Colpo scelto. In caso di fallimento si consulti la seguente Tabella:

Test AM modificato fallito di:	Esito dell'Attacco:
Meno di 10	Si porta a segno un attacco normale.
Meno di 20	Si manca il bersaglio e l'attacco fallisce.
Più di 20	L'attacco fallisce e si perdono anche gli attacchi successivi del Round. Si potrà solo Schivare/Parare con una penalità pari a quella di fallimento dell'attacco.

Solo un "Colpo Speciale" potrà essere eseguito in un Attacco, ma a ciascun Colpo Speciale è possibile associare uno o più Attributi di cui naturalmente andranno sommati i rispettivi Modificatori al Test di Attacco.

Esempio: Il Cacciatore di Streghe Arensal di Kempeldorf ha % di Attacco con la spada corta pari a 80 ed ha appreso le tecniche di Colpo Speciale: "Colpo da Punta" e "Colpo di Sfondamento" e gli Attributi: "Nascosto" ed "in Rotazione". Trovandosi davanti ad un Demone minore, Caricando dichiara un attacco speciale eseguendo un Colpo da Punta, Mirato alla testa ed in Rotazione. Il test per determinare la riuscita sarà %Attacco +10 - 20 - 10 -10 per cui tirando i dadi dovrà fare meno di 50, ma colpendolo alla testa gli infliggerà i normali danni del suo attacco +6. Ipotizziamo che il tiro percentuale sia 54, il colpo speciale è fallito, ma viene portato a segno comunque un attacco normale. Se il tiro percentuale fosse 67, Arensal non colpisce l'avversario e spreca l'attacco. Se fosse 78, Arensal perde anche i restanti attacchi. ...ma Arensal si sente particolarmente in forma ed al Demone non resta che incassare i 19 danni portati a segno con un imponente spadone magico a due mani.



Tabella dei Colpi Speciali

NOME del COLPO SPECIALE	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE AI TEST di ATTACCO
Colpo di Taglio	Un normale colpo di un'arma da mischia può essere portato con una attenzione maggiore per offrire solo il profilo tagliente dell'arma. In questo modo il colpo tenderà a creare una ferita superficiale più estesa, un sanguinamento più abbondante, una maggiore possibilità di recidere un arto, ma meno danni se il colpo è diretto al torace in quanto non coinvolge organi vitali.	Danni +2 se il colpo è diretto a arti o testa. Danni -2 se il colpo è diretto al tronco.	-20

Colpo di Punta	Il colpo viene portato in modo da penetrare più profondamente possibile nella sagoma dell'avversario con tutta la forza e determinazione possibile. Nasce così un colpo di straordinaria efficacia se portato al torace, mentre poco utile se diretto agli arti.	Danni +3 se il colpo è diretto al tronco o alla testa. Danni -2 se il colpo è diretto agli arti	-20
Colpo da Maestro	In alcune giocate scaramucce si può avere l'interesse di non ferire oltremodo il proprio avversario per offrirgli la possibilità di pentirsi o di rendersi conto che non ha avuto un'idea geniale quando ha scelto di mettersi contro di voi. Allo stesso modo si potrà scegliere di infierire su una ferita aperta dell'avversario causandogli facilmente maggiori danni.	Danni -X / +X dove X è un valore a scelta compreso tra 0 e 2 da sottrarre o sommare ai danni che si infliggerebbero in caso di Critical.	-20
Colpo di Sfondamento	Portando a fondo un colpo, con tutte le proprie energie, fino quasi a perdere l'equilibrio è possibile godere del bonus dell'impeto dell'attacco anche a scapito dell'equilibrio.	Danni+2 Test sotto Equilibrio o DES x 3 per stabilire se chi porta l'attacco resta in piedi.	-20
Colpo di Piatto	Non è una delle tecniche più eleganti, ma all'ultimo momento, prima di andare a segno, chi porta l'attacco può scegliere di far compiere alla lama una piccola rotazione in grado di ridurre notevolmente la serietà dei danni eventualmente causati. Il bersaglio verrà colpito violentemente, ma la natura dei danni sarà differente.	Danni +1 Non si conteggiano eventuali Criticals.	-20

Tabella degli Attributi per un Colpo Speciale

NOME degli ATTRIBUTI	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE AL TEST di AM
in Rotazione	A rischio di essere colpito alla schiena, un combattente può scegliere di esporre per un attimo il suo lato meno difendibile per guadagnare maggior forza dovuta alla rotazione del suo corpo sull'asse verticale. Beneficerà così un bonus ai danni dovuto all'energia cinetica acquisita.	Raddoppia il bonus ai danni del colpo speciale scelto.	-10
Rapido	Rinunciando alla profondità di penterazione di un colpo è possibile guadagnarne in velocità di esecuzione acquisendo più tempo per portare a segno i successivi attacchi.	Iniziativa +20 Per il prossimo attacco (se nello stesso round)	-10
Nascosto	Solo pochi guerrieri comprendono l'importanza di nascondere i propri movimenti almeno nelle fasi iniziali di preparazione del colpo. Con questa tecnica è possibile colpire l'avversario senza che si renda conto della provenienza dell'attacco rendendogli in pratica impossibile schivare o parare il colpo se non con lo scudo.	L'avversario non può Schivare né Parare se non con lo scudo.	-10
Ripetuto	In particolari situazioni di combattimento, dopo un attacco particolarmente riuscito, un combattente può scegliere di ripeterlo esattamente allo stesso modo sfruttando il medesimo varco nelle difese dell'avversario. Se un altro attacco è disponibile verrà replicato esattamente l'attacco precedente.	Stessi Danni inflitti dal precedente attacco.	-10 ma non si dovranno applicare ulteriori modificatori ed il colpo speciale sarà il medesimo.

Azioni Spettacolari:

A volte inoltre può essere particolarmente coinvolgente lasciare che il proprio esagerato si lasci andare ad azioni "cinematografiche" e a descrizioni dettagliate del suo stato d'animo e delle sue azioni. Questo concetto è particolarmente presente in un gioco di ruolo di mamma White Wolf : Exalted. Exalted sfrutta il sistema Storytelling ed ho cercato in questa situazione di riportare tali regole per azioni spettacolari nel nostro sistema d100:

Cominciamo con le azioni multiple: quali saranno le penalità da applicare nel caso in cui il nostro eroe volesse intraprendere più azioni in un turno? La regola è semplicissima e la spiegherò con due rapidissimi esempi:

si vogliono compiere 2 azioni? Le penalità sono del 20% sulla prima e del 30% sulla seconda

si vogliono compiere invece 3 azioni? Le penalità saranno del 30% sulla prima, del 40% sulla seconda e del 50% sulla terza.

Ovviamente una regola di questo tipo è strutturata in modo che non tutti i personaggi abbiano accesso a combinazioni devastanti di colpi ma permettendole solo ai più esperti.

Nonostante tali penalità si deve comunque cercare di invogliare i giocatori a tentare ed a rendere vivo il gioco. Limitarsi a tirare i dadi in un combattimento sarebbe qualcosa di limitante e alla lunga noioso, è per questo che la seguente regola serve ad invogliare i giocatori nelle descrizioni e nel coinvolgimento nell'azione. Se infatti il master ritiene che l'azione del Pg sia particolarmente bella, intelligente o anche solo particolarmente singolare e creativa, è possibile concedere un bonus su tale azione che, a discrezione del master, può essere del 10%, del 20% o del 30%.



Tabella del Combattimento Avanzato

Tabella delle Locazioni:

Lancio del dado	Locazione Corrispondente
01-15	Testa
16-35	Braccio destro
36-55	Corpo
56-80	Braccio sinistro
81-90	Gamba destra
91-00	Gamba sinistra

Colpi Mirati

Malus= (n-tag)%

Localizzazione	N	Effetto
testa	45	Doppio Danno 0-70 Morte 71-00
Torso (cuore, polmoni)	40	Danno Massimo 0-80 Morte 81-00
gamba	35	Danno Normale 0-20 Danno Massimo (rallentamento) 21-80 Perdita della gamba 81-00
braccia	35	Danno Normale 0-20 Arto Inutilizzabile 21-85 Perdita del braccio 86-00

Acquisizione Colpi Speciali

requisiti generali per poter apprendere queste tecniche di combattimento perfezionato sono: % Attacco con l'arma in questione maggiore di 66. Per l'apprendimento di ciascuna tecnica (Colpo Speciale e degli Attributi) si deve rinunciare all'incremento di tre caratteristiche legate al combattimento e

sono necessarie 2 settimane di allenamento modificati secondo la seguente Tabella di Apprendimento per tenere conto che un personaggio naturalmente più portato all'uso di armi avrà meno difficoltà nell'imparare.

% di Attacco del Personaggio	Variazione del Tempo di Apprendimento
66-70	+20%
71-75	0%
75-80	-10%
80-85	-15%
86-90	-20%
91-95	-30%
oltre 95	-40%

Fallimento nei Colpi Speciali

Test AM modificato fallito di:	Esito dell'Attacco:
Meno di 10	Si porta a segno un attacco normale.
Meno di 20	Si manca il bersaglio e l'attacco fallisce.
Più di 20	L'attacco fallisce e si perdono anche gli attacchi successivi del Round. Si potrà solo Schivare/Parare con una penalità pari a quella di fallimento dell'attacco.

Tabella dei Colpi Speciali

NOME del COLPO SPECIALE	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE AI TEST di ATTACCO
Colpo di Taglio	Un normale colpo di un'arma da mischia può essere portato con una attenzione maggiore per offrire solo il profilo tagliente dell'arma. In	Danni +2 se il colpo è diretto a arti o testa.	-20

	questo modo il colpo tenderà a creare una ferita superficiale più estesa, un sanguinamento più abbondante, una maggiore possibilità di recidere un arto, ma meno danni se il colpo è diretto al torace in quanto non coinvolge organi vitali.	Danni -2 se il colpo è diretto al tronco.	
Colpo di Punta	Il colpo viene portato in modo da penetrare più profondamente possibile nella sagoma dell'avversario con tutta la forza e determinazione possibile. Nasce così un colpo di straordinaria efficacia se portato al torace, mentre poco utile se diretto agli arti.	Danni +3 se il colpo è diretto al tronco o alla testa. Danni -2 se il colpo è diretto agli arti	-20
Colpo da Maestro	In alcune giocose scaramucce si può avere l'interesse di non ferire oltremodo il proprio avversario per offrirgli la possibilità di pentirsi o di rendersi conto che non ha avuto un'idea geniale quando ha scelto di mettersi contro di voi. Allo stesso modo si potrà scegliere di infierire su una ferita aperta dell'avversario causandogli facilmente maggiori danni.	Danni -X / +X dove X è un valore a scelta compreso tra 0 e 2 da sottrarre o sommare ai danni che si infliggerebbero in caso di Critical.	-20
Colpo di Sfondamento	Portando a fondo un colpo, con tutte le proprie energie, fino quasi a perdere l'equilibrio è possibile godere del bonus dell'impeto dell'attacco anche a scapito dell'equilibrio.	Danni+2 Test sotto Equilibrio o DES x 3 per stabilire se chi porta l'attacco resta in piedi.	-20
Colpo di Piatto	Non è una delle tecniche più eleganti, ma all'ultimo momento, prima di andare a segno, chi porta l'attacco può scegliere di far compiere alla lama una piccola rotazione in grado di ridurre notevolmente la serietà dei danni eventualmente causati. Il bersaglio verrà colpito violentemente, ma la natura dei danni sarà differente.	Danni +1 Non si conteggiano eventuali Criticals.	-20

Tabella degli Attributi per un Colpo Speciale

NOME degli ATTRIBUTI	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE AL TEST di AM
in Rotazione	A rischio di essere colpito alla schiena, un combattente può scegliere di esporre per un attimo il suo lato meno difendibile per guadagnare maggior forza dovuta alla rotazione del suo corpo sull'asse verticale. Beneficerà così un bonus ai danni dovuto all'energia cinetica acquisita.	Raddoppia il bonus ai danni del colpo speciale scelto.	-10
Rapido	Rinunciando alla profondità di penetrazione di un colpo è possibile guadagnarne in velocità di esecuzione acquisendo più tempo per portare a segno i successivi attacchi.	Iniziativa +20 Per il prossimo attacco (se nello stesso round)	-10
Nascosto	Solo pochi guerrieri comprendono l'importanza di nascondere i propri movimenti almeno nelle fasi iniziali di preparazione del colpo. Con questa tecnica è possibile colpire l'avversario senza che si renda conto della provenienza dell'attacco rendendogli in pratica impossibile schivare o parare il colpo se non con lo scudo.	L'avversario non può Schivare né Parare se non con lo scudo.	-10
Ripetuto	In particolari situazioni di combattimento, dopo un attacco particolarmente riuscito, un combattente può scegliere di ripeterlo esattamente allo stesso modo sfruttando il medesimo varco nelle difese dell'avversario. Se un altro attacco è disponibile verrà replicato esattamente l'attacco precedente.	Stessi Danni inflitti dal precedente attacco.	-10 ma non si dovranno applicare ulteriori modificatori ed il colpo speciale sarà il medesimo.

Battaglie Campali

Le battaglie campali non dipendono solamente dalla forza dei soldati, dipendono infatti dalla disciplina militare e dalla bravura del loro generale. Per descrivere battaglie di questo tipo ho deciso di adottare un sistema molto semplificato rispetto a quello del combattimento diretto.

Innanzitutto si divide l'esercito in reparti (fanteria, cavalleria, artiglieria, arcieri, truppe speciali, ecc) e per ognuna di queste viene compilata una piccola scheda come quella riportata di seguito come esempio.

Reparto: <i>Fanteria</i>	Nome: <i>Falchi</i>
Numero: <i>100</i>	Test Combattimento: <i>45</i>
Coraggio e Disciplina: <i>40%</i>	Leadership Luogotenente: <i>55% Roxat</i>
Ferite totali: <i>12x 100 = 1200</i>	Danni Subiti: <i>86</i>
Armatura: <i>(1d6-1)x100</i>	Arma/Danno/Gittata: <i>spada 1d8x100</i>
Stendardo e Descrizione: <i>Falco bianco in campo blu</i>	

Reparto: si tratta del tipo di truppa in questione: fanteria, cavalleria, artiglieria, arcieri, truppe speciali, ecc

Es. creeremo una truppa di fanteria leggera

Nome: il nome della truppa in questione

Es. chiameremo tale truppa "i falchi"

Numero: il numero di soldati di cui è composta la truppa

Es. la truppa dei falchi sarà formata da 100 unità

Test di Combattimento: è la chiave risolutiva dello scontro. In questo caso si deve ottenere, per avere un buon esito, un risultato il più alto possibile. Si somma al Test di Combattimento il risultato di 1d100: tra i 2 schieramenti, quello che ottiene il numero più alto, colpisce automaticamente l'esercito nemico, senza possibilità di schivata o parata.

Es. si tratta di soldati abbastanza bene addestrati, 45 punti in Combattimento

Coraggio e Disciplina: se un esercito risulta nettamente superiore all'altro i soldati potrebbero avere paura e fuggire. Tirare un d100 e vedere se questo accade. Se il risultato del dado è inferiore alla % in coraggio allora l'esercito continuerà a combattere, in caso contrario si comporteranno in maniera confusa, combattendo in modo disorganizzato e selvaggio oppure fuggendo dal campo di battaglia.

Leadership del luogotenente: come detto prima i risultati di una battaglia dipendono in maniera determinante dagli schemi di battaglia e dal valore dei capitani di reparto. Un test riuscito sotto la leadership del luogotenente significa che l'esercito ha assunto le varie formazioni in maniera corretta guadagnando un 10% in tutti i test. Un fallimento rappresenta invece delle pecche nell'organizzazione che portano invece un malus di 10.

Es. Roxat, il luogotenente di questa truppa, è un buon militare che gode della stima dei suoi uomini: 55% in questo valore

Ferite Totali: in questo tipo di scontri gli eserciti vengono considerati come se fossero una unica entità. I Punti Ferita di una truppa sono pari alla somma di pf dei vari soldati. In media un uomo ha 10 pf e dunque il valore di pf di una truppa sarà di 10pf x il numero di soldati che compongono l'esercito. In fase di descrizione si può dire che per ogni 10 pf persi da una truppa, un soldato è morto.

Es. sono uomini abbastanza forti e robusti, ognuno di essi ha in media 12 punti ferita. Siccome le unità sono 100 i PF totali di questa unità saranno 1200. Ogni 12 punti ferita persi un membro della truppa sarà considerato morto.

Danni Subiti: si tratta dei danni arrecati all'esercito. Quando raggiungono la metà dei punti totali serve un test sotto coraggio mentre quando raggiungono lo zero la truppa è stata totalmente distrutta.

Es. durante lo scontro l'esercito dei falchi ha subito un attacco diretto: 85 PF persi. 7 uomini sono morti ed uno è in gravi condizioni

Armatura: nelle battaglie campali sarebbe impossibile gestire le armature localizzate di ogni singolo soldato. Per questo si sommano le protezioni dei vari guerrieri come abbiamo fatto anche per i punti ferita. Le armature in cuoio offriranno 1d6-1 di protezione, la maglia 1d8-1 e le piastre 1d10-1, il tutto moltiplicato per il numero di guerrieri a disposizione.

Es. pur essendo un esercito valoroso sono scarsamente equipaggiati: una veste di cuoio è tutto ciò di cui dispongono in battaglia. L'armatura di cuoio offre 1d6-1 punti di protezione.. Siccome si tratta di 100 uomini, la protezione totale sarà di 100d6-100



Arma/Danno/Gittata: si tratta del danno procurato dall'arma utilizzata dalla truppa moltiplicato per il numero di soldati che compongono tale truppa, esattamente come per l'armatura. Il valore di gittata è utile se si usano truppe come gli arcieri o armi come balliste e catapulte.
Es. L'arma più usata da questo gruppo è la spada corta. Il danno è 1d8-1 PF. Siccome verranno impiegati 100 uomini il danno sarà di 100d8-1.

Stendardo e Descrizione: è la descrizione dei simboli, delle bandiere, delle armature, degli stendardi, delle armi e degli usi di battaglia delle truppe. Con usi di battaglia si intendono canti, inni, parole in codice, segni distintivi e peculiarità della truppa.
Es. lo stendardo di questa truppa è un falco bianco in campo azzurro. Potremmo aggiungere che questo gruppo ha l'uso di pitturarsi il viso in battaglia oppure di pregare prima che cominci il combattimento.

ATTENZIONE: consiglio: se il Pg che gestisce l'esercito ha una bella idea, riesce a elaborare una grande strategia di battaglia e delle trappole e imboscate intelligenti concedete un bonus di 10, 20 o 30 (a seconda dell'idea) su tutti i test.

Per combattere dobbiamo considerare i due eserciti come se fossero 2 creature con punti ferita, punti armatura e danni pari alle somme dei singoli valori.

Creiamo un altro piccolo esercito da far scontrare con i Falchi per fare un esempio:

Reparto: <i>Fanteria</i>	Nome: <i>Imperiali</i>
Numero: <i>150</i>	Test Combattimento: <i>60</i>
Coraggio e Disciplina: <i>70%</i>	Leadership Luogotenente: <i>50% Goran</i>
Ferite totali: <i>14x 150 = 2100</i>	Danni Subiti: <i>183</i>
Armatura: <i>(1d8-1)x150</i>	Arma/Danno/Gittata: <i>spada 1d8x100</i>
Stendardo e Descrizione: <i>Corona dorata in campo nero. Indossano cotte di maglia brunite con una grossa croce sul petto. Gli ordini vengono impartiti con un corno di guerra, alla fine della battaglia sono soliti accatastare i corpi dei loro caduti in alte pire da ardere in onore degli dei. Le spade dei caduti vengono lasciate conficcate nel terreno nel punto esatto in cui il guerriero ha perso la vita.</i>	

Esempio:

iniziamo con il leggere la scheda degli Imperiali:
 Sono un piccolo drappello dell'esercito dell'impero. Si tratta di fanteria d'assalto. Si presentano in armatura nera preceduti dal suono di un corno. Si tratta di un gruppo di 150 uomini di grossa stazza (14 PF) e ben equipaggiati (cotte di maglia e spade bastarde). Appaiono molto compatti e i loro schieramenti sono praticamente perfetti (disciplina 70%). Il loro comandante rimane nelle retrovie, a cavallo e impone i suoi ordini suonando un grosso corno. Durante il primo assalto contro i falchi hanno subito un duro colpo (183 PF), la parte centrale della prima linea sembra aver ceduto (13 uomini sono caduti: 183/14).

Entrambi ora provano ad attaccare di nuovo!
 I Falchi tirano un d100 ed ottengono un 64, gli Imperiali ottengono un 25!
 Sommiamo al risultato del dado il valore del Test di Combattimento (45 per i Falchi e 60 per gli Imperiali). In totale i Falchi totalizzano 109, gli Imperiali ottengono un 85, dunque i Falchi riescono di nuovo ad avere la meglio in questa scena! I Falchi usano delle spade che causano 1d8 pf. Tiro 1d8 ed ottengo 7. Ora esistono due modi per condurre lo scontro: uno veloce e meno realistico, l'altro più complesso ma anche più verosimile, al Narratore scegliere quale utilizzare:



1. **Semplice e veloce:** il d8 ha dato come risultato 7, l'esercito era di 100 uomini, dunque 700 danni inflitti. Gli imperiali tirano 1d8 per vedere i danni assorbiti dall'armatura ed ottengono 4! Siccome sono 150 allora assorbono 600 danni e ne subiscono 100 (700-600). Nel secondo attacco i Falchi ottengono nel Test di Combattimento un 31 e gli Imperiali un 30: saranno i Falchi a doversi difendere questa volta. Gli imperiali tirano 1d8 per calcolare il danno delle loro spade ed ottengono un 6. L'esercito è composto da 150 uomini, dunque $150 \times 6 = 900$. I Falchi tirano 1d6 per vedere se le loro armature di cuoio offrono una protezione valida ed ottengono un 5. Siccome sono in 100 assorbiranno 500 danni. I danni totali saranno dunque 400!

Si continua a confrontare i valori di Test di Combattimento + 1d100 per vedere chi ha la meglio ed a calcolare danni e ferite fino a capire chi vince lo scontro.

2. **Complesso e Realistico:** il d8 ha dato come risultato 7, l'esercito era di 100 uomini ma 7 sono caduti. Dunque i danni inflitti saranno $93 \times 7 = 651$! Gli imperiali si difendono con 137 uomini visto che 13 sono già caduti. Tirano 1d8 per vedere i danni assorbiti dall'armatura ed ottengono 4! $137 \times 4 = 536$! I danni subiti sono $651 - 536 = 115$, cioè circa 8 caduti. Nel secondo attacco i Falchi ottengono nel Test di Combattimento un 31 e gli Imperiali un 30: saranno i Falchi a doversi difendere questa volta. Gli imperiali tirano 1d8 per calcolare il danno delle loro spade ed ottengono un 6. Siccome gli Imperiali sono rimasti in 129 (150 iniziali - 13 caduti nel primo assalto, - 8 caduti ora) il danno totale sarà 774. I Falchi indossano armature di cuoio e sono rimasti in 93. Tirano 1d6 per vedere se le loro armature di cuoio offrono una protezione valida ed ottengono un 5. Il valore di protezione totale sarà 465 (93×5). Il danno sarà dunque di 309: circa 25 Falchi caduti. Si continua a confrontare i valori di Test di Combattimento + 1d100 per vedere chi ha la meglio ed a calcolare danni e ferite fino a capire chi vince lo scontro, questa volta però, tenendo costantemente conto di quanti soldati cadono ad ogni attacco.

I risultati sono dunque abbastanza diversi, anche se comunque possono essere usati entrambi. Nel caso del primo sistema, viene considerato ciascuno schieramento

come se fosse una unica creatura e non si tiene conto del progressivo indebolimento dei due eserciti. Non risulta comunque molto sbilanciato e questo è dovuto al fatto che, se da una parte è vero che il moltiplicatore del danno dipende sempre dal numero iniziale di guerrieri che attaccano (senza tenere conto dei soldati caduti di volta in volta), la stessa cosa, vale anche per le armature di chi si difende. Ecco che dunque, anche se non sembrerebbe, anche il primo metodo può essere usato in maniera sufficientemente realistica. Il secondo metodo è di certo molto più completo e permette di descrivere la battaglia in maniera molto più dettagliata. Usandolo è possibile anche quantificare le vittime cadute ad ogni assalto e descrivere in maniera minuziosa le varie fasi del combattimento. Una cosa è certa: per utilizzare il secondo sistema è necessario avere a disposizione una calcolatrice e un po' di pazienza.



Forgotten Tales

Esercito:

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Capitolo V: LA Magia



...Mi si avvicinò mentre stavo attraversando uno degli innumerevoli torrenti che intersecano la cordigliera dei Monti Tonanti...

...*"porti i segni della Ricerca"* mi disse in tono di sfida, mentre tutti e due ci trovavamo immersi nell'acqua gelida fino alla vita.

"Sì", risposi in tono rassegnato *"non è una cosa che ho scelto, mi è capitata..."* Umiltà e riluttanza immaginavo fossero opportune, presentandosi a colui che avrebbe potuto essere il mio potenziale maestro... un tipo grande e grosso, con una folta barba nera, ed un grande copricapo ornato da un teschio.

"Raccontami la tua Visione!" mi ordinò, senza mezzi termini...

Valutai il suo aspetto e il suo fisico. Non sembrava ci fosse molta scelta. Se non lo avessi assecondato sarei probabilmente morto... cominciai quindi a narrare...

"La visione mi è giunta in sogno, meno di una luna fa... il Re degli Inferi se ne stava accovacciato sui carboni ardenti degli Abissi Infernali. Egli, ruggendo, mi ha ordinato di setacciare tutta questa regione, dal mare al mare, dalle acque alle pendici della Torre Nera, alla ricerca di ciò che per sempre e fino ad ora è stato celato alla vista. Il mio compito è ritrovare ciò che andato perduto..."

"Se sopravvivrà a questa tua Missione" mi disse, squadrandomi e sogghignando in segno di scherno *"forse potrei accettarti come mio Discepolo... e come mio Schiavo!"*

Nella mia vita, seppur giovane e stolto come ero allora avevo ricevuto offerte migliori, ma dopo tutto ero lì per imparare, imparare ed adempiere alla mia Missione, quindi mi misi di buon grado ad osservare e ad ascoltare quella che immaginavo sarebbe stata la prima lezione del mio nuovo maestro...

"Guarda! Questo è il DONO che io posso trasmetterti! Questa l'abilità che posso farti apprendere! Questa l'ARTE!!!"

Il grande stregone mi fissava dritto negli occhi, con espressione fredda e distaccata, come se non mi ritenesse nemmeno in grado di capire quelle sue poche parole.

Detto questo comincio tracciando con un dito avvolto dalle fiamme un rapido segno sulla superficie delle acque del gelido torrente. Troppo tardi notò che lo scorrere dell'acqua aveva cancellato il suo cerchio di protezione ancora prima che fosse completato.

Evidentemente era solo intenzionato a sorprendermi, o impressionarmi... forse questo sua brama di mostrare il suo POTERE lo aveva reso incauto...

Quindi evocò uno dei Signori degli Inferi, discepolo del Re dei Teschi... se ricordo bene credo che il suo nome fosse Mordja...

Il demonio apparve, prima come una piccola increspatura sulla superficie delle acque dapprima, e poi, in un'esplosione di gelide gocce, la sua figura cominciò a prendere forma, vendendo plasmata dalla volontà dello stregone. Le acque si contorcevano, acquistando densità, e fumando, segno che il mostro proveniva davvero dalle viscere della terra... poi l'immagine dell'"essere" parlò:

"COSA CREDI DI AVER FATTO!, MORTALE..." disse il demone, digrignando le zanne e squadrandolo l'evocatore con occhi fiammeggianti...

"Ti ho evocato per farti UBBIDIRE! Stupida creatura..." dichiarò sicuro il mio potenziale maestro, senza nemmeno rendersi conto che il simbolo di protezione non era oramai altro che un ricordo, un disegno tracciato nell'aria...

Mordja scoppiò in una risata che avrebbe fatto gelare il sangue nelle vene a chiunque... una risata lacerante, gorgogliante, rauca... *"Osserva il volto delle acque, povero piccolo patetico uomo... non hai alcuna protezione, stolto..."*

ora sei in MIO POTERE!

Lasciò la frase sospesa nell'aria... le sue parole bruciavano ancora nelle mie orecchie, pesanti come una sentenza di morte...

...il Signore degli Inferi allungò una mano in direzione dello stregone...

La Magia

Forgotten Tales permette di sviluppare la magia attraverso diverse possibilità. Non più dunque solamente Demonologi, ma anche Druidi, Chierici, Negromanti e Maghi, a cui vanno affiancate la misteriosa arte dell'Alchimia e della Magia Runica.

Alcuni di questi, come Demonologi e Druidi, hanno sia la possibilità di evocare creature sovranaturali (Demoni nel primo ed Elementari nel secondo caso), sia quella di utilizzare incantesimi veri e propri. Altri, come il mago, hanno solamente la possibilità di utilizzare la Magia Pura, anche se in maniera nettamente più approfondita.

Per equilibrare la situazione gli incantesimi sono stati divisi in livelli di potere; solo i maghi che conosceranno particolarmente a fondo la magia potranno accedere ad incantesimi di ordine superiore. Per stabilire quale sia la competenza di un mago nell'uso della magia, ho pensato di prendere in considerazione la percentuale del punteggio del personaggio nella voce "Magia & Evocare".



Tipo di Magia	Livello di potere	Classe Interessata	Competenza minima in "Magia & Evocare"
Pura	1	Tutti gli utenti di magia	1%
Pura	2	Maghi	30%
Pura	3	Maghi	50%
Pura	4	Maghi	70%
Elementale	1	Druidi	30%
Elementale	2	Druidi	50%
Elementale	3	Druidi	70%
Sacra	1	Chierici	40%
Nera	1	Negromanti	50%

Il mondo di maghi

La creazione di un Pg che utilizza la magia prevede delle regole esclusive per questa classe che devono essere assolutamente mantenute per non sbilanciare il gioco causando uno strapotere della magia. Innanzi tutto a livello di plot narrativo si deve considerare che la magia è qualcosa di raro e riservata a pochi (MAN + INT almeno 32). Un Pg che utilizza la magia sarà spesso fonte di guai per chi lo circonda...

La magia può essere vista dalla gente comune come una manifestazione del caos, del male; solo in alcuni casi un mago sarà visto come una entità positiva (come alcuni chierici o druidi) e la gran parte della gente sarà restia nello stringere contatti con uno di essi per paura di eventuali persecuzioni.

Capita che i vari signori del posto abbiano un mago come proprio consigliere ma molto spesso non sono pienamente consapevoli della vera natura del proprio mago di corte. Allo stesso modo la magia tra la gente comune viene condannata dagli stessi signori che potrebbero vederla come una potenziale causa di destabilizzazione del loro potere. In linea di massima dunque, i maghi sono considerati una minaccia.

L'ignoranza porta spesso la gente comune a non essere in grado di distinguere tra la magia di un Chierico e quella di un Negromante. Risulta dunque chiaro che la diffidenza nei loro confronti è tutto sommato è diffusa, anche se spesso non esasperata a causa della paura dettata dall'ignoranza. Un mago che verrà identificato come tale non verrà (o almeno non sempre) cacciato solo in virtù dei suoi poteri, ma sarà tenuto d'occhio sia dalla popolazione che dalle autorità locali. E' altrettanto vero che essere definitivamente identificati come demonologi

o negromanti equivale ad essere inevitabilmente cacciati e ad essere vittime delle varie inquisizioni.

In quasi tutte le città più grandi esistono organizzazioni di maghi. Queste possono essere Gilde e Corporazioni legali oppure Società Segrete che vivono nell'ombra. I maghi possono dunque rivolgersi a tali organizzazioni per avere asilo, cercare oggetti particolari o nascondersi in caso di necessità.



Creare un Pg mago

Un personaggio che ha i prerequisiti per diventare un utente di magia partirà con tre caratteristiche che lo distingueranno dalle persone comuni:

1. Magia & Evocare
2. Il Mana Temporaneo
3. Il Richiamo della Magia
4. L'INT disponibile

Vediamo nel dettaglio queste tre caratteristiche:

1. Magia & Evocare.

Indica quanto a fondo un mago ha preso consapevolezza della magia. In realtà la magia è ovunque e questa presa di coscienza è più una sorta di introspezione, è più un qualcosa di intimo che una oggettiva conoscenza dell'argomento. Ogni mago può trovare le radici della propria magia in entità diverse, in genere, collegate alla propria scuola di magia. Un Negromante ad esempio trarrà il suo potere dagli spiriti inquieti, un Druido dalla natura e dagli elementi, un Demonologo dalle entità dei piani paralleli, un Chierico dai doni della propria divinità ed un Mago dall'etere, l'essenza magica che pervade il mondo.

Il valore iniziale di tale caratteristica sarà $MAN \times 2\%$ e verrà incrementato con l'uso di $1d10/2$ seguendo le regole proposte di seguito.

2. Il Mana Temporaneo.

Può essere considerato come l'energia magica che l'utente di magia ha a disposizione nell'arco di un giorno. Ogni volta che verrà utilizzato un incantesimo, il suo costo verrà sottratto dal totale di punti di Mana Temporaneo che il mago ha a disposizione. Quando tale punteggio arriverà a zero, il mago non avrà più energia sufficiente per utilizzare altri incantesimi nel corso della giornata. Il valore di Mana Temporaneo verrà ripristinato il giorno successivo dopo un ragionevole tempo di riposo.

Il valore iniziale di tale caratteristica sarà $MAN + INT$ e verrà incrementato di un punto per ogni 10 punti percentuali incrementati nella caratteristica Magia & Evocare oppure in seguito o all'incremento dei punteggi in MAN e INT.

3. Il Richiamo della Magia.

Al termine di ogni scena in cui il mago ha utilizzato degli incantesimi, questo deve riuscire in un Tiro Salvezza su Magia oppure incrementerà di un punto il suo valore in Richiamo della Magia. Questo valore rappresenta i residui che l'utilizzo della magia ha lasciato sul mago rendendolo identificabile e localizzabile da altri maghi. Ogni punto in Richiamo equivale ad un 10% di bonus che gli altri maghi avranno in un test su Cercare se tentano di localizzare la

4. L'INT disponibile

Questa caratteristica ha un valore iniziale pari all'INT del mago e decresce man mano che il mago diventa più potente. L'INT disponibile è l'ammontare di "spazio disponibile" che il mago ha nella sua memoria per memorizzare i rituali, i gesti e le fasi necessarie per castare un incantesimo oppure per invocare una entità elementale o demoniaca. Gli incantesimi hanno un costo in INT disponibile indicato nella tabella, gli elementali



presenza del mago in questione. I punti Richiamo regrediscono automaticamente al ritmo di uno la settimana. Se un mago non ha punti Richiamo è impossibile localizzarlo con un semplice test su Magia & Evocare.

costano sempre 1 pto mentre i demoni costano 1 pto ogni 50 punti di Valore Caotico (vedi sez sulle Evocazioni)
Grimori: quando l'INT disponibile di un mago arriva a zero, questi avrà bisogno di particolari libri, detti grimori sui quali appuntare i loro nuovi incantesimi ed evocazioni. Il costo di tali libri è di 500MB per ogni punto di Int disponibile che esso fornisce al mago.

Magia Runica

Esistono alcuni stregoni in grado di incantare oggetti comuni o armi con metodi diversi dal vincolarvi demoni all'interno. Stiamo parlando della Magia Runica. Si tratta di un'arte dalle origini antichissime che è tornata a manifestarsi nei Regni Giovani in seguito alla messa al bando dei Demonologi. In alcuni rari casi questo tipo di magia diventa la forma di magia più distruttiva in assoluto ma pare che al mondo non sia rimasto nessuno in possesso degli arcani misteri di quest'arte e pare che solo alcune divinità possano imprimere sul nostro mondo questi terribili simboli. La magia runica oggi diffusa sul territorio ha poteri molto più limitati rispetto a quelli delle altre forme di magia e tuttavia risulta spesso utilissima.

Per attivare una runa non è sufficiente inciderla su un oggetto, è necessario un complesso rituale che attivi i poteri di questi antichissimi simboli. Oltre a vincolare demoni ed elementari in oggetti, è possibile incantare magicamente tali oggetti anche grazie alle rune.

Per incidere una runa è necessario che il mago compia un rituale di un'ora per propiziare le divinità. Deve poi riuscire in un test su "scultura", uno in "conoscenze runiche" ed uno in "magia ed evocare" ed infine ripetere il rituale per un'ora. Al termine di tale processo la runa comincia a brillare... da questo momento l'oggetto è incantato. Gli oggetti con incise delle rune tendono a rovinarsi con il tempo al pari degli oggetti comuni.



Le rune più diffuse sono le seguenti:

- i. Runa degli Incantesimi
- ii. Runa del Combattimento
- iii. Runa del Rinnovamento
- iv. Runa del Ritorno
- v. Runa del Volo
- vi. Runa dell'Agilità
- vii. Runa delle Armature
- viii. Runa della Protezione
- ix. Grande Runa della Morte
- x. Piccola Runa della Morte
- xi. Runa Minore della Morte

Descrizione delle Rune Principali



Runa degli Incantesimi: permette di vincolare un incantesimo ad un oggetto. Il padrone dell'oggetto (mago o non) può usare tale incantesimo una volta al giorno.



Runa del combattimento: incisa su di un'arma causa 1d6 di danni aggiuntivi per una scena.



Runa del rinnovamento: incisa su un oggetto su cui è già presente un'altra runa, permette di riattivare quest'ultima rendendone possibile l'utilizzo una seconda volta. Una runa del rinnovamento non può essere usata su di un'altra runa del rinnovamento e funziona una sola volta al giorno.



Runa del ritorno: incisa su frecce o armi da lancio fa sì che queste tornino al loro padrone dopo esser state scagliate. Funziona una volta al giorno.



Runa del volo: rende infallibile un'arma da lancio una volta al giorno.



Runa dell'agilità: rende i riflessi di chi usa l'oggetto con tale runa impressa incredibilmente pronti concedendo un bonus di +10 all'iniziativa una volta al giorno.



Runa delle armature: incisa su un pezzo d'armatura, uno scudo o un oggetto di difesa, conferisce una protezione di 1d6 bonus per una scena.



Runa della protezione: permette di avere un bonus di +10% nelle prove di resistenza alla magia una volta al giorno.



Grande Runa della Morte: può essere incisa solo da un dio. Le creature colpite da un'arma con incisa tale runa muoiono automaticamente

Evocazioni

Lotta tra Legge e Caos

Le divinità della Legge rappresentano le forze dell'ordine, della stabilità, della pace e dell'immutabilità; quelle del Caos le forze della creatività senza limiti, della bellezza, del potere, della guerra, del disordine e dell'anarchia. Nessuna delle parti è, in sé, buona o malvagia. Entrambe sono necessarie per creare un mondo vivibile. Le forze della Legge e del Caos sono controllate da una terza forza impersonale chiamata Bilancia Cosmica. Tanto più la Bilancia è vicina all'equilibrio tanto più il mondo è sano ed è un buon posto per viverci.



La Natura della Magia

La Magia può essere considerata l'opposto della Legge. La Legge è l'ordine naturale delle cose, prevedibile, riproducibile e costante. La Magia al suo contrario è innaturale, imprevedibile, non riproducibile e casuale. La Legge è l'essenza degli Dei della Legge mentre la Magia è l'essenza degli Dei del Caos. Gli uomini non possono praticare la magia di propria iniziativa ma devono soggiacere ai capricci di creature magiche, gran parte delle quali vive in altri piani di esistenza. Alcuni di questi esseri magici sono chiamati demoni, altri elementali, altri ancora sono chiamati Dei. Cercando di venire a patti, gli uomini possono trattare, e alcune volte ottenere dei servigi, anche dai più potenti esseri sovranaturali dell'universo. Fin da quando il mondo nacque, sorgendo dalla sostanza informe del Caos, nella trama della realtà rimase abbastanza Caos (che è solo un termine di comodo per definire le "Infinite Possibilità") da permettere alla Magia di esistere anche in questo piano di esistenza. Ma questa è una presenza incerta, sempre in bilico tra questo ed altri mondi.

I requisiti della magia

La magia è rara nel Vecchio Continente; il suo uso è ristretto a quegli individui che hanno un totale di INT e MAN maggiore uguale a 32.

INT disponibile

Tutti gli Stregoni (e solo loro) hanno una caratteristica nota come TNT disponibile. Questa caratteristica ha un valore iniziale pari all'INT dello stregone e decresce man mano che questo diviene più potente. L'TNT disponibile è l'ammontare di "spazio" che lo stregone ha nella propria mente da dedicare alla memorizzazione delle evocazioni dei vari tipi di demoni. Ogni entità magica che lo stregone impara ad evocare costerà una certa quantità di INT disponibile. Tutti i tipi di elementali costano un punto di INT disponibile, i demoni costano un punto di INT disponibile per ogni 50 punti di Valore Caotico. Ogni volta che uno stregone evoca una nuova entità magica, il costo in termini di TNT disponibile viene sottratto al suo punteggio di INT disponibile o alla INT disponibile del suo grimorio. Sulla sua scheda del personaggio lo stregone prende nota del nome della razza dell'elementale o del demone che può evocare. Una volta che lo stregone ha imparato come invocare un demone, non potrà più "dimenticarlo". Uno stregone può aumentare la propria INT disponibile mediante l'uso di libri di magia chiamati *Grimori*. Quando l'INT disponibile di uno stregone raggiunge lo zero, egli dovrà trascrivere in un grimorio tutte le sue conoscenze su come evocare nuove razze di elementali o di demoni.

Grimori

Gli stregoni possono utilizzare libri di magia chiamati grimori. Questi libri vengono usati per aiutare lo stregone ad evocare le entità magiche. Gran parte degli stregoni fabbrica da sé i propri grimori e vi trascrive tutti i dettagli dell' evocazione di ogni specie di demone che abbia imparato ad eseguire. Talvolta alcuni stregoni riescono a venire in possesso (in modo più o meno lecito) dei grimori degli altri "colleghi". Questo non solo permette allo stregone di imparare ad evocare nuove razze di demoni ma, se l'autore del grimorio era uno stregone più potente del nuovo possessore, anche di usare la conoscenza del possessore originario per aiutarsi nelle proprie evocazioni. Il grimorio può venire usato per immagazzinare le procedure di evocazione, nel qual caso rappresenta punti extra di INT disponibile. Comunque, lo stregone che volesse evocare un'entità magica attraverso un grimorio, impiegherà il doppio del tempo che impiegherebbe seguendo la procedura normale. Per far questo è necessario acquistare il grimorio vuoto e poi compilarlo secondo i propri desideri. Il costo di ciascun grimorio è di 500 Monete per ogni punto di INT disponibile che potrà contenere. Uno stregone che stia usando un grimorio per evocare un demone o un elementale dovrà focalizzare la propria attenzione sull' evocazione. Ogni distrazione causerà il fallimento automatico del processo. Se uno stregone trova un grimorio che, al suo interno, descrive come evocare demoni o elementali, può cercare di evocare uno qualunque di quelli descritti, indipendentemente dal Valore Caotico (VC) del demone in questione, purché disponga dell' Abilità di Evocare.

L'Ottagono del Caos

I demoni sono creature del Caos e, come tali, devono obbedienza ai segni e ai simboli dei Signori del Caos. Il segno del Caos è composto da otto frecce che si irradiano da un centro comune. Esse simboleggiano come il Caos includa in sé stesso tutte le possibilità e come all'interno di esso ci si possa muovere in tutte le direzioni. Unendo le punte delle frecce si forma un ottagono. Lo stesso avviene unendo i vertici di una stella a otto punte. Nel Vecchio Continente l'ottagono è la forma geometrica vincolante tutti i demoni del Caos.

Il Triangolo della Legge

Il primo poligono regolare tracciabile è il triangolo. È la manifestazione perfetta della Legge, perché le sue leggi matematiche sono conosciute da ogni studente di geometria. Un triangolo è la forma geometrica minima per determinare un piano e, nell'universo di Elric, ad ogni piano corrisponde un livello di esistenza ordinato. Così il triangolo, simbolo di stabilità, si oppone all' ottagono. Da sempre essi sono i due simboli magici più potenti di tutto il Vecchio Continente.

Evocare

Tutti gli stregoni possiedono l'abilità Evocare. All'inizio questa avrà un punteggio percentuale pari alla somma di INT e MAN. Il tipo di entità magica che si vuole evocare può essere usato come valore per determinare il numero di volte che uno stregone deve ripetere il tentativo per evocare con successo una creatura. Per ogni tiro fallito, lo stregone perde 1 punto in una Caratteristica a caso. Solo uno stregone che avrà successo in tutti i Tiri Evocare farà comparire il demone desiderato. Evocare un' entità magica è un processo rischioso che non va preso alla leggera. Tutte le entità magiche sono classificate da un "tipo" espresso con una cifra, come mostra la Tab. 5.3.1.2. Il tipo dell' entità evocata altera in vario modo le probabilità di successo dello stregone. Il numero corrispondente al tipo indica il tempo in ore necessario per portare a termine il rito di evocazione la prima volta che si evoca quella specifica entità. Evocare lo stesso tipo di entità una seconda o una terza volta richiederà un processo istantaneo. Il numero indica anche quante volte lo stregone deve tirare sulla propria abilità Evocare per poter completare con successo il proprio rituale.

Tipo	Tempo	Classificazione
1	1ora	Elementali
2	2 ore	Demoni completamente casuali, il narratore assegna tutti i punti di VC
3	3 ore	L'evocatore assegna 1/3 punti di VC mentre gli altri vengono assegnati dal Narratore
4	4 ore	L'evocatore assegna 2/3 punti di VC mentre gli altri vengono assegnati dal Narratore
5	5 ore	L'evocatore ha il controllo completo sul demone evocato e può stabilire con precisione quali siano i poteri di tale demone assegnando interamente i punti di VC

Incrementare INT e MAN

L'INT di uno stregone può aumentare attraverso l'aiuto divino o la lettura di alcune antiche pergamene. Il suo MAN potrà crescere attraverso il vincolo di alcuni elementali e demoni, come descritto di seguito.

Evocare Elementali Minori

I quattro elementi sono Aria, Acqua, Terra e Fuoco. Ciascun elemento è abitato da miliardi di spiriti del proprio tipo elementale. L'elementale è il più semplice tipo di entità magica evocabile. Per evocare un elementale, lo stregone deve per prima cosa avere l'elemento appropriato a disposizione. Non potete evocare un elementale del fuoco dall'acqua o un elementale della terra dall'aria. Per evocare un elementale occorre raggiungere un alterato stato di coscienza, cosa che viene generalmente ottenuta salmodiando e concentrandosi ininterrottamente per almeno un' ora. All' elementale, una volta evocato, viene richiesto di eseguire il primo comando che l'evocatore esprimerà, ammesso che rientri nei suoi poteri. Una volta eseguito l'ordine, l'elementale sarà nuovamente libero, a meno che non venga vincolato.

Vincolare elementali minori

Lo stregone che desidera aumentare il proprio MAN può farlo evocando e vincolando quante più entità magiche (elementali o demoni minori) possibili. Un elementale vincolato non richiede una rievocazione: dovrà eseguire istantaneamente l'ordine ricevuto. Per vincolare un elementale è necessario avere un oggetto in cui racchiuderlo: un anello, una spada, una bacchetta magica, un cappello, una pietra o qualunque altra cosa appropriata. Se si dà un ordine ad un elementale prima di averlo vincolato, questo eseguirà il comando quindi scomparirà nuovamente. Diventa necessario quindi vincolare l'elementale ad un oggetto, almeno se si desidera poterlo utilizzare più di una volta. Il vincolo prevede la dichiarazione d'intento e l'oggetto al quale vincolare l'elementale. Dopodiché il PG dovrà tirare il suo MANx3 o meno su un IdIO. Se ha successo, l'elementale è vincolato ed è costretto ad obbedire a qualunque ordine del proprio padrone, compreso quello di tornare in forma immateriale nell'oggetto vincolante una volta compiuta la propria missione. Se invece il tiro fallisce, l'elementale torna libero, e lo stregone vede il suo MAN ridotto temporaneamente ad 1 punto. Lo stregone riguadagnerà tutti i suoi punti MAN persi al ritmo di 1 punto all'ora, fintanto che non tenterà altre evocazioni. Se tenterà un'altra evocazione, lo farà tenendo conto del suo MAN attuale. Un elementale vincolato, può essere richiamato non più di quattro volte in un'ora: se tale limite dovesse essere superato, alla quarta volta l'elementale si libererà.

Mana ottenuto vincolando gli elementali

Se, e solo se, lo stregone ha ottenuto un successo critico con il suo tiro per vincolare (1/10 dell'abilità di Evocare dello stregone), avrà anche l'opportunità di guadagnare o perdere MAN.

Lanciate ID4-2 e aggiungete il risultato al MAN dello stregone. Un eventuale guadagno di MAN, indicherà che lo stregone ha assorbito MAN dall'elementale. Una perdita di MAN, indicherà che l'elementale ha assorbito dal personaggio.

In ogni caso, l'elementale resta vincolato e agli ordini dello stregone, anche se questi dovesse perdere l'abilità Evocare a causa del MAN perduto.



Caratteristiche degli elementali

Un singolo elementale può solamente compiere prodigi minori. Ad esempio: un elementale dell'aria può creare una lieve brezza che si muove alla velocità di 1D6 chilometri all'ora, non certo sollevare un uragano. Un elementale dell'acqua può materializzare un mastello d'acqua, ma non far spuntare un fiume in piena nel mezzo di un deserto. Un elementale ha anche il potere di neutralizzare un'altro elementale dell'opposta specie: il fuoco neutralizza (distrugge) l'aria, la terra neutralizza l'acqua e viceversa. Tutti gli elementali hanno 30 PF.

Elementali dell'Aria

Gli elementali dell'aria sono solitamente invisibili, come l'aria di cui sono fatte. Uno solo di essi ha poteri limitati, e può provocare poco più di uno sbuffo di vento. Ha inoltre le seguenti abilità:

1. Può volare.
2. Può creare una brezza dalla velocità di 1D6 chilometri all'ora per 1D6 minuti.
3. Può spostare oggetti leggeri (mezzo chilo o meno) per 1D6 minuti.
4. Può deviare dardi e frecce.
5. Può portare messaggi alla velocità di 1D6 chilometri all'ora per 1D6 minuti.
6. Può trasmettere al proprio evocatore parole pronunciate da altri entro un chilometro di distanza, e far giungere i messaggi all'evocatore entro una ugual distanza.
7. Può (sacrificando la propria vita) generare aria sufficiente affinché una persona possa resistere per 1D6 minuti sott'acqua o sottoterra.
8. Può distruggere un elementale del fuoco al prezzo della propria esistenza.
9. I giocatori possono inventare ulteriori poteri per i loro elementali vincolati fintanto che questi appaiano ragionevoli al GM.
10. Più elementali che lavorino assieme possono moltiplicare i poteri di una sola, per il numero di individui presenti nel-gruppo.

Elementali dell' Acqua

Gli spiriti dell'acqua sono solitamente invisibilinell' acqua. Se evocati sulla terra, assumono solitamente la forma di splendide donne di colore verde-blu, alte circa trenta centimetri, con la pelle umida al tatto. Un elementale dell'acqua possiede le seguenti abilità:

1. Può muoversi in acqua a 2DIO chilometri all'ora.
2. Può trasportare una singola persona, di TAG 9 o meno, sull'acqua o attraverso l'acqua per 1D6 ore, proteggendola dall' annegamento.
3. Può materializzare fino a 5 litri d'acqua in qualunque momento e -in qualsiasi luogo.
4. Può distruggere un elementale della terra al prezzo della propria esistenza.
5. Può far arrugginire pressoché istantaneamente una qualunque arma di metallo, dimezzando i danni che questa infligge, al prezzo della propria esistenza.
6. Può entrare nel sistema respiratorio di una creatura e causarle danni da annegamento per 1D6 turni di combattimento
7. I giocatori possono inventare poteri e abilità per i loro elementali dell'acqua, fintanto che questi appaiono ragionevoli al master.
8. Più elementali d'acqua che operino all'unisono possono moltiplicare i poteri di ognuna per il numero di individui presenti nel gruppo.

Elementali della Terra

Sono creature di pietra che vivono nella terra. Quando emergono in superficie assumono una vaga forma umanoide, senza occhi, senza bocca e con muschio ed erba al posto dei capelli. Sono molto stupidi e capaci di eseguire solo compiti molto semplici. Un elementale della terra possiede le seguenti abilità:

1. Può emergere da/attraverso ogni barriera naturale o parete costruita in pietra o terra. Non può attraversare materiali come legno o metallo lavorato.
2. Possiede una forza tremenda, e può sollevare fino ad una tonnellata.
3. È immune alle armi normali. Ogni arma non magica che colpisce il suo corpo roccioso avrà il 50% di probabilità di frantumarsi (un'arma pregiata, fabbricata da un' Artigiano con un tiro critico, ha solo il 25% di probabilità di rompersi). Armi magiche devono infliggergli almeno 30 PF prima di distruggerlo.
4. Colpisce per ultimo in ogni turno di combattimento con una probabilità di colpire pari al 25%. Attaccherà con entrambe le mani, ognuna delle quali infliggerà 3D6 PF. Non può essere vincolato in un'arma normale.
5. Ha una certa affinità con i metalli preziosi e può individuare oro, argento e ogni altro metallo desiderato fino a 100 metri di distanza. Può guidare le persone a depositi minerari o ad oggetti metallici.
6. Può neutralizzare (distruggere) un elementale dell' acqua al prezzo della sua stessa esistenza.
7. I giocatori possono inventare poteri per i loro elementali vincolati finché questi appaiono ragionevoli al Master.
8. Più elementali, l'uno accanto all'altro, restano un insieme di individui singoli. Non possono unificare i propri poteri, come invece accade per gli altri elementali.

Elementali del Fuoco

I servi del fuoco sono creature multiformi. Possono apparire come semplici fiamme o prendere la forma di uomini, animali o demoni, sempre avvolti dalle fiamme. Sono gli elementali più difficili da contenere e perciò devono essere vincolati in oggetti di pietra o di metallo, altrimenti distruggeranno il proprio vincolo con le fiamme. Una elementale del fuoco possiede le seguenti abilità:

1. Può incendiare ogni oggetto infiammabile al semplice contatto.
2. Può creare una fiammata che causa 2DIO danni a qualunque cosa colpisca. L'obiettivo deve trovarsi entro 10 metri dall'elementale, il quale ha una probabilità di colpire pari a 100% meno 10% per ogni metro di distanza dall' obiettivo da colpire. Può attaccare in questo modo solo tre volte in un' ora. La terza fiammata la uccide.
3. Può essere vincolato in qualsiasi arma od oggetto metallico. Inoltre ha la possibilità di rendere fiammeggiante quest'oggetto per 1D6 turrù di combattimento. Armi fiammeggianti causano 1D6 danni addizionali e hanno il 25% di probabilità di appiccare fuoco ad oggetti infiammabili, come abiti o scudi di legno. Chi brandisce l'arma infuocata deve indossare un guanto ininfiammabile per evitare di rimanere ustionato dalla propria arma.
4. Può neutralizzare (distruggere) un elementale dell' aria al prezzo della sua stessa esistenza.
5. Può confondere- e immobilizzare un elementale della terra per 1D6 minuti, colpendolo con una fiammata.
6. Può produrre luce nelle tenebre senza bruciare nulla.
7. Può fondere metalli teneri come l'oro, il ferro, il rame o il piombo e scaldare metalli come il bronzo, l'acciaio, il ferro temperato, ecc.
8. I danni del fuoco di un elementale devono necessariamente superare il MAN di un demone per poterlo ferire.
9. Può penetrare e controllare ogni fiamma ardente, può controllarne la velocità con cui questa arde e consuma il combustibile, oltre alla direzione di propagazione quando c'è scarso vento. Una fiamma non deve misurare più di 2 metri di diametro da un' estremità all'altra.
10. Può scoprire oggetti viventi nascosti, individuandone il calore. Una volta individuato l'obiettivo darà al suo padrone una vaga idea della direzione e distanza. Questo potere non funziona oltre barriere larghe 30 centimetri di roccia o materiali altrettanto densi.



12. Più elementali possono fondersi assieme per generare un unico gigantesco elementale del fuoco il cui potere è il risultato del prodotto dei poteri di tutti i singoli elementali. Ad esempio: tre elementali che agiscono uniti in un' arma fiammeggiante causeranno 3D6 danni extra ed avranno il 75% di probabilità di incendiare ogni oggetto infiammabile che toccheranno. Inoltre, quando scagliano le loro fiamme, possono combinare la loro forza per aumentare il danno provocato, mantenendo costante la probabilità di colpire, oppure per aumentare la probabilità di colpire "sparando" una alla volta. Ad esempio, avendo quattro elementali, è possibile utilizzarne solo due e farli fiammeggiare assieme due volte, raddoppiando così la normale probabilità di colpire, ed infliggendo 4DIO danni per volta.



Evocare Demoni Minori

I cosiddetti demoni minori sono abitanti di altri piani di realtà dominati dai Signori del Caos. Questi piani sono conosciuti con il nome di Inferni. A causa della loro provenienza da mondi del Caos, queste creature possiedono poteri Caotici che nel Vecchio Continente si manifestano sotto forma di magia. Esistono milioni di piani del Caos e ciascuno ospita miliardi di abitanti; perciò, uno stregone che desidera ottenere un qualunque effetto magico, può evocare il demone giusto per quel lavoro. Allo stesso modo esistono anche milioni di piani dominati dalle forze della Legge. Generalmente lo stregone avrà bisogno di parecchie ore e di molta preparazione per evocare un demone. A causa del lungo tempo richiesto per evocare demoni, uno stregone che abbia un bisogno immediato di aiuto magico farà meglio ad evocare elementali oppure evocare e poi vincolare numerosi demoni in vista di usi futuri. Ogni interruzione al processo di evocazione romperà l'incantesimo e impedirà al demone l'accesso al piano d'esistenza dell'evocatore. Esiste una procedura generale per l'evocazione di qualsiasi demone. Questa (o altre simili) va seguita ogni volta che lo stregone tenta di evocare un demone. Innanzitutto lo stregone deve tracciare una stella a otto punte. In ogni punta deve incidere le rune che formano il nome del demone. Lo stregone utilizzerà otto rune del potere che descrivono la specie desiderata. Al centro della stella bisogna accendere un fuoco e bruciare dell'elleboro (o altre sostanze allucinogene necessarie per l'evocazione). Infine, deve offrire al demone un sacrificio appropriato e gettarlo nelle fiamme. Quanto più a lungo uno stregone indugia nella ricerca tra i Milioni di Sfere, tanto più grandi saranno le possibilità di trovare la razza di demoni che cerca. Questo si concretizza nel gioco moltiplicando un'ora dell'evocazione per il valore numerico del tipo di demone: un demone di tipo 3 richiederà 3 ore per essere evocato, mentre un demone di tipo 6 ne richiederà 6. Per uno stregone evocare un demone rappresenta solitamente una seccatura. Quando evoca un demone per la prima volta, lo stregone perde 1 punto da una Caratteristica scelta a caso, moltiplicato per il valore numerico del demone. La suddetta caratteristica viene determinata per ogni punto perso. Così, uno stregone che evoca un demone di tipo 3 perde in tutto 3 punti caratteristica. Questi punti verranno poi riguadagnati al ritmo di uno ogni ora. Se l'evocazione ha successo, il demone desiderato si materializzerà nel fuoco, che così si estinguerà. Ora il demone evocato è prigioniero dell' ottagono e generalmente prometterà di rendere un servizio in cambio della propria liberazione.



Tuttavia, il nuovo proprietario dell' oggetto dovrà confrontare il proprio MAN con quello del demone, se perderà, il demone riuscirà a liberarsi. Se il nuovo proprietario dovesse fallire il necessario tiro percentuale, il demone vincerà lo scontro tra MAN e il potere di contenimento delle Frecce del Caos sull' oggetto verrà meno. In tal caso, il demone potrebbe persino attaccare il nuovo proprietario dell'oggetto (o l'evocatore originario, se presente), oppure tornarsene direttamente nella propria dimensione. In casi rarissimi il demone potrebbe scegliere di lasciarsi dominare di proposito: agirà in questo modo solo se riterrà di avere qualcosa da guadagnare nell'essere vincolato al nuovo proprietario.

Potere ottenuto dai demoni vincolati

Se uno stregone ottiene un successo critico nel vincolare un demone con MAN uguale o maggiore al proprio, guadagna la possibilità di aumentare il proprio MAN. Lanciate 1 D4 e sottraete 1 al risultato. Aggiungete la differenza così ottenuta al MAN dello stregone. In questo modo possono essere ottenute grandi quantità di MAN, ma il rischio da correre è altrettanto grande: sono in gioco la vita e la salvezza della propria anima.

Limiti al vincolo dei demoni

Nessuno (nemmeno il più potente stregone) controllare un numero di demoni vincolati superiore alla metà del proprio FAS. Uno stregone può donare un demone vincolato (ad es. un demone armatura) ad un altro demone assoggettato (ad es. un demone,guerriero) ma entrambi i demoni saranno sempre sotto il suo controllo, perché un demone non può controllarne un altro.

Abilità e Poteri dei Demoni

I demoni minori non hanno la possibilità di creare e distruggere arbitrariamente delle cose. Per poter interagire col mondo devono possedere una forma fisica, ma quando assumono una forma materiale possono anche essere uccisi. Demoni con bassa INT non possono essere fonte di informazioni; demoni con basso FAS non possono fungere da Incubi o Succubi (demoni del piacere), e così via. Le sole Caratteristiche che lo stregone è obbligato a specificare per il suo demone sono INT, MAN (quella iniziale del demone), TAG e COS. Bisogna assegnare almeno 1 punto all'INT ed uno alla COS. Un demone necessita di INT per poter agire ed usare i propri poteri; la sua COS indica quanti danni può subire l'oggetto prima di venire distrutto. Diversamente dai mortali, i demoni possono avere caratteristiche a O punti. Ad esempio, un' Armatura Demoniaca completa può avere FOR 0, INT 3, MAN 10, COS 40, DES o e FAS O, mentre la TAG sarà uguale alla TAG di chi l'indossa. I restanti punti andranno spesi per potenziare l'Armatura. Non sarà una bella armatura, probabilmente rumorosa e rugginosa, ma nessun' arma comune sarà in grado di penetrarla. Né demoni né mortali possono avere Caratteristiche negative.



Poteri demoniaci

Sono i poteri di cui possono disporre i vostri demoni. Con il consenso del Master, sentitevi liberi di aggiungere alla lista qualsiasi potere vi venga in mente. La lista elenca i poteri, seguendo un formato standard:

NOME DEL POTERE
VALORE CAOTICO (VC).

POTERE.

PERCENTUALE BASE per usare questo potere. Un potere che non richiede nessun tiro per funzionare viene definito Automatico.

Descrizione.

ABILITÀ

VC: 5 ogni 1010% di abilità. PERCENTUALE BASE: automatico. Questo potere viene usato per dare al vostro demone una qualunque abilità tra quelle elencate nelle regole di Forgotten Tales, o per alzare qualsiasi abilità che il demone abbia guadagnato tramite i suoi poteri. L'abilità può aumentare con l'esperienza. Un uso comune di questo potere potrebbe essere quello di aumentare la capacità del demone di colpire o dotarlo della - capacità di fabbricare un set completo di attrezzi da scasso magici. Se il vostro demone è vincolato nella struttura di un' arma, potete ad esempio aumentare l'abilità della persona che brandisce quell' arma e così via.

ACCECAMENTO (ATTACCO)

VC: 5 ogni 106 di potenza + 5 per ogni 10 m di raggio.

PERCENTUALE BASE: automatico, vedi sotto.

Questo attacco colpisce automaticamente il suo bersaglio a meno che l'obiettivo non riesca in un Tiro MANx3%, con il quale sfugge all'attacco per pura fortuna. Per lanciare questo attacco non deve esserci alcuna barriera tra il demone e il bersaglio. Se l'Accecamento colpisce, la vittima deve effettuare un tiro di resistenza basato sulla propria COS contro la potenza dell' Accecamento o restare accecata per un numero di turni di combattimento pari alla potenza dell'attacco. L'Armatura non protegge in nessun modo da, questo attacco. Una vittima accecata non può usare armi da lancio, e tutti gli attacchi e le parate hanno un -75% alla normale probabilità di riuscita.

ACULEO

VC: 10 punti per avere 106 di potenza e 106 "danni da penetrazione". Ogni 10 punti addizionali si aggiunge 106 di potenza o 106 "danni da penetrazione".

PERCENTUALE BASE: 3010% in Attacco con Aculeo. Il demone può produrre un potente veleno iniettato attraverso un pungiglione che, posto al termine di una lunga coda, può scattare per colpire qualunque cosa si trovi nel raggio di due metri. L'Aculeo in sé non infligge PF, ma i danni che produce permettono di verificare se l'aculeo penetra l'armatura per iniettare il suo veleno.

La vittima deve tentare di resistere alla potenza del veleno confrontando la propria COS sulla tabella della resistenza: se il personaggio non riesce a resistere all'attacco, subirà un ammontare di PF pari alla potenza del veleno. Se invece riesce a resistere, subirà solamente la metà dei PF, e diviene immune a tutti i futuri attacchi dell' Aculeo di creature dello stesso tipo.

ALI D'INSETTO

VC: 30 ogni 600 m per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: 10010% in Volare.

Il demone può volare ronzando con un paio di enormi ali diafane. Il ronzio potrebbe essere così forte da far stramazzone gli avversari al suolo. Se il demone dalle Ali d'Insetto vola sopra un gruppo di nemici appiedati, chiunque fallisca un tiro di COSx3% viene assordato per 1D6 turni. I demoni di questo tipo possono trasportare un cavaliere se la loro FOR è almeno il doppio della TAG del passeggero. Possono spostarsi in volo o restare sospesi nell' aria. Quando non sono in volo, le ali vengono assorbite all'interno del corpo.

ALI DI PIPISTRELLO

VC: 20 ogni 300 m per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: 10010% in Volare.

Questo demone ha grandi ali membranose che può usare per volare. Sbattendo le ali può librarsi in aria' oppure planare sfruttando le correnti d'aria. Non può volare se il vento soffia molto forte, come ad esempio durante una tempesta. Planando, può trasportare un cavaliere purché la sua FOR sia almeno il doppio della TAG del passeggero, ma per fare ciò deve decollare lanciandosi da un' altura.

ALI D'UCCELLO

VC: 30 ogni 500 m per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: 10010% in Volare.

Il demone può volare con un paio di enormi ali piumate. Questo tipo di Demone non può star fermo sospeso nel vuoto. Quando il demone non vola, le ali sono ripiegate lungo il suo corpo. Può trasportare passeggeri solo se la sua FOR è almeno il doppio della loro TAG. Un demone con ali d'uccello può decollare da terra.

ARMI

VC: 10 punti ogni 106 danni extra, e 10 punti per un aggiuntivo 1D10-1%. Se il demone è vincolato in un'arma da lancio (come una freccia), aggiungete 50 metri alla gittata dell'arma ogni 5 punti addizionali. Chi brandisce l'arma demoniaca aggiunge la percentuale di attacco del demone alla propria probabilità di colpire. Una via più pratica per alzare la probabilità di colpire dell'arma consiste nell'acquisto delle abilità Mana.

PERCENTUALE BASE: 1010-1%.

Il demone possiede (o è egli stesso) un'arma che infligge tanti danni quanti ne permette quel genere d'arma (ai quali si deve aggiungere il bonus acquistato). Ad es. una spada con 50 punti in questo potere può infliggere 1D8+5D6 danni. Se il demone impugna l'arma deve avere la FOR e la DES necessaria come chiunque altro la maneggi.

Il demone che impugna l'arma inoltre aggiunge il proprio bonus ai danni che l'arma infligge. Se il demone è vincolato nell' arma, essa avrà una probabilità percentuale (uguale al risultato ottenuto con i dadi) di frantumare qualunque tipo di arma o scudo non magico, che tenti di parare il colpo.

ARMATURA

VC: 2 punti per punto di armatura. PERCENTUALE BASE: automatico.

Questo potere dota il demone di un' armatura composta da un materiale a scelta del giocatore (scaglie, cuoio, uno strato melmoso ecc.). In ogni caso, la natura di quest'armatura deve essere ben evidente. Il demone non può avere più punti in Armatura di quanti ne abbia in COS. Tutte le armature demoniache sono magiche. Un attacco normale, diretto al demone che ha il potere Armatura, ha il 50% di probabilità di vedere distrutta l'arma che attacca. Ogni attacco naturale, come un pugno od un colpo d'artiglieria, ha il 50% di probabilità di riflettere i danni inflitti contro l'attaccante. L'Armatura demoniaca è vulnerabile alle armi demoniache. Ogni attacco di origine demoniaca contro di essa ridurrà l'armatura del demone difensore dell' ammontare dei danni tirati. Questi danni sono definitivi, a meno che il demone in difesa non abbia il potere Rigenerazione, nel qual caso l'Armatura si rigenera come se avesse subito un normale danno in Punti Ferita. Se uno stregone costruisce un' armatura demoniaca e assegna al demone questo potere, ogni danno diretto allo stregone deve passare anzitutto attraverso il demone prima di danneggiare lo stregone.

ARTIGLI

VC: IO punti per artiglio.

PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Attacco con Artigli.

il demone ha un braccio che termina con un tremendo artiglio. Questa mano artigliata non può essere utilizzata per lavori di precisione o per maneggiare oggetti. Gli artigli infliggono danni per ID6 più il bonus al danno del demone.

ATTACCO PESTILENZIALE

VC: IO ogni ID6 di potenza dell'infezione, più 5 per grado di virulenza (-1PF, -5% a tutte le abilità), più 5 per metro di raggio d'efficacia.

PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone genera un'orribile malattia aliena. Ogni bersaglio esposto all'infezione deve tentare di resistere confrontando la sua COS contro il grado di virulenza sulla tabella della resistenza. Se il Pg non resiste, viene infettato. Per ogni grado di virulenza, l'obiettivo perde un PF ed il 5% di tutte le proprie Abilità.

Ad esempio, un bersaglio infettato con 5 punti di virulenza perde 5 PF ed ha il 25% in meno in tutte le sue Abilità. La malattia dura almeno un giorno, dopodiché la vittima deve tirare la propria COSx5%, o meno, con ID100. Se fallisce, perde nuovamente un numero di PF pari al grado di virulenza (le abilità, però, non peggioreranno ulteriormente) e può tentare un altro tiro sulla COS il giorno successivo. Questo dura finché il PC non resiste oppure muore.

BALZO

VC: 5 ogni 2 metri di distanza che la creatura può saltare.

PERCENTUALE BASE: 10DIO% in Saltare.

Indica che il demone è dotato di scattanti zampe posteriori, oppure di una coda arrotolata come una molla o di altre strutture utili per il salto. Se il demone in questione è vincolato in un oggetto, come ad es. un'armatura, chi la indossa deve effettuare un tiro sulla propria abilità di Saltare per poter atterrare in piedi dopo aver effettuato un balzo. Il demone può saltare verso l'alto metà della distanza che salta in orizzontale. Ad esempio, un demone che può saltare orizzontalmente 20 m può saltarne IO verticalmente. il balzo richiede 1 turno di combattimento per essere completato. Il demone può saltare ad una distanza massima di metri pari alla sua DES.

BARCA

VC: 5 ogni IO metri per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: 10DIO% in Nuotare.

Permette al demone di viaggiare sull'acqua. Perché il demone possa trasportare dei passeggeri, confrontate la TAG del demone sulla tabella di resistenza con la somma della TAG di tutti i passeggeri. Se il demone fallisce il tiro resistenza, non riuscirà a muoversi e si limiterà a galleggiare immobile nell'acqua.

BOCCA

VC: IO punti ogni ID10 danni per ogni bocca. PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Mordere per ogni bocca.

Il demone ha una bocca bavosa e ripugnante munita di zanne. Può utilizzarla per tentare un attacco che infligge IDIO danni più il bonus del demone. Se il demone ha più bocche, ognuna attacca separatamente, infliggendo separatamente i danni al bersaglio.

BULBI OCULARI

VC: 5 punti per occhio.

PERCENTUALE BASE: automatico, IDIO% in Osservare e Cercare.

Sono occhi come quelli dei mammiferi, e non gli stravaganti Occhi d'Insetto o i Peduncoli Oculari di tante mostruose manifestazioni infernali. Possono muoversi e ruotare come i normali occhi dei mammiferi, guardare dritto da un lato all'altro e, on angolo ridotto, verso l'alto e il basso.



CALORE (ATTACCO)

VC: IO ogni ID6 danni, più 5 ogni IO m di raggio.
PERCENTUALE BASE: 3DIO%.

Il demone è in grado di generare ondate di calore intenso e di dar fuoco a qualsiasi materiale inanimato infiammabile. In aggiunta al danno inflitto, questo attacco ha una percentuale supplementare pari al valore del danno inflitto.

CARATTERISTICHE

VC:3 punti per ogni ID8, per ciascuna Caratteristica, tirato al momento dell'evocazione. PERCENTUALE BASE: automatico.

I demoni hanno bisogno di Caratteristiche come INT, COS, TAG, DES, FaR o FAS. Lo stregone deve assegnare valori diversi da zero alle Caratteristiche dei demoni non vincolati all'interno di oggetti inanimati. Un demone che sia stato vincolato all'interno di un essere vivente od un oggetto animato, come un cinghiale, un insetto od un papero, deve avere le Caratteristiche richieste dalla sua forma affinché possa dirsi una creatura completa. Il MAN non può essere aumentato con questo sistema.

CHIAROVEGGENZA

VC: IO per un raggio di 2 metri, proiettabile fino a 30 metri. IO punti aggiuntivi incrementano di 1 metro il raggio o di 30 metri la gittata.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone ha uno speciale dispositivo sensore come un occhio, un orecchio, un'antenna e così via, che gli permette di percepire ciò che sta accadendo lontano da lui. Mentre usa la chiaroveggenza, il demone è in trante e non può compiere altre azioni.

CONFONDERE LE IDEE (ATTACCO)

VC: IO per ogni ID6 potenziale + 5 per ogni 5 m di raggio.

PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Confondere.

Il demone può secernere un potente veleno narcotizzante. La vittima di questo attacco deve tentare di resistere alla potenza del veleno con la propria COS sulla tabella di resistenza. Se la vittima fallisce il tiro resistenza, tutte le sue Abilità verranno ridotte di un ammontare pari al doppio della potenza del veleno, per un numero di ore pari alla potenza del veleno. Se riesce a resistere, non ci sono effetti.

CONGELAMENTO (ATTACCO)

VC: IO per ID6 danni + 5 per ogni IO m di raggio.
PERCENTUALE BASE: 3DIO%.

Permette al demone di generare una cappa di intenso gelo. Oltre ad infliggere danni, dà al demone una probabilità percentuale pari alla sua FaR di frantumare gli oggetti inanimati.

CONOSCENZA

VC: 20 punti per ogni sfera di conoscenza. PERCENTUALE BASE: INTx5%.

Consente al demone di disporre di un vasto ammontare di conoscenze in settori molto particolari. Scegliere questo potere equivale a dare al demone un'abilità pari alla sua INTx5% di conoscere argomenti come «i miti di Mabelrode», «tutto sulle cose che saltano», «la saga del contadino Braalk» ecc. Il demone non può avere più campi di preparazione dei suoi punti di INT.

CONTROLLO EMOTIVO

VC: 5 per ID6 di potenza +5 ogni 5 metri di raggio.
PERCENTUALE BASE: automatico.

Questo potere dona al demone l'abilità di manipolare le emozioni altrui usando le capacità telepatiche. La vittima deve confrontare sulla Tabella della Resistenza il suo MAN contro la potenza del controllo emotivo.

Se il soggetto non riesce a resistere, cade vittima dell'effetto ispirato dal demone. La vittima può inoltre tentare di resistere confrontando, ogni cinque minuti, la propria INT contro la forza del potere di controllo. Se il soggetto ha successo, riesce finalmente a liberarsi. Il demone può attaccare in questo modo solo un soggetto per turno. Se due o più demoni combinano il loro potere su una singola vittima, questa deve tentare di resistere ad entrambi gli attacchi. In questo caso, se il PG fallisce, bisognerà tirare ID6 per ogni demone (indipendentemente dalla potenza relativa dell'attacco) lanciategli contro ogni turno di combattimento. Il demone che realizza il tiro più alto controllerà per questo turno le emozioni della vittima. Se c'è un pareggio, la vittima rimarrà per quel turno solo confusa e immobilizzata. Va notato che una persona attaccata dall'uso combinato di questo potere agirà comunque in modo confuso ed irrazionale. Elenchiamo alcuni esempi di emozioni che possono venire controllate mediante l'uso di questo potere. Siete liberi di ampliare questa lista con qualsiasi altra voce riteniate opportuna.

Rabbia: la vittima attacca in preda ad una furia cieca l'essere vivente più vicino.

Depressione: la vittima diviene apatica, ignora ogni stimolo esterno, e non prende alcuna iniziativa.

Paura: la vittima fugge in preda al panico di fronte ogni essere vivente. Se si sente senza via di scampo, tirate ID6: con 1-3 la vittima crolla, singhiozzando dal terrore; con 4-6 attaccherà in preda all'ira chi lo disturba (vedi Rabbia).

Lussuria Insana: molesta la più vicina creatura vivente, qualunque e ovunque.

Fame: la vittima comincia a mangiare qualsiasi cosa. Potrebbe giungere a farsi male ingoiando bicchieri, corde, coltelli ecc.

Odio: intensa avversione nei confronti di una cosa o di una persona. La vittima aggredisce con furia la cosa o la persona odiata quando se la trova davanti, oppure cerca di danneggiarla in ogni altra occasione.

DARDI

vc: 5 per un insieme di dardi che infligge 1D3 danni in un'area che varia da 1 a 10 m di raggio. 3 punti aggiuntivi aggiungono 1D3 danni, 10 metri al raggio dell'area o 1 metro all'effetto della gittata. PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco con Dardi. Può trattarsi di spine, chiodi, aculei o proiettili simili che il demone può scagliare dal proprio corpo o dall'oggetto che lo vincola. Questi piccoli dardi non sono molto potenti ma colpiscono qualunque cosa nell'area d'effetto, rendendoli così estremamente temibili in alcune situazioni.

DECOMPOSIZIONE ESPLOSIVA

vc: 5 per ogni punto di potenza, più 10 per ogni 10 metri di raggio.

PERCENTUALE BASE: 3D10%.

Quando questo attacco colpisce, si confronti sulla tabella di resistenza la potenza dell'attacco contro il MAN della vittima. Per questo attacco le armature non forniscono alcuna protezione. Se il MAN dell'obiettivo è superato, questi subiranno metà del potere dell'attacco sotto forma di punti danno. Se l'obiettivo dovesse essere ucciso da questo attacco, esploderà in una disgustosa cascata di brandelli di carne e sangue che imbratteranno ogni cosa nelle vicinanze. Se la vittima resiste all'attacco non ci sarà nessun effetto.

EMPATIA

vc: 15 punti.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Un tiro favorevole di MAN contro MAN rivelerà lo stato emotivo dell'obiettivo. Questo potere ha un raggio di azione di 10 metri; non funziona su cose prive di emozioni, come una statua animata, o creature con INT 4 o meno. Il demone potrà leggere le emozioni di un solo soggetto alla volta.

FIUTO

vc: 15 punti.

PERCENTUALE BASE: automatico, 5D10% in Annusare. Il demone possiede un apparato odorifero molto sensibile come quello di un maiale o di un cane. Ciò conferisce al demone l'abilità di seguire una pista dall'odore. Questa abilità può essere migliorata usando il potere Abilità.

GAMBE

vc: 5 ogni 10 metri al turno di velocità. PERCENTUALE BASE: automatico.

Dotato il demone di un paio di gambe che possono essere usate per camminare, per correre e per altri scopi ordinari. Il giocatore potrà scegliere in anticipo come dovranno essere le gambe del demone in questione. Un demone dotato di gambe può muoversi su ogni tipo di terreno.

GAS TOSSICO

vc: 10 per 1 metro di raggio d'effetto, più 10 ogni 1D6 di potenza. PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone è in grado di generare una nube di gas tossico attorno al proprio corpo. Chiunque venga avvolto in questa nube deve tentare di resistere alla potenza del gas con la propria COS. Se fallisce, subirà un numero di PF pari alla potenza del gas. Se invece resiste, subirà solo la metà dei danni.

Chiunque venga ucciso da questo tipo di veleno, si dissolgerà in un numero di turni uguale alla propria COS. Prima comincerà a liquefarsi in una sostanza rosa e appiccicosa, quindi inizierà ad evaporare. Nel giro di cinque turni non resterà più nulla della vittima.

GRANDI ORECCHIE

VC: 20

PERCENTUALE BASE: 10D10% in Ascoltare.

Il demone possiede un paio di grandi orecchie. Queste orecchie conferiscono un udito estremamente sensibile, dando al demone un'abilità di 10D10% in Ascoltare. Comunque, queste orecchie sono estremamente suscettibili ai forti rumori. Ogni rumore assordante, come ad es. un'esplosione od un crollo, avrà il 50% di probabilità di assordare il demone per un numero di turni di combattimento pari a 1D100 meno la sua COS.

GUARIGIONE

vc: 20 ogni 1D6 PF guariti.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Permette al demone di curare un essere vivente ferito. Il processo di guarigione richiede un'ora, e uno stesso demone può guarire lo stesso paziente una sola volta ogni 24 ore. Il demone può guarire una quantità di PF pari alla sua COS.

GUSTO

VC: 20 punti.

PERCENTUALE BASE: automatico, vedi sotto.

Il demone possiede il senso del gusto incredibilmente sviluppato: può assaggiare un prodotto e avere una probabilità pari alla propria INTx5% di capirne la composizione. Un demone con questo potere combinato con quello di Immunità ai Veleni può essere molto utile nell'individuazione dei veleni.

IMMUNITÀ

VC: il costo del potere varia tra 20 e 60 punti, a seconda dell'Immunità posseduta dal demone. Un'Immunità alle spade costerà 50 punti, mentre quella alla paura ne costerà 25.

PERCENTUALE BASE: automatico. Le Immunità sono conferite con la benedizione dei Signori del Caos i quali concedono al demone l'immunità completa ad uno specifico tipo di oggetto pericoloso. Solamente un Signore del Caos può spezzare un'Immunità. L'Immunità protegge il demone distruggendo l'oggetto usato contro di lui (o contro il suo padrone). Se un demone gode dell'Immunità agli attacchi naturali (come i Pugni o i Morsi) l'attaccante subirà i danni che ha cercato di infliggere. Va notato che un'Immunità contro un essere umano proteggerà solo da i suoi attacchi naturali (calci, pugni ecc.).

INGROSSAMENTO (ATTACCO)

vc: 10 ogni 1D6 di TAG aggiunti all'obiettivo, più 10 punti ogni 10 metri di raggio.

PERCENTUALE BASE: 3D10%.

Chiunque venga colpito da un attacco di Ingrossamento si gonfierà fino a raggiungere proporzioni enormi e disgustose. La TAG della vittima tornerà normale al ritmo di 1D6 ogni turno di combattimento.

Il demone può usare il potere più volte sullo stesso obiettivo per ottenere un aumento di TAG cumulativo. La vittima di questo attacco si ingrosserà sino a raggiungere la TAG prevista; se è vestito, distruggerà gli abiti. Se la vittima indossa un'armatura subirà un ammontare di danni pari alla protezione della corazza: un bersaglio che indossa un'armatura di piastre completa con elmo subirà IDIO+2 PF, ed una vittima che indossa un'armatura di cuoio ID6-1 PE. Questo incremento di TAG altererà i PF e i modificatori delle abilità per tutta la sua durata.

La vittima perde il 25% di probabilità in tutte le abilità di Combattimento e di Agilità se la nuova TAG raggiunge il doppio di quella normale; se raggiunge il triplo, perde il 50% in tutte le sue abilità. Se infine raggiunge il quadruplo, la vittima perde il 75% delle sue abilità. Se la TAG raggiunge il quintuplo, la vittima crolla sotto il proprio peso e muore. Il movimento dell'obiettivo è dimezzato se il suo peso è raddoppiato, ridotto ad un quarto se è triplicato e così via.

MACCHIA RIPUGNANTE (ATTACCO)

vc: 10, più 5 se il pigmento brilla nell'oscurità. PERCENTUALE BASE: 3D10%.

Può essere usata per segnare una pista, lasciare una traccia, marchiare un oggetto o una creatura. Ogni creatura invisibile, ma tangibile, se colpita dalla macchia diventa visibile. Ogni essere colpito dalla macchia perde IDIO punti FAS finché non riesce a cancellarla. Il FAS perso può essere recuperato al ritmo di 1 punto al giorno. Se si tenta di spruzzarla negli occhi della vittima la macchia può essere usata anche per attaccare. Chiunque venga attaccato in questo modo può tentare di evitare di essere colpito cercando di realizzare un tiro di DESx5%. Tale azione sta a simulare la velocità nel chiudere gli occhi, voltare la testa od alzare uno scudo per evitare la macchia. Chiunque venga colpito agli occhi non potrà usare armi da lancio e tutti i suoi attacchi avranno una penalità del 75%. Dovrà inoltre effettuare un tiro di MANx5% o resterà cieco per sempre. Un personaggio cieco vedrà tutte le sue Abilità basate sulla vista ridotte a 0% e perderà 4 punti di DES. Le abilità così ridotte dalla cecità, potranno essere migliorate con l'esperienza.

MANI

VC: 15 punti per mano.

PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco con Pugni + un'abilità di Manipolazione pari a 3D10%.

il demone possiede un braccio e una mano. La mano può tenere la presa o può venire usata per manipolare oggetti (se il demone possiede l'Abilità appropriata). La mano può infliggere ID3 danni più il bonus di danno del demone.



MEMBRANE OCULARI

VC: 5 punti per ogni occhio coperto. PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone ha una membrana trasparente che protegge l'occhio, e che fornisce una resistenza particolare ad attacchi come Accecamento e Nube di Polvere.

Ogni attacco che in qualche modo interessi la vista ferendo l'occhio, vedrà dimezzata la propria potenza contro i demoni dotati di membrane oculari. Questo potere può essere usato solo se il demone è dotato di vista e, ovviamente, di occhi (ad es. Occhi d'Insetto, Peduncoli Oculari ecc.)

METAMORFOSI MEMBRANOSA VC: 2 per PF o metro di raggio. PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone può allungare ed allargare il proprio corpo fino a ridurlo ad un sottile tessuto organico. Tale tessuto avrà l'aspetto di una membrana traslucida attraverso la quale si intravedono vene e arterie pulsanti. Una membrana può servire per proteggere una persona od un oggetto, o addirittura per coprire un'intera area. La protezione della membrana non agisce come un'armatura: quando viene colpita, i PF della membrana sono ridotti dell' ammontare dei danni subiti. Se la membrana sopravvive all'intero turno di combattimento senza accusare alcun danno, recupera 1 PF. Se la membrana perde tutti i PF si lacera e il demone scompare. Ogni 2 PF di cui la membrana viene dotata, il demone perde temporaneamente 1 punto COS. Per ogni metro di raggio della membrana il demone perde 1 punto TAG. La TAG viene recuperata quando la membrana riprende la sua forma iniziale, e la COS viene riacquistata se il demone non ha subito danni;

METAMORFOSI

VC:40

PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone ha la capacità di alterare la propria forma. Questo fatto non conferisce poteri aggiuntivi. Ad esempio, un demone che muta la propria forma in quella di un' aquila, non sarà in grado di volare a meno che non disponga di Ali d'Uccello anche nella sua forma originaria, e un demone che si trasforma in una talpa non potrà scavare il terreno a meno che non disponga del potere di Scava tunnel. Le Caratteristiche fisiche e i poteri del demone non cambiano. Usando tale potere è però possibile creare forme fantasiose ed arrivare al punto d'avere un demone a forma di enorme topo con TAG 25, che soffia fiamme, ed è dotato di Ali d'Uccello.

MILLEPIEDI

VC: 5 ogni 5 metri per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone ha centinaia di piccole zampe una in fila all'altra, che gli consentono di spostarsi sopra ogni tipo di terreno. il movimento è abbastanza lento e il demone può camminare su e giù lungo pareti fino ad una pendenza di 90 gradi, ma non può camminare a testa in giù.

MONOPODO

vc: 5 ogni 5 metri per turno di velocità.

il demone ha un sistema di movimento monopodale, simile a quello della lumaca. Non è molto veloce, ma può inerparsi lungo le pareti e sulle volte.

MURO DI CARNE

VC: 3 punti per una parete di 1m di altezza per 1m di larghezza per 1 cm di spessore, con 2D6 PF. 3 punti addizionali aggiungono al muro 1 m all'altezza o all'ampiezza, oppure 1cm allo spessore o, infine, 1D6 PF.

PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone è capace di trasformare il proprio corpo in una barriera di carne pulsante; mentre è in questa forma non può muoversi, né può usufruire del potere Armatura.

MURO D'INSETTI

VC: 5 punti per una parete di 1m di altezza per 1m di larghezza per 1 cm di profondità, con 2D6 PF, che causa 1D6 PF a chi la tocca. Ogni 5 punti addizionali, aggiungete 1 ulteriore m in altezza' o larghezza, 1 cm allo spessore, 1D6 PF o 1D6 danni causati dal contatto.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Crea un muro brulicante di orribili insetti venuti da un' altra dimensione, i quali iniziano a divorare ogni sostanza che tenti di penetrare il loro sbarramento. Una volta eretto, il muro resterà immobile e scomparirà dopo un numero di turni pari al MAN del demone.

NEBBIA

VC: 5 più 2 per ogni metro di raggio d'azione, più 2 per 6gni turno di durata della nebbia.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Crea una nube di fitta nebbia che oscura la visione di chiunque sia entro il suo raggio d'azione. La nebbia viene generata attorno al demone e scompare dopo un numero di turni pari al MAN del demone. All'interno della nebbia, chiunque non abbia sensi particolari dovrà combattere con una penalità di - 50% (avrà comunque un 5% minimo di successo).

NUBE DI POLVERE

VC: IO per ID6 di potenza, più 5 per 5 metri di raggio, più 5 per metro quadrato di area d'effetto. PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Attacco.

Il demone ha il potere di generare una turbinante nube di polvere. Chiunque venga attaccato dalla nube deve confrontare la sua COS con la potenza della nube, sulla tabella di resistenza. Se fallisce, viene accecato dalla polvere e comincia a tossire, subendo ID6 danni ogni turno di combattimento. Se la nube non si placa prima, tale attacco potrebbe persino portare alla morte della vittima. Sotto l'effetto della nube tutti gli attacchi corpo a corpo subiscono una riduzione del 75% rispetto alla normale probabilità di successo. La Nube di Polvere non ha alcun effetto su certe creature. I serpenti, ad esempio, hanno gli occhi protetti da una pellicola trasparente, e sono quindi immuni all'accecamento dovuto a questo attacco. L'ultima parola sulla questione spetta comunque al CM. La nube termina dopo un numero di turni pari alla sua potenza.

OCCHI D'INSETTO

VC: IO punti per occhio

PERCENTUALE BASE: automatico, IDIO% in Osservare e Cercare.

Dota il demone di un grande occhio sfaccettato. Il demone acquista un arco di visione di 180 gradi per ciascun occhio posseduto.

ORDA DEMONIACA

VC:50.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Aniché evocare un unico demone, lo stregone evoca ID100/2 demoni dello stesso tipo. L'orda demoniaca non può essere vincolata e lo stregone deve contrattare con l'intero gruppo per ottenere quanto vuole richiedere. Lo stregone che evoca un demone dotato del potere di Orda Demoniaca, può scegliere anche di evocarne uno soltanto, se lo desidera; in tal caso gli sarà possibile vincolarlo.

PEDUNCOLI OCULARI

VC: 15 punti per ogni peduncolo.

PERCENTUALE BASE: automatico, IDIO% in Osservare e Cercare.

Il demone ha un peduncolo oculare lungo una trentina di centimetri che si protende da qualche parte del suo corpo. Il peduncolo può allungarsi ed andare a sbirciare oltre un angolo o dentro le tasche di qualcuno. Il campo visivo del peduncolo oculare è di 180 gradi. A meno che il demone non sia dotato di due occhi (di qualunque tipo) non possiederà il senso della profondità.

SBUFFO DI FIAMMA

VC: 10 punti per uno sbuffo di fiamma che infligge ID6 danni entro un raggio di 1 m ed una gittata di 10 m. 5 punti extra aggiungono ID6 danni, 1 m al raggio o 10 m alla gittata.

PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Attacco.

Il demone può emettere uno sbuffo di fuoco dal naso. Quando lo Sbuffo di Fiamma viene usato"; l'area colpita si infiamma e brucia per un numero di round uguale alla FOR del demone.

PARALISI (ATIACCO)

VC: 10 ogni ID6 di potenza + 10 ogni 10 m di raggio. PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Attacco Paralizzante.

Se l'attacco paralizzante riesce a colpire la vittima, bisogna poi confrontare la potenza dell' attacco con la COS del bersaglio sulla tabella della resistenza. Se il tiro ha successo, la vittima viene paralizzata e non può più muoversi fin quando non riesce a liberarsi dalla paralisi, superando un tiro di COSxl; il tentativo può essere ripetuto una volta per turno. Il personaggio paralizzato crollerà a terra incapace di muoversi. Resterà cosciente, ma ogni movimento e ogni altra azione gli saranno assolutamente impossibili.

RAGNATELA

VC: 5 ogni ID6 PF.

PERCENTUALE BASE: 3DIO% in Attacco.

Il demone è in grado di generare una tenace ragnatela. Chiunque ne venga colpito, rimane immobilizzato finché non riesce a spezzare i fili. Per fare ciò/il personaggio deve colpire più volte la tela fino a cercare di azzerare i suoi PP. Se un altro personaggio sta cercando di aiutare colui che è rimasto intrappolato nella tela, potrà farlo seguendo la stessa procedura ma, se il suo attacco dovesse fallire, colpirà automaticamente il personaggio bloccato nella tela, infliggendo gli i conseguenti PF. Se più Ragnatele intrappolano una stessa vittima, considerate un'unica gigantesca Ragnatela avente come PF la somma di quelli delle singole strutture.

RETROCOGNIZIONE

vc: 10 per avere il 5% di probabilità di base per scoprire gli eventi accaduti negli ultimi 10 anni, in un' area compresa entro un metro di raggio dal demone. Ogni 5 punti addizionali aggiungete un ulteriore 5% alla probabilità di successo, 1 m al raggio o 10 anni alla distanza temporale.

PERCENTUALE BASE: automatico, vedi sopra.

Permette al demone di vedere ciò che è accaduto nel passato della zona in cui si trova. È possibile che trovi indizi su eventi misteriosi, o importanti informazioni riguardanti un' attuale ricerca. La probabilità di successo rappresenta la possibilità di scoprire un evento specifico o, se il demone sta cercando genericamente qualcosa di interessante, la probabilità di trovare qualcosa di valore.

RIGENERAZIONE

vc: 15 ogni PF guarito x turno di combattimento. PERCENTUALE BASE: automatico.

Questo potere consente al demone di autoguarirsi rapidamente dalle ferite che gli sono state inferte. Tale potere non gli permetterà però di resuscitare, se i suoi PF sono scesi a 0.

SANGUE ACIDO

vc: 1 punto per massimo danno inflitto. PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone possiede un acido corrosivo al posto del sangue. Sta al giocatore scegliere quanti danni questo acido può infliggere (1 punto, ID2, ID3, ID4, ID6, ID8 ecc). Il costo in VC del demone corrisponde al danno massimo che il demone può infliggere. Quando si combatte contro il demone c'è la possibilità che questo rimanga ferito. Chiunque gli arrechi dei PF (e cioè trapassi la sua Armatura) rischierà di essere colpito da uno schizzo del suo sangue acido: quindi dovrà tirare sul suo MANx3 e, se fallisce, questo indicherà che è stato colpito dall' acido. Ogni arma che ferisce un demone di questo tipo può venire distrutta. Se l'arma si immerge nel sangue, calcolate i danni causati dal sangue e, se questi sono superiori a quelli che l'arma può infliggere, l'arma si scioglierà.

SCAVATUNNEL

vc: 1 punto ogni metro per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone può muoversi attraverso il terreno compatto scegliendo di lasciare o meno un tunnel dietro di sé. Scavando, il demone può spostarsi con una velocità in metri pari alla sua DES, Se il demone sceglie di lasciarsi alle spalle un tunnel, questo potrà essere percorso da altri viaggiatori con una TAC non più grande di quella del demone. Usando questo potere, il demone non potrà mai penetrare sostanze come legno, acciaio, cemento, né perforare materiali viventi.

SCIAME

vc: 5 punti per 1 m di raggio d'azione, più 10 punti ogni ID6 danni che gli insetti possono infliggere. PERCENTUALE BASE: automatico.

il demone è in grado di generare attorno al proprio corpo una nube ronzante di insetti molesti. Una comune armatura non potrà fornire alcuna protezione e gli insetti si infileranno tra le giunture e potranno penetrare le difese. Ad ogni turno questi insetti attaccheranno chiunque si trovi entro il raggio d'azione del potere fino a che il demone non li avrà richiamati. Il demone può sostenere lo sciame per un numero di turni pari ad un decimo della propria FaR. Il demone può generare solo uno sciame alla volta.

SCOSSA ELETTRICA

VC: 10 ogni ID6 danni, più 5 per ogni 10 m di raggio d'azione.

PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco Elettrico.

Il demone è in grado di generare una carica elettrica e di scaricarla dal proprio corpo. Questa carica ha una probabilità percentuale pari ai danni tirati di magnetizzare ogni oggetto di ferro che colpisce.

SILENZIO

vc: 15 per una sfera di un metro che può essere proiettata fino a 30 metri dal demone per 1 turno di combattimento. Ogni 5 punti extra si possono aggiungere 1 m a io della sfera, 1 turno alla durata o 30 m al suo raggio d'azione.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone può generare un campo di energia che cancella il suono. All'interno del globo nessun suono può essere percepito.

SLITTAMENTO DIMENSIONALE

vc: 100, più 1 punto per ogni punto di TAG che il demone può portare con sé, più IO punti per ogni dimensione che il demone ha memorizzato. PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone può viaggiare attraverso diversi piani del Multiverso, ma solo in dimensioni che già conosce o che ha già visitato. All'inizio il demone conosce solo due dimensioni: di solito si tratta del Vecchio Continente e della sua dimensione natale. Se si vuole che il demone conosca altre dimensioni del Multiverso occorrerà assegnare IO punti per ciascuna dimensione supplementare. Ogni volta che un demone viaggia tra le dimensioni utilizzando questo potere perde 1 punto COS. Quando la COS raggiunge lo zero il demone non potrà più restare in questo piano e dovrà ritornare alla propria dimensione di origine. Viaggiando tra un piano e l'altro, il demone potrà apparire ovunque nel raggio di ID20 chilometri dalla destinazione scelta originariamente: l'unica limitazione di questo potere è che il demone non potrà mai materializzarsi all'interno di strutture solide.

SMARRIALIZZAZIONE

vc: 30 punti.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Questo potere permette al demone di smaterializzare il proprio corpo o quello di un soggetto che non opponga resistenza, in modo da potere attraversare le pareti oppure ignorare gli attacchi fisici. Personaggi immateriali non possono maneggiare oggetti solidi e restano comunque visibili e vulnerabili ai danni provocati dal calore e dall'elettricità.

Due personaggi incorporei possono colpirsi a vicenda. Un demone può rendere immateriale un solo soggetto alla volta e mantenerlo in questa condizione per un numero di turni pari alla propria COS. Al termine di questo tempo il demone dovrà riposare almeno per un numero di turni uguale alla TAG del soggetto smaterializzato.

SONAR

vc: 15 punti, più 5 ogni IO m di raggio. PERCENTUALE BASE: automatico.

Permette di "vedere" nelle tenebre utilizzando un sonar simile a quello dei pipistrelli. Il demone emette uno strillo ad ultrasuoni, e l'eco che ne deriva gli fornisce una percezione fisica dell'ambiente circostante. Questa abilità non consente di percepire immagini dettagliate: il demone probabilmente non potrebbe notare la differenza tra una tigre e un orso nero, ma ne individuerà la sagoma al buio. Una prerogativa indispensabile a questo potere è la simultanea presenza del potere Grandi Orecchie.

SONNO

vc: IO ogni 1D6 di potenza, più 5 per ogni metro di raggio di azione.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone genera una nube di gas soporifero che può far addormentare chiunque la respiri. La vittima dovrà tentare di resistere alla potenza del gas confrontandola con la propria COS sulla tabella della resistenza. Se la vittima non resiste, cade addormentata per un numero di ore pari alla potenza del veleno. Se invece resiste, viene preso da una leggera sonnolenza che ne dimezza la propria DES per un numero di turni uguali alla potenza del veleno.

SPUTO

vc: 5 ogni 1D6 punti danno od ogni IO m di raggio.

PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco.

Il demone può sputare una pallottola di materiale solido, come osso, muco indurito o carne.

TELECINESI

vc: 3 per punto di FOR telecinetica.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Ogni punto di FaR telecinetica può essere usato per sollevare 1 punto di TAG di un oggetto, estendere il raggio del potere di IO metri, o muovere l'oggetto levitato alla velocità di IO metri per turno di combattimento. L'effetto della FaR viene determinato al momento dell'impiego. Il demone può utilizzare questo potere anche per sollevare sé stesso, oppure per colpire un avversario con un oggetto. In questo caso la percentuale per colpire sarà pari al 5% più 5% per ogni punto di FaR telecinetica usato per centrare il tiro.

Chi sta tentando di resistere al sollevamento aggrappandosi ad un oggetto ancorato al terreno, può aggiungere la sua T AG alla sua FaR. Una volta che sarà riuscito ad "ancorarsi", il personaggio potrà tornare libero semplicemente effettuando un tiro di resistenza basato sulla sua FaR contro la FaR telecinetica.

TELEPATIA

VC: 15 per agire a con.tatto. 5 punti supplementari ogni IO m di raggio.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone ha l'abilità di entrare telepaticamente in contatto con un'altra mente. Se il soggetto in questione cerca di resistere all'intrusione telepatica, il demone dovrà soverchiare il MAN del bersaglio, confrontandolo con il proprio sulla tabella di resistenza (se l'obiettivo dell'attacco è accondiscendente, non sarà necessario alcun tiro). Il bersaglio attaccato telepaticamente deve essere visibile, o comunque il demone deve avere la possibilità di percepirlo. La telepatia agisce solo su menti senzienti.

TENTACOLI

vc: IO punti per tentacolo. PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco.



Il demone possiede un arto o un' appendice a forma di tentacolo. Questa può essere una coda prensile, un tentacolo mucoso fornito di ventose, oppure lunghi capelli animati ecc: il limite è dato solo dall'immaginazione dei giocatori. Questo tentacolo può essere usato per afferrare oggetti, e può infliggere 108 danni più il bonus del demone a tutto ciò che avvolge. Il tentacolo non può essere impiegato per eseguire manipolazioni di precisione. Per questo è necessario il potere Mani..

TRASMUTAZIONE

VC: 40 punti x sostanza che è possibile trasmutare.
PERCENTUALE BASE: SD10% in Attacco.

Il demone è in grado di manipolare le molecole di una sostanza. Per ogni 20 punti spesi in questo potere il demone può trasformare una sostanza in un' altra, ad esempio: la Pietra in Acqua, la Carne in Ferro, il Fuoco in Terra ecc. Se il demone tenta di usare questo potere contro un obiettivo vivente deve superare il MAN della vittima con il proprio. Ogni volta che il demone usa questo potere perde 1 punto COS per ogni punto TAC che trasforma.

VAMPIRISMO

VC: 20 ogni 1D6 di punti Caratteristica risucchiati.
PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone ha l'abilità di sottrarre punti Caratteristiche da una vittima. Questo potere accompagna gli attacchi corpo a corpo, ed ha effetto solo se l'attacco riesce a penetrare l'armatura del bersaglio. Il potere di vampirismo è specifico per ogni tipo di attacco e va acquistato separatamente per ogni attacco di questo tipo: si deve quindi specificare all'atto della evocazione del demone se l'attacco assorbirà FaR, COS o MAN. Se una di queste caratteristiche viene ridotta a zero, il personaggio vampirizzato muore. I punti sottratti vengono trasferiti al demone vampiro nella proporzione di uno a uno (così, se un demone succhia 5 punti MAN alla vittima, ottiene 5 punti in più da aggiungere al proprio MAN). Questi punti abbandoneranno poi il demone al ritmo di uno all'ora. Però l'effetto sulla vittima è permanente.

VOMITO

VC: 10 punti ogni 1D6 danni e 5 m di raggio d'azione. 10 punti addizionali aggiungono 1D6 ai danni o 5 m al raggio d'azione.
PERCENTUALE BASE: 3D10% in Attacco.

Il demone può vomitare uno spruzzo di acido sul nemico. Il Vomito intaccherà ogni armatura al semplice contatto, riducendone la protezione di un valore pari al tiro dei danni causati dall'acido. Se i danni cumulativi sono superiori alla protezione fornita dall'armatura, questa ne verrà definitivamente distrutta.

VUOTO D'OMBRA

VC: 10 punti generano per 1 turno di combattimento un globo di 1 m di raggio che può essere scagliato fino ad una distanza di 30 m. 10 punti addizionali possono aggiungere alternativamente 1 metro al raggio del globo, 1 turno alla sua durata oppure 30 metri alla distanza massima.

PERCENTUALE BASE: automatico.

Causa un vuoto di oscurità che non può essere penetrato da alcuna luce. Chiunque si trovi all'interno dell'area oscurata e non disponga di sensi speciali, deve

ZAMPE DI RAGNO

VC: 15 ogni 10 m per turno di velocità. PERCENTUALE BASE: automatico.

Il demone ha una serie di lunghe zampe simili a quelle di un ragno, che gli permettono di inerpicarsi sui muri e sui soffitti. Il demone con Zampe di Ragno può oltrepassare un ostacolo con TAC uguale o inferiore alla propria, oppure penzolare dal soffitto a testa in giù.



Sommario

Capitolo I.

- Ambientazione
- Listino prezzi
- Capitolo II.
- Sistema
- Talenti

Capitolo II.

- Sistema
- Lanci di dadi
- Test
- Creazione del personaggio
- Talenti

Capitolo III

- Classi di personaggio
- Maghi
- Compilazione rapida Scheda

Capitolo IV

- Combattimento
- Armature
- Armi
- Altre Armi
- Localizzazione
- Colpi Mirati
- Colpi Speciali
- Tabella combattimento Avanzato
- Battaglie campali
- Scheda degli eserciti

Capitolo V

- La Magia
- Introduzione
- Magia Pura
- Magia Runica
- Sistema magico
- Sistema di Evocazioni
- Elementali
- Poteri demoniaci

Appendici

- Scheda
- Scheda degli Eserciti
- Schermo del Narratore





In testa, il Capitano cavalcava, con i lunghi capelli neri al vento. I lineamenti aquilini dell'uomo gli davano un aspetto determinato.

-Avviseremo quella gente e organizzeremo una resistenza! Sconfiggeremo gli orchi e gli renderemo il loro servizio! Era un villaggio abbastanza grande quello in cui giunsero i cavalieri. Circondato dai canali d'irrigazione per i campi, sembrava destinato a diventare una cittadina abbastanza grande.

Galopparono fino alla piazza principale, e raggiunsero la casa di sorveglianza.

-Jeld, Kamt, radunate i sorveglianti!- ordinò Edra-heel- Roux salì sul tetto della cappella di Ahmuad e suonò il corno dell'adunanza! Svelti, abbiamo poco tempo. Gli altri mi seguano. Tutti gli uomini in grado di combattere devono essere all'entrata ovest del villaggio entro venti minuti.

Jeld e Kamt entrarono nella casa di sorveglianza.

Dentro, cinque uomini stavano preparandosi per il giro di pattuglia.

Il giovane sottufficiale non perse tempo.

-Attenti, soldati!- disse con voce autoritaria togliendosi l'elmo. - Sono Jeld Dorijak, seconda lancia dell'impero. Gli orchi stanno per assalire il villaggio! Dobbiamo radunare tutti gli uomini disponibili entro pochi minuti.

I sorveglianti si guardarono increduli. Uno di loro si fece avanti e domandò: - Chi ci assalta? Quali orchi?

-Non c'è tempo per le parole!- rispose Kamt - che cosa aspettate?! Rischiate di vedere la vostra dimora distrutta e la vostra famiglia massacrata dagli orchi!

Quelle parole convinsero i sorveglianti.

Uscirono sulla piazza principale mentre, sentendo che il corno di Amhuad lanciava il suo potente richiamo, molti uomini e donne si erano radunati per sapere che cosa minacciasse la comunità.

All'arrivo dei cavalieri dalla folla si levarono decine di voci: - Chi ci assale? Cosa succede? Perché il corno sta suonando?

Jeld raccolse per la seconda volta tutta l'autorità di cui fu capace: - Cittadini! Gli orchi sono su di noi! Imbracciamo le armi, se abbiamo cara la vita, e dirigiamoci all'entrata del villaggio. Sono solo una banda. Se li combatteremo li sconfiggeremo! Avanti!

La folla si mosse indecisa.

Alcuni obbedirono all'ordine del cavaliere, altri fuggirono, altri volevano mettere prima in salvo i loro cari.

Il giovane si guardò intorno, consapevole di dover prendere una decisione.

-Tu!- disse, indicando uno dei sorveglianti- prendi tutte le donne ed i bambini, e conducili in un punto sicuro del villaggio, svelto! Voi altri, radunate gli uomini e fate in modo di portare il maggior numero di armati dove gli orchi arriveranno!

I sorveglianti si sparsero tra la folla.

-Svelti! Tutti quelli che sono pronti vengano con me!- ordinò alla folla, e balzò a cavallo, seguito dal bardo.

Spronati dai sorveglianti, una ventina di uomini, armati di bastoni, fionde, forche e mazze si diressero dietro ai due cavalieri, mentre altri andavano a procurarsi qualcosa da usare come arma e le donne ed i bambini si dirigevano verso la cappella di Amuhad.

Sulla strada incontrarono Vende Roux.

-Svelti! Dalla torre del corno si vedevano i razziatori arrivare! Non abbiamo più di dieci minuti.

Raggiunsero la strada occidentale, dove, appena oltre le ultime case i cavalieri di Edra-heel si preparavano allo scontro.

Davanti a loro la piana ingiallita dall'autunno si stendeva silenziosa, come in attesa.

Il cielo si era nuovamente rannuvolato, e minacciava di piovere.

Le guardie smontarono a terra, e dopo aver lasciato i cavalli più indietro, mentre i Cavalieri Imperiali si preparavano alla prima carica.

Gli orchi erano ormai ben visibili all'orizzonte.

-Corrono- constatò Edra-heel

-Si fermeranno presto....- aggiunse sarcastico Kamt, mentre si calava la visiera dell'elmo pennuto sul viso.





In quel momento giunsero anche gli abitanti del villaggio.

-I cavalieri al centro! I fanti sulle ali! I frombolieri e gli arcieri sulla destra! Al mio segno caricate, e picchiate più che potete, ne va della vostra vita!

Gli orchi si trovavano a circa trecento metri e avevano interrotto la loro corsa. -Vedete?- urlò Edra-heel- Hanno paura di noi! Noi siamo più forti!

Partì un urlo da tutto il fronte: -Sì!

-Il capitano non è male,- bisbiglio Kamt- sa come trattare gli uomini...

-E' un buon generale. Ha molto carisma- rispose Jeld- Attento, ora, guarda...

Gli orchi sembravano agitati. Ad un certo punto dal gruppo uscì un grosso hunfeld.

-E' immenso!- esclamò Jeld.

La creatura era alta più di due metri e teneva in mano un grosso randello.

Dalla sua bocca uscivano una serie di urli, che avevano tutta l'aria di essere minacce o incoraggiamenti per i più piccoli orchi.

-Attenti! Preparatevi!

Un fremito percorse i soldati umani. Gli orchi si preparavano a riprendere l'avanzata.

-Ghwaaaaahhhhh!!!- l'urlo dell'hunfeld risuonò per i campi.

La massa dei nemici si mise in movimento. Duecento metri. Le forme degli orchi si fecero più definite.

I cavalli sbuffavano, mentre gli uomini si preparavano.

Gli orchi erano ormai a cento metri. Si sentì un nitrito.

-Caricaaaaaaa!!!!!!- Edra-heel spronò il cavallo e si lanciò verso il nemico.

-Yahhhhhhh!!!!!!- I fanti e i cavalieri lo seguirono, mentre lo stendardo dell'unicorno sventolava appeso all'asta di Roux.

Jeld si chinò leggermente verso il collo del cavallo e affondò gli speroni nei fianchi dell'animale.

Poteva ormai distinguere i volti dei piccoli orchi.

Davanti a lui il grosso hunfeld gli veniva incontro. Il giovane cavaliere si preparò all'urto.

Un rumore secco, di legno spezzato seguì l'impatto dei due combattenti. Il gigante riuscì a deviare con lo scudo la lancia del nemico, che però gli si piantò nella spalla. Jeld venne sbalzato di sella e si ritrovò stordito a terra. Si rialzò dopo un attimo, e vide gli orchi che gli venivano addosso.

L'hunfeld era a pochi metri da lui, e stava affrontando una guardia.

Il giovane ingaggiò un orco in combattimento e con due fendenti riuscì a piantargli la lama nel petto. Nel frattempo Edra-heel era stato accerchiato e menava fendenti a destra e a manca, tenendo lontani gli avversari.

Con un balzo improvviso del destriero il cavaliere riuscì a disimpegnarsi e si portò davanti al mostruoso comandante nemico.

I due si fronteggiarono per un momento, dopodiché si buttarono uno addosso all'altro.

La spada dell'uomo cozzò più volte con il pezzo di tronco che l'altro usava come randello.

Il comandante sembrava in difficoltà sotto i colpi del mostro, e indietreggiava pian piano.

Ad un tratto l'hunfeld riuscì a penetrare la difesa del nemico, colpendolo di striscio e disarcionandolo.

L'uomo balzò in piedi istantaneamente e si lanciò contro il grosso avversario, in un disperato assalto.

La spada di Edra-heel penetrò per metà nel petto dell'altro, mentre uno schizzo di sangue nero inondava la faccia del guerriero. Vedendo il loro capo sconfitto e rantolante, gli orchi pensarono bene di cercare la salvezza nella fuga.

In breve tempo i pelleverde sopravvissuti si voltarono e corsero via, mentre gli uomini, dopo averli rincorsi per alcune decine di metri, si fermavano esultando.

Edra-heel sfilò la spada dal petto dell'hunfeld, e la pulì nell'erba.

I guerrieri si riunirono attorno al loro comandante.

-Abbiamo vinto questi predoni. - disse - Ma non basta; gli orchi sono molti di più. Ma noi possiamo vincere!





Abbiamo la forza per farlo! Mi seguirete, valorosi soldati?

-Siamo con te!- urlarono gli uomini - Evviva Edra-heel!

La sera stessa era stata indetta una riunione generale presso la cappella di Amhuad, concessa dal prelado del villaggio a causa dell'emergenza.

Il religioso era un uomo anziano ma ancora robusto e deciso nell'agire, con una corta barba bianca e il capo pelato, ed in gioventù era stato Mazziere dell'ordine dei Paladini. Gli era stata affidata quella piccola comunità come luogo dove passare la vecchiaia.

Edra-heel gli aveva parlato a lungo della situazione, descrivendogli la grandezza dell'esercito orchesco e la devastazione che avrebbe provocato. L'altro aveva capito la gravità del pericolo, e aveva promesso il suo aiuto. I cavalieri ed i fanti avevano mangiato e si erano riposati, ed ora sedevano davanti all'altare, nei banchi del coro. Edra-heel, Jeld ed il prelado erano in piedi davanti alla cella della Luce e osservavano la gente che entrava prendere posto sui tappeti.

Il corno dell'adunanza squillò un'ultima volta, sancendo l'inizio dell'assemblea e anche l'ossuto Vende Roux scese dal tetto e prese posto nel banco del coro.

-Compagni!- iniziò il prelado con voce profonda - l'ora è cupa. Gli orchi sono penetrati nel nostro territorio, e vogliono sterminarci!

Dobbiamo fermarli, altrimenti periremo sotto le loro scimitarre! Uniamoci sotto lo stendardo dell'unicorno, e seguiamo il capitano Edra-heel! Lui è un valoroso, ci guiderà coraggiosamente.

Tutti coloro che sanno impugnare le armi devono partire, per difendere noi ed il nostro villaggio, mentre gli altri devono aiutarli ad equipaggiarsi; il tempo dell'indugio è finito, ora dobbiamo agire!

Dalla folla si levarono urla di appoggio o di disapprovazione alle parole del prelado.

Fu lo stesso Edra-heel a parlare, una volta ristabilito il silenzio:- Che cosa vi ferma, cittadini? Tutti avete visto i razziatori, e se qualcuno vorrà andare a controllare, a pochi chilometri da qui troverà lunghe serie di impronte.

E' il più grande esercito che gli orchi nomadi abbiano mai formato... Decine di migliaia di pelleverde, gli hunfeld, i potenti tillitrak! Oggi il vostro villaggio è stato risparmiato. Ma se non li fermeremo noi chi potrà salvarci la vita?

Dalla folla giunse una voce:- Ma come faremo noi? Siamo pochi e poveri!

-E' vero, ora siamo pochi; ma se ci uniamo riusciremo a sconfiggere gli orchi!

-Facile per voi che combattete avvolti nelle vostre armature!- urlò un uomo dai capelli castani con un profondo taglio sulla guancia- Noi moriamo, massacrati dagli orchi e voi raccogliete i frutti delle nostre vittorie!

Edra-heel si scurì in volto, e i suoi lineamenti si contrassero per l'ira.

Vicino a lui Jeld avvampò per lo sdegno:- Sporco villano...- esclamò il ragazzo -Aspetta- il comandante rilassò i muscoli del viso e riacquistò la calma- ha ragione.

L'altro si infervorò ancora di più: -Cosa?! Noi abbiamo rischiato la vita e combattuto per salvare la sua famiglia e lui ci ricambia insultandoci! Come può avere ragione?

Per tutta risposta il comandante si avviò verso l'uomo.

Il contadino lo guardò, spaventato ma deciso.

Arrivato davanti a lui, Edra-heel si tolse la cotta di maglia e la porse all'altro. Poi si levò i bracciali, e glieli consegnò. Infine si sfilò la spada e la depose ai piedi dell'altro.

-Come ti chiami, soldato?- chiese quando si fu liberato dalle armi.

-Flabeo, Mazios Flabeo.

-Allora, Flabeo, io ti faccio dono della mia armatura. Mi seguirai, ora?

L'altro arrossì di vergogna.

-Sì, lo farò- rispose a testa bassa.

Il capitano alzò la voce: - E voi? Mi seguirete?

Per molti attimi, tutti tacquero; poi dall'assemblea si levarono alcuni "Sì". Le voci crebbero di intensità, e in qualche minuto la folla acclamò Edra-heel come capitano.



Forgotten Tales

Nome	Classe
Giocatore	Culto
Sesso	Razza e Nazionalità
Età	Cronaca

Ritratto, Araldo, Frase

Punti Ferita Disponibili () / Ferita Grave ()

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

Caratteristiche

For	Tag	Des	Fas	T.S. Tempra
Cos	Int	Man	Int. Disponibile	T.S. Magia

Agilità ()	Conoscenze ()	Manipolazione ()	Furtività ()
Arrampcarsi	Addest. Animali	Giocoleria	Agguato
Saltare	Pronto Soccorso	Tessitura	Uccidere silen.
Nuotare	Alchimia	Prestidigitazione	Nascondere
Schivare	Con. Veleni	Fare/Disfare nodi	Borseggiare
Cadere	Araldica	Trappole	Intrufolarsi
Cavalcare	Archeologia	Gioco d'azzardo	Muoversi silenz
Lottare	Astronomia	Calzoleria	Nascondersi
Ballare	Biblioteconomia	Carpenteria	Citta
Resistenza	Cultura generale	Dipingere	Boschi
Acrobazia	Diagnosticare	Fabbricare armi	Ombre
Arti Marziali	Con. Piante	Distillare	Mezzi
Cav. Creature volanti	Memoria	Scultura	Folla
Guidare carri	Occultismo	Suonare	Ricettazione
Correre	Religione	Tagliare gemme	Travestimento
	Arte ()	Scassinare	
Comunicazione ()	Arte ()	Percezione ()	Talenti
Reputazione	Arte ()	Equilibrio	Ambidestro
Oratoria	Navigazione	Annusare	Doppio Colpo
Persuasione	Valutare	Osservare	Sparire
Cantare	Cartografia	Seguire tracce	Nascondere tracce
Intimidire	Mitologia	Ascoltare	Reperire
Ventriloquo	Contatti	Cercare	Truffare
Interrogare	Strat. Militare	Gustare	Orientarsi
Contrattare		Sesto Senso	Forza
Insegnare	Leggere scrivere parlare	Leggere le labbra	Depistare
Galateo	Comune	Individuare veleni	Empatia animale
Leadership	Runico	Empatia	Tuttofare
Neoziare			Meditazione
			Charme
			Con. Mat. Prime
			Reperire info
			Magia & Evocare



Oggetto	KG

Oggetto	KG

BRACCIO DX

BRACCIO SX

TESTA

%	1-15
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

TRONCO

%	56-80
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

BRACCIO DX

%	16-35
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

BRACCIO SX

%	36-55
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA DX

%	81-90
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA SX

%	91-00
Tipo Armatura	
VP	
P.ti strutt.	

GAMBA DX

GAMBA SX

OGGETTO	KG

OGGETTO	KG

ZAINO		TRONCO	
OGGETTO	KG	OGGETTO	KG





Forgotten Tales



Esercito:

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Reparto:	Nome:
Numero:	Test Combattimento:
Coraggio e Disciplina:	Leadership Luogotenente:
Ferite totali:	Danni Subiti:
Armatura:	Arma/Danno/Gittata:
Stendardo e Descrizione:	

Tabella delle armi

Arma	PS	Danno	Reperibilità	Usura (x mese)	Prezzo	Gittata	Taglia
Accetta	25	1d6+1	95%	4	125	45cm	Piccola
Ascia	80	1d8+2	60%	4	200	75cm	Media
Ascia marinara	70	2d6+2	75%	3	250	120cm	Grande
Ascia da battaglia	90	3d6	40%	3	400	165 cm	Grande
Bastone	20	1d6	100%	2	50	180-210 cm	Grande
Bastone rinforzato	40	1d8	80%	3	100	200 cm	Grande
Clava	10	1d6	100%	10	0-5	60-120 cm	Media
Daga	35	1d6	95%	4	125	75 cm	Piccola
Falcione	40	1d6+2	80%	3	225	90 cm	Piccola
Giavelotto	25	1d6	85%	8	175	60 cm - 30 m	Piccola
Lancia	30	1d6+1	100%	7	50	120 cm - 15 m	Media
Lancia Lunga	40	1d10+1	70%	5	100	210cm-240cm	Grande
Mazza	65	1d6+2	75%	5	76	60 cm	Media
Mazza pesante	80	1d8+2	60%	5	200	90 cm	Media
Martello da guerra	100	1d10+1	60%	4	400	200 cm	Grande
Frusta	90	1d4+2	80%	2	300	300 cm	Media
Picca	70	2d6+1	85%	5	150	300 cm	Grande
Pugnale	60	1d4+2	100%	2	100	20cm - 15m	Piccola
Scimitarra	65	1d8+1	40%	3	210	100 cm	Media
Scudo equestre	150	1d6	75%	20	100	90 cm	Media
Scudo grande	200	1d6+2	75%	20	125	150 cm	Media
Spada	50	1d8+1	90%	4	250	105 cm	Media
Spadone	80	2d8	70%	4	750	150cm-180cm	Grande
Targa	90	1d6	85%	10	75	90cm	Media
Arco d'osso	80	2d6+1	15%	2	750	135m	Grande
Arco lungo	70	1d10+2	60%	2	600	135m	Grande
Arco corto	40	1d8+1	90%	2	250	90m	Grande
Fionda	100	1d6+1	15%	1	25	90m	Piccola
Scure da lancio	50	1d8+2	77%	4	150	15m	Piccola

Successi Critici in Combattimento

1d100	Testa	Corpo	Gambe	Braccia
1-50	Colpo medio e trauma cranico: -1punti INT e FAS	Brutta ferita: nessuna inabilitazione	Brutta ferita: nessuna inabilitazione	Brutta ferita: nessuna inabilitazione
51-70	Perdita di un occhio: -2 punti DES e FAS	Danno alla colonna vertebrale: impossibile muoversi rapidamente e maneggiare grossi pesi. Dimezzare FOR e DES	Frattura del braccio: impossibile impugnare armi, usare le mani per arrampicarsi, difendersi, ecc.	Perdita di 1d4 di dita alla mano colpita. -15% manipolazione
71-85	Frattura mascella: persi numerosi denti -2 punti FAS e -1COS	Lesioni interne: -1d6+2 COS; possibile morte in seguito, perdita di PF pari alla COS	Lacerazione Tendine d'Achille -4 DES	Lacerazione legamenti del braccio : -2 punti DES
86-95	Amputazione orecchio: udito danneggiato, -1 punto FAS e -5% in Percezione	Frattura delle costole: -1d4 punti COS, perdita PF pari alla COS	Ferita esposta: necessaria amputazione di parte della gamba -3 DES	Ferita esposta: necessaria amputazione mano e parte del braccio: -4 DES
96-00	Morte per decapitazione	Ferita mortale	Amputazione e rischio di morte per dissanguamento se nn si interviene in 1d10 round	Amputazione e rischio di morte per dissanguamento se nn si interviene in 1d10 round

Tabella delle Locazioni:

Lancio del dado	Locazione Corrispondente
01-15	Testa
16-35	Braccio destro
36-55	Corpo
56-80	Braccio sinistro
81-90	Gamba destra
91-00	Gamba sinistra

Modifiche ad Azioni, Movimenti e Manovre

Difficoltà	Modifiche
Automatica	Tranne il maldestro
Banale	+30
Molto facile	+20
Facile	+10
Normale	0
Media	-10
Difficile	-20
Molto difficile	-30
Difficilissima	-40
Puramente assurda	-50
Assurda	-60

Danni da Caduta

Caduta (m)	Danno/Ferita
0-1,5	1d4-2
1,6-3	1d6
3,1-6	2d6
6,1-9	3d6
9,1-12	4d6
Ecc.	Ecc.

Gemme e pietre preziose

Gemma	Valore per carato in MB
Diamante	100
Rubino	80
Smeraldo	70
Zaffiro	60
Opale	50
Giada	40
Topazio	30
Turchese	20

Colpi Maldestri in Combattimento

Id100	Armi da Mischia
01-50	L'arma scivola di mano e cade ai piedi del personaggio
51-85	L'arma cade a 1d6 metri dal personaggio
86-00	L'arma colpisce il più vicino oggetto solido e si rompe. Se non vi sono oggetti vicini allora il personaggio ha ferito un compagno o se stesso
Id100	Armi da Tiro e da Lancio
01-50	L'arma cade
51-85	L'arma si rompe
86-00	Il personaggio colpisce un compagno o se stesso su un piede
Id100	Armi "naturali" (pugni, artigli, ecc.)
01-50	Il Pg scivola e cade. Da questo momento deve combattere da terra con le percentuali dimezzate finché l'avversario non gli permetterà di rialzarsi
51-85	Il Pg si sloga o si stira un muscolo, e i successivi 1d6 attacchi saranno effettuati con valore dimezzato
86-00	Il Pg colpisce se stesso

Tabella della Resistenza

		ATTACCANTE																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
D I F F I C I L I S S I M A	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Colpi Mirati

Malus= (n-tag)%

Localizzazione	n	Effetto	
testa	45	Doppio Danno	0-70 Morte 71-00
Torso (cuore, polmoni)	40	Danno Massimo	0-80 Morte 81-00
gamba	35	Danno Normale	0-20 Danno Massimo 21-80 Perdita della gamba 81-00
braccia	35	Danno Normale	0-20 Arto Inutilizzabile 21-85 Perdita del braccio 86-00

Acquisizione Colpi Speciali

% di Attacco del Personaggio	Variazione del Tempo di Apprendimento
66-70	+20%
71-75	0%
75-80	-10%
80-85	-15%
86-90	-20%
91-95	-30%
oltre 95	-40%

Fallimento nei Colpi Speciali

Testi AM modificato fallito di:	Esito dell'Attacco:
Meno di 10	Si porta a segno un attacco normale.
Meno di 20	Si manca il bersaglio e l'attacco fallisce.
Più di 20	L'attacco. Si potrà Schivare/Parare con una penalità pari a quella di fallimento attacco.

Tabella dei Colpi Speciali

NOME del COLPO SPECIALE	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE
Colpo di Taglio	Un normale colpo di un'arma da mischia può essere portato con una attenzione maggiore per offrire solo il profilo tagliente dell'arma. In questo modo il colpo tenderà a creare una ferita più estesa, un sanguinamento più abbondante, una maggiore possibilità di recidere un arto, ma meno danni se il colpo è diretto al torace in quanto non coinvolge organi vitali.	Danni +2 se il colpo è diretto a arti o testa. Danni -2 se il colpo è diretto al tronco.	-20
Colpo di Punta	Il colpo viene portato in modo da penetrare più profondamente possibile nella sagoma dell'avversario con tutta la forza e determinazione possibile. Nasce così un colpo di straordinaria efficacia se portato al torace, mentre poco utile se diretto agli arti.	Danni +3 se diretto al tronco o alla testa. Danni -2 se diretto agli arti	-20
Colpo da Maestro	In alcune giocose scaramucce si può avere l'interesse di non ferire oltremodo il proprio avversario per offrirgli la possibilità di pentirsi o di rendersi conto che non ha avuto un'idea geniale quando ha scelto di mettersi contro di voi. Allo stesso modo si potrà scegliere di infierire su una ferita aperta dell'avversario causandogli facilmente maggiori danni.	Danni -X / +X dove X è un valore a scelta compreso tra 0 e 2 da sottrarre o sommare	-20
Colpo di Sfondamento	Portando a fondo un colpo, con tutte le proprie energie, fino quasi a perdere l'equilibrio è possibile godere del bonus dell'impeto dell'attacco anche a scapito dell'equilibrio.	Danni+2 Test sotto Equilibrio o DES x 3 per stabilire se l'attaccante resta in piedi.	-20
Colpo di Piatto	Non è una delle tecniche più eleganti, ma all'ultimo momento, prima di andare a segno, chi porta l'attacco può scegliere di far compiere alla lama una piccola rotazione in grado di ridurre notevolmente la serietà dei danni eventualmente causati. Il bersaglio verrà colpito violentemente, ma la natura dei danni sarà differente.	Danni +1 Non si conteggiano eventuali Criticals.	-20

Tabella degli Attributi per un Colpo Speciale

NOME degli ATTRIBUTI	DESCRIZIONE	BONUS	MODIFICATORE
in Rotazione	A rischio di essere colpito alla schiena, un combattente può scegliere di esporre per un attimo il suo lato meno difendibile per guadagnare maggior forza dovuta alla rotazione del suo corpo sull'asse verticale. Beneficerà così un bonus ai danni dovuto all'energia cinetica acquisita.	Raddoppia il bonus ai danni del colpo speciale scelto.	-10
Rapido	Rinunciando alla profondità di penterazione di un colpo è possibile guadagnarne in velocità di esecuzione acquisendo più tempo per portare a segno i successivi attacchi.	Iniziativa +20 Per il prossimo attacco (se nello stesso round)	-10
Nascosto	Solo pochi guerrieri comprendono l'importanza di nascondere i propri movimenti almeno nelle fasi iniziali di preparazione del colpo. Con questa tecnica è possibile colpire l'avversario senza che si renda conto della provenienza dell'attacco rendendogli in pratica impossibile schivare o parare il colpo se non con lo scudo.	L'avversario non può Schivare né Parare se non con lo scudo.	-10
Ripetuto	In particolari situazioni di combattimento, dopo un attacco particolarmente riuscito, un combattente può scegliere di ripeterlo esattamente allo stesso modo sfruttando il medesimo varco nelle difese dell'avversario. Se un altro attacco è disponibile verrà replicato esattamente l'attacco precedente.	Stessi Danni inflitti dal precedente attacco.	-10 ma non si dovranno applicare ulteriori modificatori ed il colpo speciale sarà il medesimo.

Listino Prezzi di beni d'uso comune

Vitto	Prezzo	Utensili	Prezzo
Banchetto per due	20	5 ami da pesca	1
Carne non preparata	2/Kg	Fune (6m)	1
Frutta/Verdura	1/Kg	Incudine	500
Latte	1/l	Martello	2
Pagnotta	1	Penna d'oca	2
Pasto leggero	2	Sigillo cilindrico	30
Pranzo	5	Attrezzi per accampamento	Prezzo
Provviste (21 pasti con bevande)	50	Acciarino e esca	10
Quartino di vino	1	Tenda grande (5 posti)	800
Vino (dipende dalla qualità)	2-4/l	Tenda media (3 posti)	500
Alloggio (al giorno)	Prezzo	Tenda piccola (1 posto)	200
Dormitorio	10	Zaino	10
Pagliericcio in stanza comune	2	Illuminazione	Prezzo
Stanza multipla	20	5 torce	2
Stanza singola	40	10 candele	1
Vestiaro	Prezzo	Lampada ad olio	20
Camicia	10	Olio da lampada (al litro)	2
Cappello da cacciatore	5	Libri	Prezzo
Cintura di cuoio	10	Leggende e tradizione	100-1000
Pantaloni	20	Narrativa, poesia	8-20
Perizoma	1	Testi e manuali (ogni 20 pagine)	1
Sandali	10	Varie	Prezzo
Stivali da cavallerizzo	100	Baracca	1000
Veste di lino	25	Barca a remi	500
Vasellame	Prezzo	Canoa a 2 posti	2000
Bicchiere	3	Casa a 3 stanze	20000
Boccale d'argento	50	Casa a 5 stanze	30000
Caraffa per vino	1	Castello fortificato	500000
Coltello di rame	1	Galea da guerra (minimo 20 persone)	250000
Contentore/Vaso d'argilla	1	Nave mercantile (per t di carico)	10000
Coppa d'oro	1200	Palazzo	100000
Padella di ferro	30	Rostro da nave metallico	20000
Pentola di rame	20	Terreno coltivabile (per ettaro)	50000
Trasporti	Prezzo	Villa da 12 stanze	80000
Bue da tiro	80		
Carro a 2 ruote	100		
Carro a 4 ruote	400		
Cavallo da corsa	1000		
Cavallo da sella	100		
Cavallo da tiro	50		
Destriero	5000		
Diligenza	1000		

Note: prodotti particolarmente elaborati o capi di vestiario in materiale pregiato possono costare da due a dieci volte il prezzo riportato nel listino.
I prezzi si intendono in MB.

Forgotten Tales...





*...e quando gli eserciti saranno schierati in battaglia, un segno verra'
dal cielo, e le montagne cominceranno a tremare...*

-frammento del Libro degli Oracoli delle Stelle-

