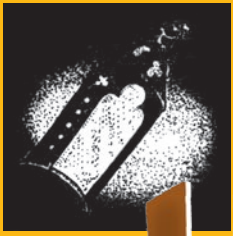


OMAGGIO AL PRIMO GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO IN ITALIA



Kata Kzombas Redux

M. BAUDRAZ
D. CARTA



roleNOSTRI

roleNOSTRI

Collana a cura di Librogame's Land
www.librogame.net

Omaggio a Kata Kumbas - ©1990, Agostino Carocci e Massimo Senzacqua - ©1990, Editrice E. Elle srl

Autori

Marco Baudraz “Putro” e Davide Carta “Ursha”
membri de “La società Bibliografica Laitiana” - <http://ihoschronicles.wordpress.com>

Illustrazione di copertina

Tatiana Martino “Tain”

Illustrazioni interne

Le illustrazioni delle pagine: 12 - 23 - 38 - 44 - 47 - 49 - 51 - 53 - 60 - 65 sono di Marco Baudraz
L'illustrazione di pagina 63 è di Daniele Cremon

Impaginazione e revisione

Marco Baudraz

prima edizione ©2011, Librogame's Land - www.librogame.net

Questo documento è distribuito sotto licenza Creative Commons, vedi pagina 73 per i dettagli.

M. BAUDRAZ - D. CARTA

Kata Kumbas Redux



librogame's LAND

Indice

Prefazione.....	pag. 9
Utilità.....	» 12
Integrazione	» 13
Mappa di Rarte	» 14
Storiografia di Rarte	» 15
Abaria	» 15
Aragona.....	» 15
Bacadia.....	» 16
Enotria.....	» 16
Lialga	» 17
Lhute	» 17
Nidia.....	» 17
Pianure dei Rom	» 18
Regni Iperborei	» 18
Samaca.....	» 18
Stigliacca	» 19
Sursia	» 19
Terre Ignoto.....	» 20
Terre Selvagge.....	» 20
Tribannia.....	» 20
Urematania	» 21
Ycrenaica.....	» 21
Note storiche di Laitia.....	» 22
Culti e Riti di Rarte.....	» 23
Stirpi e Caste.....	» 25
Iperborei	» 25
Assassino	» 25
Cacciatore	» 25
Guardiano dell'equilibrio	» 25
Paladino	» 25
Eredità degli Iperborei.....	» 26
Monaci.....	» 27
Cavaliere della Fede.....	» 27
Mistico.....	» 27
Predicatore	» 27
Il Nuovo Culto.....	» 28
Eredità dei Monaci.....	» 29



Popolo Antico	» 30
Alchimista	» 30
Pietre preziose e gemme	» 31
Eredità dell'Alchimista	» 32
Evocatore	» 33
Le Entità	» 33
La Fede Antica	» 36
Mago	» 38
Eredità dell'Evocatore e del Mago.....	» 41
Note sull'eredità dell'Evocatore e del Mago	» 42
Alfabeto runico	» 43
Negromante	» 44
Eredità del Negromante	» 47
Rom.....	» 48
Fattucchiere.....	» 48
Eredità del Fattucchiere.....	» 50
Giocoliere	» 51
Ladro	» 51
Picaro.....	» 51
Eredità del Giocoliere, del Ladro e del Picaro	» 52
Caratteristiche	» 54
Bazar	» 56
Armi e Armature	» 58
Charta di identificazione	» 60
Esplorazione.....	» 62
Risoluzione degli eventi.....	» 63
Crescita del personaggio	» 66
Passaggio di grado degli Iperborei.....	» 68
Passaggio di grado dei Monaci.....	» 69
Passaggio di grado del Popolo Antico	» 70
Passaggio di grado dei Rom	» 71
Registro del Magister.....	» 72
Fonti bibliografiche	» 74
Licenza Creative Commons.....	» 75



Prefazione

Kata Kumbas è indubbiamente un gioco originale, oltre ad essere il primo con un'ambientazione che richiami l'Italia ed avere degli spunti nel sistema di gioco che più tardi in titoli ben più famosi verranno adottati e sviluppati in modo più approfondito, ha un incipit particolare.

L'idea iniziale di Kata Kumbas è che i giocatori si trovino trasportati, durante il sonno, in un mondo parallelo simile al nostro quando era in epoca tardo antica (ovvero a cavallo fra la fine dell'Impero Romano e l'inizio del medioevo).

Dopo essere giunti in questo nuovo mondo nudi e disorientati vengono accolti dal Custode della Porta di Livello che gli spiegherà di trovarsi in un altro mondo, di un universo parallelo, e gli illustrerà sommariamente cosa andranno ad incontrare, ma soprattutto li guiderà nella nascita in questo nuovo mondo, Rarte.

L'idea più originale infatti è che il Custode della Porta di Livello non è altro che l'impersonificazione del Magister (il Master) e il giocatore a questo punto può già interpretare, seguendo da bravo la creazione del personaggio, oppure ribellarsi e arrivare anche a uccidere il Custode; entrando così di fatto in Rarte non con un alter ego, ma per quello che è, perdendo il privilegio dell'Incantesimo di Integrazione e quindi di comprendere la lingua, avere un equipaggiamento di base e tutte quelle conoscenze utili a sopravvivere.

I personaggi saranno così definiti Erranti, ma la cosa non finisce qui. Dato che il Magister è stato escluso o ucciso, si prevede che anche il modo di giocare cambierà radicalmente; infatti il Magister dovrà giocare in modo impersonale, limitandosi a proporre, come una telecamera, ciò che si presenta ai personaggi, ma senza il coinvolgimento e la complicità che solitamente si crea in un GdR.

I contenuti che troverete in questo tomo non toccano l'idea di base e lo spirito del gioco, ma propongono, partendo dal regolamento originale, una versione alternativa e completa per giocare l'ambientazione di Kata Kumbas. Come le altre pubblicazioni che abbiamo curato, non è nel nostro intento sostituirci all'opera originale o fissare delle regole rigide, ma cercare di contribuire alla diffusione del gioco e tentare di migliorarne la giocabilità.

Lo scopo di quest'opera è di valorizzare gli spunti originali (come l'uso del dado percentuale), formulare le regole generali e integrare le regole che si erano presentate nel Primo Almanacco. Con questo tomo avete dunque la possibilità di utilizzare un regolamento completo e alternativo a quello originale.

Putro

Ci inoltrammo nella cattedrale di Cenziva in otto: io, Crasso il guardiano, Deifobo il paladino con gli scudieri Filozo e Garrone, i predicatori Orrico e Attalaso e il fattucchiere Assato. Su suggerimento del cardinale Capra eravamo guidati da una mistica del Nuovo Culto di cui non conoscevamo il nome, ma Orrico e Attalaso si sprecavano in lodi sulla sua bellezza, castità e devozione, probabilmente animati da pensieri tutt'altro che casti. Fu una lenta discesa nell'averno. La chiesa sorgeva sul terreno paludoso. Una sventurata idea del Cardinale che l'aveva resa presto inutilizzabile. Ora si diceva che fosse infestata dai demoni e se così era noi eravamo lì per cacciarli e ottenere la gratitudine del cardinale. Come cavaliere della fede era mio dovere esorcizzare il demonio in ogni sua forma e gli altri prodi devoti si erano uniti se non per fede almeno per le pezze di lana pregiata e le provviste offerte in ricompensa. Sulla porta trovammo un vecchio che spazzava via dall'uscio le foglie morte. Strana visione per un tempio circondato dalla palude. Forse si trattava di un indemoniato. Come vide arrivare noi, guerrieri in armatura che scortavano una donna, scappò via verso la città e noi lo lasciammo andare. Entrammo guidati dalla donna, che reggeva un lume. L'interno era spoglio e bianco, le panche coperte di muffa. Le pareti trasudavano umidità e sembravano vive. Orribili statue di donne, dai lineamenti appena abbozzati, che tenevano le gambe con le mani, ci osservavano malignamente dalle colonne. I fonti e gli aspersori erano trattenuti da delle colonne, attorno alle quali si attorcigliavano dei serpenti che cercavano di sfuggire ai rospi che li divoravano. Macabre immagini di una natura sovvertita. Eravamo al centro della chiesa quando la donna che ci guidava scagliò il lume ad infrangersi contro la parete e scappò via. Ci preparammo ad inseguirla, ma sentimmo dei ghigni diabolici scaturire dalle nicchie e dalle alcove: strisciando come vermi degli orribili nanerottoli pieni di pustole e placche cornee avanzarono verso di noi. Ci mettemmo a cerchio, scudo contro scudo proteggendo in mezzo a noi Assato il fattucchiere e tentammo di calpestarli con gli stivali ferrati. Uno di quegli esseri morse Attalaso, che cadde immediatamente a terra tra conati di vomito e venne sommerso dai nanerottoli, che cominciarono a spolparlo ancora vivo. - Il loro morso è velenoso, dannazione. - gridò Assato osservando le convulsioni di Attalaso. I nanerottoli si disinteressarono temporaneamente a noi per divorare il predicatore. - Per Attalaso non c'è più speranza, dobbiamo bruciarlo assieme ai mostri. - dichiarò Crasso. Filozo prese una torcia e l'accese, mentre Crasso gettava contro le bestie tutto l'olio che avevamo portato per la lanterna della donna, poi scagliò la torcia e le bestiacce bruciarono con un urlo disumano. Fu allora che sentimmo un ruggito, e prima che riuscissimo a voltarci verso la fonte del rumore, Garrone e Orrico erano già stati sventrati dalle zanne di un colosso grande come un bruto. La cosa aveva troppe braccia e bocche per poterlo descrivere, era coperto di aculei, pelo ispido e un'infinità di occhi, che ci osservavano malvagi. Era un essere troppo orribile perché l'occhio umano riuscisse ad osservarla nella sua interezza. L'essere abominevole afferrò con due braccia Filozo, poi con una chela gli staccò di netto la testa e gettò il resto del corpo lontano, come un bambino farebbe con un giocattolo rotto. Mi venne da vomitare e fu solo il piegarmi per liberare lo stomaco a salvarmi dal venire decapitato da un lungo artiglio, affilato come un rasoio. Crasso e Deifobo si avventarono contro l'orrore e gli tranciarono un paio di braccia prima che una orrenda massa di tentacoli uscisse da un'altra alcova per ghermirli e stritolarli in una poltiglia sanguigna. Rimanevamo solo io e Assato, ma lui era immobilizzato dal terrore e rimase a guardare la bestia che si avventò su di lui. Questa lo prese per il collo, con una mano quasi umana, e con i suoi artigli iniziò a dilaniargli il ventre e a mangiargli le interiora mentre ancora agonizzava. Con un incredibile sforzo mi rialzai e corsi via lontano dalla cattedrale. Per qualche strano motivo le bestie non mi inseguirono oltre il portale della chiesa maledetta. Senza accorgermene mi ero recato verso un tempietto pagano che sorgeva oltre l'ansa di un fiumiciattolo torbido. Qui vidi una forma che si muoveva tra le colonne e mi preparai ad affrontare un altro orrore, quello che avrebbe posto fine alla mia vita. Invece, avvicinandomi, mi accorsi che si trattava della donna che ci aveva condotti nella trappola. Stava cercando disperatamente di aprire una botola che sembrava resistere ai suoi tentativi di forzarla. Mi scagliai addosso a lei, le strappai il velo e la presi a schiaffi. - Era una trappola vero? È stato il cardinale Capra! Voleva che morissimo tutti e forse ne avrebbe mandati anche altri a morire in quell'abominio costruito da lui stesso! Vero? - Non ebbi bisogno di aspettare le parole di colpa della donna, leggevo il peccato e la paura di essere stata scoperta nei suoi occhi. - La pagherai, donna! Tu e il cardinale! Erano miei amici e sono morti senza che io potessi fare nulla! - La afferrerai per la veste ma la manica di questa cedette per lo strattone, allora le presi il braccio torcendoglielo dietro la schiena. - Ora verrai con me a Cenziva e racconterai cosa hai fatto, se non per pietà di sette più uomini morti, almeno per la paura dei ferri roventi del carnefice o dell'ottavo uomo, che è sopravvissuto, e non è più così pio come in precedenza.



Kata Kumbas Redax





Abbreviazioni

CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

- Abi = Abilità
- Con = Conoscenza
- For = Forza
- TdF = Tiro del Fato
- EV = Energia Vitale
- SM = Sanità Mentale
- Rep = Reputazione
- Ing = Ingombro

RISOLUZIONE DEGLI EVENTI

- #D4 = dado da 4
- #D6 = dado da 6
- #D8 = dado da 8
- #D10 = dado da 10
- #D12 = dado da 12
- #D20 = dado da 20
- #D100 = dado da 100
- CaC = Corpo a Corpo
- CaD = Combattimento a Distanza
- CdC = Capacità di Combattimento
- RaM = Resistenza alla Magia
- Png = Personaggi non giocanti

Conversione da D20 a D100

Per adoperare materiale per Kata Kumbas basato sul sistema originale (ad esempio il bestiario), con le regole che seguiranno vi troverete a dover convertire il valore su base 20 in quello su base 100, ovvero in percentuale.

Eccovi una tabella indicativa utile allo scopo:

- 5 = 25%
- 6 = 30%
- 7 = 35%
- 8 = 40%
- 9 = 45%
- 10 = 50%
- 11 = 55%
- 12 = 60%
- 13 = 65%
- 14 = 70%
- 15 = 75%
- 16 = 80%
- 17 = 85%
- 18 = 90%
- 19 = 95%
- 20 = 100%





L'integrazione



Un mondo parallelo

Nel sonno i giocatori attraversano un varco dimensionale che conduce ad un universo parallelo al nostro, con leggi naturali molto simili alle nostre, ma dove la magia e le scienze occulte occupano il posto della tecnologia. Questo passaggio introduce su Rarte anche esseri molto diversi da noi e, in alcuni casi, la migrazione avviene per interi gruppi sia di umani che di creature aliene e mostruose.

Incantesimo di Integrazione

I giocatori saranno accolti dal Guardiano di Livello, interpretato dal Magister, questo donerà ai futuri personaggi giocanti l'equipaggiamento base:

- tunica con cintola
- calzari
- un sacco con tracolla
- 1 pondo di carne secca
- 1/2 pondo di gallette
- un'otre d'acqua
- un coltello
- 50 cei

Se per qualunque ragione i personaggi scapperanno o uccideranno il Guardiano non riceveranno l'Incantesimo di Integrazione e dovranno essere trattati come "erranti" (vedi più avanti). Se invece i personaggi rimarranno ad ascoltare il Guardiano, questo spiegherà loro tutto quello che c'è da sapere su Rarte e sulla loro prossima nuova vita, avviandoli a divenire Rartiani con un rito che li integrerà nel nuovo mondo.

STIRPI E CASTE

Per prima cosa ogni personaggio deve scegliere la Stirpe, ne esistono quattro: Iperborei, Monaci, Popolo Antico e Rom. Ognuna è suddivisa in Caste, il personaggio dovrà scegliere quella che preferisce, il Guardiano lo accompagnerà quindi a ricevere l'eredità (vedi più avanti) e in alcuni casi da un mentore che lo informerà nel dettaglio.

ERRANTI

Queste sono le condizioni di un personaggio errante:

- completare la scheda tirando i dadi
- non appartiene ad una Stirpe e quindi non può scegliere la Casta
- non usufruisce del TdF
- non ha un Segno Celeste
- non può crescere di Consapevolezza
- non può avere facoltà magiche di alcun tipo, usare oggetti magici e sarà sempre vulnerabile alla magia
- non conosce nulla di Rarte
- comprende poco la lingua comune parlata e con molta difficoltà quella scritta

In aggiunta se il Guardiano viene ucciso il Magister dovrà condurre l'avventura in maniera assolutamente

impersonale, come se fosse una semplice telecamera sul mondo di Rarte, evitando ogni coinvolgimento con la storia dei personaggi.

Da sapere

Rarte ha sue proprie leggi e sue proprie unità per misurare gli avvenimenti del suo mondo.

TEMPO

- 1 clessidra = 1 ora
- 20 clessidre = 1 girodì = 1 giorno
- da 1 a 11 clessidre = ore diurne
- da 12 a 20 clessidre = ore notturne

DISTANZA

- 1 cubito = 0,5 metri

PESO

- 1 pondo = 1 chilogrammo
- 1 locco (per i preziosi) = 10 carati (2 grammi)

DENARO

- Vige il baratto e le monete si usano raramente.
L'oro minerale è molto prezioso e non viene coniato.
- moneta base = ceo (piastra quadrata di ottone senza conio)
 - 10 cei = 1 argento
 - 10 argenti = 1 oro alchemico
 - 10 ori = 1 oplo
 - oro alchemico (Oa) = metallo sintetizzato dagli alchimisti usato per le monete

LINGUAGGIO

Esiste una lingua comune parlata e compresa da tutti su Rarte, ma ci sono comunque dialetti e lingue appartenenti a specifici gruppi etnici o razze aliene.
C'è una sola lingua che è patrimonio esclusivo di una Casta, la lingua pristina, parlata e compresa solamente dai Maghi e dai Draghi.

CALENDARIO

I mesi di un anno di Rarte sono:

- Ianuario
- Fininverno
- Brumoso
- Prilae
- Primievo
- Iunario
- Gullio
- Finestate
- Vendemmino
- Ultimamessa
- Grigiomese
- Nevoso

Esistono solo due stagioni: estate ed inverno.







Storiografia di Rarte



Lo scopo della carta geografica di Rarte, disegnata da Putro e commentata da Ursha è quello di fornire un contorno nel quale ambientare le avventure su Laitia, per poterle inserire nel contesto delle favolose regioni che circondano la terra del Popolo Antico.

Si è ritenuto opportuno creare delle vicende storiche "reinventate" che permettessero di dare uno spessore ed un passato a quelli che altrimenti potrebbero restare solo nomi al contorno della regione di Laitia.

Nelle ambientazioni che seguono è stata cambiata la cronologia relativa all'Impero Alessandrino, che dovrebbe invece essere collocato dopo il 480 circa, nel calendario laitiano, se ci si attenesse rigidamente alla cronologia della Terra. Si è voluto invece usare Alessandro e il suo tentativo di diventare una divinità come il pretesto che ha scatenato gli dei nelle loro invidie (ottenendo così una valida scusa per cancellare la Grecia da Rarte). Un'altra libertà presa, è stata quella di presumere che vi sia stato uno scontro fra divinità, prima della loro dipartita da Rarte.

Abaria

In principio vi fu il Regno di Saba, al tempo delle divinità pristine quando vi era ancora la pace e l'equilibrio nel mondo di Rarte. Era un regno di grande splendore e sfarzo di cui si favoleggia nei miti del Nuovo Culto. In particolare è nota una delle sue regine che ebbe rapporti con il re mago Losomon, uno dei più grandi sapienti dell'antichità.

Ma dopo la dipartita delle divinità pristine, Saba iniziò un lento decadimento e nel VI secolo la Penisola abarica era abitata nelle sue aree centrali e settentrionali da tribù nomadi indipendenti (i beduini), mentre in quelle meridionali dal popolo degli Himyariti (Homerites in lingua antica), erede dei grandi regni sabeï di cultura sedentaria estremamente progredito nelle conoscenze idrauliche ed assai attivo nel commercio dei cosiddetti "aromata", fra cui il famoso incenso, ricercatissimo nell'area del mare Missogeo e nella Samaca. La via dell'incenso era infatti una pista carovaniere che si snodava dai porti abari sul Mar Sorso verso la Samaca, dove giungevano le preziose merci dalla Nidia, punteggiata da favolose città sorte in mezzo alle aree desertiche proprio grazie all'arricchimento con il traffico delle spezie.

I beduini (da bedu, cioè abitante del bidwa, la "solitudine" del deserto) erano invece dediti al piccolo e grande nomadismo a causa del loro stile di vita, strettamente legato all'allevamento di ovini e dromedari e alle razzie condotte contro altri gruppi nomadi o carovane di mercanti. Erano politeisti ed i loro santuari erano i più importanti centri di incontro sia religioso sia commerciale. Tutta l'area viveva di un fecondo equilibrio, tra gli abitanti sedentari delle città e le tribù nomadi del deserto, i cui contatti generavano una buona prosperità per entrambi.

Tra le tribù nomadi la più feroce e bellicosa era quella dei Parti che contesero ai Laitiani parte della Samaca e dopo la caduta del Regno di Maro conquistarono la penisola. Recentemente però (902) i Parti sono stati scacciati, ma continuano a contendere alla Samaca l'area di Petra e Palmira.

La zona più a sud dell'Abaria è abitata da fedeli del Nuovo Culto che hanno scacciato la precedente civiltà Meneyta e si favoleggia che in tale regione viva il prete Iannus, uno dei massimi sapienti dell'alchimia dai tempi di Losomon il Re-mago e campione del Nuovo Culto, dalla fede pura e devota.

Si dice che lo sguardo di Iannus possa scrutare nei cuori e la verità che vi si può vedere riflessa obbliga le persone ad abbassare lo sguardo in sua presenza.

Aragona

L'Aragona, è stata originariamente popolata dagli Iberi, una stirpe del Popolo Antico che ebbe un contatto secolare con le colonie della civiltà Cegria e degli antichi Puni (gli abitanti originari di Cartago) documentato da fonti scritte già nel terzo secolo dalla fondazione di Maro. Prima e durante le guerre che portarono alla distruzione di Cartago, l'Aragona entrò nella sfera di influenza dei Puni.

I Puni abitavano le città-fortezza di Gadir, Malaka e Adra. Gli Iberi continuarono ad intrattenere stretti rapporti commerciali con essi fino all'invasione dei territori da parte del Regno di Maro.

Sconfitti dagli eserciti di Maro i Puni si ritirarono nei Regni delle Sabbie, abbandonando l'Aragona al loro nemico storico. I Maroni penetrarono attraverso la valle del Robe nella regione, riuscendo a controllare in vario modo la parte centrale. Le più importanti tribù ibere, Ilergeti, Suessetani e Sedetani si rivoltarono contro Maro e le sue legioni, che furono costrette a ripiegare. Le incertezze e la mancanza di nerbo del generale Telnulo, che condivideva il comando con Limato Acidino, non piacquero al Governo dei Migliori che decise di inviare sul posto un forte esercito guidato da una personalità d'eccezione: il pretore, poi console, Marco Porcello dei Catini.

Marco Porcello dei Catini fu il vero conquistatore dell'Aragona. Originario del Sacanto e fiero delle proprie origini plebee e contadine, era dotato di una personalità carismatica che anche i suoi nemici più accerrimi gli riconoscevano. Condottiero sagace, sommo uomo politico, Marco Porcello dei Catini restò per un anno circa nella penisola aragonesa, combattendo contro le tribù ibere per la maggior parte del tempo. La presa della cittadina di Iacca (502), importante piazzaforte ibera nei Rinepei, unita alle straordinarie capacità diplomatiche di Marco Porcello e ad una sua fortunata campagna nella valle del fiume Lojàn, permisero a Maro di estendere il proprio dominio su tutta l'Aragona settentrionale e centrale e parte di quella





meridionale. La conquista di quest'ultima fu completata da Limato Acidino nel 510.

Negli anni successivi vi furono numerose rivolte, ricordiamo la sanguinosa sollevazione degli Iberi che ebbe inizio nel 521 e coinvolse anche le terre appena conquistate delle valli del Lojàn, che si concluse con la distruzione della roccaforte di Robico. Le ribellioni riaffiorarono cinquant'anni dopo nell'Aragona sud occidentale e nelle valli del Lojàn. Particolarmente cruenta fu la sollevazione del capo Olinoco, che alleatosi con l'Evirato, tenne impegnate per anni ingenti forze dei Maroni (pari ad oltre 50.000 uomini) e che fu domata da Metello dei Ceci, a prezzo di considerevoli perdite. Durante le invasioni da parte dei popoli Iperborei, che avvennero nei vari regni a nord del Mare Missogeo, dopo la caduta del Regno di Maro, l'Aragona resistette agli invasori per ben vent'anni a partire dall'inizio del 869, anno in cui calarono nella penisola, attraverso i Rinepei Occidentali, le tribù dei Votigisi, dei Vevsi, dei Lanai e dei Dalvani. Attualmente l'Aragona è sotto il saldo controllo dei Votigisi, che hanno iniziato una campagna di espansione del loro dominio verso la vicina Stigliacca, ai danni dei Suebi.

Bacadia

La Bacadia è un regno antico, sopravvissuto alle guerre tra gli dei, che culminarono con la formazione della desolazione nota come Terre Ignote, oltre la Landa di Sursia, dove un tempo sorgevano civiltà principesche.

Non molto è noto delle origini di questo regno. I pochi che sanno, parlano con reverenziale terrore di Yuggoth, del Signore di Yeb, di Bagol'Jub e di altri e più terribili orrori, che avrebbero abitato quelle terre, usurpando il posto delle divinità pristinie dopo la loro dipartita. Simili farneticazioni sono però scartate dagli storici come pure idiozie. La ricerca della verità sulle origini della Bacadia affonda in vecchi archivi di stato, fino ad ora solo parzialmente catalogati. Gli studiosi ed i bibliotecari dediti alla custodia di tali volumi, stranamente, sono spesso soggetti ad incidenti.

La Bacadia è nota per essere una terra di potenti alchimisti, fabbricatori di oro alchemico e, alcuni sostengono, anche praticanti della proibita magia del sangue. Ogni anno molti giovani alchimisti partono per la Bacadia, sperando di essere tra i fortunati che troveranno un maestro disposto ad insegnare loro i massimi segreti delle scienze antiche.

La scienza e il sapere di tali alchimisti devono essere tali e talmente portentosi, che pochi degli studenti decidono di tornare indietro, anzi molti smettono addirittura di scrivere alle famiglie...

I pochi che tornano sono sempre diversi da come erano. I loro occhi sono sempre colmi di un orrore indescrivibile, di cui non riescono a parlare, da quanto deve essere stata allucinante la loro esperienza in tali luoghi.



C'è chi sostiene che sia proprio nella Bacadia, e negli abomini che vi si praticerebbero, che andrebbe ricercata l'origine della piaga dei licanthropi su Laitia.

Comunque è certo che qualunque sia la verità, in questa regione si praticano spesso dei culti misterici, come minimo bizzarri e gli abitanti della Bacadia hanno una riservatezza quasi maniacale.

Enotria

L'Antico Regno delle Sabbie esisteva già tremila anni prima della fondazione di Maro. Fu fondato dal dio Osis che ne divenne il primo re assieme alla moglie Esidi. Dopo un millennio di pace, Set, il grande serpente, malvagio fratello di Osis, assassinò il regnante e lo fece a pezzi. Questo diede inizio alla Guerra delle Sabbie, il primo conflitto che si sia verificato su Rarte fra divinità appartenenti ai due principi contrapposti.

Si dice che la virilità tranciata del sovrano divenne il fiume Nile, che bagna l'unica parte veramente fertile dell'Enotria. La Guerra degli Dei delle Sabbie infuriò selvaggia per oltre 500 anni, fino a quando Esidi riuscì a imprigionare Set nelle viscere della terra ed a far risorgere l'amato marito, che rimase però privo della propria virilità e diventò da dio dei vivi, il dio dei morti. Nel frattempo l'antico regno fondato dagli dei si era diviso. Erano nati l'Enotria, l'Ycrenaica e la Urematania. I re dell'Enotria agognavano l'immortalità e nel tentativo di procurarsela costruirono le piramidi, anche se oramai nessuno ricorda quale fosse esattamente il loro scopo.

Con l'arrivo del conquistatore Alessandro, quando la parte sud delle pianure dei Rom erano abitate da una civiltà fiorente, il Regno delle Sabbie venne conquistato e dato a Tolemaro, un cugino di Alessandro, che fondò la dinastia dei Tolemari. Iniziò così la discendenza dei re filosofi, costruttori di biblioteche e fari per i naviganti, mentre le piramidi e gli orrori che contenevano venivano dimenticati nel deserto. Poco si sa delle invidie degli dei per il grande Alessandro e di come fu, che un'intera civiltà fu spazzata via nel volgere di una notte, ma il regno fondato da Alessandro cadde e sprofondò nella polvere. Solo la dinastia dei Tolemari rimase.

Passarono i secoli e, dopo la sfortunata guerra dei Puni, che portò alla distruzione di Cartago, l'Enotria conquistò temporaneamente l'Ycrenaica e la Urematania.

Dal 790 fino all'835 l'Enotria entrò a far parte del Regno di Maro, poi, con la crisi dell'Impero, riassunse l'indipendenza e tornò a dividersi nei tre regni originali. Iniziò così il governo del Consiglio dei Maghi. Nello stesso periodo gli adoratori di Set tornarono allo scoperto, dopo secoli passati a nascondersi, e iniziarono a studiare le piramidi, nella speranza di carpirne i segreti ormai dimenticati.

Gli antichi orrori, che erano stati dimenticati nel deserto, cominciarono a risvegliarsi.

Con la migrazione dei popoli del sud, iniziarono le





invasioni delle popolazioni beduine, che vivono nello sterminato deserto al confine meridionale dei regni costieri. Ciò portò alla necessità per l'Enotria di avere un numeroso esercito, a cui i nobili, con i loro armigeri e mercenari, potevano contribuire solo in misura limitata, quindi iniziarono a reclutare anche schiavi nell'esercito. Fu così che nel corso del tempo nacquero i guerrieri cani e i guerrieri eunuchi, terribili falangi, se non per addestramento almeno per numero, in grado di incutere terrore nel nemico. Sotto il controllo mentale degli arcimaghi, queste falangi muovono come un unico uomo e sono immuni alla paura fino a che il controllo dei loro padroni dura.

Anche se l'Enotria è estremamente vasta solo la costa e la valle del Nile sono abitate, tutto il resto del territorio è deserto ed inospitale per miglia fino alle terre delle tribù nere del sud, con cui gli abitanti della Enotria a volte sono in guerra e altre scambiano legni pregiati e schiavi.

Lialga

"Augusta Taurinorum, ultimo avamposto, oltre solo barbari" - Woreno, maestro di chiavi del Tempione.

La Lialga, è una terra abitata da fieri guerrieri, della stirpe iperborea. Nel 350 i Lialgi tentarono di assoggettare il nascente Regno di Maro, ma, dopo dieci anni di lotte vennero sconfitti e dal 367 iniziò una guerra di annessione da parte delle forze di Laitia. I Lialgi vennero definitivamente sottomessi dal generale laitiano, Ocio Gulioi, nel 397. Quando l'Impero di Maro si disgregò, tra l'831 e l'840, la Lialgia tornò ad essere indipendente ed iniziò una guerra per la successione tra i vari principi barbari e popoli invasori della regione, fra cui i Votigisi, che si protrasse fino alla calata delle orde di Giscardo lo Smazzolatore. Durante l'invasione della regione da parte dei guerrieri iperborei emerse il generale Ozie del Martello che, dopo aver guidato la resistenza contro gli invasori, riunì i principati della Lialga e si proclamò re, nel 926. Il suo regno durò solo due anni, prima che venisse ucciso da alcuni principi dissidenti e venisse nominato un nuovo re di facciata, con la benedizione del Patriarcato di Maro. La Lialga è ancora oggi terra di prodi guerrieri barbarici e cavalieri votati al rispetto dell'antico codice d'onore, divisa in feudi controllati da principi e maestri di palazzo, che solo formalmente rispondono all'autorità del re, incornato per grazia del Signore Senza Tempo.

La Lialga come qui è presentata sostituisce il territorio che ne "L'isola della Peste" viene chiamato Giasollia.

Lhute

Da quando ne "L'isola della Peste" ho letto della città di Lhute mi sono sempre posto il problema di quale mito o leggenda avesse ispirato tale luogo.

Ebbene, la delucidazione mi è venuta dall'amico Putro con

una cartina del tempo dei Normanni che mi ha spedito per email, durante il carteggio che abbiamo avuto su un possibile schema della carta geografica di Rarte. Questa carta riporta Ultima Thule, che ho poi scoperto essere una definizione per il limite del mondo conosciuto.

Citazione da wikipedia:

"Thule (o anche, in italiano, Tule) è un'isola divenuta leggendaria citata per la prima volta nei diari di viaggio dell'esploratore greco Pitea (Pytheas), salpato da Marsiglia verso il 330 a.C. per un'esplorazione dell'Atlantico del Nord. Nei suoi resoconti (screditati da Strabone ma oggi considerati attendibili) si parla di Thule come di una terra di fuoco e ghiaccio nella quale il sole non tramonta mai, a circa sei gioridi di navigazione dall'attuale Regno Unito."

Ursha

La città di Lhute giace circondata dal ghiaccio ben oltre la stella polare, si ritiene che la città segni il confine ultimo delle terre mai esplorate dagli uomini. Andare oltre significa avventurarsi nei Regni dei Giganti della leggenda e degli Dei Grigi del nord, figli di Wotan.

Lhute è completamente assediata dalla notte per metà dell'anno durante la stagione invernale, mentre nella fredda estate il sole non tramonta quasi mai.

Il mare di Lhute è saturo di alghe e meduse, tanto che ne ricoprono le spiagge, terra e acqua divengono una cosa sola e non è più possibile distinguere le due. Procedere più a nord per nave è impossibile ed è estremamente difficoltoso anche a piedi. Alla latitudine di Lhute l'orizzonte stesso svanisce e non è possibile distinguere con chiarezza il limite delle acque e dell'aria.

La città si dice abitata da 25 diverse tribù, fra cui le più famose sono i Gautoi e gli Scritthiphini. Nel passato laitiano si ha la certezza di due soli viaggiatori che vi siano mai arrivati: Erulo di Maro e, in precedenza, Phyteas di Cegria prima della dipartita delle divinità pristin.

Tramite i mercanti dei Regni Iperborei molte strane mercanzie e manufatti sono arrivati dal nord, ben superiori alle capacità artigiane delle tribù note, sono probabilmente originari di Lhute.

Nidia

La Nidia è un regno distante, per raggiungerla è necessario attraversare le Pianure dei Rom e le desolate Terre Ignote, dove si sono combattute le guerre degli dei, prima che questi decidessero di abbandonare Rarte. Per raggiungere la Nidia bisogna attraversare le città fantasma infestate dagli spettri dei morti e le lande senza vita flagellate dagli incubi. Si tratta quindi di un viaggio estremamente difficoltoso e le famiglie di mercanti si tramandano, in assoluta segretezza, i diari ed i giornali in cui sono segnati i sentieri sicuri ed i luoghi in cui è possibile abbeverare gli animali. Per chiunque non possieda queste informazioni, l'attraversamento delle





Terre Ignoto è una follia, destinata a terminare con morte certa.

Tutto quello che a Laitia si sa della Nidia, proviene dai racconti dei pochi mercanti che intraprendono il viaggio e poi tornano, dopo anni, carichi di merci esotiche, portando schiavi dalla pelle abbronzata, esperti nella danza e nel canto, e cavalcando bestie mai viste prima. Sono originari della Nidia i Cinocefali, ormai estremamente diffusi in tutta Laitia come servi, così come gli enormi Dentetiranni, che vengono usati come animali da guardia e da combattimento nella Città Sacra di Maro. Si sa che gli abitanti della Nidia adorano strani dei dalle molte braccia e dai volti angelici, altre volte demoniaci, sono versati in tutte le scienze, medicina ed alchimia, indossano vesti sgargianti e calzano turbanti o buffi cappelli a punta istoriati di metalli preziosi. Si dice che la Nidia sia flagellata ogni anno da un'intera stagione di piogge e inondazioni, mentre per il resto del tempo non piova quasi mai.

Pianure dei Rom

Tutti gli scolastici concordano che i primi ad utilizzare il termine Rom, furono gli Enotri, in un periodo antecedente la conquista della loro terra da parte del Regno di Maro. Sul significato esatto di tale termine, però, generalmente tradotto come "il popolo" la discussione è ancora aperta. Attualmente con il termine Rom si include una serie molto vasta di popoli diversi accomunati dall'abitudine al nomadismo: popoli migratori originari della Nidia, gli antichi eredi dello scomparso Impero Millenario, le tribù che diedero origine alla Landa di Sursia, solo per citare le etnie più conosciute.

Questi popoli sono accomunati da una società di tipo tribale con un'economia legata alla pastorizia e alla forgiatura dei metalli. Sebbene siano nomadi e girovaghi, i Rom sono più diffusi nelle pianure fertili che si stendono fra il mare Missogeo e le alture che separano il confine con le Terre Ignoto ad est di Laitia. Si tratta di una zona aspra e selvaggia, in cui gli alberi sono spesso sparsi ed isolati. Verso le alture si possono trovare grotte scavate da fenomeni di carsismo, nei cui laghi abitano spesso streghe e sibille. Al centro delle pianure si trovano le antiche città in rovina, Nialus, Boldegra, Jevosora. Si tratta di antichi centri abitati costruiti dai coloni laitiani durante la fase di espansione dell'Impero di Maro e poi abbandonate dopo la sua caduta, nelle quali si nascondono ancora magici tesori. Sebbene non siano infestate dal genere di creature mostruose che si possono trovare nelle città dimenticate delle Terre Ignoto, sono comunque spesso abitate da briganti e biro biro o disseminate delle trappole lasciate dagli antichi patrizi a protezione delle loro magioni nella pietosa speranza di poterle tornare a reclamare. Solo i folli e gli incauti si avventurano in queste città,

lontane dalle strade carovaniere, e solo in pochi tornano per raccontare l'esito infausto dei loro viaggi.

Regni Iperborei

Non molto è noto su queste terre divise fra tribù barbare. Gli Iperborei non hanno una storia scritta ma solo una tradizione orale.

Il loro mito parla di Elkid, il primo guerriero che imparò dal dio Wotan l'arte di forgiare i metalli e incidere le rune. Questi l'aveva appresa a sua volta visitando l'albero della conoscenza e donando un occhio per poter scendere fino alle sue radici dove era custodito tutto il sapere del Nord. I figli di Elkid erano orgogliosi e presto si divisero in tribù, poiché vi era grande disaccordo fra essi. Quando le tribù si rincontravano, montavano in superbia. Ognuna si riteneva la più vicina alla discendenza di Elkid e questo fatto portava spesso alle armi per difendere od imporre tale primato.

Quello che è chiaro agli scolastici è che si trattò di tribù nomadi legate prevalentemente alla caccia ed alla pastorizia e probabilmente il loro viaggio partì da quelle che oggi sono le Terre Ignoto, sotto la spinta dei popoli degli "imperi millenari".

Nei loro vagabondaggi gli Iperborei arrivarono più volte fino alle regioni settentrionali di Laitia, dove a volte si fermarono per dimorare in pace, mentre altre arrivarono come feroci invasori. La loro disorganizzazione e l'incapacità di riunirsi sotto un capo comune però, gli impedì di vincere l'antica stirpe di Laitia.

La regione dei Regni Iperborei è aspra e dal clima rigido. Si tratta di un territorio impervio ricco di montagne e di foreste. Qui gli Iperborei vivono in villaggi di case in legno o pietra ciascuno retto da un capo tribale. A volte l'influenza o il prestigio di un capo tribale è tale da estendersi a più villaggi e formare un piccolo regno, il quale però solitamente resiste una o due generazioni prima di sfaldarsi nuovamente a causa della perdita di prestigio dei discendenti, della litigiosità dei vicini o di congiure interne.

È chiaro che la geografia politica di tali zone è pressoché impossibile da definire.

A partire dall'860, fino alla calata di Giscardo lo Smazzolatore, gli Iperborei del nord iniziarono una nuova migrazione che li portò a invadere Lialga, Aragona, Stigliacca, Laitia e le pianure dei Rom. Fra le più terribili tribù che capeggiarono l'invasione vanno ricordati i Teutogeni, i Votigisi, i Vevsi, i Lanai e i Dalvani.

Samaca

Il folle re Alessandro di Cegria portò il suo esercito nella Samaca, terra dominata da un impero morente, una quarantina d'anni prima della dipartita delle divinità pristine, per impossessarsi del regno Serpiano, e conquistò rapidamente tutta la penisola e poi l'Enotria. L'impero di Alessandro si frantumò subito dopo la





sua morte, avvenuta a causa della sua spavalderia, nel volersi dichiarare un dio in terra. Tale boria scatenò, come avevano previsto le oscure profezie di Neper Ka, l'invidia degli dei che distrussero la civiltà Cegria in una sola notte e poi esplosero in una serie di devastazioni e cataclismi, fino a quando le divinità pristine di lì a pochi anni decisero di abbandonare il loro mondo. Dopo il caos, il generale di Alessandro, Coseule Tonicare, prese possesso della Samaca e fondò una propria dinastia.

La Samaca prosperò con il commercio fino alla Nidia oltre le Terre Ignote, i mercanti e cammellieri conoscono infatti oscuri e infidi passi che permettono di evitare le zone infestate dalle bestie. Il regno di Coseule iniziò presto la sua decadenza sotto una serie di eredi inetti, interessati più agli agi e al commercio di eunuchi ed evirati con l'Abaria, che a gestire gli affari di stato e lunghe guerre di confine. Nel 600 del calendario di Maro, il regno fu conquistato dai Laitiani. La conquista non fu mai facile da mantenere, a causa delle invasioni dei guerrieri Parti dell'Abaria, una popolazione resa bellicosa dal trovarsi al limite delle Terre Ignote ed essere abituata a combattere ogni tipo di belva e fiera, guardando negli occhi la morte.

Con la caduta dell'Impero di Maro i Parti si spostarono nella Samaca e fondarono la loro dinastia, ravvivando nuovamente il commercio con l'estremo oriente del mondo di Rarte. Anche il regno dei Parti si rivelò instabile e nel 902 Sasan, il gran sacerdote del Tempio di Anahita, e nonno del futuro re Ardashir I, guidò una rivolta per spodestare i principi Parti. Quella di Ardashir e Sasan fu la prima dinastia reale Serpiana dai tempi di Alessandro, e perciò i suoi regnanti si considerarono i successori di Rioda e di Roci.

Oggi la Samaca è un regno bellicoso con mire espansionistiche, sia verso l'Abaria che verso le Pianure dei Rom, anche se per arrivarvi è necessario attraversare le maledette rovine del regno di Cegria.

Stigliacca

Lo storico di Maro Tocita, si è riferito a tutti gli Iperborei del distante nord con il nome di Suebi, poiché quelle popolazioni soggiornavano sulle coste delle mare Suebicum, dimostrando ancora una volta una profonda originalità nella scelta dei nomi per le popolazioni. Ciò parrebbe confermare le leggende più antiche che sostenerrebbero che i Suebi proverrebbero dalla mitica città di Luthe. Dalla loro fredda terra natale, i Suebi migrarono prima nelle terre che formano gli attuali Regni Iperborei e poi nella Lialga, dove però vennero scacciati dai Maroni durante la guerra di conquista che ebbe luogo fra il 367 e il 395.

I Suebi si spostarono oltre le terre dell'Aragona e stabilirono il loro dominio nelle aspre terre in prossimità del mare, fondando la Stigliacca. In meno di un secolo costruirono una monumentale città fortezza, Bracara

Augusta, a protezione delle loro miniere di ferro.

I Suebi ebbero in seguito alcuni scontri con l'esercito di Maro che occupava l'Aragona, ma l'asprezza del territorio e la solidità delle roccaforti Suebe ne impedirono la conquista.

Dopo la caduta dell'Impero di Maro, la Stigliacca venne attaccata prima dai Dalvani e poi dai Lanai, scesi dai Regni Iperborei. Entrambe le popolazioni nomadi vennero duramente sconfitte e ricacciate oltre i confini per essere poi assorbite dai Votigisi quando invasero l'Aragona.

A partire dal 902 la Stigliacca sta subendo l'assedio dei Votigisi, perdendo lentamente ma inesorabilmente i propri territori a vantaggio degli invasori.

Sursia

Il Manoscritto di Stoneriano o Cronaca di Stonere è la fonte storica più accreditata in Laitia per la ricostruzione delle vicende della distante Landa di Sursia, documento scritto dallo scolastico Stonere di Perska e riferito agli eventi fra l'800 e il 900.

Il termine Surs' deriva da una parola di probabile origine iperborea che significa "uomo del timone". L'origine iperborea dello stato di Surs' fu postulata per la prima volta da alcuni scolastici nel 850, ma contrasta con la visione di altri che ritengono tale stato nato dall'aggregazione di alcune tribù Rom.

La Cronaca di Stonere cita le discordie insorte nelle regioni intorno ai laghi Ilmen e Beloozero fra delle tribù di iperborei e rom native del luogo ed alcuni gruppi di girovaghi, chiamati per l'appunto Surs' che si stabilirono nella zona compresa fra il lago Dolaga e il corso dello Predn nel VII secolo. Stando alla fonte storica, i Surs' assoggettarono queste tribù imponendo tributi.

La Cronaca Stoneriana narra che successivamente le tribù si ribellarono, ma dopo aver scacciato i Surs', non riuscirono a governarsi in maniera soddisfacente, al punto da arrivare a chiedere ai Surs' di tornare per amministrarli.

Il potere venne così diviso fra tre fratelli: Noesi, Vortur e Kirur. I primi due presto morirono, lasciando Kirur sovrano di tutta la terra compresa fra Vieik e Gonovrod. Secondo la Cronaca, Kirur morì nel 779 designando Gleo come reggente in nome di suo figlio Gori. Gleo, con il sostegno dei suoi seguaci estesi i suoi domini ai danni di alcune tribù Rom. Nei primi decenni di storia della Sursia il potere statale sulle zone conquistate era piuttosto labile, tanto che parecchi dei primi sovrani dovettero ripetere, in una certa misura, le imprese di conquista compiute dai sovrani precedenti.

Nel 813 Gori salì al trono e nel 845 gli succedette la sua vedova, Gloa, reggente in nome del figlio ancora in fasce. Gloa si convertì al Nuovo Culto, senza tuttavia portare alla conversione il suo popolo, che rimase in parte ancora fedele ai culti pagani.





Nel 902 a Gloa succedette il figlio, che prese il nome rom di Principe dei Rovi, nel tentativo di pacificare le guerre tribali. Intraprese varie campagne contro i territori iperborei e rom confinati, che oltre a contribuire all'unità delle tribù originarie assicurarono il controllo sull'intero corso del fiume Lagvo, antica e importantissima arteria commerciale per il collegamento con le Terre Ignoto nei pressi del Lago Aspioc.

Il Principe dei Rovi intraprese, nel 908, un'altra importante campagna militare, questa volta ad ovest dietro invito dei reggenti della Bacadia, che erano minacciati da tribù iperboree. I successi militari dei Sursi impensierirono però i Bacadi che tradirono gli alleati e dopo alterne vicende nel 913 scacciarono i Sursi.

Alla morte del Principe dei Rovi, nel 917, venne a mancare anche l'unità del suo popolo, scoppiò una guerra fratricida fra i suoi tre figli, Jaro, Elog e Imirvrad attualmente ancora in atto.

Terre Ignoto

Dette anche Terre Desolate o Terre dell'Apocalisse, sono quelle zone non esplorate del mondo che si trovano oltre la Landa di Sursia e le Pianure dei Rom e scendono fino alla Samaca ed all'Abaria.

Sono terre dalla conformazione irregolare, che mostrano ancora le ferite a cui sono state sottoposte, enormi città giacciono abbandonate in frantumi e sono ora covo di mostri leggendari e predoni.

Prima dei conflitti fra gli Dei, che sconvolsero il mondo di Rarte e causarono la dipartita degli stessi per rifugiarsi in stelle lontane, le Terre Ignoto erano abitate dalle genti dei più grandi imperi mai sorti.

Nel giro di pochi giorni quegli stessi imperi millenari crollarono come polvere quando gli Dei furibondi si scontrarono nel cielo e sulle montagne scatenando tempeste e terremoti. Il conflitto fu breve, poiché appena gli Dei si resero conto delle conseguenze del loro dissidio abbandonarono il mondo che amavano piuttosto che vederlo distrutto, tuttavia ciò bastò a cancellarne le civiltà. Nel cuore più nero di tali regioni, che porta il nome di Hatria, per ragioni ad oggi ancora ignote nacquero ogni genere di belve mostruose.

La maggior parte delle Terre Ignoto rimarranno probabilmente per sempre tali a causa degli orrori che le abitano. I popoli civili le percorrono solamente per recarsi nelle terre della Nidia a commerciare con gli uomini dagli strani cappelli, abitatori delle pagode, e vi si recano con scorte ben armate passando nei varchi montanti tra il Lago Aspioc ed il Mare di Sale, in una zona molto battuta e quindi relativamente sicura. Chi devia troppo dal percorso a volte scompare, o torna pazzo raccontando di strane città e di strani abitanti.

È ormai noto che vi siano uomini degenerati, probabilmente lontani discendenti dei fondatori degli imperi perduti che vivono ancora in tali zone e sono

dediti a blasfeme concupiscenze con creature risvegliatesi da eoni perduti. Questi esseri che a volte hanno ben poco di umano vivono allo stato ferale in cupi villaggi, o in strane città, residui cadenti di un'epoca che neppure loro conoscono, in ogni caso, innegabilmente, sono tutti malvagi.

Terre Selvagge

Oltre l'Urematania, l'Ycrenaica e l'Enotria si trova il grande deserto ed al di là di questo le foreste e la savana abitate dalle tribù di pelle nera.

È una zona selvaggia abitata da bestie feroci, tribù di neri ferili e in alcuni casi anche cannibali. Si raccontano storie orrende sui mostri e i demoni che in ere passate furono scacciati dagli eroi del Popolo Antico e si rifugiarono nelle foreste e nelle grotte delle Terre Selvagge.

Inoltre si racconta che all'epoca delle divinità pristiniche, il re mago Losomon, che si dice fosse un Illuminato fedele al Signore Senza Tempo, scacciò grazie al proprio bastone-serpente i demoni che abitavano le terre di Saba. Egli li avrebbe rinchiusi in profonde grotte, chiuse con sigilli magici, come fossero sarcofagi. I fautori di tali leggende oggi sostengono che gli stessi sigilli si stiano indebolendo e che forme oscure si aggirino libere fino ai confini con le terre civilizzate, in cerca di vittime umane. Un'altra leggenda racconta delle sale Negrari, che si troverebbero nel cuore delle giungle, dove una bellissima regina nera si manterrebbe eternamente giovane bevendo il sangue delle vergini.

Solo pochi beduini si avventurano in tali zone per commerciare schiavi e spezie e i pochi storiografi e scolastici che hanno tentato di esplorare la zona sono tutti misteriosamente scomparsi. Di tale regione perciò non si sa assolutamente nulla se non per i pochi racconti dei beduini e degli schiavi che essi portano o le rare incursioni di guerrieri piumati dagli scudi oblungi e le lunghe lance.

Tribannia

Dopo la caduta dell'Impero di Maro la Tribannia venne presa d'assalto dai Tippi a nord e da Ganli e Nassosi ad est, e dagli Ilradensi da ovest.

Le prospere città tribanne che potevano contare unicamente sulla difesa di mercenari iperborei al soldo di ricchi aristocratici, iniziarono una lenta decadenza ancora in corso. I primi guerrieri dei Regni Iperborei giunsero in Tribannia nell'850, impraticabili nel mestiere delle armi dalle guerre in Lialga, Aragona e Stigliacca. Si stabilirono con le loro famiglie in capanne di legno lungo le strade o alle porte delle città. Lontani dalle baracche dei barbari. Gli aristocratici Tribanni invece vivevano in palazzi di città e ville di campagna (che andavano trasformandosi in castelli), con sale dai pavimenti di mosaico, pareti affrescate o coperte di legni pregiati, sorseggiando vino importato dalla Lialga e dalla





Stigliacca, in calici di vetro orientale, e illuminando le loro notti con lampade ad olio.

La fede negli Dei Antichi andava morendo, nelle città vi erano molte chiese del Nuovo Culto e spesso ogni villa aveva un altare, erano sorti anche i primi monasteri.

Coloro rimasti fedeli ai vecchi culti vivevano in clandestinità, si riunivano in luoghi sacri di nascosto, gettavano negli stagni o nelle paludi tavolette di piombo contenenti maledizioni o doni agli Antichi Dei, altri ancora s'incontravano in tenebroso sotterranei con altri cultisti di Mithras.

Nelle zone scarsamente abitate e nella brughiera era possibile incontrare santoni e persino Druidi, per metà in fuga dall'intolleranza, per metà in ritiro spirituale.

Nelle città, la situazione era in continuo peggioramento, le strade ed i ponti erano ancora percorribili, ma il commercio andava sempre più riducendosi a prodotti locali, gli opifici si erano lentamente trasformati in botteghe e le botteghe e i negozi diminuivano a ogni generazione. Insieme alle botteghe che chiudevano sbiadiva anche il ricordo della prosperità vissuta sotto gli Imperatori di Maro. L'aristocrazia continuava ad essere autosufficiente per i beni di prima necessità ed erano interessati solo a comprare vino e olio dal sud e vetri e specchi dall'oriente.

Fu nel 911 che la situazione degenerò totalmente, quando i Nassosi stanchi delle loro misere condizioni insorsero e distrussero la città di Nodoln. Per mesi penetrarono nella pianura del Gitami, mettendo a ferro e fuoco la campagna e assediando i castelli dei nobili rammolliti. I mercenari Lialgi si unirono e assieme si dedicarono allo stupro e al saccheggio, andando poi in cerca di nuovi territori da conquistare.

Attualmente tutti i feudi del Popolo Antico sono sotto assedio degli ex mercenari, che una vittoria dopo l'altra controllano ormai metà della Tribannia del Sud.

Solo re Rutar e i suoi fedeli paladini sembrano per ora essere riusciti ad arginare l'ondata dei Nassosi, grazie anche all'aiuto dell'inquietante mago Mirlone, un uomo che parrebbe essere figlio di una mistica del Nuovo Culto e di un demone, forse lo stesso Ferculio.

Urematania

Il regno di Urematania fu inizialmente un regno berbero, ai tempi delle divinità pristine, collocato ad ovest dell'Ycrenaica sulla costa meridionale del Mare Missogeo. Nella regione si estese in seguito il dominio punico con capitale nella città di Cartago, tanto che il luogo è noto ancora oggi anche come terra dei Puni. La città di Cartago venne distrutta dai Maroni durante le guerre puniche e poi ricostruita due secoli dopo da oscuri stregoni, provenienti dall'Enotria utilizzando strane magie, nel giro di un solo mese. Si dice che le catacombe di tale città rinata nascondano i sarcofagi di alcuni Falsi Dei ancora dormienti.

Dopo le guerre dei Puni la capitale venne trasferita a

Xilus da re Cobbo I, che svolse un importante ruolo durante la guerra gugiurtina, che vedeva il re Gugiurta il Munida, contrapposto agli eserciti di Maro: fu lui infatti a consegnare Gugiurta ai Maroni nel 645 e anche in seguito rimase alleato di Maro. Gli successe il figlio, Soso il Mastomante, re stregone e filosofo, primo praticante di tale arte divinatoria, oggi diffusa nel centro di Laitia. Gli succedettero Gurbud e Cobbo II che si spartirono il regno. Alla morte di Gurbud, si dice per le troppe donne e le troppe libagioni, Cobbo prese il controllo di tutto il regno. Nel 770, l'Imperatore di Maro fece assassinare il figlio di Cobbo, Moloteo, e annesse il regno al suo impero.

Con la caduta degli imperatori l'antica dinastia punica riprese il controllo della Urematania e spostò nuovamente la capitale a Cartago che nel frattempo era diventata una oscura città infida e misteriosa, dove a volte fa difficoltà a stendere i suoi raggi anche il sole.

La Urematania, dopo l'adozione di nuovi misteriosi dei innominabili, non fa mistero delle sue stime espansionistiche sulla Stigliacca.

Ycrenaica

La Ycrenaica è la regione compresa tra la Urematania e l'Enotria che confina con il deserto di Ahrasa nelle Terre Selvagge. L'area è composta da cinque città principali residui della civiltà Cegria, che si era sviluppata nella Penisola della Mano e venne sterminata durante gli eventi disastrosi che precedettero la dipartita delle divinità pristine da Rarte.

La capitale è Ycrene, vi e poi la città portuale di Alloponia e nell'entroterra si trovano Sarione, Rebenice e Acbra.

La Ycrenaica, che comprende al proprio interno un altopiano fertile e coltivato, è nota per la produzione di una pianta dalle molteplici qualità: il silfio, molto ricercata da alchimisti e fattucchieri.

Quando l'ultimo grande re di Cegria, Alessandro il folle, si fermò nell'Oasi di Wasi, una delegazione di Ycrenei fece atto di sottomissione e avvisò il re che le conseguenze delle sue azioni nel voler fondare un impero ed emulare gli dei avrebbero condotto al disastro, ma il re non si interessò né della regione né del vaticinio, continuando imperterrito nel suo visionario sogno di conquista... la Ycrenaica passò poi sotto il controllo dei Faraoni Enotri e in seguito annessa all'Impero di Maro dopo la conquista della costa meridionale del Mare Missogeo.

Grandi filosofi e coltivatori, gli Ycrenei non hanno mai avuto un ruolo dominante nelle vicende di Rarte e vivono la loro vita nel rimpianto dell'arte e della cultura di Cegria, ormai perduta, tentando di imitare i pochi usi e costumi che ricordano dell'antica madre patria.





Note storiche di Laitia



Questa è una nuova versione espansa dei principali eventi della storia di Maro, originariamente apparsi ne "L'isola della Peste". Alcune date sono modificate rispetto alla cronologia originale, perché siano più compatibili con il background dato nel manuale, in particolare nell'avventura "il cimitero dei pellegrini", che prevedeva ci fosse la peste durante le invasioni di Giscardo e non quasi un secolo dopo, se ci fosse questa differenza tra "il cimitero dei pellegrini" e "l'isola della peste", le due avventure non sarebbero più giocabili nella stessa campagna. Se invece fosse passato un secolo dalla sparizione della maschera di Otri all'impresa degli eroi la cosa sarebbe un po' strana.

Inoltre ora la distruzione delle vestigia degli Antichi Dei precede e non segue l'invasione dell'entità luminosa, poiché ne appare la causa più probabile.

1	Fondazione di Maro
86	Primo attacco delle forze dell'Entità Contraria
88	Morte di Atregeus
115	Inizio dei lavori di costruzione del Tempio della Spada
180	Secondo attacco dell'Entità Contraria
239	Cacciata di Tuscio il Despota - Governo dei Migliori
242	Definitiva scomparsa della spada del Dio delle Trame.
250	Inizia la conquista della penisola di Laitia da parte delle genti di Maro
350	I popoli Lialgi invadono Laitia, Guerra dei Dieci Anni
367-395	Conquista della Lialga
407-412	Invasioni delle tribù dei Regni Iperborei
427	Rivolta degli schiavi guidata da Acospart
451-457	Guerra contro i Puni
496	Prima scoperta di culti dei Falsi Dei a Laitia
500	Rivolta dei Boni
510 (?)	Nasce la malefica Obein
551	Il Governo dei Migliori viene esautorato dal senatore Iolgiu
551-612	Guerra civile dei tre Duci
612	Dittatura dei Capi delle Tre Stirpi
720	Nascita dei Nuovi Culti
735	Dinastia degli Imperatori Senza Spada
745	Guerra con l'Enotria
790	L'Enotria entra a far parte dell'Impero di Maro
813	Distruzione delle vestigia degli Antichi Dei (in precedenza data 830, la revisione risale alla prima conferenza storico-agiografica del 926)
815	Primo attacco delle forze dell'Entità Positiva
831	Caduta degli Imperatori
831-840	Guerra civile, l'Impero si disgrega
841	Ritorna il Consiglio delle Stirpi a Maro
842	Assetto federativo di Laitia in signorie e principati semi-indipendenti.
843	Apertura delle porte di livello su altre dimensioni
897	Gli alchimisti inventano la polvere da sparo, nascono le prime pistole che ancora oggi sono rarità
915	Inizio delle invasioni di Giscardo lo Smazzolatore
917	Terzo attacco delle forze dell'Entità Contraria
922	Peste a Maro
925	Giscardo muore di peste
927	L'isola di Lycaonia viene inghiottita dalla nebbia

La cronologia originale è copyright 1989 A. Carocci M. Senzacqua - L'isola della peste 1989 edizioni EL

Pubblicato a scopo puramente illustrativo e per continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.





Culti e Riti di Rarte



Oltre ai due culti principali descritti successivamente nella parte delle Caste esistono numerosi culti su Rarte che possono offrire spunti interpretativi, per avventure...

Culto di Mithras

Il culto di Mithras è un culto misterico, cioè per poter accedere alla dottrina e ai riti del culto bisogna superare un'iniziazione e poi mantenere il segreto sulle pratiche del culto.

Questo dal punto di vista del Magister è un vantaggio perché significa che il culto normalmente non sarà aperto ai PG e lui non avrà bisogno di leggersi una monografia sull'argomento visto che quasi nessuno sa cosa sia esattamente tale culto, e quelli che sanno hanno fatto voto di tacere. Non c'è alcun motivo, per ritenere che il culto di Mithras di Rarte sia diverso da quello presente in Italia, al tempo dell'Impero Romano, dedicato al dio Mitra.

Originariamente era un culto dedicato soprattutto ai guerrieri. Si sa per certo solo che il culto di Mithras ha lo scopo di raggiungere l'immortalità, ma non è chiaro quali siano gli intenti e i metodi per raggiungere tale scopo. Uno dei riti fondamentali del culto di Mithras è l'aspersione con il sangue del toro, inoltre è anche importante la celebrazione della nascita del sole (coincidente con l'attuale Natale).

Culto del Capro

Il Capro ha sembianze antropomorfe, con la testa di capra e gli zoccoli al posto dei piedi, è patrono della fecondità eccessiva, della lussuria e del piacere sfrenato, il suo culto predica l'alienazione del prossimo e della società di fronte ai bisogni del singolo. Il capro è venerato nelle grandi città da nobili annoiati o nelle campagne dal volgo che cerca la sua benedizione per la semina, spesso si possono osservare simboli fallici o statuine di donne incinte piantate nei campi dell'entroterra laitano per propiziare il raccolto. Spesso i fedeli al culto ritengono il Bafometto un messaggero del Capro e lo venerano e interrogano come tale. Quattrocento anni fa un demone suo servitore è riuscito ad entrare nel mondo di Rarte attraverso una porta di livello e, prima di essere ricacciato negli inferi, ha vergato un tomo sapienziale contenente il volere del Capro per i suoi fedeli, il Liber Impravus, rilegato in pelle umana e scritto con il sangue di dodici vergini. Questo tomo, dotato di arcano potere è da allora gelosamente custodito dai sacerdoti del culto ed è stato copiato in almeno un centinaio di trascrizioni perché i riti e le disposizioni del Capro fossero note a tutti coloro che lo seguono. Si dice che le parole di comando contenute nel libro se sussurrate alle orecchie di un mortale possano pervertire per sempre la mente, si capisce quindi che il Nuovo Culto combatta con il doppio della ferocia il Culto del Capro rispetto agli altri.

De Actis Venefici Laitiani

Riguardo agli atti degli stregoni Laitiani

Sebbene per il volgo i fattucchieri e gli stregoni vengano

considerati uguali, i primi ricorrono ad amuleti e pozioni che servono a sprigionare forze già insite nella natura, mentre i secondi seguono un cammino ben più oscuro.

Gli stregoni utilizzano sortilegi e fatture con il favore dell'Entità Oscura, ciò li rende più temibili.

Un po' tutti, nelle campagne del Tempione, nominano con un certo timore il nome delle masche. Non c'è paese, castello o campanile che non ricordasse strani fatti accaduti senza spiegazione, racconti di sortilegi e di fantasmi, di raccolti perduti e di vitelli ammalati, uomini o donne con occulti poteri.

Secondo gli scolastici il termine masca è una parola della lingua antica che significa "anima di morto". La masca è diffusa anche in molte altre regioni di Laitia sebbene in alcuni luoghi prenda altri nomi. Va inoltre citata la borda, la strega del Sacanto che uccide i bambini con una corda e che è conosciuta anche nel Regno di Ammalia e in Bramoldia. Storie contadine di fantasmi, di terrore, formule di magia bianca e nera, strani personaggi a metà strada tra streghe malefiche e innocue vecchiette vengono sempre sussurrate nelle fredde notti dell'inverno laitano dagli anziani dei villaggi per mettere in guardia i bambini.

Dal diario di Azondrio Benedicenti, cacciatore di streghe del Nuovo Culto:

"La masca è una persona dalla doppia vita, in genere una donna in grado di compiere una metamorfosi.

Durante il giorno veste i panni dell'innocua contadina o donna di casa e di notte si trasforma in una creatura diabolica, che esce di casa per mutare la vita agli altri. Si presenta sotto forma di gatto nero, pipistrello, capra o biscia e ha il compito di seminare zizzania, di riscattarsi da un destino umile con infinite rivincite nei confronti di parenti, vicini e viandanti. Spesso la masca oltre a essere cattiva è anche dispettosa e con qualità sovrumane.

I predicatori riescono ad individuare le masche, grazie alla loro potente fede, ma un valido modo per scovarle è porre una croce tau nella pila dell'acqua santa all'interno di una cappella, rimarranno intrappolate e non saranno in grado di abbandonare il luogo.

Le masche sul punto di morire lasciano un loro oggetto: chi il gomito, chi il mestolo, chi la scopa, chi il Libro del Comando; l'oggetto cede i poteri all'erede e se la nuova padrona non sa dominarlo, si ritrova malmenata. In alcune zone si crede che nella stanza dove muore la masca, svolazzi per ore un moscone, ovvero l'anima della strega che in cerca della giusta erede."

Per compiere i loro malefici molte streghe e stregoni si servono di figurine di cera e di argilla per la pratica dell'iffissione, pare possano usare con gli stessi risultati





un gomito, una candela o una calza. Ma la corruzione insita nei loro poteri li rende anche vulnerabili a molte strane e bizzarre credenze, il popolo ha escogitato una serie di rimedi che adoperano regolarmente per proteggersi dalle pratiche stregonesche.

In molti paesi rurali del Tempione si porta a benedire nelle cappelle del Nuovo Culto tutto ciò che è considerato contagiato dalle masche, inoltre si ritiene che il pane benedetto dai monaci del Nuovo Culto allontani i malefici.

I bambini maledetti invece vanno fatti benedire per tre volte da tre predicatori differenti e passando, ogni volta, per un corso d'acqua. È inoltre risaputo che le fontane frequentate dai fattucchieri portano sfortuna ai viandanti.

Nel Tempione si ha paura dei gatti perché si crede che sotto il loro aspetto si nasconda quasi sempre una strega. Si dice che se un gatto si nasconde sotto la culla di un neonato, il bambino crescerà deforme. Se si deve lasciare solo il neonato è necessario mettere su una culla un indumento che serva a tenere lontane le masche (un cappello, una calza...) oppure si posa sulle fasce un panno con disegnata un'immagine sacra.

Il buio è ritenuto fonte di pericolo per bambini piccoli, infatti si crede che se fanno brutti incontri, crescendo potranno diventare guerci, gobbi o pazzi.

Spesso le levatrici e le madri dei bambini, raccomandano di non lasciare ad asciugare all'aperto i panni dei bambini per evitare che uno spiritello porti male ai bambini attraverso i panni.

Si crede che bruciando la legna e le catene della stalla e colpendo quest'ultime con un bastone si riesca a costringere gli stregoni a rivelarsi e a promettere di abbandonare le proprie magie.

Un rimedio per tenerli lontani è quello di mettere sulla porta di casa o sul focolare una scopa. Poiché una strega che arriva è costretta a contare i fili di saggina e, impiegando molto tempo, è scoperta dal suono delle campane dell'alba.

Per proteggersi molti consigliano di circondare la casa con un filo di canapa filato da una ragazza vergine che prima di allora non avesse mai usato un fuso.

Un'altra precauzione è quella di portare al collo un sacchetto contenente sale triturato misto a una candela benedetta (il sale deve essere fine così la strega si incanta a contare i granellini). Le donne hanno l'abitudine di spargere sale nei letti e nelle stanze.

Le erbe anti-streghe e anti-malocchio sono la ruta, l'ortica, la verbena, l'erba artemisia, la malva e le foglie di ulivo. In alcuni luoghi si guarisce il malocchio mettendo tre gocce d'olio in una scodella piena d'acqua appoggiata sopra la testa del malato. Per intensificare la cura, bisogna mangiare il cuore delle rondini perché è ritenuto un calmante.

Se sono gli indumenti assoggettati da un incantesimo, è sufficiente farli bollire e recitare alcune formule di

esorcismo. Spesso si consiglia di far bollire la catena del focolare o la catena con la quale sono legati gli animali nella stalla, quando si ha il sospetto che delle streghe abbiano operato sortilegi.

Per allontanare il temporale ordinato dagli stregoni i contadini sono soliti mettere, di fronte ai casolari, un ceppo bruciato nella notte.

Alla sera prima della festa di Semirade è uso nelle case contadine lasciare sul tavolo della cucina una zuppiera di minestra e un piatto di castagne: in quella notte i morti di famiglia si trovano a banchettare.

C'è la credenza che bisogna lavare tutto ciò che il morto ha indossato per non trattenerlo sulla terra e lasciarlo andare presto negli inferi.

È inoltre radicata la credenza che certe persone influiscono negativamente su bambini e animali. Per togliere l'influenza malefica di tali persone si ricorre a una fattucchiera o si chiede una benedizione speciale a un predicatore; in altri casi ci si rivolge ai poteri guaritori di erboristi o settimi, a volte tuttavia accompagnati dalla fama di stregoni.





Stirpi e Caste



Iperborei

Vi appartengono diverse razze umane, certi chiaramente negroidi e altri vicini alle nostre popolazioni del centro e del nord Europa. Coraggiosi, forti, dinamici, aggressivi, amano l'avventura e le sensazioni forti.

Le Caste degli Iperborei sono:

ASSASSINO

Mette al soldo le sue abilità e non ha scrupoli nel compiere le azioni più efferate. Sa usare qualunque tipo di arma, rendere letali anche gli oggetti più comuni, nascondersi e camminare senza che gli altri possano accorgersi della sua presenza. Predilige agire da solo, quando si aggrega a gruppi di viaggiatori è per raggiungere più facilmente il suo obiettivo o per reperire nuovi incarichi.

- *Non indossa mai armature pesanti e predilige le armi da punta e da taglio*
- *+1 al danno in CaC*
- *25% di nascondersi e passare inosservato*
- *riceve in dotazione uno stiletto*

CACCIATORE

Combattente selvaggio che trae ciò di cui ha bisogno dalla natura. È in grado di riconoscere le piante, le tracce degli animali, comprendere il linguaggio degli uccelli e può comunicare con le bestie. Spesso amano accompagnarsi con animali addestrati: falconi, cani o lupi.

- *Non indossa mai armature pesanti e predilige le armi da lancio*
- *+3% al CaD*
- *15% riconoscere orme e impronte*
- *15% comunicazione con volatili*
- *10% comunicazione con altri animali*
- *riceve in dotazione una fionda*

GUARDIANO DELL'EQUILIBRIO

Ama l'ordine e la sicurezza, la vita militare è la sua aspirazione più alta. Sempre pronto al confronto fisico si allena in continuo ad usare qualunque tipo di arma o armatura, ma non crede alla magia.

- *Non può usare armi e oggetti magici*
- *-3% al TdF*
- *riceve in dotazione uno scudo piccolo*

PALADINO DI TUTTI I CONFINI

Mette le sue abilità e la sua vita al servizio degli alti ideali in cui crede; sempre pronto a intervenire per raddrizzare i torti, salvare fanciulle indifese e sconfiggere i malvagi. Può usare qualunque tipo di arma e armatura, cavalca con particolare destrezza e non teme la magia.

- *+3% al TdF*
- *riceve in dotazione una lancia*





EREDITÀ DEGLI IPERBOREI

Gli Iperborei oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 5 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 01. ELMO CON FREGI IN ORO | 51. TRE PANI FRESCHI |
| 02. SPADA A DUE MANI | 52. CANE DI PICCOLA TAGLIA |
| 03. CORPETTO DI CUOIO | 53. LANTERNA |
| 04. SCUDO PICCOLO | 54. SCHINIERI IN METALLO |
| 05. CAVALLO | 55. SOSPENSORIO |
| 06. SPADA | 56. FALCONE DA CACCIA |
| 07. TRE COLTELLI DA LANCIO | 57. DUE PONDI DI CARNE SECCA |
| 08. LANCIA | 58. OTRE DI VINO DA 1 LITRO |
| 09. ASCIA DA LANCIO | 59. STOCO |
| 10. SCURE A DUE MANI | 60. ARCO CORTO |
| 11. CANE PASTORE ADDESTRATO | 61. TORTA D'ARANCE |
| 12. BALESTRA CON 10 DARDI | 62. GLADIO |
| 13. SPADA | 63. SCUDO GRANDE |
| 14. ARMATURA COMPLETA A SCAGLIE | 64. DUE CINTI ERNIALI |
| 15. ELMO | 65. DODICI CUBITI DI SALSICCE |
| 16. MEZZO PONDO DI CARNE SECCA | 66. QUATTRO PEZZI DI Oa |
| 17. SCUDO GRANDE | 67. DUE FIASCHE D'OLIO PER LANTERNA |
| 18. ZAINO | 68. SPADONE |
| 19. LANTERNA CON OLIO PER 8 CLESSIDRE | 69. CORPETTO A SCAGLIE |
| 20. SCHIAVO/A BIONDO/A | 70. CINQUANTA CEI |
| 21. COTTA DI MAGLIA | 71. UNGUENTO PER INFEZIONI |
| 22. SACCHETTO DI CHIODI | 72. LANTERNA CON OLIO PER 8 CLESSIDRE |
| 23. TRE PEZZI DI Oa | 73. SCUDO GRANDE |
| 24. SCUDO GRANDE CON STEMMA DI FAMIGLIA | 74. TRE TORCE, ACCIARINI E ESCHE |
| 25. PUGNALE | 75. CINQUANTA CEI |
| 26. OTRE DA 1 LITRO | 76. TRE ARGENTI |
| 27. CINQUE PEZZI DI Oa | 77. FROMBOLA |
| 28. ARCO LUNGO | 78. RICHIAMO PER CANI |
| 29. BALESTRA | 79. UNGUENTO CONTRO GLI INSETTI |
| 30. FARETRA CON 30 FRECCHE | 80. TENDA DA CAMPO |
| 31. SPADONE | 81. DUE COPERTE DI LANA |
| 32. BENDE EMOSTATICHE VEGETALI | 82. CAVALLO |
| 33. CINQUE CUBITI DI SETA | 83. DUE MAIALI DA COMBATTIMENTO |
| 34. CINQUANTA CEI | 84. ASINO |
| 35. DUE PEZZI DI Oa | 85. SELLA |
| 36. BALESTRA | 86. SCUDO PICCOLO |
| 37. FARETRA CON 30 FRECCHE | 87. GLADIO |
| 38. FARETRA CON 50 DARDI | 88. UNGUENTO CONTRO I PIDOCCHI |
| 39. FALCONE DA CACCIA | 89. TRE PEZZI DI Oa |
| 40. GIAVELLOTTO | 90. SCUDO GRANDE |
| 41. TRE COLTELLI DA LANCIO | 91. PONY |
| 42. DUE ASCE DA LANCIO | 92. UNDICI COPERTE DI LANA |
| 43. DAGA | 93. MAZZAPICCO |
| 44. SPADA | 94. ARCO CORTO |
| 45. BATTIGRANO | 95. CANE RANDAGIO |
| 46. MAZZA CON CATENA | 96. ARCO LUNGO |
| 47. SCUDO PICCOLO | 97. OTRE DI ACQUAVITE DA 1 LITRO |
| 48. RICHIAMO PER UCCELLI | 98. CANE DA COMBATTIMENTO |
| 49. CINQUANTA CEI | 99. BALESTRA |
| 50. MAZZA DI LEGNO | 100. CENTO PEZZI DI Oa |





Monaci

La Stirpe più giovane formata da coloro che si sono convertiti al Nuovo Culto, estremamente religiosi, avversi alla magia e agli Antichi Dei.

Fra Butirro

Chi ha scelto la Stirpe dei Monaci dopo l'incantesimo del Guardiano di Livello incontrerà Fra Butirro che lo farà immergere in una tinozza di legno riempita di acqua piovana, nella quale sguazzano dei pesciolini argentei. Dopo questo rito purificatore gli spiegherà tutto sul Nuovo Culto, guidandolo nella scelta della Casta e del Sacro Protettore.

Sacro Protettore e Regola di Vita

Il Sacro è un uomo o una donna che ha raggiunto l'Illuminazione perseguendo una Regola di Vita e che intercederà per il personaggio presso il Signore senza Tempo permettendogli di esaudire le sue preghiere.

Ogni personaggio dovrà quindi scegliere il proprio Sacro, ma per meritarne i favori, il Monaco dovrà essere il più possibile fedele alla sua Regola di Vita.

- S. Protocleto nel mangiare è assai discreto
- S. Bronzotto nel parlare è molto dotto
- S. Glicino nel lottare vuol predominio
- S. Pavezia odia assai ogni facezia
- S. Frullato mangia tutto assai gelato
- S. Antinio bere vino è un assassino
- S. Fonzo prega sempre quando è a zonzo
- S. Purga si punisce con la verga
- S. Zelo lui si veste con del pelo
- S. Dondino bello è bere solo vino
- S. Zanola veste sempre con il viola
- S. Sugno porta un simbolo sul grugno
- S. Piretro lui non beve dentro il vetro
- S. Benevolo se si urla è assai malevolo
- S. Rona nel dormir sta sempre prona
- S. Cisso la morale è chiodo fisso
- S. Lega ogni sei clessidre prega
- S. Rico quello che chiedi te lo dico
- S. Rosola ama molto la parola
- S. Miriade il suo passo è da olimpiade
- S. Semolino benedice ogni camino
- S. Guttilla il suo dire è camomilla
- S. Mamozio odia molto chi sta in ozio
- S. Starnazza combatte con la mazza
- S. Chilomba nel parlare sempre romba
- S. Marzano mangia sol vegetariano

Ricordando loro il compito primario, la conversione di tutta Rarte al Nuovo Culto, Fra Butirro donerà loro:

- una croce tau di legno di ulivo
- un astuccio contenente una sacra reliquia del Sacro protettore scelto

Le Caste dei Monaci sono:

CAVALIERE DELLA FEDE

Strenuo difensore del Nuovo Culto, non esita a servirsi delle armi per combattere i nemici e gli infedeli. Intransigente, carismatico, determinato, sospettoso, occupa spesso un'alta carica religiosa.

- 25% di esorcizzare demoni
- 35% di individuare il male
- 40% di scacciare i non morti
- 25% di convertire gli umani
- 40% di convertire gli umanoidi
- 65% di convertire gli animali

MISTICO

Dedito alla non violenza, alla meditazione e alla ricerca interiore, votato alla castità, solitario, si aggrega ad altri per esigenze di confronto e cercare reliquie. Sopportano le privazioni con stoicismo e ricevono in sogno visioni dal Sacro protettore.

- Non possono usare armi da taglio e armature di metallo
- Possono resistere 80 clessidre consecutive senza bere, mangiare o riposare
- Subiscono solo un terzo dei danni
- +4% al TdF
- 30% di individuare il male
- 50% di scacciare i non morti
- 25% di convertire gli umani
- 5% di convertire gli umanoidi
- 65% di convertire gli animali

PREDICATORE

Passa la vita in viaggio per diffondere in tutto il mondo il verbo del Nuovo Culto. Instancabile camminatore, abile oratore, accetta l'uso delle armi quando proprio non è possibile fare altrimenti o per difendere i più deboli. Conoscono i poteri delle erbe medicinali, ma curano in prevalenza con la fede, imponendo le mani, soffiando o bagnando con la saliva le parti dolenti, ma questo richiede un tributo in energia vitale.

- Indossa solo armature leggere e preferisce non usare armi da taglio e da punta
- 25% di individuare il male
- 30% di esorcizzare demoni
- 40% di operare guarigioni complete con un costo di 10 punti di EV
- 5% di scacciare i non morti
- 30% di convertire gli umani
- 40% di convertire gli umanoidi
- 65% di convertire gli animali

La Conversione

In termini di gioco esistono due diversi tipi di conversione: quella diretta e quella indiretta. La prima riguarda i personaggi giocanti, la seconda i personaggi non gio-





canti, ovvero le persone, le creature e gli animali che si incontreranno nelle avventure. In generale un Monaco ogni qualvolta se ne presenterà l'occasione, dovrà tentare di convertire al Nuovo Culto tutte le creature nelle quali si imbatte a qualunque costo. La conversione per costrizione, per ricatto, per convenienza e quelle per fede, per convincimento o per gratitudine hanno tutte il medesimo valore secondo la discutibile etica del Nuovo Culto. In ogni caso un Cavaliere della Fede privilegerà la forza, la coercizione, la ferrea determinazione, la paura mentre un Predicatore la mitezza, il ragionamento e un Mistico l'esempio, il sacrificio, la spiritualità. La conversione di un personaggio giocante, indipendentemente dalle motivazioni che l'hanno indotta, si realizza con l'accettazione esplicita da parte dello stesso dei principi del Nuovo Culto, mentre per un personaggio non giocante è necessario il tiro di controllo sull'abilità di conversione.

IL NUOVO CULTO

Il Nuovo Culto è una religione monoteistica, che venera il Signore Senza Tempo e ritiene gli antichi dei delle divinità prive di una vera influenza sul mondo.

Il nuovo credo si basa su idee di fratellanza universale, resurrezione post mortem e rapporto intimo con la divinità, si sta rapidamente diffondendo su Rarte, soppiantando gli antichi credi.

Il Signore Senza Tempo è una divinità antica che però si è diffusa nelle terre oltre Saba solo negli ultimi secoli ad opera del Primo Illuminato e dei suoi discepoli. Non c'è alcun dubbio che sia una divinità dotata di un grande potere vista la capacità dei suoi seguaci di operare miracoli, guarire e scacciare demoni.

La venerazione del Nuovo Culto si incentra sulle seguenti figure:

- Il Signore Senza Tempo, divinità trascendente e priva di attributi antropomorfi, che sarebbe creatore del tutto.
- Il Primo Illuminato, che ha per primo raggiunto l'Illuminazione e ha promosso la diffusione del culto. Non si conosce molto della sua vita, ma abbondano gli scritti sui miracoli da lui compiuti e le parabole da lui raccontate, che conterrebbero i segreti per raggiungere l'Illuminazione. In particolare sono importanti gli scritti dei secondi illuminati, i primi quattro Sacri, che non vengono mai chiamati per nome e che per primi hanno trascritto le parole e le opere del Grande Illuminato.
- La Grande Madre, madre del Primo Illuminato, non si conosce molto della sua vita, ma vi è una grande profusione sulle opere di misericordia da lei compiute. Dai testi sacri emerge la figura di una donna mite, obbediente e pronta all'ascolto, l'esempio che tutti i fedeli del Nuovo Culto dovrebbero seguire.
- I Sacri sono tutti coloro che hanno proposto modelli di vita tramite cui arrivare all'Illuminazione. Il Sacro Verbum contiene le storie delle loro vite è uno dei

testi base per il fedele del Nuovo Culto, da cui è possibile attingere modelli per la propria vita.

Il culto del Signore Senza Tempo si scaglia contro tutte le forme di magia antica e contro l'evocazione dei demoni e degli spiriti della luce.

A volte la morale del Nuovo Culto appare una cosa poco definita, in cui c'è posto per tutti e in cui sembra che l'imitazione del proprio Sacro Protettore sia più importante della definizione di valori di comportamento generali.

Il proliferare di testi sulle opere e predicazioni dei Sacri e degli Illuminati ha portato alla creazione di miti e storie, magari animate anche da buoni intenti, ma poco ispirate dall'Illuminazione. Per evitare che queste divergenze nei testi sacri possano portare al diffondersi di eresie, il Patriarca ha deciso la creazione di un comitato di saggi che deve vagliare l'affidabilità e l'origine degli scritti minori e redigere una lista dei testi sacri che sono coerenti con le opere dei secondi Illuminati e con il Sacrum Verbum, e quelle invece chiaramente fantasiose.

Per il Nuovo Culto la preghiera è un rapporto intimo tra il singolo fedele e la divinità, che assume una dimensione privata e personale. Durante l'arco di tutta la settimana vengono officiati una serie di riti in memoria dei Sacri nei quali è raccomandata la presenza del fedele. Vi sono inoltre varie feste comandate, nelle quali si seguono lunghe processioni, con canti e ostensioni di reliquie.

Il Nuovo Culto vive soprattutto delle offerte libere dei fedeli che sono invitati a liberarsi del superfluo e donarlo alle autorità ecclesiastiche perché possano distribuirlo tra i più bisognosi e utilizzarlo per erigere monumenti in onore dei Sacri. Inoltre, a seguito di cospicui lasciti e donazioni di devoti facoltosi, il clero del Nuovo Culto possiede svariate terre che vengono affittate a contadini in cambio di una parte del raccolto, ovvero la decima. Al vertice dei sacerdoti si trova il Patriarca, che presiede il sinodo dei vescovi, questi emanano le linee di condotta a cui devono tassativamente attenersi i predicatori nella loro attività di proselitismo e conversione. Al Patriarca va una parte consistente delle rendite dovute alle offerte e alle decime dei fedeli, anche dopo aver decurtato le spese per le opere di carità e le spese per le cattedrali della città di Maro, rimane una cifra considerevole da spendere per se stessi, il che rende la carica di Patriarca molto ambita. Il Patriarca è solitamente scelto tra i membri delle più facoltose famiglie aderenti al Nuovo Culto della città di Maro, che si passano le cariche vescovili ormai in maniera ereditaria. Il resto delle rendite finisce nelle casse dei vescovi, i quali poi hanno il compito di distribuire il denaro ai predicatori, ai vari monasteri e agli ordini militari che difendono con la spada il nuovo credo.





EREDITÀ DEI MONACI

I Monaci oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 3 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|---|---|
| 01. LANTERNA DELLA LUCE PERPETUA | 51. URNA CON CENERI DI S. RICO |
| 02. SACCHETTO DI RISO | 52. ASINO TESTARDO |
| 03. LIBRO DI INVOCAZIONI | 53. SEI FIALE DI ACQUA LUSTRALE |
| 04. RAMETTO DELLA FRATELLANZA | 54. PARAMENTI SACRI DA CERIMONIA |
| 05. LIBRO DEGLI ESORCISMI | 55. QUINDICI INDULGENZE SU PAPIRO |
| 06. DIECI CEI | 56. LIBRO DI INVOCAZIONI |
| 07. POMATA DI TASSO (LENITIVA) | 57. CESTO DI MELE COTOGNE |
| 08. INFULA PROFETICA | 58. OTTANTA CEI |
| 09. CORNACCHIA AMMAESTRATA | 59. LIQUORE D'ERBE (ESPETTORALE) |
| 10. CILICIO PENITENZIALE | 60. BRACIERE CON INCENSO |
| 11. VENTI INDULGENZE SU PAPIRO | 61. TONACA DI SETA CON CAPPuccio |
| 12. PARAMENTI SACRI DA CERIMONIA | 62. CORVO AMMAESTRATO |
| 13. TREDICI CANDELE | 63. CALZARI DI PELLE |
| 14. BASTONE DA PASSEGGIO | 64. VENTI OPLI DI PLATINO |
| 15. RELIQUIARIO VUOTO | 65. QUATTRO ICONE SU TAVOLE DI FAGGIO |
| 16. STATUETTA DELL'ILLUMINATO | 66. MAZZO DI CARCIOFI |
| 17. BATTIGRANO | 67. MANUALE DEL MONACO VIRTUOSO |
| 18. SCUDO PICCOLO | 68. BARATTOLO DI TALCO (IGNIFUGO) |
| 19. CROCE TAU D'ARGENTO | 69. PERGAMENA DI INVOCAZIONI PER UNA BUONA MORTE |
| 20. VENTICINQUE CEI | 70. SETTANTA CANDELE |
| 21. ASINO DOCILE | 71. LIBRO DEGLI ESORCISMI |
| 22. VENTIDUE CANDELE | 72. SPADA INTARSIATA |
| 23. COPERTA DI AGNELLO | 73. TORCIA DELLA LUCE PERPETUA |
| 24. LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE | 74. DUE FIALE D'ACQUA LUSTRALE |
| 25. ELMO PIUMATO | 75. ERBE PER INFUSI E DECOTTI |
| 26. ROSARIO DI CONCHIGLIE | 76. RAMETTO DELLA FRATELLANZA |
| 27. CINQUE FIALE D'ACQUA LUSTRALE | 77. CLESSIDRA CON LE CENERI DI S. PANUNZIO |
| 28. MARRANZANO CACCIASPIRITI | 78. NOVE INDULGENZE SU PAPIRO |
| 29. UN PAIO DI ZOCCOLI | 79. COPPIA DI LUPI AMMAESTRATI |
| 30. SACCHETTO DI SEMI DI GIRASOLE | 80. LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE |
| 31. SCUDO GRANDE CROCIATO | 81. ELMO DA CROCIATO |
| 32. LIBRO DI INVOCAZIONI | 82. TONACA TRAPUNTATA |
| 33. SACCHETTO DI RISO | 83. FRUSTA |
| 34. CILICIO PENITENZIALE | 84. UN PROSCIUTTO |
| 35. VENTI PEZZI DI OIA | 85. TRENTASEI BASTONCINI DI INCENSO |
| 36. LIBRO DEGLI ESORCISMI | 86. LIBRO DI PREGHIERE |
| 37. SCIROPPO PER LA TOSSE | 87. UNDICI PEZZI DI OIA |
| 38. LANTERNA DELLA LUCE PERPETUA | 88. INFULA PROFETICA |
| 39. NOVE PESCETTI D'ARGENTO E SEDICI IMMAGINI SACRE | 89. STATUA DI S. PURGA A GRANDEZZA NATURALE |
| 40. UN PAIO DI GINOCCHIERE DI CUOIO | 90. FIONDA E SASSI |
| 41. ROSARIO DI CANNOLICCHI TOSTATI | 91. STATUETTA DELLA GRANDE MADRE |
| 42. SPADA | 92. CANNA DA PESCA CON ESCHE |
| 43. FASCIO DI ERBE TAUMATURGICHE | 93. LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE |
| 44. UN PAIO DI ZOCCOLI | 94. ROSARIO D'ARGENTO |
| 45. PANIERE DI PESCI SACRI | 95. ERBE PER INFUSI E DECOTTI |
| 46. FIONDA E SASSI | 96. TRENTA PESCI SACRI |
| 47. CROCE TAU D'ORO E PREZIOSI | 97. TRENTACINQUE CEI |
| 48. OTTO FIALE D'ACQUA LUSTRALE | 98. LIBRO DI PREGHIERE |
| 49. BASTONE DA PASSEGGIO | 99. MANUALE DEL MONACO VIRTUOSO |
| 50. LIQUORE D'ERBE (TONICO) | 100. NOVE PESCETTI D'ARGENTO E DIECI IMMAGINI SACRE |





Popolo Antico

È fortemente rassomigliante alla nostra razza indoeuropea. Studiosi, riflessivi, pacati, di origine antica e nobile, ignorano la tecnologia, sono vicini alla magia e all'occulto. Le Caste del Popolo Antico sono:

ALCHIMISTA

Grande studioso, conosce le proprietà delle erbe e dei minerali ed elabora formule per estrarne le energie da sintetizzare in pozioni. Trasmute i metalli, forgia armi magiche e produce l'Oro alchemico.

- *Non indossa mai armature e può usare solo armi leggere*
- *45% interpretare lingue arcane scritte, formule sconosciute*
- *35% di riparare armi, fabbricare gioielli*
- *30% di valutare, tagliare e lavorare pietre preziose*

Dottor Pacubio

L'alchimista verrà accolto nel laboratorio del dottor Pacubio, gli dirà di girare il mondo sempre alla ricerca di nuove conoscenze, lo inizierà all'alchimia indicandogli le principali operazioni sono:

- calcinazione, la riduzione di un solido in polvere per mezzo del calore
 - sublimazione, il passaggio di una sostanza dallo stato solido a quello gassoso, senza passare per lo stato liquido
 - fusione, ovvero il passaggio di un corpo solido allo stato liquido per mezzo del calore
 - distillazione, ovvero separare uno o più liquidi volatili dalle sostanze non volatili in esso contenute
- Pacubio donerà all'apprendista una cassetta di legno di frassino contenente:
- un alambicco in un sacchetto di velluto color porpora
 - 2 piccoli crogiuoli
 - un piccolo forno costituito di materiale refrattario, delle dimensioni di mezzo cubito per lato
 - 5 ampolle di liquido infiammabile, chiuse ermeticamente

Infine fornirà una pergamena con alcune formule note:

- *Antidoto per qualsiasi veleno*
Distillare la Caledonia per 7 girodi quindi stemperare la pozione con il vino. Se bevuta farà espellere al malato il veleno. Riesce anche a risvegliare i morti.
- *Sciogli metalli*
Mescolare Salnitro e Vetriolo nelle proporzioni di 4 a 1 unire il Cinabrio tritando il tutto. Porre il composto in alambicco, sigillare e porre sul fuoco: colerà un liquido che pare scioglia molti metalli.
- *Tramutare l'oro in argento*
Porre la Marchesite polverizzata in aceto e farla riposare per 1 girodi. Seccare la polvere e distillare nell'alambicco. L'acqua di aceto che colerà dall'alambicco avrà il potere di cambiare il colore dell'oro in argento.

- *Sonno simile alla morte*

Unire la Calcedonia al Papavero rosso e calcinare il composto. La polvere ottenuta decanterà in un alambicco con acqua di sorgente per 7 girodi. Porre l'alambicco sul fuoco: uscirà una sabbia cristallina, se ingerita da un vivo, parrà morto fino alla somministrazione della contropozione.

- *L'arma dell'alchimista*

Unire Stagno, Talco e Vetriolo, frantumare il tutto nel mortaio. Sciogliere la polvere ottenuta in una dose di acqua di fonte e di vino bianco. Lasciar posare la mistura per 4 girodi, porla nell'alambicco a distillare. Uscirà un liquido solvente da porre in ampolline di vetro a decantare per 4 clessidre al buio. Se lanciata contro un essere causa ustioni, 2D6 di danno.

- *Rendere la pelle scura, invisibile al buio*

Pestare Litargio d'Argento in un mortaio ed unirlo ad aceto di vino bianco. Distillare per 1 girodi, l'acqua scura che ne esce, se bagna la pelle umana, la rende nera come le tenebre. L'effetto dura 6 clessidre.

- *Fermare il sangue*

Unire alla cenere di legno di Cerro il bianco dell'uovo. Sublimare il composto e per risultato si avrà un preparato che ferma il sangue delle ferite.

- *Aiuto per l'evocazione*

Mescere con attenzione Borace e Vetriolo, distillare il composto per 7 girodi. La pozione, gettata nel pentacolo aiuterà l'evocatore a richiamare gli spiriti, +4% all'abilità.

- *Tonico per recuperare le forze*

Porre in ebollizione acqua di sorgente, limone, aceto di vino e aggiungervi in fase di raffreddamento polvere di peperoncino. Lasciar riposare il composto per 2 girodi con immersa all'interno una barretta di liquirizia. Rimuovere la barretta e sublimare il composto, bevuto consente il recupero di 1D6 punti di EV.

- *Unguento per le ferite*

Unire alla cenere di legno di Cerro, l'olio di Noce, Camomilla e Mercurio; dopo 1 girodi di riposo aggiungere il bianco dell'uovo e sublimare il composto. Cospargere la ferita con l'unguento che accelererà la guarigione. Le ferite cicatrizzeranno in 2 girodi.

Oltre a queste formule, il giocatore potrà elaborarne personalmente, sottoponendole all'approvazione del Magister. In termini di gioco non sono necessari tiri di controllo per la riuscita delle pozioni occorre solo rispettare la formula.





PIETRE PREZIOSE E GEMME

L'Alchimista conosce molto bene le erbe e i minerali, sa valutare i tesori, le gemme e le pietre preziose e ne conosce le proprietà.

TIPO	DESCRIZIONE	COLORE	PROPRIETÀ	VALORE DI 1 LOCCO
ACQUAMARINA	VARIETÀ PREZIOSA DEL BERILLIO	VERDE-AZZURRO	CURA LE INFEZIONI INTESTINALI; SIMBOLO DI FEDELITÀ PER ALLEANZE E MATRIMONI	2 Oa
AGATA	VARIETÀ DEL CALCEDONIO CON ZONE CONCENTRICHE VARIAMENTE COLORATE	ROSSO, MARRONE, GRIGIO	RENDE FERTILI I CAMPI E GLI ANIMALI	1 Oa
AMETISTA	VARIETÀ PREGIATA DI QUARZO	VIOLA	PRESERVA DALL'UBRIACHEZZA	2 Oa
CALCEDONIO	SILICE FIBROSA	BIANCO, GRIGIO CHIARO	PURIFICA L'ACQUA	1 Oa
CORALLO	SCELETRO ARBOREO DI CELENTERATO MARINO	ROSSO, ROSA, NERO	EFFICACE CONTRO IL MALOCCHIO E LE CAVALLETTI	2 Oa
CRISOPAZIO	VARIETÀ DI CALCEDONIO	VERDE MELA	RENDE CALMI E DISTESI	1 Oa
DIAMANTE	CRISTALLO DURISSIMO E TRASPARENTE	INCOLORE	CONFERISCE AUDACIA E ARDIMENTO	5 Oa
DIASPRO	VARIETÀ DI QUARZO CON COLORAZIONI A ZONE O A MACCHIE IRREGOLARI	SANGUE, GRANATA	USATO COME SIGILLO; HA POTERI EMOSTATICI	2 Oa
EMATITE	MINERALE FERROSO	GRIGIO, ROSSO	CURA L'EMICRANIE E PURIFICA IL SANGUE	1 Oa
GIADA	PIETRA DURA IN AGGREGATI COMPATTI	VERDE	EFFICACE CONTRO LE MALATTIE RENALI	1 Oa
MAGNETITE	VARIETÀ FERRIFERA DALLA LUCENTEZZA METALLICA	NERO	AUMENTA IL CARISMA E LA FORZA PSICHICA	1 Oa
MALACHITE	CRISTALLO FINISSIMO	VERDE MALVA	ALLONTANA I TOPI E CURA LE EMORROIDI	2 Oa
ONICE	VARIETÀ DI CALCEDONIO DURO A STRATI CONCENTRICI	NERO, MARRONE	CREA DISCORDIA E GENERA CATTIVI SOGNI	1 Oa
OPALE	VARIETÀ DI SILICE RICCA DI ESCRESCENZE	BIANCO, AZZURRO CHIARO	AGUZZA L'UDITO E AFFINA LA SENSIBILITÀ	2 Oa
OSSIDIANA	VETRO VULCANICO OTTENUTO DAL RAPIDO RAFFREDDAMENTO DELLE LAVE	GRIGIO SCURO CON RIFLESSI VITREI	FAVORISCE LA RIUSCITA DEGLI INCANTESIMI	2 Oa
QUARZO	CRISTALLO TRASPARENTE	ROSA, GIALLO, BIANCO	INFONDE CORAGGIO E AIUTA NELLE EVOCAZIONI	1 Oa
PERLA	GLOBULO CHE SI FORMA ALL'INTERNO DI ALCUNI MOLLUSCHI BIVALVI	BIANCO, NERO (RARO)	AIUTA A MANTENERE I SEGRETI E A MENTIRE	3 Oa
PIRITE	CRISTALLO CUBICO, PENTAGONODECAEDRICO OD OTTAEDRICO	GIALLO OTTONE CHIARO, GIALLO ORO	USATO PER LA PREPARAZIONE DI ACIDI	1 Oa
RUBINO	VARIETÀ DI CORINDONE VIVA E LUCENTE	ROSSO	PROTEGGE DALLE TEMPESTE; SE LA PERSONA CHE LO PORTA È STATA AVVELENATA, CAMBIA COLORE	3 Oa
SMERALDO	VARIETÀ DI BERILLIO LIMPIDA E PURA	VERDE	AIUTA A VEDERE AL BUIO	3 Oa
TOPAZIO	CRISTALLO PRISMATICO	GIALLO	POTENZIA LE CAPACITÀ DI MANIPOLAZIONE	2 Oa
TORMALINA	CRISTALLO PRISMATICO	VARIO ANCHE MULTICOLORE	FAVORISCE LO STUDIO E LA MEMORIA	1 Oa
TURCHESE	PIETRA OPACA O RARAMENTE TRASPARENTE	AZZURRO CIELO, VERDE PALLIDO	PREVIENE CARIE E CALVIZIE	2 Oa
ZAFFIRO	VARIETÀ DI CORINDONE TRASPARENTE	BLU-AZZURRO	FAVORISCE LA CONCENTRAZIONE	3 Oa





EREDITÀ DELL'ALCHIMISTA

Gli Alchimisti oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano e da Pacubio hanno a disposizione 5 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|----------------------------|---------------------------------------|
| 01. SALNITRO | 51. OTRE DI ACETO DA 1 LITRO |
| 02. FORNELLO PORTATILE | 52. LITARGIRIO D'ARGENTO |
| 03. MORTAIO E PESTELLO | 53. STAGNO |
| 04. VETRIOLO | 54. MORTAIO E PESTELLO |
| 05. CROGIOLO | 55. TALCO |
| 06. BORACE | 56. ZOLFO |
| 07. DUE VASCHETTE | 57. QUARZO ROSA |
| 08. CINQUANTA CEI | 58. MERCURIO |
| 09. SEI FIALE VUOTE | 59. CINQUANTA CEI |
| 10. ALAMBICCO | 60. SEI FIALE VUOTE |
| 11. TALCO | 61. ZOLFO |
| 12. CALDEDONIA | 62. CALDEDONIA |
| 13. MORTAIO E PESTELLO | 63. SALNITRO |
| 14. STAGNO | 64. MORTAIO E PESTELLO |
| 15. CROGIOLO | 65. MARCHESITE |
| 16. CINABRO | 66. CROGIOLO |
| 17. RASOIO | 67. PIETRE FOCAIE |
| 18. TRE PEZZI DI Oa | 68. DIECI PEZZI DI Oa |
| 19. SEI FIALE VUOTE | 69. SEI FIALE VUOTE |
| 20. ALAMBICCO A TRE BECCHI | 70. MERCURIO |
| 21. VETRIOLO | 71. PIETRE FOCAIE |
| 22. SALNITRO | 72. CERRO |
| 23. MORTAIO E PESTELLO | 73. CINABRO |
| 24. GUANTI DI CUIOIO | 74. MORTAIO E PESTELLO |
| 25. CROGIOLO | 75. STAGNO |
| 26. LITARGIRIO D'ARGENTO | 76. CERBOTTANA CON PALLINE DI METALLO |
| 27. GREMBIULE DI CUIOIO | 77. FORNELLO PORTATILE |
| 28. SEI PEZZI DI Oa | 78. CENTOCINQUANTA CEI |
| 29. SEI FIALE VUOTE | 79. COPRICAPO DI CUIOIO |
| 30. ALAMBICCO A DUE BECCHI | 80. QUATTRO OPLI DI PLATINO |
| 31. TALCO | 81. MERCURIO |
| 32. CINABRO | 82. SALNITRO |
| 33. MORTAIO E PESTELLO | 83. MORTAIO E PESTELLO |
| 34. STAGNO | 84. MARCHESITE |
| 35. PALETTA | 85. CROGIOLO |
| 36. CELIDONIA | 86. CELIDONIA |
| 37. OCCHIALI | 87. SALNITRO |
| 38. CINQUANTA CEI | 88. CERRO |
| 39. SEI FIALE VUOTE | 89. TRE PEZZI DI Oa |
| 40. ALAMBICCO | 90. CINABRO |
| 41. LITARGIRIO D'ARGENTO | 91. ZOLFO |
| 42. BORACE | 92. VETRIOLO |
| 43. MORTAIO E PESTELLO | 93. SALNITRO |
| 44. VETRIOLO | 94. CERRO |
| 45. PICOZZA | 95. VETRIOLO |
| 46. SALNITRO | 96. PICOZZA |
| 47. CERRO | 97. PALETTA |
| 48. SETTE PEZZI DI Oa | 98. LIBRO DELLA CABALA |
| 49. SEI FIALE VUOTE | 99. PICOZZA |
| 50. ALAMBICCO | 100. ALAMBICCO A TRE BECCHI |





EVOCATORE

Ultimo ministro della Fede Antica, l'Evocatore è molto rispettato su Rarte, può entrare liberamente in qualunque città, tempio, castello... viene trattato come ospite di riguardo ed ascoltato con deferenza. Riesce a evocare le Entità della Luce o delle Tenebre e ad ottenerne i servizi.

- *Non indossa mai armature e può usare solo armi leggere*
- *50% di evocazione al costo di 5 punti EV, una sola possibilità di ritentare nel caso di entità sbagliata e 20 clessidre di intervallo fra un'evocazione e l'altra*

Astorre il Guardiano

Sarà il Guardiano di Livello ad iniziare i personaggi che hanno scelto la Casta dell'Evocatore in quanto egli stesso vi appartiene. Procederà al rito donando al personaggio il Cerchio dell'Evocazione, una sottile e pregevole corona di argento che gli cingerà la fronte identificandolo come un Evocatore. Con il rito, il personaggio, dovrà scegliere di votarsi alle Forze della Luce o a quelle delle Tenebre e per tutta la sua esistenza sarà in grado di chiamare a sé potenti Entità dell'una e dell'altra forza per chiederne i servizi.

Evocare le Entità

L'evocazione richiede un rituale molto preciso e un grande sforzo di concentrazione. L'Evocatore dovrà disegnare in terra un pentacolo con inscritto un cerchio con il simbolo del Sole, se avrà scelto le Forze della Luce, o con il simbolo della Luna se avrà scelto le Forze delle Tenebre; infine dovrà pronunciare ad alta voce la formula dell'evocazione: *"Per gli dei che prego e che operano in nome della luce (o delle tenebre), io ti invoco di comparirmi innanzi, al centro di questo cerchio, obbediente ai miei comandi e fedele ai miei intendimenti"*. In termini di gioco serve un tiro di controllo sull'abilità di evocazione. Se la prova non viene superata, si sottraggono ugualmente i punti all'EV, ma un Evocatore con più di 40 punti di EV, può immediatamente tentare una nuova evocazione senza attendere il trascorrere delle clessidre previste. L'evocazione è casuale, con 1D100 si determina quale Entità viene evocata, se questa non è di gradimento, la si può immediatamente ricacciare indietro e tentare una nuova evocazione senza costi ulteriori di EV, questo può essere fatto una sola volta. Dopo un certo numero di clessidre l'Entità dovrà essere rimandata indietro o diverrà un'Entità libera, la formula è la seguente: *"Torna nei lontani luoghi dai quali provieni, fino alle sorgenti della luce (o delle tenebre)"*. Se l'Evocatore non lo rimanda indietro, il demone scapperà e plasmerà il suo corpo, solitamente in un animale, per cercare un nascondiglio e da qui perseguire i suoi oscuri fini.

Critico e maldestro nelle evocazioni

Quando un Evocatore supera con successo il tiro di controllo nel caso ottenga un critico (10% del suo valore),

potrà scegliere l'Entità da evocare; nel caso invece di un maldestro (se ottiene 99 o più) il Magister tira 1D6 per determinare le conseguenze:

- 1-3= l'evocatore sviene per lo sforzo
- 4-5= l'evocatore subisce 5 punti di danno
- 6= l'evocatore viene posseduto dall'Entità

LE ENTITÀ

Le Entità vengono convenzionalmente distinte come appartenenti alle Forze della Luce o a quelle delle Tenebre, ma queste sono regole umane, i demoni agiscono sempre per loro interesse, seguendo apparentemente ubbidienti, il volere dell'Evocatore, ma quando ne avranno l'occasione sfrutteranno la situazione a loro vantaggio.

Entità della Luce

• GENIO

Piccolo folletto che protegge dagli agguati e crea scompiglio, con le sue birbonate tra le file nemiche. Dopo 3 clessidre diventa un'Entità libera e comincia a tirare scherzi mancini a chiunque gli capiti a tiro.

Si evoca con i numeri: 1, 11, 22, 42, 51, 60, 65, 75, 85, 95

• ELEMEN

Appare sotto forma di un nano blu, riesce a materializzare un elemento alchemico (uno soltanto) a richiesta dell'Evocatore. Il nano blu, dopo circa 1 clessidra, diventa un'Entità libera.

Si evoca con i numeri: 2, 12, 23, 43, 52, 61, 66, 76, 86, 96

• OMY

Questa leggiadra ninfa crea armonia dove regna il disaccordo. Indispensabile per stringere nuove alleanze. Dopo 1 clessidra scompare da sola.

Si evoca con i numeri: 3, 13, 24, 44, 53, 62, 67, 77, 87, 97

• UKO

Appare sotto forma di gabbiano, rilassa il pensiero e le membra affaticate e può rimanere per 3 girodi in compagnia dell'Evocatore, facendo sì che lui ed i suoi compagni non sentano né la fame né la stanchezza. Ogni membro del gruppo aumenterà di un punto al girodi la propria EV. Al termine del terzo girodi il gabbiano saluterà educatamente e se ne volerà via.

Si evoca con i numeri: 4, 14, 25, 45, 54, 63, 68, 78, 88, 98

• SILFI

Compare sotto forma di pavone e abbaglia con i suoi colori sgargianti i nemici dell'Evocatore. Rimane con quest'ultimo per 4 girodi per poi scomparire in silenzio. Avverte un pericolo entro il raggio di 200 cubiti aprendo e chiudendo la sua ruota.

Si evoca con i numeri: 5, 15, 26, 46, 55, 64, 69, 79, 89, 99





- **LAMI**
Risana le ferite procurate dallo spirito delle Tenebre Raim. Ha le sembianze di un cane e guarisce le piaghe semplicemente leccandole. Fa rimarginare ogni ferita aperta senza lasciare il segno delle cicatrici. Dopo 4 clessidre diventa un'Entità libera.
Si evoca con i numeri: 6, 27, 47, 59, 80, 100
- **PROL**
Appare sotto forma di aquila reale e domina gli uccelli. Alla sua evocazione interi stormi di uccelli si mettono a disposizione dell'Evocatore per portarlo in volo fuori dal pericolo imminente o per aggredire i nemici che questi indicherà. Dopo 3 clessidre volerà via. Attenzione ad evocarlo in luoghi chiusi! Se gli uccelli che l'aquila richiamerà sono folti stormi, si potrà rischiare la morte per soffocamento.
Si evoca con i numeri: 7, 16, 28, 48, 70, 90
- **NATT**
Entità che presiede i folletti dei boschi i quali, per la durata di 3 clessidre, saranno a disposizione dell'Evocatore nel numero che egli richiederà. Abili e servizievoli, i folletti forniranno a volontà cibo a base di cacciagione e frutti e lo guideranno per la strada più sicura e veloce.
Si evoca con i numeri: 8, 17, 29, 56, 84, 94
- **NIS**
L'Evocatore dovrà precisare di quale specie di insetti si vorrà servire, Nis apparirà sotto forma di insetto della specie richiesta e sarà riconoscibile perché il più grande e il più forte di tutti. Dopo 6 clessidre Nis e i suoi amici scompariranno senza lasciare tracce.
Si evoca con i numeri: 9, 18, 30, 57, 71, 91
- **SICOI**
Spirito che riesce a scoprire trappole e rivelare il funzionamento dei più strani meccanismi. Appare sotto forma di fanciulla magrissima e rimarrà con l'Evocatore fino a che, non avrà risolto gli enigmi che le sono stati sottoposti e non avrà svelato il funzionamento di qualche marchingegno.
Si evoca con i numeri: 10, 31, 35, 40, 58, 92
- **ABA**
Comanda una schiera di 10 arcieri infallibili ed ha le sembianze di uno stupendo guerriero. La sua schiera può abbattere qualsiasi nemico si trovi a tiro, le frecce si susseguono ininterrottamente. Dopo 3 clessidre, se non viene cacciato indietro, diventa una pericolosa Entità libera.
Si evoca con i numeri: 19, 32, 39, 50
- **LACHE**
Spirito che infonde forza e coraggio e appare con le sembianze di una donna prosperosa. Potrà rivelare la

presenza di malefici e di incantesimi e, dietro esplicita richiesta, svelare se il futuro per l'Evocatore ed il suo gruppo è favorevole. Rimane per circa 1 girodì e fa aumentare l'EV di ogni membro del gruppo di 2 punti. Quando viene rimandata indietro, il valore di EV ritornerà com'era. Se non viene ricacciata alle sorgenti della Luce diventerà un'Entità libera, i personaggi manterranno i 2 punti in più di EV ma dovranno augurarsi di non incontrarla mai più...

Si evoca con i numeri: 20, 33, 41, 74

- **XUL**
Sommo Spirito della Luce che potrà far tornare il gruppo sulla Terra, cancellando ferite e mutilazioni. Se poi gli avventurieri vorranno recarsi di nuovo su Rarte, ricominceranno daccapo l'avventura interrotta mantenendo il proprio personaggio e le proprie caratteristiche, ricordandosi tutta l'esperienza, ma non ritrovando i tesori e gli oggetti precedentemente guadagnati. Xul rimarrà con il gruppo per tutto il tempo che l'Evocatore vorrà e potrà essere ricacciato indietro in qualunque momento. Può essere evocato una sola volta nel corso di un'avventura o di una campagna e i suoi servizi possono anche essere rifiutati; in questo caso, offeso, non comparirà mai più all'Evocatore.
Si evoca con i numeri: 21, 37, 82, 93

- **TUR**
Sommo Spirito della Luce che porterà in dono all'Evocatore 3 spade e 3 scudi piccoli che potranno essere usati solo delle Caste del Popolo Antico e dai Paladini. La spada ha un valore di attacco del 15%. I 3 scudi hanno un valore di difesa del 10%. Tur scompare da solo dopo aver fatto i suoi doni. L'Evocatore potrà decidere di tenere per sé gli oggetti magici, di regalarli, di venderli o di barattarli.
Si evoca con i numeri: 34, 36, 38, 49

- **PLOTIN**
Sommo Spirito della Luce che compare con le sembianze di un giovane cervo. Durante la sua presenza l'Evocatore potrà comunicare con ogni specie di animali e di vegetali. La sua vista rende mansueti i nemici e scarica ogni aggressività. Dopo 6 clessidre, se non viene richiamato indietro, diventa un'Entità libera e si trasforma in Teodoro di Coccapallosa, nano intrigante, isterico e pettegolo.
Si evoca con i numeri: 72, 73, 81, 83

Entità delle Tenebre

- **ALFITO**
Crea un intricato ostacolo di rovi tra l'Evocatore e tutti coloro che si trovano oltre 6 cubiti di distanza da lui. Per farsi largo tra i rovi occorrono 2 clessidre. Dopo 8 clessidre diventerà un'Entità libera e si diver-





tirà a far crescere rovi ovunque capita.

Si evoca con i numeri: 4, 12, 24, 48, 66, 71, 85, 88, 95, 97

- NAPEL

Prepara pasti gustosi e irresistibili, ma se mangiati provocano dissenteria e dolori atroci per 3 clessidre. Se non viene ricacciato indietro entro 4 clessidre diventerà un'Entità libera e da allora in avanti gli avventurieri dovranno diffidare di ogni cibo che troveranno o assaggeranno.

Si evoca con i numeri: 5, 19, 31, 38, 44, 52, 57, 77, 81, 93

- VAFAR

Occorrerà indicargli il gruppo o la singola persona contro la quale dovrà essere lanciato il panico. Questa atroce ed incontrollata paura dura 1 clessidra. Dopo 2 clessidre diviene un'Entità libera e potrà incutere a tradimento terrore ed angosce.

Si evoca con i numeri: 2, 7, 17, 25, 47, 56, 61, 68, 82, 94

- SCOR

Riesce a trovare tesori nascosti entro un raggio di 10 cubiti. Dopo 3 clessidre diventa un'Entità libera riuscendo a nascondere tesori trovati.

Si evoca con i numeri: 1, 8, 21, 33, 42, 46, 54, 64, 76, 98

- XETH

È in grado di provocare visioni ed allucinazioni che durano 1 clessidra. Dopo 3 clessidre diviene un'Entità libera in forma di grossa serpe.

Si evoca con i numeri: 10, 16, 23, 34, 45, 53, 63, 70, 84, 99

- SAMA

Demone di medio rango che tramuta irreversibilmente in pietra gli avversari dell'Evocatore. Dopo 2 clessidre diviene pericolosamente un'Entità libera in forma di lepre.

Si evoca con i numeri: 3, 22, 35, 60, 74, 96

- MOIL

Rende invisibile per 3 clessidre l'Evocatore che lo ha richiamato. Allo scadere della terza clessidra se non viene ricacciato diventa un'Entità libera in forma di mucca.

Si evoca con i numeri: 14, 30, 41, 65, 73, 90

- RAIM

Demone di medio rango che infligge ferite magiche che possono essere guarite solo da pozioni alchemiche o dall'Entità della Luce Lami. Dopo 3 clessidre diventa un'Entità libera in forma di falcone.

Si evoca con i numeri: 14, 30, 41, 65, 73, 90

- ZEAM

Demone di medio rango che tramuta l'oro in un altro metallo per 3 girodi trascorsi i quali l'incantesimo fi-

nisce. Dopo 2 clessidre Zeam diventa un'Entità libera sotto forma di volpe.

Si evoca con i numeri: 14, 30, 41, 65, 73, 90

- ARE

Demone di medio rango che causa piogge torrenziali per 1 girodi, allagando le località indicate dall'Evocatore. Dopo 2 clessidre diventa un'Entità libera sotto forma di centauro.

Si evoca con i numeri: 18, 28, 36, 59, 67, 75

- VEXAT

Demone di alto rango che fa perdere la memoria e fa divenire succubi dell'Evocatore fino a 5 esseri. Dopo 2 clessidre diventa un'Entità libera sotto forma di scoiattolo.

Si evoca con i numeri: 11, 27, 49, 86

- FUT

Demone di alto rango che permette all'Evocatore di vedere nell'immediato futuro. È uno Spirito burlone e può anche indurre predizioni sbagliate (a discrezione del Magister). Dopo 2 clessidre diventa un'Entità libera sotto le mentite spoglie di un Rom Fattucchiere.

Si evoca con i numeri: 13, 51, 72, 89

- AMOK

Demone di alto rango che crea discordia ad oltranza: i nemici dell'Evocatore si combatteranno uno contro l'altro fino alla morte. Dopo 2 clessidre diventa un'Entità libera sotto forma di una splendida donna.

Si evoca con i numeri: 20, 32, 58, 79

- AZEL

Demone di alto rango che, messo alla guardia di un tesoro, non farà avvicinare nessuno se non l'Evocatore. Dopo 2 girodi diviene un'Entità libera sotto forma di drago.

Si evoca con i numeri: 37, 40, 43, 80

- BUN

Demone di alto rango che suona con il suo trombone una musica incantatrice che porta alla pazzia gli esseri intelligenti. Dopo 3 clessidre diventa un'Entità libera sotto forma di fanciulla con arpa.

Si evoca con i numeri: 39, 91, 95, 100

I demoni abitano i livelli dell'esistenza più esterni, solitamente definiti come livelli inferiori. Possono tentare di entrare nel mondo materiale grazie a quattro meccanismi: richiamo, evocazione, possessione o tramite l'uso delle porte di livello. Vi sono inoltre demoni che rimangono intrappolati a volte nel mondo di Rarte e non potranno mai più uscirne, questi sono di gran lunga i più pericolosi. Non è possibile uccidere





completamente un demone, a meno di non conoscere il suo vero nome, poiché il suo spirito è estremamente forte, ed è in grado di ricreare un corpo materiale nel quale essere ospitato. Inoltre, in molti dei casi in cui il demone compare nel mondo di Rarte, non lo fa con il suo corpo originale.

Richiamo

Quando vi è una grande concentrazione di male in unico luogo ciò riesce ad attirare l'attenzione del demone senza che vi sia bisogno di evocarlo e gli premette di assumere una forma nel mondo materiale. Il corpo di un demone richiamato può essere distrutto, ma il suo spirito ritornerà sempre nel livello da cui proveniva.

Porte di livello

I demoni possono attraversare una porta di livello per giungere nel modo di Rarte, per poi tentare di invaderlo se in numero sufficiente o di aprire altre porte per evocare altri loro fratelli.

Vincolo

Alcuni demoni sono costretti a restare su Rarte, a causa di maledizioni o perché abbandonati dalle divinità che servivano ai tempi della loro dipartita o ancora perché vincolati a oggetti da potenti Evocatori. Questi demoni esistono solo nel modo di Rarte e non possono abbandonarlo, il loro spirito è legato indissolubilmente al mondo in cui vivono e pertanto, se distrutti, si riformano. Questi demoni sono estremamente maliziosi e spesso odiano gli umani di cui hanno imparato i piaceri, ma di cui odiano la caducità e l'estremo numero.

Possessione

In termini di gioco la possessione potrebbe verificarsi come conseguenza di un maldestro ottenuto nel tiro di Evocazione o se compiuta da un individuo che non sia iniziato al rango di Evocatore. Sono molti su Rarte, persuasi dalla follia che sia possibile controllare gli spiriti inferiori, provenienti dall'Averno e da livelli di esistenza ancora più profondi. I loro strumenti sono amuleti in ottone e bronzo, pentacoli di rame, pugnali ingemmati (noti come althame o bulino a seconda degli scopi), coppe scavare nei crani umani, catene d'argento, scudisci, serpi di metallo e altri simili oggetti... come se i demoni che sfuggono al comando dei più potenti Evocatori potessero essere vincolati dalla plebe tramite l'uso di oggetti materiali; ma la volontà degli esseri umani crea effettivamente un contatto tra il mondo materiale ed i livelli inferiori dell'esistenza, consentendo al demone di penetrare in questo mondo.

Non essendo passato per una porta di livello, il demone non possiede un corpo fisico, ma la sua volontà e la sua magia sono comunque sufficienti a prendere possesso del corpo dello sfortunato evocatore, che scopre i suoi

amuleti del potere assolutamente inutili a proteggerlo dalla malvagità dello spirito richiamato.

Il demone cercherà di aumentare il suo potere sul piano materiale corrompendo le masse alla venerazione del proprio patrono oppure di plagiare le menti dei governati o ancora, sebbene più di rado, cercherà di aprire una porta di livello per far entrare nel mondo materiale altri suoi fratelli demoni. Un essere posseduto è particolarmente pericoloso, poiché il corpo non è del demone, nessuna ferita inflitta al corpo mortale può danneggiare lo spirito maligno; se il corpo venisse distrutto, il demone deve solo riuscire a trovare un nuovo ospite, magari proprio l'uccisore del suo corpo precedente. È estremamente difficile distinguere un posseduto da un normale essere umano. Alcuni animali come cani o cavalli non sopporteranno di stargli vicino, mentre altri come i gatti lo prederanno subito in amicizia, ma è facile evitare tutte queste situazioni... e non è possibile tacciare di connivenza con le tenebre tutte le persone a cui un cane abbaia contro. Solo potenti rituali della magia bianca o del Nuovo Culto possono respingere il demone nel livello di esistenza originario abbandonando il corpo ospite.

LA FEDE ANTICA

Secondo l'antica fede, originariamente vi era l'equilibrio perfetto, da cui poi si separarono i principi della luce e delle tenebre. Ciò diede origine allo scorrere del tempo e alla formazione del mondo di Rarte, iniziò così il divenire. Gli dei, che a quel tempo abitavano insieme agli uomini, videro diminuire gradualmente l'armonia tra di loro. Iniziarono così, una serie di guerre intestine tra gli dei appartenenti ai due principi. Poco prima della creazione della città di Maro, quando gli dei si resero conto che i loro dissidi e le loro liti stavano distruggendo il mondo di Rarte, decisero di allontanarsi da esso e rifugiarsi tra le stelle. Il momento più terribile del conflitto distrusse più di metà dei regni antichi di Rarte, creando le Terre Ignote e distruggendo la civiltà cegria. Secondo alcuni filosofi, fu proprio da quel conflitto e dal terrore che esso suscitò, che nacquero i falsi dei, adorati oggi nella Bacadia. Un'altra sciagura, attribuita a quel periodo, fu lo sprofondamento delle terre di Atlantea, dove la leggenda vuole che gli uomini stessero creando una macchina che permettesse loro di rivaleggiare con gli dei. Gli dei non intervengono più direttamente i cerchi celesti, i demoni e gli spiriti a loro fedeli e sono l'ultimo residuo della loro influenza sul mondo. Gli Evocatori sostengono che solo l'equilibrio tra i due principi potrà riportare la pace su Rarte.

Il fedele degli dei antichi è tenuto a portare sacrifici agli altari delle varie divinità, ogni volta che voglia chiedere una preghiera di intercessione al sacerdote del culto. Per l'Entità luminosa offerte accettabili sono colombe, capretti, vitelli e torte di frumento o farro appena





macinato. Un quarto dell'offerta è destinato all'altare della divinità, a cui si vuol chiedere il favore, mentre il resto è destinato al sostentamento del tempio. Sono accettate anche offerte in denaro, che però possono integrare, ma non sostituire, l'offerta sacrificale all'altare. Il dovere dei sacerdoti è quello di mantenere vivo il fuoco dell'altare della sua divinità, pena la morte. Gli dei sono già abbastanza lontani, anche senza che il fuoco, che attira il loro sguardo sul tempio dei fedeli, si estingua. Un tempo, gli altari si trovavano nelle piazze delle città, ma con la distruzione delle vestigia degli antichi dei, operata nella città di Maro e presto emulata anche nelle altre città di Laitia, molti degli altari andarono distrutti. Quando, in seguito, alcuni degli altari vennero ricostruiti, si decise di porli dentro ai templi, in modo che fossero difesi, da eventuali nuovi assalti delle folle fanatiche. In molte città, per limitare le spese di costruzione, si costruì un tempio unico, con dentro tutti gli altari delle divinità maggiori venerate, sul modello dell'Unico Tempio delle Divinità Pristine, della città di Maro, miracolosamente risparmiato dalla furia iconoclasta del Nuovo Culto. L'Unico Tempio è gestito dalle vestali, che servono il tempio per tutta la loro vita, con l'impegno di non far estinguere i fuochi degli dei.

Gli dei dell'Entità oscura devono essere, invece, ingrati con il sacrificio di sangue umano, possibilmente quello di fanciulle vergini tra i sedici e i diciannove anni. Il loro culto è solitamente segreto e gli adepti forniscono al sacerdote quanto necessario per il suo sostentamento. Poiché il loro culto è bandito, gli dei oscuri, solitamente, non hanno degli altari cui arde il fuoco perpetuo. Il sacerdote tiene un'urna con i tizzoni del precedente fuoco sacro e, quando si deve officiare il rito, scava una fossa dentro cui far ardere una pira, per il tempo strettamente necessario ad operare i rituali. In fondo nessuno vuole che lo sguardo maligno dell'Entità oscura si soffermi troppo sui suoi fedeli, altrimenti le disgrazie invocate sui nemici, potrebbero rovesciarsi anche sui supplici. Il culto di Ares e di Ade sono un'eccezione. Il defunto ha già compiuto il suo sacrificio ad Ade, quindi vengono solo eseguiti i riti per agevolarne il passaggio negli inferi. Nel caso di Ares, il sacrificio deve essere costituito dal sangue dei nemici versato sul campo di battaglia, per questa ragione, viene permesso nelle città il culto pubblico di queste due divinità, anche se legate alle forze delle tenebre. Oltre all'adorazione individuale, vi sono tutta una serie di feste comandate in onore dei vari membri del panteon, in cui vengono offerti giochi circensi e altri svaghi per la popolazione.

Dei della Luce

- Iano, una delle divinità pristine più antiche, ha due volti, è dio del passato e del presente e incarna le virtù guerriere degli abitanti di Laitia
- Zois, padre di molte delle divinità pristine, signore

delle tempeste e dei fulmini

- Giuno, moglie di Zois, dea della famiglia e vendicatrice delle infedeltà coniugali
- Danas, dea della caccia
- Elios, dio del sole e dell'arte, è patrono di tutto ciò che è splendente e luminoso
- Afrodeseis, dea della bellezza, della sensualità e del piacere. I suoi sacerdoti sono noti per la potenza delle loro divinazioni. Mentre si aspettano i responsi degli oracoli, si è solitamente intrattenuti dalle giovani novizie di questo culto
- Dio delle Trame
- Asclepio, dio della guarigione e patrono dei medici

Dei delle Tenebre

- Ade, signore del regno delle ombre, giudice ultimo del destino delle anime. Dal suo regno si giunge nell'Averno, nei campi Elisi oppure si viene mandati al fiume Lete, dove l'anima dimenticherà tutti i propri ricordi e sarà pronta per rinascere in un altro corpo
- Ares, se Iano rappresenta le virtù guerriera, Ares è foriero della distruzione insensata e del massacro. Nel suo nome gli eserciti marciano non per conquistare, ma per distruggere
- Ferculio, signore supremo di tutti i demoni, può a buon diritto essere considerato una divinità
- Hecates, dea della vendetta, del rimorso e del tormento, adora il sangue degli uomini
- Lilith, altra divinità sanguinaria, viene rappresentata come una donna molto bella che rigurgita saliva mista a sangue
- Le parche, tengono i fili del destino, e vengono pregate per recidere quelli dei propri nemici, anche se vengono considerate divinità oscure, sono più che altro indifferenti all'agire degli uomini, un po' come un'elefante che non si curi delle mosche che schiaccia
- Il capro, divinità collegata ai culti orgiastici, il sacerdote officia vestito da simulacro con in testa la maschera del capro
- Urobros, il serpente marino che si mangia la coda, distruttore di Atlantea, re delle ondine e di tutti gli spiriti malvagi che abitano l'acqua. Si dice che non abbia abbandonato Rarte.





MAGO

Fa parte della nobiltà raffinata del Popolo Antico, conosce il vero nome delle cose e con l'aiuto degli Elementali di aria, acqua, fuoco e terra può lanciare incantesimi di offesa e di difesa. Ogni incantesimo esige però un tributo e sottrae EV al Mago.

- *Non indossa mai armature e può usare solo armi leggere*
- *Con un valore di Conoscenza fino a 65% dispone di 2 incantesimi, da 66 a 80% dispone di 3 incantesimi e da 81 a 100% dispone di 4 incantesimi*
- *Con un valore di Conoscenza superiore a 75% ha +2% al tiro di controllo per il successo degli incantesimi*

Ermete il Magnifico

Il Mago sarà accolto da Ermete il Magnifico che lo inizierà al mondo della magia. Ermete spiegherà l'importanza dei 4 elementi (terra, aria, acqua e fuoco) che sono le potenze grazie a cui riescono gli incantesimi, dovrà trattarli con massimo rispetto per non inimicarseli: maledire il vento, avvelenare l'acqua, bruciare cose vane o scavare nella terra senza aver fatto in precedenza i dovuti riti propiziatori, può essere molto pericoloso. Successivamente guiderà il suo adepto nella scelta della formula magica e dei primi incantesimi donandogli infine il bordone magico di appartenenza alla Casta e un grimorio nuovo.

Rituale magico

Lanciare un incantesimo richiede concentrazione e un grosso sforzo di energia un Mago impegnato in una qualsiasi altra attività non può in alcun modo lanciare incantesimi. Il rituale richiede tassativamente una parola chiave e un gesto magico. La parola cambierà a seconda dell'incantesimo mentre il gesto sarà unico per tutti, la dimenticanza di questo rito avrà la logica conseguenza del fallimento dell'incantesimo. In termini di gioco un incantesimo costa al Mago punti di EV, riesce automaticamente a meno che non abbia come bersaglio un essere vivente; in questo caso il Magister effettua il tiro di controllo sul TdF/ RaM del bersaglio.

GRIMORIO

Il Mago dovrà scegliere, in base al suo valore di Conoscenza, due o più incantesimi dalla lista seguente e trascriverli sul proprio grimorio, questi saranno i primi di cui potrà disporre, nel corso della vita potrà apprendere altri incantesimi.

- **Duplicazione dell'immagine**
Costo EV 3
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Appare un'immagine identica e indistinguibile del Mago che compie le stesse azioni e pronuncia le stesse parole. Questo provoca ovvio disorientamento negli avversari, chiunque intenda attaccare o toccare il Mago avrà il

50% di possibilità, il tiro dovrà essere fatto dal Magister. L'immagine duplicata è visibile fino a 20 cubiti e dura 4 clessidre. Se il Mago viene colpito a morte, la sua copia svanisce in poco tempo.

- **Levitazione**
Costo EV 3
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Consente al Mago di sollevarsi da terra di circa 4 cubiti e di fluttuare nell'aria in un raggio di 40 cubiti per 2 clessidre.
- **Sibilo assordante**
Costo EV 3
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Un fischio lacerante costringe tutti coloro che si trovano entro un raggio di 12 cubiti dal Mago a tapparsi le orecchie e a fuggire per evitare di cadere tramortiti.
- **Terremoto**
Costo EV 10
Richiede l'aiuto dello spirito della Terra. Per mezza clessidra il terreno sussulterà paurosamente per un raggio di 20 cubiti dal Mago, ma entro i primi 4 cubiti l'effetto non sarà avvertito.
- **Respirazione sott'acqua**
Costo EV 3
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria e dell'Acqua. Crea una bolla del diametro di 6 cubiti che permette di respirare sott'acqua per 1 clessidra.
- **Inondazione**
Costo EV 10
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Acqua. Per un raggio di 40 cubiti e per la durata di 2 clessidre, una pioggia torrenziale inonderà la zona indicata dal Mago.
- **Sonno**
Costo EV 3 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo provoca un sonno talmente profondo che può essere scambiato per morte. Ha effetto frontalmente al Mago in un arco dell'ampiezza di 20 cubiti e colpisce chiunque si trovi nell'area d'azione, dura 2 clessidre.
- **Pietrificazione**
Costo EV 10
Richiede l'aiuto dello spirito della Terra. Questo incantesimo ha una durata illimitata. Ha effetto frontalmente al Mago entro 20 cubiti per una larghezza di 10 cubiti, ma può colpire due creature al massimo.
- **Lettura del pensiero**
Costo EV 10
Questo incantesimo, rivela tutti i pensieri, anche quelli più segreti, della creatura o del gruppo di esseri





(non più di 4) contro i quali è stato lanciato. Funziona solo con esseri intelligenti e dura 1 clessidra.

- Vista attraverso i solidi
Costo EV 7
Il Mago può vedere al di là di qualunque superficie che non sia spessa più di 20 cubiti e dura 1 clessidra.
- Soggezione
Costo EV 10 (per ogni creatura vittima)
Gli esseri vittime di quest'incantesimo saranno costretti ad ubbidire ai voleri del Mago per circa 12 clessidre, al cui termine la vittima non ricorderà nulla. La magia potrà essere lanciata fino ad una distanza massima di 10 cubiti contro soggetti visibili dal Mago.
- Nebbia
Costo EV 8
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria e dell'Acqua. Una fitta nebbia avvolgerà una zona di 40 cubiti di diametro e soltanto il Mago riuscirà a fenderla con il suo sguardo. Dopo 2 clessidre la foschia si dissolverà.
- Metamorfosi in animale: rapace, cane o cervo
Costo EV 15
Questo incantesimo consente al Mago di trasformarsi in un animale a scelta tra quelli specificati per la durata di 6 clessidre, assumendone le caratteristiche.
- Sospensione del tempo
Costo EV 14
Questo incantesimo ferma il tempo e cristallizza qualunque situazione per mezza clessidra: personaggi, animali, oggetti e oppositori riprenderanno a muoversi, dopo la sospensione e non avranno coscienza di quanto sarà accaduto, soltanto il Mago potrà muoversi.
- Invisibilità
Costo EV 4 (per ogni soggetto)
Rende invisibili per 4 clessidre tutti coloro che si trovano a meno di 5 cubiti di distanza dal Mago. Il Mago potrà scegliere chi rendere invisibile, ma non potrà usare su se stesso questa magia.
- Attraversamento dei solidi
Costo EV 8 (per ogni soggetto)
Permette di attraversare qualsiasi superficie solida che non sia il suolo. Il Mago può decidere chi acquisirà questa facoltà, anche lui stesso. Dura 4 clessidre.
- Palle di fuoco
Costo EV 12
Richiede l'aiuto dello spirito del Fuoco. Il Mago può lanciare ad una distanza di 10 cubiti una raffica di palle di fuoco che provoca 3D6 di danno, dura 1 clessidra.

- Comprensione del linguaggio degli animali
Costo EV 5
Permette al Mago di comprendere il linguaggio degli animali e di comunicare con loro, persino con gli insetti, per la durata di 2 clessidre. Qualora si imbattersse in uno spaventapasseri potrà farsi partecipe dei suoi problemi e ottenere utili indicazioni sui frequentatori del campo.
- Cono d'aria
Costo EV 4
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Il Mago può generare un cono alto 5 cubiti con base di raggio 2 cubiti che permette di sopravvivere per 5 clessidre. Non può essere utilizzato sott'acqua.
- Animazione delle piante
Costo EV 8
Questo incantesimo dura 3 clessidre e può animare fino a 3 piante ad alto fusto, oppure 5 a medio fusto, oppure 7 cespugli. Le piante incantate seguiranno docilmente il Mago, lo difenderanno con il loro fusto e potranno persino combattere per lui.
- Luce
Costo EV 5
Questo incantesimo crea una sfera luminosa dell'intensità di una normale lanterna per la durata di 12 clessidre. La sfera segue il Mago sospesa accanto a lui e non può essere spenta in alcun modo.
- Messaggio mentale
Costo EV 10
Questo incantesimo permette al Mago di inviare pensieri a creature (non più di 4) purché intelligenti ed a lui visibili, dura 1 clessidra.
- Clonazione
Costo EV 15
Questo incantesimo permette al Mago di creare una copia perfetta e reale di un qualunque oggetto, nel caso di oggetti magici non verranno ricreate le particolari facoltà. Funziona con oggetti della dimensione fino a 2 cubiti per lato, la copia permane per 1 girodi, trascorso il quale svanirà.
- Individuazione dell'invisibile
Costo EV 4
Questo incantesimo consente al Mago di vedere tutto ciò che è invisibile nel raggio massimo di 20 cubiti, dura 3 clessidre.
- Illusione
Costo EV 6 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo crea un'illusione a scelta del Mago assolutamente reale per le vittime. Se l'illusione





è una creatura, una volta toccata o attraversata l'illusione svanirà, diversamente durerà per 2 clessidre.

- Spostare oggetti
Costo EV 8
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Il Mago può spostare gli oggetti entro un raggio di 20 cubiti a suo piacimento. Funziona con oggetti della dimensione di 2 cubiti per lato ed entro un peso di 80 pondi, dura 1 clessidra.
- Silenzio
Costo EV 8
Questo incantesimo consente al Mago di influenzare un'area di 16 cubiti di diametro all'interno della quale ogni rumore prodotto non verrà diffuso all'esterno. Il bersaglio dell'incantesimo può essere un oggetto, una creatura o un luogo. Dura per 2 clessidre.
- Ostacolo
Costo EV 6 (per ogni creatura vittima)
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Aria. Gli esseri vittime di questo incantesimo saranno ostacolati nel muoversi dimezzando la loro capacità di movimento. Dura 1 clessidra.
- Incanta oggetto
Costo EV 8 + costo dell'incantesimo infuso
Questo incantesimo permette al Mago di infondere un altro incantesimo, di cui è a conoscenza, in un oggetto ospite. L'oggetto incantato sarà capace di produrre l'incantesimo infusogli secondo la modalità decisa dal Mago una volta ogni girodi; ogni 4 usi il possessore dovrà eseguire un test di controllo sul TdF, se fallisce l'oggetto avrà finito la sua carica magica e tornerà ad essere comune.
- Spezza incantesimi
Costo EV 20 (per ogni incantesimo da spezzare)
Il Mago è in grado di annullare un incantesimo permanente o temporaneo, appena lanciato da un incantatore o presente su un oggetto, un luogo o una creatura.
- Fertilità
Costo EV 15
Richiede l'aiuto dello spirito dell'Acqua e della Terra. Il Mago sarà in grado di rendere fertile e straordinariamente produttivo un terreno di 40 cubiti quadrati dal quale tutto intorno si diffonderanno i benefici al ritmo di 200 cubiti quadrati al mese.





EREDITÀ DELL'EVOCATORE E DEL MAGO

Gli Evocatori e i Maghi oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 3 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|---|---|
| 01. CALICE INTARSIATO | 51. MEZZO PONDO DI ORO GREZZO |
| 02. ZAINO | 52. MANTELLO DELL'INVISIBILITÀ |
| 03. SACCHETTO CON TERRA CHE GUARISCE LE USTIONI | 53. TRE PEZZI DI Oa |
| 04. SPECCHIO D'ARGENTO | 54. DIECI BASTONCINI DI GESSO E CARBONCINO |
| 05. FLAUTO INCANTA ANIMALI | 55. RUNA DEL BUIO |
| 06. SCURE A DUE MANI | 56. INCENSIERE CON DODICI BASTONCINI DI INCENSO |
| 07. RUNA DEL TIMORE | 57. CROSTATA DI PRUGNE |
| 08. SPADA MAGICA (15% VALORE D'ATTACCO) | 58. CORDA MAGICA |
| 09. ECTOPLASMA METAMORFICO | 59. GRIMORIO CON COPERTINA FINEMENTE DECORATA |
| 10. SERPENTE ADDOMESTICATO | 60. COPRICAPO LUMINESCENTE |
| 11. RUNA DEL FUOCO | 61. COLTELLO MAGICO CHE TORNA NELLA CUSTODIA |
| 12. RAZIONI PER UNA SETTIMANA | 62. DUE ROSPI |
| 13. ANELLO D'ORO | 63. FRUSTA MAGICA (LE FERITE NON RIMARGINANO) |
| 14. AMPOLLA CON ACQUA PURIFICATRICE | 64. UNGUENTO CURA FERITE (+1D4 EV) |
| 15. OTRE DI VINO DA 1 LITRO | 65. QUATTRO OCHE |
| 16. RUNA DELLE DUE EVOCAZIONI | 66. LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI |
| 17. CORNO DI UNICORNO | 67. RUNA DELL'EVOCAZIONE |
| 18. SACCHETTO CON FRUTTA SECCA | 68. CHIAVE MAGICA CHE APRE TUTTE LE PORTE |
| 19. CAVALLO | 69. DUE ORECCHIE DI LONZA |
| 20. RUNA DEL SILENZIO | 70. CANE DI PICCOLA TAGLIA |
| 21. LANTERNA CON OLIO PER 45 CLESSIDRE | 71. RUNA DELLA REGRESSIONE |
| 22. TUNICA DA EVOCATORE | 72. ERBE PURIFICATRICI |
| 23. PUGNALE CON LAMA D'ARGENTO | 73. STATUINA PARLANTE |
| 24. FIONDA E SASSI | 74. CINQUE PERGAMENE |
| 25. GUFO | 75. GUANTI DI VITELLO |
| 26. CANE DI MEDIA TAGLIA | 76. GEMMA GNOSTICA CONTRO LE MALATTIE VENEREE |
| 27. ASINO | 77. BORDONE DI METALLO |
| 28. MEZZO PONDO DI ARGENTO GREZZO | 78. TUNICA DI SETA AZZURRA |
| 29. CANE RANDAGIO | 79. CINQUANTA CEI |
| 30. PELLICCIA DI AGNELLO | 80. GABBIA SPECIALE PER BASILISCO |
| 31. ANELLO DELLA DIVINITÀ ZIOS | 81. BASTONE DELLA LUCE PERENNE |
| 32. MEZZO PONDO DI CARNE SECCA | 82. SPADA MAGICA (2D8+1 DI DANNO) |
| 33. ANFITTERO DOMESTICO | 83. RUNA DEL CORAGGIO |
| 34. GEMMA GNOSTICA CONTRO LE FEBBRI | 84. RUNA DEL SILENZIO |
| 35. SERVO NANO | 85. TRE PEZZI DI Oa |
| 36. ECTOPLASMA METAMORFICO | 86. PUGNALE MAGICO (2D6+1 DI DANNO) |
| 37. LUPO ADDOMESTICATO | 87. QUATTRO FOCACCE |
| 38. SPECCHIO DI STANGO | 88. RUNA DELL'EVOCAZIONE |
| 39. VENTUNO UOVA DI COCCODRILLO | 89. LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI |
| 40. RUNA DELL'EVOCAZIONE | 90. RUNA DEL RUMORE ASSORDANTE |
| 41. SPADA MAGICA (2D8+1 DI DANNO) | 91. ANELLO DELLA MORTE APPARENTE |
| 42. CINQUE ARGENTI | 92. VENTI CEI |
| 43. SCIMMIA | 93. SACCHETTO CON TERRA CHE GUARISCE LE USTIONI |
| 44. PIRAMIDE DELLA LUNGA CONSERVAZIONE | 94. RUNA DEL TERRORE |
| 45. RUNA DELLA LUCE | 95. SIGILLO DIVINO |
| 46. TORTA DI MIRTILLI | 96. ERBE PURIFICATRICI |
| 47. GEMMA GNOSTICA CONTRO I MORSI | 97. SETTE FRECCHE DELLA FERTILITÀ |
| 48. RUNA DELL'EVOCAZIONE | 98. RUNA DELLA METAMORFOSI |
| 49. FUNGHI SECCHI COMMESTIBILI | 99. GEMMA GNOSTICA CONTRO LA DISSENTERIA |
| 50. CINQUANTA CEI | 100. SCUDO PICCOLO |





NOTE ALL'EREDITÀ DELL'EVOCATORE E DEL MAGO

Alcuni degli oggetti elencati nella precedente tabella necessitano di spiegazioni.

Le Rune

Ogni runa racchiude tre aspetti, nessuna di queste tre parti può avere senso da sola, ognuna implica l'esistenza e la sussistenza delle altre due.

- Il suono (il nome pronunciato): è la sua caratteristica vibratoria nell'aria e nello spazio. Si suppone che ciò rappresenti la qualità creativa che risiede nella magia della parola.
- Il glifo della runa (la sua forma): rappresenta la qualità visibile e tangibile della runa. Questa è la caratteristica più comprensibile per i non iniziati; ciò che è visibile al lettore della runa ne influenza maggiormente la sensibilità spirituale.
- Il contenuto simbolico: rappresenta il significato (o significati) che sono stati attribuiti alla runa; tuttavia questo aspetto è solo un riflesso del reale significato attribuito alle rune, che dovrebbe comunque restare celato ai sensi. Le rune esistono in una realtà molto più estesa di quella tridimensionale e possono solo essere accennate nel diagramma bidimensionale. I significati delle rune possono essere concepiti soltanto da alcune persone ritenute più "sensibili".

In termini di gioco possono essere attivate esclusivamente dall'Evocatore, sono di solito delle tavolette di selce o legno su cui è incisa la formula in alfabeto runico.

La runa permette all'Evocatore di mettersi in contatto con le potenze divine ed una volta attivata si sgretolerà.

- Runa del timore: i nemici dell'Evocatore si allontaneranno da lui titubanti.
- Runa del fuoco: crea un muro di fuoco di 4x6 cubiti.
- Runa delle due evocazioni: permette di convocare due Entità e scegliere quella di cui servirsi.
- Runa del silenzio: crea una campana di silenzio di 4 cubiti di diametro che dura per 7 clessidre.
- Runa dell'evocazione: permette di convocare un'Entità senza dover seguire il rito tradizionale.
- Runa del buio: crea un buio assoluto per 1 clessidra nel quale solo l'Evocatore può vedere.
- Runa della regressione: i nemici dell'Evocatore regrediscono mentalmente e fisicamente all'età di 2 anni.
- Runa del coraggio: infonde ardimento all'Evocatore e a chi lui vuole per 1 clessidra.
- Runa del rumore assordante: crea un rumore insostenibile per i nemici dell'Evocatore per 1 clessidra.
- Runa del terrore: un panico incontrollabile coglierà i nemici dell'Evocatore per 1 clessidra.
- Runa della metamorfosi: permette all'Evocatore di trasformarsi in un qualsiasi animale per 3 clessidre.

Oggetti magici

- Ectoplasma metamorfico: si tratta di un servitore che può assumere l'aspetto voluto dal suo padrone, ma è assolutamente intangibile, serve come diversivo.
- Corno di unicorno: se sbriciolato e ingerito guarisce qualunque malattia e ferita, annulla maledizioni e malefici, se utilizzato come calice purifica i liquidi dai veleni e se dei pezzi d'oro puro saranno posti nella sua cavità potranno moltiplicarsi per riempirlo fino all'orlo.
- Gemme gnostiche: potenti pietre curative, applicate sulle parti sofferenti e strofinate leggermente guariscono senza lasciare tracce.
- Mantello dell'invisibilità: indossato mantiene il suo potere per 1 girodi. Dovrà trascorrere un mese circa per poter essere riutilizzato.
- Corda magica: può reggersi in verticale rigida come una pertica, può galleggiare sull'acqua, scavare nella terra, se lanciata in aria rimanere sospesa.
- Orecchie di lonza: applicate sulle proprie orecchie permettono di sentire i rumori più sottili e lontani.
- Statuina parlante: raffigura Irpilia Morosa (la maga saccante che l'ha inventata) ed è in grado di ripetere tutti i dialoghi a cui è stata presente, oltre a essere una fonte inesauribile e pedante di consigli morali, detti e proverbi.
- Gabbia speciale per basilisco: permette di vedere il pericoloso rettile senza rimanere folgorati dal suo mortale sguardo.
- Bastone della luce perenne: riluce in tutte le condizioni della stessa intensità di una lanterna.
- Freccia della fertilità: piantata in un terreno lo rende coltivabile, fecondo e foriero di rigogliosi e precoci raccolti.
- Anello della morte apparente: permette di sembrare morti pronunciando la parola chiave, l'effetto dura 1 clessidra.
- Piramide della lunga conservazione: qualunque sostanza organica o cibi posti sotto questo coperchio piramidale non subiranno il normale degrado.





A	ᚦ
B	ᚷ ᚨ
C	ᚫ ᚯ ᚨ
D	ᚱ
E	ᚷ ᚫ ᚱ
F	ᚷ ᚷ
G	ᚷ ᚷ
H	ᚷ ᚷ
I	ᚷ
J	ᚷ
K	ᚫ ᚯ
L	ᚷ
M	ᚷ ᚷ ᚷ
N	ᚷ ᚷ
O	ᚷ ᚷ ᚷ
P	ᚷ ᚷ

Q	ᚷ ᚷ ᚷ
R	ᚷ ᚷ ᚷ
S	ᚷ ᚷ ᚷ
T	ᚷ ᚷ
U	ᚷ ᚷ
V	ᚷ ᚷ
X	ᚷ
Y	ᚷ
W	ᚷ
Z	ᚷ ᚷ
TH	ᚷ
CH	ᚷ
NG	ᚷ
EA	ᚷ
ST	ᚷ
EE	ᚷ





NEGROMANTE

Quando un Mago ricerca maggiore potere e si spinge al di là della magia elementale, giunge alla Magia del Sangue, una pratica inumana, condannata sia dal vecchio che dal Nuovo Culto. Il Mago perde il favore degli Elementali e diviene Negromante. Normalmente la Magia del Sangue non viene praticata da cerchie eretiche, ma da singoli che la imparano da osceni maestri.

- *Non indossa mai armature e può usare solo armi leggere*
- *Con un valore di Conoscenza fino a 65% dispone di 2 incantesimi, da 66 a 80% dispone di 3 incantesimi e da 81 a 100% dispone di 4 incantesimi*
- *Con un valore di Conoscenza superiore a 75% ha +2% al tiro di controllo per il successo degli incantesimi*

Arsuptin il Terribile

Il Negromante sarà accolto da Arsuptin il Terribile che lo inizierà alla negromanzia, il Negromante non agisce con il favore dei 4 elementi, ma attraverso potenze oscure e terribili che gli permettono di plasmare la carne, il sangue e la mente degli esseri viventi e non. Arsuptin guiderà il suo adepto nella scelta del rituale magico e dei primi incantesimi donandogli infine il bordone magico di appartenenza alla Casta e un grimorio foderato in pelle umana, su cui gli incantesimi dovranno essere trascritti con il sangue del Negromante proprietario.

Rituale magico

Lanciare un incantesimo richiede concentrazione e un grosso sforzo di energia, un Negromante impegnato in una qualsiasi altra attività non può in alcun modo lanciare incantesimi. Il rituale richiede tassativamente una parola chiave e un gesto magico. La parola cambierà a seconda dell'incantesimo mentre il gesto sarà unico per tutti, la dimenticanza di questo rito avrà la logica conseguenza del fallimento dell'incantesimo.

Gli incantesimi per la maggior parte operano sul corpo delle vittime e sui defunti, richiedono un tributo in termini di EV, perché le entità oscure che aiutano il Negromante attendono con impazienza di essere nutrite. In termini di gioco un incantesimo riesce automaticamente a meno che non abbia come bersaglio un essere vivente. In questo caso il Magister effettua il tiro di controllo sul TdF/ RaM del bersaglio.

GRIMORIO

Il Negromante dovrà scegliere, in base al suo valore di Conoscenza, due o più incantesimi dalla lista seguente e trascriverli sul proprio grimorio, questi saranno i primi di cui potrà disporre, nel corso della vita potrà apprendere altri incantesimi.

- Paura
Costo EV 3 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo provoca un'incontrollabile sensa-

zione di terrore nelle vittime. Ha effetto frontalmente al Negromante in un arco dell'ampiezza di 20 cubiti e colpisce chiunque si trovi nell'area d'azione, dura 1 clessidra.

- Incubo
Costo EV 5 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo crea un incubo a scelta del Negromante assolutamente reale per la vittima. Durante questo stato, la vittima interrompe ogni attività e rimane intrappolata in uno stato catatonico in cui vive l'incubo che dura fino a 2 clessidre. Allo scadere di ogni clessidra la vittima può tentare di interrompere l'incubo superando un tiro di controllo sul TdF.
- Individuazione dell'invisibile
Costo EV 4
Questo incantesimo consente al Negromante di vedere tutto ciò che è invisibile nel raggio massimo di 20 cubiti. Funziona per 3 clessidre.
- Spostare oggetti
Costo EV 8
Il Negromante può spostare gli oggetti entro un raggio di 20 cubiti a suo piacimento. Funziona con oggetti della dimensione fino a 2 cubiti per lato ed entro un peso di 80 pondi. Dura 1 clessidra.
- Metamorfosi in animale: corvo, gatto, lupo
Costo EV 15
Questo incantesimo consente al Negromante di trasformarsi in un animale a scelta tra quelli specificati per la durata di 6 clessidre, assumendone le caratteristiche.
- Clonazione
Costo EV 15
Questo incantesimo permette al Negromante di creare una copia perfetta e reale di un qualunque oggetto, nel caso di oggetti magici non verranno ricreate le particolari facoltà. Funziona con oggetti della dimensione fino a 2 cubiti per lato, la copia permane per 1 girodi, trascorso il quale svanirà.
- Sonno
Costo EV 3 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo provoca un sonno talmente profondo che può essere scambiato per morte. Ha effetto frontalmente al Negromante in un arco dell'ampiezza di 20 cubiti e colpisce chiunque si trovi nell'area d'azione, dura 2 clessidre.
- Lettura del pensiero
Costo EV 10
Questo incantesimo, rivela tutti i pensieri, anche quelli più segreti, della creatura o del gruppo di esseri





(non più di 4) contro i quali è stato lanciato. Funziona solo con esseri intelligenti e dura 1 clessidra.

- **Invisibilità**
Costo EV 4 (per ogni creatura resa invisibile)
Rende invisibili per 4 clessidre tutti coloro che si trovano a meno di 5 cubiti di distanza dal Negromante. Il Negromante potrà scegliere chi rendere invisibile, ma non potrà usare su se stesso questa magia.
- **Tenebre**
Costo EV 8
Questo incantesimo consente al Negromante di rendere una zona fissa di 40 cubiti di diametro assolutamente priva di luce, attraverso cui solo lui potrà vedere, dura 3 clessidre.
- **Soggezione**
Costo EV 10 (per ogni creatura vittima)
Gli esseri vittime di questo incantesimo saranno costretti ad ubbidire ai voleri del Negromante per circa 12 clessidre, al cui termine la vittima non ricorderà nulla. La magia potrà essere lanciata fino ad una distanza massima di 10 cubiti contro soggetti visibili dal Negromante.
- **Vista attraverso i solidi**
Costo EV 7
Consente di vedere al di là di qualunque superficie che non sia spessa più di 20 cubiti e dura 1 clessidra.
- **Comprensione del linguaggio degli animali**
Costo EV 5
Questo incantesimo consente al Negromante di comprendere e comunicare con gli animali, persino con gli insetti. Dura 2 clessidre.
- **Duplicazione dell'immagine**
Costo EV 3
Appare un'immagine identica e indistinguibile del Negromante che compie le stesse azioni e pronuncia le stesse parole. Questo provoca ovvio disorientamento negli avversari, chiunque intenda attaccare o toccare il Negromante avrà il 50% di possibilità, il tiro dovrà essere fatto dal Magister. L'immagine duplicata è visibile fino a 20 cubiti e dura 4 clessidre. Se il Negromante viene colpito a morte, la sua copia svanisce in poco tempo.
- **Spezza incantesimi**
Costo EV 20 (per ogni incantesimo da spezzare)
Il Negromante è in grado di annullare un incantesimo permanente o temporaneo, appena lanciato da un incantatore o presente su un oggetto, un luogo o una creatura.

- **Paralisi**
Costo EV 8
Questo incantesimo consente al Negromante di immobilizzare per 2 clessidre fino a 3 creature in un raggio di 10 cubiti.
- **Ferite**
Costo EV 10
Questo incantesimo infligge profondi tagli alle creature su cui viene lanciato (fino a 4 ad una distanza di 20 cubiti), infliggendo 1D8 di danno a ogni creatura. Le ferite così inflitte possono essere sanate solamente con metodi magici (incantesimi, pozioni, benedizioni, fatture).
- **Animazione e controllo dei morti**
Costo EV 15 (per ogni morto sotto controllo)
Questo incantesimo consente di animare e controllare un cadavere, questo prenderà le caratteristiche di uno zombi. Il Negromante potrà tenere sotto controllo gli zombi per 3 clessidre, passato questo tempo gli zombi torneranno cadaveri inanimati.
- **Controllo dei non-morti**
Costo EV 18 (per ogni non-morto sotto controllo)
Questo incantesimo consente di prendere il controllo di non-morti erranti o sotto il controllo di un altro Negromante, per una durata massima di 3 clessidre.
- **Comunicazione con i defunti**
Costo EV 6
Questo incantesimo consente al Negromante di entrare in comunicazione con un defunto su cui si è concentrato. Per riuscirci il Negromante deve aver conosciuto il defunto oppure possedere un suo effetto personale. Funziona per 1 clessidra.
- **Sangue per sangue**
Costo EV 4 (ogni 10 punti sottratti)
Questo incantesimo consente al Negromante di recuperare punti EV (a scaglioni di 10) sottraendoli a una creatura scelta nel raggio di 20 cubiti. La creatura bersaglio sarà vittima di un dolore lancinante in tutto il corpo e dovrà interrompere ogni tipo di attività.
- **Confusione**
Costo EV 8
Questo incantesimo consente al Negromante di causare confusione mentale ad una creatura che può fissare direttamente negli occhi, funziona fino ad una distanza massima di 12 cubiti e l'effetto dura per 2 clessidre.
- **Febbre**
Costo EV 8 (per ogni creatura vittima)
Questo incantesimo consente al Negromante di causare una febbre molto alta e immediata ad una crea-





tura che può toccare. Il febbricitante cadrà in stato delirante e avrà molto freddo, l'effetto durerà per 1 girodi e lo debiliterà molto, tanto che avrà bisogno di un tonico per riavere le forze, preparato da un buon Alchimista.

- Vomito

Costo EV 8 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo consente al Negromante di causare conati di vomito molto forti, che impediranno alla vittima di compiere qualsiasi altra azione, l'effetto durerà per 4 clessidre, al termine delle quali sarà necessario un riposo di 2 clessidre per riprendersi del tutto.

- Ectoplasma

Costo EV 8

Questo incantesimo consente al Negromante di evocare un'entità fantasma che può assumere la forma voluta dal suo padrone, una semplice illusione che non può in alcun modo interagire fisicamente, ma essere un ottimo diversivo. Rimarrà al servizio del Negromante per 4 clessidre.

- Incanta oggetto

Costo EV 8 + costo dell'incantesimo infuso

Questo incantesimo permette al Negromante di infondere un altro incantesimo, di cui è a conoscenza, in un oggetto ospite. L'oggetto incantato sarà capace di produrre l'incantesimo infusogli secondo la modalità decisa dal Negromante una volta ogni girodi; ogni 4 usi il possessore dovrà eseguire un test di controllo sul TdF, se fallisce l'oggetto avrà finito la sua carica magica e tornerà ad essere comune.

- Magia dello scrigno

Costo EV /

Tra le più abiette pratiche della magia del sangue, diffuse sul mondo di Rarte, vi è quella di asportare il proprio cuore per racchiuderlo in un forziere e raggiungere così una semi immortalità. L'esatta formula non è nota, ma è la ricerca ultima a cui aspira ogni Negromante.

La magia dello scrigno potrebbe essere lo spunto per una serie di avventure, ma uno stregone che la apprendesse e la utilizzasse dovrebbe essere rimosso dal gioco in quanto perderebbe la sua umanità e scioglierebbe l'incantesimo dell'integrazione.





EREDITÀ DEL NEGROMANTE

Il Negromante oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 3 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|---|---|
| 01. CALICE INTARSIATO | 51. MEZZO PONDO DI ORO GREZZO |
| 02. ZAINO | 52. MANTELLO DELL'INVISIBILITÀ |
| 03. SACCHETTO CON POLVERE URTICANTE | 53. TRE PEZZI DI Oa |
| 04. SPECCHIO D'ARGENTO | 54. DIECI BASTONCINI DI GESSO E CARBONCINO |
| 05. FLAUTO INCANTA ANIMALI | 55. ERBE VELENOSE |
| 06. STILETTO | 56. BRACCIALI DI PELLE BORCHIATA |
| 07. SEI ROTOLI DI PERGAMENA | 57. AMPOLLA CON SANGUE UMANO |
| 08. TUNICA DA NEGROMANTE | 58. CORDA MAGICA |
| 09. ECTOPLASMA METAMORFICO | 59. GRIMORIO CON COPERTINA IN PELLE UMANA |
| 10. SERPENTE ADDOMESTICATO | 60. STIVALI DA VIAGGIO |
| 11. DUE ROSPI | 61. COLTELLO MAGICO CHE TORNA NELLA CUSTODIA |
| 12. RAZIONI PER UNA SETTIMANA | 62. DUE LUCERTOLE |
| 13. ANELLO D'ORO | 63. FRUSTA MAGICA (LE FERITE NON RIMARGINANO) |
| 14. GUANTI DI PELLE NERA | 64. UNGUENTO CURA FERITE (+1D4 EV) |
| 15. OTRE DI VINO DA 1 LITRO | 65. DUE GALLINE |
| 16. SCHELETRO UMANO | 66. LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI |
| 17. Corno DI UNICORNO | 67. PELLE DI LUPO |
| 18. PELLE DI LUPO | 68. CHIAVE MAGICA CHE APRE TUTTE LE PORTE |
| 19. CAVALLO | 69. DUE ORECCHIE DI LONZA |
| 20. FIONDA E SASSI | 70. DONNOLA ADDOMESTICATA |
| 21. LANTERNA CON OLIO PER 45 CLESSIDRE | 71. COLLANA DI UNGHIE DI DRAGO |
| 22. TUNICA DI SETA NERA CON DECORI ORO | 72. SCHELETRO UMANO |
| 23. PUGNALE CON LAMA D'ARGENTO | 73. STATUINA PARLANTE |
| 24. FIONDA E SASSI | 74. CINQUE PERGAMENE |
| 25. CORNACCHIA AMMAESTRATA | 75. GUANTI DI VITELLO |
| 26. GATTO NERO | 76. TESCHIO DI BAMBINO |
| 27. ASINO | 77. BORDONE DI METALLO |
| 28. MEZZO PONDO DI ARGENTO GREZZO | 78. COPRICAPO DI PELLE DI SERPENTE |
| 29. CANE RANDAGIO | 79. CINQUANTA CEI |
| 30. AMPOLLA CON SANGUE UMANO | 80. GABBIA SPECIALE PER BASILISCO |
| 31. PELLE DI LUPO | 81. BASTONE DELLA LUCE PERENNE |
| 32. MEZZO PONDO DI CARNE SECCA | 82. SCHELETRO UMANO |
| 33. COPRICAPO CON Corno D'ARGENTO | 83. ERBE VELENOSE |
| 34. CHIAVE MAGICA CHE APRE TUTTE LE PORTE | 84. PELLE DI LUPO |
| 35. SERVO NANO | 85. TRE PEZZI DI Oa |
| 36. ECTOPLASMA METAMORFICO | 86. PUGNALE MAGICO (2D6+1 DI DANNO) |
| 37. LUPO ADDOMESTICATO | 87. QUATTRO FOCACCE |
| 38. SPECCHIO DI STANGO | 88. MANTELLO DI PELLE NERA |
| 39. VENTUNO UOVA DI COCCODRILLO | 89. LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI |
| 40. COPRICAPO DI PELLE DI SERPENTE | 90. DUE ORECCHIE DI LONZA |
| 41. FRUSTA MAGICA (LE FERITE NON RIMARGINANO) | 91. ANELLO DELLA MORTE APPARENTE |
| 42. CINQUE ARGENTI | 92. VENTI CEI |
| 43. SCIMMIA | 93. SACCHETTO CON POLVERE URTICANTE |
| 44. MANTELLO DI PELLE NERA | 94. SEI UOVA MARCE |
| 45. ERBE VELENOSE | 95. TUNICA DI SETA NERA CON DECORI ORO |
| 46. TORTA DI MIRTILLI | 96. ERBE VELENOSE |
| 47. PUGNALE MAGICO (2D6+1 DI DANNO) | 97. COPRICAPO CON Corno D'ARGENTO |
| 48. CORDA MAGICA | 98. DAGA |
| 49. FUNGHI SECCHI COMMESTIBILI | 99. COLTELLO MAGICO CHE TORNA NELLA CUSTODIA |
| 50. CINQUANTA CEI | 100. AMPOLLA CON SANGUE UMANO |





Rom

Sono simili ai nostri popoli asiatici, scanzonati, eclettici, creativi, sono per lo più artisti nomadi che vivono alla giornata. Le Caste dei Rom sono:

FATTUCCHIERE

Vive con le ricompense che incassa da coloro a cui risolve (o tenta di risolvere) i problemi con fatture, filtri e amuleti. Prevede il futuro, lancia anatemi e maledizioni, ma si muove su un terreno pericoloso, le forze con cui interagisce sono imprevedibili!

- *5% di riuscire a predire il futuro*
- *10% che i suoi anatemi, iatture o malefici si compiano*
- *50% di eseguire correttamente le formule per i filtri, gli amuleti e le fatture*
- *Con un valore di Conoscenza superiore a 75% ha +2% al tiro di controllo per il successo delle fatture*

Sora Beorchia

Il personaggio sarà accolto nella bottega di Sora Beorchia, una vecchia fattucchiere che con ritrosia fornirà al nuovo arrivato le informazioni per diventare un vero Fattucchiere. Si deve avere una buona conoscenza delle erbe e delle potenze che stanno in tutte le cose del creato. Infatti quando un Fattucchiere intende operare una fattura, creare un amuleto o un filtro dovrà elaborare personalmente la formula, scegliendo e procurandosi gli ingredienti. Sora Beorchia per iniziare donerà all'apprendista un bastone da raddomante per trovare l'acqua e una pergamena con alcune formule base, ma cosa più importante ricorderà al Fattucchiere che ogni suo operato, dovrà essere adeguatamente retribuito.

Fatture, amuleti, filtri, anatemi

Il Fattucchiere può adoperare in differenti modi i suoi poteri, gli basterà indicare il suo nemico e dichiarare ad alta voce il maleficio, l'anatema o la iattura; per le fatture, gli amuleti e i filtri dovrà elaborare una formula con gli ingredienti e l'effetto voluto, e sottoporla al Magister. In termini di gioco un maleficio, un anatema, una iattura, un amuleto o un filtro avrà esito se viene eseguito con successo un tiro di controllo sull'abilità specifica; una fattura, è corretta se viene eseguito con successo un tiro di controllo sull'abilità specifica, ma perché abbia effetto deve riuscire un tiro di controllo sul TdF/ RaM del bersaglio.

- *Amuleto con artiglio di felino feroce*
Aumenta la combattività (+2% alla CdC di chi lo porta), ha efficacia solo sugli Iperborei.
- *Amuleto con zampa di martora*
Aumenta la capacità di mira (+2% alla CaD), ha efficacia solo sui Cacciatori e sui Giocolieri.

- *Fattura per scoprire iatture e la presenza di fatture*
Mettere un po' d'olio in un piatto d'acqua e passare il piatto per tre volte sulla testa della persona che crede di essere afflitta da qualche iattura: se al termine dell'operazione l'olio sarà precipitato sul fondo del piatto c'è fattura; se l'olio invece rimane a galla, non ci dovrebbe essere nulla da temere.

- *Pendolo*
Tenuto libero di oscillare vicino al corpo di una persona, se si muove freneticamente vorrà dire che il soggetto è colpito dagli effetti di una magia o del malocchio.

- *Fattura di danno*
Impastare un piccolo oggetto della persona da colpire (è sufficiente anche un pezzetto di stoffa) insieme a della cera, modellare una piccola statuetta antropomorfa e trafiggerla con gli spilloni da malocchio. Per ogni clessidra che trascorre, la vittima perderà 2 punti della sua EV fino ad un massimo di 14 e avrà dolori lancinanti nei punti corrispondenti a quelli trafitti dagli spilloni.

- *Fattura di danno permanente*
Impastare un piccolo oggetto della persona da colpire (è sufficiente anche un pezzetto di stoffa) insieme a terra di cimitero ed interiora di uccello, modellare a forma di U. Questo procurerà un danno permanente di 5 punti alla EV che non potranno essere più riacquisiti.

- *Fattura d'amore e contro fattura*
Fattura d'amore: unire e intrecciare 5 peli di barba di capra e nasconderli sotto il guanciale (o meglio ancora dentro i calzari) della persona che si vuol far innamorare. Controfattura: unire insieme alcuni peli di gatto, ali di pipistrello ed una lucertola arroventata; tritare il tutto, ridurlo in polvere e cospargere abbondantemente il capo dell'interessato.

- *Contro fattura (per iatture, fatture e malefici)*
Far bere una pozione di semi di girasole, umor acqueo di Anfesibena e vino d'uva rossa pronunciando la frase: «INFESTA INFESTIS».

- *Filtro per rendere tossica l'acqua di una fonte*
Unire verbena, mandragora e terra di cimitero. Mettere il composto in un sacchetto di juta e deporlo sul fondo della fonte. Chi berrà l'acqua sarà colpito per 8 clessidre da atroci dolori intestinali (-4 punti di EV).

- *Amuleto con becco di racchino*
Conservato all'interno di un sacchetto di pelle di gatto, questo amuleto ha la proprietà di scacciare gli Incubi.





- *Filtro per predire il tempo*

Porre in una scodella dell'acqua di fonte del luogo in cui si svolge la predizione, aggiungervi due pizzichi di terra e mescolare in senso antiorario. Se la terra si deposita sul fondo piovà o sarà un tempo umido e freddo, se la terra rimarrà sparsa nell'acqua sarà una buona giornata.

- *Amuleto per avere un messaggio onirico*

Prendere quante piume d'ala d'oca sono necessarie, dormirci sopra per un'intera notte e intingerle nell'acqua servita per le abluzioni mattinieri. Coloro che saranno in possesso di tali piume e vi dormiranno tenendole sotto il guanciaie potranno comunicare durante il sonno.

- *Filtro per avere un messaggio dall'aldilà*

Terra di cimitero e polvere di ossa umane devono essere messe in un braciare e respirate. Un oggetto del defunto o il contatto con una persona a lui cara ancora in vita darà la possibilità di ricevere una visione da interpretare.





EREDITÀ DEL FATTUCCHIERE

I Fattucchieri oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 5 tiri su 1D100 per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|
| 01. TRE SPILLONI PER IL MALOCCHIO | 51. LAVANDA |
| 02. ARTIGLIO DI FELINO FEROCO | 52. PELI DI BARBA DI CAPRA |
| 03. VENTI CEI | 53. PELLE DI GATTO |
| 04. PELI DI CANE | 54. LUCERTOLA |
| 05. MEZZO PONDO DI CERA | 55. MEZZO PONDO DI CERA |
| 06. MANDRAGORA | 56. ALI DI PIPISTRELLO |
| 07. ARTIGLIO DI FELINO FEROCO | 57. SPECCHIO |
| 08. INTERIORA DI UCCELLO | 58. VENTI CEI |
| 09. SPECCHIO | 59. LIBRO DI ANATEMI E MALEFICI |
| 10. TERRA DI CIMITERO | 60. SEI COLTELLI DA CUCINA |
| 11. CINQUE PEZZI DI Oa | 61. GATTO NERO |
| 12. GUFO | 62. LUCERTOLA |
| 13. VERBENA | 63. INTERIORA DI UCCELLO |
| 14. PELLE DI GATTO | 64. PENDOLO |
| 15. MEZZO PONDO DI CERA | 65. FIONDA E PIETRE |
| 16. MANDRAGORA | 66. PELI DI BARBA DI CAPRA |
| 17. LAVANDA | 67. SEMI DI GIRASOLE E MELOGRANO |
| 18. GATTO NERO | 68. 15 PEZZI DI Oa |
| 19. PELI DI CANE | 69. LAVANDA |
| 20. TERRA DI CIMITERO | 70. LIBRO DI ANATEMI E MALEFICI |
| 21. VISCHIO | 71. TERRA DI CIMITERO |
| 22. ZAMPA DI MARTORA | 72. PELI DI CANE |
| 23. PIUME D'OCA | 73. PENDOLO |
| 24. VERBENA | 74. ALI DI PIPISTRELLO |
| 25. MEZZO PONDO DI CERA | 75. MEZZO PONDO DI CERA |
| 26. LAVANDA | 76. ARTIGLIO DI FELINO FEROCO |
| 27. SPECCHIO | 77. CORVO NERO |
| 28. ARTIGLIO DI FELINO FEROCO | 78. INTERIORA DI UCCELLO |
| 29. VISCHIO | 79. TUNICA FOSFORESCENTE |
| 30. TERRA DI CIMITERO | 80. COPRICAPO DA VEGGENTE |
| 31. MANDRAGORA | 81. PIOLI E MAZZUOLO |
| 32. TRE PEZZI DI Oa | 82. ZAINO |
| 33. PELI DI BARBA DI CAPRA | 83. SEI COLTELLI DA CUCINA |
| 34. PELI DI CANE | 84. BAULETTO DI LEGNO CON SERRATURA |
| 35. QUATTRO PONDII DI CERA | 85. VERBENA |
| 36. ALI DI PIPISTRELLO | 86. VISCHIO |
| 37. LUCERTOLA | 87. QUATTRO PEZZI DI Oa |
| 38. CORNACCHIA AMMAESTRATA | 88. MANDRAGORA |
| 39. MANDRAGORA | 89. PELI DI CANE |
| 40. SFERA DI CRISTALLO | 90. DIECI FERRI DI CAVALLO |
| 41. ZAMPA DI MARTORA | 91. SPECCHIO |
| 42. VERBENA | 92. LAVANDA |
| 43. VISCHIO | 93. ZAMPA DI MARTORA |
| 44. TRE SPILLONI PER IL MALOCCHIO | 94. VENTI FERRI DI CAVALLO |
| 45. MEZZO PONDO DI CERA | 95. TRE SPILLONI PER IL MALOCCHIO |
| 46. ALI DI PIPISTRELLO | 96. VENTUNO BASTONCINI DI INCENSO |
| 47. VENTI CEI | 97. TERRA DI CIMITERO |
| 48. INTERIORA DI UCCELLO | 98. SFERA DI CRISTALLO |
| 49. MANDRAGORA | 99. FIONDA E PIETRE |
| 50. TERRA DI CIMITERO | 100. VENTI PEZZI DI Oa |





GIOCOLIERE

L'arte circense è la sua vita, suona strumenti, si esibisce in giochi di abilità ed equilibrio, mette a repentaglio la sua vita solo per divertire e per superare se stesso. Ogni giocoliere ha però il suo esercizio preferito, quello che lo accompagnerà per tutta la vita (lancio dei coltelli, contorsionismo, sputare il fuoco, camminare sui trampoli...) e che dovrà essere scelto alla creazione del personaggio.

- *Non indossa mai armature e non può usare armi pesanti*
- *60% di riuscire nell'esercizio favorito*
- *30% di ammaestrare animali, ammansire con la musica o il canto le creature*
- *35% di arrampicarsi, esercizi di equilibrio, uso del lazo*
- *+3% CaD con oggetti del mestiere (clavette, coltelli, palle...)*
- *riceve in dotazione tre clavette di legno*

LADRO

Usa le sue straordinarie abilità per rubare ciò che gli serve per vivere e qualche volta per aiutare chi non se la passa troppo bene. Sa forzare le serrature, individuare istintivamente trappole, sfilare dalle bisacce sacchetti di monete e muoversi senza che gli altri si possano accorgere della sua presenza.

- *Indossa solo armature leggere e non può usare armi pesanti o ingombranti*
- *25% di borseggio, scassinare e scovare trappole*
- *25% di nascondersi, muoversi silenziosamente, avvertire rumori sospetti*
- *25% di valutazione preziosi*
- *riceve in dotazione un pugnale*

PICARO

Vagabondo, furfante, pitocco e astuto, ma fondamentalmente non malvagio è spesso vittima di curiose peripezie. Disposto ad ogni intrigo ed espediente per trarre guadagno e sopravvivere. Camaleontico, voltagabbana, un vero turbine creativo, ma assolutamente inaffidabile.

- *Può usufruire di soli tre lanci per le dotazioni e le eredità acquisibili in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione*
- *25% di borseggio, scassinare*
- *25% di individuare persone e oggetti a colpo d'occhio, individuare la debolezza di un individuo*
- *35% di travestimento*
- *+3% TdF*
- *+1 al tiro iniziativa per la fuga*
- *riceve in dotazione uno zaino e una coperta*





EREDITÀ DEL GIOCOLIERE, DEL LADRO E DEL PICARO

I Giocolieri, i Ladri oltre all'equipaggiamento base fornito dal Guardiano hanno a disposizione 5 tiri su 1D100, i Picari solo 3, per acquisire un'eredità dal seguente elenco.

- | | |
|--|--|
| 01. CINQUANTA CUBITI DI FUNE | 51. MUCCA DA LATTE |
| 02. TRE COLTELLI DA LANCIO | 52. ELMO DI FERRO CON DECORAZIONI |
| 03. SCALA SMONTABILE LUNGA CINQUE CUBITI | 53. COLLANA DI DENTI DI LUPO |
| 04. STILETTO | 54. SCUDO PICCOLO |
| 05. SACCO PICCOLO DI JUTA | 55. MANTELLO NERO CON CAPPuccio |
| 06. LEVA DI FERRO DA SCASSO | 56. GALLO DA COMBATTIMENTO |
| 07. COPERTA DI LANA | 57. CINQUE TORCE |
| 08. STIVALI DI CUOIO | 58. FIONDA E SASSI |
| 09. MEZZO PONDO DI CARNE SECCA | 59. BRAGHE DI PELLE |
| 10. LANTERNA CON OLIO PER 8 CLESSIDRE | 60. CINQUANTA CUBITI DI FUNE |
| 11. VENTI CEI | 61. DUE MAZZI DI CARTE DA GIOCO |
| 12. SEI TORCE | 62. ASCIA DA LANCIO |
| 13. SCIMMIA | 63. ANELLO CON VELENO |
| 14. LIUTO | 64. BERRETTO DI LANA |
| 15. OTRE DI VINO DA 1 LITRO | 65. RICHIAMO PER UCCELLI |
| 16. VESTE DA GIULLARE | 66. STAMPELLE DI LEGNO |
| 17. CERCHI DI LEGNO DA GIOCOLIERE | 67. BENDA PER OCCHIO |
| 18. MAIALE SELVATICO | 68. GIUBBA DI PELLE |
| 19. CAVALLO DA TIRO | 69. SCALA DI CORDA DA TRENTA CUBITI |
| 20. FRUSTA | 70. LEVA DI FERRO DA SCASSO |
| 21. GAZZA LADRA | 71. COPERTA DI LANA |
| 22. ASINO | 72. STIVALI DI CUOIO |
| 23. CARRETTO | 73. MEZZO PONDO DI CARNE SECCA |
| 24. TRE COLTELLI DA LANCIO | 74. LANTERNA CON OLIO PER 8 CLESSIDRE |
| 25. CALZAMAGLIA NERA | 75. VENTI CEI |
| 26. ZAINO | 76. TRE TORCE |
| 27. QUATTRO PALLE COLORATE DA GIOCOLIERE | 77. LIMA PER FERRO |
| 28. CORDA DI DIECI CUBITI CON RAMPINO | 78. DIECI CUBITI DI BENDE E DUE CUBITI DI CATENE |
| 29. RECIPIENTE CON LIQUIDO PER BOLLE DI SAPONE | 79. LAZO |
| 30. SEI CLAVETTE DA GIOCOLIERE | 80. TRE COLTELLI DA LANCIO |
| 31. COLORI PER TRUCCO | 81. SEI CLAVETTE DA GIOCOLIERE |
| 32. SCIMMIA AMMAESTRATA | 82. QUATTRO PALLE COLORATE DA GIOCOLIERE |
| 33. SCALA DI CORDA DA TRENTA CUBITI | 83. LIUTO |
| 34. FLAUTO | 84. GAZZA LADRA |
| 35. DIECI CUBITI DI BENDE E DUE CUBITI DI CATENE | 85. BERRETTO A SONAGLI |
| 36. TRE ARGENTI | 86. SCALA SMONTABILE LUNGA CINQUE CUBITI |
| 37. TENDA | 87. COLORI PER TRUCCO |
| 38. FRUSTA | 88. MAIALE AMMAESTRATO |
| 39. FRUTTA FRESCA | 89. GATTO |
| 40. TORTA DI MELE | 90. RASOIO |
| 41. MAZZA DI LEGNO | 91. TRAMPOLI |
| 42. RETE DI CORDA DI QUATTRO CUBITI PER LATO | 92. PERTICA PER EQUILIBRISTA |
| 43. SPADA | 93. RETE DI CORDA DI QUATTRO CUBITI PER LATO |
| 44. TRE FOCACCE | 94. MAZZA E PIOLI |
| 45. LIMA PER FERRO | 95. CENTO CUBITI DI FUNE |
| 46. CANE DI PICCOLA TAGLIA AMMAESTRATO | 96. MEZZO PONDO DI FRUTTA SECCA |
| 47. ACCIARINO | 97. TRE ASCE DA LANCIO |
| 48. SACCHETTO DI ERBE DISINFETTANTI | 98. DAGA |
| 49. LAZO | 99. DIECI CAMPANELLI |
| 50. SELLA PER CAVALLO | 100. SACCO GRANDE DI JUTA |







Caratteristiche



CARATTERISTICHE BASE

Forza (For)

Abilità (Abi)

Conoscenza (Con)

Il valore è espresso in punti percentuale, si può determinare in tre modi diversi:

- lanciando 3D100 e sommandoli, questi sono i punti da distribuire tra le tre caratteristiche base
- lanciando 1D100 per ogni caratteristica
- il Magister assegna un totale di punti da distribuire a seconda del livello a cui vuole i personaggi:

uomini normali: 160 punti

avventurieri: 220 punti

eroi: 280 punti

TIRO DEL FATO (TdF)

Quando un personaggio è vittima di un incantesimo, di un veleno o di un altro evento in cui la sua sorte è affidata alla fortuna, interviene questa caratteristica.

Viene determinata dal Magister con 1D100 per ogni personaggio.

ENERGIA VITALE (EV)

Si ottiene facendo la media arrotondata per difetto tra For, Abi, Con e TdF.

SANITÀ MENTALE (SM)

Si ottiene facendo la media arrotondata per difetto tra 100 e il valore dell'EV. Questo perché il benessere psichico dipende da quello fisico, non solo dalla conoscenza e dall'intelligenza.

REPUTAZIONE (REP)

È la notorietà che dovrebbe avere il personaggio in base a ciò che ha fatto. In termini di gioco interviene quando ad esempio un personaggio vuole sfruttare la sua fama per risolvere una situazione.

Si determina in accordo tra Magister e giocatore:

- 10% solo chi è stato presente lo riconosce
- 20% tutti gli amici lo sanno
- 30% tutti gli amici e i conoscenti
- 40% tutto il paese dove abita
- 50% tutto il paese e quelli limitrofi
- 60% tutta la regione
- 70% le imprese hanno ispirato canzoni da locanda
- 80% le imprese hanno ispirato poemi
- 90% le imprese sono note ai governanti della nazione
- 100% le imprese sono note anche fuori dalla nazione

TRATTI DI PERSONALITÀ

Come si può vedere dalla tabella sulla Charta, ogni riga determina un tratto di personalità; al centro lo stato equilibrato, a destra una condizione eccessiva, a sinistra una condizione in difetto dello stesso tratto. Quando

viene creato il personaggio, il giocatore, decide segnando per ogni riga la condizione del tratto. Questo creerà un profilo di personalità del personaggio, a cui dovrà attenersi. Nel corso delle avventure potranno esserci degli spostamenti di condizione dati dalle esperienze vissute (spostamento che succede al termine dell'avventura o al passaggio di grado o in concomitanza con episodi di forte impatto emotivo, che giustificano un cambio così profondo). Questo è uno strumento guida per l'interpretazione, che dà al Magister la possibilità di sottoporre i personaggi a test di personalità in situazioni critiche.

PAURE/ DIFETTI/ INIBIZIONI

Oltre agli eventuali limiti imposti dalla Casta scelta, Magister e giocatore discuteranno del personaggio, decidendo tre Paure e/o Difetti e/o Inibizioni. Non esiste un elenco preciso, deve essere fatto tutto a discrezione del giocatore con l'approvazione del Magister.

Si possono scegliere cose del tipo "Non vedo bene con poca luce" oppure "Ho paura dei ragni" o ancora "Quando fa freddo una vecchia ferita al ginocchio destro si fa sentire" oppure "Non mi piace l'idea di montare su un cavallo" o ancora "Ho il sonno pesante"...

Sono tutte brevi descrizioni di banali difetti, paure o piccoli svantaggi fisici o caratteriali che però possono venire in aiuto al Magister e al giocatore stesso per creare situazioni interessanti nel gioco o divertenti intermezzi.

SEGNO ZODIACALE

Viene determinato casualmente dal Magister per ogni personaggio con 1D6:

- 1- Lupo di Fuoco
- 2- Serpente Lunare
- 3- Tre Figlie
- 4- Fauno Albino
- 5- Rapace Oscuro
- 6- Artiglio del Fato







Bazar



Una volta terminata la fase di creazione i personaggi si troveranno catapultati in un enorme bazar dove potranno barattare, vendere e acquistare oggetti, anche quelli appena acquisiti con l'eredità della Casta.

TIPO	INGOMBRO	PONDO	COSTO IN CEI
PAGNOTTA	1	1/2	1
30 GALLETTES	1	1/2	2
SACCO DI GRANO	5	1	5
SACCO DI RISO	3	1	10
6 UOVA	3	1/2	3
CARNE SECCA	1	1/2	3
CARNE FRESCA	1	1/2	6
CARNE PRELIBATA	1	1/2	8
SALAME	1	1/2	4
PROSCIUTTO	2	1	10
CARNE DI POLLO	1	1	3
CARNE DI RACCHINO	1	1	5
PESCE SECCO	1	1/2	1
PESCE FRESCO	1	1/2	3
PESCE PRELIBATO	1	1/2	6
FORMAGGIO FRESCO	1	1/2	2
FORMAGGIO STAGIONATO	2	1	4
VERDURE	2	1	2
FRUTTA FRESCA	2	1/2	5
FRUTTA SECCA	1	1/2	4
SALE	1	1/2	2
SACCHETTO DI ERBE	2	1/2	1
ZUCCHERO	1	1/2	4
FIASCA VINO	1	1 LITRO	2
FIASCA OLIO	1	1 LITRO	3
LATTE	1	1 LITRO	1
OTRE	2	1 LITRO	2
ZAINO	5	1	20
SACCA	3	1	20
SACCA GRANDE	6	2	25
SCALA DI 5 CUBITI	20	5	50
CORDA	1 A CUBITO	1 A CUBITO	1 A CUBITO
FUNE DA TRAINO	2 A CUBITO	2 A CUBITO	2 A CUBITO
RAMPINO PER CORDA	4	2	5
TORCIA	4	1	1
LANTERNA	6	2	5
AMPOLLA D'OLIO PER LANTERNA	2	1/2 LITRO	2
ACCIARINO	1	1/2	5
10 CHIODI MEDI	1	1/2	1
10 CHIODI GRANDI	1	1	2
MARTELLO	1	1	2
LEVA DI FERRO DA SCASSO	3	1	2
5 FOGLI DI PERGAMENA	4	1/2	15
PENNA, CALAMAIO, INCHIOSTRO	2	1/2	10
SPECCHIO	3	1/2	8





TIPO	INGOMBRO	PONDO	COSTO IN CEI
TENDA (3 POSTI+BAGAGLI)	10	10	20
TENDONE (6 POSTI+BAGAGLI)	20	20	40
PENTOLE DA BIVACCO	10	5	50
PENTOLONE	10	4	10
COPERTA DI LANA	6	3	10
VESTITO MODESTO	1	1	40
VESTITO DA VIAGGIO	2	2	80
VESTITO ELEGANTE	3	3	200
FLAUTO	1	1/2	50
LIUTO /CETRA	6	1	100
TAMBURO	15	2	150
BARDATURA PER CAVALLO	20	5	50
SELLA DA VIAGGIO	20	8	100
SELLA DA GUERRA	20	10	200
CAVALLO COMUNE	/	500	800
CAVALLO DA TIRO	/	1000	1200
CAVALLO DA GUERRA	/	700	2000
MULO	/	400	400
ASINO	/	350	200
PECORA	/	40	150
MAIALE	/	150	200
MAIALE SELVATICO	/	250	300
GALLINA	5	2	10
RACCHINO	8	4	20
CONIGLIO	5	2	5
TOPO AMMAESTRATO	2	1/2	10
CANE DI PICCOLA TAGLIA	/	8	100
CANE DI MEDIA TAGLIA	/	15	200
CANE DI GRANDE TAGLIA	/	40	300
LUPO DOMESTICO	/	50	300
SCIMMIA AMMAESTRATA	/	8	500
FALCONE AMMAESTRATO	/	2	500
GALLO DA COMBATTIMENTO	/	3	450
CARRETTO (3 POSTI+CARICO)	/	/	600
CARRO (6 POSTI+CARICO)	/	/	1200
BIGA DA GUERRA (2 POSTI)	/	/	2000
ZATTERA CON VELA (6 POSTI+CARICO)	/	/	1000
BARCA PICCOLA CON VELA E REMI (10 POSTI+CARICO)	/	/	1500
NAVE DA BATTAGLIA (20 POSTI+CARICO)	/	/	37000
CATAPULTA	/	/	5000
ARIETE DA SFONDAMENTO	/	/	600





Armí e Armature



Nelle tabelle seguenti trovate l'elenco delle armi e delle armature con il valore dell'ingombro e soprattutto l'indicazione della tipologia dell'arma, così da definire inequivocabilmente quali siano le armi leggere, quelle medie e quelle pesanti. Sono stati inoltre assegnati i valori di attacco sulla base del seguente ragionamento: un'arma pesante è mediamente più grande e complessa da usare, un pugnale o un bastone sono la cosa più elementare da brandire. L'incremento percentuale che ogni arma dona alla CdC del personaggio, favorisce le armi leggere e semplici, mentre sfavorisce le armi pesanti e complesse.

Armature

TIPO	INGOMBRO	TOGLIE AL DANNO	VALORE DI DIFESA	CLASSE	COSTO IN CEI
CORPETTO IMBOTTITO	6	-1	/	LEGGERA	50
CORPETTO DI CUOIO	6	-2	/	LEGGERA	100
CUOIO BORCHIATO	6	-2	/	LEGGERA	150
PELLI	8	-2	/	LEGGERA	120
COTTA DI MAGLIA	12	-3	/	MEDIA	200
CORPETTO A SCAGLIE	15	-3	/	MEDIA	220
COMPLETA A BANDE	33	-4	/	PESANTE	250
COMPLETA A SCAGLIE	35	-4	/	PESANTE	300
COMPLETA A PIASTRE	40	-4	/	PESANTE	350
SCUDO PICCOLO	8	-1	5%	MEDIA	50
SCUDO GRANDE	12	-2	8%	PESANTE	150

Armí da Lancio

TIPO	INGOMBRO	GITTATA CORTA	GITTATA MEDIA	GITTATA LUNGA	DANNO	CLASSE	COSTO IN CEI
SASSO	4	8 cb	16 cb	32 cb	1D8	LEGGERA	/
ARCO CORTO	12	30 cb	60 cb	120 cb	2D12+1	MEDIA	50
ARCO LUNGO	15	50 cb	100 cb	240 cb	2D12	PESANTE	150
BALESTRA	18	60 cb	120 cb	300 cb	3D12	PESANTE	300
COLTELLO	4	8 cb	16 cb	32 cb	2D6	LEGGERA	10
ASCIA	6	8 cb	16 cb	40 cb	2D10	MEDIA	30
FIONDA	6	24 cb	48 cb	100 cb	2D8	LEGGERA	10
FROMBOLA	3	40 cb	120 cb	400 cb	2D8	LEGGERA	10
GIAVELLOTTTO	10	40 cb	80 cb	200 cb	2D6+1	MEDIA	150
CERBOTTANA	3	8 cb	16 cb	32 cb	1D6	LEGGERA	25
10 FRECCIE	10	/	/	/	/	/	20
10 DARDI DA BALESTRA	8	/	/	/	/	/	40
20 FRECCETTE DA CERBOTTANA	6	/	/	/	/	/	10
50 BIGLIE PER FIONDA	8	/	/	/	/	/	10
FARETRA	10	/	/	/	/	/	10
CINTA PORTADARDI	4	/	/	/	/	/	10





Armi da Punta e da Taglio

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE	COSTO IN CEI
PUGNALE	5	2D6	20%	LEGGERA	8
STILETTO	5	2D6	20%	LEGGERA	10
DAGA	8	2D8	15%	LEGGERA	25
GLADIO	8	2D6+1	15%	MEDIA	40
SPADA	12	2D12	10%	MEDIA	100
STOCCO	12	2D8+1	15%	MEDIA	150
SCIMITARRA	16	2D12	15%	MEDIA	150
SPADA A 2 MANI	17	2D8+1	5%	PESANTE	180
SPADONE	19	3D12+1	5%	PESANTE	280
PICOZZA	18	2D12	5%	PESANTE	10
ACCETTA	8	2D8	15%	MEDIA	10
ASCIA BIPENNE	16	2D10	10%	MEDIA	40
SCURE A 2 MANI	18	2D8+1	5%	PESANTE	20
ASCIA BIPENNE A 2 MANI	20	4D10	5%	PESANTE	60

Armi da Botta

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE	COSTO IN CEI
BASTONE	8	1D8+1	15%	LEGGERA	20
MAZZA DI LEGNO	8	2D8	20%	LEGGERA	10
MAZZA DI FERRO	12	2D8+1	15%	MEDIA	25
MAZZA CON CATENA	14	2D8+2	5%	PESANTE	40
MARTELLO D'ARME	18	2D12+1	10%	PESANTE	60
SCUDO PICCOLO	8	1D8	8%	MEDIA	VEDI ARMATURE
SCUDO GRANDE	12	2D6	5%	PESANTE	VEDI ARMATURE

Armi Lunghe

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE	COSTO IN CEI
TRIDENTE	24	2D12+1	10%	PESANTE	80
ALABARDA	20	4D8	5%	PESANTE	150
LANCIA	20	2D12	15%	MEDIA	100
FALCIONE	20	2D10	10%	PESANTE	120
MAZZAPICCHIO	24	4D8	5%	PESANTE	150
PARTIGIANA	20	2D10	10%	PESANTE	120

Armi Insolite

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE	COSTO IN CEI
RETE	12	IMMOBILIZZA	15%	MEDIA	30
LAZO	10	IMMOBILIZZA	10%	LEGGERA	10
FRUSTA	8	4D8	10%	LEGGERA	15



Charta di identificazione

Giocatore _____ Personaggio _____

Stirpe _____ Casta _____

For _____ Abi _____ Con _____ TdF _____ EV _____ SM _____ Rep _____ Ing _____

Armatura _____ Grado Cons. _____ Punti Cons. _____ Punti Conv. _____

Sacro Protettore _____ Regola di vita _____

Segno Celeste

☐ Lupo di Fuoco ☐ Serpente Lunare ☐ Tre Figlie ☐ Fauno Albino ☐ Rapace Oscuro ☐ Artiglio del Fato

Tratti personalità

25%	50%	75%
☐ Umiltà	☐ Ambizione	☐ Arroganza
☐ Crudeltà	☐ Benevolenza	☐ Indulgenza
☐ Indecisione	☐ Comando	☐ Dispotismo
☐ Scontrosità	☐ Comunicatività	☐ Espansività
☐ Timore	☐ Coraggio	☐ Spavalderia
☐ Inettitudine	☐ Creatività	☐ Fantasticheria
☐ Concisione	☐ Eloquenza	☐ Prolissità
☐ Goffaggine	☐ Imitazione	☐ Esibizionismo
☐ Incomprensione	☐ Intuizione	☐ Diffidenza
☐ Perfidia	☐ Lealtà	☐ Fanatismo
☐ Distrazione	☐ Memoria	☐ Precisione
☐ Prodigalità	☐ Parsimonia	☐ Avidità
☐ Intolleranza	☐ Pazienza	☐ Mansuetudine
☐ Temerarietà	☐ Prudenza	☐ Circospezione
☐ Irrazionalità	☐ Ragionamento	☐ Astrazione
☐ Freddezza	☐ Sensualità	☐ Lussuria

Paure/ Difetti/ Inibizioni

Magie/ Alchimie/ Evocazioni/ Fatture

Armi e Scudo	Valore Attacco/ Difesa	Danno	Gittata	Ing/ Classe
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----

Capacità di Combattimento

Media For/Abi/Con ----- + Valore Attacco Arma ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Media For/Abi/Con ----- + Valore Attacco Arma ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Media For/Abi/Con ----- + Valore Attacco Arma ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Media For/Abi/Con ----- + Valore Attacco Arma ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Combattimento a Distanza

Media Abi/Con ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Media Abi/Con ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Media Abi/Con ----- ± bonus/malus ----- = ----- %

Equipaggiamento e Note

Denaro

Cei ----- Argenti ----- OA ----- Oplí-----



Esplorazione



Terminati gli acquisti i personaggi inizieranno a vivere su Rarte, muovendosi, esplorando. Di seguito alcune indicazioni utili al Magister ed ai giocatori per migliorare la simulazione.

INFLUENZA DEL SEGNO ZODIACALE

All'inizio di ogni avventura il Magister determina il segno zodiacale di influenza.

I personaggi che hanno lo stesso segno ottengono:

- +2% TdF
- i personaggi della Stirpe dei Monaci hanno 55% di potere taumaturgico per 2 girodi

INGOMBRO (ING)

È un valore che tiene conto del peso e del volume degli oggetti, dalle armi al cibo; quindi tutto ciò che esiste ha un valore di ingombro. In termini di gioco ogni personaggio segnerà il totale dei valori di ingombro dei vari oggetti che trasporta sulla scheda. Il valore di ingombro sopportabile da ogni personaggio è relazionato con la Forza (o Potenza nel caso di creature). Fintanto che il valore totale di ingombro dei vari oggetti trasportati è pari o inferiore al 60% della Forza, tutto bene, superato questo valore, ogni 10%, si avranno dei malus:

- -5% Abi (anche nel calcolo per la CdC e la CaD)
- -4% alla distanza di movimento
- -1 al tiro iniziativa

Questo risulta molto utile per il calcolo dei tempi di marcia e per le fughe a rotta di collo o gli inseguimenti.

MOVIMENTO

Distanza massima percorribile da un gruppo di avventurieri per 1 clessidra:

- | | |
|-----------------------------------|--------------|
| • all'aperto di giorno in marcia | 12000 cubiti |
| • all'aperto di giorno correndo | 16000 cubiti |
| • all'aperto di giorno esplorando | 6000 cubiti |
| • all'aperto di notte in marcia | 8000 cubiti |
| • all'aperto di notte correndo | 12000 cubiti |
| • all'aperto di notte esplorando | 2000 cubiti |
| • al chiuso in luce in marcia | 2800 cubiti |
| • al chiuso in luce correndo | 4000 cubiti |
| • al chiuso in luce esplorando | 1000 cubiti |

LUCE

Nel caso di esplorazioni sotterranee sarà necessario l'uso di torce e lanterne:

- torcia: dura 3 clessidre, illumina 20 cubiti di diametro, è sensibile al vento e a forte pioggia
- lanterna: ogni fiasca d'olio dura 8 clessidre, illumina 30 cubiti di diametro, può essere regolata l'intensità e oscurata con un panno o le sue scuri, non patisce la pioggia e il vento

RIPOSO

Un personaggio medio può evitare di riposare e mangia-

re per 8 clessidre continue; normalmente ogni 6 dovrebbe fare una sosta di almeno 1 clessidra.

Nel caso si proceda forzatamente si può arrivare a 12 clessidre, trascorse le quali si è obbligati a fermarsi per almeno 4 clessidre.





Risoluzione degli eventi



TIRI DI CONTROLLO

Il sistema si basa tutto sul dado percentuale. Nei casi in cui è necessario determinare la riuscita di un'azione si effettua un tiro con 1D100 e lo si confronta con il valore di riferimento, che può essere:

- una delle tre caratteristiche base
- il Tiro del Fato
- un'abilità di Casta
- la Sanità Mentale
- un tratto di personalità
- la Reputazione
- la Capacità di Combattimento
- il Combattimento a Distanza

L'esito è positivo se si ottiene un risultato uguale o inferiore al valore di riferimento con la sola eccezione del TdF (vedi più avanti).

Critico e Maldestro nei tiri di controllo

Nel caso in cui si ottenga un risultato pari o inferiore al 10% del valore di riferimento si verifica un "critico", ossia l'azione riesce nel migliore dei modi, nel caso invece che il risultato sia uguale a 99 o più si verifica un "maldestro", ossia l'azione fallisce nel peggiore dei modi. A discrezione del Magister descrivere l'accaduto, il maldestro non deve essere un semplice fallimento, ma deve avere delle conseguenze importanti, come nel caso del critico non deve essere un semplice successo, ma un vero capolavoro.

TEST SULLE CARATTERISTICHE

L'evento per cui è necessario il tiro, se il personaggio non ha abilità di Casta specifiche, viene generalmente attribuito a una caratteristica; in casi particolari il Magister può fare una media. Ad esempio per "scalare" può ritenere di coinvolgere Forza e Abilità, quindi si farà una media dei due valori e si eseguirà il test su quest'ultimo.

TEST SUL TdF

Questo test viene sempre effettuato dal Magister, in segreto, si esegue per determinare la risoluzione di eventi fortuiti in cui le abilità fisiche e mentali del personaggio non sono coinvolte direttamente. È fondamentale per scoprire l'esito di un veleno, di un incantesimo, una negromanzia o di una fattura, avranno successo se si otterrà un risultato uguale o superiore al valore di riferimento con un risultato di 100 (puro sul dado) avrà sempre successo.

TEST SULLA REPUTAZIONE

Questo test può essere adoperato dal Magister per verificare all'interno di situazioni particolari la notorietà dei personaggi; per ottenere un valore del gruppo si può fare una media tra i valori dei personaggi. Ad esempio all'ingresso di un villaggio, oppure quando questi blasoneranno le loro gesta.

TEST SULLA SANITÀ MENTALE

Quando un personaggio assiste, a un fatto di alta intensità emotiva o assolutamente inspiegabile, il Magister potrà chiedere un test di controllo sulla SM. Questo test è più soggettivo di altri perché deve tenere conto della Casta del personaggio, dei suoi tratti di personalità e dell'esperienza, dovrebbe essere invocato dal giocatore stesso prima che dal Magister.

Di seguito i modificatori per come si affronta la situazione:

- -1D8 se si è disarmati
- -1D8 se si è al buio o con poca luce
- -1D10 per ognuno dei seguenti tratti di personalità: timore, indecisione, irrazionalità, lussuria, fantasticherie, fanatismo, perfidia
- -1D10 se si è soli o ci si è perduti
- -2D10 se la situazione coinvolge una paura del personaggio
- -2D10 se si è già fallito un test nello stesso giro
- +1D10 per ognuno dei seguenti tratti di personalità: coraggio, ragionamento, freddezza, intuizione, temerarietà, lealtà, comando
- +1D10 se si è con compagni fidati

In caso di fallimento ci sono delle conseguenze:

- se ha fallito il test entro il 20%, -1D10 alla SM permanente; tutti i test di controllo avranno un malus del 20%; il personaggio aggiunge una Paura
- se ha fallito il test oltre il 20%, -2D10 alla SM permanente; tutti i test di controllo avranno un malus del 50%; il personaggio aggiunge una Paura

Il fallimento dovrà essere supportato da un'adeguata interpretazione del giocatore e la nuova Paura del personaggio dovrà essere relativa alla situazione vissuta e commisurata al fallimento. In ogni caso a seguito del test ci possono essere dei cambiamenti nei tratti della personalità, questo dovrà essere discusso tra Magister e giocatore.

Il recupero dei punti di SM persi potrà avvenire solo superando la Paura acquisita e con un periodo di tranquillità e riposo di almeno un mese.

TEST SULLE ABILITÀ DI CASTA

Come abbiamo visto nelle diverse descrizioni, qualche Casta possiede delle abilità specifiche. Quando l'evento per cui è necessario il tiro le chiamasse in causa, queste avranno la precedenza sulle caratteristiche base.

TEST DI PERSONALITÀ

Questo è uno strumento guida per l'interpretazione, che dà al Magister la possibilità di sottoporre i personaggi a test di personalità in situazioni critiche.

Ad esempio: Ginus si intrufola in una festa di palazzo, ma non ha la minima idea di come ci si deve comportare in una tale situazione e decide quindi di imitare quello





che fanno gli altri. Il Magister allora decide di far fare a Ginus un test sulla personalità, per la precisione di usare il tratto dell'Imitazione: guardando sulla scheda nella riga opportuna, se Ginus ha Imitazione avrà il 50% di probabilità di riuscita, se ha Goffaggine avrà il 25% di riuscita, se ha Esibizionismo avrà il 75% di riuscita.

Se supera il test Ginus se la cava in un modo o nell'altro; se però fallisce, il risultato sarà in base alla condizione del suo tratto; se è esibizionista si farà notare per aver esagerato, magari vantandosi ad alta voce di un'impresa esagerata, se è goffo si farà notare perché ad esempio avrà dato una testata ad una dama inchinandosi.

COMBATTIMENTO

Iniziativa

Se non è chiaro chi dei contendenti sorprenda l'altro, si esegue un tiro iniziativa: ogni fazione lancia 1D6, ottiene l'iniziativa quella con il risultato più alto e le altre a seguire in ordine decrescente. In caso di pareggio l'azione è contemporanea. All'interno della stessa fase di iniziativa, partono prima le armi da lancio, poi gli incantesimi e poi gli attacchi in corpo a corpo.

Azioni nel combattimento

Una volta determinato l'ordine di iniziativa ogni personaggio potrà compiere una sola azione nel suo turno.

Combattimento a Distanza (CaD)

Per colpire un avversario con un'arma da lancio occorre eseguire con successo un test di controllo sulla CaD.

Questo valore si determina facendo la media, arrotondata per difetto, tra Abilità e Conoscenza e aggiungendo i modificatori dati dalle condizioni esterne:

- -2% bersaglio a corta distanza
- -4% bersaglio a media distanza
- -6% bersaglio a lunga distanza
- -2% bersaglio in movimento
- +2% bersaglio fermo
- -2% bersaglio parzialmente nascosto
- +2% bersaglio allo scoperto
- -2% bersaglio piccolo
- +2% bersaglio grande
- -2% bersaglio in ombra
- +2% bersaglio alla luce

Inoltre, se la media di Abilità e Conoscenza è pari o superiore al 75% si guadagna un +2% alla CaD.

Combattimento Corpo a Corpo (CaC)

Nell'affrontare un combattimento in CaC ogni contendente deve dichiarare se e quali armi/oggetti sta impugnando nel momento in cui attaccherà e nel momento in cui subirà gli attacchi degli avversari.

Ad esempio un Paladino armato di scudo e spada dichiarerà di usare la spada quando attaccherà e usare lo scudo quando subirà gli attacchi dei nemici.

Per portare con successo un attacco occorre eseguire

un test di controllo sulla Capacità di Combattimento (CdC). Questo valore si determina facendo la media, arrotondata per difetto, tra il valore delle 3 caratteristiche base, aggiungendo il valore di attacco dell'arma/oggetto adoperati, sottraendo il valore di difesa dell'arma/oggetto adoperati dall'avversario e aggiungendo gli eventuali modificatori imposti dalla Casta o da altre condizioni.

Il valore di difesa di un'arma è pari al suo valore di attacco dimezzato, gli scudi possiedono un loro valore apposito, mentre nel caso di oggetti occasionali il Magister valuterà a suo giudizio.

Per le creature/mostri/animali il valore di difesa è uguale a quello di attacco.

Se la media di Abilità, Conoscenza e Forza è pari o superiore al 75% si guadagna un +2% alla CdC.

Critico e maldestro in combattimento

Quando un personaggio supera con successo il test sulla CaD o sulla CdC, nel caso ottenga un critico (10% del valore di riferimento) nel fare il danno infligge il valore massimo a cui si sottrarrà solamente metà del valore di protezione dell'armatura.

Nel caso invece di un colpo maldestro (99 o più) il Magister tirerà 1D6 per determinare le conseguenze:

- 1 = ti autoferisci, considera il massimo dei danni diviso due senza sottrarre l'armatura
- 2 = si rompe l'arma
- 3-4 = colpisci un compagno vicino a te
- 5-6 = ti cade l'arma

Danni e Ferite

Quando un attacco ha successo, per ferire si tira il numero e la tipologia di dado previsto per l'arma usata. Nei combattimenti CaC a questo si sommerà il bonus al danno: +1 per chi ha il valore di Forza pari o superiore al 75%.

Nei combattimenti CaC in caso di danni inflitti senza armi (pugni, calci, testate...), si considera il valore di Forza per determinare la tipologia del dado:

- da 25 a 59: 1D4
- da 60 a 74: 1D6
- da 75 a 100: 1D8

Una volta che il valore della EV scende sotto il 50% il personaggio subisce dei malus:

- -4% For (anche nel calcolo per la CdC e la CaD)
- -4% Abi (anche nel calcolo per la CdC e la CaD)
- -4% alla distanza di movimento
- -1 al tiro iniziativa

I danni subiti vengono recuperati come segue, a meno di utilizzo di magie, pozioni, benedizioni:

- +1D6 a girodi passato in assoluto riposo e adeguate cure
- +1D4 a girodi passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure
- +1D6 ogni due girodi passati in pessime condizioni





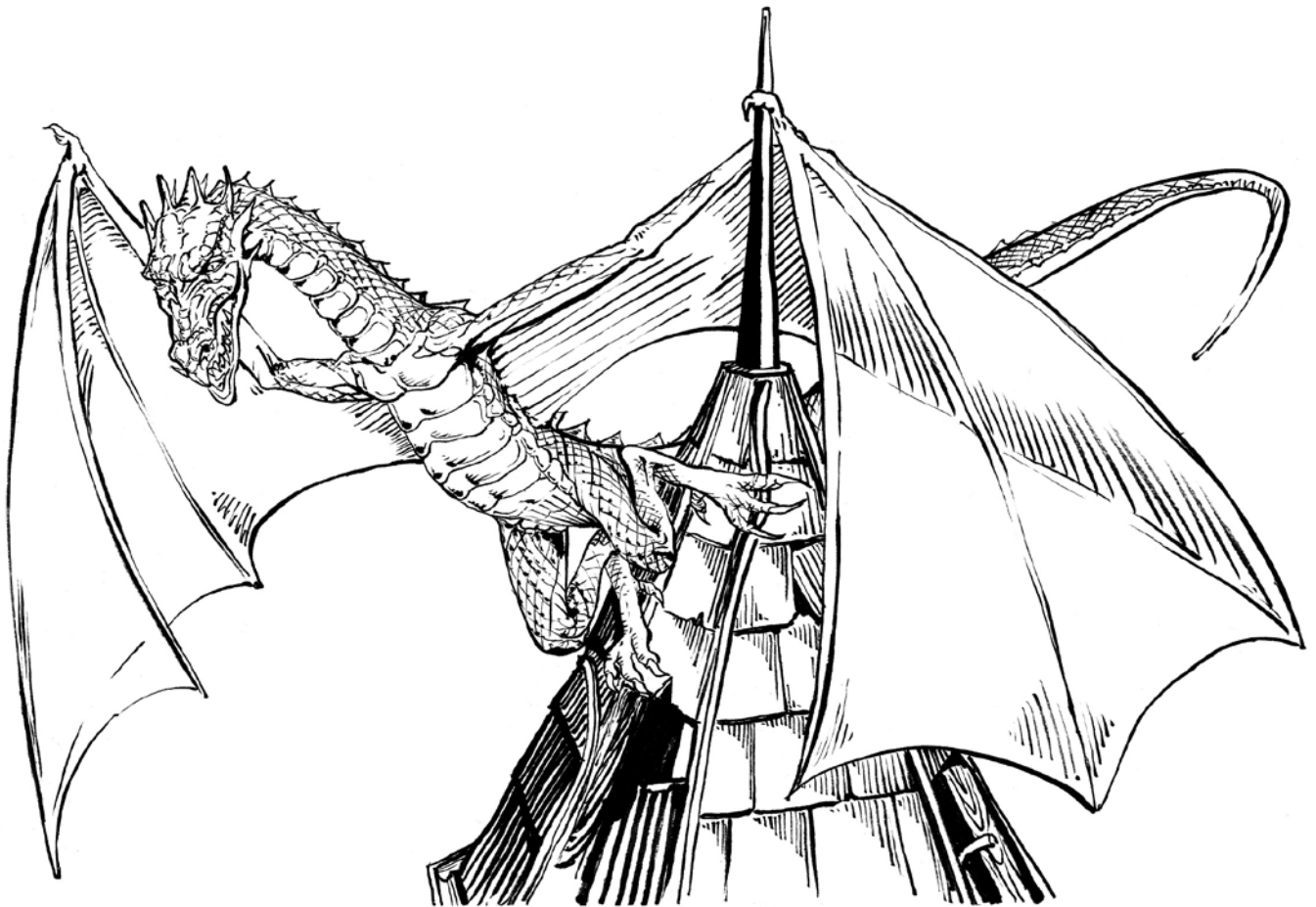
MOVIMENTO

Se non è chiaro chi dei contendenti parta per primo, si esegue un tiro iniziativa: ogni fazione lancia 1D6, ottiene l'iniziativa quella con il risultato più alto e le altre a seguire in ordine decrescente. In caso di pareggio l'azione è contemporanea.

A questo punto ognuno esegue un tiro di controllo sull'Abilità per determinare chi è più veloce, con dei modificatori:

- +2% se ha vinto l'iniziativa
- -2% per ogni ostacolo nella corsa (cambio di direzione, ostacoli, visibilità, terreno...)
- eventuali malus dati dall'ingombro.

Ovviamente nel caso in cui il personaggio tentasse la fuga da una creatura decisamente più veloce di lui, ad esempio un cane, più che un test si presume si adotti il buon senso.





La Crescita del Personaggio



Al momento della creazione il personaggio è al primo grado di Consapevolezza. Il manuale originale si ferma al quinto grado di Consapevolezza ed è molto generoso nell'evoluzione del personaggio, di seguito troverete le regole per la crescita fino al decimo grado con delle regole più severe e specifiche.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI CONSAPEVOLEZZA

Al termine di ogni avventura il Magister procederà all'assegnazione dei punti Consapevolezza ad ogni personaggio, come segue:

- 10 per l'avventura conclusa
- 5 per personaggio attivo e dinamico
- 2 per ogni risultato critico effettuato
- 1 per ogni 6 clessidre trascorse su Rarte
- 1 per ogni colpo in combattimento andato a segno
- X per incontro e soppressione delle creature (il totale diviso equamente tra tutti i personaggi del gruppo)

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI CONVERSIONE

Per i personaggi della Stirpe dei Monaci occorre anche assegnare i punti Conversione, come segue:

- 15 per ogni personaggio giocante convertito
- 12 per ogni Png umano convertito
- 8 per ogni Png umanoide convertito
- 5 per ogni Png bestiale o animale convertito
- 1 per ogni azione coerente alla Regola di vita
- -1 per ogni azione incoerente alla Regola di vita

PASSAGGI DI GRADO

Tutti i personaggi passano di grado raggiunta una determinata quantità di punti Consapevolezza, i Monaci devono anche raggiungere un certo valore di punti Conversione, come segue:

- 2° grado, passaggio con 50 punti Consapevolezza e per i Monaci con 30 punti Conversione
- 3° grado, passaggio con 100 punti Consapevolezza e per i Monaci con 60 punti Conversione
- 4° grado, passaggio con 200 punti Consapevolezza e per i Monaci con 120 punti Conversione
- 5° grado, passaggio con 500 punti Consapevolezza e per i Monaci con 260 punti Conversione
- 6° grado, passaggio con 1000 punti Consapevolezza e per i Monaci con 320 punti Conversione
- 7° grado, passaggio con 2000 punti Consapevolezza e per i Monaci con 460 punti Conversione
- 8° grado, passaggio con 4000 punti Consapevolezza e per i Monaci con 520 punti Conversione
- 9° grado, passaggio con 8000 punti Consapevolezza e per i Monaci con 720 punti Conversione
- 10° grado, passaggio con 16000 punti Consapevolezza e per i Monaci con 860 punti Conversione







Passaggio di grado degli Iperborei

Per tutte le Caste ad ogni passaggio di grado:

- +1D4% CdC
- +1D8 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:

- +3% TdF

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D10% CdC
- +1D10 EV
- i danni senza armi raddoppiano
- +5% a tutte le abilità di Casta

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D10% CdC
- +1 al danno
- +1D10 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

ASSASSINO

3° grado:

- un laccio per strangolare che non si può spezzare con valore di attacco 20%
- +4% CaD

5° grado:

- un mantello con cappuccio per nascondersi nelle ombre (80%)
- +2 al danno in CaC

10° grado:

- può nascondersi e se lo desidera passare inosservati, senza dover fare tiri; qualunque arma adoperi infligge sempre il massimo dei danni
- +4% CaD

CACCIATORE

3° grado:

- un falcone addestrato
- +3% CaD

5° grado:

- un arco lungo con +1 al danno e 4 punti di Ingombro
- +3% CaD

10° grado:

- qualsiasi bersaglio entro la gittata corta dell'arma da lancio in uso è colpito automaticamente; può comu-

nicare facilmente con tutti gli animali; riconosce e trova orme ed impronte se non più vecchie di 1 girodi senza bisogno di tiri.

GUARDIANO DELL'EQUILIBRIO

3° grado:

- un cane da combattimento addestrato
- +1 al danno

5° grado:

- un'arma magica di classe media con +3 al danno e 3 punti di Ingombro
- +3% CaD

10° grado:

- abilità Berseker, quando manda a segno un colpo dichiara un numero, tira 1D10, se esce il numero chiamato l'avversario colpito muore sul colpo
- +1 al danno

PALADINO

3° grado:

- un'armatura pesante, completa di scudo, magica, con 8 punti di Ingombro; inoltre lo scudo ha un valore di difesa del 12%

5° grado:

- verrà investito ufficialmente al grado di Cavaliere, che comprende in dono un cavallo da guerra, un appezzamento di terra e un corno magico di muflone. Suonando il corno, entro 6 clessidre accorrerà un Centauro per offrire i suoi servigi; suonare il corno richiede un grande sforzo e costa 1D6 punti EV ed ha effetto solo se suonato all'aperto.

10° grado:

- può ripetere una volta un TdF fallito; può sfidare a duello un avversario, durante il proclama presentando le sue imprese, c'è il 45% di possibilità che questi si arrenda senza combattere.





Passaggio di grado dei Monaci

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:

- +1D6 EV
- 1 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:

- +3% TdF
- +1D4% CdC

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D6% CdC
- +1D8 EV
- +10% All'abilità di conversione
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D6% CdC
- +1D8 EV
- +10% All'abilità di conversione
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

CAVALIERE DELLA FEDE

3° grado:

- una spada benedetta con valore di attacco 15% e +2 al danno contro esseri malefici e non morti

5° grado:

- una doppia piastra di osmio su cui è inciso un simbolo sacro. Il Cavaliere durante uno scontro potrà inginocchiarsi a pregare sollevando la piastra, da questa si irraderà una luce divina; il Magister dovrà effettuare un tiro di controllo sul TdF/ RaM per tutti gli avversari infedeli in vista, chi lo fallisce rimane abbagliato e fuggirà, chi lo supera subisce 1D8 di danno.
- +3% TdF

10° grado:

- saranno in grado di percepire il male senza bisogno di tiri; effettuando un colpo critico in combattimento uccideranno sul colpo non morti o esseri malefici.

MISTICO

3° grado:

- sottraggono all'EV solo metà dei danni subiti

5° grado:

- 65% di compiere miracoli; un miracolo è la trasformazione o inversione dell'esistente, non è possibile creare nulla ex-novo e non riguarda le guarigioni o

la vita e la morte. Un luogo o un essere può essere miracolato una sola volta e se il primo tentativo fallisce non può essere ripetuto. Ogni miracolo costa al Mistico 12 punti di EV e deve essere approvato dal Magister.

- +4% TdF

10° grado:

- 50% di possibilità che chi voglia colpirlo o ferirlo rinunci rimanendo abbagliato dalla sua santità; gli esseri maligni e i non morti fuggiranno alla sua presenza

PREDICATORE

3° grado:

- sarà in grado di benedire le armi donando +1 al danno contro esseri maligni e non morti

5° grado:

- cuore di diamante consacrato alla Grande Madre che rivelerà un essere sincero divenendo rosso o un mechino divenendo nero
- opera guarigioni al costo di 5 punti di EV
- +3% TdF

10° grado:

- gli esseri maligni e i non morti fuggiranno alla sua presenza
- il suo tocco segnerà tutti i malvagi.





Passaggio di grado del Popolo Antico

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:

- +1D6 EV
- 1 tiro acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Inoltre ogni 2 passaggi di grado:

- +3% TdF
- +1D4% CdC

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D6% CdC
- +1D8 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D6% CdC
- +1D8 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

ALCHIMISTA

3° grado:

- una pietra filosofale che trasforma i metalli in oro alchemico

5° grado:

- una pietra eliotropa e un panno di pelle di unicorno. L'Alchimista potrà rendersi invisibile se denudatosi si passerà sul corpo il panno di unicorno su cui avrà prima strofinato la pietra eliotropa
- la formula per la creazione di una pietra eliotropa

10° grado:

- sono in grado di interpretare ogni genere di scritto arcano senza dover eseguire dei tiri
- la formula per la creazione di una pietra filosofale
- il procedimento per l'elisir di giovinezza

EVOCATORE

3° grado:

- evocazione al costo di 3 punti EV, tre possibilità di ritentare nel caso di Entità sbagliata
- 15% di possibilità che le preghiere e invocazioni possano essere esaudite dagli dei

5° grado:

- 45% di possibilità di vincolare un'Entità ad un oggetto una volta che sia riuscito ad evocarla, costa 10

punti EV; gli effetti del vincolo dovranno essere decisi dal Magister in base all'Entità e all'oggetto

- può scegliere 1 Entità di basso, 1 di medio ed 1 di alto rango, da evocare con 85% di probabilità
- l'intervallo tra un'evocazione e l'altra non scende sotto le 5 clessidre

10° grado:

- può effettuare evocazioni mirate conoscendo il nome di tutte le Entità.

MAGO

5° grado:

- opera incantesimi invocando direttamente gli spiriti elementali. Il giocatore potrà creare degli incantesimi secondo la sua fantasia e le circostanze a patto che gli elementi coinvolti (aria, acqua, terra e fuoco) siano presenti sul posto. Dovrà comunque avere l'approvazione del Magister. Questo incantesimo costa 10 punti EV
- il costo in EV di tutti gli incantesimi conosciuti è dimezzato
- +2% TdF
- -2% TdF del bersaglio dei loro incantesimi

10° grado:

- conosce tutti gli incantesimi base, il cui costo in EV è dimezzato
- -2% TdF del bersaglio dei loro incantesimi

NEGROMANTE

5° grado:

- apprenderà la "conoscenza della Magia del Sangue". Il giocatore potrà creare degli incantesimi secondo la sua fantasia e le circostanze utilizzando tutti i componenti organici degli esseri viventi a sua disposizione (potrà quindi agire fisicamente o psichicamente sui bersagli, alterando la percezione o il corpo...) queste magie avranno un costo di 12 punti di EV. Dovrà comunque avere l'approvazione del Magister
- +2% TdF
- -2% TdF del bersaglio dei loro incantesimi
- il costo in EV di tutti gli incantesimi conosciuti è dimezzato

10° grado:

- conosce tutti gli incantesimi base il cui costo in EV è dimezzato
- -2% TdF del bersaglio dei loro incantesimi





Passaggio di grado dei Rom

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:

- +1d3% CdC
- +1D4 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:

- +3% TdF

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D8% CdC
- +1D6 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:

- +1D8% CdC
- +1 al danno
- +1D6 EV
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità
- +5% a tutte le abilità di Casta

FATTUCCHIERI

3° grado:

- sceglie 1 filtro, 1 fattura e 1 amuleto come specialità (+3% nella sua riuscita o risoluzione)

5° grado:

- 65% di lettura del presente. In qualsiasi specchio d'acqua potrà avere una visione di cosa sta accadendo anche a grande distanza, o cercare una persona, luogo o oggetto, purché in qualche modo conosciuti
- 50% di uso del "simulacro". Il simulacro è un pupazzo, di pezza o altro materiale, che aumenta del 15% la probabilità di riuscita di tutto ciò con cui il fattucchiere bersaglia la sua vittima o cliente, il simulacro deve però contenere una parte organica (capelli, unghie, saliva, sangue, feci, denti...) del bersaglio

10° grado:

- sceglie 3 filtri, 3 fatture e 3 amuleti come specialità (+3% nella sua riuscita o risoluzione)
- sarà in grado, una volta a girodì entrando in trance, di accedere al regno dei morti ottenendo le risposte a 3 domande (risposte che saranno sempre da interpretare)

GIOCOLIERI

3° grado:

- sceglie un secondo esercizio favorito (già eseguito più volte) con la stessa percentuale di riuscita del primo
- una scimmietta ammaestrata

5° grado:

- maschera del riso e del pianto. Una volta indossata il giocoliere potrà indurre a tutti coloro che lo guardano, lo stato d'animo che desidera. L'effetto durerà fintanto che il giocoliere indosserà la maschera.
- sarà un artista ben accolto nelle città con il 45% di possibilità di avere una richiesta dall'autorità per un'esibizione retribuita
- +3% CaD con oggetti del mestiere (clavette, coltelli, palle...)

10° grado:

- sarà un artista noto e ben pagati in tutta Rarte potrà riuscire automaticamente in 3 esercizi favoriti.

LADRI

3° grado:

- panetto da 1 pondo di Gomma Ladra. Si tratta di un composto gommoso molto elastico, si può allungare fino a 6 cubiti; ha grande aderenza alle superfici e agli oggetti, è impossibile scollarlo se non con la parola chiave conosciuta dal Ladro; elevata modellabilità e indistruttibilità, non si può tagliare, spezzare, bruciare, si divide in pezzi solo con il soffio del Ladro. Il limite d'uso è solo nella fantasia del Ladro, per adoperarla con successo il Ladro dovrà riuscire in un tiro di controllo sull'Abilità

5° grado:

- calzari magici per muoversi senza far rumore
- apprenderà la formula segreta per fabbricare la Gomma Ladra
- topolino ammaestrato

10° grado:

- può scassinare qualsiasi serratura, eseguire borseggi e muoversi silenziosamente, senza dover fare tiri.

PICARI

3° grado:

- gazza ladra addestrata

5° grado:

- 65% di seminare gli inseguitori e individuare un buon nascondiglio
- +3% TdF

10° grado:

- può scassinare qualsiasi serratura, eseguire borseggi, senza dover fare tiri
- è in grado di leggere l'animo delle persone ed individuare le debolezze, senza dover fare tiri.



Registro del Magister

Avventura _____ Clessidre _____

Personaggio	Punti Cons.	EV	Armatura	Ing/For	Note
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____
_____	_____	____ ____	_____	____ ____	_____

Ordine di marcia

Tratti personalità

25%	50%	75%
Umiltà	Ambizione	Arroganza
Crudeltà	Benevolenza	Indulgenza
Indecisione	Comando	Dispotismo
Scontrosità	Comunicatività	Espansività
Timore	Coraggio	Spavalderia
Inettitudine	Creatività	Fantasticheria
Concisione	Eloquenza	Prolissità
Goffaggine	Imitazione	Esibizionismo
Incomprensione	Intuizione	Diffidenza
Perfidia	Lealtà	Fanatismo
Distrazione	Memoria	Precisione
Prodigalità	Parsimonia	Avidità
Intolleranza	Pazienza	Mansuetudine
Temerarietà	Prudenza	Circospezione
Irrazionalità	Ragionamento	Astrazione
Freddezza	Sensualità	Lussuria

Annotazioni

Riassunto principali regole

Valore Armatura

Leggera -1 o -2; Media -3; Pesante -4; Scudo Piccolo -1; Scudo Grande -2

Danni senza armi esseri umani

Forza da 25 a 59: 1D4

Forza da 60 a 74: 1D6

Forza da 70 a 100: 1D8

Danni senza armi animali e mostri

Forza da 25 a 50: 2D6

Costituzione da 20 a 30: 2D8

Forza da 51 a 75: 2D8

Costituzione da 30 a 40: 3D8

Forza da 76 a 89: 2D10

Costituzione da 40 a 45: 3D10

Forza da 90 a 100: 3D8

Costituzione oltre 45: 3D12

Conseguenze dei danni subiti

Se EV scende sotto 50%: -2% alla CaD; -4% alla Forza; -4% all'Abilità; -1 al tiro iniziativa

Combattimento Magico

Incantesimo ha successo se risultato su 1D100 uguale o superiore a TdF del soggetto vittima

Combattimento Corpo a Corpo

BONUS AL TIRO PER COLPIRE: Valore medio Abilità, Conoscenza, Forza pari o superiore a 75%= +2%

BONUS AL DANNO: Valore Forza pari o superiore a 75%= +1

Combattimento a Distanza

BONUS AL TIRO PER COLPIRE: Valore medio Abilità e Conoscenza pari o superiore a 75%= +2%

MODIFICATORI AL TIRO: -2% bersaglio a corta distanza; -4% bersaglio a media distanza; -6% bersaglio a lunga distanza;

-2% bersaglio in movimento; +2% bersaglio fermo; -2% bersaglio parzialmente nascosto; +2% bersaglio allo scoperto

-2% bersaglio piccolo; +2% bersaglio grande; -2% bersaglio in ombra; +2% bersaglio alla luce

Recupero delle ferite

+1d6 a girodi passato in assoluto riposo e con adeguate cure

+1d4 a girodi passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure

+1d6 ogni 2 girodi passati in pessime condizioni per il recupero

Movimento

+2% se ha vinto l'iniziativa; -2% per ogni ostacolo nella corsa (cambio di direzione, ostacoli, visibilità, terreno...)

DISTANZA MASSIMA PERCORRIBILE DA UN GRUPPO per CLESSIDRA:

all'aperto di giorno in marcia	12000 cubiti
all'aperto di giorno correndo	16000 cubiti
all'aperto di giorno esplorando	6000 cubiti
all'aperto di notte in marcia	8000 cubiti
all'aperto di notte correndo	12000 cubiti
all'aperto di notte esplorando	2000 cubiti
al chiuso in luce in marcia	2800 cubiti
al chiuso in luce correndo	4000 cubiti
al chiuso in luce esplorando	1000 cubiti

Ingombro

Ingombro = inferiore o uguale a 60% Forza, tutto bene

Ingombro = ogni 10% oltre il 60% Forza, -4% CdC; -2% CaD; -4% Abi; -4% alla distanza di movimento; -1 al tiro iniziativa



Fonti bibliografiche



I contenuti dell'almanacco sono liberamente ispirati dalle seguenti fonti bibliografiche:

<http://www.wikipedia.org>

<http://ihoschronicles.wordpress.com>

*I cavalieri del Tempio - A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa e L. Giuliano
1990 edizioni E.Elle*

*Kata Kumbas - A. Carocci, M. Senzacqua
1988 edizioni E.Elle*

*Primo Almanacco di Kata Kumbas - D. Carta, M. Baudraz
Chimeræ Hobby Group - #CHE7 - 1a Edizione - Settembre 2010*





Licenza Creative Commons



Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5

Questo documento è distribuito sotto licenza Creative Commons

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera, di modificare quest'opera.

Alle seguenti condizioni:

- attribuzione.

Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza;

- non commerciale.

Non puoi usare quest'opera per fini commerciali;

- condividi allo stesso modo.

Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa;

Ogni volta che usi o distribuischi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Gli autori,

Ursha e Putro

Kata Kumbas

© Copyright 1984 edizioni Orion, A. Carocci, M. Senzaqua

© Copyright 1988- 1990 edizioni E.Elle, A. Carocci, M. Senzaqua

Questo documento non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma ha esclusivamente lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.





Questo è un omaggio a Kata Kumbas, il primo gioco di ruolo ambientato in Italia.

*Kata Kumbas Redux parte dallo spirito originale del gioco,
amplia alcuni aspetti e permette di giocare
nel fantastico mondo di Rarte.*

*Come per altre pubblicazioni che abbiamo curato,
non è nel nostro intento sostituirci all'opera originale
o fissare delle regole rigide, ma cercare di contribuire
alla diffusione del gioco e tentare di migliorarne la giocabilità.*

*Lo scopo di quest'opera è di valorizzare gli spunti originali,
come l'uso del dado percentuale, formulare le regole generali
e integrare regole aggiuntive per aumentare la longevità del gioco.*

*Con questo tomo avete dunque la possibilità
di utilizzare un regolamento completo
e alternativo a quello originale.*

Buon divertimento!

librogame's LAND

role **NOSTRI**