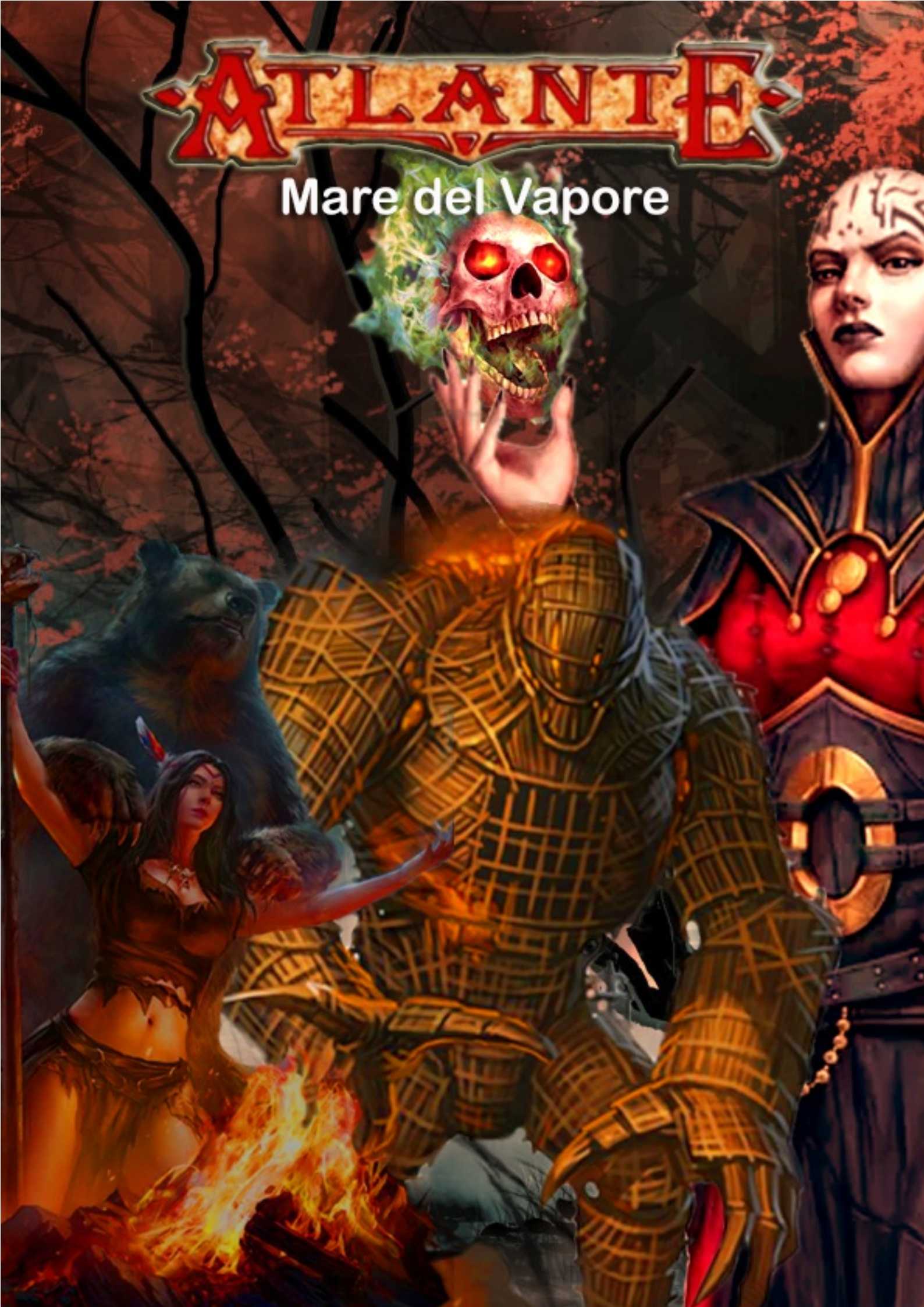


# ATLANTE

Mare del Vapore





# ATLANTE

## Indice

Il Mare del Vapore	pag	1
Cronologia	pag	1
Cestia	pag	7
Morovoay	pag	9
Ambiroa	pag	10
Manakara	pag	11
Regno Naga	pag	12
Androkia	pag	142
Isole Nebbiose	pag	14
Isole delle Lanterne	pag	14
Isole del Vapore	pag	15
Jakandor	pag	20
Regno Charont	pag	39
Territori Knorr	pag	117

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica del Mare del Vapore.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 2.0 dd. 13/04/2023

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

© 1988 TSR, Inc.

# Il Mare del Vapore

## Introduzione

Ho riunito in questo modulo tutte le informazioni reperite sia sul sito di The Piazza, che su Pandius, che ringrazio per rendere disponibile il materiale sviluppato da molti Fan. Inoltre ho voluto inserire e quindi adattare a Mystara la mini ambientazione di Jakandor. Ringrazio lo Zompatore per i suoi lavori che mi sono stati di ispirazione.

## Cronologia del Mare del Vapore

**9000 PI:** Quelle che ora sono le Isole del Vapore sono una grande isola, temperata e disabitata, sebbene diverse catene di isole colmino la distanza tra essa e la grande isola a nord che comprendeva sia l'attuale Oceania che la sua vicina Everfeed, così come Skothar.

**8900 PI:** Viene dichiarato il primo re dei Lhomarriani, prendendo il titolo per la sua abilità in combattimento. I suoi eserciti costringono altri villaggi a riconoscere la sua autorità: inizia una dinastia.

**8800 PI:** A questo punto i Lhomarriani in quello che diventerà Lhomarr hanno sviluppato una cultura della prima età del bronzo. L'agricoltura è molto diffusa, così come l'addomesticamento degli animali. Sono presenti piccole città e sorgono forme di governo più complicate. I marinai esplorano l'ambiente circostante.

**8800 PI:** Gli uomini lucertola migrano da Davania all'arcipelago delle isole del vapore e costruiscono piccoli villaggi nelle regioni paludose.

**8750 PI:** Dopo secoli di espansione e progresso, il re di Lhomarr, Uripas, si nomina imperatore.

**8600 PI:** Gli esploratori Lhomarriani hanno tracciato semplici mappe della costa vulcaniana, così come del resto della costa davaniana fino alla penisola cestiana. Viene sviluppato un alfabeto raffinato, così come armi e armature in bronzo migliorate. L'età del bronzo medio è arrivata per Lhomarr. Le calotte polari, che si

stanno già sciogliendo a causa dell'innalzamento delle temperature, iniziano a far conoscere i loro effetti. Alcuni Lhomarriani si stabiliscono nella Penisola Cestiana, chiamandola "Xerothnyi" (Nuova Costa). L'imperatore Santhalis divide Lhomarr in dieci province e nomina dieci dei suoi guerrieri più coraggiosi perché diventino principi regionali, per governare al suo posto nelle province e per occuparsi degli affari locali.

**8600 PI:** Il clima globale si riscalda e i mari si alzano considerevolmente, riducendo l'isola ad un arcipelago ancora più piccolo di quello che è oggi.

**8563 PI:** I primi coloni Lhomarriani raggiungono la Penisola del Vulture, allora una terra verdeggiante, che chiamano "Prys" (Giardino).

**8500 PI:** Il clima si riscalda a un ritmo ancora più veloce. Molte delle piccole isole tra Lhomarr e Skothar sono ormai affondate. Alcune basse pianure costiere di Lhomarr iniziano a inondarsi.

**8405 PI:** L'imperatore Theros si ammala e viene costretto a letto. Abdica in favore del figlio maggiore, Yoros.

**8401 PI:** L'imperatore Yoros annega in mare a causa di un incidente. Suo fratello minore Galhossian sale al trono.

**8400 PI:** L'aumento delle temperature diminuisce, ma Lhomarr si ritrova sola in mare, avendo perso circa un quarto della sua massa continentale. I Lhomarriani sono abili marinai ormai, quindi gli sviluppi nei secoli passati non sono catastrofici. I Lhomarriani hanno anche sviluppato una coscienza nazionale e chiamano la loro terra "Lhomarr" (Terra del Mare).

**8397 PI:** L'Editto di Galhossian viene pronunciato nella capitale, Regemnon. Chiunque sia sospettato di sovversione politica viene deportato nelle colonie o giustiziato. Molte persone "rat" (denunciano) i loro vicini per risolvere rancori di lunga data. Il flusso di coloni aumenta da un paio di centinaia al mese a migliaia. Molti vengono gettati a Prys e Xerothnyi con poco più dei vestiti addosso, e centinaia muoiono durante

l'inverno, specialmente a Prys, dove il clima è più rigido. Nel Lhomarr vero e proprio, le tasse vengono aumentate in media del 40% per finanziare stravaganti progetti di opere civili, come strade, ponti e statue monumentali dell'imperatore.

**8395 PI:** Xerothnyi e Prys vengono elevati a province di Lhomarr, ricevendo i propri Principi per rappresentarli. Questo è anche uno stratagemma per ingraziarsi i coloni.

**8392 PI:** L'ultima opposizione pubblica a Galhossian viene repressa. Ora governa con il pugno di ferro, arrestando a caso le persone nella sua corte. Il malcontento aumenta nelle campagne.

**8391 PI:** il principe Albassis di Burienos critica pubblicamente l'imperatore, chiedendo una tassazione inferiore e più poteri regionali. Molti cittadini comuni sono d'accordo con lui, avendo visto la propria situazione deteriorarsi da quando Galhossian è salito al trono.

**8389 PI:** Galhossian, mentre visita la campagna meridionale, visita il villaggio di Brissalithos, e viene disprezzato dai contadini in difficoltà. Infuriato, ordina l'esecuzione dell'intero villaggio e la distruzione dei suoi edifici. La notizia dell'atto si sparge rapidamente e i dieci Principi del continente di Lhomarr insorgono in aperta rivolta, insieme ai loro sostenitori. I principi di Xerothnyi e Prys si dichiarano per Galhossian, rendendosi conto che devono le loro posizioni direttamente a lui. Segue una guerra civile.

**8377 PI:** La Guerra Civile Lhomarriana termina, con la vittoria dei ribelli. Galhossian e i suoi due fedeli principi vengono uccisi da un ribelle travestito da guardia. Il regno viene ridiviso, dando ai principi vittoriosi una parte uguale dell'area totale dell'impero (comprese le colonie - non sono più province separate). A Galhossian succede il figlio di 14 anni, Tylon, che è costretto a firmare la nuova divisione politica del potere in legge. Quello che una volta era un accordo verbale tra l'imperatore e i principi è ora scritto.

**8350 PI:** Il primo gruppo di coloni si dirige a sud verso la penisola vulcaniana, dove fondano la città portuale di Erkalion. Un'esplosione demografica minore si verifica a Xerothnyi,

costringendo quella regione ad espandersi verso ovest, sulla Davania vera e propria. Iniziano i rapporti formali con il regno di Ilarnn, che ora confina con Xerothnyi.

**8299 PI:** Un gruppo di esploratori sbarca in quella che diventerà la Valle Perduta, trovano un piccolo avamposto commerciale e fanno affari con gli abitanti oltechi.

**8289 PI:** Trattati di pace e patti commerciali vengono stabiliti con i Tanagoro su Skothar, gli Oltechi di Brun e Davania e i regni degli uomini lucertola della regione del Bacino Aryptiano.

**8264 PI:** L'insediamento permanente di Thallios viene costruito sulla vecchia stazione commerciale nella futura regione della Valle Perduta. I Lhomarriani sono entrati nella tarda età del bronzo.

**8260 PI:** A Lhomarr giunge voce di una grande isola a nord-ovest, sulla quale sono costruite grandi città di ossidiana e basalto, abitate da persone simili a lucertole. Ci sono anche racconti sulla favolosa ricchezza che vi abbonda. Si sparge anche voce di tante guerre in quella regione, e di profughi in fuga verso sud e verso est. Molti Lhomarriani non sanno cosa pensare. L'imperatore Mordalios invia un inviato diplomatico dove si dice si trovi quest'isola, nella speranza di concludere rapporti con loro.

**8250 PI:** Gli inviati Lhomarriani finalmente individuano Y'hegg-T'uhath. Vengono guidati a Y'hog, la capitale, e vengono invitati a un banchetto. Il cibo è stato drogato e coloro che ne hanno mangiato vengono sacrificati. Un uomo non mangia, ma assiste al sacrificio da un posto sicuro. Fugge al molo e ordina all'equipaggio della nave Lhomarriana di dirigersi immediatamente verso Lhomarr.

**8249 PI:** La nave Lhomarriana ritorna da Y'hegg-T'uhath, e la storia viene raccontata all'imperatore. Mordalios decide di non fare nulla, affidandosi alla potenza militare di Nevumm, Orimul e altre nazioni davaniane per tenere a bada qualsiasi minaccia dall'ovest.

**8100 PI:** i marinai Lhomarriani sbarcano in una delle isole del vapore e costruiscono una stazione di pesca, dove possono affumicare o salare il pescato per preservarlo. Nessun



contatto viene stabilito con gli uomini lucertola.

**8006 PI:** Nevumm viene conquistata dalle orde degli invasori di Carnifex e Trogloditi. Chi non fugge viene sacrificato.

**8000 PI:** Una fortezza viene costruita sulle alture di un'isola del vapore dai militari Lhomarriani e un piccolo villaggio viene stabilito per sostenerla.

**7962 PI:** Orimul viene distrutto dai Carnifex. Alcuni sopravvissuti fuggono nella Penisola del Serpente e vanno in quelli che diventeranno i Clan Atruaghin.

**7903 PI:** Ilarnn è occupata dai Carnifex. Xerothnyi ora confina con il nemico. Il panico si diffonde in tutta la penisola e nel vero e proprio Lhomarr.

**7900 PI:** L'imperatore Kirthos invia una grande forza navale a Xerothnyi e vi fa sbarcare 30.000 soldati per tenere la penisola.

**7900 PI:** A causa delle crescenti ostilità con i Carnifex di Y'hog, i Lhomarrian trasferiscono la guarnigione dalle isole del vapore a Davania. Gli abitanti del villaggio abbandonano le loro case e tornano a Lhomarr.

**7895 PI:** Ilarnn viene liberato dai Lhomarriani. Diventa un protettorato di Lhomarr.

**7500 PI:** Lhomarr, quasi distrutto dalle tensioni della guerra, chiede assistenza ai suoi vicini, che si stanno ricostruendo dietro lo scudo lhomarriano. Ilarnn e Suur inviano aiuti militari.

**7465 PI:** La città portuale Carnifex di Azhat-Ith viene conquistata. Sia la città che i suoi abitanti vengono distrutti.

**7460 PI:** Eldamir viene fondata sul sito di Azhat-Ith dai Lhomarriani.

**7380 PI:** A questo punto i Carnifex sono stati cacciati dalla Davania. Inizia il tempo della ricostruzione. La grande città-fortezza di Valannir è stata costruita sulla costa nord-occidentale di Davania dai Lhomarriani.

**7200 PI:** Una seconda orda di Carnifex e dei loro servitori scende da Y'hegg-T'uhath, sbarcando vicino a Valannir e distruggendola completamente.

**7178 PI:** Eldamir viene assediata e distrutta.

**7153 PI:** Le furiose forze Lhomarriane si vendicano e distruggono la ricostruita Azhat-Ith.

**7140 PI:** Le rimanenti forze guidate da Carnifex

vengono espulse da Davania una seconda volta.

**7037 PI:** Lhomarr decide di porre fine alla minaccia Carnifex una volta per tutte. L'imperatore ordina a Brell, un leggendario generale lhomarriano, di guidare una forza di 120.000 uomini a Y'hegg-T'uhath e di distruggere tutto ciò che trovano. Le armate lhomarriane e i loro alleati si radunano a Valannir e attraversano lo Stretto di Nebbia fino all'isola.

**7033 PI:** Y'hog è circondata. Inizia un assedio di due anni.

**7031 PI:** Y'hog viene saccheggiata e bruciata. Molti dei suoi abitanti vengono massacrati e quelli che sopravvivono fuggono nelle catacombe sottostanti.

**7029 PI:** La terza orda nasce dalle rovine di Y'hog, invadendo gli insediamenti costieri di Davania.

**7027 PI:** La città-stato di Pelenzor viene completamente distrutta dall'orda Carnifex, che ora possiede le ricche praterie di Izondia. La Quindicesima Legione Lhomarriana e la Seconda Legione Suuriana vengono inviate dal Bacino Adakkiano per affrontare i nemici. Combattono tra le rovine di Pelenzor, in cui Brell viene ucciso da una freccia avvelenata. Le forze lhomarriane e suuriane vengono sbaragliate e fuggono a sud-est.

**7026 PI:** Suur cade in mano alle orde di Carnifex.

**7025 PI:** A questo punto gli alleati in fuga sono stati spinti a Ilarnn orientale e Xerothnyi, così come a Prys. Il fronte meridionale, presidiato da Lhomarriani e uomini lucertola, sta tenendo, permettendo alla gente di Prys di evacuare in massa a Lhomarr - un viaggio di circa 250.000 Lhomarriani e 5.000 uomini lucertola in otto mesi, con navi in arrivo e in partenza quasi 24 ore su 24. Il fronte occidentale è continuamente in pericolo di collasso, poiché sta affrontando il peso maggiore della potenza militare di Carnifex. L'evacuazione di Ilarnn e Xerothnyi non è così organizzata, con molte navi sovraffollate che affondano nei porti. Mentre il fronte regge, circa 180.000 Lhomarriani, 50.000 Ilarniani e 28.000 Suuriani riescono a fuggire a Lhomarr. Quest'anno si combatte anche la Battaglia di Okhtor Pass, che vede la sconfitta di circa la

metà dell'orda di Carnifex.

**7024 PI:** Alla fine di quest'anno, l'ultimo porto di Xerothnyi, Pirolos, cade nelle mani dei Carnifex dopo aspri combattimenti casa per casa. Molte migliaia di Lhomarriani non furono abbastanza fortunati da fuggire durante l'evacuazione. Coloro che vengono scoperti vengono uccisi, anche se un paio di migliaia riescono a fuggire nelle foreste, pronti a condurre una campagna di guerriglia. Prima che la terra sia perduta, una banda di guerrieri Lhomarriani tende un'imboscata a un accampamento di Carnifex, che custodisce un manufatto degli Esseri Esterni. Non sapendo cosa sia, ma intuendo la sua importanza, i Lhomarriani lo distruggono.

**7023 PI:** Lhomarr sente già la pressione di dover ospitare e nutrire oltre 500.000 rifugiati dalle guerre. Molti sono morti l'inverno precedente e le pestilenze si sono diffuse a causa dell'incapacità delle autorità di rimuovere i morti in tempo.

**7022 PI:** Gli Esseri Esterni infuriati per la distruzione del loro manufatto decidono di distruggere gli stessi Lhomarriani. Raccolgono e incanalano i loro poteri, e sono abbastanza forti da liberarsi dalle loro prigioni abbastanza a lungo da concentrare il loro potere senza ostacoli su Lhomarr. In piena estate di quell'anno, i cieli si oscurarono e acquazzoni torrenziali inondarono molte città costiere. I terremoti distrussero le città, causando frane e distruggendo il paesaggio; mentre i vulcani vomitavano lava sulla popolazione. Alla fine, un tremendo terremoto ha scosso il continente dalle fondamenta per diverse ore facendolo collassare sul fondo del mare. Nel giro di 48 ore del continente di Lhomar rimaneva ben poco, una grande isola coperta da cenere e vulcani in attività. I pochi sopravvissuti si radunarono per aiutarsi a vicenda. Questo non accade prima che la popolazione di alcuni villaggi, inclusa l'intera città di Pergamnos, vengano raccolti da Ka il Preservatore e inviati a Suridal, nel Mondo Cavo.

**6970 PI:** I sopravvissuti alla distruzione di Lhomarr si sono ripresi, in numero molto più limitato rispetto al passato, hanno concentrato le forze sulla magia e la tecnomanzia per ricostruire le città e sviluppare la società ed hanno fondato il

Regno di Charonti. Eredita la corona Ilnkaheser ed inaugura un periodo di spedizioni oltre la coltre di vapore alla scoperta del resto del mondo.

**6160 PI:** La grande Piaga Magica colpisce il Regno di Charonti su Jakandor. Nefti l'Apostata raduna e protegge ciò che rimane del popolo e della cultura nell'enclave di Alchatay.

**5000 PI:** I mari si ritirano e le isole del vapore assumono la loro forma attuale.

**3000 PI:** La grande pioggia di fuoco. Mystara si sposta sul suo asse e le temperature globali si raffreddano. Le Isole del Vapore ora si sono espanse ancora una volta in una grande isola, anche se non così grande come prima.

**2700 PI:** gli abitanti del fango di Mugumba migrano sulle isole del vapore e si insediano nelle sue paludi.

**2500 PI:** le tribù di kara-kara arrivano sulle isole del vapore e iniziano a colonizzarle. Entrano in contatto occasionale con gli uomini lucertola, ma ogni razza rispetta il territorio dell'altra.

**2400 PI:** Altrove nel mondo, la razza conosciuta come M'kar arriva nel sud-est del Brun attraverso un portale dimensionale e inizia a colonizzare la regione.

**2200 PI:** L'espansione della cultura taymorana costringe gli xenofobi M'kar a ritirarsi nelle loro colonie su isole sparse appena al largo della costa. Una di queste isole è quella presente nel modulo D&D "X8: Drums on Fire Mountain".

**2100 PI:** I Taymorani si espandono ulteriormente, i M'kar cercano una nuova casa dove non saranno disturbati da nessuno. Hanno già dimenticato parte dell'antica tradizione; non possono tornare al loro mondo originale, né possono contattare altri gruppi di M'kar su altri mondi.

**2070 PI:** I maghi M'kar scoprono una grande isola molto a est, che non sembra essere abitata. Inizia un grande viaggio, anche se alcuni rimangono nelle loro colonie insulari. La maggior parte di coloro che rimangono alla fine si estingue.

**2067 PI:** Circa un terzo dei M'kar in partenza per l'isola raggiunge le sue coste. Trovano un luogo selvaggio e pericoloso. Scoprono anche le rovine



della fortezza dei Lhomarriani, ma non riescono a decifrare nessuno degli scritti che vi si trovano. Incontrano anche gli uomini lucertola e gli abitanti del fango mugumba, ma li considerano troppo primitivi per essere degni di contatto.

**2000 PI:** I M'kar si scontrano con i kara-kara in numerose occasioni, ma ancora riuscendo a reggere il confronto. Hanno costruito diversi insediamenti lungo la costa occidentale e stanno invadendo costantemente l'entroterra.

**1900 PI:** I M'kar si stanno indebolendo. Molti dei loro incantesimi di livello superiore sono stati dimenticati e i villaggi periferici vengono distrutti dai kara-kara. Gli uomini lucertola e gli abitanti del fango dei mugumba restano fuori dal conflitto.

**1750 PI:** I terremoti distruggono ampi tratti delle coste sudorientali di Brun, creando le isole di Minrothad e Ierendi. L'isola del M'kar comincia a scomparire a causa dell'innalzamento del mare. Molti insediamenti costieri sono allagati e il declino di M'kar accelera. Molte grandi opere si perdono nell'alluvione.

**1500 PI:** Le Isole del Vapore assumono ancora una volta la loro forma attuale. I M'kar sono stati ridotti a famiglie sparse che vivono tra le rovine dei loro insediamenti, avendo dimenticato tutta la loro magia.

**1300 PI:** L'ultimo insediamento M'kar nelle isole del vapore viene distrutto dai kara-kara; l'intera razza è stata spazzata via. Nello stesso periodo approdano i superstiti di alcuni dei clan Knorr in fuga da Everfeed, le loro zattere si sono separate dalla flotta principale durante una tempesta. Il resto della flotta di zattere se pur con ulteriori perdite finisce in una densa coltre di vapore ed approda su una grande isola a sud, Jakandor.

**1160 PI:** Su Jakandor Nifty la Pacificatrice diventa Regina dei Charonti.

**900 PI:** Nelle isole del vapore arriva un gruppo di Aranea, portando con sé schiavi phanaton. Costruiscono i loro insediamenti tra le rovine dei M'kar e procedono a schiavizzare le vicine tribù di kara-kara.

**850 PI:** A questo punto ampi tratti di foresta su alcune delle isole maggiori sono stati disboscati e al loro posto sono sorte piantagioni. Gli schiavi Kara-kara lavorano nei campi e nelle miniere e

ogni anno cresce il malcontento sempre di più. I phanaton sono poco più che animali domestici e sono trattati crudelmente. Nelle altre isole gli Aranea si scontrano con i Knorr.

**830 PI:** La rivolta dei kara-kara, uccide ogni aranea che riescono a trovare. I sopravvissuti fuggono dai loro insediamenti per la giungla, solo per essere massacrati dagli schiavi phanaton fuggiti. I Knorr prendono possesso delle maggiori isole del vapore.

**810 PI:** Gli ultimi aranea delle isole sono stati uccisi, anche se ci sono voci tra i kara-kara e i phanaton che alcuni siano riusciti a fuggire verso le rovine proibite in alto sulle montagne dell'isola più grande. Alcuni infatti sono scappati lì e sono stupiti di ciò che trovano. Cominciano a decifrare gli scritti lhomarriani.

**800 PI:** Imparando dai loro ex maestri, i kara-kara nelle isole più piccole decidono di schiavizzare i vicini phanaton. Scoppia un'aspra guerra tra le due razze.

**700 PI:** L'ultima delle grandi guerre tra kara-kara e phanaton è finita. I vincitori però risultano essere gli umani Knorr che approfittano della situazione per prendere il controllo della maggiorparte delle isole.

**300 PI:** I Knorr hanno il completo controllo delle isole, pochi Kara-Kara e phanaton ancora sopravvivono in piccoli villaggi. I Knorr hanno dimenticato gli aranea, e fanno poco e nulla dei M'kar. I tempi sono stati duri per gli Aranea tra le rovine, ma coloro che sono sopravvissuti sono riusciti ad apprendere parte della tradizione dei Lhomarriani, inclusi gli incantesimi.

**270 PI:** Si sviluppano divisioni tra gli aranea delle rovine, con alcuni che sostengono lo studio continuo della tradizione e altri che desiderano usare i loro nuovi poteri per riconquistare le isole. I rapporti tra gli altri abitanti delle isole sono tranquilli.

**265 PI:** Le due fazioni di aranea combattono tra loro, scatenando distruttivi incantesimi di battaglia Lhomarriani. Grandi sezioni delle rovine vengono ulteriormente cancellate. Le luci scaricate dalla battaglia possono essere viste a 20 chilometri di distanza. Gli Aranea che sostengono ulteriori studi vincono la battaglia e

sconfiggono i loro nemici.

**500 DI:** I Knorr hanno dimenticato molte delle loro tradizioni, sono diventati abili pescatori e le isole nascoste dalla coltre di vapore sono tranquille. La battaglia magica è diventata leggenda e si crede che gli Aranea si siano autodistrutti. In realtà si mimetizzano nella loro forma umana e vivono in alcuni piccoli villaggi intorno alle rovine dell'antica fortezza.

**1000 DI:** I nostri giorni. Le isole sono ancora tranquille, a parte qualche esploratore occasionale, nessuno dei quali sopravvive a lungo.





# Cestia

## **Panoramica:**

L'isola di Cestia è un luogo antico e misterioso. Lungi dall'essere una giungla selvaggia, Cestia è la patria di quattro nazioni sofisticate da nord a sud: Morovoay, Ambiroa, Manakara e Androkia.

Di questi quattro, Manakara e Androkia coprono i due terzi meridionali dell'isola da est a ovest. Gli altri due, Morovoay e Ambiroa, dividono il terzo settentrionale di Cestia lungo una linea nord-sud.

Di queste quattro nazioni, solo una di loro, Androkia, è popolata da discendenti dei Neathar; Gli abitanti degli altri tre sono discendenti degli Oltechi.

Di queste quattro nazioni, Androkia è anche la più antica, essendo un residuo della perduta nazione di Varelyya, che si è concentrata su quella che è oggi la penisola dell'Avvoltoio, diversi chilometri a sud, attraverso il Golfo del Mar. Le altre tre nazioni furono fondate dai discendenti Oltechi che erano fuggiti dall'isola di Oceania.

## **Vegetazione:**

La vegetazione dell'isola di Cestia è tipica di quella che si trova nei tropici.

Lungo la costa, ci sono palme che crescono lungo le spiagge sabbiose nelle parti più secche dell'isola, e nelle zone paludose, le mangrovie fiancheggiano le scure banchine, le loro radici si intrecciano come un labirinto.

A sud, ad Androkia, le foreste lasciano il posto ai prati, e ci sono paludi sparse mescolate con grandi praterie. Verso l'interno, il fogliame diventa più denso man mano che gli alberi e gli arbusti prendono il controllo; Gran parte degli interni di Cestia è occupata da lussureggianti foreste pluviali.

Ai piedi delle montagne, la foresta diventa meno densa, e l'erba mista e gli arbusti prendono il sopravvento. Sull'isola ci sono molte forme di piante esotiche, come fiori di loto ambrato, erbe e viti.

## **Clima:**

L'isola di Cestia è tropicale, molto vicina all'equatore di Mystara. Le temperature diurne

variano da 40 gradi Celsius durante il giorno a 20 gradi Celsius di sera. A causa della sua vicinanza all'equatore e alla presenza continua di venti tropicali da sud-est e ovest, vi sono pochissime variazioni stagionali di temperatura; I mesi invernali hanno temperature medie da due a sette gradi Celsius inferiori a quelle dei mesi estivi.

Anche a causa di questi venti, Cestia è molto umida e bagnata - i temporali sono comuni e spesso alleviano temperature e umidità. L'unica eccezione a questi standard sono le pianure meridionali, che sono occupate da Androkia. Qui, il clima è più secco, ma caldo come ovunque sull'isola.

## **Vita animale:**

Cestia ospita una grande varietà di animali, molti dei quali si trovano in altre zone tropicali di Mystara. È la patria di tutte le varietà di uccelli tropicali, compresi i più esotici come aquile giganti, falchi e rocce. Puoi anche trovare alligatori, cinghiali, giaguari, tigri, ippopotami, serpenti di ogni tipo, gorilla, scimpanzé, termiti e tartarughe.

Tra le creature più rare che si possono trovare sull'isola ci sono Aranea, Uomini Alligatore, Uomini Lucertola, Mugumba abitanti dei fanghi e primitive tribù Rakasta.

Gli altopiani montuosi vicino al centro di Cestia sono noti per ospitare una grande famiglia di draghi verdi, ma anche grifoni e arpie.

## **Storia:**

Molte culture antiche hanno occupato le terre di Cestia nel corso della storia, ma molte sono scomparse da tempo: tra le più recenti, ci sono vari regni di lucertole, i Varelyyani e i quattro regni dei re moderni.

Prima della Grande Pioggia di Fuoco, l'isola di Cestia era una penisola, collegata ad est di Davania da un ponte stretto e roccioso che era pieno di colline, passaggi e vallate. Questo ponte di terra fu rotto durante il cataclisma nel 3000 PI e affondò in quello che ora è il Passaggio di Cestia. Nonostante questo, le acque di questa regione sono molto più basse di quelle a nord o

sud e rappresentano una minaccia per i marinai imprudenti.

Negli anni immediatamente precedenti la Grande Pioggia di Fuoco, diversi regni di lucertole primitive erano fioriti nella regione. Sebbene abbiano passato molto tempo a discutere, è stato mantenuto un equilibrio. Ciò si è concluso durante gli sconvolgimenti che hanno seguito il disastro di Blackmoor, poiché il cambiamento nell'asse del pianeta ha alterato in modo significativo il clima, che ha impedito ai Re dispersi di mantenere le loro civiltà. Quando i primi coloni umani arrivarono in quel momento, non trovarono traccia di questi regni, tranne alcuni gruppi isolati di tribù Menlezard che non conoscevano.

I primi coloni post-cataclismici di Cestia furono Varelliani. Il grande avventuriero di Varelly, Androk Thran, scoprì l'isola intorno al 1500 PI. La città di Androkia fu costruita in suo onore e, poco dopo, l'intera isola ricevette questo nome, come una completa provincia di Varelly. Androkia era vitale per Varelly. Ha fornito all'impero in crescita legni comuni ed esotici, metalli preziosi, pesce e cibo delle sue numerose fattorie lungo le coste meridionali e orientali. Durante lo zenit di Varelly, intorno al 1400 - 1200 PI, Androkia era la provincia più ricca dell'impero.

Il declino di Varelly iniziò intorno al 1300 PI, quando gli abitanti oltechi della vicina isola di Oceania, con cui i Varelliani commerciavano, iniziarono a migrare ad Androkia. Hanno diffuso storie sui terribili Dragoni notturni, che avrebbero distrutto le loro città e devastato la campagna. Così, sono stati accettati nella società di Varelly, ma non hanno abbandonato la loro cultura o le loro tradizioni, e il popolo di Oceania tende a vivere nei propri quartieri.

Con il passare dei secoli, Varelly sprofondò nel degrado, il popolo di Androkia decise di rompere i legami con il resto dell'impero e di difendersi. Come risultato nel 126 DI, Androkia dichiarò l'indipendenza, che vinse nel 159 DI, dopo una sanguinosa guerra civile.

Anche se Androkia ottenne l'indipendenza, gli elementi conservatori della popolazione Varellyana dell'isola notarono che negli ultimi

millenni, i più prolifici abitanti dell'isola di Oceania rappresentavano quasi la metà della popolazione della nuova nazione. Sebbene non vedessero questo come un problema quando Androkia faceva parte del più vasto impero Varellyano, ora iniziarono a sentirsi a disagio in quanto gli Oceaniani presto sarebbero stati più numerosi. Questi conservatori hanno iniziato una campagna per incitare l'odio contro gli Oceaniani, dicendo ai Varellyani che i loro vicini dalla pelle più scura non stavano combattendo per l'indipendenza, che Androkia ha accettato di dare loro ospitalità ma che loro non hanno avuto rispetto per la cultura Varellyana. Nel corso dei decenni, Androkia affondò in un'amara guerra civile, culminata nel 219 DI, all'inizio di un'età oscura per Androkia. Dei quasi due milioni di abitanti dell'isola, ne rimasero meno di 400.000, e quasi tutte le città erano in rovina. L'Impero di Varelly non ha potuto inviare aiuto, perché anche l'Impero era in declino.

Nel 450 DI, una parvenza di civiltà fu ripristinata ad Androkia, e sui resti del vecchio impero vennero costituiti quattro regni:

Androkia nell'estremo sud, costituito dai rimanenti abitanti Varellyani;

Manakara nel mezzo, un prospero regno Olteco (Oceaniani);

Ambiroa a nord-est (Oceaniani);

E Morovoay lungo la costa nord-occidentale (Oceaniani).

Una fragile tregua esiste oggi tra queste nazioni, anche se spesso è rotta dalle guerre di confine. Al tempo in cui si formarono le quattro nazioni, la maggior parte delle persone chiamò l'isola "Satosya", una parola Varellyana che significa "Terra di liti".

Gli esploratori di Thyatis si avvicinarono all'isola nel 679 DI e, dopo aver appreso il nome dell'isola, lo dichiararono "Cestia". È il nome usato dalla maggior parte delle nazioni del mondo conosciute oggi.

Cestia, con oltre 1,6 milioni di abitanti e poco meno di 1,3 milioni di km<sup>2</sup>, è divisa in quattro



nazioni:  
Morovoay, Ambiroa, Manakara e Androkia.

Ciascuno di questi reami è brevemente descritto di seguito:

## Morovoay

**Area:** ca. 325.000 km<sup>2</sup>.

**Popolazione:** 250.000 esseri umani e 5.000 uomini lucertole

**Lingue:** Cestian (dialetto Morovoayen)

**Valuta:** nessuna, il baratto è il metodo di scambio

**Tipo di governo:** monarchia (i capi tribù hanno una grande autonomia)

**Risorse:** agricoltura (frutta e verdura tropicale), pesca, caccia (principalmente cinghiali, ma anche coccodrilli, alligatori e cervi)

**Personalità importanti:** King Korbaka (umano), Queen Umay (umana)

**Descrizione:** Morovoay è una nazione che si estende lungo la costa nord-occidentale di Cestia. Gran parte del suo territorio è occupato dalle giungle che coprono gran parte dell'isola, ma nel complesso il suo terreno è piuttosto pianeggiante vicino alla costa, quindi diventa rapidamente collinoso.

Centinaia di piccoli fiumi attraversano la nazione, fornendo a Morovoay terreni ben irrigati. I terreni sono così produttivi che la maggior parte degli agricoltori ottiene due o anche tre raccolti ogni anno.

Le risorse principali di Morovoay sono l'agricoltura, la pesca e la caccia. È quindi essenzialmente una società di agricoltori e cacciatori. Non ha alcun reale desiderio di trattare con altre nazioni. La maggior parte delle persone vive in relativa comodità, non lontano dalle giungle che li alimentano.

Come nazione neutrale, Morovoay è in guerra solo con le nazioni che lo hanno attaccato. Di conseguenza, è in guerra con Ambiroa, con cui ha molti conflitti territoriali, e Androkia.

Gli abitanti di questa nazione sono di origine oceaniana (Oltechi) e hanno una pelle ramata e capelli neri. I principali immortali di Morovoay sono Vaati (Vanya), Isonara (Ixion) e Tamarepna

(Ordana).

**città:**

**Matirako** (pop 12 200):

Questa grande città portuale è il principale centro commerciale del sud Morovoay, nonché la principale destinazione per i commercianti di Manakaran.

La città fu fondata intorno al 690 DI, ma recentemente è diventata importante, a causa del crescente commercio tra Morovoay e il suo vicino meridionale. I suoi mercati sono noti nel nord-ovest di Cestia come luoghi in cui si trovano i beni più preziosi e rari.

A causa della sua importanza, Matirako è il porto principale della Marina Morovoayana e, di conseguenza, le strutture di accoglienza sono molto più grandi di quanto la sua popolazione giustificasse.

**Tolaira** (pop 9 800):

Una città portuale di medie dimensioni, Tolaira è un porto importante della marina di Morovoayan. A differenza di Matirako, che molti considerano la sua città gemella, Tolaira non è molto commerciale e ha poche ricchezze.

Dalla sua fondazione intorno al 650 DI, Tolaira è stato il confine con Ambiroa e il primo insediamento di Morovoayan a sentire l'ira del regno ogni volta che scoppia un conflitto. C'è un comportamento specifico tra i suoi abitanti, come se sapessero che il prossimo raid Ambiroiano arriverà tra breve, e ancora una volta, dovranno combattere per la propria vita o fuggire. Questa città si trova sulla tradizionale via di invasione di Ambiroa, e fu temporaneamente governata da questo regno per un certo periodo (dal 910 al 922 DI) e la gente ricorda la brutalità dell'occupazione Ambiroiana.

La maggior parte delle persone vive qui pescando, coltivando o producendo tessuti.

**Amanara** (pop 10,700):

Questa città di medie dimensioni è un centro regionale nel commercio interno di Morovoay.

La colonia moderna fu fondata intorno all'860 DI

da contadini e pescatori, che avevano lasciato i loro villaggi originali, ma è costruita sulle fondamenta dell'ex insediamento Varelyano di Astarr. Astarr era una grande città portuale, con oltre 50.000 persone che vivevano nelle sue mura. I vascelli carichi di spezie rare e altri prodotti provenienti da regni stranieri vi arrivavano regolarmente, aggiungendo alla ricchezza già importante di questa città.

Questi giorni finirono quando Astarr fu distrutto nel 217 DI, durante la guerra civile che cancellò quasi tutta la cultura di quest'isola. Oggi gli abitanti di Amanara vivono, ignorando ciò che è sotto le fondamenta dei loro edifici.

I visitatori troveranno scarso interesse qui, a meno che non vogliano commerciare nel mercato locale, dove possono ottenere cibo locale e pesce fresco, così come semplici opere d'arte e altri prodotti artigianali.

## Ambiroa

**Area:** ca. 210 km<sup>2</sup>.

**Popolazione:** 230.000 umani; 1.500 aranea

**Lingue:** Cestien (dialetto ambiano)

**Valuta:** nessuna, il baratto è il metodo di scambio

**Tipo di governo:** monarchia

**Risorse:** agricoltura (principalmente mais, ma altre verdure presenti), pesca, caccia, costruzione navale, guerra

**Personalità importanti:** re Orkanajee (pollo diavolo)

**Descrizione:** Ambiroa si trova sulla costa nord-est di Cestia ed è centrata sulla baia di Nakar. La più piccola delle nazioni cestiane, Ambiroa era anche la più povera quando si formarono le nazioni. Sebbene ricchi per gli standard del mondo conosciuto, i raccolti agricoli di Ambiroa non sono così importanti come quelli di Morovoay. La principale risorsa di Ambiroa è la pesca. Le acque della baia di Nakar sono piene di pesci di ogni tipo e le sabbie sul fondo sono punteggiate di ostriche, il che consente un buon raccolto di perle.

Ambiroa ha anche abbondanti foreste di latifoglie che gli Ambiroaiani usano per la costruzione navale. Tra le nazioni di Cestia, gli Ambiroaiani sono i migliori marinai, avendo conservato le loro

tecniche di navigazione dal tempo in cui i loro antenati oceaniani migrarono verso Cestia. Alcune delle loro navi più grandi sono paragonabili a quelle del Mondo Conosciuto in termini di forza e dimensioni dello scafo.

Poiché ha meno risorse dei suoi vicini, Ambiroa ha a lungo desiderato le terre di Morovoay e Manakara, e occasionalmente ha attaccato le città e i villaggi costieri degli altri due, così come Androkia. In questi raid, anche gli Ambiroaiani prendono schiavi e li mettono a lavorare nelle loro fattorie. Ambiroa ha anche lanciato molte guerre di confine con Morovoay, sperando di proteggere vaste distese di terreni agricoli ricchi. Fino ad oggi, le sue invasioni hanno fallito.

Le Divinità Immortali di Ambiroa sono Akka-Maa (Atzanteotl) e Vaathana (Wogar).

### Città del regno di Ambiroa:

**Andazaka** (pop 10.800):

la capitale di Ambiroa, Andazaka occupa una stretta striscia di terra che sfocia nella baia di Nakar. La città è cresciuta così velocemente che l'intero sobborgo è stato costruito su palafitte e piattaforme nella baia stessa.

Fondata nel 190 DI sulle rovine sepolte della città di Arondan, città Varelyana (distrutta da un terremoto nel 67 DI), Andazaka era originariamente un luogo di incontro dei capi tribali degli Oltechi che volevano unificare la nazione di Ambiroa. Uno di quei capi, l'antenato del Re Orkanajee, uccise i suoi avversari politici e costrinse le altre tribù a sottomettersi alla sua autorità.

Oggi, Andazaka è un vivace centro per la caccia e la pesca delle ostriche, così come i mestieri realizzati con perle e gemme trovati nelle rovine vicine. Essendo la capitale di una nazione con molti nemici, Andazaka è anche pesantemente fortificata, con pali e canali sommersi a intervalli regolari, un'imponente recinzione di legno chiusa che blocca l'accesso dalla terraferma, così come vasti bacini popolati da pesci carnivori di acqua salata che a volte vengono rilasciati per "finire" gli avversari.

Andazaka possiede anche il più grande mercato di schiavi ad Ambiroa, dove i prigionieri di guerra

sono venduti al miglior offerente. Quelli che sono ritenuti insoddisfacenti vengono gettati ai pesci come cibo o per lo spettacolo.

### **Tsirampany** (pop 12.700):

Fondata intorno al 320 DI sulle rovine di una grande base navale Varellyana, Tsirampany è stata a lungo un centro per l'acquacoltura e la costruzione navale. È qui, sulle antiche banchine di pietra costruite dai Varellyani, che vengono costruite le navi da guerra di Ambiroa.

Questa città ospita anche gran parte degli eserciti di Ambiroa, che vivono fuori dalle mura di pietra proteggendo i cittadini dagli attacchi di terra e di mare. Sfortunatamente, Tsirampany è su una costa sterile; Qui non si possono coltivare grandi alberi. Di conseguenza, c'è poco che la città possa fare per difendersi dai raid dei Draghi della notte quando si verificano.

## **Manakara**

**Area:** ca. 550.000 km<sup>2</sup>

**Popolazione:** 650.000 esseri umani; 8000 uomini lucertole; 2.000 uomini alligatori

**Lingue:** Cestian (dialetto di Manakaran); I dialetti degli uomini lucertola sono comuni nelle zone rurali

**Valuta:** Wara (in), Kosaah (pa), Burusi (pc)

**Tipo di governo:** monarchia

**Risorse:** Agricoltura (principalmente mais e riso, altri ortaggi comuni), pesca, agricoltura (principalmente suini, ma anche bestiame), estrazione mineraria

**Personalità importanti:** King Mananjary (umano)

**Descrizione:** Manakara è la più grande nazione cestiana ed è anche la più avanzata di tutte. Occupa la maggior parte della catena montuosa nella parte settentrionale di Cestia e presenta ricchi giacimenti di diamanti, argento e platino. Gran parte di Manakara è coperta da una fitta giungla, sebbene ci siano molte grandi città sparse. Le acque costiere sono molto ricche di varietà di pesce.

Ciò che distingue Manakara è il fatto che, a differenza dei suoi vicini, è riuscita a conservare

qualche magia oceaniana, che è in gran parte di natura difensiva ed elementale. Di conseguenza, sebbene avesse frequenti guerre con Ambiroa e Androkia, i suoi maghi potevano contenere gli eserciti avversari, anche quando il nemico superava numericamente i difensori. La magica conoscenza di Manakara fu ancora più forte quando Haldemar si fermò nella capitale Tulear nel 965 DI. I maghi di entrambi i gruppi hanno scambiato alcune delle loro conoscenze durante la visita.

Generalmente, la gente di Manakara è pacifica, contenta di vivere all'aperto e commerciare con il suo vicino Morovoay. Mentre le storie che circolano sulle nazioni di Davania portano un numero sempre più crescente di Manakariani ad iniziare a navigare, sperando di scoprire altro del loro mondo.

Gli immortali adorati dai manakarani sono Alfasha (Alphatia, introdotta durante la visita alphetiana) e Tamarepna (Ordana).

### **Principali città di Manakara**

#### **Tulear** (pop 14 000):

Tulear è la capitale del regno centrale di Cestia, Manakara.

Immerso in colline ricoperte di giungla, Tulear è quasi impossibile da vedere dal cielo, poiché è attentamente nascosto da fogliame e mimetizzazione e rinforzato da formidabili pareti. Fu fondato intorno al 200 DI, originariamente come luogo di incontro per i sovrani oltechi locali. Le frequenti e devastanti incursioni dei Dragoni della Notte durante questo periodo costrinsero i vari clan della regione a riorganizzarsi per sopravvivere. Per guidarli in questi tempi difficili, fu nominato un Re, ma col tempo questo ruolo divenne formalizzato, mentre il ruolo dei singoli leader del clan fu ridotto. Fu deciso che Manakara doveva essere un regno e Tulear era la sua capitale.

Da allora, Tulear è diventata una città prospera, piena di artigiani, fabbri, tessitori, falegnami e minatori delle vicine colline. Ricchi ricchi di oro e rubini si sono aggiunti alla propensione della città, e hanno anche reso la città un bersaglio per



le incursioni di Androkiani e Ambireani. Vicino alla città il fiume Kera trova la sua fonte – il fiume è anche il modo più veloce per raggiungere Mahajanga sulla costa.

#### **Ankavandra** (pop 8.500):

A pochi chilometri dal confine di Ambiroan, Ankavandra è una grande città portuale ben difesa. Quando fu fondata nel 370 DI sulle rovine del porto Varelliano di Vorondor, i costruttori si assicuraron che fosse ben protetto da tutte le forme di invasori, sia umani che non. Durante questi anni, i draghi notturni devastarono la Cestia orientale, e per meglio mascherare la città, le sue mura erano abilmente costruite per assomigliare a scogliere naturali, e gran parte aveva della copertura vegetale.

Tuttavia, queste precauzioni non hanno impedito l'invasione; nel 715 DI, un esercito di Ambiroa colpì le difese per conquistare Ankavandra, che subì poi un'occupazione di 40 anni. Gli abitanti di Ankavandra hanno promesso che questo non accadrà mai più e quindi sono state aggiunte le difese magiche.

La maggior parte delle persone che vivono qui serve nella Marina di Manakara, che gestisce qui una base, alla ricerca di ostriche nei letti bassi al largo o nell'entroterra.

#### **Mahajanga** (pop 9.000):

Conosciuta anche come la "seconda città" di Manakara, Mahajanga è il più grande porto del regno.

Fondata nel 480 DI sulle rovine della città portuale Varelyana di Sarely, Mahajanga è stata a lungo il principale porto orientale di Manakara, così come la porta di Tulear al mare, vicino al fiume Kera. Originariamente non supportato, Mahajanga faceva affidamento sull'uso del camuffamento e della magia per ingannare i Draghi della Notte, ma una devastante incursione dell'Ambiroani nel 716 DI, durante la quale quasi un terzo della popolazione è stata portata via in schiavitù, ha costretti i residenti a rivedere la propria strategia.

Ora, Mahajanga ha grandi mura di pietra, nascoste da arbusti, grandi rocce, ecc., Per

contrastare future incursioni pur rimanendo nascosti ai draghi. La maggior parte delle persone vive di pesca, agricoltura e estrazione dell'oro nelle vicine colline. Le nuove vene scoperte di argento e ferro hanno anche portato ad un aumento del numero di fabbri.

#### **Ambastalasha** (pop 10.900):

Ambastalasha è il più grande porto occidentale di Manakara; Tutte le merci destinate o provenienti dal continente di Davania arrivano prima qui. Per la sua importanza, questa città è molto fortificata, con imponenti mura di pietra che la circondano sulla terra e una vasta serie di pali e catene sommerse che la proteggono dal mare.

Dalla sua creazione intorno al 400 DI, Ambastalasha è stata un punto d'incontro per i commercianti Manakariani e Morovoayani in quanto i loro beni potevano essere scambiati qui in sicurezza. Si possono trovare merci prodotte da queste due nazioni in grandi quantità, anche se i commercianti Ambastalashiani sono famosi in tutta Cestia per essere dei commercianti ineguagliabili nel mondo degli affari.

### **Regno Naga**

(pop 7.000, 70% naga, 20% uomini lucertola, 10% uomini alligatori)

In realtà pochi conoscono l'esistenza di questo regno che si estende nel sottosuolo della foresta di Manakara. Un gruppo di naga che anticamente avevano fatto parte dell'Impero Serpentino, vive su quest'isola da tempo immemore. Il loro numero è variato molto nel tempo con alti e bassi anche in funzioni delle guerre che hanno sconvolto la superficie. L'obiettivo dei Naga è sempre stato quello, un giorno, di rivendicare il controllo di tutta Manakara ma non hanno mai avuto la possibilità e considerando il basso indice di natalità della loro specie difficilmente raggiungeranno il potenziale necessario. A tal fine hanno anche inglobato fra le loro file degli uomini lucertola ed alcuni uomini alligatore ma senza raggiungere il loro obiettivo, anzi riscontrando problemi di leadership con queste due razze. I Naga tessono in segreto i loro piani

sorvegliando i Reali di Manakara ed inserendo loro spie tra le personalità di rilievo.

## Androkia

**Area:** ca. 335.000 km<sup>2</sup>.

**Popolazione:** 500.000 umani; 2.000 aranea

**Lingue:** Androkien (vicino a Varellyen)

**Valuta:** la valuta utilizzata è costituita da vecchi pezzi di Varellyan trovati in rovina, chiamati po, pa e pc.

**Tipo di governo:** teocrazia (un Consiglio dei chierici regna)

**Risorse:** agricoltura (principalmente cereali), pesca, allevamento (principalmente bestiame), estrazione mineraria

**Personalità importanti:** nessuna conosciuta

**Descrizione:** Tra le quattro nazioni di Cestia, Androkia è unica in quanto i suoi abitanti sono di razza Varellyana, con la pelle chiara e capelli neri.

La maggior parte degli androkiani ricava le proprie risorse dall'agricoltura e dal bestiame e coloro che vivono lungo la costa si guadagnano da vivere con i frutti del generoso mare. I terreni sono fertili, e c'è un'abbondanza di vita animale, ciò permette agli Androkiani di vivere abbastanza bene. Una grande porzione della catena androkiana, le montagne meridionali di Cestia, si trova all'interno dei confini di questa nazione, ricca di giacimenti d'oro.

Androkia è anche unica tra le quattro nazioni in quanto non è un regno, ma una teocrazia. Un gruppo elitario di potenti clerici regnava su questa nazione e parlano quotidianamente di ciò che la gente dovrebbe pensare e fare. Sebbene poche persone seguano attivamente le decisioni dei chierici, i secoli da loro governati hanno lasciato il segno sulle persone. Molti androkiani sono molto xenofobi e attaccheranno immediatamente un Cestiano di origine Oceaniana.

Di conseguenza, Androkia è in guerra con tutte le altre nazioni dell'isola. I chierici sono dedicati a far risorgere l'Impero Varellyano, che credono essere l'apice della civiltà, anche se non è centrata sul culto degli immortali che adorano

oggi. In realtà, pochi conoscono Varellya e la storia che ha portato ad Androkia, lasciando le persone con un misto di mito e di propaganda alla base del loro nazionalismo.

Gli Immortali che sono ufficialmente adorati ad Androkia sono: Akka-Maa (Atzanteotl) e Thamarassa (Achor-Kh'a), anche se molti abitanti dei villaggi venerano in privato Tamarepna (Ordana) e Vaati (Vanya).

**Principali città del regno di Androkia sono:**

**Mogador** (pop 17.200):

Fondata nel 1500 PI, Mogador è il sito del più antico insediamento di Androkia su Cestia.

Come Androkia divenne una città potente e un capoluogo di provincia, i leader locali a poco a poco hanno cominciato a vedere se stessi come i veri Varellyani. Questo orgoglio e rivalità con il continente ha anche contribuito alla guerra civile e politica di genocidio contro la comunità olteca che è stata condotta dai dirigenti dell'Androkia. Il ruolo della città come crocevia di scambio e la sua storia si è conclusa con la celebre presa di Androkia nel 207 DI, che rase al suolo la città dalle fondamenta. Nel 321 DI, gli abitanti superstiti dei Varellyani hanno originariamente deciso di rifondare ancora una volta la propria nazione sotto la direzione di alti prelati di varie religioni praticate in quel momento.

Androkia, in quanto ex capitale della provincia, sarebbe stata la capitale di queste terre, ma sarebbe stata chiamata "Mogador", un modo per tagliare i legami con un passato considerato decadente. Oggi Mogador si sta lentamente sviluppando come capitale e città portuale, ma rispetto alla sua antica gloria, è solo l'ombra del suo antico splendore.

**Kart-Hadasht** (pop 14.300):

Al suo apice, attorno al 100 DI, Kart-Hadasht era una città portuale importante, che ospitava oltre 100.000 persone. Era il principale punto di uscita per le persone in partenza per la terraferma a Varellya, così come la porta principale per Cestia. L'epoca d'oro terminò nel 208 DI, quando la città cadde sotto il controllo di una delle fazioni

etniche Varelyane che stavano combattendo per controllare il sud di Cestia, ponendo fine a 400 anni di storia di Kart-Hadasht.

Fu solo nel 373 DI che tutti tornarono in città per risistemarsi lì, e anche allora Kart-Hadasht non si sviluppò oltre un villaggio di pescatori costieri fino al 620 DI. Oggi, Kart-Hadasht è di nuovo un porto in via di sviluppo. Gran parte della vecchia città è stata recuperata dalla natura selvaggia, anche se molti vecchi sobborghi e villaggi satellite rimangono dimenticati.

Qui c'è un vivace mercato locale, dove i viaggiatori possono acquistare molti tipi di pesce appena pescato e verdure locali. Kart-Hadasht è anche il luogo in cui si possono incontrare gli androkiani più moderati, a causa del contatto limitato con varie culture sulla terraferma di Davan. Come tale, è qui che si riuniscono gli oppositori della teocrazia, pianificando una strategia per prendere il controllo della nazione.

**Gades** (pop 10.500):

Città mineraria e agricola sin dalla sua fondazione nel 400 DI, Gades ha servito per molti anni come una delle più grandi città sulla Great Road, una strada asfaltata che si estendeva da nord a sud lungo Androkia quando faceva parte dell'impero Varelyano.

Non è mai stato un posto importante durante l'apogeo dell'impero Varelyano, ma durante le guerre civili che hanno avuto luogo sull'isola dopo l'indipendenza di Androkia, è servito come fortezza Varelyana contro i numerosi attacchi Oltechi. Almeno cinque volte, è stato assediato senza successo e, quindi, è tra le poche città che non hanno richiesto una grande ricostruzione.

Oggi, ancora una volta è una città di minatori e agricoltori, che fornisce le casse di Androkia di oro e argento. Il popolo di Gades è molto xenofobo, si rifiuta di trattare con chiunque non sia di razza Varelyana.

## Xeroth Shallows

Questa distesa di acque poco profonde a sud-est di Cestia è la principale zona di pesca dell'intera isola. Il nome delle Secche è una forma corrotta

di "Xerothnyi", l'antico nome della Penisola Cestia pre-cataclismica al tempo dell'antico Lhomarr, anche se ora pochissimi a Cestia ricordano l'origine di questa parola. La parola è sopravvissuta attraverso i secoli grazie ai giganti del mare e ad altre creature longeve che abitano il fondale marino. Diverse importanti rotte marittime da sud-est attraversano gli Xeroth Shallows; i venti sono forti e spingono verso la costa cestiana ma, di solito, le condizioni del mare e del tempo locale sono abbastanza favorevoli da consentire alle navi di ancorare nelle secche e commerciare con le comunità sottomarine.

## Ansa di Onitra

Una rotta marittima sulla costa occidentale di Cestia con molto traffico da sud a nord, favorita da un profondo canale dove la velocità della corrente marina verso nord aumenta. La navigazione attraverso il Passo di Cestia per raggiungere la costa ariptyana occidentale è possibile per naviganti esperti. "Onitra" è un'antica parola cestiana che significa "Castigo"; la gente di Manakara ha dato questo nome alla costa perché le condizioni locali consentono loro di portare la giusta ricompensa (ricchezza o guerra) ai loro cugini di Morovoay a seconda del clima politico dell'epoca.

## La Marea squarciante

Questa parte del Passo di Cestia era una volta un istmo che collegava Cestia al continente di Davania. Dopo la Grande Pioggia di Fuoco l'istmo è crollato lasciando un fondale marino poco profondo e frastagliato, che è spesso fonte di correnti e vortici imprevedibili. Inoltre, questa parte di mare è spesso colpita da temporali e maltempo. Per tutte le navi dirette a sud della Marea squarciante è di gran lunga la parte più pericolosa della traversata, da completare nel modo più veloce possibile.

## Isole Nebbiose

Queste isole si trovano ad est dell'arcipelago



delle Lanterne. Nella loro storia sono emerse e sommerse più volte. Sono ricoperte da foreste ed abitate da uomini lucertola (1.500) che vivono in villaggi nell'interno. Risentono molto della presenza di banchi di nebbia, in particolar modo quando i venti spirano da est, da qui il loro nome. Di origine vulcanica sono comunque relativamente basse.

## Isole delle Lanterne

È una catena di isole vulcaniche piuttosto grande, a circa un terzo della distanza tra Cestia e le Isole del Vapore. Le Lanterne sono così chiamate perché sono formate da vulcani piuttosto alti, semipermanentemente attivi, i fuochi dalla cima delle montagne sono un utile aiuto alla navigazione per le navi che attraversano il Mare dei Vapori e le Isole Nebbiose. La rotta principale dalla Penisola Varellyana a Cestia tocca la parte più meridionale delle Lanterne, dove le navi di solito si riforniscono per l'ultima tappa del loro viaggio. Qui si sono spostati alcuni Kara-Kara (2.000) che hanno lasciato le isole del vapore a seguito dell'espansione degli umani Knorr. Erano presenti già alcuni villaggi di uomini lucertola (1.000).

## Le Isole del Vapore

Le Isole del Vapore si trovano a sud-est dell'isola di Everfeed, che a sua volta si trova a est delle isole di Cestia e Oceania. Sono quasi impossibili da rilevare ad occhio nudo, a causa di un fenomeno naturale nelle immediate vicinanze di queste isole, in cui le correnti più calde da sud-est incontrano le correnti più fresche di nord-ovest, producendo un impenetrabile anello umido di foschia, denso tre miglia, che circonda l'intero arcipelago in tutte le direzioni. I venti prevalenti attirano parte di questa nebbia sopra le isole stesse, creando una cupola di nebbia sull'arcipelago. Questa nebbia è pervasiva anche sulle isole stesse; è impossibile vedere qualcosa a più di 800 metri di distanza e la luce solare tende ad essere leggermente diluita, sebbene la

vegetazione prosperi comunque.

### Vegetazione

In generale, la maggior parte delle isole dell'arcipelago sono relativamente basse e paludose; spesso è difficile dire dove finisce il mare e dove inizia la terra. La vegetazione è ovunque tropicale, dalle mangrovie e altre piante paludose sulle coste alle palme, alle felci, ai rampicanti e agli alberi giganti nelle regioni interne. Sulle isole più grandi (quelle più grandi raffigurate sulla mappa), ci sono radure occasionali in cui le condizioni sono giuste per lo sviluppo di piccole distese di pianure, sebbene queste esistano solo su un terreno più elevato.

### Clima

In termini di clima, l'intero arcipelago è caldo e umido. C'è una fitta foschia ovunque si guardi e la vegetazione blocca efficacemente qualsiasi brezza che potrebbe raffreddare le isole. Il vapore sale costantemente dal sottobosco sotto gli aspri raggi del sole, sebbene diluiti, e ogni pomeriggio acquazzoni torrenziali puliscono la terra, solo per dare luogo a un'umidità peggiore in seguito. Solo durante i temporali e di notte c'è sollievo all'umidità.

### Vita animale

Le Isole del Vapore brulicano di vita. Qui si possono trovare tutti i tipi di animali originari della giungla, delle paludi e dei terreni pianeggianti, nonché quegli animali che abitano i mari tropicali. In questo modo sono molto simili all'arcipelago Thanegioth, o Yavdlom. Pertanto, le creature che si trovano lì possono essere trovate nelle Isole del Vapore - come dinosauri di tutte le forme e dimensioni, mammiferi primitivi, tigri, giaguari, rinoceronti, ippopotami, alligatori, cinghiali, uccelli esotici e altri.

### Culture

Oggi non c'è molto tra le Isole del Vapore in termini di cultura, anche se molte rovine punteggiano le isole che ne attestano la precedente presenza. Coloro che sono abbastanza fortunati da raggiungere queste isole

troveranno le fondamenta su edifici in pietra nelle pianure ricche di foreste e nelle regioni paludose, sebbene la maggior parte di queste sia stata coperta dalla vegetazione. Appartate tra le montagne dell'isola più grande si trovano antiche rovine, che verranno descritte in seguito.

Dall'arrivo degli umani Knorr, è stata una lenta ma irrefrenabile avanzata di quest'ultimi ai danni delle altre razze che inoltre continuavano a farsi guerra a vicenda. Tra gli abitanti delle isole, oltre ai grandi villaggi Knorr, ci sono diverse tribù di kara-kara, i cui villaggi sono sparsi nelle giungle delle isole più piccole. Sono presenti anche alcuni insediamenti phanaton isolati, in alto tra gli alberi. Queste due razze si combattono a intermittenza. Tra le isole paludose e più piccole ci sono sparsi villaggi di uomini lucertole, così come l'occasionale dimora di un abitante del fango mugumba.

## Storia

Le Isole del Vapore esistono da millenni alla periferia della civiltà. Migliaia di anni fa, quando molte delle culture che conosciamo oggi nel Mondo Conosciuto erano ancora agli albori, prima che la Grande Pioggia di Fuoco cancellasse Blackmoor dal volto di Mystara, un popolo misterioso sorse nelle regioni della costa meridionale di ciò che oggi chiamiamo Brun.

Queste persone erano alte, magre e dalla pelle grigia, con orecchie fortemente lobate e possedevano sei dita per mano. Si chiamavano M'kar ed erano un popolo solitario, proveniente da un'altra dimensione, che disprezzava le altre razze. Questo atteggiamento li ha portati in conflitto con altre culture nel loro mondo, tanto che hanno cercato di trovare una nuova casa. I loro più grandi maghi hanno creato portali dimensionali verso altri regni, attraverso i quali l'intera razza si è dispersa. Alcuni arrivarono attraverso uno dei portali e si trovarono nella regione costiera sudorientale di Brun, dove costruirono una manciata di piccoli insediamenti sulle coste e su diverse isole. Passarono i secoli ed entrarono in contatto con i Taymorani, che i M'kar consideravano inferiori e indegni di contatto. Con l'espansione dei Taymorani, i M'kar

abbandonarono i loro insediamenti sparsi e si ritirarono nelle colonie esistenti sulle isole al largo. Alla fine, anche questi furono minacciati da vicini curiosi e i M'kar decisero di trovare una nuova terra dove non avrebbero avuto a che fare con estranei.

Alla fine, i M'kar trovarono un'isola isolata, molto a est, dove non esisteva vita intelligente (almeno, come la conoscevano). Avendo perso gran parte dei loro poteri magici da quando erano arrivati a Mystara, salparono per questa nuova terra. Solo una parte di loro sopravvisse al viaggio e coloro che arrivarono sull'isola non trovarono altro che giungle e paludi infinite, piene di animali ostili. L'unica caratteristica interessante dell'isola era una misteriosa rovina situata in cima a una delle vette più alte, che mostrava segni di essere molto antica, sebbene i M'kar non riuscissero a decifrare nessuno degli scritti ivi trovati. I M'kar riuscirono a domare parte della giungla, costruendo i loro insediamenti di pietra sopra e sotto terra, anche se presto scoprirono di non essere soli. L'isola era già popolata da tribù di uomini lucertola e abitanti del fango mugumba, che si tenevano in disparte; e da kara-kara, che fecero guerra ai nuovi arrivati. Sebbene fossero riusciti a mantenere la loro civiltà per molti anni, i M'kar erano già entrati in un declino irreversibile e dopo solo quattro generazioni avevano dimenticato gran parte della conoscenza che avevano portato con sé nella loro nuova casa.

Questo declino fu accelerato con il cataclisma del 1750 PI, in cui il Brun meridionale fu suddiviso nelle isole di Minrothad e Ierendi conosciute oggi. L'isola di M'kar si trovò a sprofondare lentamente nel mare, fino a quando, nel 1500 PI, si ridusse all'attuale arcipelago. Molti insediamenti dovettero essere abbandonati e con essi un vasto bagaglio di conoscenze. I M'kar persero così tante delle loro conoscenze che persino i loro incantesimi di base furono dimenticati. Uno dopo l'altro i loro insediamenti caddero sotto i kara-kara, e nel 1300 PI non c'erano più.

Nel 1300 PI a seguito della Notte dei Draghi in cui la società di Oceania fu praticamente cancellata, ed agli attacchi che i draghi portarono anche alla vicina isola di Everfeed, alcuni clan

umani di Everfeed lasciarono l'isola su grandi zattere per fuggire al pericolo. Durante la navigazione la flotta fu colpita da una grande tempesta, alcune zattere andarono perdute, poche altre persero il contatto con la flotta principale e spinte dalla corrente approdarono sulle isole del Vapore. I superstiti erano principalmente di due clan, i Mako ed i Sota. Andarono perse anche molte delle antiche tradizioni e ne nacquero di nuove dovute all'adattamento al nuovo territorio. Da subito inizio un'aspra competizione con le tribù di kara-kara presenti sulle isole.

Nei secoli successivi le isole furono visitate dagli aranea, che, con i loro schiavi phanaton, tentarono di costruire una nazione. Riuscirono a ridurre in schiavitù diverse tribù di kara-kara, che furono messe a lavorare nell'estrazione di metalli preziosi e coltivando i campi nelle vaste piantagioni degli aranea. Vari scontri fra umani ed aranea servirono solo a sancire uno stallo. In 75 anni l'esperimento di schiavizzazione fallì, con gli aranea quasi spazzata via dai ribelli kara-kara, e coloro che furono abbastanza fortunati da sopravvivere furono uccisi da phanaton



vendicativi, desiderosi di ripagare la crudeltà che furono costretti a sopportare. I kara-kara hanno quindi cercato di rendere schiavi gli stessi phanaton, fallendo miseramente. I phanaton si sono quindi arrampicati sugli alberi e hanno cercato di ricostruire la loro cultura come la ricordavano, entrando in contatto con i kara-kara e gli umani solo di rado. Gli umani di origine Knorr hanno sfruttato la guerra tra Kara-Kara e Phanaton per prendere il controllo dell'isola più grande e si stanno espandendo anche su Anguro ed Epeh.

Le isole sono rimaste in questo stato fino ai giorni nostri.

### **Abitanti delle isole del vapore:**

Questa sezione fornirà alcune informazioni di massima sulle attività dei vari abitanti senzienti delle Isole di Steam.

### **Umani Knorr:**

Sebbene molte delle loro tradizioni siano cambiate con il tempo e si siano adattate al nuovo ambiente, i Knorr sono ancora un popolo fiero di guerrieri, con regole rigide basate sull'onore in particolar modo in battaglia. Hanno saputo sfruttare l'ostilità fra le varie razze che vivono in queste isole per prenderne il controllo, almeno delle isole più grandi, anche se piccoli villaggi delle altre razze vengono tollerati. Sono la razza più numerosa, circa 12500. I loro rapporti con le altre razze non fanno distinzione, sono tolleranti finché i loro interessi non entrino in competizione con quelli degli altri. Scambi e commerci sono frequenti.

A seguire le descrizioni dei due clan approdati nelle isole del vapore, ulteriori informazioni sugli Knorr le troverete nella sezione relativa a Jakandor. Rispetto ai Knorr di Jakandor, i Knorr delle isole del vapore hanno perso alcune tradizioni perdendo gli esponenti religiosi durante la tempesta. In ogni caso essendo orgogliosi e tradizionalisti per natura cercano di sopperire a ciò che hanno perso. In questa linea si può comprendere come è potuto succedere che la religione della Madre Guerra si sia sovrapposta a quella di Vanya assorbita da fortuiti naufraghi o



dai Kara-Kara.

### **Clan: Mako**

Membri: 7.067

Spirito guardiano: Squalo

Reliquia del Clan: Freccia Ancora di Alamar

Principali alleati: Clan Sota, Mud-Dwellers di Mugumba

Principali nemici: Kara-Kara

Luogo: i Makokenn vivono principalmente sull'isola di Teh-Halora-Pakan, piccoli villaggi su altre isole.

Sussistenza: la maggior parte dei Makokenn vive sulla costa in piccoli villaggi e vivono principalmente di pesca. I Satokenn traggono un'uguale misura del loro sostentamento dalle incursioni sulle altre isole e dalla pesca. Sono guerrieri e pescatori e considerano la loro reputazione un onore.

### **Personaggi importanti Makokenn**

Hatanor: guerriero di 7° livello, NN, capo clan.

Lipuanee: chierica di 8° livello, LN, sacerdotessa del clan.

### **Clan: Sota**

Membri: 5.783

Spirito guardiano: Cinghiale

Reliquia del Clan: Ascia sanguinaria della raccolta

Principali alleati: Clan Mako, Mud-Dwellers di Mugumba

Principali nemici: Kara-Kara

Luogo: i Satokenn vivono principalmente sull'isola di Teh-Halora-Pakan, ma sono presenti anche sulle altre isole maggiori.

Sussistenza: la maggior parte dei Satokenn ha piccole fattorie nell'interno. Si divertono a cacciare nei boschi vicini. I Makokenn traggono un'uguale misura del loro sostentamento dalle incursioni sia per terra che per mare. Sono notoriamente aggressivi e considerano la loro reputazione un onore.

### **Personaggi importanti Satokenn**

Fiesor: guerriero 8° livello, CN, capo clan.

Loubiuron: sacerdote 7° livello, NN.

### **Aranea:**

Contrariamente a quanto dice la tradizione frammentaria locale, ci sono aranea sull'isola. Contano solo circa 850 e si limitano alle rovine di Lhomarrion e alle loro immediate vicinanze. La stragrande maggioranza di loro si è occupata di studiare la tradizione che si trova nelle rovine. Nel corso dei secoli sono riusciti a decifrare la scrittura lhomarrioniana e hanno acquisito una grande quantità di informazioni su magia, tradizioni storiche e intuizioni su una cultura scomparsa. I loro secoli di isolamento li hanno anche lasciati un po' paranoici. Ora credono di essere gli unici eredi della cultura Lhomarrioniana e si rifiutano di affrontare quelli che vedono come "barbari non illuminati", che complotano solo per rubare la loro conoscenza. Si rifiutano di lasciare le rovine o le catacombe sotto di loro. Alcuni aranea si sono incontrati in segreto per discutere della possibilità di usare i loro poteri per tentare di conquistare ancora una volta le isole.

### **Kara-kara:**

I kara-kara non sono più il gruppo più numeroso delle Isole del Vapore. Hanno alcune tribù primitive sparse sulle isole in particolare le più piccole, ciascuno governato da un capo tribù ereditario. Si fanno spesso guerra tra loro, e occasionalmente con i phanaton, e così facendo non rappresentano una grande minaccia per gli umani o gli uomini lucertola o gli abitanti del fango mugumba. Le leggende di Kara-kara profetizzano "l'arrivo di un Grande Capo da dove il sole tramonta, e Lui ci unirà". Se ciò dovesse accadere, gli 11.375 kara-kara potrebbero diventare una forza da non sottovalutare. I kara-kara sono neutrali nei confronti degli uomini lucertola e sono ostili nei confronti degli umani, dei phanaton e degli abitanti del fango dei mugumba.

### **Uomini lucertola:**

Gli uomini lucertola che abitano le Isole del Vapore sono molto simili a quelli che si trovano altrove su Mystara: tendono a vivere nelle regioni umide, come paludi, in gruppi familiari. Vivono a livello di sussistenza, catturando cibo a sufficienza per sostenersi, ma poco di più. Generalmente si tengono lontani dalle altre razze, se stanno per sé, ma sfideranno chiunque attraversi i loro territori. Gli uomini lucertola sono in rapporti pacifici con gli abitanti del fango mugumba e con i phanaton e sono neutrali nei confronti dei kara-kara. Ci sono circa 8.600 uomini lucertola che vivono sulle isole, principalmente su quelle più piccole.

### **Mud-Dwellers di Mugumba:**

Gli abitanti del fango mugumba (castori umanoidi) vivono accanto agli uomini lucertola, sebbene i loro territori tendano ad essere leggermente più aridi. Vivono anche a un livello di sussistenza, anche se occasionalmente scambieranno cibo con gli uomini lucertola. Sono in rapporti pacifici con gli umani, gli uomini lucertola e i phanaton, ma sono apertamente ostili nei confronti dei kara-kara e attaccheranno chiunque si trovi nelle loro terre. Ci sono circa 6.225 abitanti del fango mugumba che vivono sulle isole, principalmente su quelle più piccole.

### **Phanaton:**

I phanaton se la sono cavata abbastanza bene da quando hanno ottenuto la libertà dagli aranea. Si sono diffusi in tutto l'arcipelago - si insediano ovunque ci siano sani boschi di alberi in cui costruire le loro abitazioni. Attualmente sono circa 5.450 e si sono organizzati in una libera confederazione di regni tribali alleati per proteggersi sia dai kara-kara, sia dai predatori come i dinosauri carnivori e simili. Sono in rapporti pacifici con gli uomini lucertola e gli abitanti del fango dei mugumba, sebbene abbiano pochi contatti con loro. I phanaton sono ostili nei confronti dei kara-kara e gli daranno la caccia ogni volta che li incontreranno. Sono diffidenti nei confronti degli umani di cui temono l'espansione ai danni della foresta.

### **Isole**

**Teh-Halora-Pakan:** è la più grande e la più occidentale. La popolazione di 17.000 unità comprende Knorr (circa il 65%), Kara-Kara (il 15%), Phanaton (10%), Mud-Dwellers di Mugumba (5%), Aranea (5%).

**Vapa-eh:** a nord-est di Teh-Halora-Pakan è la settentrionale. La popolazione di 2.500 unità comprende Kara-Kara (il 65%), Phanaton (20%), Mud-Dwellers di Mugumba (15%).

**Anguro:** ad ovest di Vapa-eh è la terza in ordine di grandezza. La popolazione di 5.000 unità comprende Knorr (circa il 10%), Kara-Kara (il 45%), Phanaton (20%), Mud-Dwellers di Mugumba (25%).

**Tilua:** a sud di Anguro, ha una forma allungata. La popolazione di 3.000 unità comprende Kara-Kara (il 45%), Phanaton (15%), Mud-Dwellers di Mugumba (30%), Uomini lucertola (10%).

**Kahdz:** a sud-est di Tilua. La popolazione di 3.000 unità comprende Knorr (circa il 20%), Mud-Dwellers di Mugumba (45%), Kara-Kara (il 20%), Phanaton (10%), Uomini lucertola (5%).

**Epeh:** e la seconda per grandezza, si trova a sud di Tilua. La popolazione di 7.000 unità comprende Knorr (circa il 10%), Kara-Kara (il 20%), Phanaton (10%), Mud-Dwellers di Mugumba (10%), Uomini lucertola (50%).

**Altre isole:** l'arcipelago comprende circa un'altra ventina di piccole isolette che vanno dal piccolo atollo alla punta di vulcani emersi. La popolazione di 8.000 unità comprende Kara-Kara (il 20%), Phanaton (10%), Mud-Dwellers di Mugumba (10%), Uomini lucertola (60%). Le acque sono basse e sono presenti anche numerose secche.





## Jakandor

A sud dell'arcipelago delle isole del vapore, i banchi di nebbia si infittiscono ancora di più ed il mare nasconde improvvise eruzioni di gas e vapore che creano onde e vortici rendendo questo tratto di mare infido e pericoloso. Nascosta oltre la coltre di vapore si trova una grande isola, questa terra è ciò che rimane dell'antico continente di Lhomarr. Attualmente Jakandor politicamente è divisa in due. Nella parte orientale dell'isola, dal 1.300 PI si sono stabiliti i superstiti dei Clan Knorr fuggiti dalla loro isola natale Everfeed. Nella parte occidentale invece si trova il Regno di Charonti abitato dalla popolazione omonima ed originaria dell'isola. Si possono trovare anche alcuni territori (Enclavi) governati da Signori della Magia Charonti che non hanno accettato di unirsi al Regno mantenendo la loro indipendenza. Sulle coste possono essere trovati piccoli insediamenti di uomini granchio che vivono nelle basse acque circostanti l'isola.

### Storia

Il continente nel 7022 PI fu colpito da una pontetissima magia che attraverso le dimensioni fu lanciata dagli antichi Carnifex contro il nemico della loro progenie, i Lhomarriani. Il continente si frantumò e sprofondò nelle profondità del mare squassato da terremoti ed eruzioni vulcaniche. Ciò che rimase era una grande isola ancora fumante con pochi sopravvissuti. In un secolo circa i sopravvissuti hanno concentrato le forze sulla magia e la tecnomanzia per ricostruire le città e sviluppare la società ed hanno fondato il Regno di Charonti. In questo periodo Ilnkaheser eredita la corona ed inaugura un periodo di spedizioni oltre la coltre di vapore alla scoperta del resto del mondo. Per circa un millennio la società Charonti continuò a svilupparsi, ogni aspetto della vita quotidiana faceva affidamento sulla magia. I Charonti sono un popolo chiuso abituato a vivere sulla loro isola nascosta al mondo. Vedono le altre razze come selvagge e barbare ed anche se avidi di nuove conoscenze, sono molto restii a contatti. Un potente mago Carnifex proveniente da una piccola colonia



sopravvissuta alla distruzione di Y'hog arriva di nascosto a Jakandor, scopre che la civiltà Lhomarriana è scomparsa ma che i suoi discendenti si sono ripresi ed hanno raggiunto alti livelli nella tecnomanzia. Accecato dall'odio e dalla fame di vendetta verso i discendenti del popolo che ha quasi portato all'estinzione la sua razza, il mago Grhugkrarr inizia a studiare un modo per vendicarsi. Riesce a lavorare per anni camuffato magicamente, dissemina simboli e maledizioni per tutta l'isola scegliendo accuratamente i punti e le aree per avere una copertura totale. Inizia a produrre oggetti che vende o scambia, al solo fine di disseminare le componenti di un potentissimo incantesimo che utilizzerà la stessa forza del suo nemico per annientarlo. Una volta terminato il suo lavoro sacrificò la sua stessa vita ed anima per incanalare una magia malvagia ed incontrollata attraverso la ragnatela che aveva costruito. Nel 6160 PI, il Regno Charonti viene colpito da quella che fu poi ricordata come "La grande Piaga Magica". Nata dalla magia di qualsiasi incantesimo o incantamento, la Piaga Devastante fece il giro di Jakandor come una catena di fulmini. I templi collegati dalla magia diffusero la peste in ogni angolo di Jakandor. Le comunicazioni magiche inviate per avvertire i viaggiatori servirono solo a spingere la peste sempre più lontano. Gli incantesimi curativi e la magia protettiva alimentavano solo la malattia. Le piazze e le strade erano piene di cadaveri. Le macchine crollarono a terra e caddero dal cielo. Il popolo si rifugiò nei templi per invocare il loro dio, ma fu falciato come il grano nei campi. Jakandor fu gettato nelle tenebre. Non un solo sacerdote del dio addormentato sopravvisse alla peste. Tutta la conoscenza aveva fallito, l'arte della magia e la conoscenza della creazione delle macchine magiche andarono perdute. Jakandor era stato distrutto. La paura e la confusione regnarono e per la prima volta la gente fu come una razza ombra. I morti vagavano per la terra senza sacerdoti che li guidassero. Come gli uomini-bestia, i pochi sopravvissuti si nascosero nell'ombra. Per la prima volta senza l'aiuto della magia per circa 5.000 anni i Charonti sopravvisuti

vissero nascosti evitando la magia per paura della peste e prendendosela con i pochi maghi che a rischio della vita cercavano di mantenere vive alcune tradizioni magiche. Della casa Reale solo la principessa ereditaria Nefti sopravvisse, simbolo di speranza per molti, si guadagnò il soprannome di "Nefti l'Apostata". Abbatté il giogo della subordinazione e assunse il manto della responsabilità, della compassione e della giustizia. La principessa ereditaria si ritagliò un rifugio sicuro tra le rovine di Alchatay e raccolse intorno a sé pensatori e filosofi che amavano la verità. Questa enclave sopravvisse per tutti i cinquemila anni. Nelle campagne la gente distruggeva tutti i manufatti magici e uccideva a vista gli incantatori nel tentativo di tenere a bada la peste, mentre ambiziosi cercatori di potere perlustravano le rovine delle città e dei templi alla ricerca della magia che avrebbe dato loro il potere. Col tempo, i maghi che si imbararono in antiche biblioteche fortificarono piccoli labirinti all'interno delle rovine e costruirono roccaforti per assicurarsi il loro potere. Gli spaventati e gli indifesi accorrevano nelle fortezze di questi signori della magia, che offrivano loro protezione in cambio della loro servitù. I signori della magia hanno combattuto tra le rovine per generazioni, ma nessuno poteva dominare gli altri. Come i cicli che governano tutte le cose, gli ormai dimenticati Signori della Magia si sollevarono e caddero in una serie infinita di guerre senza nome. Quando un signore dei maghi diventava forte, la sua ambizione di potere lo attirava sempre più in profondità nelle rovine per trovare un potere ancora maggiore. E nel profondo delle rovine dove la peste attendeva ancora, dormendo come un mostro, in attesa di essere svegliata da coloro che cercano il potere antico. Per questo motivo il popolo Charonti rimase così esiguo durante tutti quei secoli, poiché la piaga devastante tornava a coloro che avevano dimenticato le lezioni del passato. Mentre su Jakandor i Signori della Magia si combattevano l'un l'altro, il mondo andava avanti, civiltà sorgevano e scomparivano finché nel 1.300 PI il mondo esterno irruppe su Jakandor. Arrivò sotto forma della razza bestiale chiamata Knorr,

approdò sull'isola con una flotta di zattere piene di profughi in fuga dai Draghi della Notte di Oceania e subito minacciarono di distruggere quel poco che restava della nazione un tempo grande dei Charonti. All'inizio i Knorr erano pochi, ma il loro appetito per la distruzione era sconfinato. Perlustrarono le rovine, distruggendo antichi documenti e saccheggiando manufatti da usare come ninnoli per decorare le loro lance e come trofei per le loro logge. Quando non gareggiavano per distruggere ogni residuo del sapere perduto, i Knorr si impegnavano in sanguinose guerre tra di loro. I Knorr sono una razza analfabeta senza amore per l'apprendimento o la saggezza. Non hanno alcun senso del dovere di preservare il passato e distruggono i Charonath a prima vista, come per deridere la saggezza che i morti conservano. I signori dei maghi prestarono poca attenzione agli uomini bestia fino a quando molti di loro caddero davanti agli assalti dei selvaggi urlanti durante gli anni successivi all'invasione. Nefti la Pacificatrice, l'erede della stirpe di Hramnethes e leader di una piccola enclave di filosofi, inviò un messaggio ai restanti Signori della Magia. Li ha chiamati a partecipare a una congregazione nell'Open Plaza ad Alchatay per discutere dell'invasione di jakandor da parte dei Knorr. La maggior parte dei signori della magia che conoscevano Nefti la consideravano una debole, ma innocua, pretendente. Alcuni di loro non si sarebbero presi la briga di partecipare alla Congregazione, ma non osavano starne alla larga per timore che un nemico trovasse il modo di volgere l'incontro a proprio vantaggio. Alcuni restarono lontani, sospettando un tradimento; alcuni vennero sperando di perpetrare lo stesso. Passarono trenta giorni prima che il gruppo si riunisse finalmente. Apparve Nefti, salutò i signori della magia per nome ed esaltò le conquiste magiche di ognuno, ma si rifiutò di menzionare le loro vittorie militari. Condusse il gruppo al palazzo e si riunirono nella Sala dei Teschi.

Spiegò che sentiva che la saggezza degli antenati avrebbe potuto aiutare l'assemblea a venire a patti, perché era tempo della pace. Se i

Charonti non si fossero unificarsi ora, avrebbero perso per sempre la loro eredità a causa dei selvaggi Knorr, che stavano saccheggiando le tombe degli antenati. Se i Charonti non fossero riusciti a unificarsi, avrebbero dovuto guardare i Knorr come loro eredi e vedere in quella gente selvaggia il proprio futuro. Era tempo che il ciclo di morte e rinascita si capovolgesse ancora una volta. Nella sua saggezza Nefti suggerì ai signori della magia di conferire tra loro, di guardare al futuro e poi al passato. I maghi litigarono, ognuno alla ricerca di un'opportunità per dominare gli altri. Molti videro la saggezza nelle sue parole, ma allo stesso tempo erano pieni di ambizione e orgoglio. L'indovino Nefeseramose riconobbe la saggezza delle parole di Nefti ma chi avrebbe governato? Nefti gli ricordò che era un indovino e gli chiese di guardare il futuro. Il mago consultò il teschio di vetro che portava e che si trova ancora nella Camera del Consiglio e disse che avrebbe governato il sangue di Hramnethes. Di cui Nefti era l'unica erede. Da allora gli eredi di Nefti hanno governato il Regno.

## Geografia

**Adasur** (ADD-ah-sir): Secondo quanto riferito, un centro per la ricerca teologica si trova nelle profondità di un complesso di grotte montuose vicino alle cascate Jagath alte 20 metri. Si dice che si colleghi a un altro labirinto di grotte a nord noto come Uhron. Le voci abbondano che questo sia il luogo in cui dormono gli dei più antichi. Dentro c'è solo l'oscurità e le maledizioni degli dei.

**Adatep** (ADD-ah-tep)/Dead Drop: Arroccato in cima alle scogliere di Jagath Falls, si crede che da qualche parte in queste rovine 1.000 Charonti aspettino di essere risvegliati dalla magia caduta. Presumibilmente, questi Charonti e un deposito di magia Charonti sono accessibili solo passando attraverso le acque di Sky Falls. Si dice che uno stuolo di ninfe aspetti all'interno di cantare e portare molti uomini al loro destino. Queste rovine sono intrise di magie e trappole di alterazione.

**Adorlia** (add-OR-lee-ah): Antichi documenti dicono che questo luogo era un centro estremamente ben custodito di ricerca acquatica e magica vicino alla foce del fiume Miruhnez. Si ritiene che le rovine si trovino sotto la superficie dell'acqua. Nessuno sforzo è stato fatto per trovarlo. Potrebbero esserci navi magiche che nuotano sotto le onde come una grande balena o vasti tesori di antiche navi affondate?

**L'Adtep** (ADD-tep)/Mare sudoccidentale: I Charonti dividono l'oceano che circonda Jakandor chiamando ciò che si trova a sud dell'isola, Adtep, la "Fine dell'Oceano". Il viaggio dei Knorr verso Jakandor attraversò il loro mare occidentale, quindi i loro nomi per le acque sui quattro lati di quest'isola includono il mnemone per il Mare occidentale. Il mare è freddo, le acque scure e profonde. I banchi di tonni, salmoni e pesci tamburo sono inseguiti tra le onde da delfini, leoni marini e orche assassine.

**L'Adthan** (ADD-thon)/Mare di nord-ovest: I Charonti chiamano il mare che si trova a nord del continente, Adthan, "l'inizio dell'Oceano". L'acqua è fredda e increspata e richiede una prova di abilità marinaresca o di destrezza una volta ogni ora. Barracuda e squali inseguono branzini, salmoni, pesci tamburo e sgombri.

**Albantay** (ALL-bon-tay)/ Haylee's Fill: prende il nome da Haylee Morakenn, l'intrepida esploratrice di Knorr che morì qui. Questa antica città era di dimensioni moderate. Fu teatro di intensi combattimenti durante le guerre dei signori dei maghi e porta ancora le cicatrici di battaglie magiche. Sulla superficie restano solo fondamenta fatiscenti. Ma una serie di tunnel forma un labirinto sottostante. Bizzarri effetti magici persistono ancora, e si dice che la Piaga possa ancora marcire nelle sue profondità. La magia della terra e della pietra e le creature si nascondono qui.

**Alchatay** (ALL-kah-tay)/Elderspraun: Situata su un'isola lussureggiante nel mezzo del lago Raadihn, questa è la capitale della nazione Charonti. Alchatay ospita circa 10.000 Charonti e 10.000 Charonath. Ahmonra (scriba di 10° livello, LN) è il governatore della città. È un uomo basso ed energico. Onkay (giurista di 12° livello, NG),

un uomo privo di senso dell'umorismo ma saggio, è l'alto giurista. La città ospita il Palazzo della Regina, il Collegio del Pensiero, il Dodecon e il collegio di Invocazione e Necromanzia. La magia necromantica abbonda, così come i non morti che prosciugano la vita attratti dall'aura negativa della terra. Gli spiriti erranti sono tenuti a bada nelle rovine esterne con protezioni e trappole per spiriti che legano uno spirito disincarnato a un sito. Ci sono anche trappole incendiarie ed elettriche.

**Amaruk** (AHM-ah-rook)/Città dei morti gemelli: questa città si trova su un delta di un fiume paludoso e ospita 12.000 Charonti e 30.000 Charonath. È governato da Banahm (scriba di 12° livello, NG), una donna simpatica e robusta con la reputazione di essere una dura negoziatrice. L'alto giurista è Jagathian (giurista di 12° livello, NG) un uomo anziano con una reputazione di intelligenza. Questa città è il centro commerciale e dei trasporti della nazione Charonti ed era un importante porto nell'antichità. La città ospita i collegi di Alterazione e Divinazione, i cancelli del teletrasporto per le fattorie della nazione e le più grandi corporazioni della nazione. Pattuglie di non morti e pazienti osservatori Shaddoc guidano serathi decapitati per difendere le rovine. Mura magiche, venti animati e una rete di cercatori di allerta che utilizzano incantesimi divinatori si aggiungono alla difesa.

**Anhramtep** Camp (AHN-hram-tep)/Hanahi (hah-NAH-hee): (400, 20% Hankenn): questo è un piccolo villaggio di pescatori sulle rive erbose del Mare Occidentale che vive di branzino e trota azzurra. Da qui sono partite occasionali incursioni nella Città delle Luci Eterne, ma nessuno è tornato mai più. Han-kenn fondò questa città, anche se molti si trasferirono a ovest a Kaskahi sulla Baia dei Guardiani dopo la Grande Guerra. Di tanto in tanto, i pescatori che tornano a casa possono vedere strane luci sotto le acque al largo. Alcuni si chiedono se questo bagliore sia correlato alla Città delle Luci Eterne. Ci sono storie di fantasmi e spiriti del giovane Knorr nelle ricerche del sogno che camminano su questi sentieri di luce per raggiungere quel luogo



maledetto.

**Ankaha Plain** (su-KAH-rah)/False Lands: queste pianure sono aspre colline. Un discreto numero di reietti Charonti riesce a sopravvivere lungo le sponde del fiume grazie alla pesca e all'agricoltura. Questa terra è nota per le sue numerose facciate. La terra screpolata nasconde pozze o pozzi fangosi, i miraggi dipingono la terra con il verde del fogliame e il blu dell'acqua, e persino la forma della terra imita grandi castelli o mura o rovine antiche dove non giacciono. Gli animali hanno imparato dalla terra e giacciono in agguati mascherati con una mimetica che li aiuta a nascondersi.

**Ashara** (ah-SHA-rah): A nord di Fairfield, tra le colline boschive, si trova Ashara. È elencato negli archivi antichi come centro culturale per la magia e le arti comuni; questo sito deve ancora essere trovato. Si dice che sia la posizione di un antico manufatto che fornisce scorci del futuro straordinariamente accurati. Si dice che all'interno si possano trovare incredibili magie che hanno reso la vita dell'anziano Charonti senza sforzo. Statue e strumenti in pietra animati difendono il luogo.

**Catena montuosa Atalaxer** (AT-ah-LAKS-er)/Hadirashadi (montagne barriera): questa catena di montagne spoglie è ripida e spietata, affilata e ricurva come le costole di un poderoso verme. Le creste scolpite dal vento nascondono molti canyon, fessure e vicoli ciechi, facendo sì che i forti venti creino fischi, gemiti e ruggiti in luoghi diversi. I forti venti provocano una costante erosione e riempiono l'aria di sabbia urticante e provocano smottamenti. Ci sono voci tra i Knorr che ci siano tunnel qui che conducono in profondità nel cuore della madre terra. Lucertole giganti e serpenti si crogiolano sulle rocce nude.

**Aten Hills** (AH-ten)/Bone Hills: queste colline sono per lo più calanchi cotti, sebbene una foresta formi uno scialle sulla sua spalla nord-occidentale. Le Bone Hills formano un labirinto da incubo di canyon di terra e cime fatiscenti. Strani suoni possono essere uditi da coloro che vagano per le sue valli (sospirando, respirando, piangendo, canticchiando e musicando), e sotto il sole cocente, molti uomini hanno vagato

cercando senza meta finché la morte non li ha accolti. Insetti giganti e rettili mortali si nascondono sotto le sporgenze rinfrescanti e la terra è disseminata di ossa. Il pendio boscoso è ingannevole, offrendo scarso riparo con frutti amari e inebrianti e sorgenti contaminate che sanno di sangue.

**Fiume Athamose** (AH-tha-mose)/Gorspill: questo percorso inizia in alto nelle montagne Thanhogathmose settentrionali e irriga un'area che un tempo era un terreno agricolo altamente produttivo per l'antico impero. Durante la primavera e l'estate, forti piogge bagnano l'argilla rossa per addensare e insanguinare le acque nascondendo pericoli sommersi e forti correnti.

**Atlia** (AHT-lee-ah)/Ocean's Forge: quest'isola vulcanica non è stata esplorata a fondo a causa del pericolo di eruzione del vulcano attivo, che condivide il nome dell'isola. La caldera fumante ha tenuto a bada gli uomini-bestia.

**Atmose** (AHT-mose)/Howling Ruins: Chiamate così per i suoni funesti che echeggiano dalle sue sale sotterranee, è meglio evitare queste rovine. Una teoria suggerisce che il lamento sia dovuto a un legame sconosciuto con le grotte marine lungo la piccola baia vicina. Si dice che queste rovine siano piene di bizzarre creature evocate dagli antichi Charonti. I tesori leggendari includono gemme ultraterrene e tesori protetti da poteri arcani.

**Aton Plain** (AY-tawn)/Plain of Scorched Earth: questo altopiano è asciutto, costellato di erba arida e soggetto a forti venti. La terra è nera e granulosa, mescolata a secoli di ceneri che soffiano dai vulcani addormentati. L'aria è una foschia fumosa di calore e polvere che soffia. Niente di naturale vive a lungo qui perché questa è la casa di animali fantastici.

**Bansur** (BAN-signore)/Hall Kenn Doom: queste rovine sono un luogo popolare per i giovani Knorr per mettere alla prova il loro coraggio. Uno dei ruderi più esplorati, non è stato visitato dai Charonti, ma è comunque pericoloso. Qui si possono trovare molte trappole e magie illusorie, anche se nei livelli più alti rimangono pochi tesori.

**Fattorie Charonti:** I guardiani che sovrintendono agli agricoltori di Charonath si occupano di questi enormi tratti di terra irrigata nelle valli fluviali occidentali. I Charonti gestiscono il terreno con cura, lavorando solo il 25% della terra coltivabile in una determinata stagione e ruotando i campi annualmente. Alcuni cittadini Charonti realizzano le loro case in fattorie private in queste zone.

**Miniere di Charonti:** Le posizioni di queste miniere sono segreti accuratamente protetti della Corona. Lavorate da centinaia di Charonath sotto gli occhi attenti di dozzine di guardiani e scribi, queste miniere forniscono i metalli e le pietre preziose usate nella costruzione di strumenti e per incantesimi e oggetti. Il minerale di queste miniere viene spesso raffinato direttamente in loco e rifuso come lingotti o pietre selezionate. Le terre estratte includono rame, nichel, ferro, pietra blu (quando fuso con il ferro forma un acciaio resistente), carbone, granito, marmo, scisto, ardesia e sabbie. Le pietre preziose includono diamanti, smeraldi, opali, rubini, zaffiri e pietre semipreziose. Ci sono pericoli intrinseci associati a queste miniere tra cui banditi, crolli, esplosioni e gas velenosi, oltre a quelli associati alle fucine. Speciali cancelli teleportali collegano i centri civili a queste miniere e i minerali vengono trasportati utilizzando animali da soma, chiatte, carri e zattere.

**Rovine Charonti:** Ci sono tre tipi di rovine segnate sulla mappa. Il simbolo di "possibile luogo di rovina" identifica i luoghi che sono stati descritti nei testi antichi, ma non sono stati localizzati o esplorati dai servitori della Corona. Alcuni di questi potrebbero essere completamente distrutti o inaccessibili dalla superficie, mentre altri potrebbero essere stati saccheggianti da Knorr o sotto il controllo degli emarginati. "Rovine trovate" indica i siti che sono stati localizzati ed esaminati brevemente, ma non sono stati messi in sicurezza. "Rovine esplorate" indicano luoghi che sono stati ampiamente esplorati e almeno una piccola sezione è stata messa in sicurezza. Ogni area protetta ha un cancello di teletrasporto permanente che la collega con la Sala delle Porte ad Amaruk, e

potrebbe esserci un piccolo staff di Charonti con sede lì per assistere nella messa in scena di ulteriori esplorazioni.

**Centri Civili:** Questi sono i centri dell'attuale civiltà Charonti. Sono collegati da porte di teletrasporto tra loro e le terre Charonti, miniere e rovine.

**Clanspraw (KLAN-spraw):** qui si trovano pascoli chiari e terreni agricoli tra dolci colline. Questa è tra le regioni più sicure di Jakandor per i Knorr per allevare e per le famiglie. Anche il commercio è forte in questa regione, offrendo una varietà di merci per il baratto. I pericoli maggiori sono capre selvatiche, branchi di lupi, contadini arrabbiati, ladri e giovani guerrieri.

**Clear Wall:** a valle di Sky Falls, il fiume si allarga e forma un muro di acque ruggenti alto 40 metri, largo quasi 8 chilometri.

**LINEE COSTIERE:** Esiste una varietà di coste.

1. **Deadly Bay:** la cattiva magia è qui. I Lacedon si aggirano per la riva e le navi fantasma solcano le acque nebbiose.

2. **Spiaggia abbandonata:** una spiaggia sicura, ma i bassi fondali e i banchi di sabbia causano risacca con l'alta marea.

3. **Driftwood Reach:** i detriti si riversano qui e qui esistono spazzini, granchi giganti e non morti.

4. **Pietre che si schiantano:** le onde frantumano i detriti contro le rocce. Le grotte marine compaiono con la bassa marea.

5. **Denti neri:** pietre frastagliate si trovano appena sotto le onde per distruggere le navi e darle da mangiare agli squali.

6. **Razor Reef:** una generosità di pesci e alghe infesta questa foresta pietrosa. Predatori, anguille, polpi e barracuda si nascondono tra le scogliere rocciose.

**Daaleser** (dahl-AY-zer): questa antica città fungeva da centro culturale e si dice che giacesse alla foce del Nanath. Si dice che la bellezza e l'arte di questo luogo siano così inquietanti che una volta trovato, non vorrai più andartene. Diverse esplorazioni sono partite alla ricerca del leggendario centro e alcuni hanno persino riferito di aver creduto di averlo trovato, solo per non essere mai più sentito.

**Fattorie Daalramihn** (dahl-rah-MIEN): circa 400 scribi e guardiani gestiscono quest'area, mentre oltre 1.600 corporazioni di agricoltori vivono qui. La Corona gestisce queste fattorie con 11.800 Charonath e altri 1.600 non morti di proprietà delle gilde. Il sito ha attirato un piccolo gruppo di emarginati che fanno irruzione nelle fattorie, ma si astengono dall'attaccare i membri delle corporazioni.

**Fiume Daalramihn** (dahl-rah-MIEN)/Fiume del pianto: questo fiume scorre dal lago alpino Hramihn alle fertili terre del lago Raadihn. Gli spruzzi vengono sollevati scrostando le pietre negli altopiani in modo che sembrano piangere accanto alle acque impetuose. Molte battaglie furono combattute sulle sue sponde.

**Deadwood:** Questa è una vecchia foresta piena di alberi morti in mezzo a un groviglio di vegetazione eccessiva e antiche querce e cipressi. Qua e là ci sono i resti scheletrici di intrusi impalati sui rami alti degli alberi o schiacciati sotto un gigante caduto.

**Detsahi** (det-SAH-hee) (650): Questo è un piccolo villaggio che vive di agricoltura e pesca sulla costa meridionale. Le voci di un grande vortice o di un vortice al largo della costa del Mare Occidentale tengono i pescherecci vicino alla riva e lontani dalle acque profonde e dai banchi di pesci più grandi.

**Dironhi** (deer-ON-hee) (500, 30% Dironkenn): questo è un villaggio di pescatori sulla sponda meridionale del Timir, la Baia dei Guardiani.

**Dironispraw** (deer-ON-ee-spraw): questa terra è scarsamente popolata ma ricca di selvaggina e predatori. Questa regione è relativamente al sicuro dagli eserciti invasori, sebbene possa essere attaccata dalla riva. Trappole e lacci abbondano nei boschi.

**Bosco dei tamburi:** questi boschi abbondano di selvaggina e animali totem e uccelli, i cinghiali e i cervi sono i più comuni. È un bosco vecchio, ma non c'è molto sottobosco. Questo bosco nutre molti che viaggiano verso il Gran Tamburo.

**Essur** (ACE-ur): Essur, un tempo centro educativo, è stato parzialmente esplorato. Il suo ingresso è segnato da diversi enormi pilastri scavati nella parete rocciosa. Alcuni rapporti

affermano che un mago ha organizzato un gruppo di emarginati e abita a Essur.

**Farfield** (300): Questo è un villaggio agricolo molto frequentato. Viene spesso utilizzato come base per le incursioni nelle rovine di Hall Kenn Doom. Con il buon terreno della regione, il villaggio diventerà presto una città.

**Gallet** (GAHL-ett) (400, 20% Galkenn): questo villaggio è noto per la cattura e l'addestramento dei cavalli. Gli altipiani forniscono destrieri forti e veloci. Strani, sussurri, come distanti tuoni a volte si sentono, e spaventeranno il cavallo più coraggioso.

**Galspraw** (GALL-spraw): questa vasta terra di erba alta ospita molti pastori di bestiame e i rari cavalli selvaggi di Jakandor. Molti giochi Besting si svolgono qui ogni estate. Qui vai a caccia di puma.

**GHIACCIAI:** Le alte vette portano scialli di ghiaccio. Si incontrano molti pericoli. Ci sono fessure e pozzi nascosti, valanghe e pendii ghiacciati, tempeste di neve e macchie bianche, piogge ghiacciate e congelamento mortale.

1. Tatislaw: noto per i suoi venti violenti e il ghiaccio grigio, questo ghiacciaio ospita capre e ghiottoni.

2. Errislaw: il terreno è ingannevole e il ghiaccio è blu su questo ghiacciaio di grotte di ghiaccio e orsi.

3. Mengelslaw: pendii ripidi formano valanghe mortali su questo ghiacciaio di ghiaccio nero; le tempeste abbondano e una bestia assassina con grida sbalorditive caccia questi pendii.

4. Thrashslaw: terrazze rocciose formano campi ghiacciati devastati dalle bufere di neve su questo ghiacciaio argenteo.

**Goklaya** (Go-KLAY-uh) (800): Questo grande villaggio di contadini era il confine meridionale del re Hanton durante la Grande Guerra e fu raso al suolo dopo la sua sconfitta. È stato ricostruito, ma i residenti si risentono ancora per la distruzione.

**Goranshadi** (gor-ahn-SHAH-dee): Le montagne morte settentrionali (Thanhogathmose).

**Gorasshadi** (gor-ahs-SHAH-dee): Le montagne



morte meridionali (Thanhogathmose).

**Hadiranesta** (hah-DEER-ah-NESS-tah): Questa foresta di pini e cipressi è piena di vita. Ci sono noci e alberi da frutto, scoiattoli e procioni, con martore e lupi a cacciarli. Ci sono storie di venti di spine, soffiati dai rovi.

**Haffspraw** (HAF-spraw): quest'area di terreni agricoli, dolci colline e boschi leggeri è fortemente popolata. Questa regione fu molto contesa durante la Grande Guerra. Vecchi campi di battaglia e ometti sono comuni vicino a Lodredwood. Alcuni dicono che sono infestati.

**Hanfalk** (200, 20% Hankenn): originariamente costruito come fortezza dal re Hanton, questo sito è ora un villaggio agricolo. La posizione di questo forte sarà vitale se i Charonti porteranno guerra ai Knorr.

**Catena montuosa dell'Hara/Dironesta:** queste montagne e colline boschive proteggono la terra del Dironispraw a est. Sono ricchi di selvaggina e squash selvatico e molti sentieri di gioco si snodano su colline e valli. Animali totem possono essere trovati sui pendii delle montagne. I grandi gufi cornuti sono considerati gli spiriti guardiani della terra. I boschi sono spesso indicati come l'Ombra degli Innamorati, poiché molte coppie hanno vagato per le colline per il loro accoppiamento. Le leggende della terra raccontano di scarabei di fuoco negli alveari in montagna e di invisibili, spiriti che lavorano per una ciotola di latte o frutta fresca.

**Hoyoka** (hoy-OH-kuh) (500, 40% Morakenn): questo è un grande villaggio di cacciatori sulle rive del Lago di Dred Wolf. Con poco terreno agricolo, chi non caccia diventa taglialegna, erborista o pescatore del lago. È noto che i licantropi frequentano i boschi che lo circondano.

**Altopiano di Hobra** (HOH-brah)/Pianura del tuono distante: questo altopiano e le vicine colline pedemontane sono rinomate per le mandrie di mustang selvatici. Alcuni dicono che il suono del tuono provenga da eserciti fantasma che caricano attraverso le pianure, altri da palle e tronchi invisibili che giocano in alto nella catena di Totoshadi.

**Hraleum** (HRAH-lee-um): I saggi sospettano che la tana dell'ultimo signore dei maghi, Hralis, sia

da qualche parte in questa regione, sebbene le rovine non siano state localizzate. Un crudele despota anche tra i signori dei maghi, si dice che Hralis abbia portato creature da oltre questo mondo a Jakandor per combattere per lui.

**Hramtep** (HRAM-tep)/Landfall: è qui che i Knorr sbarcarono per la prima volta quando arrivarono a Jakan-dor. Questa isola aspra e rocciosa ha poche risorse naturali, anche se la pesca al largo della costa è buona. Si dice che le luci fantasma danzino attraverso la terra di notte. Ci sono sciame di scarabei di fuoco e un fuoco fatuo.

**Fiume Ilnhotep** (IHN-hoh-tep)/Fiume Onataw (OH-nah-taw) (Fiume al mare): questo corso pigro irriga i terreni agricoli a ovest di Lodredwood. Le sue inondazioni primaverili sono vitali per la fertilità della regione. Trote, spigole e gamberi riempiono le sue acque.

**Insedimento di Ilnhotep** (IHN-hoh-tep)/Stormbreak (2.800): questo è un porto importante per i clan marittimi e i pescatori. È anche la base più comune per i raid nella Città delle Luci Eterne.

**Ilnkahleser** (een-KAH-hill-ayz-er): I registri descrivono questo come un luogo in cui molte delle razze semplici furono portate a studiare le loro religioni primitive. Si dice che qui esistessero templi di innumerevoli divinità allineate lungo le strade e serragli di dimensioni sbalorditive. Questo sito non è stato ancora verificato poiché molte creature pericolose vagano per la regione, forse discendenti di quei mostruosi serragli.

**ISOLE:** Le isole costiere hanno molte caratteristiche.

1. Terra svanita: una terra rocciosa che si fonde con l'alta marea, ma con la bassa marea è una foresta di alghe, pozze di marea e rocce affilate come rasoi. Ostriche, anguille e polpi giocano nelle acque vicino a un relitto affondato.

2. Sandbar: ecco un piccolo atollo, con una spiaggia sabbiosa durante la bassa marea. Noci di cocco e un albero di datteri crescono sopra la barriera corallina e la spiaggia di conchiglie. C'è un sandling.

3. Rocky Spur: una guglia rocciosa si erge per 30 piedi dalle onde. In cima c'è un bosco inquietante

con ragnatele, ritrovi spaventosi, ma nessun pericolo.

4. Foche crogiolanti: foche e gabbiani rivendicano questi isolotti rocciosi. Leoni marini e squali cacciano qui.

**Jagath Falls/Sky Falls:** queste cascate precipitano per 40 metri lungo una scogliera a strapiombo in una pozza profonda dove si dice che alcune razze semplici abbiano sacrificato grandi tesori e nemici. Quindi il fiume diventa rapide impetuose mentre corre verso le cascate di Clear Wall.

**Kaskanesta** (kas-kah-NESS-tah): questa regione è caratterizzata da dolci colline e betulle e faggi. Selvaggina e lupi abbondano. C'è abbondanza di frutta e foraggio per il bestiame. C'è una leggenda di una battaglia durante la Grande Guerra, quando il re Hanton era più numeroso dei Dironkenn indipendenti. Gli spiriti della terra evocarono una grande tempesta che sconvolse l'esercito di Hanton nelle pianure e permise ai Diron, dalla sicurezza delle colline boschive, di cacciarli dal campo.

**Kaskahi** (kas-KAH-hee) (300, 20% Hankenn): questo villaggio di pescatori e cacciatori si trova all'ombra del Kaskashadi, le Montagne Disperse. Un porto minore, è una base comune per le escursioni nel Kaskashadi, dove si possono trovare molto buon minerale per aratri e armi.

**Forti di Knorr:** queste fortezze sono dotate di palizzate di legno sopra un fossato asciutto e una fortezza di pietra incastonata in profondità nella terra madre per proteggerla dagli invasori. Grandi magazzini e silos accumulano grano e rifornimenti per il giorno di un'altra Grande Guerra, e pozzi profondi forniscono acqua fresca. Conigli e bestiame vengono allevati in recinti per fornire una scorta di carne fresca. Solo gli anziani e gli infermi vivono qui durante gli anni pacifici, ma se il Popolo Distrutto dovesse attaccare, questi sarebbero un rifugio sicuro per i Knorr.

**Insedimenti di Knorr:** sono elencati solo gli insediamenti dove il numero della popolazione supera le 200 unità. Diverse migliaia di Knorr vivono in insediamenti più piccoli non identificati sulla mappa e in fattorie lavorate da una o due

famiglie. Se la località è un insediamento e ha una popolazione dominante di membri di un clan, questa è elencata dopo il nome della località e la popolazione totale.

**Krallrest:** vedi l'insediamento del lago Mirqadaal.

**Lago Hramihn** (HRAH-mien)/Mare delle false speranze: questo lago alimentato primaverile raccoglie anche la pioggia che cade sulle colline di Aten. La terra è ricca e fertile intorno alle rive del lago Hramihn, ma a poche miglia di distanza la terra lascia il posto a colline cotte e pianure aride. Il lago è ben fornito di trote e salmoni, oltre a tartarughe azzannatrici e coccodrilli.

**Lago Hramose** (RAH-mose)/Lago del cielo aperto: un bellissimo lago limpido in un cratere in cima alle cime rocciose dei Monti Thanhogathmose. L'acqua ricca di minerali ha presumibilmente proprietà curative. Alcuni saggi ipotizzano che la ricerca su queste proprietà potrebbe un giorno portare a una cura o almeno a prevenire nuovi focolai della piaga del deperimento.

**Lago Orillia** (o-RILL-ee-ah)/Lago del Lupo Dred: Trote Steelhead e tartarughe dipinte riempiono le acque, fornendo ai coccodrilli molto da mangiare. Il nome Knorr di questo lago isolato deriva dalla popolazione di licantropi che vive nella foresta. Secondo quanto riferito, il lago contiene l'acqua più dolce di tutto Jakandor e gli abitanti delle foreste sono restii a condividere la sua dolcezza con gli estranei.

**Lago Raadihn** (RAH-ah-dien)/mare addolorato: questo specchio d'acqua circonda il capoluogo di Charonti. Per proteggersi dalle invasioni, sono stati allevati coccodrilli giganti e rilasciati in queste acque insieme a banchi di carpe e tartarughe azzannatrici. Gli sfioratori dei fiumi Nethton e Shanethi sono arginati, ricoperti di griglie e l'acqua al di là è mantenuta bassa per scoraggiare i bruti dal migrare a valle e terrorizzare gli agricoltori.

**Lago Tephodaal** (TEPH-oh-dah-all)/Lago degli spiriti: questo lago è pieno di carpe argentate le cui forme lampeggianti nelle acque scure sembrano gli spiriti di grandi guerrieri che si lanciano in battaglia. Molti spiriti che camminano iniziano la loro ricerca dei sogni sulle rive di

questo lago sudando ma o masticando le fronde di erba di chinca che provocano delirio dalla riva del lago.

**Lago Uhwahmir** (00-wah-meer)/Lago delle nuvole: questo lago prende il nome dalla sfumatura bianca nuvolosa della miscelazione di acqua dolce e salata. L'acqua leggermente salmastra consente di vivere e deporre le uova sia di acqua dolce che di alcune razze di acqua salata. Ci sono storie di squali bianchi pallidi e di un grande verme che caccia queste acque.

**Lanor's Stead** (LAH-nor) (400): Si ritiene che questo villaggio abbia il terreno più ricco di Jakandor. Fu fondata da Lanor Kenn Han e fu il luogo della battaglia di Hanton's Head. Alcuni sussurrano che lo spirito di Hanton viva ancora qui, sperando di vendicarsi contro la cultura che ha rovesciato il suo sogno di una nazione Knorr unita.

**Lelaka** (leh-LOCK-uh) (600): Questo è un villaggio di cacciatori. Da qui vengono lanciati a valle i tronchi tagliati nei boschi di Moranesta.

**Lodredwood** (Foresta dei bambini perduti): questo bosco è principalmente abeti giovani e faggi secolari. Fatta eccezione per i sentieri di gioco, il fitto sottobosco rende difficile l'esplorazione di queste colline boschive. I Knorr hanno una leggenda che racconta di bambini maltrattati e smarriti che trovano una valle segreta all'interno di questa foresta oscura dove vengono puniti per essere scappati e non raggiungono mai l'età adulta per prendere il posto che spetta loro nel clan.

**Lokkfalk** (200, 40% Lokkenn): questo forte è stato costruito da Maree Kenn Lokk. Ora è un villaggio agricolo situato su un tratto relativamente calmo del fiume Dred Sky. Qui Lokk condivide celebrazioni e commercia i mestieri della guerra. Si radunano anche per le incursioni.

**Lokkspraw** (LOK-spraw): questa piccola ma densamente popolata regione è la patria del Lokkenn. Man mano che il popolo Knorr prospera, i Lokkenn si sentono più vincolati nella loro patria delimitata dal fiume Clear e dal fiume Dred Sky e le loro incursioni contro altri clan e nelle terre selvagge per rivendicare nuova terra

per il loro clan diventano più frequenti. Alcuni dicono che l'acqua del fiume Dred Sky è avvelenata dalle loro faide di sangue e li fa impazzire per la battaglia. I gruppi di guerra frequentano questa terra. I Lokk giocano a giochi crudeli con i visitatori della loro terra, portandoli come prigionieri a Lokkfalk e poi dando loro la caccia in un piccolo gioco che chiamano "The Run", poiché devono fuggire verso i confini.

**Monti Magrashadi** (mah-grah-SHAH-dee): i Monti Morti a nord-ovest, vedi Monti Thanhogathmose. Su queste vette aride si raccontano storie tenebrose. Racconti di acque contaminate, vipere giganti, nidi di formiche giganti e una città di bevitori di sangue che sono solo felici di accogliere gli ospiti a cena.

**PALUDI:** Le paludi abbondano vicino alla foce dei fiumi, lungo la costa nelle paludi salmastre e nelle terre desolate secche e i pericoli sono gli stessi. Ci sono nuvole di moscerini, serpenti e tartarughe azzannatrici. Ci sono inondazioni, paludi e sabbie mobili. E c'è la possibilità che la malattia, la perdita e le lesioni infette. Ma le rovine spesso si nascondono nelle paludi.

1. La palude: questa pianura fangosa è una foresta di canneti e acque stantie. Nasconde i resti di una carovana perduta.

2. The Muck: collinette erbose sorgono da questo campo di alberi morti, rovi, sabbie mobili e fango. All'interno del letame c'è un tempio caduto a Thanhotep.

3. La puzza: questa terra allagata è una massa di vegetazione in decomposizione, aggrovigliata e gas gorgoglianti. I bulbi di gasroot contengono un potente gas del sonno.

4. Il diluvio: questa pianura è allagata, creando ruscelli tortuosi, isole fangose e strappi di alberi che offrono riparo ad alcuni predatori.

**Fiume Mirqadaal** (meer-KAH-dah-all)/Ranitaw Ricer (RAH-ni-taw) (fiume di Richland): questo corso scorre dalle montagne a nord-ovest. Il flusso è rapido ma navigabile dai barcaiolari che pescano e fanno galleggiare tronchi a valle. I pesci sono abbondanti, ma occasionali rapide e piccole cascate rendono le acque difficili.



**Insediamiento Mirqadaal** (meer-KAH-dah-all)/Kralrest: (3.000): Kralrest, la più grande città portuale meridionale del Knorr, occupa l'invidiabile sito alla foce del Ranitaw e la strada a nord verso il centro di Jakandor. È da questa regione centrale sempre più affollata che altri giovani Knorr stanno venendo a stabilirsi a Kralrest o nei bei terreni agricoli di Clanspraw.

**Fiume Miruhnez** (meer-uh-NEZ)/Grayspill: questo fiume nasce vicino al picco vulcanico meridionale di Ptamosia e sta quasi bollendo quando raggiunge la superficie. La temperatura dell'acqua e le particelle sospese conferiscono all'acqua una sfumatura grigiastra. È sicuro bere solo molto a valle.

**Moraka** (MOR-ah-kah) (500): I Morakenn fondarono questo villaggio di pescatori e cacciatori dopo la Grande Guerra. I licantropi che vivono nella Moranesta potrebbero infiltrarsi nella popolazione di questa città per proteggere meglio i loro fratelli nei boschi.

**Moraspraw** (MOR-ah-spraw): si dice che questa zona ricca di foreste ospiti la selvaggina più ricca di Jakandor. Qui vivono molte famiglie di cacciatori e non pochi licantropi. Di notte si sentono suoni inquietanti e i racconti popolari raccontano di spiriti selvaggi che portano via qualsiasi cosa abbastanza sciocco da viaggiare per la terra di notte. Molte mandrie pascolano nelle pianure meridionali.

**Naleum** (NAY-lee-um): Si ritiene che questo sito sia l'ubicazione di un antico edificio che ora è utilizzato come tempio per il culto degli emarginati di Thanhotepic. La sua posizione è stata verificata, ma non esplorata. Si consiglia cautela se vengono organizzate spedizioni in questa regione.

**Namir** (nah-MEER)/Broken Sea: si pensa che questo enorme canyon fosse un tempo uno specchio d'acqua sotto il quale si trovavano le magnifiche rovine di Namiron. L'acqua può ancora accumularsi in buche e fessure fangose, ma è salata. Ci sono sacche di gas metano e vene di selce qui. Una scintilla incauto o una fiamma libera possono provocare un'esplosione.

**Namiron** (nah-MEER-on): Si dice che le rovine custodiscano il magazzino dell'antico impero

della magia e della tecnologia più pericolose e apprezzate dell'antica Charonti. Dopo che l'acqua è stata prosciugata durante le guerre dei signori maghi, le pareti del canyon sono crollate, seppellendo Namiron così profondamente che il sito non è ancora stato scavato.

**Fiume Nanath** (NAN-eth)/Acqua poco profonda: questo corso paludoso segna il confine meridionale dell'espansione più occidentale del Knorr. Nessun Knorr è mai stato incontrato a ovest di questo territorio. Ci sono coccodrilli e carpe in queste acque.

**Natep Wall** (NAY-tep)/Cliff Wall: questo è un tratto di scogliere belle ma insormontabili alte 80 piedi che corrono per 100 miglia lungo la costa occidentale di Jakandor. Molti uccelli marini, tra cui diverse varietà molto rare apprezzate per il loro bel piumaggio, fanno la loro casa tra le balze e le strette sporgenze del muro. Ci sono grotte sottomarine e fessure in baie nascoste accessibili solo con la bassa marea. Le lontre giocano in queste acque schivando l'occasionale orca assassina.

**Pianura di Nathaton** (NAY-thah-ton)/Dry Fields: questa vasta distesa di calanchi era un tempo ricco terreno agricolo. Forse un po' di magia sprecata durante le guerre dei signori dei maghi o un effetto collaterale della piaga del deperimento ha ucciso questa terra un tempo verde. Fulmini e tempeste di vento fanno esplodere la campagna, dando fuoco a boschi di sterpaglia e paralizzando la vegetazione che sopravvive. Il fuoco delle fate danza attraverso la terra spaventando le lucertole giganti.

**Nathqad** (NATH-kad)/Blisswood: il suo terreno ricco e la chioma frondosa segnano un'antica foresta in mezzo alle montagne. Gli alberi e i sentieri sono contorti, mentre raggi dorati di luce solare, fragranze ossessionanti e semi del vento alla deriva aggiungono una qualità fiabesca ai boschi. Un'antica città di Charonti, Shaleum, è stata scoperta all'interno dei suoi boschi ombrosi. Ci sono molti pericoli in questa foresta. Esistono piante carnivore di tutte le varietà, compreso il letale mantrap. Ci sono strane luci danzanti, fragranze che fanno vagare senza meta o dormire per sempre avvolti nel bozzolo di un

verme. Ci sono acque che fanno dimenticare il suo scopo e micidiali granchi di terra che soffocano abbracciandosi il viso.

**Nefeneser** (NEF-en-ESS-er)/Hall of Broken Spirits: questa città di 4.000 Charonti e 6.000 Charo-nath è governata da Jaorahm (scriba di 11° livello, LG). Supervisiona gli scrivani della città ed è una fissata per i dettagli. Kahmose (giurista di 13° livello, LG) è l'alto giurista della città e un tempo fu insegnante della regina Nefti in gioventù. Kahmose è noiosa e tiene d'occhio il Collegio della Congurazione. Questa città possiede solo una porta di teletrasporto, ad Alchatay. Ciò è dovuto al rischio rappresentato dalle creature evocate dal Collegio della Congurazione. La città ospita anche il Collegio dell'Abiurazione ed è il più giovane dei centri civili della nazione. Le piene primaverili del fiume Nethton invadono la città e i canneti soffocano le vecchie strade rendendola parte della palude del delta. Protezioni magiche, protezioni e trappole di pietra mortali custodiscono le rovine esterne.

**Nefon Camp** (NEF-on)/Nunohi (noo-NOH-hee) (800, 10% Dironkenn): questo è un villaggio di pescatori e agricoltori alla foce del fiume Nefon. Alcuni pescatori raccontano storie di una grande bestia che vive sul fondo della baia e occasionalmente strappa la chiglia dai pescherecci.

**Fiume Nefon** (NEF-on)/Gorashaditaw (GOR-ah-SHAH-dih-tau): Conosciuto anche come il fiume delle montagne morte, la sorgente di questo percorso si trova in alto nella catena dei Totoshadi. I Dironkenn fanno molto uso di queste acque per il trasporto e la pesca.

**Nethfereser Woodlands** (neth-fer-AYZ-er)/Moranesta: questa foresta è prevalentemente costituita da querce, olmi e frassini. La selvaggina è abbondante, così come i cacciatori. Questo è stato il luogo di molte battaglie negli ultimi 150 anni ed è comune trovare ometti di battaglia a pochi metri da un percorso. I licantropi frequentano questi boschi con i loro fratelli bestiali e mutaforma. Questa terra è sferzata da forti piogge durante i mesi invernali e all'inizio della primavera che causano inondazioni del fiume Ranitaw a nord. I giaguari si aggirano per

questi boschi e le storie locali raccontano di battaglie spettrali che si svolgono in notti senza luna.

**Nethtay** (neth-TAY): Questa è la leggendaria casa di Palian, lo studioso che ha creato i più grandi enigmi e indovinelli dell'antico impero. La sua influenza è stata determinante nell'istituire la pratica di testare gli studenti con prove sconcertanti della mente e del carattere. Molte di queste rovine sono state esplorate, ad eccezione di un'enorme fortezza chiamata Palianon, che è addobbata con decine di trucchi e trappole mortali ma ingegnosi.

**Nethton Farms** (NETH-tawn): il più grande dei territori irrigati, questa terra è curata da 14.000 Charonath della Corona comandati da circa 500 scribi e guardiani. Anche circa 500 uomini delle gilde hanno la loro casa qui e sono supportati da circa 1.000 Charonath di loro proprietà.

**Nethton River** (NETH-tawn)/Mud River: un fiume poco profondo e fangoso alimentato dal lago Raadihn e che si svuota in banchi rocciosi alla foce, questo fiume non è adatto alla navigazione, ma la sua corrente lenta e numerosi rifugi rocciosi forniscono ampi terreni di riproduzione per molti pesci, soprattutto quelli dei fondali. I Knorr credono che i non morti si nascondano nelle sue acque torbide, e certamente il pericolo è nascosto dal fango.

**Nunneka** (mezzogiorno-ih-KAH) (300, 30% Morakenn): questo è un villaggio di cacciatori nel Moranesta. Questo villaggio è una base comune da cui partono le esplorazioni di Haylee's Fill.

**ACQUE DELL'OCEANO:** Il mare è freddo e profondo.

1. Sargasso: viene avvistata una massa scura. È un intoppo di alghe. Il pericolo sta nel relitto nascosto sotto l'intoppo. Se il sargasso viene avvicinato, gli scafi delle barche rimarranno impantanati. Devono essere effettuate riparazioni o la barca affonderà in un'ora. Alcuni rifornimenti possono essere recuperati, ma una lumaca gigante spettrale si aggira qui.

2. L'anello: l'acqua si solleva in onde rotanti. Le onde nascondono una corrente che fa navigare le barche in cerchio. C'è una probabilità del 10%

all'ora che una barca si liberi e una probabilità del 10% che si formi un vortice, gettando gli eroi alla deriva se non affogano.

3. Prendi le armi...: un calamaro gigante è visto nelle acque accanto alla barca. Si sta nutrendo di un banco di krill e attaccherà solo se attaccato. Quindi se andrà a sbattere contro la barca, afferrerà remi e uomini e cercherà di affondare la barca se danneggiato ulteriormente. Se le cose sembrano tristi, un capodoglio può arrivare a mangiare il calamaro.

4. Ship Ho!: viene avvistata una nave che si avvicina velocemente. Potrebbero essere pirati, un gruppo di razziatori o un fantasma.

5. Acque agitate: Il mare si gonfia in grandi onde. Una burrasca cresce e cerca di affondare la barca.

6. Portatore di cattive notizie: gli eroi incontrano un po' di detriti, un pesce strano o un sopravvissuto solitario, e porta una malattia di cui soffriranno gli eroi.

**Onaya** (OH-nah-yah) (400, 20% Lokkenn): questo è un piccolo villaggio di agricoltori e pescatori sulla riva del Lago Cloud. Gli artigiani di Onaya sono rinomati per le canoe da guerra degne di mare che costruiscono dai boschi tagliati nella foresta di Onanesta e galleggiano a valle.

**Onanesta** (OH-nah-NES-tah): Questa foresta è un miscuglio di legni decidui teneri e alti boschi di bambù ed erbe giganti. Tori, colossi e insetti giganti vivono qui cacciati da tigri, orsi e lucertole giganti. I predatori in questi boschi hanno un'intelligenza inquietante che rivaleggia con i loro cacciatori.

**Oraton** (OR-uh-tawn): Secondo una mappa annotata nel Dodecon, questo luogo era un centro di ricerca botanica e agricola sulla coltivazione di piante sotterranee come fonte di cibo. Un frammento di testo trovato su una tavoletta ad Adatep descrive la ricerca del luogo su una razza di servitori a base vegetale per l'anziano Charonti.

**Orchaleum** (o-KAY-lee-um)/City of Scorched Earth: questa città ospita 12.000 Charonti e 32.000 Charonath. È governato dal governatore

insopportabilmente arrogante e orientato alle regole, Ahmin-kaheser (scriba di 12° livello, LG). Ti (giurista di 12° livello, NG) è l'alto giurista. È rinomata per la sua premura e compassione. Questo è il centro manifatturiero della nazione Charonti, sede di numerose corporazioni e artigiani. La città ospita i Collegi di Incantamento e Illusione. Orchaleum è stato il primo Centro Civile recuperato dalla nazione Charonti ed è la sede del Bureau of Mines che sovrintende alla produzione di gemme di qualità idonea all'uso nella magia. Illusioni, fantasmi e incantesimi proteggono le rovine esterne dagli intrusi.

**Enclavi emarginate:** la Corona tende a ignorare le enclavi emarginate che non rappresentano una minaccia per i propri interessi. Le enclavi segnate sulla mappa sono state annotate da studiosi o membri delle corporazioni e sono considerate degne di osservazione futura. Le enclavi degli emarginati sono solitamente guidate dal guerriero o dal ladro più forte, anche se a loro volta possono inchinarsi davanti a un signore della magia o un sacerdote emarginato. Gli emarginati raramente accolgono gli estranei. A meno che non possano trarre vantaggio dall'incontro, gli emarginati rimarranno nascosti o allontaneranno gli estranei dall'enclave.

**Pianura dei sogni infranti:** un tempo il centro dell'impero antico si estendeva sull'intero altopiano dello Scaffale di Pileseser, ma ora rimangono solo pietre fatiscenti, appena riconoscibili come fondamenta. Qui ci sono campi terrazzati asciutti pieni di polvere. Ci sono pietre del selciato incrinato sotto strati di fango. Bucce di frutteti si accalcano accanto a silos di grano caduti accanto a acquedotti cadenti di un tempo. Un velo di polvere alla deriva viene sbattuto pigramente in alto da venti erranti. Niente vive qui tranne scarafaggi e piccole lucertole.

**Stagni:** ci sono una varietà di piscine di acqua dolce e sorgenti non posizionate sulla mappa. Il DM può usare queste descrizioni quando gli eroi ne trovano una.

1. Acque malate: quest'acqua è ricoperta da una pellicola oleosa e iridescente. In queste acque vivono pesci stranamente malformati e forse



mortali. Le correnti sono turbolente e ci sono una serie di tunnel nascosti e doline. L'acqua echeggia con un sibilo.

2. **Dead Waters**: quest'acqua è stranamente calma e scura. Nulla vive nell'acqua, ma l'acqua ha un buon sapore, anche se un po' dolce. Ci sono tunnel sommersi sul fondo della piscina usati da creature non morte che vivono nel guscio di una vecchia torre.

3. **Blood Waters**: le acque sono rosse e poco profonde. I cuccioli di fango e il pesce gatto prosperano qui. Occorre prestare attenzione per evitare discese e correnti nascoste.

4. **Acque limpide**: raramente c'è una nuvola nel cielo sopra questa piscina, ma le trombe d'acqua spuntano nei momenti più inaspettati. Ci sono voci di tesori nascosti nelle sue profondità.

**Ptamosia** (ptah-MOSE-ee-ah)/Forge of the Broken Gods e Mud Forge: queste cime vulcaniche sono anche chiamate "i fratelli del fuoco" in alcuni antichi testi di Charonti. Entrambi rimangono attivi fino ad oggi, sebbene nessuno dei due sia volatile come Atlia. I registri mostrano che i cicli dei due vulcani si rispecchiano. Alcuni saggi teorizzano che questi picchi siano in ritardo per una grande eruzione. La Forgia degli Dei Dispersi emette continuamente nuvole di vapore, riscaldando i suoi pendii in modo che siano troppo caldi per camminare senza protezione. Chiuse di lava e acqua calda calcarea trasudano dalla vetta. La Mud Forge è composta da fanghi caldi, fumanti e fangosi provenienti dalle chiuse di ghiaccio del ghiacciaio in scioglimento lungo il suo lato che trasportano pezzi di pomice e bombe di ossidiana.

**Qadtay** (kad-TAY): Questo era il centro commerciale dell'antico impero Charonti. La città godeva di ricchi terreni agricoli alimentati da dolci fiumi. Oggi la regione vieta i calanchi. Il sito non è stato verificato, ma i rapporti dal tempo delle Guerre dei Signori dei Maghi identificano che un potente non morto volontario ha fatto la sua dimora qui. Se un tale essere esiste ancora, la sua conoscenza accumulata lo rende incredibilmente prezioso e incredibilmente pericoloso.

**Catena montuosa Rabra** (RAH-brah)/Kaskashadi (montagne rotte) (izas-kah-SHA-dee): queste montagne basse e ricoperte di alberi sono piene di nebbia al mattino presto e nel tardo pomeriggio. Le tempeste sono frequenti, così come le colate di fango e le inondazioni. La leggenda narra di un grande drago d'acqua di nome Yamm che porta le inondazioni.

**Rachail** (RAH-kah-eel): Questo era il forte di un signore dei maghi. È attaccato a un complesso di caverne nelle scogliere dell'altopiano. Serve ancora come casa di un mago emarginato e dei suoi seguaci. I negoziati con loro sono iniziati, ma finora sono resistenti all'adesione al servizio della Corona. Non stanno interferendo con le attività della Corona e gli è stato permesso di rimanere dove si trovano.

**Ranez** (ruh-NEZ)/Fiume Otaw: questo piccolo tratto segna il confine occidentale degli insediamenti di Knorr settentrionali. Nessun focolare di Knorr si trova a ovest dell'Otaw. Il fiume scorre veloce con rapide occasionali.

**Richground** (500): questo villaggio agricolo si trova all'incrocio tra l'Onataw e la strada che porta da Suhanet a Onaya. La sua importanza come centro commerciale per il nord-est di Jakandor sta crescendo.

**Sea Marsh**: questa palude salata si allaga e si asciuga con l'aumento e la caduta delle maree. Granchi giganti e serpenti giganti cacciano qui gabbiani, pesci arenati e carogne. Questa terra è ricoperta da una nuvola di insetti che infettano la malattia. È noto che le persone si smarriscono e muoiono a pochi metri dalla libertà nella giungla di canne di questa terra.

**Sekohi** (seh-KOH-hee) (200): Questo è un villaggio di pescatori e agricoltori alla foce della Baia dei Guardiani. I pescatori qui cacciano le balene che vengono qui per partorire. A differenza degli abitanti di Dironhi, queste persone limitano la loro caccia ai maschi.

**Shaleum** (SHAY-lee-um)/High Deep: Shaleum era una volta un centro amministrativo per l'antico impero. I suoi registri hanno rivelato l'ubicazione di molte altre rovine le cui posizioni sono state verificate. Gli scribi che supervisionano gli sforzi di recupero qui hanno

messo al sicuro un livello delle rovine per la loro base. Da 50 a 100 scribi vivono qui in qualsiasi momento, sorvegliati da un numero uguale di Caronath con un guardiano ogni dieci non morti. Si dice che questa rovina abbia sale di marmo più profonde di quanto non siano alte le Montagne Morte. Questo complesso è il più grande che i Knorr abbiano scoperto e tutte le sue sale e corridoi non sono ancora stati esplorati per i corrotti Broken People e i loro terrori non viventi perseguitano questo sito. L'oscurità e la sua progenie si nascondono in queste profondità.

**Shanethi Farms** (shuh-NETH-tee): questo distretto ospita circa 450 scribi e guardiani, oltre ad altri 1.000 gilde. Ci sono circa 15.000 Crown Charonath. Circa 2.000 sono proprietà della gilda. Nonostante gli avvertimenti dei giuristi distrettuali, è noto che i contadini qui commerciano con gli emarginati.

**Fiume Shanethi** (shuh-NETH-tee)/Fiume del Lamento: questo fiume calmo irriga le praterie e i terreni agricoli irrigati della pianura di Ankahra. Gli emarginati lo usano spesso come mezzo di viaggio, ma le paludi e le foreste di canneti della foce rendono la navigazione molto difficile lì, sebbene il resto del corso del fiume sia gestibile anche dalle imbarcazioni più rozze.

**Shatayet** (sha-TAY-ett) (400, 20% Galkenn): questo è un mercato di bestiame. Anche qui i tuoni rombanti dall'alto delle cime si sentono nelle sere tranquille, anche quando non sono presenti temporali.

**Suhanet** (soo-HANN-ett) (400, 20% Galkenn): Questo è un campo di pastori sulla cresta della Piana del Tuono Distante. I cavalli vengono radunati qui e condotti lungo il sentiero fino a Richground, dove comandano prezzi elevati dai Knorr.

**Tawya** (TAW-yuh) (200): Questo è un villaggio di contadini e pescatori sul fiume Gorashaditaw. I pesci gatto giganti presi dal fiume qui sono animali pericolosi, ma il loro sapore è molto apprezzato da tutti i Knorr, specialmente quando i pesci vengono affumicati.

**Tayhramtep** (TAY-rom-tep)/Città delle luci eterne: in queste rovine sono stati ripetutamente visti

rosicchiatori di ossa Charonti il cui bagliore soprannaturale può essere visto di notte dalla riva. Pochi di coloro che sono entrati in città sono mai tornati e solo i Knorr più coraggiosi si avventurano più in quel luogo maledetto. Questa è la casa di un potente signore dei maghi e dei suoi quadri. Ovunque Charonath è posto come se visse, in attesa di versare il sangue degli invasori. Ci sono molte trappole e cacciatori qui, e c'è un nascondiglio di tradizioni magiche registrate su anelli parlanti magici. Simile ad Atlia, la danza degli spiriti porta qui gli spiriti disincarnati!

**Campo di Tephodaal** (TEPH-oh-dah-all)/Borhall (4.000): questo è il più grande insediamento di Knorr. Si trova sulla riva dello Spirit Lake ed è un importante centro per la pastorizia e l'agricoltura. I racconti dicono che il lago custodisce gli spiriti di coloro che vi affogano nel tormento.

**Tephogathmose Range** (TEPH-oh-gath-mose)/Totoshadi (toh-toh-SHAH-dee) (Horse Run Mountains): robusti pugni di roccia si protendono verso il cielo con scogliere a strapiombo e cime erbose o innevate. Il vento sferza avanti e indietro attraverso le valli creando rimbombi sonori in caso di burrasca. Cascade da favola saltano giù dai fianchi della montagna, incastrandosi nei bacini rocciosi, solo per schizzare fuori e continuare a precipitare. Le piante velenose crescono sui suoi pendii e gli scarafaggi carnivori si riproducono nelle sue profondità. Ci sono leggende di camminatori di fuoco e lucertole di fuoco che vivono su quelle cime.

**Thanhileum** (than-ILL-ee-um)/Bog Hall: antichi documenti dicono che questo luogo potrebbe essere stato un ritiro per i sacerdoti Thanhotepic. La sua posizione in remote terre settentrionali ha impedito alle spedizioni della Corona di raggiungerlo, anche se potrebbe essere un sito di importanti ritrovamenti. La Corona è sicura che nessun Knorr si avventurerebbe così lontano nelle paludi. Questo posto è pieno di incantesimi d'acqua, inondazioni e trappole.

**Monti Thanhogathmose** (than-ah-GATH-muss)/Gorashadi (gor-ah-SHAH-dee): questo terreno accidentato forma una spina dorsale per tutta la







lunghezza del Jakandor centrale e fornisce una barriera all'invasione verso ovest da parte dei Knorr. Queste creste rocciose e cime innevate presentano scogliere ripide e ripide e profonde valli a coloro che cercano di attraversarle. I pericoli comuni includono orsi, rocce e leoni di montagna. Ci sono anche i pericoli sempre presenti di cadute, valanghe e freddo. Le leggende della terra parlano di scheletri di vermi giganti lungo la cresta, un viale di teschi, scogliere blu, impronte degli dei, un tabellone di gioco mastodontico e mietitori di morti.

**Timir** (ti-MEER)/Baia dei Guardiani: ogni anno branchi di orche nuotano nella baia per dare alla luce i loro piccoli, scacciando gli squali. Le orche giocano con i nuotatori a meno che non ci sia sangue nell'acqua.

**Totonesta** (toh-toh-NESS-tah): le sequoie giganti abbelliscono i pendii inferiori, mentre il pino nano si aggrappa ai pugni rocciosi dei Totoshadi. Il terreno è ricoperto di aghi e luce screziata. La quiete all'inizio è riposante, ma può essere interrotta da tuoni inspiegabili o il silenzio inquietante può diventare esasperante.

**Totoshadi**: vedi Gamma Tephogathmose.

**Uhron** (00-ron): Questo era un centro di ricerca magica e tecnologica che giaceva nelle profondità di una grotta. I registri riportano che i tunnel portavano fino ad Adasur. La posizione di Uhron non è stata ancora verificata.

**Insediamiento di Uhwahmir** (00-wah-meer)/Falkrest (fall-ICREST)(5.000): questa è la città più vicina alla pianura di Alcuin e al Gran Tamburo. In quanto tale, la sua popolazione aumenta ogni primavera poiché i Knorr vengono qui da ogni angolo per un assaggio della "vita di città", molti per la prima volta nella loro vita. Ne derivano molte turbolenze e molte avventure di ogni tipo.

**Urelhi** (yuh-REL-hee) (600): questo villaggio agricolo e di pescatori funge da base per le escursioni nelle Rovine Ululanti.

**Fiume Uton** (00-tawn)/River Dred Sky: questo fiume cade dal lago Hramose per irrigare le pianure del Jakandor orientale. Se una grande forza di spedizione verrà mai organizzata per scacciare i Knorr da Jakandor, questo fiume

diventerà un'importante linea di rifornimento, anche se le aree più grandi delle cascate richiederanno degli elevatori. Il fiume più lungo di Jakandor, questo percorso inizia in alto sulle montagne che dominano il centro di Jakandor e attraversa il cuore di Knorr. Alcuni sacerdoti Knorr suggeriscono di costruire più forti lungo la sua lunghezza come protezione dai temuti divoratori di ossa.

**Insediamiento di Uton** (00-tawn)/Dredhall (3.200, 10% Lokkenn): un grande insediamento e casa tradizionale degli Hankenn. La sua strada portuale molto utilizzata collega il fiume Dred Sky e il fiume Clear. Fu posto sotto assedio da Maree Kenn Lokk durante la Grande Guerra. Poiché la sua strada è così comunemente usata per trasportare merci, i fuorilegge Knorr tendono a radunarsi lungo questa autostrada, sperando di derubare bande di commercianti.

**LANDE DESOLATE**: Nelle desolate distese il pericolo attende.

1. Solidità alla vita: la steppa macchia la savana e il calore si diffonde in onde palpabili attraverso la terra. Cani selvatici e lucertole giganti si aggirano per la terra, e se non uccidono il viaggiatore lo farà il caldo.

2. Terre Disperse: il terreno è irregolare come se fosse eruttato in alcuni punti. Non c'è acqua, ma nel crepuscolo nuvole di moscerini riprendono dove il sole si era interrotto. Gli spiriti disincarnati sembrano perseguitare questa terra di calore.

3. Terra scoppiettante: sorgenti termali, geysir e prese di vapore avvolgono la terra in un velo di nebbia. La nuda terra crepita mentre si raffredda. Se uno non sta schivando il vapore, allora sono i non morti che devono evitare.

4. Death Valley: questa distesa di sale cuoce al sole. Qui c'è un cimitero di alcuni colossi della preistoria tra terra fumante e sorgenti termali gorgoglianti. Gli spazzini abbondano e i gas causano delusioni.

Western Sea: I Knorr credono che Jakandor si trovi molto a ovest della terraferma che un tempo chiamavano casa. Considerano tutte le acque che circondano l'isola come il Mare Occidentale.

**TERRE SELVAGGE:** Nelle terre selvagge si trova il grande sconosciuto!

1. Garotte Gorge: piante mortali nelle giungle.
2. Mistwilds: le nebbie vaganti nascondono i predatori.
3. Manic Winds: i venti inquietanti fanno impazzire!
4. Groviglio: toppa di radica gigante con abitanti mortali.

**Xeres (ZAIR-ees):** Gli Antichi Charonti portarono qui molte razze semplici per lo studio. La maggior parte di questo rudere è sotterraneo, con accesso consentito solo da una piccola grotta nella foresta. Una piccola area di questa rovina è stata messa in sicurezza, ma il sito è noto per il gran numero di non morti insoliti. Oltre alla sua ulteriore esplorazione, le rovine servono anche come base per le spedizioni alla ricerca di Oraton.

**Xericha River (ZAIR-ee-chah)/Clear River:** questa corsa è rapida e pericolosa in alcuni punti, soprattutto quando arrivano le piogge. In quanto tale, il Lokkenn non usa questo fiume per il trasporto, ma pesca nelle sue acque usando reti e persino frecce o lance nelle secche.

### Nuovi siti

Sulla mappa dell'isola ci sono dieci nuovi siti che non compaiono sulle mappe dei set precedenti. Nessuna delle due culture conosce questi siti.

**Sito A:** Questa rovina sotterranea era l'ubicazione della biblioteca più grande e completa dell'antico impero Charonti. C'erano sezioni che dettagliavano la storia antica, ampi documenti su razze semplici e una raccolta di tavolette magiche e pergamene che avrebbero fatto sembrare irrisoria la collezione del Dodecon. La biblioteca ha potenti guardiani, come geni, stalker invisibili, tracciatori striscianti e incantesimi da ladro.

**Sito B:** Enormi scheletri di strane e mostruose bestie giacciono sepolti sotto questi calanchi. La terra era una volta una palude di pozzi di catrame migliaia di anni fa. Molte creature grandi e piccole rimasero intrappolate nel catrame e morirono. Molti dei teschi e delle ossa sembrano provenire

da alcune varietà di rettili. Immagina di animare queste ossa!

**Sito C:** Questo era un antico centro di ricerca di Charonti dedicato all'esplorazione del controllo del clima dell'intera isola. Potrebbe essere stato costruito da maghi che erano precursori dei galvanisti. Tale antica ricerca potrebbe essere ciò che ha trasformato oggi Jakandor occidentale in inospitali calanchi.

**Sito D:** Nei tunnel di magma sotto questo vulcano esiste un cancello inattivo per il piano del fuoco. Se il cancello viene attivato, la terra intorno ad esso può trasformarsi in un mare di lava o possono essere liberate creature elementali. È probabile che tali esseri brucino al suolo le foreste vicine e poi passino ad altre sfide.

**Sito E:** Questo sito era un antico centro Charonti per la ricerca sulla creazione di oggetti magici. Sebbene gli antichi Charonti fossero potenti, non si dovrebbe trovare alcuna reliquia che garantisca ai Charonti la superiorità in modo che possano sopraffare i Knorr. Le due culture sono in equilibrio precario.

**Sito F:** Sepolto nelle viscere di questa montagna giace uno dei più potenti maghi. La montagna del signore dei maghi fu fatta crollare su di lui durante le Guerre dei Signori dei Maghi dalle forze della Corona. Il suo nome e ogni traccia della sua esistenza sono stati cancellati da tutti i documenti. Esiste ancora come essere non morto e non desidera altro che la distruzione di qualsiasi cosa associata alla Corona. Potrebbe esserci un nascondiglio di oggetti magici sepolto qui.

**Sito G:** Gli llinel sotto questa montagna conducono a un vasto mare sotterraneo d'acqua dolce. Quali meraviglie possono attendersi sono sconosciute, ma potrebbe esserci un regno di naga o un clan di schiavi umani alterati controllati da aboleth disumani. I tesori che possono essere trovati qui sono sconosciuti e probabilmente non sembrano tesori: diamanti grezzi, minerali preziosi e antiche magie e tecnologie che sembrano cristalli, rocce o una varietà di melme e muffe. Forse è qui che si è sviluppata la grande piaga del deperimento e dove si può trovare una cura.

**Sito H:** Nascoste nei cespugli più profondi di questa foresta vivono creature magiche. Forse ci sono uccelli stige giganti che depongono uova d'oro o una creatura il cui tocco trasforma le cose in pietra. Potrebbe esserci un alveare di insetti il cui pungiglione paralizza e i cui bozzoli preservano la vita per centinaia di anni o una razza di esseri così veloci che la loro vita si misura in settimane. È possibile creare un numero qualsiasi di esseri sconcertanti. Si sono ritirati in questo bosco per evitare il contatto con il taglio degli alberi e la combustione della legna Knorr, ma potrebbe arrivare il giorno in cui non avranno più nessun posto dove fuggire.

**Sito I:** questa zona collinare ospita la tana di un aspirante mago dei Charonti di alto livello. Poiché i Knorr si sono dimostrati bravi a distruggere Charonti e Charonath, questo mago ha in

programma di reclutare Knorr per farli diventare il suo esercito personale e attaccare la nazione Charonti. Se i Knorr rifiutano, progetta di catturare i non combattenti Knorr, tenerli in ostaggio e costringere i guerrieri bestiali a combattere per lui.

**Sito J:** La fitta foresta nasconde un potente demone che è stato accidentalmente evocato da un mago ombra Charonti, ma è riuscito a scappare. All'inizio della campagna, questa è la posizione del demone, ma se viene liberato, presto si mette a vagare e a creare più guai possibile. Il demone ha scoperto di essere intrappolato su questo piano e non può entrare in nessun altro della sua specie. Mentre riserva il suo odio per gli incantatori, sfogherà allegramente la sua frustrazione su tutte le anime - di entrambe le culture - che incrociano il suo cammino.



# Regno Charonti

**Area:** ca. 359.795,92 km<sup>2</sup>.

**Popolazione:** 39.250 esseri umani Charonti, 116.550 Charonath (senza morte), 17.000 Emarginati.

**Lingue:** Charonti

**Tipo di governo:** monarchia

**Risorse:** minerarie, agricole, tecnologia

**Personalità importanti:** Regina Nefti

## Chi governa la nazione:

La regina Nefti (NB femmina filosofa 16 (maga 5, chierica 11) fu adottata nella casa reale da bambina. Ha assunto il trono all'età di 16 anni e ora ha 35 anni. È molto amata dai suoi sudditi e governa con profonda saggezza, compassione e gentile umorismo. Nefti dipende dal suo consiglio, composto principalmente da alti maghi dei collegi dell'Addakainen, per dare priorità alle spedizioni e ai progetti di ricostruzione. Si rivolge alla Corte dei filosofi, con la quale trascorre la maggior parte del suo tempo, per discernere il modo migliore per governare con giustizia. Shasur (LN femmina scriba 13) è il Visir della nazione Charonti. Supervisiona la burocrazia governativa ed è temuta per la sua astuzia e discrezione. Xeraban (LB maschio guardia 10 (mago 5, guerriero 5), un uomo stanco ma gentile, è l'Alto Guardiano della nazione.

## I Cancelli delle Terre Esterne:

Ciascuno dei centri civili, ad eccezione di Nefeneser, ha un unico enorme cancello fisico che conduce ai quartieri instabili delle rovine che circondano la città. I cancelli delle Terre Esterne sono assistiti da un giurista, uno scriba, un guardiano e almeno due Charonath per monitorare il flusso del traffico. Generalmente, chiunque voglia andarsene può farlo, ma pochi Charonti vanno nelle rovine se non come membri di un grande gruppo. La maggior parte dei gruppi che partono da questi punti sono spedizioni della Corona, anche se occasionalmente gruppi di membri delle corporazioni si avventurano fuori.

## Le Piazze di Porta:

Ogni Centro Civile ha una piazza dove grandi cancelli di teletrasporto sono mantenuti e supervisionati da scribi per il trasporto istantaneo tra i Centri Civili. La facilità di spostarsi da un luogo all'altro crea tra i Charonti la sensazione di vivere in un'unica grande città.

## Dove guarire:

Gli studiosi Charonti sono normalmente guariti dai filosofi a spese della Corona. Se le parti lese sono state coinvolte in un progetto sponsorizzato da un collegio ma non sanzionato ufficialmente dalla Corona, l'istituto promotore farà delle donazioni al Collegio del Pensiero per far guarire i personaggi. I membri delle corporazioni devono trovare cure mediche a proprie spese, così come gli studiosi coinvolti in affari clandestini. I mezzi con cui questi personaggi possono trovare la guarigione sono elencati nella voce "Dove farsi curare" sulla scheda informativa di ogni Centro Civile. Si noti che non ci sono templi nei Centri Civili Charonti.

## Alchatay

(All-Kah-Tay) La Capitale

Popolazione: 10.000 Charonti (2.000 studiosi, 8.000 corporazioni) e 10.000 Charonath (4.000 di proprietà della Corona, 6.000 di proprietà dei cittadini). Totale: 20.000.

Chi governa la città: Ahmonra (LN maschio scriba 10), un uomo basso e furiosamente attivo, è il governatore della città e riferisce direttamente al Visir. Onkah (NB maschio giurista 12), un uomo privo di senso dell'umorismo ma saggio, è l'alto giurista di Alchatay e riferisce direttamente alla regina insieme ai tre alti giuristi degli altri centri civili. Ciascuno degli isolati e dei dipartimenti governativi ricade sotto la giurisdizione dei giuristi subordinati.

Principali prodotti: Alchatay è conosciuta principalmente come centro amministrativo, anche se le piazze ospitano frequenti mercati colorati dove molte famiglie di membri delle corporazioni vendono le loro mercanzie. Un

discreto numero di artigiani e corporazioni fanno della capitale la loro base operativa, tra cui una grande gilda dei lavoratori del cuoio e la gilda degli armaioli che sono spesso ingaggiate dalla Corona per vestire i Charonath.

Cancelli: il Gateway Plaza di Alchatay ha un unico grande cancello per ciascuno degli altri tre centri civili. Alchatay è l'unica città con una porta per Nefeneser.

Forze Armate: Anaxeres (LB maschio guardia 9), un guerriero appassionato, leale e devoto, è l'Alto Guardiano della città e comanda una gerarchia di ufficiali e non morti sotto di lui di oltre 4.000. Solo 1.000 di questi sono ora attivamente dedicati al servizio militare; gli altri sono a carico dei collegi e del Dodecon.

Scuole: Il Collegio del Pensiero (che include la Scuola Aperta e la Scuola dei Bambini), il Collegio della Necromanzia (situato nella Sala della Vita Perpetua) e il Collegio dell'Invocazione si trovano tutti ad Alchatay in un'ampia area tentacolare intorno all'Open Plaza vicino al palazzo.

Storia: Alchatay era la capitale del vecchio impero ed era il luogo in cui Anmen originariamente imbrigliò il Charonath per stabilire un'enclave sicura all'interno delle rovine e preservare la linea della Casa di Hramnethes. Da questa enclave si è sviluppato l'ideale filosofico della giustizia Charonti che è diventato il fondamento dell'attuale società Charonti e della ricostruzione. La linea di sangue reale è sopravvissuta nonostante una serie di sforzi durante le guerre dei signori della magia per distruggere l'enclave o assassinare i suoi leader. Durante quel periodo la città era essenzialmente una fortezza, che offriva rifugio a coloro che la cercavano. L'enclave sopravvisse demolendo una grande piazza e piantando un giardino all'interno della sicurezza delle mura. Il teletrasporto serviva per permettere di spostarsi senza il pericolo di viaggiare avanti e indietro tra le rovine. Alchatay era la sede della grande Congregazione che servì a porre fine alle guerre dei signori dei maghi e permettere al popolo Charonti di riunirsi di nuovo.

Caratteristiche importanti: Il Palazzo è un grande

complesso di ampi edifici in pietra che ospitano la Corte, le sale del Consiglio e gli uffici amministrativi del Visir. La famiglia reale risiede qui, in alloggi estremamente austeri, più modestamente arredati persino delle celle degli studiosi nei dormitori. L'Open Plaza, una vasta area piastrellata di marmo di fronte al palazzo, è il luogo di feste pubbliche ed eventi ufficiali. Il Gathering Field, sul lato opposto del palazzo, è un giardino comune dove tutti i residenti della città possono dedicare i loro Charonath alla cura di un piccolo appezzamento di terreno. Questa pratica deriva dai primi giorni dell'enclave. Alcuni membri delle corporazioni si divertono a prendersi cura degli appezzamenti da soli. Il Dodecon è il fiore all'occhiello della ricostruzione. È un'enorme biblioteca pubblica in cui sono conservati libri e pergamene per l'uso da parte del pubblico. Molti documenti sono nascosti alla vista del pubblico e riservati all'uso solo della Corona e di particolari studiosi dell'Addakainen. La Sala della Vita Perpetua è un'enorme struttura che un tempo era un tempio dedicato a Thanhotepic. Gli ornamenti religiosi sono stati rimossi da tempo e il sito è ora utilizzato come centro in cui viene eseguito lo squarcio sui morti di Charonti. Le tariffe vengono addebitate alle persone al fine di mantenere il Charonath creato nel processo. Coloro che non possono permettersi o non vogliono Charonath possono semplicemente donare i resti alla Corona. Il Parade Ground è un campo recintato accessibile solo attraverso un cancello di teletrasporto vicino ai dormitori dei guardiani. A differenza della maggior parte dei grandi cancelli, questo è aperto solo mentre è azionato da un addetto. È da questo punto di vista privilegiato e le spedizioni militari vengono radunate e confinate fuori dal Centro Civile. È anche a questo punto che ritornano spesso.

Dove farsi guarire: la Scuola Aperta ospita lezioni sulla filosofia della giustizia per il pubblico nell'Open Plaza, dopodiché viene eseguita la guarigione per gli ascoltatori che hanno trascorso l'intera giornata lì. Si accettano donazioni per conto dell'Addakainen.

## Anaruk

(Ahm-Ah-Rook)

Popolazione: 12.000 Charonti (1.300 studiosi, 10.700 corporazioni), 30.000 Charonath (9.000 di proprietà della Corona, 21.000 di proprietà dei cittadini). Totale: 42.000.

Chi governa la città: Banahm (NB femmina scriba 12), una donna corpulenta congeniale con una reputazione tra i membri delle corporazioni come un duro mercante, è il governatore civile responsabile della supervisione degli scribi della città. Alto giurista della città è Jagathian (NB maschio giurista 12), un uomo anziano con un feroce intelletto che ha la reputazione di assegnare compiti intelligenti a coloro che sono in conflitto con il benessere pubblico.

Prodotti principali: Amaruk è il centro commerciale e dei trasporti della nazione Charonti ed è noto per i suoi grandi mercati che attirano mercanti dagli altri centri civili. È la sede delle più grandi corporazioni mercantili della nazione, mentre le corporazioni degli artigiani hanno più spesso sede a Orchaleum. Tutte le principali corporazioni dei trasporti, inclusi i carrettieri e i costruttori di chiatte, si trovano ad Amaruk. La città è spesso considerata un centro agricolo anche se in realtà qui non viene coltivato nulla, ma perché è l'unico centro civile con un cancello per ciascuno dei distretti agricoli della Corona.

Cancelli: Amaruk è unico per la vastità della sua Piazza d'ingresso e per il numero di cancelli di teletrasporto all'interno della città. Amaruk ha porte per Alchatay e Orchaleum così come per ciascuna delle regioni agricole della Corona. Inoltre, il Collegio dell'Alterazione gestisce una struttura nota come Hall of Doors. Questo è un edificio che viene spesso utilizzato come sede di un'estremità di un cancello di teletrasporto, che funge da punto di ritorno per molte spedizioni della Corona che portano con sé l'altra estremità di un cancello di teletrasporto durante un viaggio. A causa del gran numero di cancelli in questo edificio e dei luoghi potenzialmente pericolosi a cui sono collegati, la grande sala in cui sono eretti è pesantemente pattugliata da guardiani armati e Charonath. Gli scribi della corona

regolano il passaggio attraverso gli ingressi di questo edificio. Alcune spedizioni sponsorizzate dal collegio rifiutano di utilizzare questo sito a causa delle rivalità politiche tra loro e i Portatori.

Forze Armate: Amaruk ha una forza permanente di 8.000 Charonath sotto il comando di 400 guardiani, guidati dal pomposo ma competente Xerabradalonsur (LB maschio guardia 10). I restanti Crown Charonath sono assegnati ai collegi.

Scuole: I collegi di Alterazione e Divinazione si trovano ad Amaruk. Il Collegio della Divinazione sponsorizza l'esecuzione di regolari divinazioni pubbliche in un piccolo anfiteatro adiacente al collegio. L'evento di solito include pronostici del futuro e risposte alle domande dei membri del pubblico. La scuola pubblicizza il gesto come una funzione caritatevole e civica, ma i cinici affermano che questi affari sono usati per raccogliere informazioni da membri di corporazioni e commercianti ingenui che potrebbero avvantaggiare gli indovini. Le esibizioni sono state anche criticate per essere state utilizzate per manipolare l'opinione pubblica.

Storia: Amaruk si trova alla foce dello Shaneththi. Nell'era dell'antico impero, la città era un importante porto da cui partivano molti viaggi. Oggi i moli in rovina lungo la costa sono solo un ricordo della portata dell'antico mondo Charonti. Durante gli ultimi anni delle Guerre dei Signori dei Maghi, le rovine di Amaruk servirono da fortezza per i Signori dei Maghi Rashatep e Qadasur, che inizialmente combatterono per il territorio e poi si allearono per portare avanti i loro reciproci interessi. Rashatep era un mastro Portatore e Qadasur un Cercatore di abilità senza pari. Il loro piano era quello di unire le loro abilità per scandagliare le profondità della città in rovina alla ricerca del potere magico. Al tempo della Congregazione, furono tra gli ultimi a giurare fedeltà a Nefti, ma quando lo fecero furono nominati fondatori dei collegi di Alterazione e Divinazione. Le scuole rimangono con sede ad Amaruk fino ad oggi.

Caratteristiche importanti: La Piazza del Portale è la più grande caratteristica di Amaruk ed è



normalmente affollata di chiatte levitanti cariche di grano e altri oggetti per il commercio. Molte gilde hanno stabilito cancelli privati per alcuni dei loro luoghi di attività oltre la sicurezza del Centro Civile. Il Mercato di Nalia è una zona ricca di bancarelle e tende dei mercanti che rimane aperta tutta la notte. Dopo il tramonto il mercato tende a concentrarsi sull'intrattenimento e la ricreazione un po' più che sulla vendita di articoli pratici, ma i prodotti sono ancora disponibili. La Fellowship of Good Company è la più grande delle gilde dei compagni, nota per la sua influenza tra le casate dei membri delle corporazioni più ricchi e potenti. The Waterway è una piscina incorniciata da cancelli di teletrasporto sul fiume Shanethi. È utilizzato come porto per i membri delle corporazioni Charonti che stanno investendo in imprese di pesca con equipaggio Charonath. Il governatore della città è preoccupato per il potenziale rischio per la sicurezza che il corso d'acqua potrebbe presentare alla città.

Dove farsi curare: Il Curatorio è la corporazione dei Chirurghi. È una grande struttura anonima dove vengono curati i feriti in cambio di donazioni alla gilda.

## **Nefeneser**

(Nef-En-Ess-Er)

Popolazione: 4.000 Charonti (600 studiosi, 3.400 corporazioni), 6.000 Charonath (3.000 proprietà della Corona, 3.000 proprietà dei cittadini). Totale: 10.000.

Chi governa la città: Jaorahm (LB femmina scriba 11) è il governatore civile responsabile della supervisione degli scribi della città. Fa rapporto al Visir. Kahmose (LB femmina giurista 13) è l'alto giurista della città e una volta era un'insegnante di Nefti durante la sua infanzia. Kahmose è diventata sempre più attenta alle regole (legale) e Nefti spera che si ritirerà presto volontariamente piuttosto che richiedere alla regina di richiedere le sue dimissioni. Per ora, la rigidità di Kahmose serve bene la Corona, perché tiene d'occhio il Collegio dell'Evocazione.

Prodotti principali: Nefeneser è principalmente conosciuto come il centro della ricerca magica sponsorizzata dalla Corona per i collegi

dell'Evocazione e dell'Abiurazione. Non ci sono grandi corporazioni commerciali o artigiane qui, ad eccezione del Collegio dell'Abiurazione. Sebbene non sia formalmente una gilda, conduce affari sia tra gli studiosi che tra i membri delle corporazioni assumendo i servizi dei suoi membri. Ci sono corporazioni qui che gestiscono attività commerciali e servizi di supporto per i collegi.

Cancelli: Nefeneser è unico tra i centri civili in quanto ha un solo cancello di teletrasporto. Il cancello conduce ad Alchatay, il che significa che i visitatori che cercano di recarsi a Nefeneser devono prima passare attraverso la capitale. La città è anche degna di nota per essere l'unico centro civile senza un cancello esterno; è completamente murato. Entrambe queste precauzioni riflettono le preoccupazioni della Corona per quanto riguarda la ricerca del Collegio della Congiurazione. L'isolamento di Nefeneser ha attratto alcuni membri delle corporazioni che trovano la vita negli altri Centri Civili un po' troppo chiassosa.

Forze armate: Nefeneser ha una forza permanente di 2.000 Charonath sotto il comando di 100 guardiani guidati da Ilnhaxer (LB femmina guardia 9), che è molto amata dai membri della gilda di Nefeneser per la sua schiettezza e gentilezza. È, tuttavia, piuttosto formale con gli studiosi, per i quali nutre una generale antipatia. I restanti Crown Charonath sono assegnati ai collegi.

Scuole: I collegi dell'Evocazione e dell'Abiurazione si trovano a Nefeneser. Il Collegio dell'Abiurazione è stato trasferito a Nefeneser per aiutare a disattivare alcuni dei pericolosi incantesimi persistenti all'interno degli antichi templi che sono stati trovati qui. I guardiani sono anche disponibili a fornire assistenza di emergenza al Collegio dell'Evocazione, che è stato trasferito qui dalla Corona per consentire ai maghi ombra di condurre le loro ricerche in un luogo relativamente isolato.

Storia: Nefeneser è il più giovane dei Centri Civili Charonti. L'insediamento fu fondato come prima spedizione della ricostruzione tra le rovine di un'antica città dell'antico impero che non era

servita da fortezza durante le guerre dei signori dei maghi. Durante i giorni dell'antica Charonti, la città ospitava una varietà di persone che erano state portate a Jakandor per la loro educazione e lo studio delle scuole Charonti. Era visto come un sito potenzialmente pericoloso dalla Corona a causa del gran numero di antichi templi di divinità primitive delle razze semplici che vi erano stati costruiti. Tali siti possono essere centri di magia pericolosa e possono incitare gli emarginati a tentare di riabilitare culti dimenticati. La Corona si assicurò quello che un tempo era il distretto del tempio della città e convertì gli edifici per l'uso da parte degli Addakainen.

Caratteristiche importanti: The Clay Tablet è una piazza che è diventata nota come luogo di ritrovo per cultisti, panteisti, Thanhotepics e filosofi dalla mentalità indipendente. La maggior parte dei Charonti che si incontrano qui sono membri delle corporazioni che si divertono a discutere di idee metafisiche nelle ore serali dopo che il loro lavoro quotidiano è terminato. La Gilda della Conversazione Tranquilla è una piccola gilda di compagni noti per la loro influenza tra gli studiosi e gli scribi della Corona. Sono un gruppo estremamente discreto e coeso.

Dove farsi curare: non ci sono strutture di cura formali a Nefenser; tuttavia, molti membri di gilda che si dilettano nella magia dei sacerdoti possono occuparsi delle ferite in caso di emergenza.

## **Orchaleum**

(Or-Kay-Lee-Um)

Popolazione: 12.000 Charonti (1.000 studiosi, 11.000 corporazioni), 32.000 Charonath (10.000 di proprietà della Corona, 22.000 di proprietà dei cittadini). Totale: 44.000.

Chi governa la città: Ahminkaheser (LB maschio scriba 12) è il governatore civile responsabile della supervisione degli scribi della città. I membri delle corporazioni generalmente lo trovano insopportabilmente attento alle regole e arrogante. Sembra trattare gli studiosi con efficiente professionalità. Ti (NB femmina giurista 12) è l'alto giurista della città. È conosciuta come una donna premurosa e profondamente

compassionevole. Poche delle sue decisioni vengono mai impugnate da una delle parti coinvolte. I giuristi subordinati di Orchaleum sono molto devoti a Ti.

Prodotti principali: Orchaleum è il centro manifatturiero della nazione Charonti ed è noto per le sue vaste officine e corporazioni artigiane. Qui si trovano tutte le più grandi corporazioni di artigiani, specializzate in oggetti magici minori e varie forme di equipaggiamento sperimentale. Orchaleum ospita anche la corporazione dei costruttori, un gruppo che è stato incaricato dalla Corona di rinnovare le sezioni adiacenti dei quartieri disabitati prima che venissero aggiunti a un Centro Civile.

Cancelli: Orchaleum ha cancelli sia per Alchatay che per Amaruk. Inoltre, un unico grande edificio funge da porta d'accesso a diverse miniere lavorate da Charonath per l'interesse della Corona.

Forze armate: Orchaleum ha una forza permanente di 7.000 Charonath sotto il comando di 250 guardiani guidati da Albanaxer (LB maschio guardia 9), un uomo tranquillo noto per la sua dedizione a ripulire sistematicamente i quartieri instabili adiacenti a Orchaleum per consentire l'espansione del Centro Civile. I restanti Crown Charonath sono assegnati ai collegi.

Scuole: Le scuole di Incantesimo e Illusione si trovano a Orchaleum. Il Collegio delle Illusioni conduce regolarmente spettacoli educativi per il pubblico. Il Collegio dell'Incantamento probabilmente perde più membri a causa della casta dei corporativi di qualsiasi altra istituzione dedicata alla formazione degli studiosi. Per questo motivo, tuttavia, ha anche i migliori rapporti con la casta dei corporativi e occasionalmente contribuirà a portare avanti alcune ricerche insolite intraprese da una gilda che produce oggetti incantati o una sorta di artificio.

Storia: Orchaleum è stato il primo Centro Civile che è stato rivendicato dalla Corona dopo la Congregazione. Iniziò come un piccolo complesso che fungeva da fortezza di Shail, un potente incantatore che rapidamente raccolse la

causa di Nefti e propose l'idea di sgomberare e mettere in sicurezza gli isolati all'interno delle città in rovina e poi collegarli con cancelli di teletrasporto. Il progetto non fu completato se non molto tempo dopo che Amaruk fu messo al sicuro, a causa di una radicata popolazione di emarginati qui che seguivano un cultista di Thanhotepic. Sebbene alla fine siano stati cacciati dall'area, i loro discendenti continuano a dimorare nei quartieri instabili. Dopo la guerra per l'insediamento di Orchaleum, un apprendista di Shail trasferì il Collegio degli Incantesimi (che era stato fondato ad Alchatay) ad Orchaleum in onore del suo mentore. La presenza della scuola attirò molte corporazioni e si tradusse in una grande quantità di produzione di oggetti incantati. Man mano che la popolazione della gilda cresceva, i cittadini di Orchaleum costruirono il Grande Teatro per indurre il Collegio dell'Illusione a trasferirsi qui, cosa che in effetti accadde.

Caratteristiche importanti: l'area aperta adiacente al Collegio dell'Incanto è il sito di un evento annuale noto come la Parata della Virtù Civica. Questa vicenda è iniziata come un'esposizione che mostrava gli ultimi dispositivi e macchine sperimentali che erano stati creati o recuperati dalle rovine, ma negli ultimi anni l'attenzione si è concentrata sempre più sulla breve parata successiva. Le corporazioni competono ferocemente per presentare il dispositivo sperimentale più insolito o divertente. Persone provenienti da tutti i Centri Civili si riuniscono per questo divertentissimo evento che mette alla prova la creatività e la fantasia dei concorrenti. Il Bureau of Mines (Ufficio delle Miniere) è un edificio che contiene cancelli di teletrasporto per le miniere della Corona. Le miniere sono curate quasi interamente da Charonath, con alcuni scribi e guardiani presenti per assisterle nell'organizzarle e impartire ordini. Le miniere sono la principale fonte di gemme utilizzate per la magia tra i Charonti. Il Grande Teatro è una grande arena all'aperto dove i membri del Collegio dell'Illusione mettono in scena rappresentazioni di leggende tradizionali e recenti eventi importanti per il popolo Charonti. Occasionalmente è anche sede di spettacoli

pubblici di musicisti e poeti.

Dove farsi curare: la gilda dei chirurghi mantiene una presenza in Orchaleum a causa del discreto numero di feriti causati da incidenti che coinvolgono le gilde manifatturiere. Il luogo è un piccolo laboratorio dove vengono curati i feriti in cambio di donazioni alla gilda.

### **Territori e caratteristiche principali di Jakandor**

Dopo le informazioni generali di seguito è riportato un dizionario ufficiale alfabetico dei nomi che i Charonti hanno dato alle aree dell'isola e alle caratteristiche principali, tra cui i terreni agricoli dei Charonti e i siti degli insediamenti di Knorr (ma non includendo i quattro centri civili, ciascuno dei quali c'è una descrizione separata). Alcuni nomi di luoghi sulla mappa del poster non sono descritti qui, perché non hanno alcun significato per i Charonti se non come identificatori.

**Fattorie Charonti:** Questi enormi tratti di terreni agricoli irrigati nelle valli fluviali occidentali sono curati principalmente dai guardiani che supervisionano gli equipaggi di Charonath. I Charonti gestiscono con cura il terreno, lavorando al massimo solo il 25% del territorio in una determinata stagione e ruotando i terreni incolti. Una manciata di cittadini Charonti vive in fattorie private in queste zone. In realtà c'è più terra irrigata di quella richiesta attualmente dall'attuale popolazione delle città, e come tale la Corona consente ai cittadini di stabilirsi lì. Alcuni abitanti delle città visitano i terreni agricoli per godersi gli spazi aperti ma sicuri.

**Rovine dei Charonti:** ci sono tre tipi di rovine contrassegnate sulla mappa. Il simbolo per "Possibile ubicazione delle rovine" identifica luoghi che sono stati descritti in testi antichi o contrassegnati su antiche mappe, ma che non sono stati effettivamente individuati o esplorati dai servitori della Corona dopo la ricostruzione. Alcuni di questi potrebbero essere completamente distrutti, alcuni potrebbero essere inaccessibili dalla superficie, altri potrebbero essere stati saccheggiate dai Knorr o sotto il controllo di maghi o sacerdoti emarginati. "Rovina leggermente esplorata" indica luoghi che sono



stati avvistati o esaminati brevemente dopo la ricostruzione ma non sono stati messi in sicurezza. "Rovine Parzialmente Sicure" viene utilizzato per luoghi che sono stati esplorati in modo molto approfondito e almeno una piccola area o livello all'interno del sito è stata messa in sicurezza. Ogni area protetta ha un cancello di teletrasporto permanente che la collega con la Sala delle Porte ad Amaruk, e potrebbe esserci un piccolo staff di Charonti basato nell'area sicura per assistere nell'organizzazione di gruppi che si preparano per un'ulteriore esplorazione delle rovine.

**Insedimenti e accampamenti di Knorr:** i Charonti si sono concentrati principalmente sulla protezione delle rovine dalla distruzione perpetrata dai Knorr piuttosto che preoccuparsi eccessivamente della posizione e delle dimensioni degli insediamenti di Knorr. Sono state identificate diverse grandi città, molte per la loro vicinanza a una rovina che è stata esplorata. I campi e le città di Knorr sono generalmente indicati con il nome del fiume o dello specchio d'acqua più vicino. Si stima che l'attuale popolazione totale di Knorr sia di circa 27.500 abitanti.

**Adasur** (ADD-ah-sir): Secondo quanto riferito, un centro per la ricerca teologica si trova nelle profondità di un complesso di grotte vicino alle cascate di Jagath. Si dice che si connetta tramite tunnel verso un altro complesso di grotte a nord noto come Uhron. Nessuna posizione è stata verificata.

**Adatep** (ADD-ah-tepp): arroccato in cima alle scogliere delle cascate Jagath, Adatep era il sito del più grande tempio Thanhotepico dell'anziano Charonti. Fungeva da centro di devozione sacerdotale e da seminario. Il complesso si estende per molti livelli in profondità nella roccia. Una vasta area tre livelli sotto la superficie è stata messa in sicurezza. Si sa che i Knorr sono entrati in questa rovina.

**Adorlia** (add-ORE-lia): antichi documenti descrivono un centro di ricerca acquatica e magica estremamente ben custodito vicino alla foce del Miruhnez. Si diceva che fosse una struttura che giaceva effettivamente sott'acqua.

Nessuno sforzo è stato ancora intrapreso per localizzarlo.

**L'Adtep e l'Adthan:** le acque dell'oceano sono divise nell'acqua a nord di Jakandor, chiamata Adthan ("inizio dell'oceano"), e a sud, chiamata Adtep ("fine dell'oceano").

**Albantay** (ALL-bon-tay): Anticamente una città antica di medie dimensioni, fu teatro di intensi combattimenti durante le guerre dei signori dei maghi. In superficie rimangono solo le fondamenta fatiscenti degli edifici, mentre si dice che al di sotto scorrano complesse serie di tunnel.

**Accampamento di Anhramtep:** stabilito negli ultimi cinquant'anni, si credeva che questo campo fosse un punto di partenza iniziale per un'importante incursione organizzata su Hramtep, che non si è mai materializzata. Circa 300 Knorr vivono qui, sopravvivendo principalmente pescando da fragili imbarcazioni a propulsione manuale.

**Ankakra Plain** (on-KAH-ra): queste pianure sotto l'altopiano della pianura di Aton ospitano le aspre praterie delle valli dei fiumi Shanethi e Nethton. Un discreto numero di emarginati si guadagna da vivere coltivando la terra lungo i fiumi.

**Ashara** (uh-SHAR-a): Elencato in documenti antichi come centro culturale per la magia e le arti comuni, questo sito non è stato verificato. Si dice che sia la posizione di un manufatto antico che fornisce scorci straordinariamente accurati del futuro.

**Atmose** (ATT-mose): Un ex centro di ricerca magica sul controllo degli elementi, Atmose è noto per un continuo vento lamentoso che si precipita verso l'alto in superficie dal profondo delle sue viscere. Diverse stanze in questa rovina sono state messe in sicurezza e vengono utilizzati come area di sosta per ulteriori esplorazioni delle rovine e per la ricerca di Bansur.

**Aton Plain** (AY-tawn): questo enorme altopiano comprende la maggior parte del territorio sul lato occidentale dell'isola. È principalmente arido e punteggiato di erba secca e soggetta a forti venti, ma è ricco e fertile intorno alle rive del lago Hramihn sotto il riparo delle colline di Aten.

**Bansur** (BAN-sir): I documenti descrivono quello che era nei tempi antichi un meraviglioso centro di artigiani ed artisti. Nessuna spedizione della Corona ha verificato l'esistenza della rovina, ma accertarne l'ubicazione è diventata una priorità poiché si trova nel cuore del territorio Knorr.

**Daaleser** (dahl-AY-zer): Una città grande e antica che era un importante centro dell'antica cultura Charonti si trovava un tempo alla foce del fiume Nanath.

**Daalramihn Farms:** quest'area è gestita da circa 400 guardiani e scrivani. La periferia ospita poco più di 1.600 corporazioni agricole. La Corona lavora la terra con una forza di 11.800 Charonath, mentre altri 1.600 Charonath sono di proprietà privata e si occupano delle fattorie delle corporazioni. La maggior parte delle aziende agricole private sono raggruppate in prossimità dell'estremo lembo orientale del territorio. Il sito ha attirato una piccola comunità di emarginati appena oltre il confine a nord-est che hanno fatto incursioni nella terra della Corona ma generalmente evitano di attaccare i membri delle corporazioni qui.

**Essur** (ACE-ur): Un tempo centro di educazione nell'antico impero Charonti, Essur è stata parzialmente esplorata. Il suo ingresso è segnato da un'enorme serie di pilastri scolpiti nella parete rocciosa della piattaforma di Pileseser. Pare che parti di Essur siano occupate da emarginati organizzati da un mago canaglia.

**Headcount Camp:** un insediamento Knorr che è unico in quanto di solito è vacante, ma tutti i capi della famiglia Knorr si riuniscono lì ogni anno per sanguinosi sacrifici ai loro dei. La dimensione di questo raduno viene utilizzata per stimare la popolazione complessiva dei Knorr.

**Lago Hramose** (RAH-mose): un bellissimo mare limpido in un cratere in cima alle cime rocciose delle montagne Thanhogathmose.

**Insedimento di Ilnhotep:** questo squallido insediamento abitato da circa 2.500 selvaggi è uno dei più antichi accampamenti di Knorr. Sembra essere una base da cui i Knorr hanno fatto ripetuti ma casuali e disorganizzati tentativi di razziare Hramtep.

**Ilnkahileseser** (een-KAH-hillayzer): I documenti

descrivono un antico centro in cui furono portate molte piccole comunità di razze semplici per studiare le loro religioni primitive. Si diceva che centinaia di templi e cappelle dedicati a vari Dei minori fiancheggiassero le strade di questa città. La diversità della popolazione espatriata combinata con l'intensità delle credenze divergenti rappresentava una potenziale situazione esplosiva tenuta sotto controllo dall'anziano Charonti. La città ospitava anche un serraglio di dimensioni straordinarie in cui erano custodite molte creature originarie delle terre dei popoli primitivi. Anche se si dice che si trovi a soli 32 chilometri da Shaleum, la sua posizione non è stata ancora verificata. Le foreste della zona sono piene di pericolosi animali predatori che si ritiene discendano da quelli un tempo tenuti nel serraglio.

**Insedimento di Mirqadaal:** Dieci anni fa una spedizione che tentava di localizzare il sito perduto di Ashara avvistò questo grande insediamento di diverse migliaia di Knorr. Gli esploratori hanno anche riferito che i barbari avevano sviluppato semplici metodi agricoli e stavano disboscando le colline per piccole fattorie. Non avevano ancora scoperto l'irrigazione o l'idea di produrre un surplus per il commercio.

**Naleum** (NAY-lee-um): questo sito, che ospita un antico tempio che ora funge da centro di un culto tanotepico di emarginati, è stato verificato ma non esplorato.

**Namir** (nah-MEER): si pensa che questo enorme canyon nella pianura di Aton fosse un tempo uno specchio d'acqua al di sotto del quale si trovavano le magnifiche rovine antiche conosciute come Namiron, che si dice fossero il luogo di custodia dei più pericolosi oggetti, artefatti e apprezzata magia e tecnologia dell'antico imperatore. Dopo che l'acqua fu rimossa dal sito durante le Guerre dei Signori dei Maghi, i lati del canyon crollarono al centro, seppellendo Namiron (ammesso che esista davvero) sotto un carico di terra così enorme che il sito non è stato scavato con successo.

**Fiume Nanath** (NAN-eth): questo corso paludoso rappresenta il bordo occidentale dell'esplorazione

di Knorr sul lato meridionale dell'isola. Nessun Knorr è stato ancora incontrato a ovest di questo territorio.

**Natep Wall:** questo è un tratto di bellissime ma impenetrabili scogliere che si estendono per oltre cento miglia lungo la costa occidentale di Jakandor.

**Nathaton Plain:** una vasta distesa di calanchi che si trova tra i monti Thanhogathmose meridionali e l'Atalaxer Range, un tempo terreno agricolo ricco e fertile che è diventato sempre più arido.

**Nathqad** (NATH-kadd): Un'antica foresta in alto nel Thanhogathmose, caratterizzata da un ricco terreno argilloso e da una chioma scura di alberi.

**Campo di Nefon:** gli scribi stimano che la popolazione Knorr qui sia compresa tra 500 e 800. I selvaggi qui si mantengono con la pesca grezza.

**Nethfereser Woodlands** (neth-fer-AYZ-er): questa vasta foresta ricopre la maggior parte delle dolci colline e delle valli fluviali del sud-est. Alcuni studiosi hanno riferito di un sorprendente disboscamento in quest'area che potrebbe essere collegato all'insediamento dei Knorr, che sembrano aver scoperto semplici metodi agricoli in alcune aree, ma gli scribi del Dodecon si basano su un modello di calcolo matematico che prevede la profondità delle foreste. Stanno lavorando con quegli scribi che stimano le popolazioni di Knorr per creare un modello unificato che rifletta i possibili cambiamenti nell'area. La regione è lussureggiante e ricoperta da una fitta vegetazione secolare.

**Nethtay** (neth-TAY): la leggendaria dimora di Palian, un grande studioso dei tempi antichi a cui è attribuito il merito di aver creato gli enigmi e le prove più impegnative dei Charonti. Palian servì come tutore dell'imperatore Ekim. Fu attraverso le storie della sua tutela che divenne popolare la pratica di mettere alla prova gli studenti attraverso sconcertanti test mentali e caratteriali. Gran parte delle rovine che si trovano ai piedi della parete rocciosa di Aton sono state esplorate, con l'eccezione di un'enorme fortezza chiamata Palianon piena di dozzine di enigmi curiosi ma mortali. Recuperare qualsiasi oggetto dal Palianon è riconosciuto come una

dimostrazione di insuperabile coraggio e astuzia.

**Nethton Farms:** il più grande dei territori irrigati, questa terra è curata da una forza di 14.000 Charonath sotto il comando di circa 500 scribi e guardiani. Altri 500 membri delle corporazioni stabiliscono qui le loro case e sono supportati da circa 1.000 Charonath di proprietà privata.

**Nethton River** (NETH-tawn): un fiume poco profondo e fangoso che viene alimentato dal lago Raadihn e sfocia in secche rocciose alla foce che non sono adatte alla navigazione.

**Oraton** (ORE-uh-tawn): Secondo una mappa con annotazioni nel Dodecon, questo era un tempo il sito di ricerca sulla coltivazione di piante sotterranee come fonte di cibo. Un racconto è nato anche da un frammento di testo trovato su una tavoletta ad Adatep secondo cui i maestri di Oraton stavano lavorando per sviluppare una razza di servitori delle piante.

**Enclavi emarginate:** La Corona generalmente ignora le enclavi emarginate tranne quando hanno il potenziale per minacciare gli interessi della Corona. Una minaccia per la Corona può variare dalla semplice occupazione di un'area che deve essere liberata per l'insediamento da parte dei cittadini, al saccheggio di antiche rovine, all'incursione nelle fattorie della Corona, all'attacco di gruppi di studiosi o all'incitamento a un pericoloso fervore anti-Corona tra gli emarginati. Le enclavi segnate sulla mappa sono state osservate da corporazioni o studiosi. È probabile che vengano citati in modo molto casuale, come in "quegli emarginati nella pianura di Aton" o "quei fuorilegge nel Nethton".

**Qadtay** (kad-TAY): Situata nel cuore della pianura di Nathaton, Qadtay divenne il principale centro commerciale dell'antico mondo Charonti. La città godeva di un ricco terreno agricolo alimentato dal dolce deflusso delle montagne Thanhogathmose. Oggi il terreno è un ostile susseguirsi di calanchi. Nessuna spedizione della Corona ha verificato l'ubicazione di Qadtay, ma le leggende degli emarginati riportano che fosse stata la dimora di un potente signore dei non morti durante le guerre dei signori dei maghi.

**Rachail** (RAH-kah-eel): Questa era la fortezza di un signore dei maghi costruita all'interno di un



complesso di caverne che retrocede nelle scogliere dell'altopiano sovrastante. È stato parzialmente protetto ma serve ancora come casa per i seguaci di un mago emarginato. Sono stati tentati negoziati per invitare il mago e i suoi seguaci a diventare servitori della Corona. Finora hanno resistito, ma poiché non interferiscono con gli affari della Corona, gli è stato permesso di rimanere dove sono.

**Ranez** (ruh-NEZ): questa piccola discesa segna il confine più occidentale dell'insediamento di Knorr nella metà settentrionale dell'isola. Nessun invasore Knorr è stato incontrato a ovest del Ranez.

**Shaleum** (SHAY-lee-um): in alto nell'antica foresta di Nathqad, Shaleum era un tempo un centro amministrativo dell'antico impero. Le sue profonde rovine hanno fornito molti indizi sull'ubicazione di altre antiche rovine, nonché informazioni più dettagliate su quelle le cui posizioni sono già state verificate. Un livello completo è protetto e utilizzato dagli scribi per supervisionare il recupero degli antichi documenti in altre aree.

**Shanethi Farms**: questo distretto ospita circa 450 scribi e guardiani e altri 1.000 agricoltori della gilda. Ci sono circa 15.000 Charonath qui, di cui 2.000 sono di proprietà delle corporazioni e il resto della Corona. Un villaggio emarginato si trova appena a sud di questo territorio. Nonostante l'ammonimento dei giuristi distrettuali, è noto che i contadini commerciano con questi emarginati.

**Fiume Shanethi** (shuh-NETH-tee): questo fiume calmo e che scorre dolcemente irriga le praterie e i terreni agricoli irrigati della pianura di Ankahra. È spesso usato per i viaggi degli emarginati. La foce di questo fiume si dissolve in paludi e foreste di canne, rendendo quasi impossibile la navigazione attraverso l'area.

**Tayhramtep** (TAY-rom-tepp): Questa è l'ex fortezza di uno dei grandi signori della magia e una città da cui molti viaggi di esplorazione hanno lasciato Jakandor nei tempi antichi. Il livello superficiale delle rovine qui è ben protetto, ma non si sa ancora quanto in profondità penetrino o cosa si nasconda nelle loro

profondità. Gran parte della superficie del terreno qui è stata permanentemente incantata per farla risplendere continuamente. Questa illuminazione potrebbe essere stata usata un tempo come faro e si ritiene che abbia attirato l'attenzione dei primi Knorr che approdarono a Jakandor. Gli scribi che risiedono qui usano il sito per stimare la crescita della popolazione di Knorr monitorando la partecipazione ai loro sacrifici annuali al Headcount Camp.

**Campo di Tephodaal**: un gruppo che ha ispezionato la regione vicino a Xeres ha individuato quello che inizialmente si credeva fosse un grande accampamento temporaneo di Knorr che è cresciuto fino a diventare un insediamento permanente in riva al lago, abitazioni di mattoni di zolle grezze e strutture di paglia ospitano una popolazione stimata in oltre 3.000 Knorr.

**Thanhileum** (than-ILL-ee-um): documenti antichi si riferiscono a quello che potrebbe essere stato un rifugio per antichi sacerdoti Thanhotepic prima del tempo della peste. La posizione remota e l'ambiente infido hanno dissuaso le spedizioni della Corona dal verificare l'ubicazione di questa rovina. Sebbene possa essere un sito di grande potere, è improbabile che qualsiasi Knorr si avventuri abbastanza lontano nelle paludi della costa settentrionale per inciamparvi.

**Montagne Thanhogathmose** (thanna-GATH-muss): questo terreno accidentato forma un'enorme forma a S lungo tutta la lunghezza di Jakandor. Dalle vette più alte lungo la costa occidentale, la catena continua lungo il lato nord dell'isola, impedendo alle nuvole di pioggia di raggiungere le aride pianure del sud. Nel Jakandor centrale le montagne sono divise dal fiume Uton e dalla foresta di Nathqad. La catena torna gradualmente a nord e si dissolve in colline pedemontane nei boschi.

**Uhron** (00-ron): Secondo quanto riferito, c'era un enorme centro di ricerca magica e tecnologica che si trovava in profondità all'interno di una grotta tra le montagne della catena di Hogathmose. I registri riportano passaggi sotterranei che conducevano fino a un importante centro clericale chiamato Adasur. Ad oggi la

posizione di Uhron non è stata verificata.

**Insediamiento di Uhwahmir:** il più grande degli insediamenti di Knorr, con una popolazione di circa 4.000 abitanti. Questo sito fu postulato per la prima volta dagli scribi di Alchatay che osservarono che le foci di tutti i fiumi orientali erano state colonizzate dai Knorr. Successivamente è stato confermato da studiosi che hanno viaggiato per indagare sul campo Headcount mentre non era occupato.

**Fiume Uton** (00-tawn): Il fiume Uton cade dalle alture dei monti Thanhogathmose e si snoda attraverso le pianure per irrigare le ricche foreste del Jakandor orientale.

**Insediamiento di Uton:** un grande gruppo di oltre 500 capanne di fango e bastoncini è stato documentato qui da un gruppo di studiosi della Corona con sede a Xeres. La popolazione di Knorr può arrivare fino a 2.500.

**Xeres** (ZAIR-ees): Nel tentativo di comprendere la sete di sangue delle razze semplici, gli anziani portarono molti guerrieri di popoli primitivi a vivere a Jakandor. Gran parte della teoria del comando delle truppe su cui si basano i moderni Charonti fu sviluppata a Xeres. La maggior parte di queste rovine si trova sotto terra e solo una piccola caverna nella foresta permette di accedervi dalla superficie. Una piccola area di questa rovina è stata messa in sicurezza. È degno di nota per il suo gran numero di non morti insoliti e aggressivi. Viene utilizzato come base per un'ulteriore esplorazione delle rovine stesse e come punto di partenza per le spedizioni alla ricerca di Oraton.

## Il Mondo Charonti

I Charonti vivono all'ombra di un'antica grande civiltà. Sono gli eredi di un impero perduto (Lhomarr e primo Impero Charonti) che un tempo attraversava il mondo. Questo impero è stato costruito su l'alta magia e tecnologia complessa. Ma quell'età di gloria è rimasta in rovina per migliaia di anni. Sono passati cinque millenni da quando questa cultura, un tempo abbagliante, è stata decimata in poche ore da una piaga apocalittica. Gli incantatori e i sacerdoti furono quasi spazzati via e la maggior parte della loro

conoscenza andò persa con loro. In tutta Jakandor, dove un tempo vivevano milioni di persone, solo una manciata è sopravvissuta. Per i successivi cinque millenni i sopravvissuti di questo popolo un tempo pacifista scemarono tra loro stessi. Brevi periodi di stabilità furono rovinati da nuovi conflitti e da nuove epidemie di peste. Durante questo periodo i maghi in difficoltà sono stati in grado di accumulare piccoli depositi di conoscenza che hanno recuperato dalle rovine. Anche l'antica religione dei Caronti andò perduta, anche se alcuni credenti ne tramandarono frammenti dell'antica fede in sacche remote attorno ad antichi templi. Centocinquant'anni fa i Knorr, una razza selvaggia di barbari, invasero le coste orientali di Jakandor. Subito dopo, iniziarono a saccheggiare le città più antiche, travolgendo i maghi Charonti che incontravano con pura ferocia e numero. I Charonti rischiarono di scomparire definitivamente dagli annali della storia per sempre. È in questo contesto che il popolo Charonti sta ora lottando per rivendicare la propria eredità e ricostruire la nazione che un tempo ha portato la pace e l'apprendimento in un mondo oscuro. Riuniti, per la maggior parte, sotto una linea reale dedita alla ragione, alla giustizia e alla compassione, i Charonti stanno combattendo per la loro stessa sopravvivenza. I compiti davanti a loro sono enormi e il loro successo è minacciato a ogni angolo da nemici interni ed esterni. Se non riusciranno a domare i loro conflitti interni, rischiano di cadere alla fine preda del dente insanguinato e dell'artiglio dell'ululante Knorr.

## La Società Giusta

La Corona Charonti è infatti interamente dedicata e magicamente legata alla creazione di una società giusta. I Charonti sanno che mentre ricostruiranno la loro nazione, assumeranno un manto di grande potere. Riprenderanno di nuovo la loro posizione di custodi del mondo. Sanno che gli eredi di tale potere devono essere sia buoni che saggi per gestirlo correttamente. Man mano che i Charonti avanzano nel loro sapere e nella loro magia, applicano diligentemente questo potere per assicurarsi una nazione giusta.

L'ideale di Charonti della società giusta discende dal pensiero di Nefti l'Apostata, la principessa ereditaria al tempo della Piaga Devastante. Credeva che i governanti di una società dovessero essere le persone più buone e sagge che una società potesse radunare. Dovrebbero essere dedicati alla verità e al servizio della comunità. In una società giusta, ogni persona è in grado di fare l'unica cosa per la quale è più adatta. Ciò produce la più grande felicità per le persone e il massimo beneficio per la società stessa.

Questi semplici principi servono come fondamento della filosofia Charonti. La dedizione alla società giusta ricopre nella vita di molte persone il ruolo che la devozione al dio dormiente aveva nel tempo prima della peste. Gli ideali tradizionali Charonti insegnati da quella religione perduta sono persistiti e sono diventati parte della nozione di giustizia Charonti. Questi ideali includono: dedizione al proprio posto nella società; la pratica dell'etichetta formale che riflette la pietà ancestrale e il rispetto per la saggezza dei propri anziani; e l'animazione dei morti come mezzo per preservare la saggezza e l'apprendimento ereditari, oltre a liberare i vivi dal lavoro manuale. Tutte queste tradizioni contribuiscono all'idea Charonti di ciò che è appropriato e corretto. La nozione di Charonti della società giusta è un misto di tradizioni antiche e filosofia recente.

## **Il Sistema delle Caste**

I Charonti credono che una persona sia più adatta a un'attività nella vita e dovrebbe perseguire quella predisposizione senza distrazioni. Per questo vedono una società basata sulle caste come del tutto naturale e buona. Le caste Charonti sono ereditarie; tuttavia, è consentito un certo movimento tra di loro, in modo che le persone possano assumere la posizione nella vita a cui sono più adatte. La maggior parte dei bambini nati nella famiglia di un membro della gilda vengono addestrati per lavorare nella gilda, sposare qualcuno di un'altra famiglia nella stessa gilda e morire alla fine di una vita al servizio della gilda. Ma alcune

persone che mostrano un'attitudine insolita che si trova al di fuori della tradizione del loro lignaggio possono essere accolte in una corporazione diversa o addirittura unirsi ai ranghi degli studiosi che servono la Corona come insegnanti o funzionari governativi. La mancanza di uno scopo nella vita è vista come irresponsabile e irrispettosa del bisogno di dedizione della nazione a tutti i livelli della società. Ci sono, per scopi pratici, tre caste nella società Charonti: gli studiosi, i corporativi e gli emarginati. In questa sezione esamineremo ciascuno di questi, ma inizieremo esaminando prima quella che potrebbe essere considerata la quarta e più alta casta della famiglia reale.

## **La Regina**

I Charonti sono governati da un lignaggio la cui linea di sangue risale all'imperatore prima della peste. È tuttavia fuorviante pensare al trono come a una sede di potere strettamente ereditaria. Infatti, i bambini di notevole saggezza e intelligenza vengono adottati liberamente nella famiglia reale, per servire come fratelli di giovani reali e potenziali candidati al trono.

I figli della famiglia reale sono cresciuti da filosofi che cercano di instillare i valori della giustizia Charonti in tenera età. Sono costantemente messi alla prova per rafforzare la loro compassione e ragione. Non sono mai obbligati magicamente, ma il loro comportamento è attentamente studiato. Ogni bambino sviluppa un senso del dovere che preclude la competizione per il trono. Tutti loro sanno che è nell'interesse della società che il bambino più adatto a governare salga al trono, e che né loro né il popolo Charonti prospereranno se qualcuno inappropriato assume il governo. Quei figli della famiglia reale che non salgono al trono generalmente rimangono nella casta degli studiosi, servendo spesso come filosofi e amici alla corte della regina.

I Charonti si godono la vita sotto il dominio di una regina dedita alla giustizia. Mentre la forza del carattere della regina è indiscussa, il sovrano stringe un potente patto con la nazione subordinando magicamente la sua volontà al





## Studiosi

Tutti i membri della casta degli studiosi sono servitori della Corona, sia in veste amministrativa, accademica o militare. Dopo la stessa famiglia reale, la casta degli studiosi ha il maggior grado di influenza sulla ricostruzione della nazione. Gli studiosi comprendono la Corte e il Consiglio della regina, e i filosofi, i giuristi, gli ufficiali e gli scribi che ricoprono tutte le posizioni di autorità all'interno del governo. La casta comprende anche gli studenti e gli istruttori dell'Addakainen, un vasto gruppo di istituzioni dedicate alla ricerca e all'apprendimento. La vita quotidiana degli studiosi è occupata da compiti legati alla ricostruzione della perduta nazione Charonti. I filosofi si dedicano alla coltivazione della saggezza e della giustizia. I maghi hanno il compito di recuperare la magia perduta e sviluppare nuovi incantesimi. I funzionari governativi e gli scrivani sovrintendono alle operazioni quotidiane della ricostruzione. I guardiani, ufficiali guerrieri che comandano legioni di non morti, aiutano a espandere il territorio che è al sicuro sotto il controllo della Corona. Sono gli studiosi che guidano le missioni tra le rovine dell'antico impero e che devono interpretare il significato delle cose che recuperano. Sebbene gli studiosi siano la casta più prestigiosa e influente, la maggior parte di questi non ha un vero potere civile se non quello di servire gli interessi della comunità. Gli studiosi detengono anche poco potere economico; vivono in semplici baracche in stile dormitorio e potrebbero non accumulare ricchezze materiali. Hanno poca o nessuna vita privata, dal momento che le caserme del governo non sono adatte alla tradizionale vita familiare. Quel poco conforto materiale di cui godono gli studiosi viene fornito loro attraverso le entrate fiscali della Corona e le entrate dei collegi dell'Addakainen. La regina crede che coloro che ricoprono il ruolo di conservatori della nazione non debbano essere tentati dal lusso, o dagli orpelli del potere e del comfort.

benessere del popolo. All'incoronazione della regina, la nuova sovrana viene pubblicamente responsabilizzata come parte di un lungo rituale in cui è incaricata della custodia responsabile della nazione. In questo atto la regina incarna l'ideale stesso del dovere pubblico al quale esorta la comunità. Storicamente, questo rituale servì a placare i sospetti dei signori della magia alla fine delle guerre, quando Nefti cercò di unificarli sotto il suo governo comune. Oggi serve ancora a costruire un senso di lealtà e fiducia nella Corona tra i cittadini. L'incoronazione di un nuovo sovrano avviene un giorno dopo la morte del suo predecessore. La tradizione Charonti non proibisce l'incoronazione di un sovrano maschio; tuttavia, negli anni successivi alla Congregazione tutti i capi di stato sono stati donne. Normalmente la Sovrana prende il nome di Nefti seguito dal titolo che le verrà assegnato durante il suo governo o al momento del trapasso.

## Uomini delle Gilde

La casta dei corporativi è composta da artigiani, mercanti e agricoltori. Questa casta prende il nome dalla pletora di corporazioni commerciali. Ma molte persone in questa casta non sono affatto membri di corporazioni; piuttosto, lavorano per aziende familiari che si portano avanti da generazioni. I membri delle corporazioni, che lavorino in un'impresa familiare o in una corporazione, riflettono la convinzione che una società è più giusta quando tutti i suoi membri si dedicano al lavoro a cui sono più adatti senza entrare in conflitto con il resto della società.

I membri delle corporazioni godono di una ricca vita familiare. Le loro famiglie spesso includono nonni, zie e zii, oltre ai parenti stretti. Conducono una vita agiata e possono acquisire ricchezze materiali liberamente, limitate solo dall'usanza sociale secondo cui è irrispettoso vivere meglio degli altri membri della propria famiglia. Di conseguenza, tutti i membri della famiglia tendono a condividere i benefici dei reciproci successi. Sebbene le mode Charonti tendano a riflettere lo stile di vita semplice e austero della casta degli studiosi, i corporativi possono possedere e posseggono beni e abbigliamento di ottima qualità. Poiché la popolazione Charonti è piccola rispetto allo spazio cittadino disponibile, i membri delle corporazioni vivono tutti in alloggi spaziosi. La magia è parte integrante della vita quotidiana tra i Charonti, e gli artigiani della casta dei corporatori si dedicano alla progettazione e alla produzione di beni sia magici che mondani. Le gilde coinvolte nella produzione in genere assumono giovani maghi come apprendisti per tramandare i segreti del loro mestiere. Molte delle corporazioni artigiane sono state controllate per generazioni dai membri di poche famiglie che hanno contribuito al loro successo. I commercianti gestiscono gli affari nei quattro Centri Civili (le città Charonti parzialmente ricostruite). Come per gli artigiani, molte delle corporazioni mercantili sono di natura dinastica; la loro vasta ricchezza è una grande influenza nella politica pubblica. Gli agricoltori sono i membri della casta meno affrancati. Sono gli

unici Charonti che vivono in maggior numero fuori dalle quattro città. Non formano corporazioni ma tendono a costruire piccole fattorie familiari vicino alla sicurezza delle enormi fattorie che la Corona gestisce lungo i tre fiumi principali sul lato occidentale dell'isola. A causa della loro autosufficienza, della loro vicinanza alle Terre Esterne, le aree remote selvagge e non restaurate che non sono governate dalla regina e della loro tendenza a dedicarsi al lavoro manuale, i contadini sono in qualche modo disprezzati dagli abitanti delle città. La maggior parte dei membri delle corporazioni non oltrepassa mai le sicure mura dei Centri Civili; tuttavia, questo non vuol dire che le loro vite siano tranquille. La competizione tra gilde può essere feroce e può mettere alla prova l'immaginazione dello stratega più astuto. Le vendette formali dedicate a rovinare i concorrenti sono un'onorata tradizione di gilda. Alcune gilde sponsorizzano avventure nelle Terre Esterne. Alcuni di loro lo fanno per acquisire legittimamente risorse per il loro lavoro, mentre altri rafforzano il loro commercio illegalmente attraverso il commercio con gli emarginati che vivono lì. Altri ancora cercano nuovi vantaggi per le loro imprese tentando di recuperare antichi manufatti o magia dalle rovine.

## Emarginati

I reietti sono gli squallidi Charonti che sopravvivono oltre le mura dei quartieri abitati e l'influenza della Corona. Questo territorio è conosciuto tra i Charonti civili come le Terre Esterne. Quando Nefti la Pacificatrice iniziò per la prima volta a ricostruire la nazione Charonti, inviò un appello a tutti gli angoli dell'isola offrendo protezione a tutti coloro che si sarebbero uniti alla restaurazione. Non tutti hanno sentito, e di quelli che l'hanno fatto, non tutti hanno risposto. I discendenti di quelle persone rappresentano la maggior parte della popolazione degli emarginati. La maggior parte di questi vive in piccole comunità e accampamenti autonomi ampiamente sparsi che lottano per l'esistenza tra le rovine abbandonate e la natura selvaggia. Gli

emarginati includono maghi canaglia che discendono dai signori della magia che non si sono voluti unire alla Corona, briganti, individualisti radicali, fanatici religiosi dediti a divinità oscure e altre persone che sono semplicemente antisociali o pazze.

La Corona accetterà i rifugiati nei Centri Civili se sono disposti a giurare fedeltà alla nazione e se possono svolgere qualche servizio utile. La regina proibisce il commercio con gli emarginati, perché ciò potrebbe rafforzare i nemici della nazione. Tuttavia, la politica generale della Corona nei confronti delle enclavi emarginate è neutrale, ad eccezione di quelle che in qualche modo minacciano la sicurezza o gli interessi della nazione. In questi casi la regina è stata costretta a inviare forze armate contro maghi e sacerdoti canaglia, sedicenti signori feudali e non morti liberi. Si dice che alcune enclavi di emarginati risalgano alla peste.

### **Mobilità Sociale**

Mentre le caste Charonti sono generalmente ereditarie, le persone possono spostarsi liberamente da una casta all'altra in base alle loro attitudini e capacità. L'Addakainen, a cui può accedere qualsiasi bambino Charonti, serve come mezzo per attirare i membri delle corporazioni nella casta degli studiosi. Gli studiosi possono richiedere l'appartenenza a una gilda e, se accettati, perdono i diritti e le responsabilità della loro precedente casta. Gli emarginati possono unirsi ai Charonti civili (come descritto sopra) e trasferirsi nella posizione nella società a cui sono più adatti. I giuristi, che sono agenti della giustizia della Corona, possono usare la divinazione magica per aiutare a determinare quale vocazione una persona dovrebbe perseguire. I giuristi hanno anche l'autorità di assegnare una persona a una funzione invece di un'altra, e così facendo da una casta all'altra quando appropriato.

### **I Non Morti**

Per migliaia di anni, il rispetto per gli antenati e

l'animazione dei morti sono stati parte integrante della vita di Charonti. La pratica dell'utilizzo dei non morti si diffuse dopo la grande distruzione di quello che fu il continente di Lhomarr e dell'omonima civiltà che qui si era sviluppata. Quando i terremoti e le eruzioni si calmarono, dell'antico continente rimaneva solo una grande isola ed alcune isole più piccole. La maggior parte della popolazione era morta, i sopravvissuti esausti e ridotti in pochi numeri decisero di riportare in vita parte dell'antica popolazione per riprendersi. Originariamente legate all'antico culto di Thanhotep, queste pratiche continuano come tradizioni onorate, anche se il culto della divinità è stato abbandonato. L'animazione del defunto Charonti fornisce manodopera che permette di intraprendere progetti ben al di là delle capacità della popolazione vivente, e fornisce una forza combattente per aiutare a difendere la nazione. La comunicazione con i morti è anche un mezzo per preservare la conoscenza che altrimenti potrebbe andare persa da una generazione all'altra. I non morti, o Charonath, superano di gran lunga i viventi in questa società.

I Charonath eseguono praticamente tutto il lavoro manuale, il che libera i viventi per dedicarsi a compiti intellettuali. Questi possono servire come soldati, in modo che i vivi non debbano esporsi a rischi inutili, né prendere parte allo sconveniente spargimento di sangue e alla violenza del combattimento. Sono anche usati per scortare spedizioni di studiosi nelle zone più remote dell'isola e offrire protezione dai pericoli della natura selvaggia. Gli spiriti dei più saggi Charonti sono spesso convocati per consultazione da studenti, ricercatori e membri del governo, inclusa la regina.

I Charonti venerano i loro antenati, ma la loro visione dei non morti è basata sulla ragione piuttosto che sul misticismo. Considerano la non morte un modo doveroso per un cittadino di continuare a servire la comunità dopo che la sua vita è finita. I Charonti non temono né detestano i Charonath.

Non tutti i non morti di Jakandor sono utili strumenti della nazione Charonti come il Charonath della corona. I Thanhotepic nelle Terre



Esterne animano i morti come servitori. I templi abbandonati sembrano avere il potere dormiente di creare non morti, alcuni dei quali dotati di libero arbitrio ed estremamente pericolosi. La stessa piaga devastatrice, nella sua furia distruttiva, si è lasciata alle spalle spiriti perduti e amari sotto forma di spettri, fantasmi e altri tipi di non morti malvagi.

## Centri Civili

I Charonti che sono sudditi della regina abitano in piccole porzioni di quattro antiche città che sono state bonificate, restaurate e rese sicure per l'insediamento. Questi quartieri abitati, noti come Centri Civili, sono separati da edifici sigillati e strade bloccate dalle parti non restaurate delle rovine, che vengono abbandonate agli emarginati. Tutto ciò che va oltre la sicurezza dei Centri Civili è considerato Terre Esterne, che si tratti delle piazze spazzate dal vento e degli edifici decrepiti delle rovine che li circondano, o delle pianure selvagge e delle foreste di Jakandor. Ognuna di queste quattro città in rovina è stata originariamente costruita migliaia di anni fa per una popolazione centinaia di volte più grande di quella che vi abita ora.

I Centri Civili sono collegati tra loro tramite magici cancelli di teletrasporto che consentono ai sudditi della regina di vivere in quella che equivale a un'unica città virtuale. Ogni cittadino può spostarsi liberamente da una città all'altra come desidera come se usasse un incantesimo di teletrasporto senza errori. Ogni cancello magico è supervisionato da un guardiano e da una squadra di Charonath con l'ordine di arrestare chiunque agisca in modo sospetto (per esempio, comportandosi come una persona che sta inseguendo qualcuno o viene inseguito), ma la sorveglianza è generalmente piuttosto vaga. Ogni cancello o portale magico consente il viaggio bidirezionale simultaneo e, poiché sono larghi 12 metri, questi cancelli possono ospitare più persone contemporaneamente. La maggior parte dei cittadini trascorre l'intera vita negli ampi e puliti spazi aperti dei Centri Civili. Vivono in edifici spaziosi e fanno la spesa lungo ampi viali

costruiti migliaia di anni fa per un periodo più affollato. Di tanto in tanto, la Corona anetterà qualche altro acro di terreno instabile, quartieri da ripristinare per accogliere la popolazione in graduale crescita. Non c'è bisogno di strade al di fuori dei Centri Civili, anche se vecchie strade in rovina attraversano ancora l'isola e gli emarginati mantengono sentieri regolari in alcune aree delle Terre Esterne. Il primo compito di una spedizione della Corona, quando si reca in una nuova rovina, è mettere in sicurezza l'area ed erigere un cancello di teletrasporto, noto come "porta di teletrasporto" collegato a un Centro Civile, che rende più facile l'ulteriore esplorazione del sito.

Tre dei quattro centri civili hanno anche cancelli fisici, non magici, per fornire l'accesso alle Terre Esterne. I cancelli esterni sono usati dalle spedizioni della Corona per avventurarsi nelle terre selvagge, così come dai membri delle corporazioni che vogliono cercare fortuna in luoghi al di là della protezione della regina. Ogni cancello delle Terre Esterne è assistito da uno scrivano, un giurista, un guardiano e Charonath per monitorare il traffico e prevenire invasioni e l'apertura illegale del cancello.

Oltre ai centri civili, l'unico altro territorio "insediato" nella mente dei sudditi della regina è il terreno agricolo della Corona. Questo territorio comprende lunghe distese di terra fertile che vengono irrigate e coltivate lungo le valli fluviali del Jakandor occidentale. La terra è lavorata prevalentemente dai Charonath della Corona, anche se alcuni cittadini stabiliscono qui le loro case in piccole fattorie private. Nessuna strada ben curata collega le fattorie i Centri Civili, ma ancora una volta i cancelli magici servono a rendere superflui i viaggi via terra. I terreni agricoli sono considerati luoghi pericolosi e selvaggi, un po' troppo vicini alle Terre Esterne per soddisfare i gusti della maggior parte dei Charonti, anche se enormi contingenti di lavoratori dei campi, di zombi, fungono da vero e proprio esercito per proteggere i cittadini.

## Case Charonti

La maggior parte degli edifici residenziali di Charonti ha l'aspetto di uno ziggurat quadrato a due sezioni. Il piano terra è comunemente privo di finestre e con un solo ingresso. I muri esterni del primo livello sono in pietra spessa, levigata con argilla e poi imbiancata per creare una superficie informe che si inclina quasi impercettibilmente verso l'interno man mano che si alza. La casa tipica ha un muro di terra (come viene chiamato) alto circa 8 metri. Gli edifici pubblici spesso superano questa altezza in modo significativo, nascondendo diversi piani dietro l'anonimo muro di terra. La selezione delle proporzioni e degli angoli delicati del primo livello di un edificio è una questione di grande tradizione estetica tra i Charonti, che trovano grande bellezza in tale sottigliezza. In cima al muro di terra, arretrato di 3-6 metri dal bordo, si erge la seconda sezione della struttura. Questa sezione può essere suddivisa in un numero qualsiasi di piani, ma nelle case è più comunemente una o due. Questa struttura secondaria ha normalmente una tettoia che circonda l'edificio. La sporgenza in cima al muro di terra può essere utilizzata come ponte da cui i residenti possono vedere la strada sottostante. L'intera struttura è costruita attorno a un cortile centrale che consente alla luce di entrare e all'aria di circolare liberamente sia negli ambienti esterni che interni. I piani superiori sono ben ventilati con grandi finestre aperte.

Il piano terra della casa è normalmente adibito a deposito o officina, ad eccezione del cortile centrale che è quasi sempre un giardino di qualche tipo, spesso con un laghetto o una pozza d'acqua. Ai Charonath di famiglia possono essere assegnati alloggi all'interno di un'ala del piano terra, di solito vicino alla cucina, ai magazzini e alle officine. La sezione sopra il muro di terra è dove i membri della famiglia vivono, dormono e mangiano.

In contrasto con l'austerità imbiancata delle pareti esterne, gli interni della maggior parte delle case sono decorati con ricchi arazzi o mosaici. La maggior parte delle opere d'arte e delle

decorazioni di una casa si riferisce alla storia della famiglia o alle leggende dell'anziano Charonti.

L'arredamento della casa è semplice ed elegante. I Charonti prediligono semplici sgabelli di vimini e tavoli con ripiano in argilla, occasionalmente con decorazioni scarse e di buon gusto come intarsi di metallo o gemme. Per la conservazione, i Charonti usano cesti intrecciati, casse di legno intagliato e urne di argilla. I Charonti utilizzano spesso tappetini in erba intrecciata come rivestimento del pavimento nelle zone giorno e spolverano il pavimento con la sabbia, che viene cambiata frequentemente, nelle aree di lavoro. I pasti vengono consumati nel cortile o ai piani superiori.

## Governo della Corona

I Charonti sono una nazione in guerra. Sono in guerra con il caos fuori dalle mura delle città, con i Knorr che sono decisi a distruggere la loro eredità e con le devastazioni del tempo. Come si addice a una nazione che lotta contro tali avversità per reclamare la propria eredità, sono governati da un monarca che ha autorità assoluta su tutti gli affari di stato. Ma la regina non è un dittatore; governa pensando alla giustizia e delega responsabilità e autorità ad altri come meglio crede. Il governo Charonti si dedica a ripristinare l'antico splendore dell'impero. A tal fine, la Corona ha formato la casta degli studiosi, interamente dedita, direttamente o indirettamente, alla missione di ricostruire la nazione. Attraverso gli studiosi, la Corona conduce scavi, campagne per sottomettere pericolosi emarginati e missioni per salvare le meraviglie perdute del passato, prima che vengano distrutte.

La Corona riscuote le tasse dalle corporazioni per sostenere le ricerche degli studiosi e per finanziare i progetti di restauro. Inoltre, la Corona trae entrate e risorse dalle fattorie imperiali che sono in gran parte presidiate da Charonath. C'è spesso un notevole eccesso di grano disponibile che viene fornito alle corporazioni a prezzi modesti. La regina nomina cinque gruppi per

servire come amministratori della Corona e per aiutare a trasformare in realtà il sogno dei Charonti. Questi organi consultivi sono la Corte, il Consiglio, il Visir, i Giuristi e l'Alto Guardiano. La regina non è obbligata a consultare nessuno di questi organi, né a nominare un numero specifico di membri per ciascuno. I Charonti fanno affidamento sulla sua saggezza per giudicare il modo migliore per avvalersi di queste risorse. La regina seleziona quasi sempre buoni consiglieri allineati per queste posizioni. In rari casi inviterà un individuo neutrale.

### **La Corte**

La Corte è composta da trenta filosofi. Questi studiosi sono responsabili della crescita dei figli della famiglia reale, nonché della discussione di questioni di giustizia e morale con la regina. La Corte fu fondata da filosofi che l'originaria Nefti raccolse nella sua enclave al tempo della Congregazione. La Corte consiglia la regina su specifiche questioni di giustizia che le vengono sottoposte dai giuristi. I suoi membri provengono dal Collegio del Pensiero.

### **Il Consiglio**

Il Consiglio è un corpo di dodici consiglieri che assistono la regina nella definizione delle priorità e nel prendere decisioni relative alla restaurazione. Il Consiglio formula suggerimenti riguardo alle rovine da esplorare e alla ricerca magica da sponsorizzare. Queste decisioni influiscono direttamente sull'ammontare dei finanziamenti che i diversi collegi dell'Addakainen ricevono ogni anno. I membri del Consiglio non hanno autorità ufficiale; ma il monarca tradizionalmente si rimette al loro consenso. Le posizioni del consiglio sono occupate da un pool di studiosi più affermati che ricoprono posizioni elevate all'interno dei collegi dell'Addakainen e che hanno superato esami rigorosi. Anche tra i consiglieri di buon allineamento persistono nozioni diverse su ciò che è di interesse pubblico; quelle opinioni divergenti, così come le rivalità di maghi di diversi

collegi, si traducono in una corrente costante di politica all'interno delle sale del palazzo. La regina, nella sua saggezza, si erge al di sopra di queste manovre e si dedica esclusivamente a ciò che ritiene giusto e ragionevole. Lei permette che le rivalità tra i collegi continuino, credendo che l'esame di tutti i lati di una questione serva gli interessi della nazione. Lascia che i dibattiti continuino finché i rivali competono per superarsi l'un l'altro al servizio della Corona e non perdono di vista gli obiettivi della nazione.

Le sale del Consiglio sono adorne di una rastrelliera di teschi che circonda il soffitto a cupola. Questi teschi sono quelli di grandi maghi e studiosi del passato le cui ombre possono essere consultate dalla regina.

### **Il Visir**

Il Visir siede a capo di un'enorme burocrazia che amministra le operazioni quotidiane della Corona. Il Visir è responsabile di un vero e proprio esercito di scribi che servono come diplomatici, burocrati, esattori delle tasse, contabili e piccoli funzionari che mantengono le ruote della nazione senza intoppi. Questi scribi sono anche coinvolti nel coordinamento della logistica della maggior parte delle spedizioni nelle rovine autorizzate dal consiglio.

Il Visir è responsabile di occuparsi dei compiti mondani della gestione dell'impero in modo che la regina possa dedicarsi a questioni più esoteriche. Pertanto, il Visir è uno dei pochi consiglieri con una vera autorità. Per necessità, però, la regina delega tutta l'amministrazione al visir anche se può in qualsiasi momento annullare qualsiasi decisione, o per quella materia licenziare il Visir. Il Visir è selezionato tra gli scribi di più alto rango all'interno della burocrazia governativa. Gli scribi, come tutti gli studiosi, ricevono un'ampia istruzione nell'Addakainen prima di entrare nel servizio pubblico.



## I Giuristi

I giuristi sono un ordine specializzato di filosofi neutrali-buoni dediti all'amministrazione della giustizia della regina. Investiti dell'autorità del giudice e della giuria, i giuristi hanno ampi poteri per arbitrare controversie, assegnare proprietà, punire criminali e persino organizzare matrimoni. Il processo giudiziario è quasi interamente informale ed è amministrato da queste persone. La punizione più severa che possono usare è convincere un malfattore a servire l'interesse pubblico. Questo aiuta la comunità ed evita le spese e la perdita di risorse che deriverebbero dall'imprigionamento dei cittadini.

I giuristi vengono istruiti nel Collegio del Pensiero e scelti tra aspiranti filosofi. Come la regina, ogni giurista è sotto l'influenza di un incantesimo che garantisce che emetterà sempre sentenze conformi a una società giusta. I giuristi sono classificati in una gerarchia che si estende fino alle comunità dei corporativi e fino alle alte cariche della Corona. Quattro giuristi di alto rango ai vertici di questa organizzazione riferiscono direttamente alla regina che è, lei stessa, l'Alto Giurista. Una volta al mese la regina assume il ruolo di giurista e ascolta le controversie nell'Open Plaza. I Personaggi quando diventano Giuristi vengono considerati con la somma dei loro livelli nelle classi (es. mago di 3°, chierico di 5°, sarà un Giurista di 8°)

## L'Alto Guardiano

I saggi e pacifisti Charonti non hanno una tradizione guerriera, ma addestrano una classe di ufficiali, i guardiani, che studiano complesse strategie e tattiche per comandare i non morti per una varietà di scopi. Questo corpo di ufficiali è responsabile delle truppe non morte che si ritagliano nuovi territori all'interno delle città per i coloni, conducono campagne contro pericolosi reietti, mostri e invasori, scortano spedizioni di studiosi nelle rovine e proteggono le città dai loro nemici. Comandano anche i non morti nell'intraprendere progetti civici che richiedono lavoro manuale. I grandi campi delle fattorie della

Corona sono curati da non morti sotto il comando di guardiani. Le operazioni minerarie remote della Corona in diverse località sono gestite interamente da Charonath, che i guardiani controllano usando cancelli magici. I guardiani sono membri della casta degli studiosi poiché sono funzionari della Corona e perché il lavoro della loro vita è dedicato al servizio della nazione Charonti.

L'Alto Guardiano è semplicemente l'ufficiale di rango più alto del corpo dei guardiani. L'ufficio ha autorità sulla gerarchia degli ufficiali di grado inferiore. L'Alto Guardiano è nominato dalla regina ed è il responsabile ultimo della supervisione dei giovani ufficiali. Tutti i guardiani, compreso l'Alto Guardiano, comandano le squadre di Charonath. Nessun tutore ha un ruolo interamente amministrativo.

## Magia e Tecnologia

La magia pervade tutti gli aspetti della vita di Charonti. Mentre l'alta magia e la tecnologia dell'antica civiltà sono andate perdute e recuperate solo in frammenti, i Charonti si affidano tutti agli oggetti e agli incantesimi degli incantatori come parte della vita quotidiana. Per quanto prevalente possa apparire nella società odierna, la magia dei Charonti è una mera ombra della conoscenza accumulata dai loro antenati. La maggior parte degli incantesimi anche di medio livello esistono solo nelle storie del passato. La magia di alto livello esiste, ma nelle biblioteche nascoste. Parte della tecnologia recuperata dell'antica civiltà può essere utilizzata, ma non è ancora del tutto compresa. È il sogno di tutti i Charonti maghi per scoprire l'incantesimo che avrebbe permesso a una palla di fuoco di rotolare fuori dalle mani dell'incantatore, o quello che avrebbe esaudito il suo più caro desiderio.

Nonostante le lacune nella loro conoscenza magica, la magia è considerata una delle più alte vocazioni tra i Charonti, seconda solo alla pura filosofia. La capacità di lanciare la magia dei maghi è un'indicazione di intelligenza e che un individuo comprende le cose oltre il velo delle apparenze. I Charonti credono che l'energia

magica provenga dal nethtay, o "centro della vita", che si trova all'interno delle ossa di una persona, e che la capacità di domare questa forza rifletta un alto grado di educazione, disciplina personale e consapevolezza di sé.

Ci sono molte strade aperte a un mago nella società Charonti. I maghi più ambiziosi lavorano nei collegi sotto il patrocinio della Corona, conducendo ricerche e perlustrando le rovine nel tentativo di recuperare il passato. Molti altri, tuttavia, sono impiegati dalle corporazioni che realizzano oggetti magici per la casa e perseguono applicazioni pratiche del lancio di incantesimi per l'interesse pubblico. L'economia dei Charonti è facilitata da magie di ogni tipo. Le regioni abitate di ogni città sono collegate tramite portali magici. Le chiatte levitanti sono utilizzate per i viaggi terrestri e fluviali. I Charonti conoscono molto bene l'uso degli oggetti magici. Qualsiasi persona istruita può leggere la magia e molti possono utilizzare semplici pergamene.

### **L'Addakainen**

L'unica più grande risorsa della nazione Charonti nella loro lotta per la sopravvivenza è l'Addakainen ("Scigno di magia e conoscenza"), un'assemblea libera di scuole sponsorizzata dalla Corona e dedicata allo studio della magia, della filosofia e agli sforzi di ricostruzione. Al tempo della Congregazione, Nefti la Pacificatrice invitò i Signori della Magia in declino a fondare queste scuole. Ha mostrato la via fondando la Scuola della Società Giusta, dedicata alla filosofia morale. I signori della magia obbedirono e fu fondata un'istituzione dedicata a ciascuna delle scuole di magia. I signori della magia credevano che attraverso le scuole ci fosse un modo per mantenere una certa indipendenza e influenza che rischiavano di perdere unendosi alla nazione della regina.

L'Addakainen offre un'educazione a tutti i Charonti, e così facendo aiuta ad indirizzare le persone verso le vocazioni per le quali sono più adatte. È anche il principale mezzo di mobilità sociale all'interno della società Charonti. I figli dei membri delle corporazioni partecipano per

apprendere i fondamenti della lettura, della scrittura e delle operazioni numeriche, nonché della lettura della magia. Gli studenti di abilità eccezionali sono spesso mantenuti nella scuola e indirizzati a una vita tra la casta degli studiosi. Allo stesso modo, un giovane studioso che mostra un'attitudine e un interesse per un particolare mestiere piuttosto che per i suoi studi più esoterici sarà gentilmente indirizzato da una scuola a un apprendistato di gilda.

Gli edifici dell'Addakainen sono sparsi nei quattro Centri Civili. A tutti coloro che frequentano l'istituto viene fornita una modesta cella e vitto. La regina concede fondi ai vari collegi secondo le priorità nazionali.

### **Percorsi di Educazione**

La più grande delle scuole è la Scuola della Società Giusta. Fornisce la base educativa per tutti gli studenti che in seguito continuano in una delle scuole di magia o anche nello studio avanzato della filosofia. La Scuola della Società Giusta si compone di tre programmi distinti, a cominciare dalla Scuola dei bambini in cui a molti Charonti viene insegnato a leggere testi magici e mondani. Continua con la Scuola Aperta, in cui gli studenti vengono preparati per uno studio avanzato in uno dei Collegi di Magia. Culmina nel Collegio del Pensiero, in cui vengono insegnate filosofia avanzata e incantesimi clericali.

### **Scuola dei Bambini**

All'interno della Scuola della Società Giusta, i bambini della casta degli studiosi sono istruiti e accuditi da giovani filosofi. La maggior parte degli studiosi vive nel recinto del proprio collegio o nella caserma della Corona in celle modeste che non ospitano una famiglia. Pertanto, anche mentre crescono, i bambini possono vedere i genitori di rado. Nella prima infanzia ai giovani studiosi vengono insegnati semplici principi morali, un giusto senso del dovere e una pietà ancestrale. Le canzoni e le storie vengono memorizzate il che aiuta i bambini a essere abili nella memorizzazione degli incantesimi quando

diventano adulti.

I membri delle corporazioni possono mandare i propri figli a scuola a qualsiasi età, ma la maggior parte aspetta che il bambino abbia circa dieci anni. I membri delle corporazioni attribuiscono un grande valore alla vita familiare, che deve essere abbandonata quando un bambino viene mandato a scuola. Lo svantaggio che i bambini della gilda affrontano è che non ricevono la stessa istruzione dei figli e delle figlie degli studiosi, che frequentano la scuola per bambini fin dall'infanzia. In merito al gioco ciò significa che i bambini della Gilda arrivano al 3° livello di mago mentre i figli degli studiosi al 5° livello di mago, ciò comunque non influisce sulla possibilità di proseguire gli studi se le attitudini lo permettono. All'età di quattordici anni ogni studente riceve un test dai filosofi. Il test prevede l'esame delle attitudini, delle inclinazioni e del carattere di ogni bambino. Al termine del test, i bambini sono indirizzati a proseguire nella Scuola Aperta, o ad entrare nella Scuola dei Guardiani o a diventare apprendisti presso una gilda. A questo punto molti giovani membri delle corporazioni tornano semplicemente a casa per esercitare il mestiere di famiglia.

### **Scuola Aperta**

La Scuola Aperta serve a disciplinare il pensiero degli studenti intellettualmente e spiritualmente abili ed a prepararli per il loro ultimo percorso di vita. È probabile che tutti gli studenti che si diplomano alla Scuola Aperta trascorrono la loro vita nella casta degli studiosi, a meno che non scelgano personalmente diversamente.

Nella Scuola Aperta, gli studenti continuano a memorizzare i classici testi filosofici e ad affinare la loro capacità di leggere la magia. Trascorrono la maggior parte del loro tempo ascoltando lezioni e discorsi degli studenti più anziani dei vari Collegi di Magia e Filosofia. Non si effettuano esami fino alla fine del quadriennio, quando gli studenti devono sostenere una serie di test che ne valuteranno le capacità. Gli esiti delle prove sono a disposizione solo dei membri dei collegi, dei giuristi, e di particolari scrivani della Corona.

Ognuna di queste parti interessate esamina i risultati e seleziona i candidati da sponsorizzare nelle proprie istituzioni. I Giuristi fungono da arbitri se più parti vogliono reclutare lo stesso candidato.

Un candidato deve essere sponsorizzato da un membro di uno dei collegi o da uno scriba della Corona che accetti di fungere da mentore dello studente. Accettare un candidato come studente è una profonda responsabilità tra i Charonti. Il mentore deve guidare la crescita del carattere e delle capacità dell'apprendista. Gran parte della filosofia morale dei Charonti esalta il modo in cui un apprendista opportunamente rispettoso mostra deferenza verso il suo mentore. La scarsa prestazione di un apprendista si riflette almeno altrettanto negativamente sul mentore quanto sull'apprendista; si vedrà che il mentore ha fatto una scelta sbagliata, che spesso influisce sulle sue prospettive di assumere un altro apprendista in futuro.

Se un candidato è sponsorizzato da uno scriba della Corona, l'istruzione formale dello studente termina e lui o lei inizia immediatamente a lavorare come apprendista scrivano al servizio della Corona.

### **Scuola dei Guardiani**

Di ogni gruppo di studenti che si diplomano alla Scuola dei Bambini, pochi eletti vengono indirizzati alla Scuola dei Guardiani. Questa scuola è dedicata alla formazione degli ufficiali militari Charonti. Gli studenti continuano a studiare la filosofia Charonti, ma viene posta meno enfasi sulla memorizzazione. La strategia militare e l'addestramento fisico sono una parte importante del curriculum, così come le istruzioni per comandare il Charonath. Gran parte del programma è dedicato ad addestramenti ripetitivi e frequenti prove di resistenza e lealtà alla Corona. In merito al gioco ciò comporta il multiclassare i livelli di mago con nuovi livelli di guerriero. Gli studenti di maggior successo diventano insegnanti all'interno del programma. Altri candidati che completano con successo il programma fungono da guardiani della Corona.



Gli studenti con meno successo possono trovare lavoro nella gestione dei non morti all'interno delle attività della regina, mentre coloro che non esibiscono nulla al di là di un'attitudine minima possono trovare lavoro nella direzione delle squadre di lavoratori manuali di Charonath tra le gilde.

### **Collegi di Magia**

Gli studenti che avanzano per studiare all'interno di un collegio sono ufficialmente considerati al servizio della Corona. Il loro studio della magia fa avanzare l'apprendimento dei Charonti e aiuta a recuperare la conoscenza perduta del passato.

C'è un collegio per ogni scuola di magia, più un Collegio del Pensiero per lo studio delle discipline della saggezza e dell'indagine spirituale. Per gli studenti del collegio del pensiero nel gioco ciò si traduce nell'inizio della classe di chierico generico Legale/neutrale. I Collegi di Magia tendono a concentrarsi sul recupero della magia antica e sull'apprendimento del suo funzionamento e della sua natura. Perseguono

anche il progresso delle scienze naturali e della tecnologia. La regina può stabilire le priorità per i collegi, ma raramente interferisce. Finanzia le scuole in base alla sua percezione dei loro bisogni, che riflette la sua percezione dei loro recenti contributi.

Le scuole non insegnano un curriculum formale. Usano un programma di apprendistato in cui uno studente serve il suo mentore sponsor. Ad alcuni accolti alla fine viene permesso di perseguire i propri progetti di ricerca e spedizione. Coloro che hanno meno successo possono continuare come apprendisti all'interno del collegio. Alcuni alla fine se ne vanno per servire la loro famiglia o per unirsi a una gilda. I più grandi maghi sono spesso invitati a unirsi al Consiglio della regina.

Gli studenti di successo nel Collegio del Pensiero possono essere selezionati per prendersi cura dei figli degli studiosi o per insegnare nella Scuola dei Bambini, nella Scuola Aperta o nel collegio. Altri sono selezionati per servire come giuristi. I più saggi sono invitati a unirsi alla corte della regina.

### **Scuola**

Abiurazione (Guardiani)  
Alterazione (Portatori)  
Evocazione (Maghi Ombra)  
Divinazione (Cercatori)  
Incantamento (Artefici)  
Illusione (Sandmen)  
Invocazione (Galvanisti)  
Necromzia (Stracciatori)

### **Centro Civile**

Nefeneser  
Amaruk  
Nefeneser  
Amaruk  
Orchaleum  
Orchaleum  
Alchatay  
Alchatay

### **Rivali**

Portatori (Alterazione)  
Guardiani (Abiurazione)  
Cercatori (Divinazione)  
Maghi Ombra (Evocazione)  
Galvanisti (Invocazione)  
Stracciatori (Necromzia)  
Artefici (Incantamento/Charme)  
Sandmen (Illusione)

## Gilde e Educazione

Mentre la maggior parte dei genitori di Charonti manda i propri figli alla scuola per bambini, alcune famiglie preferiscono non rischiare di perdere i propri figli a causa delle scarse prospettive finanziarie che la vita da studioso offrirà, nonostante il prestigio della casta. Queste famiglie spesso istruiscono i propri figli fino all'età di circa tredici anni, dopodiché diventano apprendisti presso una corporazione. Tutte le gilde hanno membri che sono stati addestrati nei collegi, ma che se ne sono andati per un motivo o per l'altro. Queste sono le persone che insegnano ai giovani membri della gilda le arcane arti del lancio di incantesimi e dell'incantamento che si applicano agli affari della gilda. La formazione impartita in una gilda è incentrata sul prodotto o servizio offerto dalla gilda.

## Il Dodecon e il Registro degli Incantesimi

Nel centro di Alchatay, capitale della nazione Charonti, si trova il fiore all'occhiello del restauro: la Grande Biblioteca del Dodecon, "magazzino del sapere". Il Dodecon è un'enorme collezione di tavolette d'argilla, pergamene e manufatti di interesse storico o magico. Gli studiosi istruiti sono conservati come Shaddoc i teschi di quegli studiosi che sono magicamente investiti della conoscenza che possedevano quando erano in vita che possono essere consultati per informazioni. (Vedi la sezione sui Charonath per i dettagli sugli Shaddoc) Il Dodecon è il deposito di tutte le meraviglie che sono state raccolte dalle rovine o create nelle officine del popolo Charonti. I Charonti sono determinati a far sì che la loro conoscenza, una volta recuperata, non vada mai più persa.

La Corona richiede che tutte le nuove magie siano registrate al Dodecon. È privilegio della Corona utilizzare qualsiasi magia o tecnologia creata da un cittadino. Tuttavia, la magia ricercata privatamente può rimanere in possesso di coloro che creano gli incantesimi. Di conseguenza, alcuni incantesimi che sono stati registrati non sono disponibili al pubblico, ma possono essere rivisti da scribi anziani e alcuni

membri dei collegi. Alcuni incantesimi sono disponibili solo per i membri di un particolare collegio degli Addakainen o sono tenuti sotto il controllo della Corona. La biblioteca contiene anche incantesimi che sono disponibili al grande pubblico per lo studio.

## La Religione dei Charonti

I Charonti un tempo erano un popolo pio che praticava devotamente una religione incentrata su una divinità che chiamavano Thanhotep ("ciclo degli inizi e della fine"), un dio della morte e della rinascita. Secoli fa questa religione fu abbandonata quando la casta dei sacerdoti fu spazzata via dalla peste e molte persone rifiutarono il culto di Thanhotep. Questa religione fu sostituita da un credo che insegnava che i Charonti potevano raggiungere pace e prosperità durature solo attraverso la ragione e la compassione del popolo stesso senza fare appello a una forza esterna. Dall'inizio della ricostruzione, la missione dei Charonti di creare una società giusta è diventata il centro spirituale della vita dei Charonti istruiti.

La filosofia morale è la massima priorità della Corona. Il governo mantiene la sua dedizione ai suoi ideali filosofici e coltiva il libero scambio e l'esame delle idee. Scoraggia gli atteggiamenti superstiziosi e religiosi. Nessun tempio è consentito all'interno dei Centri Civili, ma la Corona sopprime attivamente religioni e culti solo quando sono sovversivi o minacciano la pace del regno. La Regina è in realtà amica di un anziano sacerdote di Thanhotep con il quale discute di questioni filosofiche.

La convinzione comune è che la devozione ai poteri che esistono al di là del mondo materiale sia un atto di codardia morale. I devoti di questi altri poteri non devono assumersi la responsabilità delle proprie azioni, ma semplicemente subordinare la propria volontà a quella della propria divinità. È considerato emotivamente fuorviante venerare un remoto essere soprannaturale al di sopra dei propri antenati, insegnanti e comunità. E un tale atteggiamento è visto come potenzialmente pericoloso. È noto che i grandi poteri

soprannaturali si divertono a intromettersi in modo distruttivo negli affari del mondo materiale. Se un tale potere si accorge di avere molti ardenti adoratori, può essere tentato di intervenire negli affari dei Charonti. È altrettanto probabile che una mancanza di attenzione faccia infuriare un grande potere, proprio come un bambino indisciplinato fa i capricci quando la sua vanità non è adeguatamente nutrita.

La maggior parte dei Charonti crede che sia meglio lasciare in pace questi poteri soprannaturali. Anche i poteri buoni e rispettabili non hanno alcun interesse a interferire nella vita dei mortali, poiché non possono comprendere la profondità della compassione che può provenire solo dal riconoscimento della propria mortalità. La nazione Charonti, una volta completamente ricostruita, fornirà un porto sicuro per tutta l'umanità dall'arbitraria ferocia delle grandi potenze. Nel suo equilibrio di ragione e compassione con perfetta giustizia, creerà un esempio che gli Dei possono guardare con meraviglia e da cui imparare.

La filosofia morale che si trova al centro della vita di Charonti è una fusione di principi morali che si estendono dalla loro eredità religiosa dimenticata e nuove nozioni di ciò che è appropriato e corretto. Per i comuni Charonti si caratterizza per la loro profonda nozione di dovere, o la convinzione che gli individui dovrebbero disciplinare i propri desideri a beneficio della comunità. Molti filosofi hanno scritto testi classici che elencano prescrizioni per azioni giuste e comportamenti doverosi. La maggior parte dei Charonti può citare gli assiomi più comuni, che di solito ruotano attorno all'obbedienza e alla devozione al proprio mentore, ai genitori, alla comunità, alla restaurazione e alla regina. Queste prescrizioni esaltano anche le virtù del duro lavoro e della devozione risoluta al proprio lavoro e alla propria casta.

Mentre la casta degli studiosi generalmente disdegna la devozione religiosa tradizionale, molti studiosi nutrono un interesse antropologico per la religione primitiva. Alcuni studiano gli antichi documenti dell'era dell'esplorazione dei Charonti che documentano le religioni dei popoli

primitivi. Altri studiano i vari culti e religioni popolari che emergono occasionalmente tra i Charonti cittadini e gli emarginati.

### **Religione Thanhotepic**

Sebbene la filosofia dominante dei Charonti sia quella sposata dalla Corona, le pratiche religiose persistono nella vita quotidiana. La devozione e il rispetto per i propri antenati è parte integrante della vita dei Charonti e si riflette nelle loro modalità di etichetta e nella loro pratica di preservare e animare i morti. Sebbene queste pratiche possano aver trovato il loro inizio nell'antica religione, ora sono semplicemente considerate la saggia condotta del rispettoso Charonti.

Alcuni contadini e membri delle corporazioni continuano una forma semplice, quasi superstiziosa, di adorazione di Thanhotepic, sebbene sia più una forma di adorazione degli antenati del "dio addormentato". Charonti usa questo termine per riferirsi a Thanhotep al giorno d'oggi, poiché si ritiene generalmente che il dio abbia abbandonato il suo popolo nel momento del bisogno. Alcune persone ora lo interpretano alla lettera e considerano portafortuna pronunciare il suo nome per paura di svegliarlo e far cadere la sua ira sui Charonti.

Nelle Terre Esterne, ardenti culti di Thanhotepic persistono tra le persone che non hanno mai abbandonato l'antica religione. I templi in rovina nelle Terre Esterne sono considerati dalla Corona pericolosi perché attirano cultisti emarginati e si ritiene che conservino la magia che può richiamare l'attenzione di un dio.

Questa fede è stata ricostruita in gran parte grazie agli sforzi dei cultisti che hanno scavato antichi templi. Questi culti variano nelle loro credenze e pratiche e sono spesso contrari ad altri gruppi, considerandoli come eretici. La Corona sigilla i templi quando vengono trovati; ma le registrazioni delle loro posizioni sono incomplete. Di tanto in tanto in una delle città si svilupperà una piccola cellula di aderenti all'antica religione. Queste persone sono ignorate dal governo fintanto che non minacciano la



tranquillità domestica. Si dice che l'Addakainen in realtà permetta ad alcuni anziani sacerdoti di Thanhotep di studiare e praticare la loro fede a causa del loro insuperabile controllo sui non morti.

## **Altre Religioni**

Nonostante la predisposizione della società contro le credenze devozionali, piccoli culti crescono e diminuiscono di popolarità tra i Charonti con sorprendente regolarità. La loro grande curiosità intellettuale porta molti Charonti a dilettersi nelle antiche fedi dei popoli primitivi descritti in antichi manoscritti, e rende anche alcuni di loro inclini a inventare nuove religioni. Piccole enclavi di varie fedi si incontrano nelle case private e i visionari religiosi sono ospiti comuni alle cene dei ricchi. Sebbene i templi dedicati a qualsiasi religione non siano consentiti dalla Corona, le persone costruiscono santuari o cappelle nelle loro case. I culti nella società Charonti raramente accumulano grandi seguaci, e come tali di solito non hanno una gerarchia di più di pochi sacerdoti. Molti culti sono composti dai seguaci di un solo chierico.

## **La Magia Charonti**

la tradizione magica Charonti comprende due tipi di incantesimi. Gli incantesimi antichi sono forme di magia che possono essere apprese da qualsiasi mago. Al contrario, gli incantesimi speciali richiedono un'intensa dedizione a una particolare scuola di magia per poterli apprendere e sono disponibili solo per gli specialisti della scuola appropriata di un dato incantesimo.

### **Incantesimi dei Charonti**

Gli incantesimi degli anziani includono quanto segue:

1° livello: trucchetto, charme su persone, comprensione dei linguaggi, individuazione del magico, blocco del portale, luce, dardo incantato, richiamo dell'incantesimo di Nefti (un incantesimo unico di Charonti), forza fantasma, protezione dal

male, lettura del magico, sonno

2° livello: luce continua, individuazione del male, individuazione dell'invisibilità, ESP, invisibilità, bussare, levitare, serratura magica

3° livello: chiaroudienza, chiaroveggenza, volare, fretta, blocca persone, infravisione, invisibilità raggio 10', fulmine, protezione dai normali proiettili, lentezza, respirazione sott'acqua

4° livello: porta dimensionale, crescita delle piante

5° livello: animare morti, teletrasporto

6° livello: guscio antimagia, controllare il clima, incantare un oggetto, costrizione, globo di invulnerabilità

8° livello: permanenza

## **Magia perduta**

Mentre la magia è estremamente pervasiva nella cultura dei Charonti, il loro insieme di incantesimi è al massimo frammentato. Al culmine dell'antica civiltà, l'antico Charonti aveva accumulato un enorme e completo corpus di conoscenze sulla magia. Dopo la peste, praticamente tutta questa conoscenza andò perduta. Durante le guerre che seguirono i signori dei maghi recuperarono molti incantesimi e ne inventarono di nuovi che sono serviti come fondamento dell'attuale magia Charonti. Tuttavia, i Charonti sono ancora lontani dalla ricostruzione del corpus completo delle conoscenze perdute, ed è compito degli studiosi della Corona portare avanti questo recupero. Molti incantesimi di alto livello esistono solo nelle leggende o nelle dicerie. Praticamente tutti gli incantesimi oltre il 3° livello erano persi.

## **Il Registro degli Incantesimi**

Il registro degli incantesimi è la parte della Grande Biblioteca del Dodecon che funge da deposito per la conoscenza raccolta della ricostruzione. Tutti gli incantesimi appena ricercati o rinvenuti dovrebbero essere registrati al Dodecon. Un mago può rivedere il catalogo degli incantesimi che risiedono nel Dodecon, ma non può effettivamente studiare nessuno degli incantesimi per apprenderli allo scopo di poterli

lanciare. Tutta questa conoscenza deve provenire dal mentore del personaggio o come risultato dell'incontro del mago con un incantesimo esistente durante il corso di un'avventura. Nessuna pergamena, tavoletta, artefatto o documentazione storica può essere rimossa dal Dodecon. Rare eccezioni sono fatte a questa regola per le missioni della Corona, solo in caso di richiesta di rimozione di un oggetto è approvato dal Visir, al quale riferisce l'Alto Bibliotecario. Le petizioni del Tribunale o del Consiglio per mettere a disposizione di una determinata missione una risorsa sono normalmente approvate se non c'è pericolo di perdere una parte preziosa del patrimonio Charonti.

### **Gli Incantesimi Conosciuti**

Gli elenchi che seguono sono tratti dagli attuali annali del Dodecon, che ha registrato tutti gli incantesimi di cui si conosce l'esistenza e che possono essere impiegati dai maghi che hanno imparato a lanciali. In un dato momento, questi elenchi potrebbero non includere tutti gli incantesimi esistenti. Tutti gli incantesimi appena ricercati e recuperati dovrebbero essere registrati nel Dodecon, ma a volte un incantesimo non compare nel registro perché la regina pensa che non sia prudente rendere la sua esistenza una questione di dominio pubblico. Inoltre, si dice che alcuni college mantengano segretamente alcuni incantesimi, con o senza la sanzione della regina. Molte nuove ed entusiasmanti forme di magia attendono di essere scoperte tra le rovine, ma saranno scoperte solo da personaggi disposti a sfidare i pericoli presenti. I seguenti incantesimi elencati sono raggruppati per scuole. Quelli indicati in corsivo sono incantesimi antichi e possono essere appresi da qualsiasi mago Charonti. Tutti gli altri incantesimi sono incantesimi speciali e possono essere appresi solo da specialisti della scuola appropriata (indicati tra parentesi dopo il nome della scuola). Gli specialisti trattano gli incantesimi degli anziani della loro scuola come un incantesimo speciale. Pertanto, anche se l'incantesimo di alterazione luce è un incantesimo antico che può essere appreso da qualsiasi mago, un Porter (specialista

nella scuola di alterazione) lo tratta come un incantesimo speciale allo scopo di poter trasportare incantesimi extra, guadagnando bonus ai tiri salvezza, imparando l'incantesimo e così via. I nuovi incantesimi sono elencati in grassetto e sono descritti più avanti in questo capitolo. Qualsiasi incantesimo non elencato qui è considerato ufficialmente perso. Potrebbe esistere o meno tra le rovine o custodito dalla Corona.

### **Alla Ricerca della Magia**

Sebbene molto sia stato recuperato, ci sono molti incantesimi e oggetti magici che rimangono semplici leggende. Questo fornisce la chiave per avventurarsi nella società Charonti: la ricerca dell'antica magia. Ci sono due modi in cui l'antica magia può essere recuperata: cercando tra le rovine o attraverso la sperimentazione e la ricerca. Entrambi hanno le loro sfide e possibilità di successo, ed entrambi portano a opportunità di avventura. Al fine di fornire molte avventure, ogni ricerca magica dovrebbe mirare a trovare uno specifico incantesimo o oggetto magico perduto. Perlustrare le rovine Perlustrare le rovine richiede molte cose: conoscenza, tempo, denaro, risorse e fortuna. Per prima cosa, i registri degli Antichi devono essere studiati per trovare un indizio su un'antica magia e dove potrebbe trovarsi. Spesso la raccolta della magia può dipendere da qualche evento del calendario o da un momento speciale, e quindi tutto deve essere attentamente pianificato. Poi c'è la necessità di reclutare denaro e risorse per equipaggiare la spedizione alle rovine. Il proprio mentore, le corporazioni, i college o la Corona potrebbero sostenere lo sforzo se le informazioni sembrano davvero buone. Ma in questo sta il germe del conflitto, perché i rivali possono venire a conoscenza dello scopo della spedizione e possono provare a procurarsi l'oggetto da soli. L'intrigo rende la ricerca utile. E poi ci sono i pericoli delle rovine da affrontare. Ci saranno protezioni, guardiani, bestie selvagge, pericoli e persino la peste desolante da affrontare.

## Ricerca accademica

La sperimentazione analitica affronta sfide simili alla ricerca tra le rovine. In primo luogo, deve essere concepita un'idea e deve essere definita una relazione con la conoscenza attuale. Allora servono intelligenza, tempo, denaro, risorse, componenti magiche e fortuna. Il denaro e la conoscenza devono essere acquisiti attraverso sostenitori e indagini. E poi ci sono le componenti arcane necessarie per completare la magia; la raccolta di questi componenti richiederà un calendario preciso degli eventi e una caccia pericolosa. Risultati? I risultati finali non sono mai certi o garantiti e rendono l'avventura ancora più entusiasmante. Le cose potrebbero non essere come sembrano. La disinformazione (traduzioni scadenti) può portare a non trovare ciò che ci si aspettava. Errori di calcolo o sabotaggi possono provocare effetti contrari, effetti parziali, effetti imprevedibili, mancate accensioni e altro ancora. E di solito tale corruzione si traduce in una perdita del proprio investimento. Infine, c'è sempre la possibilità che qualsiasi magia venga infettata da qualche ceppo della Piaga Devastante, e allora il tesoro è come un gioiello avvelenato. In ogni caso, la magia significa avventure!

## Elenchi di Incantesimi conosciuti

Gli incantesimi non elencati di seguito sono sconosciuti e devono essere scoperti tra le rovine o ricercati in laboratorio. Molti incantesimi di alto livello rimangono perduti.

### Abiurazione (Guardiani)

- 1° livello: allarme, *trucchetto*, *protezione dal male*, protezione dai trucchetti
- 2° livello: protezione dall'interruzione, protezione dal soprannaturale
- 3° livello: dissolvi magie, non individuazione, protezione dal male raggio 3 metri, protezione dai danni, *protezione dai normali proiettili*
- 4° livello: rimuovi la maledizione
- 6° livello: *guscio antimagia*, *globo di invulnerabilità*

### Alterazione (Portatori)

- 1° livello: *trucchetto*, spruzzo di colore, *comprensione dei linguaggi*, cancellare, caduta di piume, *blocco del portale*, *luce*, presa scioccante, scalata del ragno
- 2° livello: *luce continua*, oscurità raggio 15', bussare, levitare, bocca magica, *serratura magica*
- 3° livello: battito di ciglia, rune esplosive, *volare*, *fretta*, *infravisione*, meteore minute di Melf, *lentezza*, *respiro acquatico*, forma spettrale
- 4° livello: *porta dimensionale*, *crescita delle piante*
- 5° livello: *teletrasporto*
- 6° livello: *controlla il clima*, le guardie e le protezioni
- 8° livello: *permanenza*

### Evocazione (Maghi Ombra)

- 1° livello: armatura, *trucchetto*, trova famiglia, grasso, *richiamo dell'incantesimo di Nefti*, servitore invisibile
- 2° livello: polvere luccicante, evoca sciame
- 3° livello: freccia infuocata, evocazione mostri I, sigillo seppia serpente, evoca persona

### Incantamento/Charme (Artefici)

- 1° livello: *trucchetto*, *charme su persone*, amici, ipnotismo, sonno, scherno
- 2° livello: oggetto ambulante, legare, dimenticare, concentrazione migliorata, raggio di indebolimento, macchina riparatrice, spavento, risata orribile incontrollabile di Tasha
- 3° livello: incanta automi, *blocca persone*, infonde abilità, suggestione
- 6° livello: *incanta un oggetto*, costrizione

### Illusione/Fantasma (Sandmen)

- 1° livello: abbaglio udibile, *trucchetto*, cambiamento di sé, documento, *forza fantasmatica*, fantasma, ventriloquo
- 2° livello: cecità, sfocatura, schema ipnotico, forza fantasmatica migliorata, invisibilità, depistaggio
- 3° livello: *invisibilità*, documento remoto, forza spettrale, forma spettrale
- 4° livello: creazione minore
- 5° livello: illusione avanzata

### Invocazione (Galvanisti)



1° livello: allarme, *trucchetto*, *dardo incantato*, scudo, presa scioccante\*, disco fluttuante di Tenser, muro di nebbia

2° livello: sfera fiammeggiante, nuvola puzzolente

3° livello: amnesia galvanica, *fulmine*, meteore minute di Melfs

4° livello: galvanizzare i morti

5° livello: scintilla di vita, bruciatura magica, muro di forza

\*Nella cornice di riferimento dei Charonti, questo incantesimo è della scuola dell'invocazione così come dell'alterazione.

### **Divinazione (Cercatori)**

1° livello: *trucchetto*, individuazione del magico, individuazione dei non morti, identificazione, lettura del magico

2° livello: individuazione del fascino, individuazione del male, individuazione dell'invisibilità, ESP, conosci l'allineamento, localizza oggetto, immagine sonora

3° livello: chiaroudienza, chiaroveggenza, esamina memoria, ruba incantesimo

6° livello: conoscenza delle leggende, visione del vero

### **Necromanzia (Stracciatori)**

1° livello: *trucchetto*, tocco gelido, creare frammenti di controllo, individuare non morti, fare a pezzi i morti

2° livello: osso contro acciaio, resistenza alla rotazione, mano spettrale, attesa di squarcio

3° livello: fingere la morte, trattenere i non morti, tocco vampirico, parlare con i morti

5° livello: *animare i morti*, trasmigrazione

7° livello: controlla i non morti

### **Nuovi Incantesimi da Mago**

#### **Incantesimi di primo livello**

#### **Crea Frammento di Controllo (Necromanzia)**

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 zombi/scheletro

Durata: Permanente

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente ad uno Stracciatore di estrarre un frammento d'osso da un serathi (zombie) o da una serataar (scheletro), il cui possesso dà al suo proprietario il controllo su quel non morto. La creatura eseguirà al meglio delle sue capacità i comandi verbali di chiunque detenga il suo frammento. Questo frammento non consente ai non morti di comunicare, né di comprendere comandi complessi. Può essere attivo un solo frammento alla volta per una singola creatura; se ne viene creato un secondo, il primo diventa inerte. Questo incantesimo può essere usato per sostituire un frammento che è stato creato durante il lancio dell'incantesimo squarciare i morti. Tuttavia, una volta che un frammento è stato creato per una creatura, non consentirà volontariamente la creazione di un nuovo frammento da parte di un altro Stracciatore. Combatterà finché non sarà distrutto, a meno che non sia trattenuto magicamente o fisicamente. La creatura obbedirà sempre al detentore del frammento più recente creato per controllarla.

#### **Documento (Illusione/Fantasma)**

Raggio d'azione: Speciale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora/livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Incantatore

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un uomo della sabbia di registrare un documento visivo e uditivo degli eventi a cui è testimone, che può poi essere ricreato in seguito sotto forma di illusione. Una volta lanciato l'incantesimo, il mago inizia ad accumulare una registrazione accurata di tutto ciò che vede e sente per un numero di ore pari al livello dell'incantatore. Il processo di documentazione non può essere interrotto (come può esserlo il lancio dell'incantesimo) e l'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere l'accumulo di informazioni. L'uomo sabbia può lanciare altri incantesimi e impegnarsi in combattimento senza disturbare l'effetto dell'incantesimo. Può interrompere un documento

in corso in qualsiasi momento ma non può riavviarlo. Le informazioni accumulate fino a quel momento saranno ancora disponibili.

Una volta che un documento è stato completato, continua ad occupare uno slot incantesimo nella memoria dell'uomo della sabbia come deposito delle informazioni registrate. Può conservare le informazioni memorizzate lì fintanto che lo slot dell'incantesimo viene lasciato aperto e non utilizzato per memorizzare un altro incantesimo. In qualsiasi momento l'uomo della sabbia può riprodurre le informazioni memorizzate come un costrutto illusorio di immagini e suoni, proiettando le immagini a una distanza massima di 10 metri per livello dell'incantatore. Non può alterare i suoni o le immagini in nessun altro modo. Una volta iniziata la riproduzione, il documento verrà riprodotto nella sua interezza a meno che l'illusione non venga dissipata da un guardiano di livello superiore rispetto all'uomo sabbia che ha creato l'illusione. Fintanto che lo slot incantesimo che occupa rimane inutilizzato, l'uomo sabbia può riprodurre il documento registrato una volta al giorno. Se il Sandman memorizza un incantesimo che dovrebbe essere memorizzato in quello slot, l'informazione viene persa.

All'8° livello un uomo della sabbia può copiare un documento registrato su una pergamena, il che fa perdere l'illusione dalla memoria ma consente a un'altra persona di richiamare successivamente l'illusione dalla pergamena.

### **Richiamo dell'incantesimo di Nefti** (Invocazione)

Raggio d'azione: 0

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: Incantatore

Durata: 1 giorno

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un mago di selezionare gli incantesimi da lanciare nel corso di una giornata piuttosto che memorizzarli all'inizio della giornata. Questo incantesimo, tuttavia, deve essere memorizzato per poter utilizzare quella capacità.

A differenza della maggior parte degli incantesimi, il richiamo degli incantesimi di Nefti è trattato come un incantesimo di livello variabile a

seconda del livello dell'incantesimo che il mago cerca di influenzare. Ad esempio, se un incantatore desidera flessibilità riguardo agli incantesimi di 1° livello che può lanciare durante il giorno, memorizza il richiamo di incantesimi di Nefti come un incantesimo di 1° livello, dopodiché non è obbligato a memorizzare nessun altro incantesimo di 1° livello. Qualsiasi altro incantesimo di 1° livello a disposizione del mago può essere lanciato in qualsiasi momento durante le successive 24 ore. L'incantatore è limitato solo dal numero di slot incantesimi rimasti inutilizzati. Ad esempio, uno specialista di 5° livello che lancia il richiamo degli incantesimi di Nefti come un'incantesimo di 1° livello avrebbe quattro slot inutilizzati. Il giorno successivo, può decidere quale incantesimo è dedicato a ciascuno di quei quattro slot. Può lanciare lo stesso incantesimo ripetutamente se lo desidera. Questo incantesimo può essere memorizzato più di una volta, trattandolo ogni volta come un incantesimo di livello diverso. Ad esempio, se un incantatore vuole flessibilità sia con i suoi incantesimi di 1° che di 2° livello, può memorizzarlo due volte, riempiendo uno slot di 1° livello e uno di 2° livello. L'effetto dell'incantesimo termina prematuramente se il mago si ferma per memorizzare qualsiasi incantesimo mentre è ancora attivo.

La componente materiale di questo incantesimo è il libro degli incantesimi del mago, che deve essere in suo possesso affinché possa lanciare qualsiasi incantesimo del livello o dei livelli in cui è stato memorizzato il richiamo dell'incantesimo di Nefti.

### **Strappare alla Morte** (Negromanzia)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 8 ore.

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: Permanente

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente ad uno Stracciatore di eseguire un rituale di distillazione sul cadavere umano. Il rituale richiede otto ore e deve essere avviato entro tre giorni dalla morte della persona. Il processo di lacerazione

consente al mago di creare un serathi o serataar così come un frammento di controllo che viene utilizzato per controllare la creatura. (Vedi l'incantesimo creare frammento di controllo, descritto in precedenza) Uno Stracciatore di 5° livello può usare questo incantesimo per creare uno shaddoc.

Nota speciale: l'effetto e la funzione di Strappare alla Morte è simile all'incantesimo Animare Morti (entrambi consentono la creazione di scheletri e zombi), ma ci sono due importanti differenze con Animare Morti:

1. Animare morti non dà all'incantatore il controllo automatico sulle creature non morte che vengono create. Gli scheletri o gli zombi portati all'esistenza non possono muoversi o eseguire alcuna attività fino a quando non viene utilizzato il frammento di controllo su ciascuno di essi. La funzione principale di animare morti nella cultura Charonti è quella di preparare più corpi contemporaneamente per un eventuale uso come Charonath, mentre ogni lancio di Strappare alla Morte è efficace solo su una singola creatura.

2. Sebbene tale magia rientri nelle capacità dell'incantesimo, nessun Charonti rispettoso userà mai animare morti su soggetti diversi da Charonti. Chiunque venga sorpreso ad animare qualsiasi altro tipo di creatura verrà privato della sua capacità di lanciare l'incantesimo e sottoposto a un trattamento che gli impedirà di imparare di nuovo l'incantesimo, e le creature che sono state create verranno sommariamente distrutte.

## Incantesimi di secondo livello

### **Oggetto Ambulate** (Incantamento/Charme)

Raggio d'azione: tocco  
Tempo di lancio: 1 round  
Componenti: V, S  
Area d'effetto: 1 oggetto  
Durata: 1 giorno/livello  
Tiro salvezza: nessuno

Un artefice può creare una versione ambulante di qualsiasi oggetto di equipaggiamento vario usando questo incantesimo. L'oggetto deve essere dotato di due o più piccole gambe per

consentirne il movimento. Questo processo di fabbricazione, che deve essere intrapreso prima che l'incantesimo venga lanciato, richiede un giorno per ogni 10 mo di valore del prodotto finito (per esempio, 2 giorni per una cassa grande ma solo mezza giornata per un secchio).

Un oggetto viene attivato e disattivato da una parola di comando. Una volta attivato, risponderà a qualsiasi voce umana e seguirà semplici istruzioni che non richiedono alcuna decisione, come "Seguimi", "Vai in camera da letto" o "Aspetta qui finché non torno". Un oggetto ambulante ha un valore di movimento massimo di 6. A tali oggetti non può essere ordinato di attaccare, ma posizionarli sulla traiettoria degli inseguitori può fungere da ostacolo. Questi dispositivi non sono furtivi e tendono a fare rumore quando si muovono, il che generalmente impedisce loro di essere utilizzati efficacemente per danneggiare le persone facendole inciampare o spingendole.

L'oggetto continuerà a rispondere alle istruzioni per 1 giorno per livello dell'incantatore, dopodiché diventa inerte e deve essere nuovamente incantato (ma non è necessario tempo per fabbricare e installare le gambe, che sono già al loro posto). Un incantesimo di permanenza può essere usato insieme a questo incantesimo per evitare di doverlo lanciare ripetutamente sullo stesso oggetto.

Questo è anche l'incantesimo che un artefice usa per attivare un famiglia meccanico dopo che la costruzione dell'oggetto è stata completata.

### **Osso in acciaio** (necromanzia)

Raggio d'azione: tocco  
Tempo di lancio: 1 turno  
Componenti: V, S  
Area d'effetto: cubo 30 cm per livello  
Durata: Permanente  
Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo fa diventare le ossa forti e dure come l'acciaio. Altera l'aspetto dell'osso solo conferendogli una lucentezza leggermente lucida. L'incantesimo è usato più comunemente per aumentare la forza delle armi d'osso. Inoltre, lanciare questo incantesimo su uno scheletro



animato o su una macchina fatta di ossa migliora la sua Classe Armatura naturale di 2 punti.

### **Rileva fascinazione** (Divinazione)

Raggio d'azione: 0

Tempo di lancio: 2 round

Componenti: V, S

Area d'effetto: cono a vista largo 3 metri

Durata: 5 individuazioni per livello

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo rivela l'esistenza di incantesimi, incanti, poteri psionici e magie di influenza mentale che controllano o influenzano il comportamento di una creatura. Quando un cercatore lancia Rileva fascinazione, è in grado di vedere un debole bagliore rosso emanato dagli occhi di qualsiasi creatura incantata all'interno dell'area d'effetto. Non rivela la fonte dell'incantesimo, né influisce in alcun modo sull'incantesimo. Il rilevamento è efficace lungo un percorso largo 3 metri limitato alla linea di vista.

### **Protezione dall'interruzione** (Abiurazione)

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S

Durata: 1round

Tempo di lancio: 1round

Area d'effetto: 1 mago

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al destinatario di raggiungere un grado di concentrazione tale che qualsiasi incantesimo lanciato nel round successivo sia difficile da interrompere. Se un custode completa con successo l'incantesimo di protezione dall'interruzione (e senza interruzione), il destinatario riceve un check intelligenza (CD 10+livello incantesimo che si sta lanciando) per negare l'effetto di qualsiasi evento nel round successivo che normalmente interromperebbe un incantesimo. L'evento si verifica ancora, ma se il check ha successo, la concentrazione del mago non viene interrotta, a meno che l'evento non causi danni che riducano il mago a 0 o meno punti ferita. Un tiro salvezza fallito indica semplicemente che la concentrazione è stata interrotta e l'incantesimo è

perso come sarebbe normalmente.

### **Protezione dal soprannaturale** (Abiurazione)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 1

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: 2 round/livello

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo protegge il destinatario dagli effetti dagli esterni del regno soprannaturale e dei loro servitori nel mondo materiale. Quando viene lanciato, l'incantesimo crea una barriera magica attorno al destinatario a una distanza di 30 cm. La barriera si muove con il destinatario.

Tutti gli attacchi sferrati, contro la creatura protetta, da sacerdoti che servono creature del soprannaturale o da creature che non sono originarie del mondo materiale subiscono una penalità di -2 ai loro tiri per colpire; tutti i tiri salvezza consentiti da tali attacchi vengono effettuati con un bonus di +2.

Un tentativo da parte di un essere soprannaturale di esercitare un controllo magico sulla creatura protetta è bloccato da questo incantesimo, se tale tentativo implica un livello magico pari o inferiore a quello di questo incantesimo (come charme su persone, dimentica, comanda e ammalia).

Mentre è protetta da questo incantesimo, una creatura non può essere evocata fuori dal regno materiale. L'incantesimo termina prematuramente se la creatura protetta effettua un attacco in mischia contro una creatura soprannaturale o tenta di forzare la barriera contro di essa. Per lanciare questo incantesimo, il mago deve tracciare un cerchio del diametro di un piede sul terreno con 20 mo di polvere d'oro.

### **Macchina di riparazione** (incantamento/charme)

Reversibile

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 5 round

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 oggetto

Durata: Permanente

Tiro salvezza: nessuno

Quando lancia questo incantesimo e mette le mani su una macchina, un automa o un oggetto danneggiato, un artefice causa la riparazione di 1d6 danni. Nota che questo incantesimo non è efficace sui non morti.

L'inverso di questo incantesimo, macchina di danno, infligge 1d6 danni. Se il bersaglio dell'incantesimo cerca di evitare il tocco, è necessario un tiro per colpire per determinare se l'incantatore colpisce l'oggetto e causa la ferita.

### **Resistenza allo Scacciamento** (Negromanzia)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: cubo 30 cm per livello

Durata: Fino a quando non viene dissolto

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo conferisce a qualsiasi creatura non morta su cui viene lanciato un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere scacciato da un sacerdote. Se il tiro salvezza è fallito, la creatura non morta può essere scacciata, controllata o dissolta normalmente. Se la creatura effettua con successo un tiro salvezza volontà, dovrebbe essere considerato come se il tentativo del personaggio di influenzare la creatura non morta avesse semplicemente fallito. La magia viene dissolta quando si tenta un tiro salvezza, che abbia successo o meno.

### **Immagine sonora** (Divinazione)

Raggio d'azione: 0

Tempo di lancio: 2 round

Componenti: V, S

Area di effetto: 100 metri di raggio

Durata: 2 round

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un cercatore di mappare le strutture solide all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. Quando viene lanciato, il mago è immediatamente consapevole della posizione degli oggetti aventi la densità di terra, pietra o metallo sul piano orizzontale lungo la sua linea di vista fino al limite dell'area di effetto. Questa informazione viene rivelata solo per un piano livellato; l'incantatore non può ottenere informazioni sulle strutture sopra o sotto di lui

inclinando la testa. Le informazioni vengono rivelate solo sull'oggetto o sulla superficie più vicina all'incantatore. Questo incantesimo non gli consente di "vedere attraverso" un muro di pietra, ma gli direbbe dell'esistenza di un altro muro lontano se l'incantesimo è diretto in modo che passi attraverso una porta aperta nel muro vicino. Il legno e gli organismi organici non vengono rivelati da questo incantesimo, né le forze elementali come il fuoco o l'acqua.

### **Attendi lacerazioni** (Necromanzia)

Reversibile

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 5 round

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: 1 giorno/livello

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente di estendere il periodo di tempo in cui un cadavere può rimanere dormiente prima che inizi il processo di trasformazione. Normalmente, un cadavere non può essere reso correttamente se il rituale non viene iniziato entro tre giorni dalla morte. Dopo quel periodo può ancora essere usato un normale incantesimo anima morti, ma la creatura animata non sarà un vero Charonath e non può essere potenziata da gemme incantate, né c'è alcuna speranza di distillare uno shaddoc se il cadavere non è curato. Questo incantesimo estende il tempo prima del quale il cadavere deve essere sepolto di un giorno per livello di esperienza dell'incantatore. Può essere lanciato ripetutamente su un cadavere, ma ogni tentativo successivo al primo ridurrà del 10% le possibilità del rendering di dilaniare con successo il cadavere.

Un singolo lancio dell'inverso di questo incantesimo, mai Squartante, distrugge ogni speranza di Squarciare un personaggio indipendentemente da quanto tempo è morto.

### **Incantesimi di terzo Livello**

#### **Incanta automa** (incantamento/charme)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 1 round

Componenti: V, S, M  
Area d'effetto: 1 oggetto  
Durata: Speciale  
Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un artefice di animare e controllare un costrutto di ossa e metallo. Queste creature sono create allo scopo di eseguire semplici lavori manuali e possono essere utilizzate per altri compiti più elaborati quando ulteriormente incantate dall'abilità.

Gli automi sono normalmente costruiti per assomigliare a fantasiosi animali ossei o scheletri umanoidi. Sono spesso dotati di arti extra allo scopo di svolgere un compito particolare.

Un automa ha le capacità di combattimento di uno scheletro, tranne per il fatto che la sua velocità di movimento è solo 6. Un automa obbedirà ai semplici comandi del personaggio che lo incanta. Il costrutto non è una creatura non morta, il che significa che non può essere scacciato e non viene individuato come non morto. È improbabile che anche un automa dalla forma umanoide venga scambiato per uno scheletro di non morto a causa della sua costruzione elaborata.

Per mantenere un automa sotto il suo controllo, un mago deve mantenere uno slot incantesimo libero nella sua memoria. L'automa funzionerà finché non sarà distrutto o finché il mago non deciderà di memorizzare un incantesimo che occupa lo slot vuoto, dopodiché il costrutto diventerà inerte. Deve essere nuovamente incantato attraverso il lancio di questo incantesimo prima di poter essere nuovamente controllato. È possibile per un mago incantare e controllare un numero di automi pari al numero totale di slot incantesimo, ma in tal caso il personaggio non sarà in grado di memorizzare alcun incantesimo mentre sono attivi. Al 10° livello un mago non ha più bisogno di dedicare slot incantesimo al controllo dei suoi automi.

La componente materiale di questo incantesimo è un automa completamente assemblato.

### **Esamina la memoria** (Divinazione)

Raggio d'azione: tocco  
Tempo di lancio: 1  
Componenti: S, M

Area d'effetto: 1 mago  
Durata: 1 round  
Tiro Salvezza: Nessuno

L'incantesimo esaminare la memoria consente a un cercatore di determinare quali incantesimi ha memorizzato un altro mago. L'incantatore deve tenere in mano o trasportare qualcosa del bersaglio designato e deve toccare il bersaglio nell'istante in cui l'incantesimo viene lanciato. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, l'incantatore sa immediatamente quali incantesimi l'altra persona ha memorizzato di recente (esclusi gli incantesimi che sono stati già lanciati quel giorno e non sono più memorizzato). Se il tiro salvezza ha successo, l'incantatore non apprende nulla.

### **Amnesia Galvanica** (Invocazione)

Raggio d'azione: tocco  
Componenti: V, S  
Durata: Speciale  
Tempo di lancio: 5 round  
Area d'effetto: 1 persona  
Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente a un galvanista di utilizzare potenti correnti elettriche per indurre uno stato di amnesia in una persona. Se il bersaglio designato fallisce il suo tiro salvezza, non ricorderà chi è o quale potrebbe essere il suo scopo. Non ricorderà alcun incantesimo che potrebbe aver memorizzato. La vittima comprenderà i principi di base della società e il funzionamento di oggetti comuni, ma non avrà competenze in armi o non armi.

Alla fine di ogni ora durante la quale la vittima è rimasta sveglia, gli è concesso un controllo di Saggezza per determinare se la sua memoria ritorna, con un modificatore positivo al tiro di dado di 1 punto per ogni livello dell'incantatore sopra il 5°. Ad esempio, se un galvanista di 10° livello usa questo incantesimo su una vittima con Saggezza 16, è necessario un tiro di dado non modificato di 11 o meno per evitare gli effetti dell'incantesimo. Gli incantesimi del sacerdote curano la malattia e guariscono annulleranno l'amnesia.

La componente materiale di questo incantesimo è costituita da due pezzi di stoffa imbevuti di alcol



che vengono tenuti contro le tempie del bersaglio durante il lancio di questo incantesimo.

#### **Documento Remoto** (Illusione/Fantasma)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 oggetto

Durata: 1 ora/livello

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un uomo della sabbia di utilizzare un oggetto non vivente per registrare e successivamente visualizzare immagini e suoni a cui è esposto. A partire dal round successivo al completamento del lancio, l'oggetto manterrà una registrazione della luce e del suono che lo circondano a una distanza di 6 metri per la durata dell'incantesimo. Le informazioni verranno conservate nell'oggetto fintanto che l'uomo sabbia non memorizzerà un incantesimo per riempire lo slot che era stato occupato dal documento remoto prima che fosse lanciato. Se il mago memorizza un incantesimo nello slot vuoto, l'oggetto perderà le informazioni che ha memorizzato.

Se lo slot dell'incantesimo viene tenuto aperto, l'oggetto riprodurrà nuovamente le informazioni che ha raccolto sotto forma di illusione ogni volta che il mago tocca l'oggetto e vuole che riveli ciò che ha registrato. L'illusione sarà centrata sull'oggetto e riempirà un'area di 20 piedi di raggio intorno all'oggetto. Se l'illusione viene riprodotta all'interno di un'area troppo piccola per contenere l'intera registrazione, verrà vista e ascoltata solo la parte che rientra in quell'area.

All'8° livello un uomo della sabbia può assegnare all'oggetto una parola di comando che permetterà a chiunque di attivare la proiezione dell'illusione pronunciandola. Un oggetto influenzato da questo incantesimo si irraderà Magia. Documentare è una forma di divinazione. I personaggi protetti dal non rilevamento non appariranno nel replay delle informazioni, anche se le conseguenze delle loro azioni verranno sicuramente registrate.

Charonath e gli automi possono essere investiti di questo incantesimo e possono muoversi durante la registrazione delle immagini.

#### **Parla con i morti** (necromanzia)

Raggio d'azione: 0

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: Speciale

Tiro salvezza: speciale

Dopo aver lanciato parlare con i morti, uno stracciatore è in grado di porre diverse domande a una creatura morta in un determinato periodo di tempo e ricevere risposte in base alla conoscenza di quella creatura. Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo da sacerdote di 3° livello, tranne per il fatto che il mago non ha bisogno di componenti materiali.

#### **Ruba Incantesimo** (Divinazione)

Raggio d'azione: tocco

Componenti: S, M

Durata: 1round

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente a un cercatore di rimuovere un incantesimo dalla memoria di un altro mago. L'incantatore deve conoscere l'identità e gli effetti dell'incantesimo che viene rubato (attraverso il lancio di esaminare la memoria), ma non è necessario che sappia effettivamente come lanciare l'incantesimo.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza e l'incantesimo è uno che l'incantatore conosce, allora l'incantesimo viene rimosso dalla mente del bersaglio e posto nella memoria dell'incantatore, trattato come un incantesimo bonus temporaneo. Può essere lanciato in qualsiasi momento successivo fintanto che l'incantatore ha i componenti materiali per farlo.

Se l'incantesimo rubato è uno che l'incantatore è in grado di usare, ma l'incantatore non ha ancora imparato l'incantesimo, verrà inserito nella memoria dell'incantatore solo se (a) è disponibile uno slot incantesimo libero e (b) l'incantatore effettua con successo un controllo dello shock del sistema. Se una di queste condizioni non si verifica, l'incantesimo è perso e, inoltre, se la

prova fallisce, l'incantatore subisce 1d6 danni. Se l'incantesimo rubato è uno che l'incantatore non può usare (un incantesimo speciale di un'altra scuola), viene rimosso dalla memoria del bersaglio e non si verifica nessun altro effetto. La componente materiale di questo incantesimo è un possesso che appartiene al bersaglio designato.

### **Evoca persona** (Evocazione)

Raggio d'azione: illimitata

Tempo di lancio: 5

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: speciale

Durata: 2 round +1round per livello

Tiro Salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, un mago delle ombre è in grado di evocare magicamente un individuo specifico da qualsiasi altro luogo nel mondo materiale. Se un bersaglio riluttante dell'incantesimo effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, rimane dovunque si trovi. Se il tiro salvezza fallisce (o se il destinatario è consenziente), l'individuo evocato appare a 3 metri davanti all'incantatore. C'è una penalità o un bonus di 1 punto al tiro salvezza per ogni livello di differenza tra l'incantatore e il bersaglio. Pertanto, un personaggio di 9° livello avrebbe un bonus di 4 punti al suo tiro salvezza se evocato da un mago di 5° livello. L'individuo evocato deve essere una persona che l'incantatore ha toccato. Il bersaglio dell'incantesimo non è in alcun modo sotto il controllo o il comando dell'incantatore.

Per lanciare questo incantesimo, il mago deve trovarsi all'interno di un cerchio di cenere d'ossa del diametro di 3 metri. Questo cerchio serve a proteggere l'incantatore dall'individuo evocato, che non può oltrepassare la linea di cenere o lanciare attacchi fisici oltre la linea. L'incantatore ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati dalla persona evocata. Se l'incantatore lascia il cerchio, la persona evocata può attaccare fisicamente o magicamente senza penalità.

Qualsiasi danno subito dalla persona evocata mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo viene subito anche dal mago dell'evocazione. Al

termine della durata dell'incantesimo, il bersaglio ritorna nel punto da cui è stato evocato. (L'incantatore può terminare l'incantesimo prematuramente se lo desidera.) Nota che una persona morta o priva di sensi non può essere evocata.

La componente materiale di questo incantesimo è un possesso della persona evocata.

### **Incantesimi di quarto livello**

#### **Galvanizzare Morte** (Invocazione)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 5 round

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: 1 ora/livello

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un galvanista di animare temporaneamente un cadavere umano che funzionerà come un comune zombi. La magia fa sì che la creatura morta obbedisca ai semplici comandi dell'incantatore. La creatura rimane animata per un numero di ore pari al livello del mago, dopodiché crollerà in polvere carbonizzata. I resti di uno zombi galvanico non possono essere rianimati. Uno zombi galvanico è considerato uno zombi comune (2 DV) indipendentemente dalla razza o dal livello dell'individuo il cui cadavere è animato.

Gli zombi galvanizzati non possono essere scacciati dai sacerdoti. Non sono Charonath e non possono usare le gemme incantate di Charonath per potenziare le loro abilità.

La componente materiale di questo incantesimo è un paio di zampe di rana.

### **Incantesimi di quinto livello**

#### **Scintilla di Vita** (Invocazione)

Raggio d'azione: tocco

Componenti: S, M

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 personaggio

Tiro salvezza: speciale

Questo incantesimo consente a un galvanista di riportare in vita un essere umano morto. La

magia non funzionerà su qualcuno che è morto da un numero di giorni superiore al livello dell'incantatore.

Il corpo della persona deve essere integro, altrimenti le parti mancanti rimangono mancanti. Allo stesso modo, altri mali come il veleno o la malattia non vengono negati. La persona risorta dalla morte perde 2 punti di Intelligenza e deve effettuare con successo una prova di shock del sistema per sopravvivere alla prova. Inoltre, la persona cresciuta è debole e ha bisogno di un minimo di un giorno intero di riposo a letto per ogni giorno o frazione di esso in cui è morto. Tuttavia, il personaggio rianimato viene completamente ripristinato in punti ferita. Una persona rianimata dalla scintilla della vita soffrirà anche di amnesia per un numero di giorni pari al tempo in cui il personaggio era morto.

La componente materiale di questo incantesimo è un pezzo di rame che viene posto sul petto del soggetto.

#### **Brucia Incantesimo** (Invocazione)

Raggio d'azione: tocco

Tempo di lancio: 5

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: 1 mago

Durata: Speciale

Tiro salvezza: speciale

Questo incantesimo consente a un galvanista di sovraccaricare elettricamente i neuroni nel cervello del bersaglio in modo tale da cancellare la conoscenza di un particolare incantesimo. Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza, subisce 1d4 danni da elettricità e perde solo la conoscenza del singolo incantesimo specificato dal galvanista durante il lancio. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, oltre al danno e alla perdita di incantesimi, perde un ulteriore incantesimo per ogni punto di cui il tiro salvezza è fallito. Questi incantesimi aggiuntivi perduti sono determinati casualmente dal DM. Nota che non è necessario che gli incantesimi siano in memoria al momento della bruciatura; devono semplicemente essere incantesimi che conosce.

Un personaggio a cui sono stati bruciati incantesimi dalla memoria non può riapprendere quegli incantesimi per un periodo di un mese per

livello dell'incantesimo. Il pertinente le pagine nel libro degli incantesimi del mago saranno semplicemente incomprensibili per lui, e nessuna quantità di istruzioni consentirà al personaggio di leggere ciò che è scritto lì. Gli incantesimi bruciati devono essere trattati come incantesimi appena acquisiti allo scopo di riapprenderli. Il mago deve effettuare un tiro percentuale di successo come se lo imparasse per la prima volta.

Nota che Brucia Incantesimo è strettamente sorvegliato dal Collegio dell'Invocazione per conto della Corona. Può essere lanciato legalmente solo da un galvanista di alto livello sotto la direzione di un giurista di 6° livello o superiore, e normalmente è usato solo come mezzo di punizione o prevenzione del crimine.

#### **Trasmigrazione** (Necromanzia)

Raggio D'azione: tocco

Tempo di lancio: 1 turno

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 persona

Durata: Permanente

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo permette all'incantatore di permettere allo spirito di una persona morta di trovare una nuova casa nel mondo materiale, all'interno di un'altra creatura che sta per nascere. A differenza della reincarnazione, la nuova manifestazione non appare nell'area dell'incantatore, ma piuttosto nascerà come un bambino Charonti da qualche parte su Jakandor entro una settimana dal lancio dell'incantesimo. Il personaggio trasmigrato non ricorda nulla della sua vita passata, ma avrà punteggi di caratteristica identici a quelli della vita precedente. Dal momento che la persona è un neonato, ovviamente non avrà alcun livello e nessuna professione (ancora). La casta in cui nasce il bambino dovrebbe essere determinata tirando i dadi percentuali: 01-10 = studioso, 11-40 = corporazione, 41-99 = emarginato e 00 = famiglia reale. Un personaggio che usa la visione del vero e guarda negli occhi di un personaggio trasmigrato sarà in grado di discernere chi era il personaggio nella vita immediatamente precedente a quella attuale.



## Nuovi Incantesimi del Sacerdote

### Incantesimi di primo livello

#### **Conoscere la chiamata** (divinazione)

Dominio: Divinazione

Portata: 10 metri.

Tempo di lancio: 1round

Componenti: V, S

Area d'effetto: 1 persona

Durata: istantanea

Tiro Salvezza: Nessuno

Un incantesimo di Conoscere la chiamata consente a un giurista di identificare la vocazione nella vita a cui il bersaglio sarebbe più adatto. Il giurista deve rimanere fermo e concentrarsi sull'argomento per un giro completo. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza, l'incantatore non apprende nulla su quella particolare persona da quel lancio.

### Incantesimi di secondo livello

#### **Abbinamento Divino** (Divinazione)

Domini: Divinazione

Portata: 10 metri

Tempo di lancio: 1round

Componenti: V, S, M

Area d'effetto: 1 persona

Durata: 1 turno

Tiro salvezza: nessuno

La corrispondenza divina può consentire a un sacerdote di determinare chi sarebbe il più adatto come compagno per il soggetto. Se né l'incantatore né il soggetto hanno incontrato la persona a cui il soggetto è più adatto, il sacerdote potrà solo dire che il soggetto non ha ancora incontrato il suo compagno. Se l'incantatore non ha mai incontrato la persona per la quale il soggetto è più adatto ma il soggetto sì, l'incantatore potrà dire che il soggetto ha effettivamente incontrato il suo compagno ma non sarà in grado di identificare la persona. Se sia l'incantatore che il soggetto hanno incontrato la persona a cui il soggetto è più adatto, il sacerdote sarà in grado di fornire il nome del potenziale compagno del soggetto.

Sposare un abbinato divino fornirà a un

personaggio + 10% all'esperienza acquisita. E i figli di una tale corrispondenza guadagneranno +1 in qualsiasi punteggio di caratteristica.

### Articoli Magici Speciali

Gli oggetti magici descritti di seguito sono creati su commissione speciale della Corona e vengono assegnati, prestati o venduti solo a personaggi che dimostrano meriti eccezionali e dedizione alla giusta società.

#### **Anello del richiamo dell'Incantesimo**

Si dice che i primi anelli di richiamo degli incantesimi siano stati forgiati sotto la supervisione di Nefti dopo la Congregazione. Questo oggetto libera completamente un mago dalla necessità di memorizzare gli incantesimi e gli consente di scegliere gli incantesimi che lancerà secondo necessità durante la giornata. Naturalmente, il numero di incantesimi che può lanciare di qualsiasi livello non può superare il numero che sarebbe normalmente a sua disposizione, né gli incantesimi lanciati possono essere quelli che il mago non conosce e che non sono attualmente nel suo libro degli incantesimi. Questo anello viene dato solo ai maghi che hanno mostrato grande dedizione al servizio della Corona.

#### **Pendente della Società Giusta**

Questo Pendente può essere utilizzato solo dai Giuristi della Corona. È magicamente sintonizzato su un carattere individuale e presentato alla persona quando viene incaricato come giurista. Il ciondolo funziona solo se indossato al collo. Quando chi indossa il ciondolo fa la dichiarazione: "In nome della giustizia della regina, con la presente ti lego a ....." seguito da un'istruzione o da un comando, un soggetto specifico entro 3 metri dal Giurista sarà legato magicamente. Sulla fronte del personaggio appare un segno rosso brillante con il sigillo personale del giurista giudicante e vi rimarrà fino al completamento del compito assegnato. Un personaggio può essere soggetto ai vincoli di un

solo pendente alla volta. Un giurista di livello superiore può usare il suo Pendente per dissipare o sostituire un vincolo posto da un giurista di livello inferiore.

### **Amuleto dell Pura Luce**

Questo amuleto è un pezzo di lucente pietra solare sospeso su una catena. Emanerà un incantesimo raggio di sole una volta al giorno all'emissione di una parola di comando da parte di chi lo indossa. La magia purificherà la Piaga Desolante da qualsiasi creatura o oggetto all'interno della sua area di effetto, ma dovrebbe essere maneggiata con cura vicino ai Charonath, che subirà danni normalmente come se fosse esposto a un incantesimo raggio di sole.

### **Porta del teletrasporto (cancello domestico)**

Questo dispositivo viene spesso utilizzato per teletrasportarsi tra il sito di una spedizione e i Centri Civili Charonti. Un cancello domestico temporaneo è costituito da tre "giavellotti" in osso. Due di questi hanno una punta affilata a un'estremità e una tacca a forma di Y all'altra. Dopo che le estremità appuntite di questi sono state conficcate nel terreno (o comunque attaccate a una sorta di fondazione), il terzo pezzo viene adagiato nella culla formata dalle tacche per formare un arco quadrato. I cancelli domestici permanenti sono fatti di pietra scolpita con sigilli arcani.

Se opportunamente supportato, assemblato e orientato, il dispositivo diventa una porta dimensionale verso un altro cancello domestico. Le porte sono sempre prodotte in un set di coppie corrispondenti. Se un cancello non è montato correttamente, l'altro non trasporterà nulla che lo attraversi. Se entrambe le parti sono attive, le creature e gli oggetti possono muoversi liberamente da una destinazione all'altra. Occorrono dodici ore ininterrotte per assemblare e orientare correttamente un cancello di casa, a causa dei complessi calcoli e delle minuziose regolazioni che sintonizzano il dispositivo sulla sua destinazione. Un Portatore, invece, può fare il lavoro in una sola ora.

### **Valigetta Perfetta**

Questo piccolo forziere, quadrato di 60 cm e profondo 30 cm, è teletrasportatamente collegato a un forziere identico. Le cassapanche, infatti, condividono un unico spazio interno. Tutto ciò che viene posto in uno può essere immediatamente visto e ritirato dall'altro nel momento in cui il primo scrigno viene chiuso. Qualsiasi oggetto che possa stare in una cassa chiusa può essere inviato alla cassa del compagno, il cui coperchio deve essere aperto per ricevere l'oggetto. Questi forzieri sono spesso usati come portavivande nei laboratori delle scuole di incantesimi. Sono anche utilizzati durante i lunghi viaggi per consentire agli apprendisti di assistere i loro mentori a distanza. Le note possono essere passate avanti e indietro, oppure possono essere resi disponibili componenti di cibo o incantesimi.

### **Ponte di Ossa**

Questo è un dispositivo originariamente inventato durante le guerre dei signori della magia. Ha la forma di un piccolo paio di pali ossei lunghi circa 60 cm. Si attivano piantandoli nel terreno a non più di 1,5 metri di distanza e pronunciando una parola di comando. Il dispositivo si estenderà immediatamente in una serie di ossa intrecciate che formeranno un ponte che si estende attraverso un abisso largo fino a 45 metri. Quando la parola di comando viene pronunciata una seconda volta, il ponte si ritirerà all'estremità opposta da cui è cresciuto. Un ponte di ossa può sostenere fino a 4.500 Kg di peso o 50 danni (CA 16) prima di crollare.

### **Automa Guerriero**

Costrutto Medio

DV: 12d8 (85 pf)

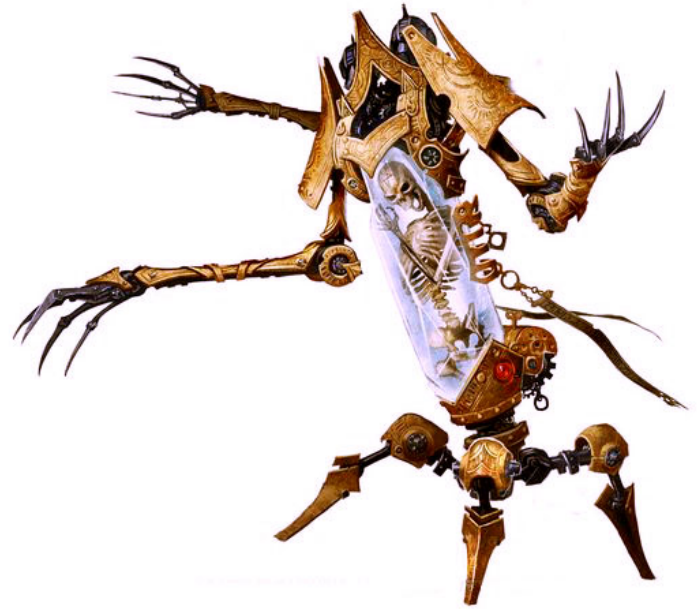
Iniziativa: 1

Velocità: 6 metri

Classe Armatura: 18 (Armatura +2, Des +1, naturale+5), contatto 11, sorpresa 17

Attacco Base /Lotta: +4/-

Attacco: Lame artiglio +3 mischia (3d8)  
 Attacco Completo: 3 Lame artiglio +4 mischia (3d8 20x2)  
 Spazio/Facciata: 1,5 m/1,5 m  
 Attacchi Speciali: abilità magiche  
 Qualità Speciali: tratti dei costrutti  
 Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +2  
 Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 10  
 Abilità: -  
 Talenti: -  
 Ambiente: -  
 Organizzazione: -  
 Grado di sfida: 2  
 Tesoro: Standard  
 Allineamento: neutrale



Speciali: il costrutto è fatto di ossa, cuoio e ingranaggi di metallo. È alto 2.5 metri, ha tre gambe e tre lunghe braccia con artigli crudeli. Viene spesso scambiato per una creatura non morta, ma non può essere scacciato. È immune agli attacchi mentali e alla magia come sonno, blocco e illusioni. È anche immune a malattie, gas e veleni. Subisce solo la metà dei danni da armi da fuoco, taglienti e perforanti. Gli incantesimi di freddo e frantumazione renderanno il costrutto fragile per 1d4 round, facendogli subire il doppio dei danni da tutti gli attacchi. Questo automa non usa armi, ma agita le sue grandi braccia per infliggere 3d8 danni. Può attaccare più creature ma non più di due attacchi a creatura. Non è intelligente e non può eseguire manovre complesse o rapidi cambi di direzione del suo movimento.

### Il DM può desiderare di creare variazioni sui colossi forniti con la serie JAKANDOR

Ecco alcuni esempi per la creazione di nuovi behemoth. I signori del vento Knorr possono inventare un colosso totemico volante di legno per combattere il velivolo Charonti. Gli artefici di Charonti, dopo aver visto i colossi Knorr, propongono di costruire un costrutto da battaglia in grado di resistere ai danni e gestire i poteri imprevedibili dei costrutti Knorr. La regina Nefti,

nella sua saggezza, ne autorizzò la creazione. Due macchine realizzate finora sono Braccia da Guerra e Ossa da Guerra.

### Le Braccia da Guerra

è una piattaforma levitante con equipaggio composto da 4 Charonath e un guerriero guardiano. Ha 6 braccia ossute che possono utilizzare 6 armi corte o 3 a due mani. Ha anche una coda tagliente. A causa di tutte le sue braccia, questo costrutto non ha retro.

Mezzo da guerra enorme

DV: 10d8 (75 pf)

Iniziativa: quella del guardiano

Velocità: 6 metri levitando

Classe Armatura: 17

Attacco: Arma +3 mischia (a seconda dell'arma) + coda in mischia (1d12+4)

Attacco Completo: 6 Arma +3 mischia (a seconda dell'arma ad una mano) o 3 Arma +3 mischia (a seconda dell'arma a due mani)

Spazio/Facciata: 3 m/3 m

Attacchi Speciali: abilità equipaggio.

Qualità Speciali: tratti dei costrutti, armi con



portata (3 metri), non può essere preso di sorpresa, non ha retro.

Tiri Salvezza: quelli del guardiano

Caratteristiche: -----

### **Le Ossa da Guerra**

ha un telaio a treppiede con tre gambe. Da questo si alza una spina dorsale a cui sono attaccati tre bracci a lama d'osso. Le Ossa da Guerra possono attaccare tre bersagli in un round, ma possono essere effettuati solo due colpi contro lo stesso bersaglio. Le Ossa da Guerra non subisce penalità per i turni di movimento. Viene costruito da più artefici ed una squadra di artigiani, richiede più di un mese di lavoro e ingenti risorse. Al fine dell'animazione l'artefice deve utilizzare 4 slot liberi, 2 dal 10° livello.

Mezzo da guerra enorme

DV: 10d8 (75 pf)

Iniziativa: quella del guardiano

Velocità: 12 metri

Classe Armatura: 17

Attacco: Lama d'osso +5 mischia (3d8)

Attacco Completo: 3 Lama d'osso +5 mischia (3d8)

Spazio/Facciata: 3 m/3 m

Attacchi Speciali: abilità equipaggio.

Qualità Speciali: tratti dei costrutti, armi con portata (3 metri)

Tiri Salvezza: quelli del guardiano

Caratteristiche: -----

### **Charonath**

I Charonath sono i dispositivi e gli strumenti non morti dei Charonti.

I Charonti si affidano ai loro non morti e agli automi degli artefici per le bestie da soma. Ciascuno degli oggetti descritti di seguito è destinato all'uso da parte di o con un comune zombi Charonath.

### **Finementi**

Imbracatura del carrello: questa è una serie di

lunghe cinghie di cuoio fissate al lavoratore per trainare un carrello.

Cavezza: una serie di cinghie di tela o pelle che iniziano come una cintura in vita, si incrociano sul petto e sulla schiena, si avvolgono sulle spalle e una volta attorno al collo. L'apparecchio è assicurato da una fibbia.

Giogo: una grande trave trasversale di legno tagliata per adattarsi perfettamente alle spalle di uno zombi Charonath. I gioghi sono utilizzati in agricoltura e per trainare carri e carri di grandi dimensioni.

### **Trasporto**

La chiatte levitante e la baleniera sono descritte più avanti in questo capitolo sotto il titolo "Macchine Charonti".

### **Attrezzature varie**

Ambulatori: I Charonti fanno un uso frequente di oggetti ambulanti. Qualsiasi oggetto domestico può essere animato da un artefice che può lanciare un oggetto ambulante (vedi incantesimo, dove le caratteristiche degli oggetti ambulanti sono fornite nella descrizione dell'incantesimo).

### **Oggetti magici comuni**

Questi articoli sono prontamente disponibili per la vendita in qualsiasi mercato Charonti.

Pietra d'allarme: quando questo dispositivo delle dimensioni di un ciottolo viene attivato, rileva qualsiasi tipo di movimento che si verifica entro un raggio di 9 metri ed emette un fischio forte e acuto finché non viene disattivato. Quando l'utente pronuncia la parola di comando per attivare una pietra d'allarme, questa inizia a funzionare due round dopo (dando all'utente il tempo di lasciare l'area senza far scattare l'allarme). Una parola di comando attiva o disattiva una pietra, ma non esistono due pietre con la stessa parola di comando.

Cosmetici carismatici: se applicata ogni giorno per un mese, questa sostanza aumenterà il carisma dell'utilizzatore di 1 per tutto il tempo in cui i cosmetici continueranno ad essere utilizzati. Se l'applicazione viene saltata in qualsiasi giorno, il punteggio dell'attributo torna alla normalità e

l'utente deve applicare i cosmetici per un altro mese prima di riottenere il vantaggio. Il prezzo indicato è per una fornitura di un mese.

**Disco fluttuante:** questo dispositivo è una manifestazione fisica permanente dell'incantesimo Disco fluttuante di Tenser. È un disco leggermente concavo e di colore scuro di un metro di diametro in grado di contenere 90 chili di peso. Il disco galleggia a circa 60 centimetri da terra in ogni momento e rimane a livello. Galleggia orizzontalmente e segue il suo proprietario a una distanza di 1,2 metri. Accompagnerà il suo proprietario a una velocità di movimento non superiore a 6. Se il proprietario si sposta rapidamente fuori portata, il disco rimarrà dov'è fino al suo ritorno. Ogni disco ha una parola di comando univoca e seguirà chiunque (non necessariamente il proprietario) pronunci la parola stando a meno di 1,2 metri da esso.

**Fiamma eterna:** la punta di questo bastoncino delle dimensioni di un fiammifero esploderà in una piccola fiamma quando viene pronunciata la parola di comando. Viene spesso utilizzato per accendere materiale infiammabile o fornire una piccola area di illuminazione; non provoca danni se usato con l'intento di nuocere. La fiamma eterna si accenderà anche quando il bastoncino è bagnato o sott'acqua. Ripetere la parola di comando spegnerà la fiamma.

**Tazza piena e stabile:** questo piccolo bicchiere di argilla si riempie di tè caldo al suo comando, parola. Il contenuto della tazza non può essere versato, anche se vi viene infilato un oggetto o viene tenuto capovolto. Rilascerà liquido solo se le labbra di una persona sono posizionate sul bordo della tazza. L'utente può quindi bere liberamente e non verserà una goccia anche se lui o la tazza vengono spinti. Il tè rimane costantemente a una temperatura confortevole per bere. La ripetizione della parola di comando svuota e pulisce la tazza.

**Pietra di Luce:** una piccola gemma con un incantesimo di luce permanente lanciato su di essa. Le pietre di luce non hanno una parola di comando per attivarle o disattivarle e di solito sono conservate in piccoli sacchetti di velluto per

nascondere la loro illuminazione quando non è necessaria.

**Piatto riscaldante:** Una parola di comando fa riscaldare rapidamente questo piatto di pietra del diametro di 60 cm finché non è abbastanza caldo da cuocere il cibo o far bollire una pentola d'acqua posta sopra. Una parola di comando diversa fa sì che mantenga una temperatura più bassa che mantiene caldo il cibo o il liquido. Pronunciare una parola di comando una seconda volta la disattiva.

**Serratura di tenuta del portale:** se questa piccola scatola di metallo viene posizionata su qualsiasi porta o cancello di legno, metallo o pietra, si attaccherà alla porta o al cancello e lo terrà saldamente come se fosse chiuso a chiave. Un incantesimo bussare o dissolvi magie può rendere inutilizzabile la serratura, facendola cadere a terra e aprendo la porta. Un portale bloccato può essere fisicamente abbattuto, ma in tal caso la serratura non viene danneggiata e può essere riutilizzata. Questo lucchetto si attiva quando viene posizionato contro un portale e viene disattivato da una parola di comando.

**Rifugio della costanza:** questo è un pezzo semisferico di tela o tessuto di 90 cm di diametro teso su una serie di costole ossee che si irradiano da un punto centrale. Quando attivato, galleggerà a pochi centimetri sopra la testa dell'utente mentre la persona viaggia. Ripara l'utente dalle precipitazioni e dalla luce solare intensa.

**Mantello da viaggio:** Questo mantello regola la temperatura di chi lo indossa in modo che sia comodamente più fresca o più calda della temperatura ambiente. Il mantello richiede cinque round per adattarsi a un brusco cambiamento di temperatura, e come tale non offre alcuna protezione da improvvisi attacchi magici che coinvolgono il caldo o il freddo.

**Wellskin:** questo sembra essere un normale otre da 4 litri, ma si riempirà d'acqua quando viene pronunciata la parola di comando. Ripetere la parola di comando lo svuoterà. Può fornire 1 litro di acqua al giorno.

**Tavoletta da scrittura:** questa è una piccola tavoletta di argilla di circa 2.5 cm di spessore e

22 cm per 30 cm di superficie. Un piccolo stilo di legno viene utilizzato per scrivere informazioni sulla superficie morbida del tablet. Quando un pezzo di carta viene posizionato sul tablet e viene pronunciata la parola di comando, l'inchiostro rosso riempirà le rientranze create dallo stilo e macchierà la carta, provocando l'inchiostrazione del messaggio sulla carta. Pronunciando nuovamente la parola di comando, l'inchiostro scompare e la superficie della tavoletta viene pulita, rendendola di nuovo liscia.

### **Animali**

**Cavalli:** Secondo antichi documenti, molto prima del tempo della peste i cavalli erano usati dai Charonti come bestie da soma e da trasporto. Negli ultimi anni, i pochi che sono stati incontrati in natura non sono stati in grado di essere allevati in cattività. Inoltre, si sono dimostrati estremamente difficili da comandare rispetto ai Charonath. Di conseguenza, non sono stati intrapresi ulteriori tentativi di catturare o addestrare cavalli. Sono animali estremamente rari e si dice che si trovino solo all'estremità orientale dell'isola.

### **Armi**

I Charonti costruiscono la maggior parte delle loro armi in osso e le rafforzano con l'incantamento osso in acciaio. I prezzi nel Manuale del giocatore sono per armi che sono state rinforzate; un'arma d'osso ordinaria può essere acquistata per metà dell'importo indicato. Chi usa un'arma non rinforzata ha una penalità di -2 ai tiri per i danni e rischia che l'arma si rompa con un tiro per colpire naturale di 1.

**Coltello da squarcio:** quest'arma ha una lunga lama simile a un pugnale che si curva verso l'interno e si gonfia vicino alla punta, ricordando un machete. È usato dai Stracciatori per preparare i morti per la trasformazione in Charonath. Non è inteso come arma da combattimento, ma sembra essere estremamente efficace nelle mani di uno Stracciatore. Se usata da un personaggio di questa professione colpisce con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni, o +2 ai danni se

usata contro i non morti.

### **Costo dei Caronath**

Un Serataar costa 500 mo

Un Serathi costa 2.500 mo

Un Shaddoc costa 5.000 mo

### **Competenze non nelle armi**

Nella cultura Charonti, alcune competenze non relative alle armi hanno significati specifici. La "storia locale" si riferisce agli eventi che si sono verificati dopo la grande Congregazione. "Storia antica" si riferisce alla storia dei Charonti prima della peste desolante. (Questa conoscenza può essere utile durante l'esplorazione delle rovine di Jakandor.) "Religione" si riferisce specificamente alla religione Thanhotepic. Un personaggio deve avere competenze sia nella religione che nella storia antica per avere conoscenza delle molte antiche fedi sulle quali l'anziano Charonti raccolse documenti e informazioni.

### **Talenti**

Di seguito sono riportati alcuni nuovi talenti che potrebbero rivelarsi utili agli avventurieri Charonti:

#### **Scultura dell'Osso**

(generale)

Questa competenza consente a un personaggio di fabbricare un'arma da un pezzo di osso. (Un pugnale potrebbe essere ricavato da un avambraccio, mentre una spada corta richiederebbe un femore.) Il numero di giorni necessari per creare un'arma è pari al suo danno massimo quando viene usata contro una creatura di taglia M, ad esempio un pugnale; danno = 1d4. Nota che qualcuno che usa un'arma ricavata dall'osso ha una penalità di -2 ai tiri per i danni e l'arma si romperà con un tiro per colpire non modificato di 1, a meno che non sia rinforzata da un osso in acciaio lanciato su di essa.

#### **Lettura del Magico**

(maghi)



La magia è così pervasiva nella società Charonti che praticamente qualsiasi cittadino istruito può leggere la magia. Sia i non incantatori che gli incantatori trovano utile essere in grado di guardare una pergamena di incantesimi e sapere cosa dice. Questa competenza consente a qualsiasi personaggio di leggere il magico. Tuttavia, non consente al personaggio di usare le pergamene se normalmente non avrebbe quell'abilità. Ad esempio, un guardiano di 1° livello con questa competenza che trova una pergamena potrebbe effettuare una prova di Saggezza (CD 10+1xlivello incantesimo) per accertare se si tratta di una pergamena da mago o sacerdote e i nomi degli incantesimi incisi su di essa. Tuttavia, non consentirebbe al guardiano di utilizzare effettivamente la pergamena. Nel caso di un incantatore, questa competenza agisce esattamente come la lettura degli incantesimi ma non può essere interrotta e ovviamente non occupa spazio nella memoria dell'incantatore. Nota che una pergamena maledetta generalmente colpisce chiunque la legga, sia per mezzo di questa competenza che per mezzo dell'uso della lettura magica degli incantesimi. Se un personaggio che utilizza questa competenza fallisce una prova, non può riprovare sullo stesso documento.

### **Magia del Gusto**

(maghi)

I maghi Charonti sono così immersi nello studio della magia nella vita di tutti i giorni che alcuni hanno la capacità di determinare la scuola di magia a cui appartiene un oggetto magico o l'effetto di un incantesimo con una manifestazione fisica assaggiando l'oggetto. Il personaggio deve leccare l'oggetto in prova e quindi effettuare una prova di competenza. Il successo indica la scuola di magia a cui appartiene l'effetto, ma non i suoi effetti specifici. Se la prova fallisce, il personaggio non può tentare di assaporare nuovamente l'aura magica di quell'oggetto per una settimana. Potrebbero esserci ulteriori conseguenze, come evitare tagli quando si lecca un coltello, evitare il veleno quando si lecca qualcosa di tossico, evitare di

attaccarsi quando si lecca il metallo congelato. Il DM deve determinare eventuali effetti aggiuntivi.

### **Costruire Costrutti**

(maghi)

Talento già conosciuto ma indispensabile per gli Artefici. Vedere manuale Giocatore.

### **Charonath: I Non Morti**

Il ciclo di morte e rinascita è un'idea e un'esperienza determinante nella coscienza dei Charonti. Dalle antiche pratiche Thanhotepic di animare i morti per illustrare il potere del loro dio e per celebrare la saggezza dei loro antenati, i Charonti hanno perfezionato e adattato il ruolo dei non morti nelle loro vite per riflettere le credenze dell'era presente.

### **Morte tra i Charonti**

I Charonti sanno che quando una persona muore da sola nel deserto, lontano dal suo lignaggio e dalla sua comunità, viene attaccata da spazzini sia fisici che spirituali. Sciacalli e corvi puliscono le ossa dei morti, che alla fine si decompongono per diventare parte del suolo. Lo spirito viene deportato nel regno del soprannaturale, dove viene reso schiavo al servizio di un grande potere o lasciato vagare confuso lontano dalla serenità e dall'amore di casa. I Charonti eseguono un complesso processo di distillazione su una persona deceduta per salvare la persona dalle depredazioni degli spazzini. Il defunto è separato nelle parti componenti della mente, del corpo e dello spirito in modo tale che le esperienze della vita della persona possano continuare a servire la comunità. Anche come semplici zombi di Charonath, i morti si occupano della fatica del lavoro in modo che i vivi possano essere liberi di far progredire la saggezza e l'apprendimento della nazione. Tutti i Charonti rispettosi comprendono che è giusto che servano la comunità nella morte in modo che altri possano estendere il lavoro che hanno svolto mentre erano in vita. È questo ciclo di morte e rinascita che permette all'eredità Charonti di continuare. Il

processo di distillazione si chiama stracciatura.

### **Stracciatura: Il Processo di Rinascita**

Quando un Charonti muore, la persona viene tradizionalmente commemorata in una cerimonia formale in casa. I membri del lignaggio e gli amici si riuniscono. Una coppa di vino viene passata per la stanza e ogni persona a turno racconta una storia che descrive come il defunto ha influenzato la sua vita. Indipendentemente dalla casta o dalla posizione, il defunto viene celebrato come insegnante e vengono citati esempi di come la persona esemplificava gli ideali di Charonti. Il corpo viene portato da una processione dei membri della famiglia sopravvissuti alla Sala della Vita Perpetua ad Alchatay. Questa è una grande struttura simile a un tempio dove il governo registra i decessi. Il capo del lignaggio presenta il corpo, dopodiché uno Stracciatore utilizza un incantesimo "parlare con i morti" per conferire brevemente con il

defunto per confermare l'identità, la posizione e la causa della morte della persona. Lo Stracciatore chiederà anche se la persona desidera essere mantenuta dal proprio lignaggio o servire la comunità. Se il corpo deve essere trattenuto dal lignaggio, in questo momento viene pagata una tassa dal capofamiglia. L'importo della tassa dipende dal tipo di strazio ricercato: 500 pezzi d'oro per creare un Serataar, 2.500 per creare un Serathi o 5.000 per creare uno Shaddoc.

## I Serathi

Se il corpo è intatto e in condizioni ragionevolmente buone, può essere trasformato in un tipo di zombi chiamato serathi (singolare e plurale). Questi non morti differiscono dagli zombi standard nell'aspetto, nei mezzi con cui sono controllati e nella loro capacità di essere potenziati magicamente.

### Serathi

Taglia/Tipo: Non morto medio

Dadi Vita: 6d12+3 (50 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 metri (6 quadrati; non può correre)

Classe Armatura: 15 (-1 Des, +2 naturale, +2 armatura, +2 scudo d'acciaio pesante), tocco 9, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +3 / +2

Attacco: Schianto +4 in mischia ( 1d6+1 ) o Spada +4 in mischia ( 1d8+1 /18-20)

Attacco completo: Schianto +4 in mischia, ( 1d6+1 ) o Spada +4 in mischia ( 1d8+1 /18-20)

Spazio/Portata: 1,5 metri/1,5metri

Attacchi Speciali: —

Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliante, scurovisione 18 m, tratti non morti

Risparmi: Temp +0 , Rifl -1 , Vol +3

Abilità: For 12, Des 8, Cos Ø , Int Ø , Sag 10, Car 1

Abilità: —

Talenti: Durezza

Ambiente: Qualunque

Organizzazione: Qualunque

Valutazione della sfida: 2

Tesoro: ciò che porta indosso

Allineamento: Sempre neutrale

Per creare un Serathi, il corpo viene immerso in una resina cerosa e avvolto strettamente in strisce di stoffa. Viene impregnato di erbe e polveri profumate prima di essere animato. Il risultato è una creatura che ha poca o nessuna somiglianza con gli zombi decrepiti e dall'aspetto raccapricciante fatti di corpi che non sono stati trattati. Quando è animato, un Serathi può essere usato come servitore, operaio, soldato o bestia da soma.





Un frammento di osso viene estratto dal corpo durante il processo (vedi l'incantesimo Strappare alla morte) e fornito al proprietario del Serathi, che obbedirà ai semplici comandi verbali di chiunque detenga il suo frammento di controllo. I guardiani possono portare un sacco pieno di tali frammenti quando comandano un gran numero di truppe non morte.

Serathi può essere scacciato, distrutto o controllato da un prete proprio come possono esserlo i normali zombi. Possono essere adornati con varie gemme che forniscono loro poteri speciali, come descritto in "Gemme di Charonath".

## Il Serataar

Gli scheletri animati, noti come Serataar, non sono comuni tra i Charonti. Le ossa sciolte vengono solitamente utilizzate dagli artefici per creare automi, ma queste sono costruzioni incantate, non veri non morti. Quando un corpo è in un tale stato di rovina che la creazione di un Serathi è impraticabile, le ossa possono essere recuperate e utilizzate nella costruzione di macchine o per qualche altro scopo. Gli scheletri sono normalmente animati solo in caso di emergenza situazioni, ad esempio, quando un gruppo tra le rovine durante una spedizione ha bisogno di soldati per difendersi. Un Serataar è controllato dalla persona che possiede il suo frammento di controllo.

### Serataar

Taglia/Tipo: Non morto medio

Dadi Vita: 3d12 (20 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 metri (6 quadrati)

Classe Armatura: 17 (+1 Destrezza, +2 naturale, +2 scudo d'acciaio pesante, +2 armatura), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/lotta: +1 / +1

Attacco: Spada +2 in mischia ( 1d8+1 /18-20) o artiglio +2 in mischia ( 1d4+1 )

Attacco completo: Spada +2 in mischia ( 1d8+1 / 18-20) o 2 artigli +2 in mischia ( 1d4+1 )

Spazio/Portata: 1,5 metri/1,5metri

Attacchi Speciali: —

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti

Risparmi: Temp +0, Rifl +1, Vol +2

Abilità: For 13, Des 13, Cos Ø, Int Ø, Sag 10, Car 1

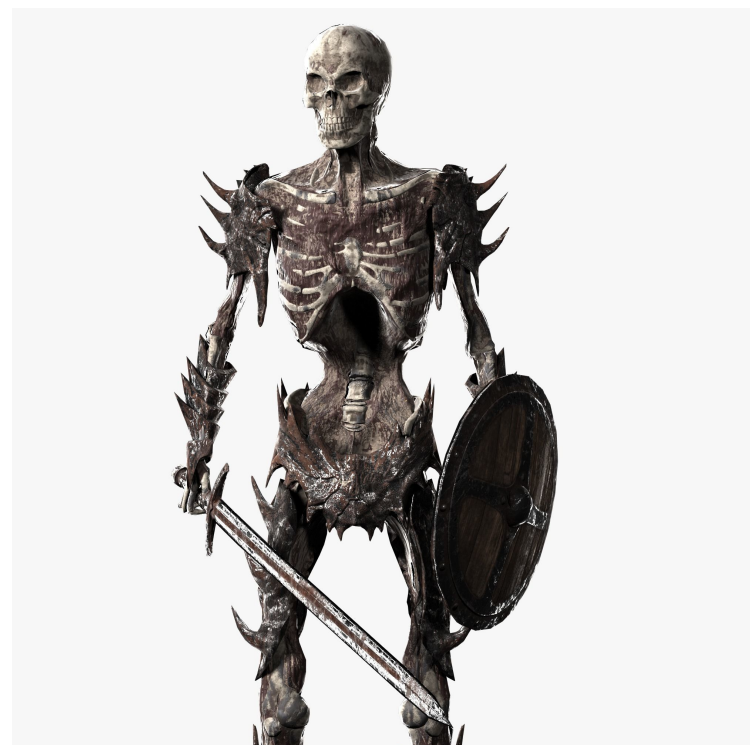
Talenti: Iniziativa migliorata

Ambiente: ciò che porta indosso

Organizzazione: Qualunque

Valutazione della sfida: 1

Tesoro: Nessuno



Allineamento: Sempre neutrale

### Lo Shaddoc

La conoscenza accumulata da una persona può essere conservata come uno strumento chiamato scatola dell'ombra o Shaddoc. Per creare uno Shaddoc, il cranio del corpo viene rimosso, pulito e conservato. Attraverso uno speciale rito di squartare i morti da uno Stracciatore di livello sufficientemente alto, la conoscenza della persona viene "tenuta in vita" all'interno del cranio. Pronunciare una parola di comando fa tremolare una fioca luce nelle orbite del cranio. Mentre è attivo, chiunque può porre qualsiasi

domanda allo Shaddoc e il dispositivo risponderà al meglio delle sue capacità in base al corpo di conoscenza che ha raccolto in vita.

Uno Shaddoc può rispondere a un numero di domande al giorno pari al livello dello Stracciatore che lo ha creato. (Nota che "Non lo so" è una risposta legittima.) Quando viene raggiunto il limite di risposte, il dispositivo si disattiva e non può essere riattivato per 24 ore. Le risposte degli Shaddoc possono essere spesso indistinte. Sono notoriamente letterali nella loro interpretazione delle domande, che devono essere formulate con precisione.

Nella biblioteca del Dodecon sono custodite scatole ombreggianti di noti studiosi per la consultazione di studenti e ricercatori. Non possono essere rimossi dalla biblioteca per prevenirne l'abuso. La regina utilizza anche nella Sala del Consiglio le scatole d'ombra dei

pensatori più compiuti della storia di Charonti.

Gli Shaddoc possono essere scacciati o distrutti come non morti di 1° livello. Quando viene scacciato, uno shaddoc si disattiverà semplicemente per un numero di ore pari a quello del prete che lo scaccia, dopodiché potrà essere riattivato con la parola di comando. Controllare uno Shaddoc consente a un prete di fargli una domanda senza conoscerne la parola di comando. Gli Shaddoc hanno 1d4 punti ferita e sono facilmente distrutti da semplici colpi schiacciati.

### Lo Spirito

Dopo aver selezionato i componenti utilizzabili di una persona deceduta, gli Stracciatori hanno trovato un residuo distinto lasciato dallo spirito e dalle emozioni della persona. Lo spirito è la parte più suscettibile di essere catturata dai poteri soprannaturali. Una persona con emozioni o attaccamenti estremamente forti al mondo materiale può creare un pericolo durante la separazione. Fantasmi e spiriti senzienti vendicativi possono emergere dallo squarcio poiché la volontà della persona morta sfida il processo. Se si ritiene che una persona presenti un potenziale pericolo a questo proposito, il corpo viene solitamente raccolto solo per le ossa, a prescindere del possibile valore degli altri componenti. Per evitare di abbandonare lo spirito di un Charonti nel regno soprannaturale, l'incantesimo trasmigrare viene lanciato sull'ultimo residuo del processo di lacerazione per riportare l'energia della persona tra i Charonti viventi. (Rincarnazione)

Lo squarcio deve essere eseguito entro tre giorni dalla morte di una persona, altrimenti lo spirito dell'individuo andrà perso a causa dei poteri soprannaturali e il corpo potrà essere recuperato solo come un comune zombi o scheletro.

### Gemme del Charonath

I Charonti sono riusciti a creare gemme incantate che possono potenziare le capacità dei Serathi. Funzionano solo con uno zombi creato attraverso



il processo di squarcio e non con uno zombi comune che può essere animato da qualsiasi mago o sacerdote. Queste gemme sono incastonate nei paramenti del cranio di un Serathi o occasionalmente depositate nelle orbite.

Occhio del controllore: queste gemme azzurre sono disponibili in coppia. Uno è posto sul Serathi e l'altro trattenuto dal controllore. La gemma sul Serathi trasmette le immagini che le appaiono davanti alla gemma compagna, che rivela quelle immagini al controllore quando la guarda.

Orecchio del controllore: queste pietre verde pallido funzionano esattamente come le gemme dell'occhio del controllore, ma trasmettono suoni anziché luce. Per ascoltare la trasmissione, il controllore deve posizionare la gemma compagna nel proprio orecchio.

Gemma del ritorno a casa: queste gemme trasparenti sono disponibili in coppia. Quando uno è montato su un Serathi, tornerà sempre alla gemma compagna dopo aver completato un comando.

Gemma della ricerca: queste gemme rosse sono disponibili in coppia e consentono al controllore di individuare un Serathi mancante. Quando il controllore tiene in mano una gemma, la sentirà tirare delicatamente in direzione della sua gemma compagna.

Gemma dell'autoconservazione: questa gemma viola pallido consente a un Serathi di fuggire prima di essere distrutto. Il controllore può dirgli di fuggire dopo aver subito danni, quando è danneggiato più della metà o quando sta per essere distrutto, o combattere fino alla morte.

Gemma dello spegnimento: queste gemme lattiginose sono usate in uno Shaddoc e fanno spegnere i dispositivi dopo cinque minuti di attivazione o una risposta a una domanda.

Gemma della velocità: questa gemma giallo intenso consente a un Serathi di attaccare e agire con iniziativa +1 in un round di mischia.

Gemma della furtività: questa gemma nera consente a un Serathi di muoversi silenziosamente come un ladro con una probabilità di successo dell'80%.

Gemma della forza: questa gemma color ruggine

consente al Serathi di svolgere compiti come se avesse una forza 18. Vengono applicati i bonus di combattimento per la Forza.

### **Macchine Charonti**

Gli artigiani Charonti di alto livello sono riusciti a fabbricare una varietà di macchine sofisticate in osso e altri materiali. Alcuni di essi sono molto utili per compiti legati alla ricostruzione dei Centri Civili, e vengono continuamente sviluppati nuovi modi di utilizzare queste meravigliose macchine.

Nelle descrizioni che seguono, i prezzi per la costruzione sono solo per i materiali e non includono le tariffe che potrebbero essere addebitate da artefici e altri maghi per i loro servizi. (La Corona, ovviamente, ottiene gratuitamente tutti i suoi servizi di incantesimi.)

### **Ala d'ossa: mezzo d'avvistamento**

L'Ala d'ossa è una grande costruzione di montanti ossei e ingranaggi finemente lucidati che ha l'aspetto di un grande pterodattilo scheletrico. Quando è seduto, la sua testa è a circa 1,5 metri da terra. Le sue ali, quando sono completamente estese, si estendono per 6 metri. Ogni Ala d'ossa è sintonizzato su uno specifico controllore, di solito un guardiano, come parte del processo di fabbricazione. Qualsiasi artefice in grado di creare un'Ala d'ossa può assegnare un nuovo controllore a un dispositivo il cui controllore è stato ucciso o inabilitato.

L'Ala d'ossa sono ampiamente utilizzati nella ricognizione militare. Hanno la capacità di trasmettere telepaticamente immagini visive di ciò che hanno visto ai loro controllori. Il controller deve toccare l'Ala d'ossa per ricevere le informazioni.

L'Ala d'ossa possono elaborare istruzioni con l'intelligenza di un cane. Ai fini del combattimento dovrebbero essere considerati mostri con le seguenti statistiche:

DV: 1d8-1 (3 pf)

Iniziativa: -1



Velocità: 3 metri (6 quadrati), volando 15 apertura alare 6metri  
Classe Armatura: 18 ( +8 naturale), contatto 10, sorpresa 18  
Attacco Base /Lotta: +13  
Attacco: artiglio 13 mischia (1d8) e morso 13 mischia (3d6)  
Attacco Completo: 2 artigli 13 mischia (1d8) e morso 13 mischia (3d6)  
Spazio/Facciata: 1,5 m/1,5 m  
Attacchi Speciali: scurovisione 18 metri  
Qualità Speciali: immune al freddo, le armi da taglio infliggono la metà dei danni, immuni alla magia che controlla la mente  
Tiri Salvezza: Tem +2 Rif +4 Vol +2  
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 10, Int 10, Sag 10, Car 10

A terra, l'Ala d'ossa sono ingombranti; tuttavia, non sono particolarmente pesanti e possono essere trasportati da quattro Serathi su una portantina modificata. L'Ala d'ossa possono essere creati solo per essere utilizzati dalla Corona e non possono essere acquistati da privati cittadini. Uno può essere fabbricato al costo di 8.000 mo e un intero mese di lavoro da un artigiano (artefice) di 8° livello o superiore.

### **Balena: mezzo volante**

I Charonti una volta navigavano per il mondo su macchine volanti simili alla baleniera. Questo enorme dispositivo è un dirigibile costruito attorno alla struttura dello scheletro di una balena. Enormi vesciche d'aria di tela riempiono l'incavo tra le nervature e la rete tiene insieme la struttura. Le pinne ossee con un panno teso su di esse fungono da timoni. Sotto questa meraviglia lunga 30 metri è appesa una gondola a forma di carrozza elegante ma austera. La gondola può contenere il pilota della nave più altre quattro persone o fino a 250 Kg di carico.  
Una baleniera accetta comandi verbali solo dal suo pilota, che possiede un frammento di osso prelevato dallo scheletro. Il dispositivo non ha abilità diverse dal volo (MV 12, classe di manovrabilità scarsa). Una baleniera può librarsi e può anche ruotare sul posto fino a 30 gradi per

round. Ogni dispositivo è incantato in modo tale da evitare di schiantarsi nonostante gli stupidi ordini contrari. Una baleniera ha CA 15 e può subire 200 danni prima di perdere la capacità di volare. La gondola può subire 80 punti di danno prima di essere resa incapace di sostenere qualsiasi cosa.

Una baleniera può essere posseduta e gestita da qualsiasi corporazione. La costruzione richiede 50.000 mo e sei mesi di lavoro da parte di un artigiano di 9° livello o superiore, oltre a un Render che è necessario per lanciare crea frammento di controllo nelle prime fasi del processo.

### **Talpa d'Osso: mezzo di scavo**

Questa macchina è costruita a forma di talpa (diametro 3 metri nella parte posteriore e lunghezza 7,5 metri). Sulla punta del suo naso di 1,5 metri di diametro è montato un trapano affilato. Le sue due zampe anteriori corte sono dotate di artigli lunghi 1,5 metri. Il dispositivo è progettato per perforare passaggi attraverso la terra, agitando il terreno ed espellendolo dalla parte posteriore del suo corpo cavo. Una talpa è in grado di scavare attraverso un volume di terra di 3 metri cubi in un giro; più veloce se il terreno è sciolto o sabbioso. Un tunnel di 15 metri o meno di lunghezza può essere scavato in sicurezza, ma per ogni 3 metri in più, c'è una probabilità del 20% che i 3 metri di tunnel dietro il dispositivo crollino, intrappolando la talpa finché non può essere liberata manualmente o riscavando magicamente il buco. Le talpe sono incantate per rilevare le creature viventi (non la vita vegetale) e per smettere di scavare se corrono il rischio di colpirne una. Non possono essere usati come armi. Non possono perforare la pietra solida o attraverso qualsiasi area cosparsa di grandi rocce. Una talpa è controllata con un frammento d'osso. Ogni dispositivo ha CA 15 e resisterà a 100 punti di danno prima di essere distrutto. Solo la Corona può costruire e possedere talpe ossee al costo di 25.000 mo e due mesi di lavoro da parte di un artigiano di 8° livello.

## Barca Levitante: mezzo di trasporto

Questo dispositivo è una piattaforma di legno e ossa larga 6 meri e lunga 12 con una ringhiera alta 60 cm. Viene utilizzato per trasportare il grano dai confini più remoti dei terreni agricoli della Corona in prossimità di un cancello, ma questi dispositivi hanno anche molti altri scopi utili. La Corona a volte ne presta uno a una spedizione.

La chiatte galleggia a 60 cm da terra e, poiché è effettivamente senza peso, deve essere ancorata quando è ferma perché non può essere disattivata e andrà alla deriva con il vento. Una chiatte può viaggiare su qualsiasi tipo di terreno pianeggiante, inclusa l'acqua, dove non ci sono ostacoli più alti di 60 cm. I pali sono usati per spingerlo avanti ad un MV massimo di 6; tuttavia, se il vento soffia e una vela è alzata, si possono aggiungere altri 2d6 alla velocità di movimento.

La Corona possiede e gestisce la maggior parte delle chiatte, ma qualsiasi corporazione può farne costruire una. La costruzione di una chiatte richiede 5.000 mo e un mese di lavoro da parte di un artigiano di almeno 7° livello che deve essere in grado di lanciare (o assumere qualcuno per lanciare) un incantesimo di levitazione in grado di sollevare 1.500 libbre seguito immediatamente da un incantesimo di permanenza.

## Elisir dei Charonti

Immediatamente dopo la piaga devastante, gli incantatori furono ostracizzati dalla maggior parte dei sopravvissuti. Durante questo periodo nacque una classe di guaritori che si affidavano a mezzi non magici per assistere i malati. I chirurghi hanno scoperto che le proprietà innate di piante e minerali potevano essere sfruttate per creare medicine con proprietà magiche. Gli elisir Charonti sono realizzati combinando uno o più ingredienti con una piccola quantità di vino al miele. Un chirurgo può inventare elisir contenenti una dose di ingredienti per livello di esperienza. Pertanto, un chirurgo di 3° livello può creare elisir combinando tre dosi di ingredienti. Il tempo di preparazione di ogni elisir è di un'ora per ogni ingrediente diverso.

Gli elisir più basilari sono quelli che curano o causano danni; i loro effetti sono permanenti. Si possono fare molti altri elisir che causano un cambiamento temporaneo in uno degli attributi di base del bevitore; la durata minima di tale elisir è di un turno.

Di seguito sono riportate le proprietà di base di un ingrediente; gli effetti combinati sono descritti in seguito.

Gomma arabica: aumenta la durata di un turno.

Quercia nera: ripristina 1 punto di attributo o ripara 1 punto di danno.

Palma da datteri: provoca 1 punto di danno.

Edera: influenza la Forza.

Gesso: influenza la Costituzione.

Corniolo: influenza la Destrezza.

Argilla: influenza l'Intelligenza.

Polvere d'ossa: influisce sulla Saggezza.

Petali di rosa: influenza il Carisma.

Cicoria: riduce l'attributo di 1 punto.

Toadstool: migliora l'attributo di 1 punto.

Gli unici elisir che possono essere inventati da un chirurgo di 1° livello sono una semplice pozione curativa e un lieve veleno. La pozione curativa, fatta con la quercia nera, curerà 1 punto di danno. Il veleno, realizzato con palma da datteri, provoca 1 punto danno.

Un chirurgo di 2° livello può creare una pozione curativa o un veleno a forza doppia usando due dosi dell'ingrediente desiderato, ed è anche in grado di mescolare tutti gli elisir specifici degli attributi di base nella loro forma più debole. Ad esempio, un elisir contenente una dose di fungo velenoso e una dose di argilla dà a chi lo beve un miglioramento di 1 punto nel suo punteggio di Intelligenza per un turno. Se viene usata la cicoria al posto del fungo velenoso, il punteggio dell'attributo viene abbassato di 1 punto per un turno. La quercia nera in combinazione con qualsiasi ingrediente specifico di attributo ripristina 1 punto di un punteggio che è stato risucchiato da non morti o da un effetto magico, ma non può aumentare il punteggio oltre il suo normale massimo.

Al 3° livello, un chirurgo può mescolare la gomma arabica in un elisir di base per aumentarne la

durata. Una miscela di gesso, fungo velenoso e gomma arabica dà al bevitore un aumento di 1 punto in Costituzione per due turni.

Dosi multiple di cicoria o fungo velenoso aumenteranno o abbasseranno il punteggio di caratteristica di un numero di punti pari al numero di dosi, ma nessun punteggio (inclusa la Forza) può essere aumentato oltre 18 o ridotto a meno di 3 in questo modo. Si noti inoltre che esiste un pericolo associato a dosi multiple di fungo velenoso: per ogni dose di fungo velenoso oltre la prima contenuta in un elisir, il bevitore deve effettuare un controllo shock del sistema. Se una delle prove fallisce, l'attributo relativo viene ridotto a 3 per la durata dell'elisir.

La combinazione di due o più ingredienti specifici per attributo nello stesso elisir si traduce in una miscela inutile; un elisir con corniolo e argilla sarebbe inerte e non avrebbe proprietà curative. L'unica eccezione a questo è un elisir che combina tutti e sei gli ingredienti specifici degli attributi e una singola dose di quercia nera. Questa miscela ha lo stesso effetto dell'incantesimo del sacerdote cura malattie e inoltre è anche in grado di curare la peste, poiché l'elisir non è magico.

## La Peste Devastante

Più di cinquemila anni fa, l'alta civiltà Charonti fu sterminata da una piaga instabile. La malattia era dotata di vettore magico, vale a dire che poteva infettare ed essere trasmessa da qualsiasi incantesimo o oggetto incantato. Chiunque entrasse in contatto con un incantesimo infetto soffriva terribilmente prima di morire. Poche anime forti resistettero alla peste e sopravvissero all'esposizione. I Charonti di oggi sono tutti discendenti dei sopravvissuti.

La peste è riemersa in una serie di focolai minori nel corso dei secoli. La sua forma è cambiata più volte, e negli ultimi duecento anni sembra essersi ritirata completamente sottoterra, rendendo le rovine particolarmente pericolose.

### Come si diffonde?

La peste è una malattia che può prosperare solo all'interno dell'area d'effetto dell'energia magica.

È ovvio se una persona, un incantesimo o un oggetto è infetto a causa di un mosaico di verde screziato luminoso e sottile che sembra spostarsi e fluire attraverso le aree di infezione. Come linea guida, qualsiasi cosa che possa irradiare magia sotto la divinazione di un incantesimo di individuazione del magico può essere contagiosa. Inoltre, la piaga può passare da un effetto dell'incantesimo all'altro ogni volta che le aree di effetto degli incantesimi si intersecano.

Ad esempio, in una stanza, gli esploratori potrebbero trovare due pali con incantesimi di luce permanenti lanciati su di essi, una spada corta +1, un tavolo su cui è stato gettato del legno deformante e un buco che è stato fatto usando un incantesimo scavare.

Gli incantesimi di luce permanente potrebbero essere infetti. Con un'area d'effetto di un raggio di 6 metri, possono trasmettere la peste solo all'interno di questo raggio. Se solo uno era infetto e un personaggio portava l'altro palo in un punto in cui le aree di effetto degli incantesimi si intersecavano, il secondo incantesimo di luce veniva infettato. Se la spada corta +1 è infetta, trasmetterà la piaga a chiunque tocchi la spada o ne sia colpito.

Il tavolo su cui è stato gettato il legno di curvatura può essere infetto, perché il legno di curvatura è un incantesimo permanente. Si noti che l'intero tavolo potrebbe non essere infetto, ma solo la parte situata all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo.

Il buco causato dall'incantesimo scavare non porta la peste. L'incantesimo ha permesso a un lanciatore di creare il buco, ma la magia è durata solo quanto la durata dell'incantesimo.

Un effetto magico che passa attraverso un'area infetta verrà infettato. Pertanto, una freccia +1 lanciata attraverso il raggio di un incantesimo di luce infetta si infetterà e trasmetterà la piaga a qualsiasi persona o effetto magico successivamente.

Un incantesimo la cui area d'effetto entra in contatto con un'area infetta esporrà l'incantatore alla piaga se la magia è di un tipo che stabilisce un percorso di energia da o verso l'incantatore. Ad esempio, un mago che lancia individuazione del magico su una spada infetta verrà infettato



mentre la malattia si sposta lungo il percorso della divinazione fino al mago. Tutti gli incantesimi di divinazione sono di questo tipo, così come molti incantesimi della scuola di invocazione/evocazione (come il dardo incantato) e vari altri incantesimi.

Animali e non morti non portano la peste.

### **Cosa succede a una vittima?**

La peste era molto più virulenta all'inizio, ma i sopravvissuti originali hanno trasmesso la loro maggiore resistenza ai loro discendenti. Un personaggio che incontra un incantesimo infetto deve effettuare un tiro salvezza contro la Tempra (CD 15) o viene infettato. Se il tiro salvezza fallisce, anche tutti gli oggetti magici trasportati dal personaggio verranno infettati.

Un tiro salvezza effettuato con successo significa che il personaggio ha evitato di contrarre la peste, ma deve effettuare di nuovo un tiro salvezza una volta per turno se non si separa dall'esposizione alla malattia.

Se il tiro salvezza fallisce, la vittima morirà in un numero di ore pari al suo punteggio di Costituzione. Durante questo periodo il personaggio diventerà gradualmente più debole, perdendo 1 punto per ogni punteggio di caratteristica ogni ora. Se il punteggio di Forza o Intelligenza della vittima raggiunge 0 mentre è ancora in vita, cadrà in uno stato catatonico e rimarrà così fino alla morte.

### **Come si tratta?**

Il trattamento per curare una vittima o un oggetto magico portatore di una delle varietà della peste varierà a seconda del ceppo della peste. Il trattamento più comune è esposizione prolungata di personaggi infetti, oggetti magici o effetti di incantesimi alla luce solare o a un incantesimo raggio di sole, che porterà al recupero in 1d6 unità di tempo (unità di tempo - tiro 1d4: 1 o 2 = giorni, 3 = ore, 4 = turni) dopo un tiro salvezza riuscito contro Tempra (CD 15). Il DM può creare altri trattamenti propri.

### **Effetti collaterali**

Molte persone che hanno contratto la peste e

sono sopravvissute spesso soffrono di effetti collaterali. Non tutti questi sono dannosi, ma possono persistere solo per pochi giorni o per tutto il resto della vita del personaggio. Sembra che non ci sia alcuno schema e questi effetti variano in natura e intensità. Di seguito sono riportati alcuni degli effetti registrati nel Dodecon:

- 1) Esaurimento fisico (perdita di 1 livello di esperienza).
- 2) Indebolito di 1 punto di Forza e Costituzione.
- 3) Perdita della voce.
- 4) Disturbo della parola o impedimento del linguaggio.
- 5) Cambiamento di personalità (fobie, atteggiamento, nevrosi).
- 6) Offuscamento della vista o cecità.
- 7) La pelle appare viscida e acquista una sfumatura verde.
- 8) Il personaggio emana un odore nocivo.
- 9) Immune ad ulteriori esposizioni alla peste.
- 10) Immune a tutte le malattie non magiche.

### **La Peste ed i Knorr**

I Charonti presumevano per secoli che la piaga devastante avesse distrutto tutte le altre forme di vita senzienti nel mondo. Col tempo si convinsero che potevano essere stati solo gli stessi Charonti a cadere vittime della malattia. Questo rimane oggetto di dibattito e l'arrivo dei Knorr su Jakandor ha fatto ben poco per risolvere la questione. I Knorr possono diventare portatori della peste e maneggiare oggetti magici infetti, ma non subiscono effetti o sintomi della malattia. Questo li rende estremamente pericolosi, dal momento che un guerriero Knorr che è esposto alla peste e poi entra in un'area abitata prima di essere esposto alla luce del sole per qualche tempo, potrebbe devastare la popolazione durante la notte.

Il DM può creare ceppi che provocano qualche effetto su Knorr ma che hanno dei limiti sul suo impatto sulla magia. Ad esempio, un ceppo della Piaga Devastante, la Mano Pallida, fa diventare anemici i Knorr che falliscono il tiro salvezza contro il veleno: la loro pelle diventa pallida e il bianco dei loro occhi diventa grigio. In termini di gioco, la Mano Pallida causa debolezza e tutte le

prove di Forza e Costituzione subiscono una penalità di -4. Tuttavia, questo ceppo influenza solo oggetti magici con una carica di +2 o superiore e incantesimi e personaggi di livello 2 o superiore. Il DM può limitare la durata di un'infezione.

## Il Pericolo Knorr

Ciò che alla fine spinse i signori della magia in guerra a riunirsi sotto la Corona della stirpe di Hramnethes e ad adottare la visione della ricostruzione e della società giusta fu l'invasione di una razza sanguinaria di selvaggi primitivi. I Knorr sbarcarono sulla sponda orientale di Jakandor 150 anni prima, e poco dopo il loro arrivo iniziarono a saccheggiare le rovine degli antichi Charonti. Non capiscono il potere che giace nelle rovine, ma semplicemente portano via antichi tesori come trofei. Rendono omaggio a una religione oscura e primitiva che abbraccia centinaia, se non migliaia, di piccole divinità, tanto che ogni famiglia è schiava di un potere diverso. Allo stesso tempo, a dimostrazione dell'illogicità tipica dei selvaggi, l'intera razza è legata a una dea demiurgica della guerra, che usano come giustificazione per la distruzione e la glorificazione degli appetiti animali. Questi uomini bestia coltivano soprattutto l'arte di uccidere.

Questa piccola conoscenza è stata ottenuta attraverso un'attenta sorveglianza di alcuni dei loro rozzi insediamenti. Abbastanza stranamente, la lingua parlata dai Knorr presenta alcune somiglianze generali con l'antica lingua Charonti, abbastanza da poter cogliere le idee di base. Si sa poco di più sui Knorr, poiché non è mai stato catturato uno vivo. Hanno tentato ogni sforzo per comunicare con una ferocia folle. Sembrano divertirsi nel distruggere tutti i resti dell'apprendimento e del passato. Distruggono i Charonath a vista. Ci sono segnalazioni di tribù di Knorr che sono entrate nelle rovine semplicemente per massacrare i Charonath e distruggere qualsiasi conoscenza potessero trovare. Per una ragione che non può essere individuata, ammesso che esista davvero, creano enormi statue con teste di animali che i loro sacerdoti bestiali possono animare e utilizzare

nelle loro guerre tra di loro.

L'intelligenza dei Knorr è persino inferiore a quella degli animali, poiché in combattimento spesso si distinguono allo scoperto e muggiscono contro i loro nemici, non mostrando alcun pensiero superiore che possa consentire furtività o astuzia nei loro attacchi. Tuttavia, ciò che mancano di intelligenza è più che compensato dalla ferocia, poiché sembrano dare poco valore alla propria vita quanto a quella delle loro vittime. L'unica benedizione della loro follia e ferocia è che trascorrono la maggior parte del loro tempo combattendo tra di loro, il che ha dato ai Charonti il tempo di pianificare una campagna contro di loro. I Knorr presentano diverse minacce distinte per i Charonti. Prima di tutto, ogni giorno che passa i Knorr distruggono o disperdono sempre più la saggezza sepolta degli anziani che rimane tra le rovine. In secondo luogo, sembrano essere immuni alla peste, ma in grado di portarla. Così, se un gruppo di Knorr riuscisse a raggiungere uno dei Centri Civili, potrebbe annientare gli ultimi superstiti della razza Charonti. Infine, anche se i Knorr sono poco più che animali, alcuni Charonti temono che un giorno possano scoprire la vera natura dei potenti artefatti antichi che ora distruggono o usano per decorare le loro logge. Se i Knorr dovessero imbattersi in un potente tempio antico o in una biblioteca, potrebbero scatenare un disastro finora inimmaginabile.

C'è una notevole controversia tra i membri del governo su come affrontare al meglio gli uomini bestia. La strategia della Corona negli ultimi tempi è stata quella di evitare il confronto diretto con i Knorr e di localizzare e proteggere il maggior numero possibile di rovine antiche. Una volta che le rovine sono state messe al sicuro, gli uomini bestia possono essere lasciati correre per le foreste e le colline per distruggersi. Alcuni membri del Consiglio sostengono una campagna concertata per spazzare via subito i Knorr, insistendo sul fatto che il loro tasso di riproduzione animalesco non farà che peggiorare la situazione se non viene controllato. Altri ancora sostengono l'addomesticamento dei Knorr e allevandoli a una parvenza di civiltà, magari usandoli come servi alla maniera dei Charonath.

Questa era la strategia originale della Corona, ma fu scartata dopo che ripetuti tentativi di interagire pacificamente con i Knorr furono accolti con violenza selvaggia.

## Personaggi Charonti

Questa sezione descrive i vari personaggi che compongono la società Charonti.

**Caste:** alcuni personaggi possono appartenere solo a una casta, mentre altri possono scegliere. La casta o le caste consentite per ciascun kit sono fornite qui.

**Requisiti:** i punteggi di abilità minimi e altri attributi necessari per ogni kit sono forniti qui. Tutti i kit sono aperti a maschi e femmine.

**Ruolo:** questa voce spiega come un kit di personaggi si inserisce nella comunità. I giocatori non dovrebbero sentire che i loro personaggi sono vincolati da queste informazioni, ma possono fornire informazioni su come il personaggio viene percepito all'interno della comunità. Può anche fornire indizi su come vengono considerati i personaggi non giocanti di questo kit.

**Competenze nelle armi:** le competenze sono essenziali per la creazione di un mondo Charonti in cui i personaggi si distinguono per abilità e abilità specifiche. Molti kit di personaggi limitano le competenze nelle armi che possono essere scelte quando il personaggio viene creato.

I Charonti non hanno una tradizione guerriera e trovano che lo spargimento di sangue sia alquanto sgradevole, in quanto tali, i Charonti hanno un interesse o una competenza piuttosto limitati nell'uso delle armi.

**Equipaggiamento:** se un personaggio è limitato a particolari armi o armature, queste sono indicate qui.

**Competenze non relative alle armi:** i kit dei personaggi si distinguono per le abilità comuni che un personaggio può possedere. Le competenze consigliate sono abilità che un personaggio tipico può avere, ma non sono obbligatorie. **Vantaggi speciali:** i vantaggi unici, le abilità speciali e le reazioni di ciascun kit sono

descritti qui.

**Ostacoli speciali:** qui sono elencate vulnerabilità, debolezze o ostacoli unici.

**Capacità magiche:** questa sezione descrive quali incantesimi o capacità magiche un personaggio può usare.

**Opzioni di ricchezza:** i fondi iniziali per ogni kit sono elencati qui, sostituendo le regole per i soldi iniziali nel Manuale del Giocatore.

**Gruppo:** tutti gli studiosi e la maggior parte dei membri delle gilde hanno una sorta di affiliazione a un'istituzione, come uno dei collegi degli Addakainen o una delle gilde. Questa sezione spiega come il gruppo a cui appartiene un personaggio si relaziona con altri gruppi nella società Charonti, in particolare i suoi rivali.

## Tratti comuni del Mago

Per evitare ripetizioni, vengono qui identificate alcune caratteristiche comuni praticamente a tutti i maghi Charonti.

**Casta:** tutti i maghi specializzati, eccetto gli Stracciatori, possono appartenere alla casta degli studiosi o delle Gilde. Gli Stracciatori possono essere solo studiosi. L'unico tipo di mago trovato tra gli emarginati è un Dilettante.

**Competenze nelle armi:** tutti possono diventare competenti con pugnale, bastone, coltello, dardo e fionda.

**Competenze non relative alle armi:** tutti i maghi possiedono Lettura/Scrittura come competenza bonus.

**Equipaggiamento:** a tutti i maghi è proibito indossare armature di qualsiasi tipo e non possono usare armi nelle quali non siano in grado di acquisire competenza.

**Capacità magiche:** questa sezione non appare in nessuna descrizione del kit del mago, poiché tutte le informazioni sulle capacità magiche di un mago sono contenute nelle regole generali relative agli specialisti o altrove nella descrizione del kit alla voce "Vantaggi speciali" e "Ostacoli speciali."

**Opzioni di ricchezza:** tutti i maghi principianti iniziano con (1d4+1) x10 monete d'oro.



## Kit Mago

I maghi Charonti vivono in una cultura che esalta il loro mestiere e li esorta a far progredire le arti magiche a beneficio dell'intera comunità. I maghi della casta degli studiosi dedicano la loro vita al lavoro del loro collegio all'interno dell'Addakainen. Ogni collegio corrisponde a una delle otto scuole di magia. I collegi sono sostenuti finanziariamente dalla Corona, che fornisce vitto e alloggio a tutti i maghi studiosi perché il loro lavoro è considerato essenziale per la ricostruzione della nazione Charonti. Alcune di queste scuole sono rivali l'una dell'altra e possono scontrarsi su ciò che pensano sia nell'interesse pubblico o dove dovrebbero essere concentrati i finanziamenti della Corona. Tuttavia, tutti questi collegi sanno meglio che lasciare che i loro conflitti interferiscano con la volontà della regina.

Un'atmosfera di segretezza circonda gran parte di ciò che accade all'interno dei Collegi di Magia, che risale al tempo della loro origine ai tempi dei Signori della Magia. Ciascuna scuola compete con le altre per la quota maggiore dell'attenzione (e delle entrate) della regina, ed è improbabile che riveli le sue attività a nessuno che non sia la regina e i suoi più alti consiglieri.

Fatta eccezione per il dilettante, il mago generalista di questa società, i maghi Charonti sono specialisti.

Innanzitutto, alcuni incantesimi nel mondo Charonti sono incantesimi antichi, la prima magia creata in un lontano passato. Questi incantesimi formano un set base di magia disponibile per qualsiasi mago indipendentemente dalla sua specialità e dalla scuola a cui appartiene l'incantesimo.

Tutti gli altri incantesimi sono incantesimi specializzati: magia disponibile solo per maghi che si sono specializzati nella scuola a cui appartiene l'incantesimo. Sebbene gli specialisti Charonti non possano apprendere o lanciare incantesimi di altre scuole, ad eccezione degli incantesimi degli antichi, possono usare pergamene o dispositivi che duplicano i poteri di quegli incantesimi.



Le scuole di opposizione, come descritto nelle regole standard, non esistono nel mondo Charonti ai fini della definizione dell'abilità di lanciare incantesimi. Ma il concetto di opposizione è presente nelle rivalità e nei risentimenti che corrono tra i collegi Charonti, come evidenziato nelle descrizioni dei kit che seguono.

Un altro aspetto del mondo Charonti che ha un grande impatto sui maghi è il fatto che la maggior parte della magia un tempo conosciuta dai Charonti è attualmente perduta. È compito dei maghi di oggi recuperare e decifrare questa eredità. Quasi tutti gli incantesimi di livello superiore al 3° e molti di 1° e 2° livello devono essere portati alla luce dalle rovine di Jakandor.

Un mago specialista Charonti ottiene un incantesimo aggiuntivo per livello di esperienza, a condizione che l'incantesimo extra sia selezionato dalla scuola dello specialista. L'incantesimo extra non può essere un incantesimo per anziani di una scuola diversa.

Uno specialista riceve un bonus di +1 quando effettua tiri salvezza contro incantesimi della sua specialità, e gli altri personaggi subiscono una

penalità di -1 quando effettuano tiri salvezza contro uno specialista che lancia incantesimi della sua scuola (anche quando quell'incantesimo è un incantesimo anziano). Uno specialista ha un bonus del +15% alla possibilità di apprendere un incantesimo dalla sua scuola, ma solo se gli viene insegnato dal suo mentore. Ha una penalità del -15% alla sua possibilità di apprendere un incantesimo dell'anziano che appartiene a una scuola diversa, a meno che non gli sia stato insegnato dal suo mentore, quindi la penalità è annullata. Gli specialisti Charonti non ottengono automaticamente un nuovo incantesimo al raggiungimento di un nuovo livello di esperienza. Un mago specialista non è in grado di creare un nuovo incantesimo che apparterebbe a una scuola diversa.

### Incantesimi Anziani

Gli incantesimi antichi sono elencati qui per riferimento.

- 1° livello: trucchetto, charme su persone, comprensione dei linguaggi, individuazione del magico, blocco del portale, luce, dardo incantato, richiamo dell'incantesimo di Nefti (un incantesimo unico di Charonti), forza fantasmatica, protezione dal male, lettura del magico, sonno;
- 2° livello: luce continua, individuazione del male, individuazione di ESP invisibili, invisibilità, bussare, levitare, serratura magica;
- 3° livello: chiaroudienza, chiaroveggenza, volare, fretta, blocca persone, infravisione, invisibilità raggio 3 metri, fulmine, protezione dai normali missili, lentezza, respiro acquatico;
- 4° livello: porta dimensionale, crescita delle piante;
- 5° livello: animare morti, teletrasporto;
- 6° livello: guscio antimagia, controllare il clima, incantare un oggetto, costrizione, globo di invulnerabilità;
- 8° livello: permanenza;

### Artefice

Gli artefici sono membri del Collegio degli incantesimi. Sono inventori e produttori di dispositivi magici per tutti gli aspetti della vita dei Charonti.

Ruolo: Gli artefici sono creatori di macchinari e automi incantati che facilitano la ricostruzione dell'impero Charonti. Fanno affidamento principalmente sull'osso per aumentare l'efficacia magica del loro lavoro, intagliandolo in ingranaggi delicati e parti intricate. Sono ampiamente ammirati nella casta delle Gilde come creatori di meraviglie pratiche e giocattoli, ma visti come riparatori dai membri della casta degli studiosi.

Gli artefici credono che sia grazie ai loro sforzi che la società giusta possa esistere. È a causa dei loro dispositivi e macchine che risparmiano lavoro che i filosofi e altri sono in grado di preoccuparsi della ricerca e delle questioni esoteriche invece dei fardelli pratici della vita quotidiana.



Gli artefici si trovano tra le corporazioni dei Charonti. Il loro lavoro è il fondamento di molte imprese commerciali. Gli artefici di 12° livello o superiore sono rispettati e ricercati, siano essi studiosi o membri di una gilda, per la loro capacità di usare importanti incantesimi, incantare un oggetto e agire.

L'Arteficie segue le regole dell'omonima classe di Eberron.

Gruppo: Il Collegio dell'Incantamento è fortemente sostenuto dalla Corona. Gli artefici sono coinvolti nella ricostruzione delle città, facendo il possibile per rendere la vita più comoda e piacevole per le persone. Gli artefici pensano male dei galvanisti, che ritengono non stiano concentrando la loro ricerca su applicazioni pratiche che miglioreranno la vita quotidiana. Vedono lo sviluppo dell'incantesimo galvanizzare morti come un'indicazione che i galvanisti sono più interessati a reinventare la ruota (e meno efficacemente in questo), piuttosto che usare la loro ricerca per aumentare il lavoro più avanzato di altri maghi.

## I Cercatori

I cercatori appartengono al Collegio della Divinazione. La loro scuola è dedicata al recupero della magia perduta e all'apprendimento dalle rovine di Charonti.

Ruolo: i cercatori sono maestri nell'affrontare i passaggi labirintici di antiche rovine e nel localizzare manufatti perduti. Nessun'altra scuola di magia è così devota alle questioni pratiche dello scavo e dell'esplorazione delle rovine. I cercatori sono affascinati dall'eredità perduta della nazione e considerano i tempi più antichi come l'età d'oro della civiltà Charonti. Dedicano il tempo tra le spedizioni allo studio degli antichi documenti nel Dodecon. I cercatori ritengono che nessun altro collegio sia così strettamente legato alla visione della regina o abbia fatto tanto per far avanzare la ricostruzione. Considerano le altre scuole distratte dalle novità e prive di concentrazione.

I cercatori fanno quasi sempre parte di una spedizione della Corona. Sono molto rispettati per le loro capacità, ma la maggior parte degli

altri li trova troppo assorbiti dai loro antichi libri, mappe e pergamene e piuttosto poco sofisticati nel loro apprezzamento della politica contemporanea e di come le cose vengono realmente fatte.

Parecchi cercatori fanno parte della casta delle Gilde, dove devono aiutare a cercare fortuna tra le rovine.

Equipaggiamento: i cercatori usano pugnali e bastoni, oltre a una varietà di scalpelli, grimaldelli e sonde per esaminare le costruzioni in pietra. Portano anche una varietà di strumenti divinatori: verghe, cristalli, occhiali e feticci.

Competenze non relative alle armi: bonus: senso della direzione; Storia dell'antica Charonti. Vantaggi speciali: l'abilità del cercatore nel navigare tra le rovine non ha eguali. Attraverso lo studio e l'esperienza personale, un cercatore ha familiarità con l'architettura delle città, dei templi e delle tombe dei tempi antichi. All'arrivo in un edificio in rovina non esplorato in precedenza, un cercatore può tentare di discernere la dimensione, la disposizione e lo scopo originali approssimativi del luogo.

Gruppo: I cercatori si dedicano all'esplorazione delle rovine e al recupero del patrimonio Charonti prima che vada perduto. I loro più ferventi avversari, i maghi ombra del Collegio dell'Evocazione, affermano che i cercatori avanzano in modo troppo sconsiderato e sono troppo veloci nel maneggiare artefatti che non comprendono. I maghi dell'ombra temono che i cercatori possano inavvertitamente mettere a repentaglio la sicurezza della nazione inciampando in un tempio perduto e risvegliando un potere al di là del mondo materiale. I cercatori vedono questa come una scusa da parte dei maghi ombra per tenere le dita in ogni cosa. Ritengono anche che esercitare troppa cautela nell'esplorare le rovine stia semplicemente dando ai Knorr più tempo per distruggere l'eredità dei Charonti.



## Galvanista

I galvanisti sono studenti del Collegio dell'Invocazione. Sono maestri dell'energia elettrica e credono che il futuro della nazione sarà costruito sul galvanismo.

**Ruolo:** i galvanisti si concentrano sulla ricerca sugli incantesimi più che sulla decifrazione di antichi codici di incantesimi, poiché credono che la chiave per migliorare la società Charonti risieda nel far rivivere e mantenere lo spirito originale di invenzione e scoperta che ha costruito il mondo antico, non semplicemente scavando nel passato. Pochi galvanisti diventano membri di una gilda, ma alcuni lasciano il college per usare le loro abilità a beneficio della loro famiglia o di una gilda.

**Competenze nelle armi:** i galvanisti hanno competenza iniziale per l'uso del bastone ferrato. Possono anche addestrarsi con il pugnale o la verga.

**Attrezzatura:** i galvanisti sono facilmente identificabili per la loro preferenza per le doghe metalliche. Questi bastoni sono equivalenti ai bastoni di legno ai fini del combattimento, ma possono anche essere usati per incanalare l'elettricità come descritto di seguito.

**Vantaggi speciali:** Il galvanista è un maestro nella manipolazione e nell'uso dell'energia elettrica. Se il mago è il bersaglio di un attacco elettrico, potrebbe essere in grado di prevenire lesioni personali afferrando il suo bastone di metallo e piantandolo saldamente a terra, facendo fluire l'elettricità nel suo bastone e poi dissipandosi nella terra o nel pavimento sotto di lui. Questa azione deve essere intrapresa prima della scarica della magia d'attacco, e un galvanista pronto a resistere a un attacco elettrico non può compiere altre azioni nel round in cui si verifica l'attacco.

Qualsiasi danno che sarebbe stato inflitto da un tale attacco viene dissipato fino al totale dei punti ferita del galvanista al momento dell'attacco. Qualsiasi danno superiore a questo ammontare viene trattato come normale danno elettrico e sottratto dai rimanenti punti ferita del galvanista. Il galvanista può tentare un tiro salvezza per ridurre o evitare il danno rimanente, se appropriato.



Anthony James Rich

Un galvanista può usare l'incantesimo presa scioccante per rianimare un personaggio che è privo di sensi e ha meno di 1 punto ferita. Nota: nello schema magico di Charonti, questo incantesimo è considerato appartenere alla scuola dell'invocazione così come alla scuola dell'alterazione. L'incantesimo viene lanciato normalmente, ma i danni vengono invece trattati come punti ferita guariti. Se la quantità guarita ripristina abbastanza punti da superare i normali punti ferita del ricevente, il ricevente perde 1 punto di Intelligenza per ogni punto in eccesso (e i punti extra non vengono convertiti in punti ferita). Lanciare l'incantesimo su un personaggio con 1 o più punti ferita infligge danni come al solito.

Un galvanista è particolarmente abile nel lanciare dardi magici e fulmini, i due incantesimi più

antichi che fanno anche parte della scuola di invocazione/evocazione. Sia la portata che il danno di questi incantesimi vengono raddoppiati quando vengono lanciati da un galvanista (ma non quando il galvanista usa un oggetto magico che duplica l'effetto dell'incantesimo). Il danno massimo possibile per un incantesimo fulmine è ancora 10d6, ma un galvanista raggiunge questa capacità al 5° livello invece che al 10°.

**Ostacoli speciali:** un galvanista funge da attrattore di energia elettrica. La metà dell'effetto derivante da qualsiasi scarica di elettricità che infligge danni entro 10 metri da un galvanista verrà reindirizzata al mago. Questa tendenza a attrarre elettricità non si applica a quella generata dallo stesso galvanista. Pertanto, se un altro personaggio fa scattare un baule intrappolato elettricamente entro 10 metri dal galvanista, metà del danno viene indirizzato al mago. Se il mago dispone il suo bastone per ricevere l'energia elettrica, il danno è diffuso e valutato come descritto sopra. Se l'attacco è diretto in modo casuale o non specificamente mirato, come un fulmine naturale, c'è una probabilità del 50% che il galvanista attiri l'intera forza dell'attacco. Questa tendenza di un galvanista a interferire con l'attività elettrica spesso impedisce a due o più di questi specialisti di lavorare o viaggiare insieme.

**Gruppo:** i galvanisti sono più interessati alla ricerca magica che alla politica e serviranno nel Consiglio della regina solo per assicurarsi che vengano assegnati i fondi necessari per far progredire la loro ricerca. I membri del Collegio dell'Invocazione mantengono una rivalità con gli artefici del Collegio dell'Incantesimo/Incantesimo, che trascorrono il loro tempo lavorando nelle officine costruendo macchine pesanti. I galvanisti vedono gli artefici come armeggiatori che semplicemente mettono una nuova veste su vecchie idee senza perseguire la ricerca fondamentale sui principi alla base del loro lavoro.

## Portatori

I portatori sono membri del Collegio di Alterazione. Sebbene la loro magia abbia un vasto numero di applicazioni, sono meglio conosciuti per il loro lavoro che coinvolge la creazione di trasporti magici e la ricostruzione delle città dei Charonti.

**Ruolo:** La magia dei portatori è al centro della nozione di spazio di Charonti. A causa dei cancelli magici, del teletrasporto e delle porte dimensionali (un incantesimo porta dimensionale su cui è stata lanciata la permanenza), il popolo Charonti vede le proprie città essenzialmente come una comunità, non quattro luoghi separati da centinaia di chilometri di desolazione selvaggia. Inutile dire che il lavoro dei portatori è visto sia come pratico che molto apprezzato da tutte le caste della società.

I portatori sono considerati membri vitali di molte spedizioni della Corona nelle rovine. Credono che saranno in prima linea nell'avanzare dei confini della nazione. I portatori aspirano ad estendere la portata fisica della nazione Charonti, in modo che la loro gente possa riprendere ancora una volta il proprio ruolo di custodi del mondo.

I portatori sono ben rappresentati nella casta della Gilda, e ci sono diverse gilde costruite interamente attorno a forme di trasporto magiche, che forniscono servizi di consegna e sistemi di trasporto rapido.

Porta di trasporto più di una volta, il personaggio perde 1d4 punti di Costituzione e 1d4 punti di Forza (tirare separatamente per ogni punteggio di caratteristica) per ogni volta che viene effettuato un tale passaggio dopo il primo. Tutti i punti persi in questo modo possono essere recuperati riposando per un giorno intero. Se uno dei punteggi di abilità del portatore viene ridotto a 0, il personaggio completerà il passaggio con successo, ma poi collasserà privo di sensi per un giorno. Quando si rianima, entrambi i punteggi saranno a metà valore (arrotondato per difetto) dei loro importi normali e il resto dei punti persi verrà recuperato dopo un altro giorno di riposo. A causa di questa vulnerabilità, le spedizioni nelle rovine di Charonti hanno spesso più di un

portatore tra i loro membri.

**Gruppo:** Il Collegio di Alterazione è dedicato all'espansione fisica della nazione Charonti. I suoi membri hanno un rapporto conflittuale con i guardiani del Collegio dell'Abiurazione a causa dell'atteggiamento eccessivamente cauto e intrigante dei guardiani nell'istituire cancelli di teletrasporto nelle rovine.

## Stracciatori

Gli Stracciatori sono specialisti del Collegio di Necromanzia. Sono i maghi che salvano i Charonti morti dalle depredazioni dei poteri soprannaturali preservandoli e rianimandoli come Charonath.

**Caste:** Gli Stracciatori sono gli unici maghi che devono essere membri della casta degli studiosi. Se uno Stracciatore viene espulso dal Collegio di



Necromanzia, l'unico modo in cui può continuare a esercitare la sua professione è diventare un mago emarginato.

**Ruolo:** sono gli Stracciatori che assicurano che i cittadini Charonti possano continuare a servire la loro civiltà dopo la morte e non debbano mai essere abbandonati a un'aldilà di vagabondaggio o subordinazione nei regni del soprannaturale. Gli Stracciatori sono scienziati e metafisici che hanno imparato la separazione di un cadavere in parti componenti. Gli Stracciatori vedono il loro lavoro come salvare vite dall'oblio e preservarle in modo vantaggioso per la ricostruzione della nazione. Sono molto rispettati tra i Charonti e la Corona sostiene i loro sforzi per affinare le loro ricerche e i loro metodi.

**Competenze nelle armi:** Gli Stracciatori possono diventare abili nell'uso del coltello da squarcio così come nelle altre armi a loro consentite e devono dedicare il loro primo slot di competenza a quell'arma.

**Equipaggiamento:** Gli Stracciatori avranno un coltello da squarcio e strumenti per strappare la carne dalle ossa. Spesso possiedono anche amuleti, collane o feticci fatti di ossa e pelli conciate.

**Benefici speciali:** Anche se qualsiasi mago Charonti può imparare e lanciare l'incantesimo antico animare morti, uno stracciatore è in grado di usare questo incantesimo come se fosse solo un incantesimo di 3° livello. Pertanto, questa magia è disponibile per il personaggio quando raggiunge il 5° livello invece di dover aspettare fino al 9° livello. (Vedi la nota che segue la descrizione dell'unico incantesimo Charonti dilaniare i morti per informazioni su come animare morti funzioni come un incantesimo Charonti anziano.)

L'esclusivo oggetto dei Charonti noto come coltello da squarcio non è espressamente concepito per essere usato come arma, ma sembra essere estremamente efficace nelle mani di uno stracciatore. Se usato da un tale personaggio, colpisce con un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro i vivi, ed è +2 ai danni contro i non morti.

Uno Stracciatore può riparare tutti i tipi di



Charonath trasferendo carne e muscoli (punti ferita) da una creatura all'altra dello stesso tipo. L'operazione richiede un turno per ogni punto ferita trasferito e il personaggio deve usare un coltello da taglio per operare.

Ostacoli speciali: Un rendering considera i non morti come una risorsa preziosa e non distruggerà tali creature inutilmente, anche se sono ostili. Uno Stracciatore non fa guadagnare punti esperienza per aver preso parte a un incidente o incontro in cui i non morti vengono distrutti.

Poiché gli Stracciatori si concentrano così intensamente sulla magia necromantica nei loro studi e nelle loro attività quotidiane, la maggior parte non è abile come gli altri maghi quando si tratta di usare gli incantesimi degli antichi. Qualsiasi incantesimo degli antichi che non faccia parte della scuola di necromanzia viene trattato come se fosse di un livello superiore allo scopo di determinare in quanto tempo lo Stracciatore può apprenderlo e lanciarlo. Gli unici Stracciatori che non sono vincolati da questa restrizione sono quelli con punteggi di Intelligenza e Saggezza pari a 18.

Opzioni di ricchezza: poiché tutti gli Stracciatori sono studiosi e quindi vietati dall'accumulare ricchezza personale, qualsiasi compenso che ricevono per il reso deve essere donato al loro collegio.

Gruppo: Il Collegio della Necromanzia si trova nella Sala della Vita Perpetua, l'edificio pubblico nella capitale di Alchatay in cui tutti i Charonti morti possono essere resi correttamente. I rendering hanno una faida in corso con gli uomini della sabbia del Collegio dell'Illusione, che ritengono stiano corrompendo e distorcendo la documentazione dell'antica civiltà Charonti usando la magia dell'illusione per accumulare informazioni invece di fare affidamento sulla veridicità e accuratezza dello shaddoc, i teschi animati dei loro antenati. Gli Stracciatori sono estremamente sospetti della maggior parte dei documenti raccolti dai sandmen, poiché sostengono che queste informazioni possono essere facilmente falsificate.

## Sandman

I Sandmen sono affiliati al Collegio delle Illusioni. Servono come registratori e storici, oltre che artisti dello spettacolo.

Ruolo: gli uomini della sabbia servono la Corona come testimoni attivi, noti come registratori, in importanti spedizioni che possono in seguito ricreare gli eventi che hanno visto in modo che altri possano vederli. Conoscono gli incantesimi speciali documento e documento remoto che consentono loro di registrare e ricreare suoni o immagini a cui hanno assistito. I Sandmen sono anche intrattenitori e interpreti della cultura Charonti. Possono ricreare eventi storici attraverso la fusione di drammatiche illusioni per l'educazione e l'intrattenimento delle persone. Dai rotoli illusionistici conservati nel Dodecon che servono (in effetti) come libri illustrati, gli uomini della sabbia usano la loro conoscenza dell'antica lingua Charonti per studiare un corpo di leggende tradizionali Charonti che trattano argomenti come



la creazione del mondo, l'ascesa del l'antica Charonti, l'età dei signori della magia e, naturalmente, la storia della ricostruzione. Le informazioni contenute in questi rotoli sono spesso utilizzate in feste e celebrazioni pubbliche.

Competenze nelle armi: gli uomini della sabbia impareranno a usare un pugnale come prima competenza. Man mano che aumentano di livello di esperienza, si limitano a imparare a usare una verga o un bastone come armi comuni. Tuttavia, i Sandmen hanno sviluppato le proprie armi speciali tra cui una cerbottana, soffiotti o bombe che rilasciano spruzzi di sabbia, pepe, fumo o un gas che aumenta la vulnerabilità (-2 ai tiri salvezza contro le illusioni).

Equipaggiamento: gli uomini della sabbia preferiscono usare pugnali di cristallo e trasporteranno componenti specializzati per aiutare i loro incantesimi, come; codici illustrati, cristalli e produttori di rumore in grado di imitare i suoni (ma non il vero parlare o le grida degli animali).

Benefici speciali: L'educazione di un uomo della sabbia è incentrata sulla coltivazione dei suoi poteri di osservazione, che in combinazione con la memoria tipicamente acuta di un mago possono essere una forza potente. Di conseguenza, un sandman non dimentica mai il più piccolo dettaglio di qualsiasi cosa abbia osservato. Potrebbe ricordare le linee di discorso esatte da conversazioni passate così come strani dettagli che sfuggirebbero all'attenzione di qualsiasi altro personaggio. (In termini di gioco, il giocatore di un personaggio Sandman può in qualsiasi momento chiedere al DM di confermare un fatto su un incidente precedente. Ad esempio, dopo aver notato un tatuaggio sul braccio di un bandito, un Sandman può chiedersi se ha mai visto il marchio prima. Anche se il giocatore del personaggio dell'uomo della sabbia potrebbe non ricordarlo, il DM deve rispondere in modo veritiero se lo stesso segno è apparso intessuto in un arazzo appeso al muro di un alto scriba.)

Gli Uomini della Sabbia ottengono anche un bonus quando discernono la vera natura di un'illusione, apparizione o fantasma, guadagnando un bonus di +2 ai tiri salvezza

contro le illusioni e guadagnando un tiro salvezza a -2 per rilevare la vera natura di un oggetto o una creatura alterata.

Il Dodecon presta pergamene agli uomini della sabbia della casta degli studiosi che includono illusioni di eventi storici a scopo di pubblica educazione o intrattenimento. Le illusioni non inganneranno o confonderanno le persone nel pensare che le immagini ritratte stiano effettivamente accadendo. Solo gli uomini della sabbia possono usare queste pergamene e un personaggio può prenderne in prestito solo una a settimana.

Gli uomini della sabbia che lasciano il collegio per diventare membri delle corporazioni possono esibirsi per uno stipendio. Un uomo della sabbia può generare un reddito di 10 pezzi d'oro per livello di esperienza ogni mese dedicando un numero di giorni pari al suo livello a nient'altro che eseguire illusioni per l'intrattenimento delle persone.

Ostacoli speciali: Sandmen soffre di un ruolo socialmente marginale in questioni di importante processo decisionale. Sebbene questi maghi siano spesso i benvenuti per riferire sugli eventi, pochi studiosi si sentono a proprio agio con un uomo della sabbia che li osserva, perché potrebbero non sapere sempre quando le loro azioni vengono registrate. Inoltre, alcuni maghi non si fidano dei registri degli uomini sabbia, sapendo che le illusioni possono essere manomesse. I membri delle gilde apprezzano le esibizioni pubbliche degli uomini della sabbia, ma tendono ad essere piuttosto chiusi quando si entra nel loro posto di lavoro. Le persone sono generalmente diffidenti nel discutere questioni segrete di fronte a uomini della sabbia.

Gruppo: La ricerca è una priorità minore nel Collegio delle Illusioni rispetto a molti altri collegi. Gli Stracciatori del Collegio di Necromanzia vedono l'illusione come un falso velo che inquina una chiara visione del ciclo di morte e rinascita. Temono che una crescente dipendenza da documenti storici illusori, possibilmente inaffidabili, comincerà ad allontanare i Charonti dal considerare lo shaddoc come la vera fonte della

documentazione storica. Al contrario, i sandmen sono risentiti per le continue sfide degli Stracciatori riguardo alla veridicità dei loro rapporti.

## Mago Ombra

I maghi dell'ombra sono associati al Collegio dell'Evocazione. Praticano una pericolosa forma di magia, evocando o evocando creature innaturali, difficili da controllare e strettamente monitorate dalla Corona.

Ruolo: i maghi dell'ombra sono personaggi controversi. Il loro lancio di incantesimi comporta l'evocazione di creature dai regni soprannaturali e il loro legame alla loro volontà. Alcuni filosofi Charonti pensano che sia appropriato che i maghi ombra imparino a comprendere questi meccanismi, poiché è con mezzi simili che i poteri al di là del mondo materiale cercano di subordinare gli esseri dotati di libero arbitrio di questo mondo. Coloro che sostengono o condonano l'attività dei maghi ombra credono che la loro ricerca possa un giorno servire come difesa contro l'intrusione di esseri soprannaturali negli affari dei Charonti.

Tutti i fedeli Charonti credono che l'evocazione di creature da oltre il mondo materiale sia appropriata solo se serve ai bisogni della società giusta, a differenza dei grandi poteri che subordinano le creature senzienti semplicemente per saziare la loro vanità. Alcuni studiosi sostengono che i maghi ombra manomettano forze che attireranno l'attenzione indesiderata di un grande potere o tenteranno i Charonti ad adottare l'arroganza degli dei stessi. La popolazione generale considera i maghi ombra con timore e rispetto.

Nella casta della Gilda esistono pochi maghi ombra. I loro servizi non sono generalmente utili alle gilde perché il loro lancio di incantesimi è strettamente regolamentato.

Competenze nelle armi: i maghi delle ombre possono diventare esperti nell'uso della mazza così come delle altre armi a loro consentite.

Equipaggiamento: i maghi dell'ombra usano armi fatte di ossa rinforzate o indurite. I loro dispositivi di divinazione ed evocazione sono fatti di metalli



rari o ceramiche decorate con ossa o motivi dipinti con il sangue.

Vantaggi speciali: un mago ombra può apprendere incantesimi dalla scuola di evocazione indipendentemente dal livello di esperienza del personaggio o dal livello dell'incantesimo. Non subiscono alcuna penalità per imparare un tale incantesimo e aggiungerlo al loro libro degli incantesimi.

I maghi dell'ombra possono tentare di memorizzare incantesimi di un livello superiore a quello che normalmente possono conoscere. Qualsiasi incantesimo nel repertorio di un mago dell'ombra può essere memorizzato come se fosse un incantesimo di livello inferiore se il mago non ha memorizzato tutti i suoi incantesimi per quel livello e fintanto che oltre il 50% degli incantesimi memorizzati a qualsiasi livello di incantesimo sono di quel livello. Quindi, un mago



che può memorizzare incantesimi di 5° livello, ma ha memorizzato tutto ciò che può, può memorizzare un altro incantesimo di 5° livello come incantesimo di 3° livello se ha degli slot rimanenti e più della metà degli incantesimi memorizzati al 3° livello, sono di 3° livello. Gli incantesimi di alto livello memorizzati a livelli inferiori subiscono una penalità di controllo come descritto in Ostacoli speciali.

Questa capacità può essere usata solo con incantesimi di evocazione che consentono a un lanciatore di incantesimi di controllare una creatura senziente o semisenziente, come Evoca mostri I, Evoca persone, Evoca elementale\*, Il fedele seguigio di Mordenkainen\*, Evoca animali\*, Invisibile stalker\*, irretimento\* e incantesimi di livello superiore della famiglia degli evocatori di mostri\*. Non si applica agli incantesimi che evocano esseri non senzienti o che hanno effetti automatici, come Evoca sciame, Freccia infuocata, Sigillo serpente seppia, Tentacoli neri di Evard\* o Forziere segreto di Leomund\*. (Degli incantesimi sopra elencati, quelli contrassegnati da un asterisco (\*) non sono attualmente all'interno del corpo di conoscenza dei Charonti.)

Inoltre, un mago delle ombre ha un'abilità speciale quando si tratta di lanciare un incantesimo trova famiglia. Un mago dell'ombra può lanciare questo incantesimo una volta al giorno, senza bisogno di una componente materiale, e lo fa con un tempo di lancio di 1d12 ore invece di 2d12 (tira separatamente per ogni lancio). Il famiglia che arriva non è determinato a caso, ma viene selezionato dal mago ombra dall'elenco delle possibilità fornite nel Manuale del giocatore. Oltre a quegli animali, è possibile per un mago ombra evocare uno zombi comune o uno scheletro che funga da suo famiglia. Nessuna delle due creature conferisce all'incantatore alcun potere sensoriale speciale, ma i famiglie non morti possono essere utili nella sorveglianza perché possono muoversi silenziosamente.

Se un mago dell'ombra sceglie di evocare un famiglia, qualsiasi famiglia che il mago potrebbe già avere sfugge al suo controllo al

completamento del lancio del nuovo incantesimo e perde qualsiasi connessione con il mago. Questa separazione non provoca danni né al mago né al famiglia. Ogni volta che un mago lancia Trova famiglia, c'è una probabilità del 25% che la creatura cercata non sia disponibile entro il raggio dell'incantesimo. In questi casi, il mago perde comunque qualsiasi famiglia precedente, ma deve attendere 24 ore prima di tentare di nuovo l'incantesimo.

Ostacoli speciali: se un mago ombra cerca di lanciare un incantesimo che non può usare normalmente (secondo le regole standard), o cerca di lanciare un incantesimo di alto livello come incantesimo di basso livello, c'è una probabilità del 10% per differenza nei livelli dell'incantesimo o limiti dell'incantesimo in cui l'incantatore perderà il controllo dell'incantesimo durante ogni round in cui rimane attivo. Ad esempio, un mago dell'ombra di 2° livello che ha imparato l'incantesimo di 3° livello evoca mostri I può scegliere di lanciarlo come incantesimi di 1° livello. In ogni round successivo al lancio dell'incantesimo, compreso quello in cui ha effetto, c'è una probabilità del 20% che il mago ombra perda il controllo dell'incantesimo (incantesimo di livello 3 - slot di livello 1 =  $2 \times 10\% = 20\%$ ). Se, in questo caso, la durata dell'incantesimo (4 round) fa il suo corso, e ci sono 2 probabilità su 10 che i mostri si liberino dal controllo del mago ombra prima che svaniscano. La perdita di controllo può significare semplicemente la scomparsa di qualsiasi cosa sia stata evocata, o può risultare in un disastro, a seconda delle circostanze (e, ovviamente, a discrezione del DM).

L'uso della magia di evocazione è strettamente regolamentato nella società Charonti, a causa della difficoltà di controllare le creature evocate, anche nelle migliori condizioni, e del rischio di attirare l'attenzione di un potere soprannaturale. Nessun incantesimo che evoca un essere innaturale o senziente, ad eccezione di Trova famiglia, può essere eseguito legalmente senza uno specifico mandato concesso da un Giurista della Corona. Nel richiedere questo mandato, il mago ombra deve spiegare la necessità

dell'incantesimo e perché questa necessità non può essere soddisfatta con altri mezzi. Non viene mai dato un mandato per consentire a un mago di usare liberamente un tale incantesimo a sua discrezione, ma piuttosto per superare uno specifico ostacolo o problema. Ogni mandato è valido per un determinato periodo di tempo e tali documenti non vengono quasi mai emessi per consentire il lancio di incantesimi all'interno delle mura dei Centri Civili. I maghi dell'ombra possono lanciare incantesimi di evocazione senza un mandato, ma non lo faranno davanti a testimoni. Gruppo: Il Collegio di Evocazione è visto come un luogo di ricerca particolarmente pericoloso ed è strettamente monitorato dalla Corona. Pochi candidati sono accettati come apprendisti in questo collegio. Si dice che gli anziani morti da tempo di questa scuola conoscessero un incantesimo perduto che poteva esaudire il suo più caro desiderio.

I maghi dell'ombra nutrono rancore nei confronti del Collegio di Divinazione, insistendo sul fatto che i cercatori possono innescare un disastro soprannaturale precipitandosi stupidamente attraverso tutte le rovine senza comprendere la natura del potere che si trova al loro interno. I maghi dell'ombra temono anche che i cercatori possano non essere sempre disponibili con le informazioni che apprendono riguardo alle rovine, e per questo motivo gli evocatori vogliono essere consultati dai cercatori prima di qualsiasi nuova spedizione per assicurarsi che non stiano entrando in qualcosa di pericoloso.

## Guardiano

I Guardiani provengono dal Collegio dell'Abiurazione. Sono membri di una classe di maghi dediti alla magia protettiva, e come tali sono spesso chiamati a proteggere individui e oggetti importanti.

Ruolo: i Custodi sono maestri della magia difensiva. Sono molto apprezzati per la loro capacità di prevenire danni a persone e proprietà. Alti studiosi con nemici politici e membri delle corporazioni con concorrenti aggressivi cercano assistenza da questi maghi.

La Corona impiega guardiani nelle spedizioni per scortare individui vulnerabili e per proteggere antiche scoperte. I guardiani si considerano al servizio della società Charonti proteggendo la sua gente dalle ambizioni di coloro la cui visione del futuro è tutt'altro che giusta. Credono anche che mentre il passato viene scoperto, le persone devono rimanere vigili sui pericoli che potrebbe aprire alla società.

Alcuni guardiani hanno lasciato il college per un motivo o per l'altro per unirsi alla casta delle Gilde. Questi maghi trovano spesso carriere redditizie come guardie private di ricchi maestri di gilda. I guardiani studiosi si considerano ancora parte della loro professione, sebbene non abbiano diritto a nessuna delle risorse del loro collegio.

Competenza nelle armi: un guardiano può diventare esperto nell'uso della mazza così come delle altre armi che gli sono consentite.

Equipaggiamento: Un custode è soggetto alle stesse restrizioni degli altri maghi, ma spesso indossa un artefatto protettivo, come un anello, una collana, un amuleto, bracciali, un elmo o un mantello con +1 incantamento o superiore.



**Benefici speciali:** Un custode può lanciare qualsiasi incantesimo di abiurazione come se avesse un tempo di lancio pari a 1. Un guardiano viene introdotto alle arti della guerra (classe guerriero) per implementare l'utilizzo della magia con la forza fisica e delle armi.

**Ostacoli speciali:** a un guardiano è richiesto di aderire a un rigido codice di legalità neutrale; la regola fondamentale è "fornire protezione ad ogni costo", anche a rischio personale del mago.

Se un guardiano è stato assegnato o assunto per proteggere un membro del gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo, deve mettere la sicurezza della sua carica prima del proprio benessere in tutte le decisioni. Fare altrimenti, soprattutto in presenza di testimoni, significa denunciare tutto ciò che rappresenta l'onorevole professione di guardiano.

Un guardiano che compromette deliberatamente un compito a cui è stato assegnato viene privato di tutti i possedimenti magici, sospeso dall'appartenenza al collegio e non gli viene permesso di ricevere addestramento e avanzamento fino a quando non è in grado di mostrare ancora una volta la forza di carattere necessaria per sostenere le sue responsabilità. L'unico modo per un guardiano di evitare questa punizione è scappare nelle Terre Esterne e diventare un fuggitivo.

È possibile che i guardiani vengano assunti da due parti su fronti opposti di un conflitto. In tal caso, un guardiano non deve mai attaccare o compromettere l'integrità professionale dell'altro. Se l'altro guardiano attacca per primo (dimostrandosi così poco raccomandabile), la vittima deve tentare di sottomettere l'avversario piuttosto che usare la forza letale.

**Opzioni di ricchezza:** i guardiani studiosi possono vendere i loro servizi a privati e corporazioni, ma sono tenuti a donare i loro guadagni al collegio.

**Gruppo:** Il Collegio dell'Abiurazione è comunemente chiamato Ward Home dai Charonti. Di tutti i college, ha forse i mezzi più redditizi per guadagnare entrate indipendentemente dai sussidi che riceve dalla Corona. Di conseguenza, i guardiani rimangono piuttosto distanti dalla politica di palazzo, non

sentendo un grande bisogno di fare campagne per ottenere fondi per proprio conto. Questo distacco serve effettivamente a migliorare l'affidabilità percepita dei guardiani tra i loro mecenati negli altri college e nel governo.

I Guardiani hanno avuto conflitti con il Collegio dell'Alterazione, i cui portatori aprono ripetutamente porte magiche ai Centri Civili che non erano ben protetti e minacciavano di consentire a creature pericolose l'accesso alle città. È solo questione di tempo, dicono i guardiani, prima che l'incuria di un facchino permetta a un branco di Knorr ululanti o qualcosa di peggio di riversarsi attraverso un cancello e nel cuore della nazione.

### **Dilettante**

I dilettanti sono maghi non specializzati.

**Casta:** la maggior parte dei dilettanti sono membri di una gilda che hanno imparato a lanciare incantesimi dai maestri maghi della loro gilda o da un membro della famiglia. Alcuni sono studiosi che sono studenti della Scuola Aperta e hanno iniziato a studiare la pratica del lancio di incantesimi in modo indipendente ma non sono entrati in un collegio. Tutti i maghi che esistono tra gli emarginati sono dilettanti, perché senza accesso alle risorse di un collegio è impossibile che diventino specialisti.

**Requisiti:** nessuno, tutti i maghi possono essere dilettanti.

**Ruolo:** In una società in cui la magia gioca un ruolo così importante e in cui l'indagine intellettuale è considerata la vocazione più alta, ci sono molti aspiranti maghi che sono attratti dal lancio di incantesimi. Ma molti semplicemente non hanno la capacità di eccellere nei mestieri come fanno gli specialisti. Charonti vede i maghi generalisti come persone che, anche se possono essere estremamente intelligenti, mancano di una certa focalizzazione interiore. Tuttavia, i dilettanti esistono e persistono.

**Competenze nelle armi:** Standard.

**Attrezzatura:** standard.

**Competenze non relative alle armi:** Bonus: nessuna. **Raccomandato:** qualsiasi gruppo



Generale, Ladro e Mago. Vantaggi speciali: poiché un dilettante non è specializzato, è teoricamente in grado di apprendere e lanciare qualsiasi incantesimo. Tutti gli incantesimi antichi sono disponibili per questi maghi, proprio come lo sono per qualsiasi altro. Inoltre, un dilettante ha la possibilità di imparare qualsiasi incantesimo specialistico che incontra. Questa possibilità è pari al livello di esperienza del personaggio x 10, diviso per il livello dell'incantesimo (arrotondando per difetto).

Ad esempio, un dilettante di 5° livello ha una probabilità del 16% di apprendere un incantesimo da specialista di 3° livello ( $[5 \times 10] / 3 = 16$ ), e un dilettante di 6° livello ha una probabilità del 30% di apprendere un incantesimo di 2° livello incantesimo ( $[6 \times 10] / 2 = 30$ ).

Gruppo: Un dilettante non è un membro di un collegio. Tale personaggio può, tuttavia, essere iscritto alla Scuola Aperta. Di solito un dilettante trova impiego in un'azienda di famiglia o in una corporazione. La maggior parte dei dilettanti emarginati opera da sola o vende i propri servizi di lancio di incantesimi al miglior offerente.

### **Kit Ladri**

I ladri nella cultura Charonti sono generalmente personaggi che devono fare affidamento sul loro ingegno invece che sulla loro capacità di lanciare incantesimi. Come tutti gli altri Charonti, sono a proprio agio con la magia e possono usarla nella loro vita quotidiana, ma non è il centro del loro mondo. Solo il bandito, emarginato per definizione, è ladro in senso tradizionale. I chirurghi sono guaritori nati dopo il crollo dell'antico impero, quando i chierici erano quasi scomparsi. I compagni sono conversatori professionisti la cui arguzia e il cui fascino li rendono molto ricercati dai loro clienti. I ladri noti come membri delle corporazioni sono mercanti e leader della comunità. E gli scrivani sono burocrati politicamente esperti della Corona. Tutti i ladri hanno ruoli distinti nelle avventure e nella società Charonti.

### **Bandito**

I banditi vivono al di fuori del regno della cultura Charonti. Non hanno rango sociale.

Casta: tutti i banditi sono emarginati.

Requisiti: nessuno, qualsiasi ladro può essere un bandito.

Ruolo: la maggior parte dei banditi sono ladri e farabutti che si guadagnano da vivere a spese degli altri. Alcuni, tuttavia, hanno costruito piccole comunità che offrono riparo alla popolazione assediata delle Terre Esterne. Si dice che guardiani e membri di gilda che frequentano le Terre Esterne per un motivo o per l'altro a volte assumano banditi come informatori e guide. Questo è un reato penale, ma i funzionari di Charonti guardano dall'altra parte alla pratica perché è sicuramente meglio stabilire rapporti amichevoli con un bandito, piuttosto che cadere vittima della sua banda.

Competenze nelle armi: un bandito può essere abile nell'uso della mazza, del pugnale, del dardo, del coltello, dell'arco corto, della fionda, della spada lunga, della spada corta o del bastone.

Equipaggiamento: i banditi possono usare qualsiasi arma con cui sono competenti. Possono indossare armature di pelle, pelle imbottita o borchiate.

Vantaggi speciali: i banditi sono esperti nel nascondersi e tendere imboscate. Per ogni ora in cui un bandito o un gruppo di banditi deve preparare un'imboscata, viene applicata una penalità di -1 al tiro sorpresa di chiunque inciampi successivamente nel luogo, fino a una penalità massima di -4. Questo è efficace solo contro altri Charonti e non contro gli animali. A causa dell'animo del barbaro Mallike, questa abilità può penalizzare il tiro di sorpresa di un gruppo Knorr di solo -1 indipendentemente da quanto tempo è stato speso per preparare l'imboscata.

Un bandito emarginato ha l'ulteriore vantaggio di conoscere le Terre Esterne. È abile nel trovare la strada nelle terre selvagge: tutti i banditi ricevono un modificatore del -50% alla possibilità di perdersi in qualsiasi circostanza. A meno che la sua strada non sia bloccata, un bandito può

sempre tornare sui suoi passi, anche nell'oscurità.

I banditi sono gli unici ladri Charonti che possono usare normalmente tutte le abilità di ladro. Ostacoli speciali: i banditi sono emarginati sociali. Per lavorare ufficialmente per qualsiasi spedizione civile, un bandito deve diventare cittadino giurando fedeltà alla regina. In questo momento il personaggio viene incantato da un giurista e deve servire la regina al meglio delle sue capacità. I banditi non possono entrare legalmente nei quartieri abitati delle città a meno che non siano scortati dai cittadini e non stiano entrando in città per giurare fedeltà alla Corona.

È illegale per i privati cittadini commerciare con gli emarginati, anche se si dice che alcuni membri delle corporazioni lo facciano.

Mentre si trovano nelle Terre Esterne, i banditi sono colpevoli dei loro crimini solo nella misura in cui le loro vittime possono chiedere vendetta con la forza. Una volta che un bandito ha giurato fedeltà alla regina, qualsiasi crimine tranne quelli perpetrati contro i nemici della Corona è una violazione dei loro vincoli con sanzioni appropriate.

Opzioni Ricchezza: 1d6 x 10 pezzi d'oro.

Gruppo: i banditi non hanno alcuna affiliazione ufficiale con altri segmenti della società o della cultura Charonti, ma occasionalmente si formano in grandi bande nelle Terre Esterne.

## Chirurgo

I chirurghi sono guaritori che praticano senza magia. Casta: tutti i chirurghi sono membri delle corporazioni o emarginati. Requisiti: Destrezza 16, allineamento buono o neutrale. Ruolo: L'arte della guarigione non magica sorse durante i primi anni dopo la pestilenza, quando molti incantatori furono uccisi a vista per paura di portare la peste. Era necessario un nuovo metodo per curare i malati e guarire i feriti senza ricorrere alla magia, e dopo molte sperimentazioni diversi elisir furono sviluppati dalle persone che divennero i primi chirurghi. La loro filosofia scaturiva dalla convinzione radicale che la dipendenza dei Charonti dalla magia fosse la ragione del

collasso della società. Al tempo della Congregazione, molti chirurghi erano attratti dalla visione della regina di una società compassionevole e giusta. Questi guaritori hanno diminuito la loro sfiducia nei confronti della magia, ma continuano a praticare il loro mestiere senza incantesimi. I chirurghi sono addestrati alla riparazione e al mantenimento di non morti corporei e di persone viventi.

Competenze nelle armi: Un chirurgo può diventare esperto nell'uso della mazza, del pugnale, del dardo, del coltello, del lazo, dell'arco corto, della fionda, della spada corta, della spada lunga o del bastone e non può maneggiare altre armi.

Equipaggiamento: un chirurgo può indossare armature di cuoio, cuoio borchiato o pelle imbottita.

Benefici speciali: I chirurghi hanno una comprensione straordinaria dell'anatomia e come tali ottengono un bonus di +2 a tutti i danni che infliggono usando armi da mischia per attaccare umani, scheletri o zombi.

I chirurghi hanno anche la capacità di riparare i non morti corporei. Fintanto che la creatura ha almeno 1 punto ferita rimanente, un chirurgo può usare la competenza curativa per ripararla. A differenza delle creature viventi, i non morti non hanno bisogno di riposare per beneficiare della competenza curativa di un chirurgo.

I chirurghi sono gli unici personaggi che possono creare elisir non magici.

Ostacoli speciali: i chirurghi sono, di regola, pacifisti. Nella tradizione dei puri valori Charonti, trovano sgradevole la violenza e parteciperanno personalmente al combattimento solo se è necessaria l'autodifesa. Un chirurgo non guadagna punti esperienza per qualsiasi incontro in cui causa personalmente lesioni.

Capacità magiche: i chirurghi non hanno la capacità di manipolare o leggere la magia, fanno eccezioni quelli provenienti dalla scuola dei bambini che sono maghi di 3 livello, ma possono usare qualsiasi oggetto magico a disposizione dei ladri.

Opzioni Ricchezza: 2d6 x 10 pezzi d'oro.

Gruppo: i chirurghi comprendono una gilda che

funge da collegio per addestrare ed educare i suoi membri.

## Compagno

Questi personaggi sono una classe professionale di conversatori, narratori e musicisti. (Bardi/ladri)

Casta: tutti i compagni sono membri della gilda.

Ruolo: i compagni sono addestrati a intrattenere individui privati attraverso la conversazione, la danza e recitazioni di poesia e storia così come la semplice compagnia. In una società che fa affidamento sui matrimoni combinati, c'è spesso bisogno di amicizia e intimità emotiva che non si trovano nelle istituzioni convenzionali. I compagni ricoprono questo ruolo.

Competenze nelle armi: un compagno può usare solo l'arco corto, il pugnale, il dardo, il coltello, la fionda e la spada corta.

Equipaggiamento: i compagni possono indossare qualsiasi armatura ma non possono usare i loro benefici speciali e le abilità di ladro mentre indossano qualcosa di più forte del cuoio.

Vantaggi speciali: la più grande risorsa dei compagni è il loro fascino incantevole. Ciascuno di questi ladri ha determinate capacità magiche

Opzioni Ricchezza: 4d4 x 10 pezzi d'oro. I compagni coltivano gusti raffinati e generalmente si accontentano di niente di meno che dei migliori vestiti e gioielli per adornarsi. Spesso sfuggono alle restrizioni sul loro stile di vita vivendo nella loro casa di gilda, dove possono godere di alloggi di lusso che tecnicamente non sono loro. I compagni devono pagare 10 pezzi d'oro o il 10% del loro reddito al mese per vivere nella casa della gilda, a seconda di quale sia di più.

Gruppo: i Compagni sono considerati membri della casta dei corporativi, anche se molti dei loro clienti sono studiosi. I loro modi colti e la generale acutezza mentale consentono loro di interagire facilmente con la casta superiore. La gilda di un compagno in ogni Centro Civile fornisce ai suoi membri un addestramento rigoroso in tutti i tipi di intrattenimento. Si dice che la gilda di Alchatay addestri i conversatori più pudici e affascinanti. La gilda di Orchaleum è rinomata per la produzione di compagni di abilità

musicali insolitamente acute, nonché i migliori giocatori di giochi da tavolo.

## Membri delle Gilde

Gli uomini delle corporazioni costituiscono la maggior parte della popolazione dei Charonti. Sono gli artigiani e i mercanti della società Charonti.

Caste: tutti i membri della gilda sono, non a caso, membri della casta dei corporativi. Le famiglie delle corporazioni possono entrare alle dipendenze della Corona accettando contratti per beni o servizi.

Ruolo: i membri delle gilde sono una classe magica di lavoratori specializzati. Come gruppo non hanno uno status sociale particolarmente elevato agli occhi della maggior parte degli studiosi; tuttavia, la notevole ricchezza dei mercanti più ricchi li rende rispettati da tutti i membri della società. Molti membri delle corporazioni guidano spedizioni nelle rovine per guadagno privato, e alcuni tentano di commerciare illegalmente con gli emarginati. Nel peggiore dei casi, alcuni membri delle corporazioni colludono con i banditi nelle Terre Esterne e forniscono loro rifornimenti dalle città.

La maggior parte dei membri delle corporazioni lavora nell'ambito delle vocazioni tradizionali delle loro famiglie; tuttavia non è raro che un bambino venga preso come apprendista da un vicino o da un amico di famiglia. Alcuni membri delle corporazioni si mettono in proprio per avviare attività indipendenti.

Competenza nelle armi: un membro della gilda può essere competente con la mazza, il pugnale, il dardo, il coltello, l'arco corto, la fionda, la spada lunga, la spada corta e il bastone.

Equipaggiamento: un membro della gilda non può impugnare armi diverse da quelle in cui è competente. Può indossare qualsiasi armatura, anche se il miglior tipo normalmente disponibile nella cultura Charonti è il cuoio borchiato.

Benefici speciali: A partire dal 3° livello, un membro della gilda può leggere e usare pergamene di incantesimi da mago. C'è una probabilità del 30% meno il 2% per livello del



membro della gilda che leggerà l'incantesimo in modo errato, provocandone il malfunzionamento in qualche modo che sarà dannoso per il membro della gilda e il suo gruppo. (L'effetto esatto dipende dal DM.) Un membro della gilda ha una probabilità del 5% per livello di identificare lo scopo generale di qualsiasi oggetto magico. Il personaggio non ha bisogno di maneggiare l'oggetto, ma solo di esaminarlo da vicino. Anche se il controllo ha esito positivo, l'esatta funzione dell'oggetto non viene mai rivelata, ma solo la sua natura generale. I membri delle corporazioni conoscono bene i mercati di Charonti e riescono sempre a prendere in prestito denaro.

Un membro di una gilda in un centro civile può prendere in prestito fino a 1.000 pezzi d'oro per livello, ma deve rimborsare il prestito entro 6 mesi, più un interesse del 25% meno l'1% per livello. Un membro della gilda può avere un solo prestito in sospeso in un dato momento. Se il personaggio è inadempiente, il creditore può chiedere a un giurista di rimettere in servizio il personaggio fino al pagamento dell'intero importo.

Le gilde hanno anche la capacità di ispirare altri membri della loro casta con motivazioni per avere ulteriori informazioni. Una volta al giorno un membro della gilda può lanciarsi in un "discorso di incoraggiamento" che influenzerà tutti gli ascoltatori fino a 3 metri di distanza per livello di esperienza del membro della gilda come se fossero stati destinatari di un incantesimo di benedizione. Il membro della gilda deve parlare senza essere interrotto per un round e l'effetto sugli ascoltatori dura per un round per livello dell'oratore. (Si noti che l'oratore stesso non è influenzato.)

Capacità magiche: i membri della gilda possono usare oggetti magici normalmente disponibili per i ladri e possono usare le pergamene come descritto sopra.

Opzioni Ricchezza:  $(3d6 \times 10) + 100$  monete d'oro. Un membro della gilda può accumulare ricchezza liberamente, ma non dovrebbe mai avere più ricchezza personale del tesoro della gilda. Se il personaggio non ha genitori o fratelli, non ci sono restrizioni sociali sulla sua

acquisizione di ricchezza.

Gruppo: i giovani membri delle corporazioni frequentano spesso la scuola per bambini per imparare a leggere la magia, dopodiché tornano a casa per diventare apprendisti nell'azienda di famiglia. Alcuni non vanno a scuola, ma vengono insegnati i rudimenti della lettura della magia da maghi associati alla loro famiglia o gilda.

## Scriba

Gli scribi sono i funzionari che gestiscono gli affari quotidiani della Corona.

Casta: tutti gli scribi sono studiosi.

Ruolo: gli scribi sono paggi, corrieri, burocrati, revisori, esattori delle tasse e funzionari minori del governo. Sono assunti per la loro capacità organizzativa e capacità di comunicazione. Tutti gli scribi fanno parte di una gerarchia organizzativa diretta dal Visir, che riferisce direttamente alla regina. Gli scribi sono spesso incaricati di organizzare le questioni logistiche delle spedizioni della Corona nelle rovine.



Competenze nelle armi: uno scriba può usare solo l'arco corto, il pugnale, il dardo, il coltello, la fionda e la spada corta.

Equipaggiamento: uno scrivano può indossare un'armatura di cuoio o di cuoio imbottita.

Vantaggi speciali: gli scribi sono maestri dell'etichetta e della diplomazia.

Uno scriba può leggere e usare pergamene di incantesimi da mago e da sacerdote. C'è una probabilità del 20% meno il 2% per livello dello scriba che leggerà l'incantesimo in modo errato, causandone il malfunzionamento in qualche modo che sarà dannoso per lo scriba e il suo gruppo. (L'effetto esatto dipende dal DM.)

Uno scriba può fare copie di pergamene di maghi e sacerdoti. La possibilità di creare una copia utilizzabile è del 10% più il 10% per livello del personaggio, meno il 5% per livello dell'incantesimo. Questo numero non può mai superare il 90%. Ogni tentativo di copia richiede due giorni per livello dell'incantesimo e il lavoro deve essere svolto senza interruzioni. Se il tentativo di copia fallisce, la pergamena originale viene distrutta e la copia è inutile.

Gli scribi hanno un gergo burocratico basato sull'antica lingua charonti. Il vocabolario comprende argomenti come la contabilità, la programmazione e la gestione delle risorse. Il gergo non può essere compreso da un personaggio non scriba a meno che l'ascoltatore non abbia la competenza. Se il controllo riesce, l'ascoltatore può discernere l'argomento generale della conversazione ma poco altro.

Ostacoli speciali: Uno scriba può usare solo le seguenti abilità da ladro: aprire serrature, muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, rilevare il rumore e leggere le lingue.

Gli scribi sono grandi costruttori di consenso e si sentono a disagio a sporgere il collo. Di conseguenza, quando fa parte di un gruppo, uno scriba non può perseguire una linea d'azione che è stata discussa a meno che almeno un altro personaggio non sia d'accordo.

Opzioni Ricchezza: 2d6 x 10 pezzi d'oro.

Gruppo: gli scribi sono studiosi che hanno studiato alla Scuola Aperta e vengono assunti da lì come apprendisti all'interno del governo. Per

cui sono almeno maghi di 3 più livelli da ladro. Gli scribi vivono nei dormitori governativi e normalmente hanno un mentore presso il quale sono apprendisti. La lealtà di uno scrivano è verso la regina e poi verso il visir.

### **Kit Sacerdoti**

Ogni tipo di chierico Charonti ha un ruolo distintivo nella società. Cultisti e panteisti cercano di trovare un significato nel subordinarsi a divinità lontane di razze primitive che gli antichi Charonti incontrarono nei loro viaggi. I Giuristi agiscono come saggi consiglieri del popolo Charonti applicando quotidianamente l'idea di giustizia della regina. I leader spirituali della cultura sono i Filosofi, che si dedicano all'ideale di una società giusta. I Thanhotepic continuano nella loro devozione al dio anziano addormentato dell'antica Charonti.

### **Cultista**

Questi sacerdoti Charonti si dedicano al culto dei vari dei delle razze semplici che gli antichi Charonti documentarono nei registri delle loro esplorazioni.

Casta: un cultista può essere uno studioso, un membro di una gilda o un emarginato.

Requisiti: nessun allineamento malvagio per studiosi e membri di gilda.

Ruolo: Migliaia di anni fa gli esploratori Charonti andarono in tutte le parti del mondo e tornarono con resoconti dettagliati delle credenze e delle pratiche religiose dei selvaggi che incontrarono. Molti di questi antichi documenti sono stati portati alla luce dalle biblioteche in rovina e riportati alla grande biblioteca del Dodecon.

I cultisti sono Charonti che hanno trovato un senso di identità spirituale immergendosi nella tradizione e nel romanticismo di un dio delle religioni primitive. Questi personaggi sono spesso figli intellettualmente curiosi di famiglie di studiosi che hanno frequentato il Collegio del Pensiero e sono stati coinvolti nello studio degli antichi documenti. La comprensione della natura degli dei e dei loro culti fa parte dell'istruzione di

tutti i Filosofi Charonti, ma il processo educativo è progettato per enfatizzare l'ingiustizia di essere governati da un potere soprannaturale. Alcuni studenti, tuttavia, la pensano diversamente e diventano devoti di una fede perduta. Questi studenti sono considerati intellettuali leggeri, emotivamente bisognosi o semplicemente eccentrici dagli studenti più diligenti del Collegio del Pensiero.

I cultisti non sono organizzati e tendono a non tentare di reclutare seguaci. Un cultista abbraccia una religione per il bene del compimento spirituale che gli fornisce, non perché vuole renderla più popolare.

Ai fini del gioco, un cultista è semplicemente un prete di qualsiasi fede nel mondo della campagna in cui il DM ha ambientato Jakandor.

**Competenza nelle armi:** A seconda della divinità.

**Equipaggiamento:** un cultista può usare armi e armature appropriate alla sua divinità, purché tali armi e armature possano essere trovate nella cultura Charonti.

**Benefici speciali:** Un cultista gode di tutti i benefici del suo sacerdozio adottato, eccetto quelli che sarebbero in conflitto con la natura della società Charonti. Ad esempio, come è stato affermato, nei Centri Civili non sono ammessi templi di alcun tipo. Inoltre, poiché sono visti come membri di gruppi marginali, ai cultisti non viene mai concessa alcuna autorità civile e non suscitano alcun rispetto da parte della popolazione in generale. Solo i loro seguaci, se ne hanno, li tratteranno con deferenza.

**Ostacoli speciali:** la fede del cultista si basa su una conoscenza estremamente frammentaria di come il loro dio fosse servito oltre 5.000 anni fa da persone piuttosto primitive. Così la loro fede può essere confusa o fondata su malintesi. Di conseguenza, i cultisti hanno un accesso incoerente agli incantesimi che maturano per un normale aderente alla loro fede adottata. In un dato giorno il chierico può avere solo accesso ad un Dominio, indipendentemente dalle normali capacità magiche del sacerdozio che il cultista ha adottato. Ogni giorno il cultista deve decidere a quale Dominio della sua fede attingere gli incantesimi.

Un cultista malvagio può risiedere solo nelle Terre Esterne, e se un tale personaggio viene richiamato all'attenzione della Corona, la regina si muoverà rapidamente per sradicarlo con estremo pregiudizio.

**Capacità magiche:** A seconda della divinità, tranne per il fatto che l'acquisizione di incantesimi è limitata come descritto in "Ostacoli speciali" sopra.

**Opzioni Ricchezza:** 3d6 x 10 pezzi d'oro.

**Gruppo:** I cultisti studiosi sono spesso studenti del Collegio del Pensiero. Finché sono iscritti lì, possono trovare un semplice vitto e alloggio tra i dormitori. Possono studiare liberamente gli antichi documenti della loro fede nelle biblioteche e cercare di recuperare nuove informazioni tra le rovine.

Nella casta dei corporativi, gli artigiani ordinari che soffrono di un fascino per la storia di altre culture possono diventare cultisti dopo aver trascorso tempo nelle sale pubbliche del Dodecon. Queste devozioni eccentriche possono essere trasmesse tranquillamente all'interno di una famiglia per generazioni.

Nelle Terre Esterne c'è poco da spiegare per la vasta gamma di credenze bizzarre che guadagnano adepti. Un frammento di scrittura trovato in una rovina, un antico tempio, o anche le pratiche oscure e bestiali dei Knorr possono diventare la base per un nuovo culto.

## **Giurista**

I giuristi sono i funzionari della regina responsabili dell'amministrazione della giustizia.

**Casta:** tutti i giuristi sono studiosi.

**Requisiti:** allineamento neutrale buono.

**Ruolo:** i giuristi, in realtà sono un sottogruppo dei filosofi (maghi, chierici), sono devoti servitori della regina che si sforzano di incarnare le virtù della ragione e della compassione esaltate dal loro monarca. A causa dei loro ampi poteri civili, i giuristi sono rispettati da tutti i cittadini e temuti da alcuni. La legge Charonti dà ampio spazio alla saggezza individuale di un giurista. Allo stesso tempo, i giuristi non abusano del loro potere; sono di carattere irreprensibile e si sforzano



sempre di moderare con compassione la ragione delle loro sentenze.

Le decisioni dei giuristi possono variare ampiamente in termini e durata. Un giurista potrebbe incaricare un bambino che ha lanciato verdure ai passanti di ripulire il casino e chiedere scusa le vittime oltre a pulire tutto il bucato per una settimana. Un altro potrebbe decretare che il bambino debba stare nella piazza per un'ora, durante la quale le sue vittime possono tirargli addosso della verdura.

Competenze nelle armi: i giuristi possono essere competenti solo nell'uso del bastone ferrato e possono portare solo quest'arma all'interno dei centri civili. Nelle Terre Esterne un Giurista può usare qualsiasi altra arma, ma si applicano le normali penalità per non competenza.

Equipaggiamento: i giuristi possono usare qualsiasi tipo di armatura, ma raramente indossano armature di qualsiasi tipo nei Centri Civili. Quando è in pubblico o in servizio ufficiale, un giurista indossa una caratteristica veste bianca e un cappello alto e cilindrico che si gonfia come un cono rovesciato.

Vantaggi speciali: i giuristi hanno il potere di giudice e giuria nella società Charonti. Un giurista può fermare qualsiasi civile che ritenga bisognoso di correzione e intraprendere le azioni appropriate. Il processo di giustizia Charonti presieduto dai giuristi è descritto in dettaglio nel capitolo quattro.

Un giurista può imporre le sue decisioni invocando il potere di un amuleto magico che viene utilizzato per contrassegnare temporaneamente un cittadino che ha commesso un reato. (Vedi il ciondolo della società giusta)

Un giurista ha il potere di annullare/sospendere una decisione di un giurista di livello inferiore fintanto che si consulta con il giurista originale nel tentativo di raggiungere un accordo sulla nuova decisione. Se i giuristi non sono d'accordo, possono ricorrere a un giurista di livello superiore per risolvere la controversia.

I giuristi hanno questi poteri e doveri:

Al 1° livello un Giurista può risolvere con forza di legge qualsiasi controversia tra cittadini Charonti.

Al 2° livello un giurista può assegnare i beni di

qualsiasi cittadino comune Charonti a qualsiasi altro o alla Corona. Questo potere può essere utilizzato per risolvere una controversia, correggere un'ingiustizia, punire un crimine o premiare dimostrazioni esemplari di dovere o comportamento comunitario da parte di un cittadino.

Al 3° livello un giurista può assegnare a qualsiasi cittadino un compito come mezzo per promuovere la giustizia, insegnare una lezione, costruire il carattere o punire un comportamento inappropriato.

Al 4° livello un Giurista può assegnare un cittadino a qualunque vocazione. Ciò può comportare il cambiamento della casta dei cittadini. Un cambio di vocazione richiede che il Giurista lanci l'incantesimo Conoscere Chiamata e applichi il risultato.

Al 5° livello il Giurista può organizzare matrimoni tra due Charonti qualsiasi, ma deve usare l'incantesimo Unione divina come guida e deve prestare attenzione al risultato dell'incantesimo.

Al 6° livello un Giurista può richiedere il permesso alla Corona per far lanciare un incantesimo da un Galvanista di alto livello allo scopo di impedire a qualcuno di continuare a usare un incantesimo che è stato rubato o usato in un crimine. La richiesta deve essere approvata da un giurista di livello superiore e l'incantesimo può essere utilizzato solo per lo scopo specifico descritto nella richiesta.

I giuristi sono in grado di leggere e utilizzare qualsiasi pergamena degli incantesimi del sacerdote, con una probabilità di fallimento pari al 20% meno 2% per livello del giurista.

Ostacoli speciali: a causa del loro potere, i giuristi sono sottoposti a severi controlli da parte della comunità, dei giuristi di livello superiore e della regina. Un giurista non può possedere proprietà e non può pronunciarsi in un caso in cui abbia un conflitto di interessi o possa trarre vantaggio personale dalla decisione. Se un giurista viola il suo codice etico o si comporta in modo contrario agli interessi della regina, verrà arrestato e portato al Collegio del Pensiero. Lì sarà privato del suo ciondolo, non gli sarà permesso di lanciare incantesimi se non sotto stretta

supervisione e gli sarà assegnato un compito da eseguire come penitenza.

Capacità magiche: i giuristi, come i filosofi, iniziano al 1° livello con un accesso a tutti i Domini ed in particolare alla divinazione. Con ogni livello guadagnato, un giurista può acquisire un accesso un altro Dominio di sua scelta.

Opzioni Ricchezza: 2d6 x 10 pezzi d'oro. gruppo: I giuristi si formano all'interno del Collegio del Pensiero. Sono selezionati dalla classe di altri filosofi, di cui sono considerati un corpo specializzato, per far rispettare la giustizia della regina. Tendono ad essere più pratici di altri filosofi e hanno una sensibilità meno speculativa e più coerente con il pensiero della regina.

## **Panteista**

Questi sacerdoti credono che ci sia verità da trovare ovunque e in quasi tutte le religioni.

Casta: un panteista può essere uno studioso, un membro di una gilda o un emarginato.

Requisiti: nessuno. Qualsiasi personaggio sacerdote può essere un panteista.

Ruolo: in qualche modo simili ai cultisti, questi chierici amano studiare antichi testi storici così come impegnarsi in discussioni filosofiche contemporanee. I panteisti ritengono che filosofi e cultisti siano piuttosto poco sottili nella loro devozione semplicistica a un singolo ideale o divinità. nsuth, come l'umanità, non è assoluto, ma piuttosto una questione di grado. È in continua evoluzione ed è difficile da afferrare. Pertanto, i panteisti cercano di trovare la saggezza che può essere individuata da qualsiasi esperienza umana. Non ci sono organizzazioni o istituzioni panteistiche formali tra i Charonti, ma semplicemente pratiche individuali di persone dal pensiero libero.

I filosofi a volte considerano i panteisti dei dilettanti che non hanno la disciplina mentale del discernimento. I cultisti li vedono come dilettanti senza impegno che cercano di trovare punti in comune nelle idee e nelle fedi dove non ne esistono.

Mentre i panteisti sono spesso di allineamento neutrale, coloro che sono bravi spesso mostrano

una preferenza per le idee che riflettono il loro allineamento. Pertanto, un panteista legale buono può essere attratto dalle idee dei filosofi di quell'allineamento così come dalle nozioni di varie religioni legali buone che sono state recuperate negli archivi. Le nozioni combinate di legge e bontà sono le verità comuni che tenderanno a vedere in tutte le cose.

Competenze nelle armi: i panteisti possono diventare abili nell'uso del pugnale, della fionda, dell'arco corto, della spada corta e del bastone ferrato. Equipaggiamento: i panteisti indossano raramente qualcosa di diverso dall'armatura di cuoio, ma nelle Terre Esterne possono indossare qualsiasi armatura.

Vantaggi speciali: i panteisti sanno un po' di tutto quando si tratta di religione e filosofia. Hanno un punteggio base del 10% di possibilità più il 5% per livello di esperienza (massimo 90%) per identificare lo scopo generale e la funzione di qualsiasi oggetto o struttura clericale. Si ritiene che gli antichi Charonti/Lhomarr abbiano permesso a piccole comunità di popoli primitivi di venire a dimorare nell'alta civiltà di Jakandor. Di conseguenza, occasionalmente tra le rovine sono stati trovati strane cappelle e altari. Un panteista può essere in grado di identificare la natura generale della fede rappresentata da una tale struttura.

Ostacoli speciali: i panteisti sono considerati con disprezzo dalla maggior parte degli altri sacerdoti. I Charonti credono fermamente nell'idea che ogni persona sia adatta a padroneggiare una particolare disciplina, e i panteisti sono visti come maestri del nulla. Tuttavia, sono spesso inclusi nelle spedizioni per il recupero documenti antichi a causa della loro utile conoscenza generale.

Capacità magiche: i panteisti hanno un accesso a tutti i Domini (tranne quelli opposti tra loro) degli incantesimi. Possono scacciare e controllare i non morti normalmente e possono usare pergamene di incantesimi da chierico di qualsiasi livello.

Opzioni Ricchezza: 3d6 x 10 pezzi d'oro.

Gruppo: i panteisti studiosi sono studenti del Collegio del Pensiero. A loro viene fornito spazio nei dormitori e gli è permesso di studiare con

filosofi e cultisti.

I panteisti corporativi normalmente praticano qualche mestiere o artigianato durante il giorno e si dedicano ai loro studi religiosi nel tempo libero. Possono trascorrere serate in biblioteca o in compagnia di amici che condividono interessi simili.

Tra gli emarginati, i panteisti sono molto meno comuni che nei Centri Civili perché non c'è molta varietà negli atteggiamenti e nel comportamento di coloro che vivono nelle Terre Esterne.

## Filosofo

I filosofi sono i leader spirituali della società Charonti. Sono pienamente devoti all'ideale della giustizia e traggono la loro forza da questa venerazione.

Casta: tutti i filosofi (chierici) sono studiosi e sono i più rispettati di tutti i membri della loro casta.

Requisiti: buon allineamento.

Ruolo: I filosofi si dedicano all'ideale di Charonti della società giusta. La regina crede che il suo popolo si stia muovendo in quella direzione, ma che le soluzioni che stanno funzionando oggi potrebbero non essere appropriate una volta che la nazione avrà reclamato Jakandor e si sta espandendo ancora una volta attraverso i mari per portare l'illuminazione nel mondo. Di conseguenza, i filosofi di inclinazione legale, neutrale e caotica speculano e discutono per preparare una visione che possa essere implementata man mano che l'impero cresce.

I filosofi sono i membri più influenti della casta degli studiosi. Sono appassionati amanti della saggezza e della verità e dedicano il loro tempo a discutere le complessità morali della missione Charonti per ricostruire l'impero in un modo che mostri la via sia ai pagani che agli dei. I filosofi trascorrono la loro vita affiliati alla Scuola del Pensiero, servendo come insegnanti a tutti i livelli del sistema educativo. Un gruppo dei pensatori più profondi viene selezionato per servire alla corte della regina e per allevare ed educare l'erede al trono. Quando i giuristi non si sentono in grado di trovare una giusta soluzione a una questione o problema a cui un giurista superiore

non ha saputo rispondere, la questione sarà spesso sollevata prima la Corte dei Filosofi, che discute la questione e formula una raccomandazione. La regina modera e si impegna in queste discussioni e alla fine emette l'arbitrato finale.

Ogni filosofo appartiene a uno dei tre gruppi che hanno visioni chiaramente divergenti su dove dovrebbe essere diretta la società, in base all'allineamento etico dell'individuo.

La Visione Legale: Man mano che il nostro impero verrà ripristinato, la Corona dominerà un numero sempre crescente di persone. Man mano che i nostri numeri aumentano, dovremo creare sistemi e politiche che impediscano l'arbitrarietà del processo decisionale individuale in modo che tutte le persone siano trattate allo stesso modo dalla Corona. Pertanto, sarà necessaria una quantità crescente di leggi, poiché man mano che la nostra popolazione cresce, crescerà anche il numero di persone che necessitano di pastorizia e non si può fare affidamento su di esse per agire nei migliori interessi della società. Il numero di visioni e interessi divergenti aumenterà. A questo caos crescente, dobbiamo imporre ordine e serenità.

La visione neutrale: la nostra società è ora come dovrebbe essere. Siamo governati dalla ragione bilanciata dalla compassione. Non possiamo diventare attenti alle regole, né possiamo sottoporre la nostra società agli oltraggi e alla follia dei libertini e ai capricci individuali. Un equilibrio pratico tra ordine tradizionale e flessibilità è l'unico modo per la nostra società di rimanere il modello per tutti gli esseri senzienti. Chiaramente, senza ordine soccomberemo alla guerra e alla meschinità come fecero i signori della magia di anni fa, ma la compassione, per sua stessa natura, implica la capacità di fare eccezioni alle regole stabilite.

La visione caotica: la società più giusta è quella con la più grande capacità di rispondere al bene momentaneo, poiché la vita non è altro che un accumulo di questi momenti. È vero, possiamo usare la magia per aiutare ogni persona a fare ciò che può servire al meglio la società; tuttavia, una società veramente giusta consentirà agli



individui di perseguire i propri desideri senza essere rimproverati dalla ragione. Dobbiamo recuperare la nostra conoscenza perduta ma rimanere numericamente modesti, in modo da poterci permettere di fare la cosa giusta indipendentemente da qualsiasi decisione arbitraria che avrebbe potuto servire meglio in un altro momento.

**Competenze nelle armi:** i filosofi possono acquisire competenza con la clava, il bastone ferrato e l'arco corto. Nelle Terre Esterne possono usare qualsiasi altra arma, ma si applicano le normali penalità per non competenza.

**Equipaggiamento:** i filosofi possono indossare qualsiasi armatura, ma preferiscono l'armatura più leggera che sia pratica per una situazione. Non indossano niente di più pesante della pelle mentre sono nei Centri Civili.

**Vantaggi speciali:** i filosofi sono naturalmente scettici e spesso disdegnano la devozione del clero ai poteri soprannaturali. Tendono a pensare a quei poteri come a un rifugio per i moralmente deboli e considerano i poteri stessi meschini e venali. I filosofi ottengono il loro potere non da una divinità, ma piuttosto dalla devozione al loro ideale astratto di una società giusta. Con l'aumentare della loro fede e devozione alla società giusta, ottengono una crescente resistenza agli incantesimi dei sacerdoti che si associano a poteri soprannaturali, che include tutti gli altri sacerdoti Charonti tranne i giuristi. Questa resistenza è una percentuale pari al livello del filosofo x 10, meno il 5% per livello dell'altro sacerdote. Ad esempio, un filosofo di 3° livello ha una probabilità del 20% (30 meno 10) di resistere a un incantesimo lanciato da un sacerdote di 2° livello.

Questa resistenza è un aspetto innato dello stato d'animo del filosofo e non può essere superata da un atto di volontà. Pertanto, un filosofo può dimostrarsi resistente agli incantesimi benefici come curare ferite leggere o guarire. Gli incantesimi benefici che influenzano un'area, come la preghiera, possono funzionare su altri all'interno dell'area di effetto mentre allo stesso tempo si resiste dal filosofo. La resistenza del

filosofo non è efficace quando il carattere non è cosciente.

I filosofi hanno una capacità speciale di discernere ciò che è vero e reale, e come tali ottengono un bonus di +4 ai loro tiri salvezza contro le illusioni, in aggiunta a qualsiasi altro bonus applicabile.

**Ostacoli speciali:** Il concetto di ottenere il potere di lanciare incantesimi da un'idea piuttosto che da una forza soprannaturale è un'innovazione piuttosto recente dei filosofi Charonti. Per questo motivo, la loro acquisizione del potere di lancio degli incantesimi è piuttosto lenta (come descritto sotto "Capacità magiche" di seguito).

Ogni filosofo deve dedicarsi alla visione legale, neutrale o caotica dell'ideale di Charonti della società giusta, e deve esemplificare le sue convinzioni nella sua vita quotidiana. Se un filosofo inizia a comportarsi in modo contrario al suo allineamento o alla sua visione della società giusta, il personaggio perderà la capacità di lanciare incantesimi fino a quando non verrà eseguito un atto di penitenza assegnato da un filosofo di livello superiore dello stesso allineamento.

**Capacità magiche:** i filosofi iniziano al 1° livello. Con ogni livello guadagnato, un filosofo può acquisire accesso un'altro Dominio di sua scelta.

**Opzioni Ricchezza:** 2d6 x 10 pezzi d'oro. I filosofi prima di accedere al Collegio del Pensiero fanno 3 anni (3° livello mago) nella scuola per bambini.

**Gruppo:** Il Collegio del Pensiero è la scuola della filosofia Charonti. Per definizione, tutti i filosofi - e solo i filosofi - sono affiliati a questa organizzazione.

### **Thanhotepic**

I Thanhotepic sono sacerdoti dell'anziano dio dormiente della morte e della rinascita, Thanhotep, che un tempo era il centro della vita spirituale dei Charonti.

**Casta:** Un Thanhotepic può essere uno studioso (raramente), un membro di una gilda o un emarginato.

**Requisiti:** poiché Thanhotep è una divinità legale neutrale, anche la maggior parte dei suoi chierici

sono di quell'allineamento, ma un personaggio Thanhotep può anche essere legale buono, legale malvagio, vero neutrale o caotico neutrale. Ruolo: I sacerdoti di Thanhotep svolgono un ruolo vario nella società Charonti. La Corona non consente l'erezione di templi di alcuna fede all'interno dei quartieri abitati. Il culto di Thanhotep è diminuito nel corso di migliaia di anni e ora persiste principalmente nelle usanze secolari generali del popolo.

I Thanhotepic che vivono nei Centri Civili tengono piccole cerimonie private nelle case di amici ma generalmente non hanno un grande seguito. Le loro osservanze sono in gran parte personali, ma sono chiamate dai Charonti dalla mentalità tradizionale in occasione di nascite, matrimoni e morti. Sono visti da alcuni con rispetto e disprezzati come deliranti da altri. Non esiste una struttura formale della chiesa, sebbene si formino relazioni informali che consentono a un sacerdote di trasmettere la tradizione a un sacerdote più giovane.

Molti Thanhotepic vivono nelle Terre Esterne. Alcuni di questi hanno scavato antichi templi e si sono circondati di adoratori fanatici e servitori non morti. Questi sacerdoti credono di essere gli unici custodi della vera fede Thanhotepic e vedono tutti gli altri sacerdoti (compresi i Thanhotepic che vivono nelle città) come eretici. Credono che i Charonti delle città abbiano perso la strada e debbano un giorno tornare al loro dio e creatore ancestrale.

I Thanhotepic non condividono una sola serie di credenze riguardanti il potere che tutti venerano. Alcuni credono che il dio più anziano possa essere morto, ma ora sia rinato e debba essere adorato anche se non ricorda ancora chi sia. Altri credono che il dio si sia davvero addormentato e che sia loro compito svegliarlo. Altri ancora insistono sul fatto che è vivo e vegeto e aspetta il ritorno del suo gregge smarrito.

Competenze nelle armi: un sacerdote di Thanhotep può diventare esperto nell'uso dell'arco corto, del bastone ferrato, del pugnale e del khopesh.

Equipaggiamento: I Thanhotepic possono indossare qualsiasi armatura ma preferiscono

cuoio imbottito ornamentale.

Benefici speciali: un sacerdote di Thanhotep è in grado di scacciare o controllare i non morti come se fosse di un livello superiore a quello che è in realtà.

Un Thanhotepic ha la capacità di parlare con i morti una volta al giorno, senza alcuna possibilità che la magia fallisca (poiché non è un incantesimo lanciato, ma un'abilità magica) e producendo risultati come se il sacerdote fosse di due livelli più alto.

A differenza di altri chierici, un Thanhotepic può usare l'incantesimo Cura Ferite Leggere per riparare i Non Morti Coporei danneggiati come se fossero creature viventi. Una pergamena cura ferite leggere preparata da un Thanhotepic può essere usata da qualsiasi chierico per curare i non morti.

Ostacoli speciali: I Thanhotepic soffrono di stigmi sociali che vanno dall'ammirazione degli emarginati al disprezzo della maggior parte dei membri della casta degli studiosi. Non è consentito più di un Thanhotepic in una spedizione della Corona.

Un Thanhotepic non può partecipare ad alcuna azione che danneggi gli interessi di far avanzare la sua fede e deve sforzarsi, anche solo con l'esempio (il proselitismo è severamente disapprovato dalla Corona), per guidare dolcemente il popolo Charonti sulla retta via del Fede Thanotepica.

Capacità magiche: I Thanhotepics hanno accesso al Dominio della Morte, Elementale, Divinazione e Protezione.

Opzioni Ricchezza: 3d6 x 10 pezzi d'oro. I Thanhotepic in città normalmente si guadagnano da vivere svolgendo qualche altra funzione in una gilda. A pochi eletti è permesso studiare al Collegio del pensiero.

Gruppo: Si ritiene che i Thanhotepic a cui è permesso studiare al Collegio del pensiero siano in grado di offrire alcune informazioni sul pensiero degli antichi Charonti, i quali erano tutti devoti praticanti della fede Thanhotepic. Antichi documenti Thanhotepic sono conservati nel Dodecon e studiati da studenti di antropologia e storia.

## Kit Guerriero

### Guardiani

Questi guerrieri sono addestrati al comando militare delle forze non morte. La conoscenza di un tutore dell'arte della strategia e della tattica è considerata più importante dell'abilità dell'individuo nel combattimento fisico.

**Casta:** tutti i guardiani sono studiosi all'inizio della loro carriera. Alcuni si sono ritirati dal servizio alla Corona e ora lavorano per le gilde. Non esistono guardiani tra gli emarginati, che usano i sacerdoti per controllare i non morti.

**Requisiti:** nessun allineamento malvagio.

**Ruolo:** i guardiani sono i comandanti degli eserciti non morti di Charonath. Sono esempi degli ideali dei Charonti eppure oggetto del disprezzo di molti membri della casta degli studiosi. Incarnano le nozioni di dovere e servizio alla nazione. Sono i guardiani, con i loro soldati non morti, che ripuliscono i quartieri instabili delle città per renderli sicuri per i Charonti. Sono loro che capiscono come schierare al meglio le loro forze per proteggere una spedizione che viaggia attraverso le Terre Esterne. Sono loro che devono sopportare le violente e sanguinose campagne contro i Knorr.

I guardiani sono rigorosamente addestrati nella strategia e nelle tattiche di guerra e su come comandare e schierare truppe non morte. Sanno come coordinare gli attacchi e organizzare una difesa efficace. Sono a loro agio nell'usare la magia come strumento e la valutano rigorosamente in termini di utilità per i loro compiti.

I guardiani sono noti per la loro feroce devozione alla regina. Alcuni filosofi temono che questo impegno sia più per l'amata governante stessa che per l'ideale della società giusta che rappresenta.

**Competenze nelle armi:** un guardiano può diventare competente nell'uso di qualsiasi arma.

**Equipaggiamento:** possono usare qualsiasi arma o armatura.

**Vantaggi speciali:** ogni guardiano è assegnato dalla Corona al comando di due o più serathi per

livello di esperienza. Il guardiano è responsabile della manutenzione e della riparazione delle sue truppe, e se uno viene distrutto non viene sostituito a meno che la distruzione non sia stata il risultato di un combattimento necessario.

Come tutti i personaggi, i guardiani usano i frammenti di controllo degli artefatti magici per dirigere il loro Charonath. La maggior parte dei personaggi può controllare solo un Charonath per livello. A causa del loro addestramento, tuttavia, i guardiani non hanno limiti al numero di Charonath che possono controllare. Qualsiasi numero di non morti può essere affidato a un singolo guardiano in una situazione di emergenza.

I guardiani possono coordinare gli attacchi dei non morti in modo tale che siano più efficaci in combattimento. Un guardiano ha un raggio di comando che raggiunge i 10 metri per livello di esperienza. Tutti i non morti controllati da un guardiano e che combattono all'interno di questo raggio ottengono un bonus di +1 ai loro tiri per colpire e alla Classe Armatura.

Un guardiano può orchestrare gli attacchi del serathi entro il suo raggio di comando, in modo che ogni round successivo a quello in cui nessuno zombi ha attaccato, il serathi può usare il tiro di iniziativa del guardiano piuttosto che agire per ultimo nel round successivo.

**Ostacoli speciali:** i guardiani sono addestrati prima nella strategia e meno nelle abilità di combattimento personale. I guardiani che si uniscono alla casta dei corporativi perdono il comando del Charonath della Corona e devono acquistare i loro serathi nei mercati.

**Capacità magiche:** un guardiano può usare oggetti magici normalmente disponibili per i guerrieri.

**Opzioni Ricchezza:** 5d4 x 10 pezzi d'oro.

**Gruppo:** i guardiani iniziano la loro formazione ufficiale subito dopo aver lasciato la scuola per bambini, quando gli altri studenti tornano a casa o continuano nella scuola aperta. La Scuola dei Guardiani fornisce formazione in filosofia, strategia, tattica, combattimento e logistica operativa.

I guardiani che lasciano il servizio della regina



sono molto ricercati dai capigilda per le spedizioni di scorta nelle Terre Esterne.

## Territori Knorr

Area: ca. 282.225,24 km<sup>2</sup>.  
Popolazione: 27.550 umani Knorr  
Lingue: Knorr  
Valuta: scambio  
Tipo di governo: Capi Clan  
Risorse: Caccia, agricoltura di base

### Knorr

In tutta la metà orientale di una grande isola, i guerrieri si preparano alla battaglia contro i loro odiati nemici. Rivestiti con gonne di pelliccia e stivali, battono le lame insieme, giurano fedeltà e bevono corna di birra. Nei piccoli insediamenti, i sacerdoti del clan cantano incantesimi per animare le enormi macchine da guerra che fungono da totem degli spiriti guardiani del loro clan. Anche gli stregoni generalmente diffidati dei clan forniscono assistenza, creando talismani protettivi e usando i loro poteri arcani di divinazione. Dai sepolcri delle reliquie del clan vengono estratti oggetti antichi che servono come standardi e strumenti di distruzione per il loro popolo. Ogni guerriero avrà la possibilità di cercare la gloria e potrebbe anche sopravvivere se la Madre Guerra lo vorrà. Benvenuti a Jakandor, isola natale del popolo guerriero che si fa chiamare Knorr. La parola "Knorr" (pronunciato "nor") significa sia "vita" che "onore" e definisce per queste persone cosa significa essere umani. I Knorr sono un popolo giovane e vitale, rifugiati spinti da una tempesta catastrofica in questo santuario dell'isola.

I Knorr considerano altamente disonorevoli tattiche come aguati, inganno o persino l'uso di armi a distanza contro nemici onorevoli, come altri Knorr.

Di seguito è riportato un elenco alfabetico delle principali concentrazioni di Knorr su Jakandor, costituito da tutti i luoghi con una popolazione di 200 o più abitanti. Diverse migliaia di altri Knorr vivono in insediamenti più piccoli (che non sono identificati sulla mappa del manifesto) e in fattorie lavorate da appena una o due famiglie. Per ogni località qui descritta, il numero che segue un nome indica la popolazione totale. In molti casi, un clan costituisce una quota relativamente ampia di questa popolazione (10% o più). Quando il numero della popolazione non è seguito da una cifra percentuale, la località non ha un clan predominante.

Borhall: 4.000. Il più grande insediamento nell'entroterra; si trova sulla riva dello Spirit Lake. Centro importante per la pastorizia e l'agricoltura.  
Detsahi (det-SAH-hee): 650. Villaggio agricolo (con alcuni pescatori) lungo la costa a sud del Bosco Morto.

Dironhi (cervo-ON-ciao): 500, 30% Dironkenn. Villaggio di pescatori sulla sponda meridionale dell'ingresso alla Baia dei Guardiani.

Dredhall: 3.200, 10% Lokkenn. Grande insediamento nell'entroterra e dimora tradizionale degli Hankenn. La strada portage molto utilizzata collega il fiume Dred Sky e il fiume Clear. Posto sotto assedio da Maree Kenn Lokk durante la Grande Guerra.

Falkrest: 5.000. Il più grande porto di Jakandor. La città più vicina al grande tamburo di Alcuino.

Farfield: 300. Villaggio agricolo molto frequentato tra Kralrest e Dredhall. Spesso utilizzato come base per le incursioni nelle rovine di Hall Kenn Doom.

Galletto (GAHL-ett): 400, 20% Galkenn. Villaggio di pastori fondato per addomesticare i cavalli alla base del Totoshadi.

Goklaya (vai-ARGILLA-uh): 800. Grande villaggio agricolo sulla sponda settentrionale del Ranitaw. La città di confine meridionale del re Hanton durante la Grande Guerra.

Hanahi (ha-NAH-hee): 400, 20% Hankenn. Villaggio di pescatori a nord di Stormbreak. Fondata dagli Hankenn, molti dei quali si trasferirono a ovest a Kaskahi dopo la Grande Guerra.

Hanfalk: 200, 20% Hankenn. Originariamente una fortezza costruita dal re Hanton, ora un villaggio agricolo.

Hoyoka (hoy-OH-kuh): 500, 40% Morakenn. Grande villaggio di caccia sulle rive del Lago del Lupo Dred

Kaskahi (kas-KAH-hee): 300, 20% Hankenn. Villaggio di pescatori e cacciatori sulla sponda occidentale della Baia dei Guardiani, all'ombra delle Montagne Spezzate.

Kralrest: 3.000. Importante insediamento portuale e base comune per le escursioni a Haylee's Fill.

Lanor's Stead (LAH-nor): 400. Villaggio agricolo a metà strada tra Dredhall e Hanfalk. Si ritiene che abbia il suolo più ricco di Jakandor. Fondata da Lanor Kenn Han. Sito della battaglia di Hanton's Head.

Lelaka (le-LOCK-uh): 600. Villaggio di caccia sul Ranitaw.

Lokkfalk: 200, 40% Lokkenn. Originariamente una fortezza costruita da Maree Kenn Lokk, ora un villaggio agricolo.

Moraka (MOR-ah-kah): 500. Villaggio di cacciatori e contadini fondato dai Morakenn, che si trasferirono a ovest per una migliore caccia dopo la Grande Guerra.

Nunneka (mezzogiorno-ih-KAH): 300, 30% Morakenn. Villaggio di caccia nella Moranesta.

Nunohi (noo-NO-hee): 800, 10% Dironkenn. Villaggio di pescatori e agricoltori alla foce del fiume dei Monti Morti.

Onaya (OH-nah-yah): 400, 20% Lokkenn. Piccolo villaggio agricolo sulle rive del Lago delle Nuvole.

Richground: 500. Villaggio agricolo situato all'incrocio tra il fiume e il mare e la strada che porta da Suhanet a Onaya.

Sekohi (seh-KO-hee): 200. Villaggio di pescatori e agricoltori alla foce della Baia dei Guardiani.

Shatayet (sha-TAY-ett): 400, 20% Galkenn. Campo di pastorizia e mercato del bestiame lungo il sentiero che porta a sud dalla Piana del Tuono Lontano.

Tempesta: 2.800. Porto importante per i clan marinari. Base comune per le incursioni nella Città della Luce Eterna.

Suhanet (soo-HANN-ett): 400, 20% Galkenn. Accampamento sulla cresta della Piana del Tuono Lontano.

Tawya (TAW-yuh): 200. Villaggio agricolo e di caccia sul Fiume delle Montagne Morte.

Urelhi (yuh-REL-hee): 600. Villaggio di agricoltori e pescatori lungo la costa orientale di Clanspraw. Base per escursioni nelle Rovine Ululanti.

## I Clan

La cultura Knorr ruota attorno a un feroce senso di lealtà nei confronti della famiglia e del clan. Una famiglia Knorr si estende ben oltre i genitori e i fratelli. Nonni, zie e zii insegnano al bambino Knorr come brandire una spada, arare la terra e proteggere l'onore della famiglia e degli spiriti che a loro volta li proteggono. La famiglia Knorr è infinitamente flessibile ed estesa, raggiunge anche il mondo invisibile degli spiriti guardiani. I figli delle vittime cadute, dei prigionieri e degli schiavi vengono spesso adottati in una famiglia e trattati come parenti. Solo in circostanze estreme i Knorr che hanno disonorato le loro famiglie e i loro clan saranno abbandonati dalla loro gente e diseredati. Il termine "famiglia" è usato specificamente per riferirsi ai parenti che condividono un unico focolare e casa. Una sola famiglia può contenere più fratelli, le loro mogli e tutti i loro figli se vivono sotto lo stesso tetto e condividono la stessa tavola. È comune, tuttavia, che i bambini inizino la propria famiglia costruendo nuove fattorie quando sono sposati. "Clan" è usato per riferirsi a tutti gli altri consanguinei, dal fratello della porta accanto a un lontano cugino in un altro insediamento. Un clan Knorr contiene tra le 30 e le 1.000 persone. Gli insediamenti Knorr sono sparsi nella parte orientale di Jakandor. Fattorie isolate, ciascuna gestita da una singola famiglia o da un piccolo

clan, punteggiano le regioni interne, mentre i piccoli villaggi di pescatori e agricoltori sono spesso popolati da membri di diversi clan. Occasionalmente un singolo grande clan occuperà la propria roccaforte o villaggio, mentre un grande insediamento da 3.000 a 5.000 persone può essere la residenza di membri di molti clan. I clan servono a educare i propri membri fornendo un'ampia base di esperienza e molte opportunità per i giovani di fare apprendistato con i loro parenti. I sacerdoti del clan partecipano anche insegnando ai bambini la storia del clan, oltre a leggere e scrivere a coloro che sono interessati. La parte più importante dell'educazione di ogni bambino Knorr è imparare a maneggiare un'arma. A tutti i bambini viene insegnato come cacciare e combattere, perché un Knorr che non sa combattere non può provvedere alla sua famiglia e non può difendere la sua famiglia, i suoi beni o il suo onore. Il matrimonio in un insediamento Knorr è spesso il risultato di un accordo o di una conquista. I matrimoni, tuttavia, non vengono quasi mai condotti contro la volontà dei partecipanti. Un guerriero Knorr può essere orgoglioso di sposare una spadaccina che ha guidato un clan nemico a una vittoria onorevole sul suo stesso popolo. Tale accordo può fornire la base di una nuova e duratura pace tra i clan rivali. Un matrimonio può essere condotto per formare un'alleanza o anche per acquisire terreni agricoli. A volte un marito o una moglie vengono premiati come parte della risoluzione legale di una controversia. Indipendentemente dalle circostanze, ogni Knorr deve sposarsi al di fuori del proprio clan. Quando una coppia è sposata, un partner lascia il proprio clan per vivere con la famiglia dell'altro. La famiglia che ottiene il nuovo membro è responsabile di risarcire l'altro per la perdita della spada della persona. Questa dote di solito assume la forma di bestiame o tesoro. Il nuovo arrivato viene adottato nel suo nuovo clan ed è considerato un membro del sangue. La proprietà viene solitamente ereditata dal figlio maggiore di una famiglia. Di conseguenza, i figli e le figlie più piccoli devono spesso cercare fortuna con razzie e bande di guerra. Il clan è anche la sorgente della vita economica di Knorr, fornendo un flusso costante di conoscenze, strumenti e persone per la caccia, l'agricoltura, la pesca e le razzie. I Knorr in genere producono solo cibo e beni sufficienti per se stessi e per i loro parenti. Una famiglia o un clan possono produrre una modesta eccedenza di manufatti (attrezzi, armi, vestiti, armature) o generi alimentari da scambiare con quelle cose che non possono produrre o coltivare da soli. Non esistono mercanti, come si trova in altre culture, nella società Knorr che si guadagnano da vivere interamente attraverso il commercio. Anche negli insediamenti più grandi, i giorni di mercato si verificano solo una volta al mese. Mentre i Knorr vivono di caccia, agricoltura e pesca, le incursioni e il combattimento sono una parte vitale della loro vita economica. I Knorr credono che una persona abbia il diritto di possedere solo ciò che può difendere e che un'orgogliosa dimostrazione di ricchezza sia una sfida per testare questa affermazione. I giovani spesso ottengono la loro prima esperienza di combattimento raziando un insediamento rivale con i loro cugini. Le incursioni in mare e la pirateria fanno parte della formazione dei giovani pescatori. L'opportunità più pericolosa e potenzialmente redditizia che un colono Knorr deve affrontare si trova tra le numerose antiche rovine di Charonti sparse per Jakandor. Nascoste tra le rupi e le foreste dell'isola, nelle profondità delle città dei morti, giacciono le prove che offrono gloria e oro all'intraprendente Knorr. I Knorr sono un popolo fieramente indipendente e non apprezzano i governanti nella loro struttura politica e sociale. Vivono in una società essenzialmente senza classi e credono che ogni persona debba scegliere la propria strada. Non esiste una classe di soldati professionisti nel mondo Knorr. Qualsiasi uomo, donna o bambino è un potenziale combattente. I Knorr premiano l'onore, lo sforzo e l'abilità individuali al di sopra di ogni altra misura del carattere. La schiavitù è sconosciuta tra i Knorr e, sebbene a volte gli ostaggi vengano scambiati per motivi politici, non vengono mai tenuti in cattività per un certo periodo di tempo. I Knorr credono che un uomo che muore in cattività vagherà come un fantasma



vendicativo. Anche i criminali vengono esiliati o uccisi piuttosto che imprigionati. La maggior parte delle decisioni che riguardano più di una famiglia in un clan sono prese da un consiglio composto dagli uomini e dalle donne che sono i capi di quelle famiglie. I clan tendono ad amministrare i propri affari e vengono coinvolti negli affari di altri clan solo quando necessario. A volte i consigli che rappresentano tutti i clan di un villaggio si riuniscono su una questione di interesse comune, ma i Knorr credono che meno governo sia un governo migliore. Naturalmente, i leader sono necessari quando si tratta di questioni militari. Bande di guerra, gruppi di predoni e gruppi di avventurieri sono generalmente guidati da capi che vengono selezionati dai loro seguaci. I Knorr sono consapevoli che una folla è un povero consigliere in guerra e seguiranno rigorosamente gli ordini in caso di crisi, ma riterranno il leader responsabile degli errori. I Knorr a volte impegnano le loro vite al servizio di un capo, aggiungendo un ulteriore obbligo a coloro che già li legano alla loro famiglia e al loro clan. Il capo, che di solito è un parente, dovrebbe fornire ai suoi seguaci bottino e opportunità di valore. Per aumentare le sue possibilità di rimanere in favore, un leader onorevole dividerà equamente tutti i tesori tra i membri del gruppo e poi restituirà metà della sua quota ai suoi seguaci come dono. Occasionalmente un capo militare otterrà un seguito leale di servitori e inizierà ad assumere autorità politiche oltre che militari. Da questi ranghi, signori della guerra e re eroi occasionalmente salgono a posizioni di governo sui loro villaggi e parenti. Sebbene possano essere celebrati nella storia e nelle canzoni del clan, questi sovrani di solito non durano a lungo. I Knorr non sono inclini a subire l'influenza di un parente quanto lo sono di un vicino bellicoso. Alcuni clan sono tradizionalmente ostili l'uno all'altro e altri sono alleati. Queste relazioni possono cambiare a causa di interessi condivisi o del matrimonio, ma la tradizione è una forza forte nella vita di Knorr. Gran parte della storia di Knorr è raccontata nella storia di faide di sangue tra clan che durano da generazioni.

## **Clan, Riti e Magia del Mago**

In un certo senso, quasi ogni Knorr è sia un guerriero che un prete. Ogni Knorr che non è uno stregone può usare alcune capacità magiche. Queste abilità, chiamate rituali del clan, sono una forma di magia che pervade la vita dei Knorr. Questo corpo di semplice magia è la prova per i Knorr che il legame tra loro si estende oltre il mondo visibile. La magia degli stregoni è tutta un'altra cosa. I Knorr guardano agli stregoni, che chiamano veggenti, con sospetto e un certo disagio. C'è qualcosa di apparentemente innaturale nel loro potere, che sembra provenire dal nulla. Nessuna divinità, spirito o legame di clan alimenta il selvaggio potere degli stregoni. Tuttavia, allo stesso tempo, la visione di vasta portata dei veggenti è rispettata e apprezzata per i benefici che può offrire.

## **Clan Totem**

Ogni clan ha uno spirito guardiano che considera un totem. I personaggi si considerano affini al loro spirito guardiano. Considerano le controparti terrene del guardiano con lo stesso rispetto dovuto a un parente. Sanno, naturalmente, che tali creature e forze possono essere pericolose a volte, ma non parteciperanno alla distruzione del loro totem. Al massimo possono sottometterlo o scacciarlo. Ad esempio, Ator è un membro dei Morakenn, il cui guardiano è lo spirito del lupo. Se Ator viene attaccato dai lupi, si difenderà ma cercherà di scacciarli senza ucciderli. Se uccide il suo totem, soffrirà di sfortuna. Jalee è un membro del clan Hortag. Sono parenti dello spirito del Clear River. Se il fiume si allaga, lei darà una mano a deviarne il flusso per proteggere i campi. Tuttavia, non avrebbe fatto qualcosa che avrebbe volontariamente danneggiato il fiume, come gettarvi carne marcia o avvelenare l'acqua in qualche altro modo.

## **Clan: Lokk**

Parenti: 7.569

Spirito guardiano:

Clan Relic: Arca del vincolo della madre Guerra

Principali alleati: i Morakenn e i Diron-kenn  
Principali nemici: Hankenn e Gal-kenn  
Luogo: i Lokkenn vivono principalmente nel Lokkspraw lungo il fiume Dred Sky e il Clear River. Le maggiori concentrazioni di Lokkenn si trovano nella città di Dredhall e nei villaggi di Onaya e Lokkfalk.  
Sussistenza: la maggior parte dei Lokkenn ha piccole fattorie nelle valli fluviali. Si divertono a cacciare nei boschi vicini. I Lokkenn traggono un'uguale misura del loro sostentamento dalle incursioni sia per terra che per mare. Sono i più notoriamente aggressivi di tutti i grandi clan Knorr e considerano la loro reputazione un onore.  
Storia: Si ritiene che i Lokkenn siano i clan Knorr più vicini alla Madre della Guerra. Secondo la leggenda, una volta promisero alla dea che avrebbero ucciso tutti i loro nemici caduti, piuttosto che lasciarli in vita, in cambio della vittoria in una battaglia. Il clan ha mantenuto questa pratica, che altri Knorr troverebbero disonorevole se non fosse il risultato di un patto con la stessa Madre della Guerra. I Lokkenn sono avversari brutali ma alleati profondamente leali. Il Lokk è l'unico clan Knorr a preservare gli antichi segreti della costruzione di colossi di vimini. Gli altri clan avevano tutti abbandonato le pratiche coinvolte nell'animazione delle statue di guerra in vimini diversi decenni prima della Traversata. Dopo il loro arrivo su Jakandor, i Lokkenn prosperarono stringendo un'alleanza con i Morakenn e guidando la guerra contro il re Hanton. Molte battaglie furono combattute lungo i fiumi e Maree Kenn Lokk costruì la fortezza Lokkfalk per sostenere l'assedio di Dredhall ed estendere la sua portata nell'Haffspraw. Il successo delle imprese militari del clan è attestato dalla sua numerosa popolazione a Dredhall. Durante la guerra, i Lokkenn hanno stretto un'alleanza storica con i Dironkenn della Baia dei Guardiani. Cercarono le navi da razzia di quel clan di pescatori per fare pressione sul Galkenn, della Piana di Lontano Thunder, che si era alleato con Hanton. I Dironkenn accettarono di attaccare i Galkenn lungo il Gorashaditaw e l'Onataw, ma non avrebbero combattuto i loro alleati Hankenn.

Personaggi importanti Lokkenn  
Maree "Dred Again": Guerriero di livello 8, LN. Considerato il capo di Lokkfalk, Maree è la nipote di Maree Lokkenn. Poiché sua madre e sua nonna condividevano il suo nome di battesimo, ha acquisito il suo soprannome. È una donna meditata e malinconica, appassionatamente fedele ai suoi alleati.  
Damon "Quickgrin": Bardo di livello 6, CB. Combattente carismatico e di buon umore, molto apprezzato dai suoi amici e dai suoi nemici, Damon è stato molto influente nel mantenere la pace tra i Lokkenn e gli Hankenn di Dredhall.  
Jalagon: Sacerdote di guerra di livello 5, LM. Crede che un clan possa trovare gloria solo attraverso la battaglia con altri Knorr. Jalagon viaggia tra gli insediamenti di Lokk consigliando i parenti su razzie e vendette. Rimpiange di essere nato dopo la Grande Guerra e sogna di incitare un'altra epoca di eroi.  
Suka the Deep-Minded: Sacerdote del clan di livello 6, LN. È rispettata da tutti i clan come una donna saggia, compassionevole ma senza compromessi con l'onore del suo clan. Suka si occupa sempre del tamburo di Alcuin come rappresentante del clan Lokk e crede fermamente che i clan dovrebbero mantenere la loro attenzione sulla minaccia Charonti. Vive a Falkrest.  
Kasson: Veggente (Stregone) di livello 5, LN. Serve come consigliere di Maree Dred Again. Ferocemente intelligente con una costante consapevolezza delle conseguenze a lungo termine delle decisioni del clan, Kasson è visto come un cupo profetizzatore e ritenuto responsabile del triste comportamento di Maree. Vive a Lokkfalk.  
Fahalanee: Compagno orso (Ranger) di livello 4, CB. Vive a Onanesta ed è sentimentalmente coinvolta con jaston Hankenn, uno spazzino ed eremita accampato vicino alle Rovine Ululanti. Ha vegliato su di lui per anni, lasciandogli del cibo in caso di maltempo, prima che si incontrassero e si innamorassero davvero. Entrambi i loro clan considererebbero la loro relazione un tradimento e motivo di diseredazione.

## **Clan: Mora**

Parenti: 5.298

Spirito Guardiano: Lupo

Reliquia del clan: la spada della madre della guerra

Principali alleati: Lokkenn e Galkenn

Principali nemici: Hankenn e Diron-kenn

**Luogo:** I Morakenn vivono principalmente in piccoli villaggi di caccia sparsi nelle foreste del Moraspraw, che da loro prende il nome. La più grande concentrazione è a Hoy-oka, sulle rive del lago del Fred Wolf. Questo villaggio di caccia si trova nel profondo del Moran-esta ed è un centro per i cacciatori di pelli. Si ritiene che il 2% della popolazione di Hoyoka sia costituito da veri licantropi. Un gran numero di Morakenn vive nel villaggio di caccia Nunneka, lungo il fiume Wolf

**Sussistenza:** I Morakenn vivono esclusivamente di caccia e raccolta. Questa dedizione alla vita tradizionale di Knorr è fonte di grande rispetto tra gli altri clan.

**Storia:** i Morakenn erano un remoto clan rurale al tempo della Traversata. Al loro arrivo su Takandor, si spinsero rapidamente oltre le coste e i terreni agricoli nelle foreste ricche di selvaggina. Hanno sempre avuto un gran numero di mutaforma e compagni tra la loro gente, e hanno una forte relazione con i veri licantropi della Moranesta. Nella Grande Guerra, Maree Kenn Lokk si alleò con un licantropo del clan Forg, chiamato Gor. Alla vigilia della prima battaglia tra Hannkenn e Lokkenn, Gor si unì al clan Mora e condusse alla battaglia cento dei suoi nuovi parenti. Gor portò con sé la reliquia di Morakenn, la Spada della Madre della Guerra, per gran parte della Grande Guerra. Il Morakenn considerava un gesto di rispetto scegliere di portare la spada piuttosto che combattere nella sua forma più naturale di lupo. Rimase un leader ispiratore tra i Morakenn, conosciuti come guerrieri veloci e feroci. I Morakenn avevano mantenuto relazioni amichevoli con i Galkenn nella Piana del Tuono Lontano prima della guerra. Quando i Dironkenn iniziarono ad attaccare i loro vicini dalle rive del Gorashaditaw per alleviare la pressione sul Lokkenn, il clan del lupo scalò le Sky Falls e respinse i Dironkenn

con un assalto al loro fianco.

**Personaggi importanti Morakenn**

**Brujor "Thickhead":** Barbaro di livello 7, LB. Guerriero socievole che si è distinto per aver scacciato l'avanzata dei Charonti e dei non morti dalle propaggini occidentali della Moranesta, Brujor è solitamente accampato lungo questi sentieri esterni e solo occasionalmente visita i villaggi per prendere parte alle loro gare e ai loro giochi.

**Malon Dred Ton:** Bardo di livello 5, NM. Vittima impulsiva e talvolta meschina della licantropia (è un lupo mannaro), Malon è un lontano discendente di Gor Morakenn, un vero licantropo che ha sposato un essere umano. Rifiuta una cura per la sua condizione e si immagina un vero licantropo. È tollerato dai suoi parenti principalmente a causa della buona volontà di sua sorella Luna.

**Luna Dred Tom Mutaforma lupo** di livello 6, CB. Molto amata dai suoi parenti, Luna dà la caccia ai sentieri della Moranesta da Kralrest al Clear Wall. È stata determinante nello stabilire relazioni amichevoli con i licantropi della Moranesta. Si considera una cacciatrice e una guaritrice. È sospettosa e reticente a parlare con gli estranei, ma espansiva con gli amici.

**Kralon Kennesta:** Sacerdote del clan di livello 9, LN. Kralon è chiamato Kennesta, o "parente degli alberi", a causa della sua età avanzata. Ha combattuto nella Grande Guerra e recentemente ha mantenuto i giovani del suo clan concentrati sulla lotta contro i Charonti piuttosto che contro i loro nemici Knorr. Ora è conosciuto come narratore e storico orale del Morakenn. Vive a Lelaka.

**Holtor "Stormstruck":** Sacerdote delle tempeste di livello 8, CN. Holtor è visto più frequentemente dagli Hankenn del Clanpraw che dai suoi stessi parenti. Vaga spesso per i campi aperti di quel territorio, parlando tra sé. È stato visto in piedi sulle cime delle colline girare con le braccia alzate durante i temporali. Secondo quanto riferito, è gentile ma incoerente.

**Lanara Dred Hedra:** Ladro di livello 4, N. Lanara si fa amare dai suoi parenti fingendo di essere un feroce membro del clan che odia i Charonti, cosa



che gli altri Morakenn che la conoscono trovano divertente. (Si rendono conto, così come lei, che se mai incontrasse uno dei maghi malvagi, correrebbe urlando nella direzione opposta.) Vive vicino a Hoyoka ma viaggia spesso per visitare Brujor Testaspessa nella foresta, dove lo diverte. con i suoi piani su come spazzare via i Charonti.

### **Clan: Gal**

Parenti: 5.298

Spirito Guardiano: Falco

Reliquia del clan: Vento Frantumatore

Grandi alleati: i Morakenn e gli Hankenn

Principali nemici: Lokkenn e Dironkenn

**Luogo:** I Galkenn (GAHL-kenn) vivono principalmente in tre grandi campi di pastori sull'altopiano chiamato la Piana del Tuono Lontano. Il territorio delimitato dal Gorashaditaw, dall'Onataw e dal fiume Dred Sky prende il nome da questo clan. Shatayet, Gallet e Suhanet sono tutti accampamenti scarsamente popolati e spalancati dove i pastori di bestiame fanno le loro case. L'erba è ricca per il pascolo in pianura, ma il terreno è troppo magro per l'agricoltura. Questa zona è anche la patria dei cavalli selvaggi di Jakandor che corrono liberi attraverso l'altopiano. I Galkenn commerciano nei paesi e nelle città alla base dell'altopiano, tra cui Borhall, Richground, Hanfalk e Tawya. Un piccolo numero di Galkenn ha stabilito le proprie case in tutti questi insediamenti.

**Sussistenza:** i Galkenn sono conosciuti come allevatori di bestiame, ma dipendono dalla pesca e dalla caccia per una parte uguale del loro cibo. Sull'altopiano si cacciano i cervi ea Totonesta vivono i cinghiali. Sia l'Onataw che il Gorashaditaw sono ben riforniti di pesce.

**Storia:** i Galkenn salirono alla ribalta nella storia dei Knorr poco dopo il loro arrivo su Jakandor, principalmente a causa della loro decisione di spostarsi più all'interno rispetto ad altri clan. Scoprirono e si stabilirono nella Piana del Tuono Lontano, catturarono e domarono alcuni dei cavalli selvaggi che vi trovarono, e nel giro di pochi anni svilupparono un alto grado di abilità nel cavalcare, che gli anziani tramandano ai loro discendenti. I Galkenn credono che la carica

attraverso le pianure a un galoppo a rotta di collo sia quanto di più vicino un parente possa raggiungere al volo del loro spirito guardiano, il falco. Nella Grande Guerra i Galkenn si allearono con gli Hankenn, molti dei quali condividevano l'interesse dei Galkenn per la pastorizia. I Galkenn furono così efficaci nello stallo dell'avanzata dei Lokkenn attraverso il Clanspraw che Maree Kenn Lokk giurò amicizia con i Dironkenn razziatori del fiume per alleviare gli attacchi dei Galkenn. Il Gal ha catturato il Diron reliquia in una battaglia verso la fine della guerra. In un'apertura verso la pace, l'hanno restituita e un trattato è stato forgiato. L'alleanza crollò presto quando gli alleati Morakenn di Gal continuarono a saccheggiare i corsi d'acqua di Diron. Durante la guerra i Galkenn mantennero l'onore in battaglia. Anche i loro pochi guerrieri a cavallo sarebbero smontati prima del combattimento per evitare l'apparenza di un vantaggio disonorevole.

**Personaggi importanti Galkenn**

**Fallon Horselord:** Paladino del destino di livello 8, NB. Leader imparziale ma austero dei predoni a cavallo di Gallet, è benvoluto dai suoi parenti e considerato un guerriero onorevole dai suoi avversari. Per rispetto verso il suo animale, Fallon non indossa mai la sua pesante armatura da messaggero del destino mentre cavalca.

**Daree Dred Laron:** Stregone di livello 5, NM. Secondo quanto riferito, Daree ha visto suo marito e suo padre essere fatti a pezzi dai non morti mentre stavano facendo irruzione nel Dead Drop dieci anni fa. Da allora non ha più parlato. Odia i Charonti e i loro servitori, e spesso si lega a un gruppo di avventurieri se pensa di avere la possibilità di ucciderne qualcuno.

**Raina Dred Ronn:** Sacerdote del clan di livello 6, NB. Chiamata "Mother Gal" da altri Knorr e parenti, Raina è una sacerdotessa compassionevole nota per la sua generosità. Si rifiuta di viaggiare e non è mai stata ad Alcuin, anche se i rappresentanti spesso chiedono il suo consiglio prima di assistere al Gran Tamburo. Vive da sola a Gallet.

**Dala Dred Fallon:** Compagno falco (Ranger) di

livello 6, LM. Crede che la sua relazione con i suoi uccelli rifletta un sacro legame con il guardiano del clan Galkenn e si considera destinata a governare il suo clan. È estremamente manipolatrice e sta cercando di agire come consigliere di suo padre, Fallon Horse-lord. Vive con lui a Gallet.

Falor Dred Fallon: Compagno falco (ranger) di livello 4, CB. Devoto a sua sorella maggiore Dala, è ben intenzionato e gentile. Ha una sfortunata reputazione di impulsività che rasenta il disonorevole. Falor vive a Gallet con suo padre e sua sorella.

Minitor: Veggente (Stregone) di livello 5, CN. Anima solitaria, Minitor ama la Piana del Tuono Lontano e le sue alte praterie. Si dice che parli con indizi simili a enigmi a coloro che cercano la sua divinazione e consiglio. Vive in isolamento vicino al Totoshadi.

#### **Clan: Diron**

Parenti: 5.147

Spirito Guardiano: Orso

Reliquia del clan: Pelle del Diron

Grandi alleati: Hankenn e Lokkenn

Principali nemici: il Morakenn e il Galkenn

Località: I Dironkenn vivono principalmente tra i villaggi di pescatori del Dironispraw. Le loro famiglie sono sparse lungo la Baia dei Guardiani e nelle vicine montagne. A causa del loro amore per i viaggi in mare, i Dironkenn possono essere trovati in qualsiasi villaggio costiero o porto. A sud, fino a Kralrest, i marinai e i predoni Diron hanno stabilito le loro case.

Sussistenza: I Diron sono stati tradizionalmente un clan di pescatori e cacciatori, anche se molti parenti coltivano le colline sotto i Kaskashadi. Negli ultimi anni, i Dironkenn si sono rivolti sempre più alle incursioni marittime e fluviali per il loro sostentamento. Pochi villaggi costieri, compresi quelli in cui hanno parenti, sono stati risparmiati da un assalto di Diron. I Diron sono anche grandi avventurieri marini e hanno condotto molte avventure sulla costa occidentale di Jakandor.

Storia: ai Kenn Diron viene spesso attribuita la navigazione delle navi Knonman verso Jakandor

al momento della Traversata. Per questo motivo, qualsiasi parente di Diron in viaggio è sempre il benvenuto sotto i tetti di amici e nemici. I Diron mantennero buoni rapporti sia con gli Hankenn che con i Lokkenn durante la Grande Guerra. I loro buoni rapporti con gli Han nacquero dai frequenti contatti nelle città portuali dei Clan-praw, dove Hanton si stabilì. Maree Kenn Lokk fece deliberate aperture di amicizia verso i Diron nel tentativo di indebolire l'alleanza di Hanton con i Galkenn. Il legame tra i Diron e i due clan in guerra è rimasto fedele per tutta la guerra. Verso la fine della guerra i Galkenn catturarono la reliquia di Diron. In seguito restituirono la pelle sacra e stipularono un trattato con i Diron. La guerra potrebbe essersi rivoltata contro i Lokkenn quando fu stipulata questa pace, e per un breve periodo gli attacchi di Gal a Lokkfalk rallentarono l'avanzata dei Lokk contro Hanton. La pace fu di breve durata, tuttavia, perché gli alleati Morakenn del Gal, che si erano trasferiti nella valle del fiume Gorashaditaw per aiutare a difendere il Gal dalle incursioni dei Diron, continuarono ad attaccare le navi mercantili dei Diron. Il Diron sapeva dell'alleanza tra il Gal e il Mora, e ha preso attacchi per tradimento da parte del Gal. La loro rappresaglia fu severa contro i villaggi Gal, che ritrassero i Galkenn dalle linee di difesa di Hanton. Alcuni credono che la rottura del trattato abbia perso la guerra per Hanton. Altri affermano che il Gal abbia davvero cospirato contro il Diron.

Personaggi importanti Dironkenn

Garathon Dred Lee: Guerriero Livello 7 clandred, CN. È un marinaio dal cuore generoso che ogni primavera razzia i suoi nemici per prepararsi a viaggi di esplorazione verso ovest. Crede che grande ricchezza e onore risiedano nella terra dei Caronti e che qualsiasi ritardo consenta solo al nemico di rafforzarsi. Garathon vive a Sekohi.

Poree Dred Pana: Giocoliere di sangue (Barbaro) di livello 5, LN. Suo nonno è stato ucciso difendendo la reliquia del clan quando è stata catturata durante la Grande Guerra, e in un'incessante ricerca di vendetta, Poree conduce ogni anno incursioni contro la Gal. Crede che la

Grande Guerra continui e non finirà mai finché i Gal non saranno stati dispersi e non conosceranno più i propri parenti. Poree vive a Tawya.

**Kalton Dred Steel:** Sacerdote di guerra di livello 6, LB. Chiamato "figlio d'acciaio" per via del suo amore per la forgiatura di armi, Kalton è amico e compagno sia di Garathon che di Poree. Ama una bella battaglia e si sposta stagionalmente dalla casa di un amico all'altro per partecipare alle loro imprese militari. Di buon umore e saggio, gli viene spesso chiesto di unirsi ai tamburi del clan.

**Mina "Land Walker":** Signore del vento (Druido) di livello 5, NM. Mina ha un piano segreto: è una dei pochi Knorr che si è alleata con i Charonti. Era sempre stata curiosa del Popolo Distrutto; poi, durante un'escursione solitaria nell'Alto Profondo diversi anni fa, incontrò e fece amicizia con un gruppo di Charonti che già occupavano il luogo. Crede che sia i Charonti che i Knorr possano trarre vantaggio dalla risoluzione delle loro divergenze e sta cautamente cercando altri Knorr che condividano quella convinzione, nella speranza di dare vita a un nuovo clan. Ha acquisito il suo soprannome a causa della sua insolita avversione Diron per i viaggi sull'acqua.

**Uma:** Veggente (Stregone) di livello 6, NB. Diffidente e temuta a causa dei suoi incantesimi, Uma trascorre la maggior parte del suo tempo nella sala del clan a Dironhi. È sfrenata nella sua lode e critica degli altri. Incoraggia vocalmente gli sforzi cooperativi tra i clan contro i Charonti.

### **Clan: Han**

Parenti: 4.238

Spirito Guardiano: Bue

Reliquia del clan: Distruttore di terra

Principali alleati: Galkenn e Dironkenn

Principali nemici: Lokkenn e Morakenn

**Luogo:** gli Hankenn costruiscono le loro fattorie principalmente nel territorio dei ClanPraw, ma possono essere trovati a vivere nei terreni agricoli lungo i fiumi orientali.

**Sussistenza:** gli Han sono conosciuti come diligenti agricoltori, ma praticano anche la pesca. La caccia è meno popolare, poiché gli alberi

dell'Hadiranesta continuano a essere ripuliti per i terreni agricoli e si dice che il Bosco Morto sia infestato dai fantasmi.

**Storia:** Gli Hankenn sono noti per essere stati la causa principale della Grande Guerra. Un signore della guerra di nome Hanton divenne il leader di molti Knorr in tutto il Clanspraw. Gli Han ricordano il re Hanton come un guerriero di buon cuore e coraggioso. Dicono che fosse ossessionato dalla giustizia e inviasse volentieri scorte armate per sostenere le cause dei contadini poveri. La sua istituzione di confini formali e tassazione sotto il suo dominio alla fine attirò l'animosità del Knorr amante della libertà, a cui non piacciono i governanti di alcun tipo. Gli Han sono ferocemente orgogliosi della loro eredità e del loro ruolo nella guerra. Hanton è ricordato come un eroe in molte canzoni e storie, ma anche gli Han sarebbero d'accordo sul fatto che i re sono meglio ricordati che sopportati. Molti degli Hankenn furono uccisi durante la Grande Guerra, e oggi la loro popolazione è solo una frazione di quella che era una volta, ma sono ancora uno dei più grandi clan Knorr. A differenza degli altri grandi clan, le loro più alte concentrazioni di popolazione sono ampiamente disperse; Hanahi, Kaskahi e Hanfalk sono gli insediamenti in cui gli Hankenn si trovano in maggior numero.

**Personaggi importanti Hankenn**

**Candor Dred Cana:** Clandred (Barbaro) di livello 7, LB. Considerato il capo di Hanfalk, Candor è un uomo vincolato dal suo onore. È un leader coraggioso e capace, ma teme la deferenza dei suoi parenti nei suoi confronti. In privato teme che il loro bisogno di una leadership forte in questi anni di ricostruzione dopo la guerra possa portare all'ascesa di un altro sovrano. È combattuto tra il desiderio di aiutare a rafforzare il suo clan e la sua preoccupazione per dove quel percorso potrebbe portarlo.

**Havilee Dred Baaltor:** Contraccollo (Guerriero) di livello 5, NM. Ispirato dalle leggende della Grande Guerra, Havilee sogna di diventare un re eroe. È a capo di una banda di predoni in rovina che spera di trasformare nella base del suo



seguito. Havilee e i suoi compagni vivono a Dredhall, da dove intraprendono regolari incursioni a Hall Kenn Doom.

**Salanor Dred See:** Forestwalker (Druido) di livello 6, NB. Da giovane, Salanor si aggirava lontano tra le foreste di Clanspraw, Haffspraw e Lokkspraw. Ora nella sua vecchiaia, raramente lascia Dredhall. La sua arguzia e il suo umorismo disinvolto sono stati determinanti per allentare la tensione tra Hankenn e Lokkenn di quella città.

**Mad Shawlee:** Sacerdote di guerra di livello 8, LN. Si è guadagnata il soprannome a causa delle sue discussioni appassionate fatte ai tamburi del clan e in altri luoghi, non a causa della sua capacità mentale. È ampiamente rispettata e temuta come guerriera, ha un impegno fanatico per la distruzione dei Charonti e crede che qualsiasi altra priorità sia un affronto alla Madre della Guerra. È stata determinante nel forgiare la pace tra gli Han e gli altri clan, poiché vede le controversie tra clan come una distrazione dal loro vero dovere. Vive a Fairfield.

**Jaston:** Spazzino (Guerriero) di livello 5, CN. Dopo non aver mostrato molto successo come guerriero in gioventù, né avere la disposizione disciplinata per lavorare bene con gli altri, Jaston ha allestito un campo vicino alle Rovine Ululanti nella speranza di fare una grande scoperta che gli avrebbe fatto guadagnare il rispetto a casa. Ha vissuto isolato per anni e ha trascurato la sua salute mentre il suo lavoro consumava la sua attenzione. Diversi anni fa ha iniziato a trovare pacchi di cibo lasciati per lui in caso di maltempo. Alla fine ha scoperto di essere accudito da Fahalanee Lokkenn. I due sono stati coinvolti in una relazione romantica che entrambi i loro clan considererebbero un tradimento.

**Halek il macellaio:** Clandred fuorilegge (Ladro) di livello 5, CM. Halek è stato bandito al Grande Tamburo sei anni fa e diseredato dal suo clan per omicidio. Si nasconde nell'Hadiranesta con una banda di fuorilegge. Si dice che aggredisca i viaggiatori nei boschi e li sfidi a duello. Non ha riguardo per l'onore personale, ma fingerà di essere onorevole per cogliere il vantaggio contro i suoi avversari.

## Luoghi particolari

**Blisswood:** un'antica foresta alta tra le Dead Mountains. Mentre alcuni avventurieri Knorr sono tornati dalle rovine al confine della foresta, nessuno che si sia avventurato più in profondità è mai tornato.

**Bog Hall:** situata alla base dei Monti Gorashadi vicino alla costa settentrionale dell'isola, si pensa che sia un tempio dedicato a un dio morto del Popolo Distrutto.

**Mare Infranto:** I Veggenti ipotizzano che questo enorme pozzo potrebbe essere stato un tempo un lago che confluiva nel Mare del Dolore.

**Città della Luce Eterna:** i Charonti sono stati ripetutamente incontrati in queste rovine, il cui bagliore soprannaturale può essere visto di notte dalle coste di Jakandor.

**Città della Terra Bruciata:** i Mutaforma hanno riferito che diversi edifici intatti possono essere visti dall'alto. Il luogo presenta una vasta area esplosa, che secondo i veggenti è il risultato della magia di Charonti che è andata fuori controllo.

**Città dei due volte morti:** l'unica città Charonti che sia mai stata (presumibilmente) raggiunta da un guerriero Knorr che è tornato per raccontarla. Secondo la sua storia, come punizione per essere stato separato dai suoi parenti durante una missione di esplorazione, la Madre della Guerra lo trasportò magicamente nel mezzo di questa città. Si voltò prontamente e fuggì, e fu immediatamente trasportato di nuovo nel deserto. Pochi tra i Knorr credono a questa storia, anche se i mutaforma volanti confermano che questo è un luogo di notevole attività dei Charonti. Clanspraw: le più grandi distese di pascoli e campi coltivati dell'isola si trovano tra le dolci onde di questa regione.

**Dead Drop:** arroccato in cima alle scogliere delle Sky Falls, si ritiene che questo sito in rovina ospiti un migliaio di Charonti morti in attesa di essere animati. **Dronispraw (cervo-ON-ih-spraw):** questo territorio è scarsamente popolato ma ricco di terra e selvaggina.

**Campi aridi:** una vasta distesa di terreno sterile tra le Southern Dead Mountains e le Barrier Mountains. Questa terra desolata ha fornito una

via percorribile per gli sforzi per avventurarsi a ovest, ma il paese desolato respinge la maggior parte degli avventurieri prima o poi.

**Elder Spraw:** Si presume che sia un'antica città di Charonti, perché i mutaforma volanti ne hanno visto i segni attività sul terreno. Nessuno dei Knorr può capire, però, perché qualcuno dovrebbe localizzare una città su una piccola isola, il che è un modo codardo per evitare che il luogo venga facilmente attaccato.

**Galspraw (GAHL-spraw):** questa vasta terra di erba alta ospita molti allevatori di bestiame così come i cavalli selvaggi di Jakandor. Haffspraw: terreni agricoli fortemente insediati e dolci colline di foreste leggere caratterizzano questo territorio. Due dei più grandi insediamenti Knorr si trovano in quest'area, oggetto di accese controversie durante la Grande Guerra.

**Hall of Broken Spirits:** Situato tra le canne alla foce del fiume Mud, questo sito desolato e in rovina si crede sia un nido attivo per malvagi negromanti.

**Hall Kenn Doom:** questo sito di rovine, appena all'interno del Dead Wood, è un luogo popolare per il giovane Knorr per mettere alla prova il proprio coraggio. Una delle rovine più esplorate, apparentemente non è stata visitata da Charonti ma è comunque pericolosa.

**Haylee's Fill:** prende il nome da Haylee Morakenn, l'intrepida esploratrice delle rovine di Charonti che morì qui.

**High Deep:** In alto tra le foreste mortali di Blisswood, si dice che questo luogo di rovine abbia tunnel di marmo e arcate che raggiungono profondità superiori a quelle delle Dead Mountains.

**Howling Ruins:** così chiamato per i suoni funesti che echeggiano dalle sue sale sotterranee, Howling è un luogo che è meglio evitare.

**Lokkspraw:** questo territorio piccolo ma densamente popolato è la patria tradizionale del Lokkenn. Moraspraw: si dice che questo territorio ricco di foreste ospiti la selvaggina più ricca di tutto il Jakandor. Vi abitano molte famiglie di cacciatori e non pochi licantropi.

**Otaw:** questo piccolo tratto segna il confine più occidentale dell'insediamento di Knorr. Nessun

focolare Knorr può essere trovato a ovest dell'Otaw.

**Piana della Terra Bruciata:** questo enorme altopiano occupa la maggior parte del territorio sul lato occidentale dell'isola. È secco e punteggiato di arida sterpaglia, ma si ritiene che sia fertile vicino al fiume Wailing.

**Acque basse:** questa pista paludosa rappresenta il bordo occidentale dell'insediamento di Knorr sul lato meridionale dell'isola.

**Mare Occidentale:** I Knorr credono che Jakandor si trovi molto a ovest della terraferma che una volta chiamavano casa. Considerano ancora gli oceani che circondano Jakandor come il Mare Occidentale. Le acque a nord ea sud sono chiamate Mare del Nord-Ovest e Mare del Sud-Ovest. L'acqua a est, in direzione della loro vecchia casa, è (confusamente) chiamata Mare dell'Ovest. E, naturalmente, l'oceano a ovest di Jakandor è chiamato Far Western Sea.

## I Knorr e la Licantropia

La licantropia è stata presente nella società Knorr nel corso della storia e delle leggende ricordate. La capacità di una persona di trasformarsi in un animale è considerata divinamente ispirata dalla Madre della Guerra. La licantropia non è trattata con paura o disgusto, ma è vista come una benedizione potenzialmente pericolosa non dissimile dall'opinione che i Knorr hanno nei confronti di alcuni guerrieri che si danno alla follia prima del combattimento (berseker). Una persona che soffre di licantropia può essere confinata durante il periodo di trasformazione, ma più comunemente è incoraggiata a lasciare le aree abitate ed a cacciare animali mentre è in forma non umana. Di tanto in tanto un licantropo cade in una furia distruttiva, e in questi casi l'autore del reato viene trattato come un animale pericoloso, verrà cacciato e ucciso. Un omicidio isolato può essere risolto dalla famiglia del licantropo che risarcisce la famiglia della vittima. Un personaggio Knorr che soffre di licantropia ha un'abilità che deriva dalla forza spirituale del suo clan. Un personaggio Knorr afflitto ha diritto a effettuare una prova di Saggezza ogni volta che

assume la forma animale. Se il controllo ha esito positivo, il licantropo sarà in grado di differenziare i parenti da altre potenziali vittime e non attaccherà tale persona.

### **Cosa pensano i Knorr dei Charonti**

I Knorr credono che la Madre della Guerra abbia distrutto il mondo oltre Jakandor perché aveva perso l'equilibrio. Ha lasciato in vita i Charonti in modo che i Knorr possano riscattarsi. Eliminando lo squilibrio rappresentato dai Charonti, i Knorr potrebbero dimostrarsi degni di ereditare la terra. Credono che quando i Charonti e i loro schiavi non morti saranno sepolti, la Madre della Guerra riporterà il mondo al suo antico splendore. I Knorr vedono il Popolo Spezzato come una razza ripugnante di creature simili a uomini che non conoscono l'onore. Non lavorano, e ogni Charonti vive solo per asservire gli altri e sottoporli ai suoi ordini. Risvegliano persino i morti dalle loro tombe affinché possano esercitare il loro dominio su di loro. Tutto il loro studio è dedicato alla fuga dal lavoro, così che un giorno, come i bambini che allattano, non avranno nemmeno bisogno di nutrirsi. Accumulano ricchezza al di là di ciò che l'uomo più saggio può usare o l'uomo più forte può portare. Lo nascondono nelle loro città, dove gli spiriti vengono svegliati per librarsi su di esso come patetici seguaci. I Charonti si nascondono nell'ombra e predano i deboli, nutrendosi della carne dei loro parenti morti. Le loro braccia sono fragili e la loro pelle lattiginosa come il sottile ghiaccio invernale. I loro colli allungati riescono a malapena a sostenere le loro teste sporgenti e gonfie. I Knorr chiamano i Charonti il Popolo Distrutto perché è chiaro che non possiedono nulla che assomigli a uno spirito umano.

### **Le Reliquie dei Clan**

Secondo la leggenda di Knorr, Kenn Gor, il Frantumatore di Teschi di Eolon, tenne a bada i Blankenn per un giorno intero con la spada Black Cinder mentre gli anziani e i bambini del suo insediamento venivano portati in salvo. Si dice che Glada Dred Galee dei Kenn Dun abbia

abbattuto le mura di Gorkeep con un solo colpo del bastone Stonestriker. I possessori di queste armi sono stati in grado di compiere quelle imprese sovrumane perché le armi stesse appartengono alla classe unica di oggetti noti come reliquie del clan. Ogni clan Knorr ha un singolo oggetto speciale che serve come promemoria della storia del clan e come fonte di ispirazione in tempi di crisi. Ogni reliquia è affidata alla protezione di un sacerdote del clan di almeno 5° livello, noto come custode della reliquia, che deve essere in grado di dimostrare una conoscenza esaustiva delle linee di sangue del clan e della storia della reliquia. Il custode deve anche essere iniziato ai segreti del potere e dell'uso della reliquia. È improbabile che i personaggi dei giocatori svolgano questo ruolo all'interno dei loro clan, poiché i custodi non possono lasciare la comunità. (Questo può essere un lavoro appropriato per un personaggio che si è ritirato dall'avventura.) Una reliquia è sempre conservata in una piccola stanza di mattoni o pietra, ma conosciuta come il sepolcro della reliquia. Anche il custode risiede in questo luogo. Il letto del custode è una panca costruita sulla soglia per impedire l'ingresso accidentale o indesiderato durante la notte. Una piccola pedana, solitamente nascosta da una tenda, si trova vicino alla parete di fondo e funge da deposito della reliquia. Poiché una reliquia viene portata alla luce quando un grande pericolo affronta il clan, la storia di molti clan può essere raccontata come una serie di storie drammatiche e disperate in cui la reliquia gioca un ruolo ricorrente.

### **Poteri delle Reliquie del Clan**

Le reliquie dei clan sono diverse dagli artefatti che si trovano spesso in altre campagne di gioco. Una differenza importante è che non tutti possono utilizzare una reliquia del clan con piena efficacia. Alcuni dei suoi poteri funzioneranno solo se l'oggetto è nelle mani di un parente del clan che ha creato l'oggetto. Ogni reliquia del clan ha una serie di poteri generali comuni a tutti questi oggetti. Oltre a ciò, ogni reliquia ha una o



più funzioni magiche speciali note come poteri del clan. I poteri generali e i poteri del clan possono essere utilizzati solo da un possessore che è un parente. Infine, una reliquia creata da un oggetto magico ha uno o più poteri fondamentali che facevano parte dell'oggetto prima che diventasse una reliquia. Questi poteri funzioneranno indipendentemente da chi maneggia la reliquia. Una reliquia del clan può assumere la forma di quasi tutti gli oggetti, da un'arma potente a un animale vivente. Tipici poteri di clan e di base possono essere trovati tra le reliquie di esempio descritte più avanti in questa sezione. Di seguito sono riportati i poteri e le caratteristiche generali condivisi da tutte le reliquie del clan.

### Poteri Generali

- Le reliquie del clan sono uniche. Ne esiste solo uno in un'impostazione della campagna.
- Un incantesimo di rilevamento del magico rivelerà che una reliquia del clan ha un potere intenso ed è stata incantata con il rituale del clan.
- L'Intelligenza di chi impugna una reliquia del clan aumenta di 1 punto ogni volta che la reliquia viene tenuta o utilizzata.
- Le reliquie del clan non hanno ego o allineamento.
- Il possessore di una reliquia del clan può esortare i suoi parenti ad essere coraggiosi in combattimento parlando per almeno tre round completi prima dell'inizio di una battaglia. Questo potere ispiratore garantisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +1 ai tiri salvezza. Il potere influenza tutti gli ascoltatori all'interno di un cerchio di 3 metri di diametro per livello di esperienza di chi lo impugna. L'effetto dura un round per livello. Se la battaglia viene interrotta, il potere può essere ripristinato se chi lo impugna parla di nuovo per radunare i suoi parenti.
- Tutti i parenti che hanno una linea di vista verso il possessore di una reliquia del clan ricevono un bonus di +2 al loro morale. I parenti non devono trovarsi di fronte a chi impugna la reliquia per ottenere questo bonus; possono semplicemente guardarsi alle spalle o guardare

di lato fintanto che nulla blocca la loro visione. Pertanto, una banda di guerrieri impegnati con il nemico su una collina lontana che può guardarsi alle spalle per vedere il possessore della loro reliquia del clan che fa a pezzi i loro nemici beneficerà del potere di aumento del morale della reliquia.

- I nemici del clan che si trovano entro 9 metri da chi li impugna subiscono una penalità di -1 al loro morale. Questo potere funziona solo contro coloro a cui è stato lanciato contro di loro l'incantesimo del sacerdote dichiarare nemico (vedi capitolo sei).
- Una reliquia del clan obbliga chi la impugna a comportarsi in modo onorevole. Non importa quale possa essere l'allineamento del personaggio, mentre brandisce una reliquia del clan deve aderire strettamente allo spirito e al codice del guerriero Knorr, e scoprirà che è impossibile mentire.
- Il possessore di una reliquia del clan che è un'arma è automaticamente competente nell'uso della reliquia (ma non di altre armi ordinarie dello stesso tipo), anche se la reliquia è una sorta di arma che il personaggio non può usare normalmente.
- Perdere una reliquia del clan in battaglia o a causa di un usurpatore può essere devastante per la gente del clan. Una reliquia del clan serve come una sorta di bandiera di battaglia e punto di raccolta per i guerrieri di un clan. La perdita o la cattura di una reliquia del clan provoca una penalità morale di -2 per tutti i parenti. Questa penalità ha effetto indipendentemente dal fatto che i membri del clan siano a conoscenza di ciò che è accaduto. Soffrono semplicemente di una debolezza di spirito che durerà fino alla reliquia viene recuperato. Se la reliquia è stata distrutta, questo malessere persiste per sei mesi o finché non viene creata una nuova reliquia. Se una reliquia viene rubata, ci sono sempre alcuni membri del clan che cercheranno di ripristinare l'onore del clan e conquistare la gloria personale reclamandola.
- Anche in questo caso, i poteri generali di una reliquia del clan sono utilizzabili solo da un parente del clan che l'ha creata. Questo include

un personaggio che è stato portato nel clan dal lancio dell'incantesimo adozione del prete, ma non include un ex parente che è stato espulso attraverso il lancio dell'incantesimo diseredare. Diventare il possessore di una reliquia implica soddisfare altri requisiti, come descritto di seguito.

### **Ottenere una Reliquia**

Ci sono tre modi per ottenere l'uso di una reliquia del clan. Il primo e più semplice modo è richiederlo. Il secondo e più comune modo è essere scelto per maneggiarlo dai propri parenti. La terza via è pericolosa, ma non inaudita, ed è quella di prenderla senza il consenso dei propri parenti o del custode della reliquia. Questa sezione descrive ciascuna di queste alternative, così come il rituale di purificazione che deve essere intrapreso per prepararsi ad assumere la reliquia.

### **Chiedere la Reliquia**

Quando un Knorr viene a conoscenza di un pericolo o di una minaccia per la sicurezza, il benessere o l'onore del suo clan, il membro del clan può richiedere l'uso della reliquia del clan per eliminare la minaccia. La decisione di concedere l'uso della reliquia del clan spetta generalmente al consiglio del clan o al custode della reliquia. La reliquia viene estratta dal suo sepolcro solo quando è in gioco il benessere dell'intero clan, e mai per una mera faida personale. Un richiedente deve dimostrare la necessità della reliquia, i mezzi per affrontare con successo la minaccia e la dignità individuale di portare la reliquia. Se un personaggio è pronto a farlo, può iniziare il rituale della petizione. A un giovane Knorr che non è testato all'interno del clan può essere assegnato un compito o una ricerca da completare prima di poter presentare una petizione per l'uso della reliquia. Se, tuttavia, il richiedente è rispettato nella comunità come un Knorr onorevole ed esperto, lo stesso processo di richiesta dell'uso di una reliquia serve come prova di dignità.

Il rito della petizione inizia con una settimana di

digiuno e preghiera al sepolcro della reliquia. Il richiedente deve disegnare un cerchio di 10 piedi nella terra davanti a quello del custode ma e rimanere esposto agli elementi, inginocchiato nel cerchio per tutta la durata della cerimonia. Ogni giorno il richiedente esegue il rituale del clan purifica lo spirito e recita la storia del clan. Il richiedente deve ripetere senza errori le lunghe linee di sangue del clan o ricominciare la cerimonia. Mentre il sole tramonta ogni giorno, il firmatario afferma che il clan è in pericolo e deve essere protetto. La mattina dell'ottavo giorno dopo l'inizio del processo, il capo del consiglio del clan o il custode si avvicina al firmatario e gli chiede come difenderebbe il clan. Il firmatario ora spiega il piano e nomina i parenti che si sono impegnati a unirsi all'impresa. Questo viene fatto senza menzionare l'uso della reliquia. Gli arbitri della decisione si riuniscono quindi in un altro luogo per discutere la situazione e pronunciarsi. Se decidono in favore del richiedente, offriranno istruzioni sull'uso della reliquia e detteranno quando dovrà essere restituita. Se decidono contro il richiedente, spiegheranno che il percorso descritto dal richiedente non è protetto dal tutore. Questo è semplicemente il loro modo di indicare che non approvano.

### **Essere chiamato alla reliquia**

Quando un clan riconosce un pericolo imminente, un consiglio di guerra o un tamburo del clan si consulterà con il custode della reliquia per redigere un piano e selezionare un campione che maneggi la reliquia del clan. Gli eventi che richiedono tali misure possono variare da una battaglia su vasta scala a una missione di salvataggio clandestina. Tecnicamente, il candidato può rifiutare la missione, ma in tutta la leggenda di Knorr non c'è la storia di un guerriero che si rifiutò di portare una reliquia del clan quando fu chiamato. Anche se è stato scelto un parente per portare la reliquia, deve comunque condurre il rituale di petizione sopra descritto. Una volta che il parente ha ricevuto la reliquia, i compatrioti possono essere arruolati come il possessore ritiene opportuno per l'avventura. Come con il leader di qualsiasi banda Knorr, il

possessore è responsabile della ricompensa del suo gruppo.

### **Rubare la reliquia**

I Knorr raccontano storie di sfacciati parenti che hanno effettivamente rubato la reliquia del loro clan dal suo sepolcro. Se è preso con la forza aperta o di nascosto, rimuovere la reliquia senza eseguire il rituale della petizione ha terribili conseguenze. Nella maggior parte delle storie, gli usurpatori hanno eseguito questo rituale lontano dalla vista del pubblico prima di entrare nel sepolcro. Una storia racconta di un ladro che tentò di rimuovere la reliquia senza aver condotto il sacro rituale e si trovò assalito da spiriti ancestrali arrabbiati. Ai fini del gioco, chiunque rimuova una reliquia del clan dal suo sepolcro senza aver completato con successo il rituale della petizione affronterà 1d4 fantasmi che non possono essere scacciati. Un esterno non può mai lanciare con successo purificare lo spirito come se fosse un membro del clan in questione, e quindi non può eseguire il rituale della petizione anche se conosce la storia del clan. Non solo dovrà combattere gli spiriti ancestrali, ma la reliquia agirà solo come un oggetto ridotto ai suoi poteri fondamentali. Se un personaggio di Knorr ruba la reliquia del suo clan, otterrà quasi sempre l'inimicizia dei suoi parenti. È probabile che le squadre vengano inviate dopo di lui per recuperare la reliquia. Le leggende divergono nel trattamento di questi ladri. In una storia, Dara della Guinan sequestrò apertamente la spada Spaccateschi dal suo sepolcro quando i suoi parenti ignorarono i suoi avvertimenti di una banda di guerra nemica che si stava ammassando per distruggere il loro villaggio. Fu diseredata e fu inviato un gruppo di cacciatori per recuperare la reliquia. Le sue tracce condussero i cacciatori all'accampamento nemico. Quando arrivarono, Dara stava già impegnando una forza superiore con un piccolo gruppo di compatrioti. Sebbene l'incantesimo di diseredazione avesse indebolito il potere della reliquia nelle mani di Daree, i cacciatori vennero in suo aiuto e il nemico fu sconfitto. Al suo ritorno al villaggio, Dara è stata adottata di nuovo nel clan ma punita

per aver sfidato la legge. Nelle storie di altri clan, gli usurpatori hanno incontrato un fallimento nei loro sforzi, sono stati rintracciati e uccisi da battute di caccia o salutati come eroi al loro ritorno riuscito. Altre storie ancora raccontano di usurpatori che furono accolti a casa ma videro i loro compatrioti uccisi per favoreggiamento di un traditore.

### **Creare una Reliquia**

Una reliquia del clan viene creata attraverso una combinazione di rituali del clan e compiti eroici. Il primo ingrediente del processo è un oggetto di qualche tipo che ha avuto un ruolo in un momento determinante della storia del clan. Sono necessari almeno sei mesi per trasformare un oggetto in una reliquia del clan. Una volta che l'oggetto è stato scelto, la reliquia del legame magico viene lanciata su di esso da un prete. Viene quindi inviato con un parente in missione a beneficio del clan. Dopo il ritorno del parente, viene lanciato un secondo incantesimo reliquia vincolo, ma questo lancio può avvenire non prima di due mesi dopo il primo. Questo processo viene ripetuto altre due volte (non coinvolgendo necessariamente ogni volta lo stesso parente): viene intrapresa un'altra missione e un altro incantesimo lega reliquia viene lanciato sull'oggetto non meno di due mesi dopo il lancio precedente. Se una delle missioni richiede più di due mesi per essere completata, il processo vincolante può richiedere più di sei mesi. Se una qualsiasi delle missioni fallisce, o se dissolvi magie viene lanciato sull'oggetto in qualsiasi momento durante il processo, l'intera procedura deve ricominciare. I poteri generali e di clan della reliquia non si manifestano fino a quando non viene lanciato l'ultimo incantesimo lega reliquia. Un sacerdote non ha alcun controllo sui poteri del clan che vengono intrisi nella reliquia appena creata. (Il DM determinerà queste capacità, che possono diventare evidenti ai personaggi solo quando la reliquia viene utilizzata.) Solo un oggetto alla volta può contenere la concentrazione del rituale del clan che definisce una reliquia. Se una reliquia viene persa o rubata e ne viene creata una nuova, il potere speciale si



prosciugherà immediatamente dalla vecchia reliquia, riportandola all'oggetto originale.

### **Esempi di Reliquie del Clan**

Di seguito sono riportate le descrizioni di alcune reliquie utilizzate dai clan Knorr. Usali come modelli quando crei reliquie per nuovi clan di tua invenzione.

#### **Arca del vincolo della madre Guerra**

Questo strano dispositivo è la reliquia del clan Lokk. L'arca è una cassa in ferro battuto riccamente decorata larga circa 2 piedi, lunga 3 piedi e profonda un piede e mezzo. Ha un paio di sbarre di ferro che si estendono per 5 piedi da ciascuna estremità che ne consentono il trasporto sulle spalle di quattro portatori. I segni sull'arca sono di un artigianato rozzo e primitivo, che testimonia la sua antichità. I Lokkenn sono un popolo meditando che si crede sia il clan Knorr più vicino alla Madre della Guerra. In un tempo così lontano è perduto nella leggenda, i Lokkenn promisero di sacrificare i loro nemici sconfitti alla Madre della Guerra in cambio della vittoria in battaglia. La grande dea promise che finché i Lokkenn avessero continuato questa pratica, il loro clan non sarebbe perito. Ancora oggi i Lokkenn mantengono l'usanza molto insolita di Knorr di uccidere i loro nemici feriti. Si ritiene che l'Arca contenga alcune prove della promessa della Madre della Guerra, ma solo il custode della reliquia può aprire la cassa e vederla. Maree Kenn Lokk brandiva l'Arca quando guidò il suo esercito vittorioso contro Hanton a Dredhall. Potere del clan: l'Arca estende un globo minore di invulnerabilità ai quattro parenti che devono portarla fintanto che uno dei quattro è il possessore della reliquia. Per usare i suoi poteri quando è fermo, chi la impugna deve toccare l'Arca. Poteri principali: L'Arca può lanciare tre fulmini al giorno come se fossero lanciati da un mago di 8° livello. Può anche lanciare catena di fulmini una volta al giorno al 12° livello di abilità.

### **Freccia Ancora di Alamar**

Questa freccia realizzata interamente in acciaio (compreso l'impennaggio) sembra essere più decorativa arma di un missile mortale. La Freccia infatti può colpire in modo vero e con effetti devastanti. Prima della Traversata, il clan Miral era stato tormentato da un cavaliere githyanki sotto il controllo di un mago oscuro. I guerrieri del clan non erano riusciti a sconfiggere la creatura, che poteva scomparire di fronte al pericolo. Per rimediare a questo pericolo, si dice che il grande sacerdote della guerra Alamar abbia passato sei mesi a forgiare la Freccia e ad arricchirla di potere arcano. Quando fu finalmente completato, fu inviata una banda da guerra con la Freccia per sconfiggere il mago e il suo malvagio servitore nella loro tana. L'arrogante githyanki apparve davanti ai guerrieri Knorr e li prese in giro prima che un giovane arciere facesse volare la Freccia, immobilizzando la creatura. Il mostro infuriato uccise metà dei guerrieri Miral prima di essere sopraffatto dal loro assalto. Il mago allora apparve, con l'intenzione di esigere la sua vendetta, e fu immediatamente ucciso da un colpo della stessa freccia. Potere del clan: la Freccia agisce come una sorta di ancora nel tempo/spazio. Una vittima colpita da questa reliquia non può spostarsi dalla posizione che occupava quando è stata colpita e non può usare teletrasporto, spostamento aereo, dimensione porta, o qualsiasi altro potere o incantesimo simile per cambiare la sua posizione nel tempo o nello spazio. La vittima può ancora combattere, tuttavia (motivo per cui il githyanki era ancora un feroce avversario anche dopo essere stato immobilizzato). La vittima può diventare invisibile, ma non diventando eterea, poiché ciò richiederebbe uno spostamento spaziale. Una vittima invisibile sarà ancora trattenuta e l'asta sporgente della freccia rimarrà in bella vista. La freccia può essere rimossa solo da un parente di Miral o dopo aver lanciato Rimuovi maledizione sulla ferita. Potere principale: la reliquia era originariamente una freccia dell'uccisione di maghi. Agisce come una freccia +3 contro gli altri avversari, ma uccide istantaneamente qualsiasi mago che colpisce.

### **Distruttore di terra**

Un bastone di quercia lungo 4,5 metri sormontato da una trave trasversale e sormontato dal teschio di un cervo, Distruttore di terra è lo stendardo di battaglia del clan Han. Appeso alla trave trasversale c'è un panno sbrindellato che ora sembra essere un campo marrone informe; un tempo mostrava ricami sorprendenti che ora sono oscurati dalle macchie di sangue e dalle ingiurie del tempo. L'enorme rastrelliera di corna del cranio del cervo si innalza verso l'alto in un'ampia "V" in cima al bastone Distruttore di terra che fu portato dagli Han nella grande guerra contro gli Oceaniani prima della Traversata. Lo stendardo sventolava sopra una palizzata di terra eretta per tenere a bada il nemico mentre le famiglie Knorr si affrettavano dalle colline alla costa per prepararsi al contrattacco navale. Per due mesi la palizzata resistette a numeri superiori, e Knorr di molti clan si rincuorò alla vista dello stendardo che si stagliava contro il cielo. Di tutti i Knorr che difendevano il muro, solo il portabandiera sopravvisse. Il suo nome si perde nella memoria, ma si dice che abbia aspettato fino alla caduta dell'ultimo guerriero Knorr e gli alleati lo abbiano superato prima che lasciasse il suo posto. Quando è arrivato in un accampamento di guerra di Knorr dietro le linee, era disseminato di ferite minori causate da frecce magiche e inzuppato del suo stesso sangue. Riferì la caduta della palizzata, ma non si fermò né cedette lo stendardo finché uno dei suoi parenti non arrivò a sollevarlo due giorni dopo. Morì quando suo fratello del clan gli tolse la bandiera di battaglia dalle mani. Re Hanton in seguito impugnò Distruttore di terra durante la Grande Guerra durante l'assedio di Dredhall. Poteri del clan: Distruttore di terra estende la protezione dai normali missili al suo portatore. Ha anche il potere unico di estendere il suo bonus morale +2 ad altri clan che combattono come alleati degli Han. Potere principale: la reliquia era originariamente una versione delle dimensioni di un bastone di una bacchetta della paura e può essere usata in questo modo una volta al giorno.

### **Vento Frantumatore**

Questo grande martello da guerra è la reliquia del clan Gal ed è un vero capolavoro della forgiatura di armi Knorr. La testa del martello è in acciaio intarsiato con bronzo stampato. Le bande di bronzo formano un ampio motivo a intreccio di cesti attorno alla testa a forma di botte. La spessa asta di legno del martello è decorata con bande di bronzo montate con anelli di borchie di ferro. Il manico è avvolto in pelle Knorr consumata e oliata. Secondo la leggenda, il martello fu forgiato da Eron, un parente di Gal, dopo essere stato sfidato a duello da un guerriero del Kenn Ber. I concorrenti hanno deciso di incontrarsi in un boschetto un anno dopo, ed Eron ha trascorso il tempo a creare il Vento Frantumatore. Mentre percorreva la strada per mantenere il suo appuntamento, cadde in un'imboscata dei fratelli del guerriero Ber. Progettarono di uccidere Eron e affermare che era stato sconfitto in un combattimento leale. Eron uccise tutti e sei i fratelli senza difficoltà e andò ad incontrare il suo avversario. Raccontò al Berkenn dell'incidente e disse che non avrebbe portato a termine il duello ora perché sarebbe stato disonorevole lasciare la madre del guerriero senza un figlio a lavorare nella sua fattoria. Ma il guerriero Ber andò su tutte le furie e attaccò comunque, dopodiché Eron gli fece cadere sulla testa Vento Frantumatore. Essendo un uomo d'onore, Eron si recò quindi alla fattoria della madre di Berkenn e le raccontò della morte dei suoi figli. La madre si addolorò per gli atti disonorevoli dei suoi figli fino a quando Eron si offrì di sostenere la vecchia al posto dei figli che aveva ucciso. Eron ha lavorato nella fattoria della donna fino alla sua morte, e il suo nome è stato identificato con la generosità e l'onore di Gal. Vento Frantumatore ha servito in prima linea in una serie di battaglie tra clan prima di diventare la reliquia del popolo. Fu portato nella Grande Guerra contro i Dironkenn nelle battaglie lungo il Gorashaditaw. Potere del clan: chi impugna Vento Frantumatore ha sempre un'iniziativa pari a 1. Potere principale: Vento Frantumatore è un martello da guerra +2 che consente a chi la impugna di attaccare in ampi archi, colpendo potenzialmente più bersagli. Viene effettuato un

singolo tiro per colpire e qualsiasi bersaglio adiacente al portatore la cui Classe Armatura avrebbe consentito un attacco riuscito subisce tutti i danni dall'arma. Ad esempio, se il possessore di Vento Frantumatore è circondato da sei avversari delle dimensioni di un uomo, cinque dei quali hanno CA 14 e uno che ha CA 15, tira un singolo dado per determinare quali avversari vengono colpiti mentre fa oscillare il martello in un cerchio completo. Con un attacco di 14, colpendo ciascuno degli avversari con CA 14 ma manca quello con CA 15. Tutti coloro che vengono colpiti subiscono 1d4+3 danni.

### **Mujakenn Ram**

Questa creatura è forse la più insolita di tutte le reliquie del clan, perché non è un oggetto magico ma semplicemente un animale da branco. Questa pecora è ritenuta dai Mujakenn per portare loro fortuna e li accompagna in ogni battaglia importante. Il Kenn Muja una volta custodiva una potente lancia come reliquia, ma è stata persa in mare due anni fa. Un veggente del clan denunciò i suoi parenti per la loro negligenza e proclamò che avrebbero avuto fortuna solo finché fossero riusciti a proteggere un montone comune. Il portatore della reliquia, in questo caso, è un parente che guida l'ariete per una corta cavezza e ha giurato di combattere fino alla morte per proteggere l'animale. Il veggente predisse inoltre che alla morte dell'ariete, per cause naturali o meno, il clan sarebbe stato sfortunato a meno che la pelle dell'animale non fosse stata modellata in un'armatura di pelle e onorata come una reliquia. Curiosamente, la pecora ha già manifestato tutti i poteri generali di una reliquia e ha anche un potere di clan. Potere del clan: il Mujakenn Ram porta fortuna al clan. Durante una battaglia, tutti i parenti entro 15 metri dall'ariete beneficiano di buona fortuna, effettuando due volte tutti i loro tiri di dado e usando il migliore dei due come risultato. Questo effetto dura per ogni parente fino a quando non esce dal raggio d'azione o fino a quando la sua fortuna non cambia. I parenti che escono dal raggio d'azione e poi tornano beneficeranno comunque della buona sorte, purché nel frattempo non abbiano avuto un episodio di

sfortuna. Poteri fondamentali: la pecora non ha poteri magici fondamentali, ma i Mujakenn pianificano di incantare l'armatura ricavata dalla sua pelle quando muore per evitare il pericolo della previsione del veggente.

### **Jahanteled**

Questa straordinaria incudine sembra non essere altro che un comune arnese da fabbro. Viene portato in battaglia su una piccola piattaforma montata su ruote da carro del diametro di 4 piedi, tutte incise con motivi decorativi di rune. Quattro pali alti 3 metri montati agli angoli della piattaforma sostengono un baldacchino che rende facile vedere il vascello che regge l'incudine da quasi ogni punto di osservazione su un campo di battaglia. L'incudine appare per la prima volta nella leggenda di Teled quando fu usata come ancora improvvisata all'arrivo del clan a Jakandor. Ha servito il clan per generazioni e molte delle loro più grandi armi sono state forgiate su di esso. Alla fine, si credeva che l'incudine stessa fosse responsabile del successo dei guerrieri che portavano quelle armi. In realtà, il potere dell'incudine non ha effetto sulle armi forgiate su di essa, ma su qualsiasi arma colpita contro di essa. Il custode dell'incudine è l'unico parente di Teled autorizzato a usarla per forgiare armi, ma molti parenti ne traggono beneficio quando viene trascinata sul campo. Potere del clan: Colpire la propria arma contro l'incudine colpisce chi la impugna come se fosse stato lanciato su di lui un incantesimo mantello del coraggio. Il beneficiario riceve un bonus di +4 al suo primo tiro salvezza contro qualsiasi forma di paura incontrata entro le otto ore successive. Questo beneficio può essere rinnovato tornando all'incudine e colpendola di nuovo, ma solo se il precedente mantello del coraggio è scaduto; se qualcuno colpisce l'incudine mentre è ancora sotto l'effetto del potere del suo clan, non ottiene benefici aggiuntivi. Potere principale: se un'arma ordinaria viene colpita contro l'incudine, riceve un incantesimo +1 per le successive 24 ore. Questo potere può essere utilizzato solo per influenzare dieci armi contemporaneamente; non appena la decima viene incantata, il potere centrale diventa



inerte fino a quando almeno una delle armi colpite perde il suo incantesimo. Questo potere non ha effetto sulle armi che sono già magiche.

### **Ascia Sanguinaria**

Questa reliquia del clan Eli è un'enorme ascia da battaglia a doppia testa senza segni speciali o lavori decorativi. È quasi rozzo nella sua costruzione ed è degno di nota solo per il cappuccio di cuoio che viene tenuto sopra le sue lame quando l'arma viene trasportata. La Bloodharvest Axe ha avuto un ruolo in molte battaglie e incursioni nella storia di Ellkenn. Il suo status di reliquia sembra precedere le più antiche leggende del clan. Poteri del clan: L'ascia è considerata come un'arma +3 allo scopo di determinare se può colpire una creatura influenzata solo da armi magiche. Tuttavia, fornisce solo un bonus di +2 ai tiri per colpire e per i danni. Le vittime uccise da un colpo d'ascia non possono essere resuscitate dai morti se non con un incantesimo Desiderio. Potere principale: qualsiasi ferita inflitta dall'ascia sanguinaria non può essere curata dalla magia o da alcuna abilità speciale (come la rigenerazione). Una vittima può recuperare i danni solo attraverso il naturale processo di guarigione.

### **Corno del Risveglio dei Tuntoll**

Questa reliquia è stata modellata dal corno scavato di un manzo. Ha un bocchino di metallo sopra la punta ed è legato con un cinturino in pelle per permettergli di essere appeso alla spalla. Secondo la leggenda, negli ultimi giorni prima della Traversata, gli Alleati si intrufolarono in un villaggio di Tuntoll col favore della notte e massacrarono quasi tutti gli abitanti. All'insaputa dei soldati nemici, il detentore della reliquia del clan e molti dei suoi compagni erano in missione, ma tornarono alla periferia del villaggio all'alba del giorno successivo. Quando il portatore vide cosa era successo ai suoi parenti, si portò il corno alle labbra e produsse un suono acuto e penetrante. All'improvviso, dai cumuli di corpi che i soldati nemici avevano accatastato per una pira funeraria, i guerrieri Knorr appena coscienti iniziarono ad alzarsi in piedi e colsero di sorpresa gli alleati spaventati. Mentre l'indebolito Thntoll è

riuscito a uccidere solo alcuni dei nemici, i soldati terrorizzati sono fuggiti dal villaggio e non sono tornati. Potere del clan: Quando viene suonato il corno, tutti i parenti entro 30 metri che sono stati ridotti esattamente a 0 punti ferita in combattimento guadagnano 1d4 punti ferita e possono continuare a combattere. Se un parente risvegliato dal corno sopravvive, può riguadagnare normalmente il resto dei suoi punti ferita perduti. Questo potere può essere utilizzato una volta al giorno. Potere principale: il corno può essere suonato per lanciare l'evocazione di animali 1 una volta al giorno.

### **Spada della Madre della Guerra**

Questa lunga spada ha una lunga e sanguinosa storia come reliquia del clan Mora. L'intricata lama incisa è stata trovata su un sanguinoso campo di battaglia da un membro di passaggio del clan. Le estremità delle gambe non dicono chi è stato coinvolto nella battaglia, solo che non c'erano sopravvissuti sul campo. Un sacerdote dei Morakenn affermò che la spada apparteneva alla stessa Madre della Guerra, che si era unita alla battaglia per il proprio divertimento. La follia divina che discende su chi impugna quest'arma sembra dare credito al racconto. La Spada della Madre della Guerra fu portata da Gor Morakenn durante la Grande Guerra. Potere del clan: chi impugna la Spada della Madre della Guerra è resistente agli aspetti negativi del suo potere principale (vedi sotto): non attaccherà un parente e può negare l'effetto furioso della spada in qualsiasi momento semplicemente lasciando cadere o rinfoderare l'arma. Potere principale: quest'arma era in origine una spada berserking maledetta e funziona come un oggetto magico di quel tipo nelle mani di qualsiasi Knorr diverso da un membro del clan Mora.

### **Pelle del Diron**

Questa pelle era il dono di un orso giunto durante un rigido inverno in una fattoria isolata per fornire cibo a una famiglia Dironkenn affamata. Il bisogno delle persone ha svegliato l'orso dal letargo e lo ha portato a casa loro. La bestia forniva cibo a sufficienza per sostenere la famiglia, e il clan capì che lo spirito dell'orso era il

suo guardiano. La pelle dell'orso divenne un simbolo della compassione del guardiano per il suo clan. Da quel momento i Diron hanno osservato l'orso come un totem e non si sono mai più tolti volontariamente la vita. La pelle fu persa verso la fine della Grande Guerra a causa di una banda di Galkenn. È stato restituito come parte di un trattato che non è durato. L'ostilità tra i due clan persiste ancora oggi. Potere del clan: chi impugna (indossa) la Pelle del Diron ottiene gli attributi di un orso mannaro come descritto nel libro MONSTROUS MANUAL TM. È in grado di cambiare avanti e indietro dalla forma umana a quella di orso mannaro tutte le volte che lo desidera. Quando è in forma di orso, la Pelle diventa parte del suo corpo e non può essere rimossa. Potere principale: La pelle funziona come armatura di pelle +2 per qualsiasi portatore che non sia un membro del clan Diron e per qualsiasi indossatore di Dironkenn quando è in forma umana.

## **I Guardiani del Clan – COLOSSO**

Mentre la nebbia si alza al mattino da un campo aperto, il suono del tuono rotola sulla terra e manda uno stormo di uccelli a sparpagliarsi verso il cielo senza nuvole. Questo non è un segno del maltempo, ma l'avvicinarsi di una statua imponente modellata rozzamente nella forma di un enorme uomo dalla testa di lupo. Ogni gamba è costruita con i tronchi di tre alberi legati tra loro da fasce di bronzo. Il suo torso massiccio è fatto di travi a coda di rondine che formano una scatola di legno più grande di un carro trainato da buoi. Alla fine di ciascuna delle sue braccia c'è una grande mazza di legno irta di punte d'acciaio. La sua testa oscilla lentamente da un lato all'altro. Denti d'acciaio riempiono la sua bocca spalancata e i suoi occhi spenti fissano impassibili in avanti. Ogni passo spinge le sue gambe simili a pilastri nel terreno, lasciando un sentiero costellato di crateri. Quando i membri del clan nemico caricano il colosso, i valorosi guerrieri al fronte dell'attacco scompaiono sotto l'assalto furioso di questa macchina da guerra. Qualsiasi clan può costruire un colosso a immagine del suo spirito guardiano. Queste

macchine sono investite della coscienza di un unico membro del Clan e inviate in battaglia, di solito con risultati devastanti per il nemico. Questa sezione descrive gli attributi di questi titani e come sono costruiti. Ciascuno dei tre tipi di macchine da guerra è stato sviluppato per uno scopo specifico. Il Colosso di pietra è la più forte delle tre; è lento e utilizzato per la difesa o per mantenere il terreno. I colossi di legno, i più comuni, sono veloci e distruttivi. Il Colosso di vimini è un oscuro dispositivo caduto in disuso; i segreti della sua costruzione sono conservati solo dal clan Lokk. I Colossi di legno sono usati come esempio nelle seguenti regole. Le qualità uniche dei colossi di pietra e vimini sono riportate alla fine della sezione.

### **Controllare un Colosso**

Un colosso è controllato dalla volontà cosciente di un singolo Knorr, il timoniere, il cui spirito è investito nella macchina quando viene animata. Qualsiasi persona può servire come timoniere, ma la maggior parte viene scelta dalla classe dei guerrieri. I dettagli dell'incantesimo crea guardiano, che stabilisce la connessione tra un timoniere e un colosso, sono riportati nella sezione incantesimi Knorr. Un timoniere usa una forma di telecomando magico per dettare le azioni di un colosso. Si trova all'interno dei confini di un cerchio di controllo che è disegnato sul pavimento di terra di una tenda cerimoniale. Ogni movimento che il guerriero fa all'interno di questo cerchio di 3 metri di diametro è rispecchiato dal Colosso sul campo di battaglia: mentre il timoniere cammina sul posto, il Colosso attraversa a grandi passi un campo. Quando il timoniere muove un braccio davanti a sé, la statua fa lo stesso. Il timoniere può vedere attraverso gli occhi della statua e può sentire i suoni che circondano il colosso. Non è consapevole di nulla all'interno della tenda tranne ciò che si trova entro i confini del cerchio di controllo. Sebbene un timoniere percepisca ciò che sta accadendo nelle vicinanze del colosso, è immune a qualsiasi magia della scuola di Incantamento/charme di Incantesimo lanciata sul colosso. Inoltre non è influenzato da attacchi che

coinvolgono veleno o gas. Il timoniere è vulnerabile agli attacchi magici e fisici che provocano danni fisici diretti al colosso. Durante ogni round di combattimento, il 10% (arrotondato per difetto) del danno totale inflitto al colosso viene sottratto ai punti ferita del timoniere. Ad esempio, se un Colosso riceve 18 danni in un round, il timoniere perde 1 punto ferita (10% di 18 = 1,8, arrotondato per difetto a 1) e il Colosso perde 17 punti ferita. Se il timoniere muore prima che la statua venga distrutta, il colosso rimarrà inerte fino a quando non verrà utilizzato crea guardiano per rianimarlo con un nuovo timoniere. Se il Colosso viene distrutto mentre il timoniere è ancora in vita, perde immediatamente l'80% (arrotondato per difetto) dei suoi punti ferita rimanenti e deve effettuare con successo un tiro di shock (check Tempra CD 10 + DV del Colosso) per evitare di morire. Un timoniere è anche vulnerabile agli attacchi dall'interno della tenda dove si trova il cerchio di controllo, motivo per cui i Knorr circonda quasi sempre la tenda con difensori la cui unica responsabilità è impedire che il timoniere venga danneggiato. Se il timoniere è costretto a lasciare il cerchio di controllo, la connessione con il Colosso viene interrotta e può essere ristabilita solo lanciando un altro incantesimo crea guardiano. Qualsiasi magia che richieda una linea di visiva usata direttamente sul timoniere mentre si trova nel cerchio di controllo interromperà il controllo del colosso per la durata della magia. Ogni volta che il suo controllo viene interrotto, la consapevolezza del timoniere dell'ambiente circostante viene ripristinata, si difenderà se possibile, ma combatterà fino alla morte prima di lasciare volontariamente il cerchio di controllo. Nel determinare gli effetti degli incantesimi, il DM dovrebbe ricordare che il Colosso è solo una massiccia costruzione in legno o pietra. Gli incantesimi che prosciugano la vita non possono danneggiare la statua (non è viva) e gli incantesimi che potrebbero danneggiarla indirettamente (come deformare il legno) possono interferire con la statua (penalità al movimento) ma lo faranno senza restituire danni effettivi al timoniere. Il colosso fornisce informazioni uditive e visive al timoniere.

Pertanto, uno spray colorato o una forza fantasma possono essere efficaci come mezzo per confondere il timoniere e indurlo a dirigere male il colosso.

### **Colosso di Legno**

Un Colosso è alto 9 metri e occupa la larghezza di due creature a misura d'uomo. Di conseguenza, si può essere circondati da un massimo di dieci avversari a misura d'uomo. Ogni Colosso usa i punteggi base del suo timoniere come base per le proprie statistiche; quei punteggi vengono poi modificati a seconda del tipo di totem. Un colosso di legno ha un numero totale di punti ferita pari a quello del timoniere più altri 5d10. La Classe Armatura di un totem in legno sono quelle del timoniere migliorata dell'armatura naturale in base al tipo di colosso e penalizzata di -2 per la taglia, la BAB è migliorata di un modificatore di 2. Se non è equipaggiato con un'arma, il danno base di un Colosso è considerato equivalente a un pugno del timoniere per 1d2 punti più qualsiasi bonus di Forza, che viene poi ulteriormente modificato da 2d6 danni aggiuntivi (tirati dopo ogni colpo andato a segno). Un Colosso di legno effettua tiri salvezza come fa il timoniere, o come un oggetto di legno spesso, a seconda del tipo di attacco contro il quale viene salvato.

Un Colosso di legno ha una velocità di movimento base di 15 e può attaccare successivamente nello stesso round in cui ha utilizzato la sua piena capacità di movimento. Tuttavia, un Colosso può muoversi solo in linea retta in avanti a meno che parte del suo movimento per il round non sia speso per girarsi. In un round, un Colosso di legno può effettuare tre rotazioni fino a 120 gradi ciascuna al costo di un terzo del suo MV per ogni round. Pertanto, un colosso di legno impiegherebbe tutto il suo movimento per girare di 360 gradi. Tuttavia, se ruotasse solo di 180 gradi, rimarrebbero ancora 5 metri per il movimento in avanti.

Un Colosso può effettuare un attacco completo ogni round in aggiunta al suo movimento. Il timoniere non ha bisogno di pianificare l'attacco in anticipo, ma può attaccare quando si presenta



l'opportunità. Un Colosso non può spostarsi ulteriormente in un round dopo aver attaccato. Un colosso può effettuare tre tipi di attacchi fisici. Un normale attacco in mischia viene effettuato colpendo un singolo bersaglio con il pugno. Il tiro per colpire viene effettuato utilizzando il BAB del timoniere più il bonus +2 del Colosso, e il danno è determinato dal danno da pugni del timoniere (1d4+bonus For) più il bonus del Colosso (2d6 per i totem di legno). Un Colosso ha tutte le abilità di combattimento di base del suo timoniere; quindi, può combattere a due mani con penalità normali o usare più attacchi per round se il personaggio è in grado di farlo. Il secondo tipo di attacco fisico di un Colosso è un attacco speciale chiamato Spazzata. Questo attacco costa a un Colosso due terzi del suo movimento per il round, e può essere effettuato solo una volta per round, indipendentemente dalle capacità del timoniere. Per spazzare, il Colosso fa oscillare entrambe le braccia, colpendo tutte le creature adiacenti tranne quelle che occupano la sua parte posteriore. Per eseguire questo attacco, il giocatore che rappresenta il timoniere effettua un tiro di attacco per ciascuna delle braccia del Colosso. Qualsiasi creatura entro la gittata che normalmente verrebbe colpita dal tiro subisce l'intero danno di un attacco in mischia. Una creatura che occupa la parte anteriore della statua può subire danni da entrambe le braccia se il giocatore ottiene colpi riusciti. Il timoniere non può essere selettivo quando spazza con le braccia di un colosso; qualsiasi bersaglio nel raggio d'azione, amico e nemico allo stesso modo, potrebbe essere colpito. Il terzo tipo di attacco fisico che un Colosso può fare è chiamato Schiacciare. In un turno in cui un Colosso sceglie di schiacciare, potrebbe non muoversi. Trascorre l'intero round calpestando una creatura direttamente di fronte ad essa. Il colosso si muove nello spazio occupato dall'avversario ed effettua un tiro per colpire. Se l'attacco ha successo, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sui riflessi (CD 17) o subire 5d10 danni. (Se supera un tiro salvezza, il danno viene dimezzato.) La vittima viene lanciata di 1,5 metri nella direzione opposta al colosso e infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura che si trovi lì. Un

risultato di 1 sul tiro salvezza, indica che la vittima è intrappolata sotto il Colosso e subisce 5d10 danni aggiuntivi ogni round finché il timoniere non sceglie di far muovere il Colosso. Se il Colosso manca il suo tiro per colpire in un tentativo di schiacciamento, rimane fermo dov'è e non può compiere altre azioni per quel round. Il Colosso non possono tentare di schiacciare avversari di taglia grande o superiore.

Il potere di un Colosso può essere notevolmente potenziato rifornendolo di armi e armature. Questi oggetti non sono indossati o branditi dalla statua ma sono contenuti al suo interno. Sono controllati dal timoniere, che usa modelli in legno di ogni oggetto in modo che il colosso possa beneficiare del loro effetto. Le repliche delle armi e dell'armatura del timoniere sono realizzate in legno. Sono questi oggetti che indosserà e brandirà effettivamente mentre si muove all'interno del cerchio di controllo. Le armi e le armature effettive sono poste all'interno di cavità all'interno degli arti, del busto e della testa del Colosso. Mentre si muove nel cerchio di controllo, il timoniere fa oscillare un modello in legno della sua arma per effettuare attacchi in mischia con le braccia del colosso. Durante il lancio dell'incantesimo Crea guardiano, il timoniere si adorna con tutte le sue vere armi e armature; quindi estrae le repliche in legno dal colosso e le sostituisce con gli oggetti reali. Tutte le statistiche di combattimento del timoniere in piena regola diventano la base per le statistiche del colosso. Un colosso non è mai armato con armi da lancio. Ad esempio: Kallee indossa un'armatura di pelle incantata +1 e brandisce una spada lunga +2. I suoi numeri di BAB, Classe Armatura e Tiro Salvezza modificati diventano la base per la statua che dirigerà. La spada lunga +2 consentirà a un jugernaut di legno di infliggere 1d8 danni base più il suo modificatore standard di 2d6. La sua Classe Armatura diventa la base per il totem e viene quindi migliorata dei punti aggiuntivi per il tipo di colosso. Se non ha armi nella mano sinistra, il danno base degli attacchi effettuati dal braccio sinistro del colosso rimane a 1d4 più il suo bonus di Forza e il modificatore di 2d6 del colosso. Se è costretta a lasciar cadere uno qualsiasi dei modelli di legno mentre si trova

nel cerchio di controllo, il loro beneficio per il Colosso termina e non può essere riguadagnato. Se Kallee sta trasportando un modello di scudo e lo lascia cadere, il Colosso perde un punto di Classe Armatura ma ora può combattere con entrambe le mani. Il numero di oggetti che possono essere immagazzinati nella macchina da guerra è limitato al numero che il timoniere può effettivamente impugnare contemporaneamente in combattimento. Pertanto, non è possibile portare spade o pugnali di riserva. Questi articoli devono essere conservati in cavità all'interno di una parte del corpo adeguata all'uso dell'articolo. Un'arma a una mano potrebbe essere riposta in ciascun braccio. In alternativa, un'ascia potrebbe essere riposta in un braccio e nessuna arma o scudo nell'altro. Un elmo può essere fissato nella cavità della testa del Colosso e un'armatura nel busto. Poiché il Colosso trasporta armi e armature reali, può essere saccheggiato dal nemico se viene distrutto.

Oltre ad armi o armature, un Colosso può trasportare oggetti magici che il timoniere potrebbe normalmente impugnare in combattimento. Il timoniere deve avere un modello in legno di ogni oggetto e manipolarlo come se fosse reale affinché il Colosso lo attivi. Uno strgone timoniere che agita un modello di legno di una bacchetta di fuoco farà eruttare sfere di fuoco dal pugno del Colosso, come se avesse attivato la bacchetta. Un modello di anello di protezione +1 indossato dal timoniere protegge il Colosso fintanto che la sua controparte autentica è conservata in uno dei bracci della statua. L'uso di oggetti magici può impedire il trasporto di un'arma se riempie le mani del timoniere. Un timoniere non può attivare un oggetto magico nello stesso round in cui effettua un attacco fisico. Un Colosso può usare un oggetto magico che fornisce un beneficio diretto alla sua Classe Armatura, BAB o ai numeri dei Tiri Salvezza senza alterarne l'aspetto, le dimensioni o la forma. Il totem può anche utilizzare un oggetto che infligge danni direttamente. Non può utilizzare oggetti che influenzino il movimento in alcun modo, come stivali della levitazione o stivali della velocità. Né

può usare pozioni, libri, corde, borse o qualsiasi altro oggetto che richieda qualcosa di più che indicare e una parola di comando per essere attivato. Il DM può stabilire che gli oggetti che causerebbero risultati illogici non sono efficaci. Come per le armi, solo un numero totale di oggetti che un timoniere può brandire attivamente contemporaneamente può essere portato in battaglia da un Colosso. Pertanto, nessun oggetto magico di riserva può essere riposto. Una reliquia del clan (vedi la sezione successiva) non può essere trasportata su un Colosso.

Allo scopo di determinare le sue statistiche base di combattimento, un timoniere non può beneficiare di alcun incantesimo lanciato su di lui prima dell'animazione di un Colosso. Un timoniere non può lanciare incantesimi mentre pilota la statua. (I Colossi di vimini costituiscono un'unica eccezione a questa regola, come descritto alla fine di questa sezione.) Qualsiasi incantesimo lanciato su un timoniere mentre si trova nel cerchio di controllo interromperà il suo controllo sul Colosso per la durata dell'incantesimo. L'ultimo modificatore all'abilità di combattimento di un Colosso è il livello del timoniere. Il giocatore che rappresenta il timoniere può applicare una modifica di 1 punto a una qualsiasi delle diverse statistiche del Colosso per ogni livello del personaggio. Questi punti possono essere divisi liberamente tra i punteggi ammissibili, ma nessuna singola statistica può essere corretta per più di 5 punti. Le statistiche che possono essere modificate sono la Classe Armatura, BAB, i numeri specifici dei tiri salvezza, i punti ferita, i danni e l'iniziativa. Ad esempio, un timoniere di 9° livello potrebbe migliorare la Classe Armatura del suo Colosso di 2 punti, il suo BAB di 3 e il suo tiro salvezza contro incantesimi di 4, per un totale di 9 punti di aggiustamento.

### **Creare un Colosso**

La costruzione di un Colosso guardiano richiede sei mesi di lavoro costante da parte dei membri di un clan. Una volta costruito, il totem può rimanere inattivo per 1d4 anni prima di perdere la

sua capacità di animazione. Oltre quel tempo, può servire come oggetto decorativo ma è altrimenti impotente. Per questo motivo, le strade che portano alle comunità a volte sono fiancheggiate dalle teste totem di Colosio che non sono mai stati animati così come quelle che hanno servito nelle battaglie passate. Un clan può possedere un solo Colosso con il potenziale per essere animato in un dato momento. Un Colosso è costruito secondo la tradizione del clan. Una volta al mese il rituale di benevolenza del clan deve essere lanciato sul lavoro in corso. Legno e pietra di alta qualità devono spesso essere trasportati su lunghe distanze da remote montagne e foreste. Quando la costruzione è completata, si tiene un banchetto per celebrare l'occasione.

### **Distuggere un Colosso**

Quando un Colosso viene ridotto a 0 punti ferita, oscilla momentaneamente prima di crollare a terra. Mentre cade, può schiacciare gli astanti in un'area rettangolare larga 6 metri e lunga 9 metri. Chiunque si trovi sulla traiettoria di un Colosso che cade deve effettuare un tiro salvezza sui riflessi (CD 15) per saltare via ed evitare di subire 10d10 danni. La direzione in cui cade un Colosso (in avanti, all'indietro o su entrambi i lati) è determinata casualmente da un tiro di 1d4. Per ogni oggetto trasportato dal Colosso dovrebbe essere effettuato un ulteriore tiro salvezza (CD15) per determinare se sopravvive alla caduta. Una volta che il Colosso è a terra, il torso, la testa e ogni arto dovranno subire 1d10 danni aggiuntivi prima di aprirsi per rivelare eventuali oggetti sopravvissuti. I Colossi subiscono danni normalmente e non hanno difese insolite oltre a quelle fornite dagli oggetti magici. Un attaccante può tentare di disabilitare qualsiasi arma, armatura o oggetto magico trasportato all'interno di un Colosso. Effettuando con successo un colpo mirato al torso, alla testa o a uno degli arti di un Colosso, l'attaccante costringe uno degli oggetti immagazzinati lì a effettuare con successo un tiro salvezza (CD 15) o viene disconnesso dal timoniere. Questo in realtà non danneggia l'oggetto né lo fa cadere,

ma impedisce al Colosso di beneficiare del suo utilizzo. Per effettuare un tiro mirato, un giocatore deve annunciare il suo obiettivo prefissato prima che vengano effettuati i tiri per l'iniziativa. Così facendo, il personaggio del giocatore è soggetto ad un attacco di opportunità e il personaggio effettua il suo attacco mirato con una penalità di -4 al colpo. Se l'attacco ha successo, il giocatore che rappresenta il timoniere tira a caso per determinare quale oggetto viene colpito nella cavità bersaglio. Quel giocatore effettua quindi un tiro salvezza per l'oggetto contro il colpo schiacciante. Il tiro salvezza in questo caso dovrebbe essere basato sul materiale dell'oggetto e non sul materiale di cui è fatto il colosso. Se il lancio fallisce, il timoniere perde l'uso dell'oggetto. Se riesce, non ci sono effetti. Ad esempio, Joron potrebbe aver visto alcuni amici cadere davanti alle fiamme che esplodevano dalla mano sinistra di un colosso. Borbotta una breve preghiera per il successo, chiama il suo colpo e scaglia la sua ascia da lancio contro il braccio del Colosso. La lama taglia in profondità l'arto simile ad un albero del titano, che racchiude al suo interno non solo una bacchetta di fuoco ma anche un anello di protezione. Un tiro di dado indica che la bacchetta è stata colpita e un tiro salvezza per l'oggetto non ha successo. Il timoniere improvvisamente lascia cadere il modello di legno della bacchetta e sa che dovrà affidarsi agli attacchi corpo a corpo per il resto del combattimento. Impreca, ma è grato che il suo anello di legno gli sia rimasto al dito. Un altro modo per eliminare un Colosso è attaccare il suo timoniere. Nel momento in cui un timoniere viene scacciato dal cerchio di controllo o ucciso, il Colosso ritorna a uno stato inanimato. Inoltre, un incantesimo che richiede linea di vista lanciato sul timoniere mentre si trova all'interno del cerchio di controllo interromperà la sua connessione con il Colosso per la durata dell'incantesimo.



## Colosso di Vimini

In termini statistici, i Colosso di vimini differiscono da quelli di legno nei seguenti modi: i punti ferita aggiuntivi oltre quelli del suo timoniere sono solo 3d10 invece di 5d10; le sue cifre BAB sono modificate di 1 invece di 2 e la Classe Armatura naturale cambia in base al tipo; e il suo danno aggiuntivo è solo 1d6 invece di 2d6. La sua velocità di movimento e le sue abilità sono le stesse dei Colosso di legno. I segreti della costruzione dei colossi di vimini persistono solo nel Clan Lokk. Questi totem altamente magici sono intrecciati insieme in modo che ogni parte del corpo del Colosso funga da gabbia in cui possono essere contenute armi e altri oggetti. Oltre al timoniere, un Colosso di vimini richiede il servizio di un singolo volontario legato al busto della statua per fornire una forza vitale per la canalizzazione della magia. Durante le fasi finali dell'animazione, il Colosso viene cosperso di olio e dato alle fiamme. Un anello di resistenza al fuoco impedisce che il vimini e il volontario vengano consumati, ma qualsiasi oggetto magico trasportato è soggetto ai normali danni da fuoco.



Se gli oggetti magici superano i tiri salvezza, resisteranno alle fiamme e non avranno bisogno di effettuare tiri ripetuti nei round successivi. Le fiamme bruciano finché il Colosso è animato.

Un Colosso di vimini è unico in quanto un timoniere che è un veggente può lanciare incantesimi mentre pilota il colosso fintanto che il volontario all'interno del Colosso rimane cosciente. Qualsiasi incantesimo non deve avere effetto sull'incantatore, non deve essere a contatto o personale e non deve includere il timoniere o il Colosso nella sua area di effetto. E, naturalmente, dev'essere un incantesimo che il veggente potrebbe lanciare in circostanze normali. Un lanciatore non può usare alcun incantesimo che richieda la comunicazione con il destinatario, e il DM dovrebbe giudicare per evitare risultati illogici. Gli incantesimi lanciati dal timoniere non vengono interrotti dai colpi al Colosso. A causa delle fiamme che divampano verso l'esterno in tutte le direzioni, i colossi di vimini sono meno vulnerabili ai colpi mirati rispetto ad altri totem (-6 per colpire invece di -4). Il volontario all'interno del torso del Colosso è protetto magicamente, in modo tale che può essere colpito solo (e solo con un colpo mirato) da un'arma con incantamento +1 o superiore, ha una Classe Armatura di 12 ed è autorizzato a un tiro salvezza sui riflessi per evitare del tutto i danni in caso di colpo riuscito da parte di un nemico. Una vittima colpita da un Colosso di vimini in mischia dovrebbe essere trattata come se fosse stata colpita da olio infuocato. Un Colosso di vimini effettua tiri salvezza come il suo timoniere o come oggetto di legno, a seconda dei due casi.

## Colosso di Pietra

Queste massicce costruzioni sono ricavate da grandi blocchi di granito. Non sono mobili come i colossi di legno, ma sono più difficili da abbattere. I colossi di pietra sono spesso usati in difesa, per aiutare i guerrieri del clan a mantenere una posizione o come potente avanguardia che può sfondare le porte di una fortezza. La malta usata per unire le pietre diventa leggermente flessibile

quando la statua è animata. Un colosso di pietra ha 7d10 punti ferita in più rispetto a quelli del suo timoniere. Il suo BAB è lo stesso del suo timoniere, più un bonus di 2 punti (lo stesso di un Colosso di legno), e la Classe Armatura ha un bonus in funzione del tipo. Il danno in mischia di un colosso di pietra è basato sulla capacità di danno del timoniere con 3d6 punti addizionali. Il movimento base di un Colosso di pietra è 15, lo stesso di un totem di legno, ma la sua mobilità è inferiore. Questo tipo di Colosso deve pagare metà del suo movimento (arrotondato per eccesso) per affrontare una virata fino a 120 gradi, rispetto a un terzo per un Colosso di legno. Inoltre, il movimento di un colosso di pietra deve essere dichiarato all'inizio di un round e non può essere cambiato successivamente. (Il giocatore che rappresenta il timoniere deve annunciare la

direzione del movimento, la distanza e qualsiasi turno pianificato per il round, prima che venga effettuato qualsiasi tiro di iniziativa.) Se parte del suo movimento porta il Colosso di pietra in una posizione in cui può attaccare, l'attacco può essere effettuato, e in tal caso qualsiasi ulteriore movimento che era stato dichiarato per il totem viene ignorato. Poiché un attacco di spazzata costa due terzi del MV di un colosso di pietra, non è possibile per un totem di pietra spazzare e voltarsi nello stesso round. Un Colosso di pietra ha i tiri salvezza del suo timoniere o quelli di un oggetto di metallo, a seconda delle circostanze.

<b>Colosso</b>	<b>Vimini</b>	<b>Legno</b>	<b>Pietra</b>
<b>Tipo/Taglia :</b>	Costrutto/Enorme (alto 9 metri)	Costrutto/Enorme (alto 9 metri)	Costrutto/Enorme (alto 9 metri)
<b>Dadi Vita :</b>	3d10 + pf timoniere	5d10 + pf timoniere	7d10 + pf timoniere
<b>Iniziativa :</b>	4	2	0
<b>Velocità :</b>	10 metri	15 metri	6 metri
<b>Classe Armatura :</b>	xx (CA del timoniere, -2 taglia, +2 naturale), contatto x, colto alla sprovvista x	xx (CA del timoniere, -2 taglia, +4 naturale), contatto x, colto alla sprovvista x	xx (CA del timoniere, -2 taglia, +6 naturale), contatto x, colto alla sprovvista x
<b>Attacco base/lotta :</b>	Bab del timoniere +1	Bab del timoniere +2	Bab del timoniere +2
<b>Attacco :</b>	Schianto +xx in mischia (1d4+bonus forza+1d6)	Schianto +xx in mischia (2d10+bonus forza+2d6)	Schianto +xx in mischia (2d10+bonus forza+3d6)
<b>Attacco completo :</b>	2 schianti +xx in mischia (1d4+bonus forza+1d6)	2 schianti +xx in mischia (1d4+bonus forza+2d6)	2 schianti +xx in mischia (2d10+bonus forza+3d6)
<b>Spazio/Portata :</b>	4,5/4,5	4,5/4,5	4,5/4,5
<b>Attacchi Speciali :</b>	Infuocato, attacchi magici, Spazzata	Spazzata, Schiacciata (5d10+lancio)	Spazzata, Schiacciata (5d10+lancio)
<b>Qualità speciali :</b>	<b>scurovisione 18 m, immunità alla magia mentale, visione crepuscolare, immune gas e veleni.</b>		
<b>Tiri Salvezza :</b>	<b>Come il timoniere</b>		
<b>Caratteristiche :</b>	For xx, Des x, Cos x , Int x, Sag xx, Car x	For xx, Des x, Cos x , Int x, Sag xx, Car x	For xx, Des x, Cos x , Int x, Sag xx, Car x
<b>Abilità :</b>	-	-	-
<b>Talenti :</b>	Condivisione dei danni	Condivisione dei danni	Condivisione dei danni
<b>Ambiente :</b>	-	-	-
<b>Organizzazione :</b>	-	-	-
<b>Grado di sfida :</b>	-	-	-
<b>Tesoro :</b>	-	-	-
<b>Allineamento :</b>	-	-	-
<b>Avanzamento :</b>	-	-	-
<b>Mod. del livello :</b>	-	-	-

## Religione Knorr

### La Madre Guerra

Solo una divinità è temuta in ogni insediamento e fattoria di Knorr. È la Madre della Guerra, venerata nel canto e nel rito e invocata come testimone di giuramenti personali. È Lei che concede la gloria della vittoria in guerra. È Lei che ispira la follia divina che discende sull'uomo in battaglia. Tuttavia, è anche la follia della Madre della Guerra che così spesso porta dolore e contrappone fratello contro fratello. È Lei che sceglie chi sarà ucciso e uccide capricciosamente i giovani e dal cuore forte. La Madre della Guerra non è né amata né fidata, ma è temuta e rispettata. Forse è perché non si può fare pieno affidamento sul più potente di tutti gli dei che l'amicizia e la famiglia sono così cruciali per i Knorr. La Madre della Guerra è la più antica di tutte le divinità e la creatrice dell'umanità e della terra. Il suo aspetto fisico non è descritto nelle storie o nei miti di Knorr-man, perché farlo sarebbe considerato un atto avventato di mancanza di rispetto. Occasionalmente è rappresentata da piccoli, grezzi idoli di pietra che anche gli artigiani più abili modellano di proposito in forme umane primitive e appena riconoscibili. I Knorr credono che la Madre della Guerra detenga il dominio sul ciclo naturale di predatore e preda. Gli animali sono i bambini prediletti della War Mother. Li ha creati per perpetuare il ciclo naturale di creazione e distruzione. Ha creato l'uomo come il maestro cacciatore che deve depredare gli animali per guadagnarsi il suo favore. Arrivando a comprendere la vita degli animali, i Knorr imparano a cacciare ea fare la guerra. I giovani Knorr si definiscono impegnandosi in combattimenti. È attraverso il calvario della battaglia che i Knorr affrontano le loro paure, mettono alla prova il loro coraggio, difendono le loro famiglie e conquistano i loro nemici. Attraverso la battaglia i Knorr stabiliscono il loro diritto di detenere ciò che possiedono e di sfidare le pretese degli altri. Attraverso la battaglia i Knorr ottengono la libertà, l'onore e un perfetto stato di equilibrio spirituale. La Madre



© KOBOLD PRESS

della Guerra è servita da un gruppo di chierici conosciuti come sacerdoti della guerra, che spesso si uniscono a culti di bestie per assisterla in modo più perfetto. Attraverso la preghiera, i sacerdoti di guerra cercano il favore della dea e sperano di ottenere la vittoria in battaglia. Si sentono sacerdoti di guerra che ingiungono i loro compagni prima di una battaglia con dichiarazioni del tipo: "Ragazzi, quando sei chiamato a combattere, combatti per tutto ciò che vali, perché ha scelto chi vivrà e chi morirà prima che la prima lama sia sguainata. Se sopravvivrà, nessuna spada o lancia del tuo nemico ti abatterà. Se morirai, nessuna fuga può salvarti. Quindi combatti ferocemente, fratello, perché nulla di ciò che fai cambierà ciò che ha voluto".



## **Gli Dei del Cuore**

Sebbene la War Mother sia l'unico dio venerato da tutti i Knorr, non è affatto l'unico dio del mondo Knorr. In effetti, i Knorr credono che un piccolo dio dimori nel cuore di ogni casa Knorr. Questi dei del focolare proteggono la famiglia e il clan della residenza. Sono divinità senza nome o forma fisica che vengono semplicemente chiamate "il nostro piccolo dio" da ogni famiglia. Si ritiene che i raccolti che sostengono le fattorie Knorr siano sotto la protezione degli dei del focolare. Una famiglia deve tendere al suo piccolo dio facendolo sentire parte della famiglia. Un Knorr che è appena tornato a casa da un viaggio saluterà il dio del focolare come farebbe con qualsiasi membro della famiglia. Il primo boccone di cibo ad ogni pasto viene gettato nel focolare per il dio che vi abita. Un dio del focolare ben curato conferirà buona fortuna e salute alla sua famiglia e porterà un raccolto pieno e abbondante nei campi della famiglia.

Un gruppo di chierici conosciuti come sacerdoti del clan serve questi dei benigni e presiede alle numerose cerimonie e celebrazioni familiari che invocano la loro benedizione. Il fuoco del focolare Knorr di solito brucia 24 ore su 24 e funge da centro della casa. Il dio dimora nel focolare sia che sia acceso o spento, fintanto che è accudito. Un dio del focolare trascurato fuggirà da una casa, lasciando dietro di sé malattia e carestia.

## **Gli Spiriti Guardiani**

Mentre ogni famiglia all'interno di un clan beneficia della protezione del suo dio del focolare, un unico spirito guardiano dimora nell'intero clan ed è visto come un parente che può essere chiamato in caso di bisogno. Un guardiano può essere uno spirito animale, lo spirito di una caratteristica geografica speciale o una forza della natura. Ad esempio, il clan Mora è cugino dello spirito lupo, il clan Hortag è sorvegliato dallo spirito del Clear River e il clan Tarr è parente della pioggia. Lo spirito guardiano è il totem del clan ed è rappresentato nell'arte e nell'abbigliamento dei membri del clan. I parenti di uno spirito animale considerano sfortuna uccidere il loro totem o assistere alla sua morte, ma scambieranno per la sua pelliccia o piume

per decorare i loro vestiti. I guardiani non sono adorati, né serviti dai sacerdoti, ma semplicemente considerati parenti invisibili. Un guardiano aiuta a proteggere l'onore dei suoi parenti consentendo al sacerdote del clan di animare l'enorme colosso guardiano che è modellato a sua immagine. Queste imponenti statue sono usate come macchine da guerra dai clan. I Colosso sono generalmente costruiti in legno, ma alcuni hanno punte di pietra e ferro e fasce di bronzo per la resistenza strutturale. La costruzione di un colosso richiede diversi mesi. Al suo completamento, viene scelto un guerriero il cui spirito aiuterà ad animare il totem. Questo processo spesso culmina in una battaglia in cui il colosso viene distrutto da membri del clan nemici o dal colosso di un altro clan. È noto che i clan propongono la risoluzione dei conflitti mediante combattimenti singoli tra questi titani. Tuttavia, tali battaglie di solito si trasformano in mischia all'ingrosso tra i clan ben intenzionati, poiché pochi Knorr possono restare a guardare e guardare il totem di un altro clan avere la meglio sul proprio.

## **Spiriti della Natura**

Gli spiriti delle forze della natura risiedono anche nel mondo soprannaturale dei Knorr. Queste forze sono spesso distruttive, ma, come la tempesta che ha spinto i Knorr a Jakandor, possono anche essere vivificanti. Si ritiene che gli spiriti della natura siano in gran parte indifferenti agli affari degli uomini, ma il loro potenziale potere distruttivo e la buona fortuna che possono portare richiedono che siano lusingati e placati con feste e rituali. Le forze della natura non sono personificate come divinità, ma semplicemente viste come una parte del mondo naturale. Quando il rapporto tra i Knorr e queste forze è in equilibrio, il vento è buono per i viaggiatori, la pioggia è dolce per i campi e la terra è ricca per coloro che la coltivano. Una leggenda di Knorr racconta di Kador Kenn Gor, un contadino la cui figlia è scomparsa in un bosco vicino. Quando non riuscì a trovarla per tre giorni, radunò i suoi parenti e tutti portarono le loro asce sugli alberi. Gli uomini avevano tagliato abbastanza legna per tre inverni prima che gli

spiriti degli alberi pensassero meglio a giocare con la bambina e le permettessero di trovare la strada di casa. Gli spiriti della natura sono serviti da un gruppo di chierici conosciuti come sacerdoti della tempesta, che cercano un accordo con quelle forze violente e imprevedibili. Attraverso la loro comunione con gli spiriti della natura, possono evitare inondazioni, incendi e tempeste. Le pratiche dei sacerdoti della tempesta sono altamente individuali e variano ampiamente l'una dall'altra, ma tutti riconoscono in qualche modo la tempesta che ha portato i Knorr a Jakandor.

### **Fantasma**

I Knorr sanno che i fantasmi degli antenati e dei nemici caduti vagano oltre la loro visione. Temono i morti irrequieti e usano incantesimi e incantesimi protettivi contro questi esseri maligni. Anche i bambini Knorr sanno come eseguire il rituale chiamato preghiera per i morti, che allontana i fantasmi dispettosi e viene persino offerto quando un cacciatore abbatte la selvaggina. I Knorr non credono in un aldilà al di là del mondo materiale. Non esiste un mitico piano esterno in cui passano i morti. L'immortalità si ottiene solo perpetuando la propria linea di sangue. I Knorr credono che i morti rimangano in questo mondo come ombre informi e invisibili che non hanno memoria delle loro vite precedenti e guardano amaramente ai vivi. Ma sono solo i veri non morti, rifiutandosi di cedere al velo della morte, che tentano di interferire con il mondo vivente. Coloro che muoiono a causa di un atto disonorevole spesso rifiutano di rilasciare la loro presa sulla vita e tornano così nel mondo dei vivi come fantasmi vendicativi. I fantasmi arrabbiati di umani e animali possono causare malattie e morte tra i vivi. La non morte è un affronto all'equilibrio naturale tra vita e morte, poiché qualsiasi creatura non morta non è né viva né veramente morta. È dovere di qualsiasi Knorr ristabilire l'equilibrio distruggendo gli spiriti irrequieti, se possibile. Nessun onorevole sacerdote Knorr parteciperà mai volontariamente alla rianimazione dei morti, ma può girarli o controllarli per vederli sepolti. I Knorr evitano persino di pronunciare i nomi dei morti, poiché si

ritiene che ciò possa risvegliare i ricordi sbiaditi della vita di uno spirito e risvegliare la sua ira. I morti sono semplicemente indicati come "quel parente che cadde a Onaya" o "il fratello del padre" o "quel parente che era qui". Tutti i morti odiano i vivi, ma anche così, i fantasmi di antenati onorati vengono occasionalmente invocati per fornire guida o ispirazione. Sebbene si creda che tali spiriti siano ostili, non sopporteranno il disonore della loro memoria o del loro clan.

### **Morte e Risurrezione**

Quando i Knorr muoiono, vengono seppelliti con le loro armi o posti in cima a una pira funeraria. Se un parente, seguendo l'usanza di Knorr, si assume il compito di vendicare la morte di un parente, può portare con sé l'arma del morto. Un Knorr viene resuscitato o resuscitato dai morti solo per uno scopo specifico ed estremamente importante. Crescere un Knorr sminuisce la dignità della sua morte. Se è morto in un combattimento leale, anche allevarlo è un affronto al suo assassino. Se una persona che è stata uccisa con onore viene allevata, il suo assassino ha il diritto di trattarlo come se fosse ancora morto e non è tenuto a riconoscere l'ex vittima se non allo scopo di ucciderlo una seconda volta. Se un Knorr viene allevato o resuscitato dopo essere morto per tradimento o essere stato sconfitto da avversari disonorevoli, ci si aspetta che vendichi la propria morte come prima questione di affari. Se la sua morte è già stata vendicata da un parente, si dice che il risorto Knorr abbia un debito di servizio verso quell'amico. Un Knorr che muore in un incidente non viene quasi mai resuscitato. Un incidente è il risultato della sfortuna. Qualsiasi Knorr che sbilancia la fortuna invertendo il suo risultato è probabile che ne sposti l'effetto su se stesso.

### **I Codici Knorr**

I Knorr attribuiscono un valore straordinario alla libertà individuale, ma sono ancora più appassionati dell'onore personale. L'ideale dell'onore di Knorr aiuta a regolare il comportamento di queste persone volubili e spesso violente. Tre codici sono usati per definire

la giusta condotta per la Knorr. Il Codice dei Clan, il Codice del Cacciatore e il Codice del Guerriero permeano la vita di tutte le persone. I codici Knorr richiedono generosità e coraggio in tutte le azioni. L'ospitalità è estesa sia agli amici che agli estranei. Il combattimento deve avvenire solo quando gli avversari sono faccia a faccia e alla pari. Il Codice del Guerriero evita l'astuzia e la furtività in combattimento e celebra la forza aperta e il valore. Solo i codardi colpiscono i nemici come animali a distanza con archi o missili. I codici sono semplici nella lettera ma di vasta portata nello spirito e servono come guida per ogni Knorr nel suo percorso attraverso la vita. Questi codici, descritti in dettaglio nel capitolo quattro, dovrebbero essere esaminati attentamente dai giocatori, poiché la posizione di un personaggio nella comunità sarà una misura del suo onore e il suo onore sarà una misura della sua capacità esteriore di esemplificare questi codici. Anche i personaggi con una disposizione al male rispetteranno i codici e manterranno un'esibizione esteriore di decenza, poiché fare diversamente significa rischiare di essere banditi dalla società Knorr.

### **La Legge**

Il giuramento personale e il senso dell'onore di un individuo sono la base della legge di Knorr. La forza delle convenzioni sociali e delle credenze religiose di Knorr funge da solida base per i contratti e la risoluzione delle controversie. Un insulto a un membro di una famiglia è un insulto a tutti. Una disgrazia subita da uno è sostenuta da tutti. I Knorr sono estremamente sensibili all'onore personale, qualsiasi cosa lieve, reale o immaginaria, richieda un compenso o una retribuzione. Richiede il ripristino dell'equilibrio attraverso il processo che i Knorr chiamano vendetta. Due Knorr cercheranno sempre di risolvere una lamentela tra di loro in modo onorevole senza coinvolgere gli altri. Possono farlo attraverso la negoziazione o per mezzo di un combattimento formale chiamato duello. Se la controversia rimane irrisolta, è probabile che una parte presenti un reclamo o dichiarare un reclamo contro l'altra. Le richieste che necessitano di risoluzione vengono prese al Great Drum, un

consiglio inter-clan che si riunisce una volta all'anno. Questo incontro turbolento è un'ottima occasione per festeggiare e festeggiare e rinnovare vecchie amicizie. Il Gran Tamburo riconosce un solo rappresentante di qualsiasi clan che desidera partecipare, ma i rappresentanti spesso portano grandi contingenti di uomini armati per aggiungere un po' di acciaio alla forza delle loro argomentazioni. Se un imputato non si presenta al consiglio per difendersi, è probabile che qualsiasi decisione andrà contro di lui. Se il consiglio del Gran Tamburo riconosce la legittimità di un'affermazione, l'accusatore è tradizionalmente autorizzato a definire il proprio accordo. Questa tradizione assicura che il Knorr addolorato si sentirà soddisfatto del risultato; tuttavia, tali insediamenti spesso diventano l'impulso per una nuova faida di sangue. Il consiglio del tamburo serve anche a punire crimini come l'omicidio, il furto o il grave disonore della codardia.

### **I Culti della Bestia**

Sebbene il legame di sangue sia la forza più forte nella vita di Knorr, sono sorti culti di guerrieri che in realtà attraversano i confini del clan. Questi culti bestiali attirano membri di vari clan che condividono l'interesse per la padronanza di un particolare stile di combattimento. Un totem animale funge da centro spirituale e da modello per i rituali e le tradizioni di ogni culto. Sebbene le pratiche dei culti varino, ai membri è sempre vietato uccidere l'animale che funge da totem del gruppo. Un membro del culto del cinghiale potrebbe non uccidere mai volontariamente un cinghiale, nemmeno per legittima difesa. Ogni membro di un culto bestiale osserva questo totem in aggiunta a quello del suo clan. I culti delle bestie non hanno alcun ruolo nella vita politica o economica dei Knorr e non agiscono come fazioni, ma si dedicano semplicemente alla disciplina del combattimento. Il fatto che siano composti da membri di clan rivali con interessi contrastanti impedisce ai culti delle bestie di agire in modo unificato. Un culto fornisce addestramento e assistenza ai suoi membri, ma nessun guerriero Knorr metterebbe mai un culto bestiale davanti al suo clan. Molti guerrieri



stringono amicizie all'interno di queste associazioni professionali e in seguito si trovano ad affrontare i loro amici in battaglia quando i loro clan si scontrano. La maggior parte dei culti ha sale riunioni, chiamate logge, sparse per Jakandor dove i membri possono eseguire rituali e dedicarsi al miglioramento delle proprie abilità di combattimento. La loggia di un culto della bestia può avere fino a cento membri in residenza o solo una dozzina. I guerrieri della loggia del culto dell'ariete sulla costa settentrionale potrebbero non avere affiliazioni con quelli dello stesso culto che hanno una loggia nel sud, ma sono certi che si daranno il benvenuto l'un l'altro se si dovessero incontrare. L'appartenenza a un culto delle bestie è limitata e ai firmatari di solito viene richiesto di eseguire una ricerca o sopportare una prova particolare per ottenere l'ammissione. Questi compiti devono essere eseguiti mentre il candidato aderisce alla filosofia e alle restrizioni del culto. Alcune di queste società ammettono ladri oltre che guerrieri. Ogni loggia ha almeno un sacerdote di guerra tra i suoi membri, per presiedere alle cerimonie e fornire benedizioni prima e dopo il combattimento.

### **Lingue**

La lingua Knorr è una lingua melodiosa rappresentata con rune semplici ma eleganti. Un personaggio Knorr non ha bisogno di spendere nessuno spazio per imparare la sua lingua madre. Tuttavia, per leggere o scrivere la lingua, un personaggio deve avere la competenza in lettura/scrittura non armata. La lingua parlata dei Charonti è in realtà abbastanza vicina alla lingua Knorr da consentire una semplice comunicazione tra un Knorr e un Charonti se un personaggio che sta ascoltando effettua una prova di Intelligenza con successo. La lingua scritta dei Charonti è un difficile costrutto di glifi simbolici e può essere appresa solo da un Knorr che ha la competenza in Lingue, Antiche non armi.

### **Il Focolare Familiare**

Il focolare è il centro della vita sociale e spirituale di Knorr. Per scopi religiosi e per l'uso del rituale del clan, i personaggi possono richiedere

l'accesso al focolare della propria famiglia o quello di un parente. Un focolare Knorr è più di un semplice focolare. È la casa di un dio del focolare. Quando creano personaggi, i giocatori dovrebbero chiedere al DM dove vive la loro famiglia. Questo è essenzialmente lo stesso che chiedere dove si può trovare il loro focolare. Ricorda che i Knorr sono molto flessibili nella loro nozione di famiglia e in realtà la definiscono come un gruppo di parenti che vivono sotto lo stesso tetto. Di conseguenza, anche se i personaggi sono solo lontanamente imparentati dal sangue, sono considerati una famiglia e possono condividere lo stesso focolare se vivono insieme in un'abitazione permanente. Un focolare familiare deve essere costruito utilizzando almeno una pietra del focolare dei genitori di un personaggio o del parente vivente più prossimo. Una famiglia può avere un solo focolare, sebbene la residenza possa avere un numero qualsiasi di semplici focolari. Un focolare deve essere sotto il tetto dell'abitazione principale di una famiglia. L'edificio deve essere costruito con mattoni di zolle, legno o pietra. Per mantenere un focolare come la casa del piccolo dio di una famiglia, una porzione di ogni pasto cucinato nel focolare deve essere gettata su di esso. Se la casa è vuota per più di una settimana, un parente deve occupare la casa abbastanza a lungo da cucinare un pasto sul focolare per impedire al dio del focolare di andarsene. Deve continuare questa pratica una volta alla settimana fino al ritorno della famiglia; altrimenti il dio trascurato fuggirà dal focolare. Se un dio lascia un focolare, i membri della famiglia soffriranno di sfortuna (come descritto nelle regole opzionali per la fortuna nel Capitolo Cinque) fino a quando non verrà costruito un nuovo focolare. Il dio trascurato non tornerà, ma un nuovo dio del focolare potrebbe venire a risiedere con la famiglia in un nuovo focolare. Il vecchio focolare deve essere distrutto e le pietre seppellite. Un nuovo focolare deve essere costruito secondo le condizioni sopra descritte, e deve essere curato come se vi abitasse un dio. C'è una probabilità del 10% ogni settimana successiva che un piccolo dio venga ad abitare il focolare. Qualsiasi famiglia che sia stata abbandonata da tre divinità del focolare a

causa dell'abbandono non potrà mai indurne un'altra a vivere con loro. Se una famiglia si trasferisce, il vecchio focolare deve essere distrutto e un nuovo focolare costruito utilizzando una delle pietre del vecchio focolare. Il piccolo dio della famiglia li seguirà sicuramente nel nuovo focolare purché la famiglia non si trasferisca più di una volta all'anno. Se una famiglia costruisce più di un nuovo focolare nell'arco di un anno, c'è solo una probabilità del 50% ogni volta che il dio del focolare lo segua.

## Kit Personaggi Knorr

Questa sezione descrive i vari personaggi che compongono la società Knorr. Ogni personaggio giocatore deve prendere uno dei kit elencati qui. I personaggi standard descritti nel Manuale del giocatore non si trovano sull'isola dei Knorr. La cultura Knorr ha prosperato in isolamento su Jakandor per 150 anni. Durante la loro permanenza su Jakandor, i Knorr non hanno incontrato nessuna razza tranne i malvagi Charonti. I semiumani non compaiono nemmeno nella leggenda di Knorr. L'unica razza conosciuta dai Knorr sono gli umani. Se un DM dovesse scegliere di permettere a qualche elfo naufrago o a un NPC nano di bagnarsi sulle coste di Jakandor, la caccia che ne deriverà potrebbe rivelarsi interessante. È possibile che un giovane Knorr scopra un nuovo percorso da guerriero o padroneggi un nuovo stile di furto. I DM e i giocatori possono concordare di creare nuovi kit se sono coerenti con la cultura Knorr e degli altri aspetti della campagna. Ogni descrizione del kit di personaggi segue un formato specifico, spiegato di seguito.

### Descrizioni dei Kit

Ogni kit inizia con una breve dichiarazione dello stato speciale del personaggio nel mondo di Knorr.

Requisiti: qui vengono forniti i punteggi di abilità minimi e (in alcuni casi) altri attributi necessari per ogni kit Knorr. Tutti i kit sono aperti sia ai maschi che alle femmine.

Totem Animale: questa categoria si applica solo

ai membri dei culti delle bestie. Il totem è una creatura onorata dai personaggi di questo kit oltre al totem del loro clan. Il personaggio può adornarsi con piume o pellicce dell'animale e può indossare tatuaggi, cicatrici rituali o pittura per onorare l'animale. In quasi tutti i casi è considerata sfortuna per un Knorr uccidere o assistere alla morte del suo animale totem.

Ruolo: questa voce spiega come un personaggio entra nella comunità di Knorr. I giocatori non dovrebbero sentire che i loro personaggi sono vincolati da queste informazioni, ma possono fornire informazioni su come il personaggio viene percepito all'interno della comunità. Può anche fornire indizi su come vengono considerati i personaggi non giocanti di questo kit. Competenze nelle armi: le competenze sono essenziali per la creazione di un mondo Knorr unico in cui i personaggi si distinguono per abilità specifiche. Molti kit di personaggi limitano le competenze nelle armi che possono essere scelte quando il personaggio viene creato.

Competenze non con le armi: i kit dei personaggi si distinguono per le abilità tipiche che un personaggio può possedere. Le competenze bonus sono abilità che un personaggio ha automaticamente, senza dover utilizzare slot di competenza non arma per loro. Le competenze consigliate sono abilità che un personaggio tipico avrà, ma non sono obbligatorie per i personaggi giocanti. Le competenze escluse non possono essere adottate al momento della creazione del personaggio. È possibile, in circostanze straordinarie, che il DM consenta a un personaggio di apprendere una competenza inizialmente preclusa.

Equipaggiamento: se a un personaggio è richiesto di utilizzare particolari tipi di armi o armature, queste restrizioni sono indicate qui.

Vantaggi speciali: i vantaggi unici di ciascun kit sono descritti qui.

Ostacoli speciali: qui vengono fornite vulnerabilità, debolezze o ostacoli unici che il personaggio deve affrontare.

Abilità magiche: questa sezione descrive quali incantesimi o capacità magiche (rituale del clan) può usare un personaggio. Sacerdoti e maghi hanno accesso a determinati incantesimi e quasi

tutti i personaggi Knorr sono in grado di eseguire rituali di clan. L'abilità di scacciare i non morti è indicata anche qui se il personaggio ce l'ha.

Opzioni di ricchezza: qui vengono forniti i fondi iniziali per ogni kit, sostituendo le regole per il denaro iniziale nel Manuale del giocatore. Qui viene fornita anche qualsiasi restrizione o esigenza relativa alla spesa o alla raccolta di ricchezza.

Loggia: ogni culto della bestia ha un luogo di incontro chiamato loggia dove i membri vengono addestrati ed eseguono rituali religiosi. I personaggi giocanti di molti kit iniziano come membri di culti animali e hanno accesso all'addestramento, alle risorse e al riparo offerti dalla loro loggia. L'appartenenza e le risorse di ogni setta sono descritte in questa voce.

### **Regole di Gioco necessarie**

Quasi tutti i tipi di personaggi Knorr devono essere istruiti da un mentore prima di poter raggiungere un livello di esperienza più elevato o, in alcune circostanze, a un personaggio può essere concesso di fungere da istruttore, ma in ogni caso questo addestramento deve avvenire prima di poter raggiungere il livello successivo. Se non diversamente specificato nella descrizione di un particolare kit di personaggi, un numero di settimane pari al livello da raggiungere affinché un Knorr riceva addestramento per ottenere un certo livello, ad esempio, 3 settimane di addestramento per passare dal 2° al 3° livello. Ciò non include il tempo necessario al personaggio per individuare un mentore (che deve essere di livello superiore rispetto al personaggio) e persuadere quella persona a fornire l'addestramento. Potrebbe anche essere necessario che il personaggio compensi il mentore con doni e anche se tale compenso non è richiesto, offrire di pagare il proprio mentore sarebbe sicuramente una cosa rispettosa e onorevole da fare.

### **Kit da Guerriero**

I Knorr sono, soprattutto, un popolo guerriero. Quasi ogni uomo, donna e bambino è almeno abile nell'uso della spada, dell'ascia, della lancia

o dell'arco. Mentre a ogni Knorr viene insegnato a combattere, l'idea di una classe di soldati professionisti addestrati guerrieri che noleggiavano le loro spade per soldi è estranea alla cultura Knorr. I Knorr combattono per sé stessi, per le loro famiglie e per i loro amici. Anche i servitori che giurano fedeltà a un capo e accettano braccialetti d'oro per il loro servizio si considerano vincolati dall'onore e non dal denaro. Molti combattenti che scelgono di perfezionare la loro padronanza della battaglia cercheranno di ottenere l'appartenenza al culto delle bestie specializzato in un particolare stile di combattimento. Ogni culto delle bestie ha un animale totem attraverso il quale crede che la Madre della Guerra insegni loro a combattere. È da questi animali che i culti prendono il nome. Tuttavia, i personaggi di un particolare kit sono più frequentemente indicati con un nome che i Knorr usano per descrivere il loro stile di combattimento. Ad esempio, i membri del culto della iena sono chiamati urlatori a causa del loro caratteristico verso prima della battaglia. I membri del culto dell'ariete si sono guadagnati il nome di rompiossa per la loro abitudine di sferrare colpi schiaccianti con la testa. Con l'eccezione del Doombringer e del Clandred, ogni kit di personaggi dei guerrieri è affiliato a un culto delle bestie.

### **Backlasher (Culto del Falco)**

I backlasher sono maestri cacciatori specializzati nell'abilità di abbattere la selvaggina con un'arma unica chiamata Contraccolpo, un particolare boomerang che torna alla loro mano dopo ogni attacco. Questi guerrieri sono facilmente riconoscibili dalle loro lunghe trecce, che legano in un nodo. Sono particolari guerrieri con la competenza iniziale solo nell'uso della loro arma, per le altre armi devono prendere le relative competenze.

Totem Animale: Falco.

Ruolo: I Backlasher sono molto apprezzati come cacciatori di selvaggina e si trovano spesso tra i gruppi di cacciatori di clan. Grazie alle loro capacità di localizzazione, servono anche come cacciatori di taglie quando un Knorr accusato di disonore è stato condannato come fuorilegge.



Come tutti i Knorr, i backlasher non possono usare onorevolmente le loro armi a distanza contro altri Knorr che non sono fuorilegge. Sono consentiti attacchi a distanza su stranieri, Charonti, animali e mostri.

Competenze nelle armi: sono competenti nell'uso del contraccolpo.

Equipaggiamento: un backlasher può acquisire competenza nel Contraccolpo. Tuttavia, non può usare queste armi in modo efficace quando indossa un'armatura meglio della pelle. Con un'armatura superiore, un backlasher brandisce le sue armi speciali senza competenza (-2 per colpire).

Vantaggi speciali: questi guerrieri sono esperti nell'uso di una mazza dalla forma speciale nota come contraccolpo. Nelle mani di un backlasher, questa mazza diventa un'arma da lancio pericolosa che infligge 1d8 danni (+bonus Des) in caso di colpo andato a segno e ritorna al lanciatore nel round successivo indipendentemente dal fatto che l'attacco colpisca il bersaglio o meno. Un backlasher può catturare automaticamente la mazza al suo ritorno, ma solo se non esegue altre azioni nel round successivo a un tiro. Il contraccolpo può anche essere usato come arma da mischia (+Bonus Forza). Un contraccolpo ha anche l'abilità unica di tornare al lanciatore nel round successivo se manca il bersaglio. Prendere un Contraccolpo al suo ritorno è automatico, ma impedisce a un backlasher di compiere qualsiasi altra azione in quel round oltre a prepararsi a lanciare di nuovo l'arma nel round successivo. Possono anche tentare di colpire un bersaglio con copertura parziale con una penalità di -4 al tiro per colpire. I Knorr definiscono la "caccia" come un combattimento con tutto ciò che non è Knorr. Il gioco equo include mostri, animali, non morti e Charonti. I Knorr considerano anche i propri fuorilegge inferiori a Knorr e quindi bersagli adatti per attacchi a distanza. Ma nella maggior parte delle battaglie con altri Knorr, un contraccolpo deve fare affidamento sull'uso della sua mazza speciale come arma da mischia. I backlasher non ottengono attacchi multipli con il bolo o il contraccolpo lanciato a livelli più alti. Possono, tuttavia, effettuare più attacchi quando

usano il contraccolpo come arma da mischia. Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 5 monete d'oro.

Loggia: La loggia del falco si riunisce normalmente su base settimanale in specifici grandi campi aperti. I membri non sono tenuti a partecipare, ma spesso si incontrano per praticare il loro stile di combattimento. Tra questi incontri regolari, i contraccolpi devono essere cercati nelle loro case. Un sacerdote affiliato a una particolare loggia frequenta generalmente solo per cerimonie religiose e riti di passaggio circa una volta al mese. Il sacerdote, tuttavia, di solito può essere localizzato abbastanza facilmente se necessario dai membri della loggia. La formazione è fornita da altri membri, ma l'ospitalità e il riparo devono essere cercati in case private piuttosto che in campo aperto.

### **Battledancer (Culto del Leone di montagna)**

Questi agili guerrieri sono specializzati in una forma di combattimento senz'armi che può essere alternativamente offensivo o difensivo. Si riconoscono dai loro abiti larghi, dai piedi nudi e dalla loro insolita pratica di viaggiare disarmati. Nelle regole del gioco sono assimilabili ad un Monaco anche se a jakandor vengono visti come una diversa forma di guerriero.

Totem Animale: Leone di montagna.

Ruolo: I Battledancer sono noti per le loro danze religiose e celebrative, nonché per la loro abilità in combattimento. Le esibizioni di questi guerrieri estremamente spirituali sono sempre il momento clou delle celebrazioni e delle osservanze del clan. Il loro movimento in combattimento comporta giri e rotazioni complessi che si estendono dalla loro danza. Belli da guardare e terrificanti da affrontare, i ballerini sono rispettati da tutti i guerrieri Knorr. Competenze nelle armi: come il monaco.

Competenze non nelle armi: Abilità artistica, Resistenza, Salto, Religione, Corsa, Caduta.

Equipaggiamento: i Battledancer non possono indossare armature più pesanti della pelle. Possono impugnare qualsiasi arma ma possono ottenere la specializzazione solo con la mazza da guerra.

**Benefici speciali:** i Battledancer sono esperti nel combattimento senz'armi vedere il monaco.

**Abilità magiche:** capacità normale di eseguire il rituale del clan.

**Opzioni Ricchezza:** 5d4 x 3 monete d'oro.

**Loggia:** i cultisti dei leoni di montagna trascorrono molto tempo a praticare la loro forma rituale di combattimento. Le loro logge sono solitamente edifici nascosti con grandi pavimenti di terra battuta aperti per l'addestramento al combattimento. Una loggia dei leoni di montagna avrà fino a 30 membri con un massimo di 10, incluso un sacerdote, che visiteranno l'edificio in qualsiasi momento. Le logge dei leoni di montagna si trovano tipicamente in aree ben popolate. Per i membri dell'alloggio sono disponibili servizi di formazione, alloggio e d'ufficio. Tutti i più grandi insediamenti degli uomini Knorr, inclusi Dredhall, Stormbreak, Falkrest, Krallrest e Borhall, hanno delle logge.

### **Bloodjuggler (Culto della Lontra)**

I giocolieri di sangue sono avversari insolitamente pericolosi, in grado di improvvisare un'arma praticamente da qualsiasi oggetto senza penalità. Più di un avversario completamente armato ha avuto l'umiliante esperienza di essere sconfitto da un giocoliere di sangue che combatteva con nient'altro che un'asse di legno. Le risse intorno al fuoco sono spesso dominate da giocolieri di sangue che fanno oscillare corni di birra o panchine. I banditi hanno visto ribaltare la situazione contro di loro da un giocoliere di sangue che si è difeso solo con un sasso o un grosso bastone. Questi guerrieri si vestono in un'ampia varietà di modi senza alcun segno esteriore particolare della loro appartenenza al culto della lontra.

I giocolieri di sangue in termini di gioco sono assimilabili ad un barbaro che al 5° livello prende "utilizzare armi improvvisare" invece di "Schivare prodigioso migliorato".

**Totem animale:** Lontra.

**Ruolo:** I giocolieri di sangue pensano bene in piedi e sono apprezzati per la loro capacità di risolvere i problemi. Di conseguenza, i parenti spesso si rivolgono ai giocolieri di sangue di famiglia per un consiglio. I cultisti della lontra

tendono a mantenere la testa quando gli altri intorno a loro stanno perdendo la loro. Vedono i problemi come enigmi e godono di ogni opportunità per impegnarsi in una prova di abilità o ingegno.

**Competenze nelle armi:** acquisiscono la competenza speciale nel combattimento con armi improvvisate.

**Equipaggiamento:** un giocoliere di sangue può impugnare in qualsiasi arma da mischia o da tiro. Non può usare il suo talento speciale per l'improvvisazione con le armi mentre indossa qualcosa di più forte dell'armatura di pelle o mentre usa uno scudo.

**Benefici speciali:** un giocoliere di sangue ha la capacità di usare quasi tutti gli oggetti come armi.

**Armi improvvisate:** Il PG usa mobili, oggetti agricoli o qualsiasi cosa a portata di mano come arma. Una scala, un pezzo di carne allo spiedo, uno sgabello, qualsiasi cosa possono essere trasformati in armi. Molti oggetti fanno danni contundenti. Gli oggetti lunghi hanno portata pari alle loro dimensioni, oggetti con sporgenze (come 1 sedia) danno +2 ai tentativi di disarmare. Oggetti grandi con superfici piatte e larghe (come tavoli) possono essere scudi torre improvvisati. Piccoli oggetti fino a 30 cm cubo di dimensioni (bottiglie, piatti, pietre) causano danni come pugnali (1d4). Gli oggetti medi fino a 1 metro cubo (sedie, barili, sacchi di grano) sono trattati come mazze (1d6+1/1d6). Qualsiasi oggetto di dimensioni maggiori che può essere sollevato e manipolato da una sola persona, come un tavolino, una panca o un'asse, infligge danni come una spada lunga (1d8/1d12). Piccoli oggetti possono anche essere usati come armi da lancio, con una cadenza di fuoco di 1 per round e la portata di un'ascia. Gli oggetti medi e grandi non possono essere lanciati in modo efficace. Un giocoliere di sangue ottiene normalmente attacchi multipli con armi improvvisate e può combattere a due mani alle penalità standard. Un giocoliere di sangue può specializzarsi in una o più delle dimensioni sopra indicate di armi improvvisate. Ad esempio, al 1° livello il personaggio potrebbe specializzarsi nell'uso di oggetti piccoli (o medi o grandi). I rapidi riflessi

del giocoliere di sangue forniscono anche un bonus ai suoi tiri di iniziativa in combattimento. Nel corso di una battaglia un giocoliere di sangue può allocare un numero di punti pari al suo livello di esperienza per modificare uno o più dei suoi tiri di iniziativa. Nessun tiro può essere regolato di più di 3 punti. La decisione di modificare un tiro deve essere presa prima che il tiro venga effettuato. Ad esempio, un giocoliere di sangue di 4° livello ha 4 punti iniziativa bonus da usare nel corso di una battaglia. Può decidere di modificare quattro tiri di 1 punto ciascuno, oppure un tiro di 1 punto e un altro di 3 punti. Se non vengono utilizzate le regole per l'iniziativa individuale, può utilizzare un numero di punti pari alla metà del suo livello (arrotondato per difetto) per migliorare l'iniziativa di gruppo.

**Ostacoli speciali:** quando un giocoliere di sangue colpisce un avversario con un'arma improvvisata con un risultato di 20, scatta il critico (x2) ma l'arma diventa inutile. Un attacco riuscito infligge danni normali anche se l'arma viene distrutta nel processo. Richiede almeno un round affinché il giocoliere di sangue prepari un'altra arma improvvisata, supponendo che i materiali siano disponibili. Un giocoliere di sangue non può usare nessun animale vivente o creatura non morta come arma.

**Abilità magiche:** capacità normale di eseguire il rituale del clan.

**Opzioni Ricchezza:** 5d4 x 5 monete d'oro.

**Loggia:** I giocolieri di sangue si riuniscono due volte al mese in siti specifici dove vengono erette tende simili a padiglioni per tutta la durata dell'incontro. In questi incontri si possono generalmente trovare servizi di formazione e di segreteria. Nelle logge del culto della lontra si tengono spesso gare di agilità e capacità di improvvisazione. I giocolieri di sangue si cercheranno spesso l'un l'altro nelle loro case piuttosto che aspettare una convocazione nei momenti di emergenza o di bisogno. Molti villaggi costieri hanno lontre.

### **Bonebraker (Culto dell'Ariete) Rompiossa**

I membri di questo culto della bestia tendono ad essere grandi uomini e donne di proporzioni simili a buoi che disabilitano i loro avversari sferrando

un colpo sbalorditivo con le proprie teste. I Rompiossa possono essere identificati in qualsiasi accampamento Knorr dalle loro teste rasate. I maschi hanno spesso la barba folta. Sono assimilabili a Barbari con la competenza nell'attacco con la testata.

**Totem Animale:** Ariete.

**Ruolo:** Gli Spezzaossa sono spesso scelti come servitori personali dei capi Knorr. Il loro modo di combattere semplice e diretto incarna l'ideale Knorr di coraggio e onore personali. I rompiossa variano nel comportamento da chiassoso e carismatico a cupo e minaccioso. Tutti i membri del culto dell'ariete hanno una lunga reputazione di generosità.

**Competenze nelle armi:** un rompiossa deve usare la mazza e un'altra arma contundente tipo il bastone ferrato.

**Equipaggiamento:** un rompiossa può indossare qualsiasi armatura ma non può mai indossare un elmo. I cultisti dell'ariete non hanno restrizioni sulle armi, ma preferiscono armi contundenti e schiaccianti.

**Benefici speciali:** un rompiossa può sferrare un potente colpo con la sua testa in grado di stordire un avversario delle dimensioni di un uomo o più piccolo. Il colpo infligge 1d6 danni più qualsiasi bonus di Forza. Una vittima deve effettuare un tiro salvezza contro riflessi con CD pari a 10 +1/2 livelli del bonebreaker o non essere in grado di compiere alcuna azione per 1d4 round. I membri del culto dell'ariete ricevono un bonus di +1 a qualsiasi danno che infliggono con le armi da mischia di tipo contundente. Un bonebreaker riceve anche un modificatore di +2 al tiro di dado per qualsiasi tentativo di Aprire Porte, supponendo che il personaggio usi la sua testa per cercare di sfondare la porta. Un bonebreaker può prendere talenti focalizzare o specializzarsi nella testata.

**Ostacoli speciali:** un rompiossa deve concentrarsi, focalizzando la sua attenzione, per due round completi prima di effettuare un attacco sbalorditivo con la testa. Durante questo periodo il personaggio non può compiere altre azioni. Se si muove o viene colpito, deve ricominciare la sua preparazione all'inizio del round successivo. Una volta che l'attacco è pronto, un rompiossa



può spostarsi fino alla metà della sua velocità di movimento normale nello stesso round in cui viene eseguito l'attacco. L'attacco stordente non può essere combinato con nessun altro attacco nello stesso round.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro.

Loggia: questi guerrieri trascorrono la maggior parte del loro tempo con il loro clan nella loro stessa comunità e si riuniscono solo semestralmente in una loggia per le osservanze religiose. I rompiossa usano le grotte di montagna per i loro luoghi di raccolta; ogni loggia può contenere fino a 50 membri. La loggia offre riparo, formazione e servizio d'ufficio ai membri. Le logge Bonebreaker si trovano nelle montagne del Kaskashadi, del Totoshadi e dello sperone settentrionale del Goranshadi che attraversa la foresta di Dironesta.

### **Doombringer – Portatore di sventura**

I portatori di sventura costituiscono la guardia d'onore di qualsiasi clan. Dedicano la vita alla loro parentela con il guardiano del clan ed emulano il potente colosso guardiano del clan nel loro stile di combattimento. I Doombringer si vestono con costumi drammatici e copricapi che incarnano lo spirito del loro guardiano del clan. Pertanto, un portatore di sventura il cui custode del clan è lo spirito del falco può indossare un mantello di piume che scorre dalle sue spalle e un elmo a forma di testa di falco. Un portatore di sventura di un clan il cui custode è il vento può indossare abiti svolazzanti di tela a vela. I costumi, indossati sopra un'armatura di metallo quando il Doombringer si trova in una situazione di combattimento, sono sempre coerenti all'interno di un clan e seguono una rigida tradizione. In termini di gioco sono Guerrieri.

Totem animale: come tutti i membri del clan, i portatori di sventura considerano il loro guardiano del clan come un totem, ma non hanno un totem aggiuntivo perché non sono membri di un culto delle bestie.

Ruolo: I Doombringer sono riconosciuti come i parenti più stretti dello spirito guardiano del loro

clan e rappresentano l'incarnazione umana dello spirito guardiano durante le cerimonie del clan. Questi guerrieri servono come guardia d'onore per i capi clan che si recano ai consigli dei tamburi e mettono il benessere del loro clan al di sopra di ogni altra cosa. I Doombringer non indossano il loro elaborato equipaggiamento da battaglia ogni giorno, ma lo indossano solo per cerimonie religiose e combattimenti. Le controversie tra i clan sono talvolta risolte da combattimenti singoli tra portatori di sventure quando la questione è una questione di onore del clan piuttosto che di onore personale e quando non giustifica l'animazione di colossi guardiani. In questo senso, i portatori di sventure a volte diventano delegati per i colossi. Sono i portatori di sventure che di solito vengono scelti per abitare i colossi quando sono animati.

Competenze nelle armi: un portatore di sventura deve essere competente nella lancia e nella spada o l'ascia da battaglia. Se la reliquia del suo clan è un'arma diversa da quella menzionata sopra, un portatore di sventura deve anche avere competenza con quel tipo di arma. Sebbene un portatore di sventura non possa mai usare o anche solo vedere la reliquia del clan, è necessario che sia preparato.

Equipaggiamento: un portatore di sventura non ha restrizioni sulle armi, ma non può indossare armature diverse dalla pelle a meno che non sia vestito con il suo costume cerimoniale e l'armatura. L'armatura cerimoniale è composta da cotta di maglia o cotta di maglia più uno scudo.

Benefici speciali: se un portatore di sventura aspetta di attaccare per ultimo in un round in mischia, ottiene un bonus ai suoi tiri per colpire e per i danni. Questo beneficio inizia come l'equivalente di un'arma magica +1, aumenta a +2 al 7° livello e raggiunge il massimo di +3 ad attacco e danno al 13° livello. Il bonus consente al portatore di sventura di colpire una creatura che può essere colpita solo da armi magiche. I Doombringer sono noti per prendere colpi senza batter ciglio mentre aspettano il loro turno per colpire.

Ostacoli speciali: il giocatore di un portatore di sventura deve annunciare all'inizio di un round in

mischia prima che vengano effettuati i tiri per l'iniziativa se il suo personaggio prevede di consentire a un avversario il primo colpo. In tal caso, l'arbitro non effettua un tiro di iniziativa e attacca automaticamente per ultimo nel round (anche se l'avversario è uno zombi). Il personaggio non può intraprendere alcuna azione e non riceve il beneficio di alcun bonus di Classe Armatura a causa della Destrezza o di uno scudo. Se l'arbitro si muove o tenta di difendersi in qualsiasi modo, il suo attacco per quel round viene annullato. Non sono possibili attacchi multipli per round quando il personaggio aspetta di attaccare per ultimo. In combattimento con un altro portatore di sventura che sceglie anche di colpire per ultimo, gli attacchi di entrambi i personaggi sono simultanei.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro. L'armatura cerimoniale e il costume di un portatore di sventura costano 400 pezzi d'oro e il personaggio deve risparmiare denaro finché non può permettersi di farlo. Ogni anno devono essere spesi altri 100 pezzi d'oro per riparare e mantenere l'armatura e il costume.

Loggia: I portatori di sventura non hanno loggia, ma possono cercare addestramento e riparo dai membri della famiglia e da altri parenti. I sacerdoti del clan sono sempre disposti ad assistere un portatore di sventura.

### **Firebreather (Culto della lucertola di fuoco) Spirito di Fuoco**

La maggior parte dei Knorr teme l'idea di avere uno sputafuoco come nemico. I cultisti della lucertola di fuoco hanno dominato il potere distruttivo della fiamma. Questi combattenti sono facilmente riconoscibili a causa dei segni di fuliggine nera che usano per macchiare la loro pelle. In termini di gioco è un guerriero con le competenze nell'uso di armi infuocate e rituali Knorr.

Totem Animale: Lucertola di fuoco.

Ruolo: Gli sputafuoco sono uno dei più antichi culti delle bestie Knorr. Il loro animale totem era stato cacciato fino all'estinzione nella patria dei

Knorr al momento della traversata, e nessuna lucertola di fuoco è stata vista su Jakandor da quando i Knorr sono sbarcati sull'isola (almeno, non da nessuno che è tornato a parlarne). Gli sputafuoco mantengono viva la memoria del loro totem, tuttavia, attraverso i racconti di antiche battaglie tra i loro antenati e queste bestie. Gli sputafuoco sono unici tra i cultisti delle bestie Knorr in quanto ogni guerriero spera un giorno di incontrare e uccidere il suo totem animale. Gli sputafuoco sono spesso ricercati per prendere parte alle incursioni in mare a causa della loro abilità con le armi infuocate. Sono anche chiamati a combattere quando il loro clan dovrà affrontare un colosso guardiano, poiché il fuoco può essere un'arma efficace contro quei titani distruttivi.

Competenze nelle armi: un firebreather deve acquisire competenza nell'uso delle mazze fiammeggianti, l'arma speciale del culto. Deve anche essere abile con l'arco corto, che viene utilizzato per la caccia.

Equipaggiamento: l'unica arma da mischia oltre alle mazze fiammeggianti che uno sputafuoco può usare è il pugnale. Uno sputafuoco non può indossare armature superiori alla pelle, ma può usare liberamente scudi ed elmi.

Benefici speciali: i Firebreather brandiscono una mazza speciale di legno con l'estremità adibita a colpire ricoperta di pece, quindi incendiata prima che il suo proprietario entri in combattimento. Un colpo dell'arma provoca danni come una mazza normale e una vittima colpita da una mazza infuocata deve effettuare un tiro salvezza CD 10+livello del Firebreather o subire altri 1d6 danni da fuoco nel round successivo. Una vittima può spegnere le fiamme immediatamente, senza subire danni aggiuntivi, se non fa nient'altro nel round dopo essere stata colpita. I Firebreather possono usare frecce infuocate quando cacciano con i loro archi corti, infliggendo danni normali più 1d6 danni da fiamma nel round successivo se il fuoco non viene estinto. La mazza di uno sputafuoco può essere usata come arma da lancio, ma ha solo la metà della portata di una mazza normale quando viene utilizzata in questo modo. Uno sputafuoco può entrare in

combattimento con in bocca dell'olio o alcool e sputare attraverso la sua mazza verso un avversario il soffio fa 3d12 danni da fuoco a tutti coloro che sono in 1 cono di 6 metri (TS sui riflessi dimezza, CD 18). in caso di colpo andato a segno. Ancora una volta, una vittima subirà 1d6 danni da fiamma aggiuntivi nel round successivo a meno che non spenga immediatamente il fuoco.

Ostacoli speciali: Una mazza fiammeggiante brucerà solo per 1d6+8 round. Sono necessari 1d4+1 round perché uno sputafuoco faccia rifornimento e riaccenda una mazza. Il personaggio non può compiere nessun'altra azione durante il tempo in cui lo fa. Uno sputafuoco può portare nella cintura fino a due mazze preparate in più, ma c'è una probabilità del 5% ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con una mazza infuocata che il catrame caldo spruzzato dalla mazza prenda fuoco una di queste armi. Uno sputafuoco che supera con successo una prova di destrezza (CD 10 + eventuali PF persi nel round) può estrarre una mazza dalla cintura, accenderla da una mazza che sta ancora bruciando e attaccare con la nuova mazza nello stesso round. Altrimenti, il personaggio impiega un intero round per cambiare mazza e accendere quella nuova. Se uno sputafuoco viene colpito mentre tiene l'olio in bocca, deve effettuare un check sulla tempra (CD 12) o ingoiare l'olio e non fare altro che conati di vomito per 1d4 round successivi. Uno sputafuoco non può riempirsi la bocca di olio una volta entrato in mischia e deve riposare per un turno completo al termine di una battaglia prima di poter prendere un altro sorso d'olio.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro.

Loggia: C'è solo una loggia per i cultori della lucertola di fuoco, situata a metà strada tra Shatayet e il Muro Trasparente, sulla riva del fiume Dred Sky. Questa grande struttura circolare in pietra a un piano, circondata da un muretto di pietra, può ospitare tutti i circa 500 sputafuoco di Jakandor. Un sacerdote di guerra presiede i rituali degli sputafuoco e per i membri che

visitano la loggia sono disponibili addestramento e servizi di segreteria. Mentre i firebreathers tengono solo tre convocazioni formali all'anno, in qualsiasi momento ci sono almeno 10 membri in visita o in residenza presso la loggia.

### **Forestwalker (Culto dello Cervo) Viaggiatore della Foresta**

Questi guerrieri fanno affidamento sulla loro capacità di nascondersi e muoversi rapidamente nell'ombra dei boschi. I forestwalker sono noti per i pigmenti verdi e neri con cui ricoprono la loro pelle e per i caratteristici lacci in pelle che usano per mantenere i loro vestiti attillati. I forestwalker danno tanta importanza ai loro stivali quanto alle loro armi e spenderanno tempo e denaro decorando la pelle con motivi intricati. In termini di gioco è un ranger, variante senza incantesimi, ma con il compagno animale ed i rituali Knoor.

Totem Animale: Cervo.

Ruolo: I forestwalker si godono i sentieri ombreggiati dei boschi. Il clan di un forestwalker si rivolge spesso a lui come esploratore o guida. A causa della loro capacità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, i forestwalker sono spesso i primi ad arrivare e gli ultimi a fuggire durante un'incursione. Sebbene possano usare il loro talento per la furtività per ottenere un vantaggio sugli avversari, osservano comunque il codice del guerriero: un forestwalker può apparire improvvisamente in una radura, apparentemente dal nulla, ma non attaccherà senza preavviso o dall'ombra.

Competenze nelle armi: un forestwalker deve essere competente nell'arco corto.

Equipaggiamento: il forestwalker non ha restrizioni sulle armi ma può indossare solo armature di pelle o cuoio e non può portare uno scudo.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro.

Loggia: i forestwalker si incontrano in grandi case lunghe costruite con fango e legno. Queste sale sono luoghi di allegria in cui le notti trascorrono in attacchi di bevute e gare di tiro con l'arco. Una loggia può ospitare fino a 50 persone, anche se i



membri della loggia possono arrivare fino a 100. La loggia di un forestwalker generalmente avrà 10 persone in residenza in un dato momento, incluso un prete. La loggia offre ai suoi membri alloggio temporaneo, formazione e servizi d'ufficio, se necessario. I forestwalker estendono l'ospitalità anche a piccoli gruppi di viaggiatori nella foresta. Le logge del cervo si trovano nelle foreste del Dironesta, del Totonesta, del Lodredwood, dell'Onanesta, dell'Hadiranesta e del Moranesta.

### **Howler (Culto della Iena) Urlatore**

Questi cultisti sono i più temuti di tutti i guerrieri Knorr. Conosciuti per la loro ferocia e il rifiuto di cedere in combattimento, questi combattenti rappresentano un pericolo anche per i loro stessi parenti. Gli urlatori spesso indossano le pelli di iene e non pettinano o puliscono mai i loro capelli selvaggi e arruffati. In termini di gioco gli urlatori sono barbari con un attacco extra (morso) e la possibilità di portare attacchi con due armi durante la frenesia dell'ira.

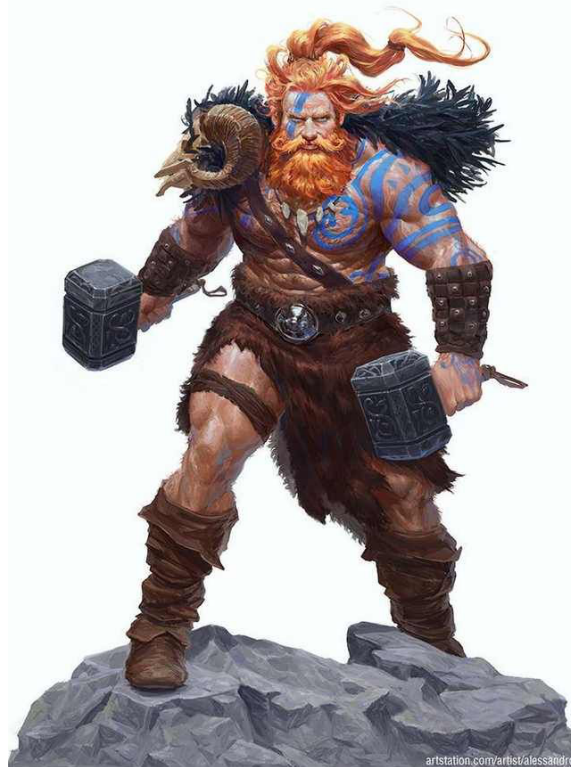
Totem Animale: Iena.

Ruolo: Gli Howler sono sia apprezzati che temuti all'interno dei loro clan a causa della loro imprevedibilità e ferocia. Spesso sono i primi a far scorrere sangue in una faida e combatteranno fino a quando non avranno più sangue da donare. Il loro temperamento brutale li rende difficili da gestire e un clan che non riesce a controllare i suoi urlatori rischia l'ira dei suoi vicini.

Competenze nelle armi: un urlatore deve diventare esperto con l'ascia da battaglia, la mazza e la spada bastarda.

Equipaggiamento: gli Howler non hanno restrizioni sulle armi ma possono usare solo armature di pelle o cuoio.

Vantaggi speciali: un urlatore è in grado di scatenarsi in una frenesia appena prima di entrare in battaglia. Quando è infuriato, un urlatore deve attaccare con due armi (supponendo che ne abbia due da usare) e il suo morso. Un urlatore in preda alla frenesia può portare uno scudo piccolo o medio, ma lo scudo sarà usato come arma (danno 1d3/1d2) e non fornisce alcun beneficio alla CA dell'urlatore.



L'urlatore non subisce penalità per aver combattuto a due mani mentre era in delirio. Il morso di un urlatore conta come un attacco extra gratuito (bab migliore) che infligge 1d4 danni (ma non si applica alcun bonus di Forza).

È praticamente impossibile che l'ululato di un urlatore passi inosservato, poiché deve essere eseguito il più forte possibile che il personaggio possa gridare. Colpire un ululante non interromperà questa preparazione fintanto che continuerà a ululare per l'intera durata. La frenesia è contagiosa per gli altri urlatori a portata d'orecchio di un personaggio che sta ululando o che è già in delirio. Qualsiasi urlatore che sente uno dei suoi compagni cultisti in azione inizierà a ululare, che lo voglia o no. Una volta entrato in delirio, un urlatore fuggirà volontariamente solo nelle circostanze più terribili. Se un personaggio del giocatore urlatore sceglie di fuggire da una battaglia, il DM determinerà la direzione, la durata e la distanza del volo.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro.

Loggia: a causa dei rischi connessi quando un numero qualsiasi di urlatori si riunisce in un posto, la società Knorr impone che non si

incontrino in grandi gruppi o non mantengano un sito fisico per la loro loggia. Qualsiasi urlatore può assumere un giovane guerriero come apprendista per l'addestramento con l'approvazione di un sacerdote di guerra. Ogni urlatore conosce almeno un altro membro del culto della iena e tutti i membri del culto hanno accesso ai servizi d'ufficio dai loro sacerdoti del culto.

### **Sentinella (Culto della Volpe)**

L'acuta consapevolezza delle sentinelle le ha rese membri preziosi di qualsiasi clan. Si tingono i capelli di un rosso brillante in omaggio al loro animale totem e come monito per coloro che potrebbero essere così sciocchi da sfidarli. In termini di gioco sono ranger con la variante senza incantesimi specializzati con la lancia e con i rituali Knorr.

Totem Animale: Volpe.

Ruolo: Le sentinelle sono spesso chiamate ad agire come guardie. Sono più efficaci quando lavorano da soli o accompagnati da altre sentinelle e talvolta sono arruolati per il servizio di sentinella in avamposti remoti o alla periferia di un villaggio o di una città. La loro maggiore consapevolezza è sempre preziosa in una potenziale situazione di combattimento.

Competenze nelle armi: devono acquisire competenza con il pugnale e la lancia per la caccia.

Equipaggiamento: a parte le lance, le sentinelle non possono usare armi da mischia con gittata.

Le sentinelle possono indossare qualsiasi armatura, ma non possono mai usare un elmo.

Benefici speciali: quando è da solo o in compagnia di altre sentinelle, una sentinella non è mai sorpresa anche se dorme proprio quando inizia un incontro. Quando è in compagnia di qualcuno che non è un cultista della volpe, una sentinella può essere sorpresa ma riceve sempre un bonus di +1 all'iniziativa (indipendentemente dal fatto che sia sveglio o addormentato). La consapevolezza di un incontro da parte di una sentinella è istantanea se non è sorpresa, il che significa che può agire immediatamente in risposta piuttosto che aver bisogno di un colpo per svegliarsi e/o preparare un'arma. Questa

capacità è negata se la sentinella è priva di sensi (non solo dormendo) o se è sotto l'effetto di una magia come un incantesimo del sonno.

Ostacoli speciali: poiché una sentinella si è allenata a dormire leggermente, il suo riposo è di vitale importanza. Per ogni giorno durante il quale una sentinella non ottiene almeno 8 ore di sonno ininterrotto, perde 1 punto sia dal suo punteggio di Destrezza che di Costituzione. I punti persi vengono recuperati al ritmo di 1 punto per punteggio di caratteristica per ogni 8 ore che la sentinella trascorre dormendo, in modo che qualcuno che ha svolto un lavoro faticoso per tre giorni di seguito possa recuperare tutti i punti persi rimanendo a letto per un giorno intero da allora in poi.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro.

Loggia: le logge della sentinella sono piccoli edifici costruiti in mattoni di zolla, progettati per ospitare solo due o tre persone poiché la maggior parte dei loro rituali comporta la meditazione solitaria. Le sentinelle, tuttavia, si radunano in numero maggiore fuori dall'edificio della loggia. Un sacerdote di solito visita la loggia almeno una volta alla settimana per meditare e benedire il sito. L'addestramento e un rifugio temporaneo possono essere ottenuti in una loggia da qualsiasi membro della setta. Le logge della sentinella si trovano ai margini di molte aree popolate.

### **Clandred – Clandestini**

I clandestini costituiscono la maggior parte dei guerrieri Knorr. Questi sono i semplici contadini, pastori e artigiani che, come tutti i buoni Knorr, sono cresciuti per difendere il loro clan. Clandred può assumere qualsiasi aspetto e spesso vestirsi alla maniera locale del loro clan. Sono assimilabili ai normali guerrieri.

Totem Animale: Nient'altro che il guardiano del clan.

Ruolo: I clandestini sono gli uomini e le donne che conservano il cibo sulle tavole delle case dei Knorr, arano i campi della costa di Jakandor e si prendono cura del bestiame che vaga per le sue colline.

Competenze nelle armi: Clandred deve acquisire competenza con la spada, l'ascia da battaglia e la lancia.

Equipaggiamento: I clandestini non hanno restrizioni su armi o armature, ma di solito non indossano niente di meglio dell'armatura di cuoio o di pelle.

Vantaggi speciali: Clandred beneficia del supporto dei loro amici e delle loro famiglie. Poiché non richiedono attrezzature specializzate, possono iniziare il gioco con le armi delle loro competenze iniziali e un set di armature di cuoio senza alcun costo finanziario. Clandred ha anche abilità più generali nell'uso del rituale del clan, non sono limitati al limite di un rituale per livello che ha la maggior parte degli altri personaggi. Clandred ha l'ulteriore vantaggio di non avere abilità di combattimento speciali. Di conseguenza, non richiedono un addestramento speciale per avanzare di livello.

Abilità magiche: capacità superiore di eseguire rituali del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 10 monete d'oro. I Clandred non hanno bisogno di spendere soldi per le loro armi e armature iniziali.

Loggia: Clandred non ha alcuna affiliazione con un culto delle bestie. Ovviamente, condividono i forti legami di famiglia e clan. Possono ottenere riparo e assistenza da qualsiasi parente.

Winlord (Culto dell'Aquila) Signore del vento\*

Questi guerrieri solitari sono noti per la loro velocità accecante in combattimento. Sono facilmente identificabili dalle piume decorative che pendono dalle maniche e dalla macchia nera di radice di tardana sui denti e sulle gengive. Una dieta costante di radice di tardana altera il metabolismo dei cultisti dell'aquila e consente loro di sferrare attacchi multipli, ma ha il suo pedaggio portandoli in fretta a una tomba precoce. Assimilabile ad un guerriero con la capacità di fare il doppio degli attacchi per brevi periodi e rituali Knorr.

Totem Animale: Aquila.

Ruolo: Sebbene fedeli alla famiglia e al clan come qualsiasi Knorr, i signori del vento non trascorrono molto tempo a casa loro. Preferiscono una vita solitaria nel discepolato del rapace. Sono spesso pacati e lenti all'ira per una

questione di disciplina e per il bene della conservazione dell'energia. A differenza di altri culti delle bestie, la società delle aquile si riunisce raramente e generalmente in piccolo numero. La dipendenza dei signori del vento dalla radice tardana sembra innaturale agli altri guerrieri, che li trattano con riserva.

Competenze nelle armi: un signore del vento deve padroneggiare il pugnale e la spada corta.

Equipaggiamento: un signore del vento può usare qualsiasi arma, ma non può effettuare attacchi multipli per round con armi che non siano un'arma normale ed una leggera. I Signori del Vento preferiscono usare pugnali e spade corte. Non possono specializzarsi o effettuare attacchi multipli per round con armi da lancio. Un signore del vento è limitato a un'armatura di cuoio o di pelle che offre la mobilità necessaria per usare le sue abilità speciali.

Benefici speciali: un signore del vento può aumentare il suo metabolismo per muovere il doppio della sua velocità di movimento normale ogni round in mischia o il doppio del suo numero di attacchi. Facoltativamente, un signore del vento può scegliere di muoversi e quindi effettuare un singolo attacco nello stesso round spostandosi di una distanza fino al suo pieno movimento normale e quindi sferrando un attacco quando il movimento è terminato. Il personaggio ottiene attacchi multipli con armi da mischia come fa qualsiasi guerriero man mano che aumenta di livello, ma oltre a ciò può raddoppiare il numero che ha il diritto di sferrare in un particolare round di mischia. I Signori del Vento possono scegliere di combattere a due mani, ma subiscono le normali penalità descritte nel Manuale del Giocatore.

Ostacoli speciali: per ogni round successivo al primo in cui un signore del vento aumenta il proprio metabolismo, perde temporaneamente 1 punto di Forza. Questa perdita si accumula e rimane in vigore fino a quando il signore del vento non si è riposato per un numero di turni pari al totale dei punti persi. Le penalità per colpire e per i danni, così come una riduzione dell'indennità di peso, vengono applicate quando la Forza viene persa. Un signore del vento può rallentare il suo metabolismo alla normalità



all'inizio di qualsiasi round di combattimento, ma subirà la perdita di Forza fino a quando non si sarà riposato. Se la Forza di un signore del vento raggiunge lo 0, crollerà e rimarrà privo di sensi fino al completo riposo. Un signore del vento richiede una dieta costante di radice di tardana per alterare il suo metabolismo a piacimento. Il personaggio non può usare la sua abilità speciale a meno che non abbia mangiato una dose di un etto di radice nelle ultime 24 ore. La radice di Tardana è generalmente facile da trovare nelle foreste di Jakandor, ma conserva il suo valore medicinale per non più di una settimana dopo essere stata raccolta. Avere a disposizione tardana non dovrebbe essere un problema a meno che a un signore del vento non sia stata rubata la fornitura o gli sia stato impedito di raggiungere la foresta per più di una settimana. La radice macchia di nero l'interno della bocca, rendendo facile identificare i signori del vento. La dieta costante di tardana riduce l'aspettativa di vita di un signore del vento alla metà di quella di un normale essere umano. Gli effetti sull'invecchiamento forniti nel Manuale del giocatore sono modificati in modo che la mezza età inizi a 23 anni, la vecchiaia a 30 e la venerabile a 45. Un signore del vento ha un'età massima di 45+1d20. Le persone comuni che consumano la radice di tardana non ne saranno influenzate. Per un personaggio che non ha seguito l'addestramento del culto dell'aquila, il consumo regolare di radice di tardana avrà gli stessi effetti dannosi sulla sua durata ma nessuno dei benefici di un aumento del metabolismo.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 5d4 x 5 monete d'oro. I Signori del Vento non trasporteranno né raccoglieranno mai più di 100 monete di qualsiasi denominazione. Scelgono invece di far fondere il denaro in eccesso in gioielli per facilitare la mobilità.

Loggia: il culto dell'aquila mantiene piccole affiliazioni a maglie larghe. I membri non costruiscono una struttura permanente per le loro logge, ma hanno piuttosto una mezza dozzina di luoghi sacri dove si incontrano in gran numero

alcune volte all'anno per la loro danza del vento. Questo è un rituale di tre giorni durante il quale vengono introdotti nuovi membri e i membri esperti subiscono prove di abilità e resistenza per avanzare nelle loro abilità. Ciascuno dei luoghi sacri di Jakandor è visitato almeno una volta alla settimana da un sacerdote di guerra al fine di santificare la zona e assistere i membri bisognosi. I Signori del Vento mantengono piccoli depositi di cibo e equipaggiamento di base, che possono essere utilizzati in caso di emergenza, in tutta la campagna. Di solito c'è abbastanza cibo in uno di questi depositi per sostenere una sola persona per una settimana, oltre a una faretra di frecce e un coltello da caccia. Ci si aspetta che un signore del vento sostituisca qualsiasi cosa prelevata da uno di questi siti.

### **Kit del Sacerdote**

I sacerdoti Knorr non hanno chiese, templi o strutture organizzative formali. Mentre i sacerdoti possono formare affiliazioni libere tra loro per motivi di studio o preghiera, i Knorr non hanno istituzioni religiose. I sacerdoti Knorr sono uomini e donne santi che si dedicano al loro rapporto con i loro parenti e il mondo invisibile. Questa distinzione è importante nel caso del sacerdote del clan, che è in grado di apprendere e utilizzare molti più tipi di rituali del clan rispetto a qualsiasi altro personaggio.

#### **Sacerdote del Clan\***

Ogni sacerdote del clan serve il dio del focolare della sua famiglia. Ci si aspetta che i sacerdoti del clan presiedano tutti i rituali e le occasioni importanti della loro famiglia e del loro clan. Ognuno di questi sacerdoti indossa l'abito tradizionale del clan e può portare un tatuaggio che rappresenta il totem del suo clan sulla fronte come segno della sua devozione alla casa e al focolare.

Totem Animale: Nient'altro che il guardiano del clan.

Ruolo: i sacerdoti del clan presiedono tutti i rituali importanti, i riti di passaggio e le celebrazioni della loro famiglia e del loro clan. Assistono nella cura dei campi in cui gli dei del focolare portano la loro generosità. Sono specializzati in magia

protettiva e vegetale. Un sacerdote del clan è profondamente coinvolto nella sua comunità e spesso svolge un ruolo nel consiglio del clan. Spesso servendo come consiglieri e confidenti per i capi clan, i sacerdoti del clan sono i più influenti di tutti i chierici.

Competenze nelle armi: un sacerdote del clan deve diventare esperto con il pugnale e la lancia.

Equipaggiamento: i sacerdoti del clan non hanno restrizioni sull'armatura ma possono usare solo armi ad asta, lance e pugnali.

Benefici speciali: i sacerdoti del clan hanno il potere di creare talismani incantati con incantesimi protettivi che possono essere indossati da qualsiasi personaggio. I personaggi della maggior parte degli altri kit devono spendere un talento per acquisire rituali del clan e possono imparare solo un rituale per livello. I sacerdoti del clan acquisiscono rituali imparandoli da un istruttore, come fanno altri personaggi. Inoltre, i sacerdoti del clan non hanno limiti al numero di rituali del clan che possono apprendere; per loro, i rituali diventano semplicemente parte del loro pool di incantesimi da sacerdote di 1° livello.

Ostacoli speciali: un sacerdote del clan deve essere spiritualmente legato ai suoi parenti. Perde tutto il potere di lanciare incantesimi e la capacità di creare talismani se viene diseredato. Un sacerdote del clan che viene adottato in un nuovo clan recupererà la capacità di lanciare incantesimi al ritmo di un livello di potere al mese.

Abilità magiche: i sacerdoti del clan hanno un maggiore accesso alle sfere di Generale, Fascino, Clan, Creazione, Guardiano, Guarigione, Negromantico e Piante. Hanno un accesso minore alle sfere di Combattimento, Divinazione, Protezione e Rituale. I sacerdoti del clan possono scacciare o controllare i non morti normalmente. Hanno la capacità unica di eseguire rituali del clan. (Nota che solo il sacerdote del clan ha accesso alla sfera del Rituale. Questa capacità gli consente di trattare i rituali del clan come se fossero incantesimi di 1° livello.)

Opzioni di ricchezza: 3d6 x 10 monete d'oro. Un sacerdote del clan deve donare il 10% di tutti i fondi che acquisisce a parenti bisognosi.

Loggia: un sacerdote di un clan non ha loggia ma considera la sua casa di famiglia il centro del suo mondo spirituale. Qui il sacerdote trova cibo e riparo. Un sacerdote del clan deve cercare addestramento da un sacerdote del clan di livello superiore fino a raggiungere il 5° livello, dopodiché il personaggio può addestrarsi da solo. Un sacerdote del clan può essere addestrato solo da un parente. Se un clan non ha altri sacerdoti per addestrare un personaggio di 4° livello o inferiore, può allenarsi indipendentemente in effetti, il personaggio è il suo mentore ma deve spendere il doppio del tempo del solito (livello successivo x 4 settimane) prima che il suo addestramento sia completato.

### **Cambia Forma**

Si ritiene che questi personaggi peculiari siano i più vicini alla Madre della Guerra di tutti i sacerdoti Knorr. Ogni mutaforma ha la capacità di trasformarsi in un animale predatore e cacciare tra i figli della Madre Guerra.

Totem animale: i mutaforma creano un totem dell'animale di cui assumono la forma. Se lo spirito guardiano del clan di un mutaforma è un animale predatore, quella è la forma in cui il mutaforma è in grado di trasformarsi; per esempio, tutti i mutaforma del clan Mora diventano lupi quando cambiano forma.

Ruolo: I potenziali mutaforma sono spesso identificati come bambini a causa della loro potente affinità con gli animali selvatici. Si dice che i bambini che sembrano avere un effetto calmante sulle bestie feroci siano toccati dalla Madre della Guerra. Sono un segno della vicinanza dell'uomo ai figli della dea. I mutaforma sono visti come persone sane e tenuti in straordinaria stima dai Knorr. I mutaforma tendono ad essere esseri solitari che preferiscono la compagnia dei loro simili animali. In rare occasioni si uniscono a un culto di bestie il cui totem è l'animale che venerano. Non acquisiscono i benefici o gli ostacoli dei guerrieri di un culto delle bestie, ma servono il gruppo in veste clericale. I mutaforma hanno un potere unico di pacificare i licantropi. Questa capacità ha reso possibile alle bestie mangiare e alle vittime della licantropia di funzionare come membri

stimati della società Knorr. Sono assimilabili a chierici con l'abilità di trasformarsi nell'animale totem e pacificare i licantropi.

Competenze nelle armi: nessuna iniziale.

Equipaggiamento: un mutaforma può usare qualsiasi arma. Un mutaforma può indossare qualsiasi tipo di armatura, ma non può trasformarsi in un animale quando indossa un'armatura più superiore alla pelle.

Benefici speciali: un mutaforma è in grado di trasformarsi in un animale specifico (e tornare alla forma umana) tutte le volte che lo desidera. Un passaggio da una forma all'altra richiede un round completo. (Nota che i mutaforma non sono licantropi e un mutaforma in forma animale è vulnerabile alle armi non magiche proprio come lo sarebbe un normale animale dello stesso tipo.) Il personaggio conserva le proprie caratteristiche mentali e psicologiche (Intelligenza, Saggezza, allineamento, capacità di distinguere i parenti dai nemici, ecc.) quando sono in forma animale. Di seguito sono riportate le possibili scelte per la forma animale di un mutaforma.

Forme mutaforma

Orso Nero, Leone di montagna, Serpente costruttore normale, Cinghiale, Aquila selvatica, Cervo selvatico, Lupo.

Quando viene generato un personaggio mutaforma, i suoi punti ferita in forma animale ("pfa" di seguito) dovrebbero essere lanciati così come i suoi punti ferita in forma umana ("pfu"). Una volta che il livello di esperienza del personaggio come sacerdote supera i dadi vita della sua forma animale, si dovrebbero aggiungere 1d8 punti ferita aggiuntivi alla forma animale per ogni nuovo livello raggiunto dal personaggio. Il danno subito da un mutaforma mentre è in forma animale viene preso sia da pfu che da pfa se il totale di pfu base del personaggio è maggiore del suo pfa totale di base. Se il pfa base del personaggio è il numero maggiore, il danno viene applicato all'pfa solo fino a quando la differenza tra i due totali non è stata esaurita. Esempio: se Lotar ha 10 pfu e 8 pfa e subisce 6 danni mentre è in forma animale, viene ridotto a 4 pfu e 2 pfa. Ma se ha 15 pfa e 10 pfu e subisce 6 danni in forma animale, i primi

5 punti vengono applicati solo contro il suo pfa (riducendo quel numero a 10). Il punto finale viene applicato su entrambi i totali, lasciandolo con 9 pfa e 9 pfu. Se un mutaforma viene ridotto a 0 o meno punti ferita mentre è in forma animale (o -7 nel caso di un cinghiale), ritorna immediatamente alla forma umana e perde i sensi con 1 punto ferita. I danni subiti da un mutaforma in forma umana non influiscono mai sui punti ferita degli animali. La guarigione si applica separatamente a pfu e pfa; il personaggio deve decidere quale tipo di punti ferita vuole recuperare prima di ripristinare i punti ferita tramite la magia. Per guarire naturalmente, un mutaforma deve assumere la forma appropriata ai punti ferita che vuole curare. (Un cinghiale inizia a guarire da 0 punti ferita anche se l'animale potrebbe aver perso di più.) Un mutaforma ha un'influenza unica sulla maggior parte dei personaggi e delle creature afflitte dalla licantropia, inclusi i veri licantropi (quelli che hanno la malattia naturalmente) e licantropi infetti (quelli che si sono ammalati venendo feriti da un vero licantropo). Quando un mutaforma tenta di usare il suo potere contro i licantropi in forma animale, consulta la tabella Licantropi pacificatori e applica il risultato appropriato. Come per il tentativo di un chierico di scacciare i non morti, questo potere può essere usato contro fino a 2d6 bersagli alla volta. Se la voce appropriata della tabella è un numero, un tiro di 1d20 pari o superiore a quel numero calma un licantropo infetto. La creatura rimarrà calma per tutto il tempo in cui rimane in forma animale a meno che non venga attaccata. Un risultato di "P" pacifica la creatura automaticamente, riportandola alla forma umana in uno stato calmo; se viene attaccato, tornerà alla forma animale e non sarà più calmato. Un risultato di "C" rappresenta una possibilità che il licantropo venga curato se la creatura fallisce un tiro salvezza sulla tempra CD 10+livello del mutaforma, la malattia viene sradicata e il destinatario della cura riprende la forma umana in modo permanente. Se il tiro salvezza riesce, la cura non funziona ma la creatura si pacifica come descritto sopra. In questo caso, il mutaforma non può tentare



un'altra cura sullo stesso licantropo finché non ottiene almeno un livello di esperienza (fino ad allora, tutti i risultati "C" vengono trattati automaticamente come "P").

Contro un vero licantropo, un risultato numerico non ha effetto. Un risultato di "P" o "C" sulla tabella indica che la creatura è stata scacciata si comporterà come un non morto spontaneo che è stato scacciato da un chierico. Nota che i veri licantropi non possono essere pacificati o curati, solo scacciati (forse impedendo loro di infettare il mutaforma e i suoi parenti). Un mutaforma malvagio può controllare i veri licantropi, costringendo le creature a eseguire i suoi ordini con il risultato di "C". Tuttavia, a causa della loro forte volontà, i veri licantropi controllati possono effettuare un tiro salvezza sulla volontà CD10+livello mutaforma una volta ogni 2d4 giorni. Il successo significa che la creatura si è liberata e non può essere nuovamente controllata dallo stesso mutaforma finché quel personaggio non ha guadagnato almeno un livello.

Ostacoli speciali: cambiare forma in entrambe le direzioni richiede che il mutaforma trascorra un intero round di concentrazione, durante il quale non può attaccare o difendersi. Quando passa dalla forma umana alla forma animale, la sua armatura, le armi, i vestiti e altri oggetti trasportati vengono lasciati nel luogo in cui è avvenuto il cambiamento e devono essere recuperati in seguito. Se torna alla forma umana con i suoi

beni nelle vicinanze, sarà necessario almeno un round e forse fino a 1d4 round per indossare i suoi vestiti e armature e riarmarsi. Un mutaforma non può lanciare incantesimi o brandire armi o oggetti magici mentre è in forma animale. Utilizzano i rituali come gli altri Knorr, non hanno i benefici del sacerdote del clan.

Abilità magiche: i mutaforma hanno un maggiore accesso alle sfere della guarigione e degli animali. Hanno un accesso minore a tutte le altre sfere tranne la sfera del rituale e hanno la normale capacità di eseguire il rituale del clan. I mutaforma possono trasformare e controllare i non morti normalmente.

Opzioni Ricchezza: 3d6 x 5 monete d'oro. I mutaforma hanno scarso interesse o comprensione delle questioni di denaro. Non raccolgono ricchezza oltre ciò che possono portare con sé e tendono a dare l'eccesso a chiunque si trovino intorno.

Loggia: I mutaforma preferiscono la compagnia degli animali agli uomini. Raramente si uniscono a un culto di bestie e fanno affidamento sui loro parenti per un riparo. Fino al raggiungimento del 5° livello, un mutaforma deve allenarsi con un mutaforma di livello superiore per 1 settimana per livello di esperienza acquisito dal personaggio (ad esempio, ci vogliono 4 settimane di allenamento per passare dal 4° al 5° livello). Il mentore del personaggio non ha bisogno di venerare lo stesso animale.

## Tabella per la pacificazione dei licantropi

DV dei Licantropi	Livello Cambia forma											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15+
1 HD	10	7	4	P	P	C	C	C*	C*	C*	C*	C*
2 HD	13	10	7	4	P	P	C	C	C*	C*	C*	C*
3 HD	16	13	10	7	4	P	P	C	C	C*	C*	C*
4 HD	19	16	13	10	7	4	P	P	C	C	C*	C*
5 HD	20	19	16	13	10	7	4	P	C	C	C*	C*
6 HD	-	20	19	16	13	10	7	4	P	P	C	C
7 HD	-	-	20	19	16	13	10	7	4	P	P	C
8 HD	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	P	P
9 HD	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	P
10 HD	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
11+ HD	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7

\* Altre 2d4 creature vengono curate o pacificate.

## Sacerdote della Tempesta

I sacerdoti della tempesta venerano le forze naturali che portano il vento e le intemperie. Sono l'ordine di sacerdoti più giovane, essendo stato fondato da un sacerdote di guerra che è rimasto colpito dal potere della tempesta che ha spinto i Knorr a Jakandor e li ha liberati dalle mani dei loro nemici. Vedono gli elementi naturali come spiriti indifferenti che devono essere placati o controllati per proteggere il mondo Knorr. Come gli altri sacerdoti Knorr, non hanno un'organizzazione formale ma occasionalmente formano piccoli gruppi a scopo di studio e preghiera. I sacerdoti della tempesta indossano una varietà di vestiti, ma possono essere riconosciuti dai loro capelli e dalla barba folta e ribelle intrecciata, che spesso ricoprono di incenso e cera. Assimilabili a normali chierici con rituali Knorr.

**Totem Animale:** Nient'altro che il guardiano del clan.

**Ruolo:** I sacerdoti della tempesta sono visti come selvaggi visionari che possono influenzare le forze al di fuori della portata della Madre della Guerra e degli dei del focolare. Considerati in qualche modo come estranei, i sacerdoti della tempesta sono molto rispettati ma non del tutto compresi dai Knorr. Un sacerdote della tempesta è devoto ai suoi parenti, come tutti i Knorr, ma preferisce vivere da solo, spesso esposto alle intemperie. Può cercare rifugio nella casa della sua famiglia in periodi di tempo estremamente brutto.

**Competenze nelle armi:** un sacerdote della tempesta deve acquisire competenza nell'arco corto e nella mazza.

**Equipaggiamento:** un sacerdote della tempesta può indossare qualsiasi armatura e può usare qualsiasi arma da lancio. Non può usare armi ad asta ed è limitato all'uso di armi da mischia contundenti.

**Benefici speciali:** i sacerdoti della tempesta sono gli unici Knorr che possono usare armi da lancio contro altri Knorr senza timore di condanna o perdita dell'onore personale. I Knorr credono che le frecce, i proiettili della fionda e i dardi della balestra del sacerdote della tempesta siano le

armi giuste e vendicative del vento. La comunità vede il lancio di missili di un sacerdote della tempesta come una punizione per le vittime che hanno offeso gli spiriti della tempesta, non come atti di codardia. Ci si aspetta che i sacerdoti della tempesta osservino le altre restrizioni dei codici Knorr e chiameranno un avversario prima di rilasciare una freccia. Se ricopre le estremità delle sue trecce con cera e incenso in anticipo (cosa che fa la maggior parte dei sacerdoti della tempesta, supponendo che i materiali siano disponibili), un sacerdote della tempesta può quindi accendere le trecce prima o durante la mischia. Richiede un round completo per un sacerdote della tempesta per accendere correttamente le sue trecce. Se viene interrotto (per esempio da un attacco riuscito), deve ricominciare il processo. Una volta accesa, la cera e l'incenso fuma e brucia, creando una piccola nuvola attorno al sacerdote. Gli aspiranti attaccanti del prete hanno una penalità di -1 per colpire perché il loro bersaglio è parzialmente oscurato. Gli avversari che tentano di colpire il sacerdote con armi da mischia devono effettuare un tiro salvezza sulla tempra CD 13 per evitare di subire irritazioni agli occhi e al naso, il che comporta una penalità aggiuntiva di -1 ai tiri per colpire per i successivi 1d4 round. Questa tattica difensiva può essere usata una volta al giorno e dura 1d6+3 round prima che la cera e l'incenso siano esauriti, a quel punto il sacerdote deve spendere un round per spegnere le braci per evitare che i suoi capelli prendano fuoco. In caso di emergenza, un sacerdote della tempesta può lasciare bruciare le sue trecce per altri 1d6 round, ma subisce 1d4 danni e potrebbe non usare più questa tattica per 1d4 settimane mentre i capelli ricrescono. Un sacerdote della tempesta a volte accende le sue trecce imbevute di cera come gesto cerimoniale o come espressione di riverenza, ad esempio, quando prega per ricevere incantesimi.

**Ostacoli speciali:** l'odore caratteristico di un sacerdote della tempesta dà agli avversari un bonus di +2 ai loro tiri sorpresa.

**Abilità magiche:** i sacerdoti della tempesta hanno accesso alle sfere di Generale, Astrale,

Creazione, Divinazione, Elementale, Guardiano, Guarigione, Negromantico, Protezione, Evocazione, Sole e Tempo atmosferico. Hanno un accesso minore alle sfere del Clan e delle Piante e nessun accesso alla sfera del Rituale. I sacerdoti della tempesta possono scacciare o controllare i non morti normalmente. Hanno la normale capacità di eseguire il rituale del clan. Opzioni Ricchezza: 3d6 x 5 monete d'oro. Un sacerdote della tempesta generalmente non accumula ricchezza oltre a ciò che può trasportare e tende a donare qualsiasi eccedenza ai bisognosi.

Loggia: i sacerdoti della tempesta non hanno loggia, né si uniscono ai culti delle bestie. Tendono ad essere vagabondi e spesso trascorrono lunghi periodi di tempo lontano dalle loro case. Occasionalmente si incontrano in piccoli gruppi di preghiera per imparare gli uni dagli altri e per eseguire rituali. Ricevere un'adeguata formazione può rivelarsi una sfida per i sacerdoti della tempesta, perché i mentori sono abituati a vagare ed essere difficili da individuare quando sono necessari.

### Sacerdote di Guerra

Questi chierici servono la Madre della Guerra. Presiedono ai numerosi rituali condotti prima della battaglia e sono accolti nei culti delle bestie per fornire una guida spirituale. Non ottengono i benefici o gli impedimenti dei guerrieri appartenenti ai culti, ma sono soggetti alle stesse restrizioni per quanto riguarda i loro totem. I sacerdoti di guerra indossano sempre abiti fatti di pelli di animali e spesso indossano copricapi realizzati con teschi di predatori. Prediligono gioielli di metallo penzolanti che emettono suoni percussivi quando camminano.

Totem animale: guardiano del clan e (se applicabile) animale da culto della bestia.

Ruolo: questi feroci sacerdoti, come gli altri sacerdoti Knorr, non hanno una gerarchia organizzata o una chiesa ma servono semplicemente la Madre della Guerra come individui. Sono specializzati nella magia distruttiva e in quegli incantesimi relativi ai figli animali della Madre Guerra. Un sacerdote di guerra si trova spesso in una fucina che martella



lame d'ascia o spade. La fabbricazione di armi è una forma di meditazione spirituale per questi chierici, che spesso immagazzinano armerie nei loro villaggi con le armi che hanno fabbricato. Riducono il costo di fabbricazione di un'arma di un quarto. I sacerdoti di guerra sono spesso ricercati per benedire i duellanti, i gruppi di razziatori e le bande di guerra su vasta scala. Più che semplici leader spirituali, i sacerdoti di guerra servono da esempio a tutti i Knorr mentre perseguono la gloria in combattimento. Evitano la furtività e l'inganno e celebrano il semplice valore e il coraggio.

Competenze nelle armi: un sacerdote della guerra deve essere specializzato nell'ascia da battaglia, nella spada lunga e nell'arco corto.

Equipaggiamento: i sacerdoti della guerra possono usare qualsiasi armatura e arma.

Benefici speciali: un sacerdote di guerra può diventare uno specialista nell'uso di un singolo



particolare tipo di arma da mischia (ascia da battaglia, spada lunga, ecc.) sin dal primo livello (talento bonus arma focalizzata). Tuttavia, i benefici della specializzazione si applicano solo quando il sacerdote usa un'arma che si è costruito.

**Ostacoli speciali:** a causa del loro status di discepoli e rappresentanti della Madre della Guerra, i sacerdoti di guerra sono assolutamente obbligati a seguire il Codice del Guerriero e sono puniti se disobbediscono al codice, anche involontariamente. L'esatta forma e severità della punizione è determinata dal DM e può includere il rifiuto di alcuni o tutti gli incantesimi, l'obbligo di fare penitenza o la scomunica dal sacerdozio fino a quando non può essere lanciato un incantesimo di espiatione sull'autore del reato.

**Abilità magiche:** i sacerdoti della guerra hanno accesso alle sfere di Generale, Animale, Combattimento, Guarigione, Protezione ed Evocazione. Hanno un accesso minore alle sfere di Divinazione, Negromantico, Piante, Sole, Tempo atmosferico e Clan, e nessun accesso alla sfera del Rituale. Possono scacciare o controllare i non morti normalmente e hanno la normale capacità di eseguire rituali del clan.

**Opzioni Ricchezza:** 3d6 x 10 monete d'oro. Un sacerdote della guerra può usare i suoi soldi solo per acquistare armi, armature ed equipaggiamento personale essenziale. Oltre a ciò, il personaggio deve donare la sua ricchezza in eccesso a un culto delle bestie, indipendentemente dal fatto che sia un membro.

**Loggia:** Non è necessario che un sacerdote di guerra si unisca a un culto di bestie, ma sarà più che benvenuto se sceglie di farlo. Un sacerdote di guerra deve ricevere addestramento da qualsiasi sacerdote di guerra di livello superiore, che fornirà istruzioni in cambio di un servizio o di una donazione al culto o al clan delle bestie del mentore.

### **Kit dei Ladri**

I ladri svolgono un ruolo interessante nel mondo di Knorr. Mentre la società disprezza l'inganno e la furtività, ogni Knorr conosce il valore della sorpresa in battaglia. I Knorr accolgono la

criminalità aperta e, sebbene possano unirsi per scacciare un bandito, non lo considerano un criminale se si è presentato a coloro a cui ha avvicinato e li ha sconfitti in un combattimento leale. Sono i ladri che lavorano invisibili nella notte a guadagnarsi la vera inimicizia dei Knorr. I ladri sono alcuni dei migliori esploratori e predoni sulle coste di Jakandor. La maggior parte dei ladri non è interessata all'intensa concentrazione dei culti delle bestie e sceglie invece di apprendere una gamma più ampia di abilità per aiutarli a cavarsela nel mondo.

### **Compagno della Natura**

Questi ladri hanno una forte affinità con i figli animali della Madre della Guerra, così forte che in realtà formano legami con alcuni animali simili al legame tra un mago e un famiglio. Un compagno è ugualmente a suo agio in compagnia di animali e uomini e ha un rapporto speciale con la maggior parte degli animali che impedisce al ladro e ai suoi amici di essere attaccato dai predatori. Sono assimilabili a ladri con la capacità di avere un famiglio e rituali Knorr.

**Totem Animale:** ogni compagno venera un animale che considera parente, qui indicato come il suo famiglio, oltre al suo guardiano del clan.

**Ruolo:** I compagni sono cacciatori che mantengono una compagnia costante con alcuni tipi di predatori selvatici. Sono spesso visti inseguire percorsi di gioco con i loro famigli. A causa delle loro abilità speciali, ai compagni viene spesso chiesto di occuparsi delle mandrie e di proteggerle dalle depredazioni delle bestie feroci. Sono anche ricercati come scorta attraverso aree selvagge, poiché qualsiasi gruppo che contiene un compagno sembra meno probabile che venga attaccato da animali pericolosi. I compagni sono rispettati per i loro rapporti con i figli della Madre della Guerra e sono spesso invitati a unirsi a un culto di bestie. Di solito accettano un tale invito solo quando il totem della loggia è dello stesso tipo di animale del loro famiglio.

**Competenze nelle armi:** un compagno deve guadagnare facilità con il pugnale e la lancia.

Equipaggiamento: un compagno può impugnare una lancia, più qualsiasi altra arma normalmente disponibile per i ladri. Può indossare un'armatura in pelle, in pelle borchiate o imbottita.

Benefici speciali: ogni compagno inizia al 1° livello con un famiglia animale (determinato casualmente usando la tabella seguente). Al 6° e al 12° livello si ottengono famigli aggiuntivi dello stesso tipo. Un compagno ha un legame empatico con il suo famiglia e può impartire comandi mentali a una distanza massima di un miglio. Il famiglia del personaggio combatterà al fianco del ladro se gli viene chiesto di farlo, ma non si esporrà volontariamente al pericolo se è fuori dalla vista del suo compagno. Avere un famiglia rende più difficile sorprendere un compagno (+1 bonus su ogni tiro di sorpresa, non cumulabile per famigli aggiuntivi). Se un famiglia è separato dal suo compagno per più di un chilometro e mezzo, l'animale perde 1 punto ferita immediatamente e un altro per ogni giorno che passa. Quando un famiglia è in vista del suo compagno e a non più di 6 metri di distanza, l'animale ottiene il vantaggio di usare i tiri salvezza del suo compagno. Inoltre, qualsiasi attacco contro l'animale per il quale è consentito un tiro salvezza non infliggerà danni se il tiro salvezza ha successo e solo la metà dei danni anche se il tiro salvezza viene fallito. Se il famiglia di un compagno muore, il ladro deve effettuare con successo una prova di shock del sistema (Tempra CD 15) o morire. Anche se sopravvive, il ladro perde 1 punto della sua Costituzione quando l'animale muore. Maltrattamenti deliberati, incapacità di nutrirlo e prendersene cura, sottoporgli continue richieste irragionevoli o esporlo a pericoli senza esporsi allo stesso modo possono indurre un famiglia ad abbandonare il suo compagno. In tal caso, l'animale non perde punti ferita a causa della separazione dal ladro e il personaggio non rischia di morire ma deve effettuare un tiro di shock del sistema, altrimenti perde 1 punto di Costituzione permanentemente. Se un famiglia muore o abbandona il suo compagno, il personaggio può (50% di probabilità) ricevere un nuovo famiglia dello stesso tipo dopo aver

acquisito un livello di esperienza. I possibili famigli sono elencati di seguito, insieme a un potere accresciuto che il ladro ottiene a seconda dell'animale.

### 1d20 Poteri Accresciuti Familiari\*

1-3	Orso nero	potenza olfattiva superiore
4-6	Leone di montag.	+10% per arrampicarsi sui muri
7-9	Serpente costri.	+10% per muovere silenziosamente
10-15	Lupo	+10% per nascondersi nell'ombra
16-18	Aquila selvatica	Visione a distanza superiore
19-20	Wolverine	+10% per rilevare il rumore

\* I vantaggi non sono cumulabili con famigli aggiuntivi.

Orso Nero, Leone di montagna, Serpente costruttore normale, Aquila selvatica, Wolverine  
Ostacoli speciali: i compagni non possono rubare nelle tasche, aprire serrature, trovare/rimuovere trappole o pugnalarle alle spalle. Non possono impiegare l'abilità dei ladri e non possono ottenere mai la capacità di usare le pergamene.  
Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 2d6 x 10 monete d'oro.

Loggia: i compagni di solito non si uniscono ai culti delle bestie e fanno affidamento sulla loro famiglia e sul clan per avere rifugio e assistenza. Nelle rare occasioni in cui un compagno si unisce a un culto di bestie il cui totem animale è quello del suo famiglia, non acquisisce abilità o restrizioni aggiuntive ma gli viene accordata una posizione di onore e rispetto all'interno del gruppo. Un compagno può essere addestrato da qualsiasi altro ladro di livello superiore che condivide le sue capacità di ladro.

### Scavenger – Saccheggiatori

A questi ladri piace passare il tempo a setacciare le rovine di Jakandor in cerca di tesori. Vivendo spesso un'esistenza solitaria in un piccolo accampamento lontano da casa e dalla famiglia, l'obiettivo del saccheggiatore è portare alla luce tesori o manufatti che porteranno gloria a sé stesso e ai suoi parenti. Durante i loro lunghi periodi di isolamento, alcuni saccheggiatori trascurano l'igiene personale, mentre altri diventano ossessivamente esigenti. Sono

assimilabili a ladri con la capacità di poter lanciare incantesimi.

**Totem Animali:** Nient'altro che il guardiano del clan.

**Ruolo:** I saccheggiatori sono tratti da una varietà di personalità nella società Knorr, ma sono tutti individualisti distinti. Alcuni hanno un fascino accademico per il passato, mentre altri mostrano la selvaggia ossessione dei cercatori d'oro. In una società in cui ai più forti vengono spesso assegnate posizioni di massimo onore, quelli con attributi fisici meno impressionanti devono cercare altri modi per ottenere gloria e onore per sé stessi.

**Competenze nelle armi:** un saccheggiatore deve acquisire competenza con l'arco corto. Oltre a ciò, può diventare abile con qualsiasi arma consentita ai ladri.

**Equipaggiamento:** I saccheggiatori possono usare qualsiasi arma a disposizione dei ladri e indosseranno solo armature di cuoio, pelle borchiata o imbottita.

**Benefici speciali:** un saccheggiatore trascorre gran parte del suo tempo setacciando i detriti tra le rovine di Jakandor. Ha una probabilità del 5% al 1° livello di identificare lo scopo generale e la funzione di qualsiasi oggetto magico), e successivamente questa capacità migliora del 15% per livello, fino a un massimo del 95% al 7° livello e più alto. Quando vive da solo, un saccheggiatore a volte deve sacrificare l'onore personale per proteggere sé stesso e i suoi beni. A questo scopo è in grado di utilizzare le capacità di pugnalarle alle spalle di un ladro.

I saccheggiatori possono imparare e lanciare incantesimi da mago come bardi (tabella incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti), ma non ricevono nessuno incantesimo con cui iniziare e devono acquisirli attraverso l'avventura. L'uso della magia fra i Knorr è accettato solo da parte dei Veggenti, farsi scoprire a lanciare incantesimi come fanni i Charonti (studio degli scritti magici) è considerato tradimento.

**Ostacoli speciali:** I saccheggiatori non possono rubare nelle tasche o aprire serrature. Sebbene uno spazzino possa avere un uso limitato degli incantesimi da mago, lancerà un incantesimo

solo in una situazione di vita o di morte o quando è solo. L'uso della magia di fronte ai testimoni può far condannare lo spazzino come fuorilegge, in particolare se è noto o determinato come magia di Charonti. Allo stesso modo, i saccheggiatori sono ben consapevoli del disonore delle pugnalarle alle spalle e useranno questo attacco solo quando non ci saranno testimoni sopravvissuti.

**Abilità magiche:** capacità normale di eseguire rituali del clan, oltre alla possibilità di usare incantesimi da mago alla stessa velocità dei bardi.

**Opzioni Ricchezza:** 2d6 x 10 monete d'oro.

**Loggia:** i saccheggiatori trascorrono la maggior parte delle loro giornate lontano da amici e familiari, anche se possono certamente rivolgersi a qualsiasi parente per chiedere aiuto. Non si uniscono mai ai culti delle bestie e devono cercare altri saccheggiatori per l'addestramento. Facoltativamente, uno spazzino può allenarsi da solo, ma ci vuole il doppio del tempo per finire l'allenamento senza il beneficio di un mentore.

### **Wastrel – Perdi tempo**

Questi personaggi sono unici tra i Knorr per la loro capacità di sottrarsi al duro lavoro e fuggire dal pericolo senza disonorare sé stessi o il loro clan. I perdigiorno tendono ad essere identificati all'interno di una comunità più dal loro comportamento che dal loro aspetto. Tuttavia, mani morbide, unghie pulite e pance rotonde sono attributi comuni del perdigiorno. Sono assimilabili a ladri.

**Totem Animali:** Nient'altro che il guardiano del clan.

**Ruolo:** Il perdigiorno funge da clown nella società di Knorr. La differenza tra l'essere visto come un perdigiorno, che è disprezzato dai suoi parenti, e un perdigiorno, che è tollerato, sembra essere una questione di carisma e di estro personale. In sostanza, i perdigiorno hanno successo essendo un totale fallimento in tutto; il loro modo di coltivare è calpestare le piantine o sradicare "accidentalmente" le piante in maturazione. In una battuta di caccia, un perdigiorno riuscirà a perdere tutto ciò a cui mira (se possibile, rompendo una corda dell'arco nel processo).



Dopo abbastanza esperienze di questo tipo, i parenti di un perdigiorno si renderanno conto che è meglio lasciare il pasticcione nel villaggio. I Wasstrel coltivano attentamente questa immagine di inettitudine, facendo sì che altri Knorr li vedano con una combinazione di divertimento e pietà. Si ingraziano la comunità di Knorr interpretando il ruolo del ragazzo che viene sempre picchiato. Mai riluttanti a mettersi pubblicamente in imbarazzo in qualsiasi gara di forza fisica o coraggio, i perdigiorno si trovano spesso oggetto di scherni bonari e applausi. I genitori indicheranno un perdigiorno ai loro figli come esempio di cosa non diventare da grandi, e in questo modo il personaggio svolge effettivamente un ruolo significativo nella società di Knorr.

**Competenze nelle armi:** un perdigiorno deve acquisire competenza con il coltello. Oltre a ciò, un perdigiorno può diventare abile con qualsiasi arma normalmente disponibile per i ladri.

**Equipaggiamento:** il perdigiorno può usare qualsiasi arma e armatura a disposizione dei ladri, fatte salve le consuete limitazioni relative alle abilità da ladro.

**Benefici speciali:** i Wasstrel hanno la capacità di ostentare i valori di Knorr senza essere puniti o banditi. La maggior parte dei Knorr considera la vittoria di nascosto come disonorevole: gli avversari devono essere chiamati sul campo di combattimento, non zittiti nel sonno. Di conseguenza, l'uso di abilità di ladro basate su inganno – rubare nelle tasche, muoversi silenziosamente e nascondersi nell'ombra - è considerato nella migliore delle ipotesi poco raccomandabile. I perdigiorno evitano la censura per queste attività praticandole all'aperto. Un perdigiorno può umiliarsi inciampando da persona a persona in mezzo alla folla, implorando una moneta o un pezzo di cibo e poi fermarsi improvvisamente dopo aver raccolto dalla tasca di una vittima ignara, guadagnandosi applausi per la sua esibizione (e spesso qualunque bottino abbia rubato, poiché la vittima si sente troppo sciocca per chiedere che gli venga restituita). I Wasstrels si nasconderanno dietro una copertura e lanceranno insulti contro un avversario. Questa è una pratica che i Knorr

trovano terribilmente divertente, poiché contraddice il loro forte senso di lanciare sfide. Più pubblica è la dimostrazione della sua canaglia, meno è probabile che un perdigiorno sia in conflitto con i temperamenti e la legge. Tuttavia, i furti commessi di nascosto sono sempre considerati spregevoli. Il perdigiorno ha una singolare capacità di scappare in combattimento. Di solito, un personaggio che fugge dal combattimento semplicemente voltandosi e scappando si espone a un attacco gratuito (o attacchi multipli se una creatura ha diversi attacchi per round) da parte del suo avversario. Un perdigiorno può semplicemente voltarsi e scappare dal combattimento in qualsiasi momento senza diventare un bersaglio per questo attacco gratuito (non genera attacchi di opportunità quando fugge). Alcuni personaggi hanno la reputazione di fuggire dal combattimento con le più drammatiche manifestazioni di paura e panico.

**Ostacoli speciali:** Se il controllo del morale fallisce, il perdigiorno scappa indipendentemente da ciò che il giocatore potrebbe aver voluto che il suo personaggio facesse. Di solito un tale controllo (cack volontà CD 10 + 1/2 livelli) è necessario solo quando il perdigiorno cerca di mostrare coraggio (cioè, non fuggire dal combattimento). Il successo di un perdigiorno nella sua professione dipende in gran parte dalla sua capacità di sopravvivere senza correre rischi o assumere (anche contro voglia) un ruolo di leadership. Di conseguenza, la maggior parte di questi personaggi non avanza di livello così rapidamente come fanno gli altri tipi. Un perdigiorno non guadagna punti esperienza per il successo in combattimento o in attività legate al combattimento come sottomettere, allontanare gli avversari dal campo e battere. Un perdigiorno non riceve punti esperienza per il successo in qualsiasi attività di gruppo in cui è il personaggio di livello più alto tra i suoi coetanei e alleati. I Wasstrel non possono usare incantesimi o attacchi furtivi alle spalle dei ladri e non ottengono mai l'abilità di usare le pergamene.

**Abilità magiche:** capacità normale di eseguire il rituale del clan.

**Opzioni Ricchezza:** 2d6 x 3 monete d'oro.

Loggia: I Wasstrel non formano società e non richiedono un addestramento speciale per avanzare di livello.

Possono sempre trovare cibo e riparo nelle case dei loro parenti.

### **Weasel – Donnola**

C'è quasi sempre una donnola in ogni comunità di uomini Knorr o tra i servitori di un capo. Questi ladri sono manipolatori dell'opinione pubblica ed esperti nel caricamento gratuito. Le donnole di solito adottano la moda e il modo di vestire dei membri più importanti della comunità in cui vivono. Assimilabile ad un ladro con le seguenti caratteristiche.

**Totem Animale:** Guardiano del Clan e (se applicabile) animale da culto della bestia.

**Ruolo:** le donnole sono i pettegolezzi e i pettegolezzi tra gli insediamenti di Jakandor. Sono spesso responsabili dell'aggravamento delle faide di sangue e dei conflitti tra i clan quando fa comodo ai loro interessi. Tuttavia, possono anche essere conciliatori, aiutando a convincere le parti in conflitto che possono avere pace senza disonore. Le donnole sono eccellenti demagoghi e si divertono a manipolare l'opinione pubblica a proprio vantaggio. Si trovano spesso nelle sale dei clan e nei consigli, pronti a sussurrare nelle orecchie di chiunque li ascolti.

**Competenze nelle armi:** una donnola deve diventare competente con la spada e la lancia.

**Equipaggiamento:** le donnole possono usare lance in aggiunta a qualsiasi arma normalmente disponibile per i ladri. Possono indossare armature in pelle, in pelle borchiate o in pelle imbottita.

**Vantaggi speciali:** le donnole hanno il potere di influenzare l'opinione pubblica attraverso ampi appelli. Una volta al giorno una donnola può scegliere di fare un'orazione davanti a una o più persone, cercando di raccogliere sostegno per la sua opinione. Può influenzare 5 DV di ascoltatori per livello di esperienza; quindi, al 1° livello una donnola potrebbe tentare di influenzare cinque guerrieri di 1° livello o un leader di 5° livello. Se il pubblico contiene più persone di quelle che la donnola può influenzare, la scelta degli ascoltatori target spetta al personaggio. Ogni

bersaglio degli sforzi della donnola può resistere all'orazione effettuando un tiro salvezza sulla volontà (CD 10+livello). (Un ascoltatore non può fallire volontariamente questo tiro salvezza.) Man mano che una donnola avanza di livello, diventa più abile nel generare varie emozioni. Al 1° livello il personaggio può solo tentare di ispirare odio. Al 2° livello può scegliere tra odio e amicizia. Di seguito sono riportati gli effetti dell'ispirare con successo un'emozione in una folla, così come il livello al quale ogni emozione diventa disponibile per la donnola. Per fare un appello pubblico la donnola deve parlare per un numero di turni pari al livello richiesto per ispirare l'emozione (1 turno per l'odio, 3 turni per la felicità, ecc.). Il pubblico deve ascoltare volontariamente per tutta la durata del discorso per avere la possibilità di essere influenzato. L'effetto dell'orazione dura 2 round per livello della donnola, a partire dalla conclusione del discorso. Le emozioni che una donnola può indurre sono le seguenti:

1° livello: Odio. Le creature colpite reagiscono in modo più negativo (ad esempio, la tolleranza diventa neutralità negativa).

2° livello: Amicizia. Le creature colpite reagiscono in modo più positivo (ad esempio, la tolleranza diventa buona volontà).

3° livello: Felicità. Questo effetto crea una sensazione di fiducia e benessere compiacente, aggiungendo +4 a tutti i tiri di reazione per gli incontri.

4° livello: Tristezza. Questo crea infelicità e una tendenza all'introspezione sdolcinata. Questa emozione aumenta la probabilità di essere sorpresi di -1 e aggiunge +1 ai tiri per l'iniziativa.

5° livello: Coraggio. I personaggi o le creature colpiti diventano furiosi, combattendo con un bonus di +1 per colpire, causando +3 danni e guadagnando temporaneamente 5 punti ferita. I destinatari combattono senza scudo e indipendentemente dalla vita, senza mai controllare il morale fino alla fine della battaglia.

6° livello: Paura. I personaggi o le creature colpiti fuggono in preda al panico per 2d4 round.

7° livello: Speranza. Il morale, i tiri salvezza, i tiri per colpire e i tiri per i danni sono tutti aumentati di +2.

8° livello: disperazione. Gli ascoltatori interessati

si sottomettono alla richiesta di qualsiasi avversario: arrendersi, uscire, ecc. Se non viene emessa alcuna richiesta di questo tipo, è probabile che il 25% delle persone colpite non facciano nulla in un round e il 25% si ritirino o tornino indietro.

Le donnole hanno la capacità aggiuntiva di rimanere oltre il loro benvenuto. Un personaggio del genere può estendere le richieste all'ospitalità di Knorr fino a una settimana prima di offendere il suo ospite. Può mangiare al tavolo di un ospite offrendo regali solo del 10% del valore di un pasto. (Questo si applica solo al cibo consumato personalmente dalla donnola.) Le donnole acquisiscono anche normali capacità di ladro, eccetto per quanto limitato di seguito.

Ostacoli speciali: le donnole non hanno la capacità di trovare/rimuovere trappole o arrampicarsi sui muri. Non ottengono l'abilità di pugnalarle alle spalle (attacchi furtivi), l'abilità dei ladri o l'uso di pergamene. Le donnole corrono anche il rischio di sfidare occasionalmente la loro fortuna con le persone che tentano di influenzare. Se la donnola tenta di influenzare un pubblico e ottiene una reazione ostile, la parte offesa considererà la donnola di averlo disonorato. A seconda delle circostanze, la questione può essere risolta attraverso un accordo pacifico o può richiedere un duello. In alternativa, la donnola potrebbe essere appena scappata dalla città con i suoi amici.

Abilità magiche: capacità normale di eseguire il rituale del clan.

Opzioni Ricchezza: 2d6 x 10 monete d'oro.

Loggia: le donnole non hanno una loggia propria, ma in qualche modo riescono occasionalmente a insinuarsi in un culto di bestie. Sebbene non ottengano nessuno dei benefici dei guerrieri in questi gruppi, spesso dimostrano una devozione esagerata alle regole della società e sono tollerati come una specie di mascotte. Le donnole non richiedono un addestramento speciale per l'avanzamento.

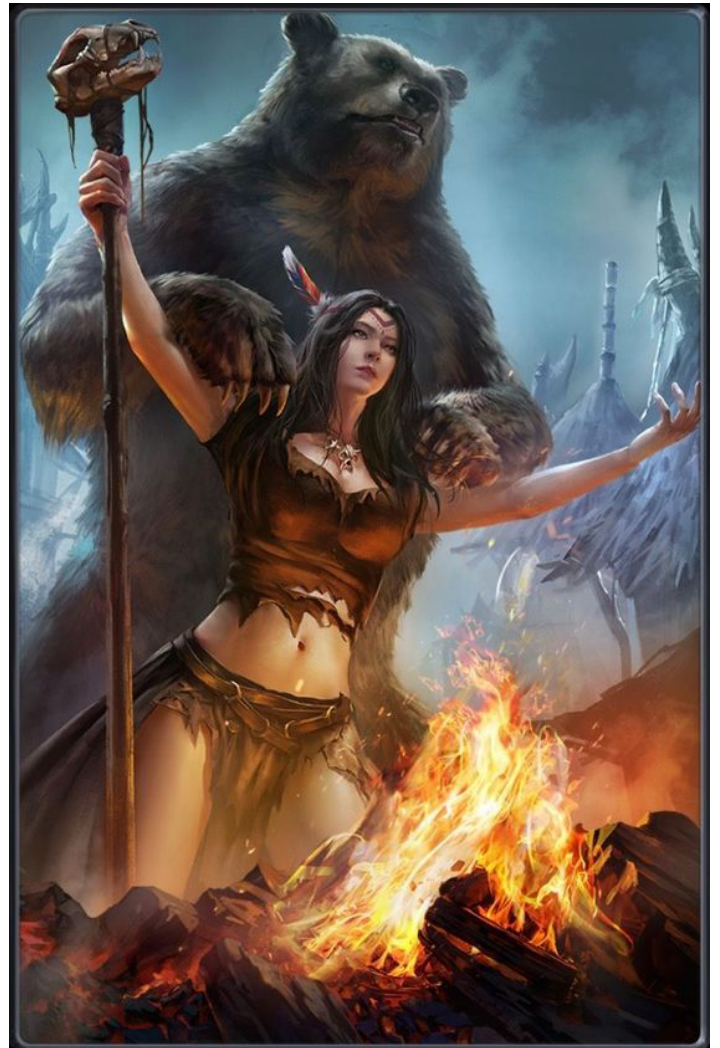
## Kit Stregone

Con la sua capacità unica di indovinare il futuro, il veggente è una parte temuta e risentita, ma importante, della società Knorr. Se la capacità del veggente di prevedere il futuro è una benedizione, allora la maledizione corrispondente è che non può farla franca dicendo una bugia. Il Veggente è uno stregone ai fini delle regole per lanciare incantesimi.

Requisiti: qualsiasi allineamento non caotico.

Totem Animale: Nient'altro che il guardiano del clan.

Ruolo: I veggenti sono generalmente trattati come emarginati anche dai loro parenti, perché i poteri magici a loro disposizione (non solo i loro poteri divinatori) sono tratti da una fonte che gli altri Knorr non comprendono o di cui non si





fidano. Anche contro l'accettazione del veggente da parte dei suoi parenti c'è il fatto che la magia della divinazione spesso produce risultati vaghi, o incompleti o soggetti a interpretazioni che portano in molte occasioni a una situazione in cui la predizione del veggente viene successivamente determinata essere errata. Tale fu il destino di Sebon Kenn Han, che un anno piacque ai suoi parenti proclamando correttamente che piogge generose avrebbero reso il raccolto di quella stagione rigoglioso e generoso, ma che omise di menzionare (perché non sapeva) che una malattia alle radici avrebbe rovinato i raccolti e avvelenato il campo in cui sono cresciuti. I veggenti sono spesso percepiti come irrispettosi delle tradizioni e delle credenze del clan, ma questa caratteristica varia da individuo a individuo. Occasionalmente un signore della guerra sarà un confidente fidato e consigliere di un veggente, permettendogli di raggiungere una posizione di preminenza sociale e potere nella comunità.

**Competenze nelle armi:** un personaggio veggente può acquisire competenza con il pugnale, il bastone, il dardo e la fionda. Inoltre, un veggente può brandire una spada lunga, un'ascia da battaglia o una lancia ma dovrà diventare competente nelle armi.

**Equipaggiamento:** Un veggente non può indossare armature ma può portare uno scudo.

**Benefici speciali:** un veggente inizia la sua carriera con un famiglio corvo; non è necessario che il veggente impari e lanci per un famiglio per ottenere questo compagno. (Se il corvo viene ucciso o abbandonato, l'incantesimo deve essere lanciato con successo affinché il famiglio venga sostituito e sarà sempre un corvo, non un altro animale). Come indicato sopra in "Competenza nelle armi", un veggente è in grado di usare una spada lunga, una un'ascia da battaglia o una lancia in combattimento.

**Ostacoli speciali:** un veggente non può mai dire consapevolmente una bugia, nemmeno a un nemico. Se un veggente dice una menzogna o in qualsiasi modo trasmette informazioni false (con il linguaggio dei segni, la scrittura, i gesti, i movimenti del corpo, ecc.) a una o più persone di queste persone, la menzogna viene

immediatamente vista per quello che è in effetti, proprio come se la persona o le persone che hanno ricevuto le informazioni false avevano lanciato con successo un incantesimo di individuazione della bugia sul veggente. Si ritiene che la stretta connessione del veggente con la magia divinatoria (qualche Knorr la chiamerebbe una connessione "innaturale") sia ciò che gli rende impossibile travisare o fuorviare chiunque con false informazioni. In parole povere, poiché il veggente è in grado di vedere la verità attraverso l'uso della magia divinatoria, è corrispondentemente costretto a dire la verità oppure a subire qualunque conseguenza sia ritenuta appropriata dalla persona offesa. Si noti che nascondere le informazioni non è (per questi scopi) come mentire. Per evitare di essere colto in una bugia, un veggente può cercare di eludere una domanda o cercare di soddisfare l'interrogante rispondendo con un indovinello o una parabola. (Questa evasività è parte del motivo per cui i veggenti spesso hanno difficoltà a inserirsi nella corrente principale della società Knorr) Inoltre, un veggente non può essere accusato di mentire se fa una previsione che in seguito si rivela errata; la falsità deve essere un'affermazione che può essere immediatamente riconosciuta come falsa. Un veggente non può lanciare alcun incantesimo mentre impugna o indossa un'arma diversa da un pugnale (o coltello), dardo, bastone o fionda. Un veggente non può lanciare alcun incantesimo mentre tiene uno scudo a meno che non richieda solo una componente verbale.

**Abilità magiche:** Il veggente è trattato come uno specialista della scuola di Divinazione che ha accesso a tutte le altre scuole tranne Invocazione/ Evocazione, Incantamento/Fascino e Illusione/ Fantasma. (Nota che questo è in contrasto con le regole del gioco standard riguardanti le scuole di opposizione.) Se un incantesimo appartiene a più di una scuola e una qualsiasi delle scuole date è inaccessibile al veggente, allora non può imparare quell'incantesimo. Le uniche eccezioni a questa regola sono lo specchio magico degli incantesimi di divinazione/incantesimo e la schermata degli incantesimi di divinazione/ illusione. Il veggente non ha la capacità di

eseguire il rituale del clan, ma può essere il destinatario del rituale del clan proprio come qualsiasi altro Knorr può esserlo.

**Opzioni Ricchezza:** 1d4+1 x10 monete d'oro. Un veggente può accumulare e spendere ricchezze liberamente e spesso usa i suoi soldi per inviare avventurieri alla ricerca di componenti di incantesimi rari.

**Loggia:** i veggenti tendono a vivere in capanne isolate, lontane da qualsiasi altro edificio in un insediamento di clan e vengono visitati solo quando i loro servizi sono richiesti. Non formano organizzazioni tra di loro, ma occasionalmente trovano un amico in un pari. Un veggente deve essere addestrato da un altro veggente di livello superiore.

### **Nuovi Incantesimi e Magie**

Questo capitolo introduce un nuovo tipo di abilità magica unica della cultura Knorr chiamata rituale del clan. Sono elencati nuovi incantesimi per sacerdoti e Stregoni Knorr. Infine, vengono spiegate le regole per la creazione di un nuovo tipo di oggetto magico chiamato talismano.

### **Rituale del Clan**

I Knorr sono un popolo guerriero profondamente spirituale. Hanno sviluppato un corpo di usanze e credenze che tutti praticano in una certa misura. I cacciatori mormorano una preghiera sui loro archi per chiamare un animale sulla traiettoria della loro freccia. I contadini lanciano pietre in aria nei giorni nuvolosi per far cadere la pioggia. I Knorr hanno maghi e sacerdoti proprio come le altre società, ma in una certa misura la magia è una parte naturale del loro mondo e non strettamente dominio di specialisti.

Ai fini del gioco, il rituale del clan è un tipo limitato di competenza non nelle armi che implica l'uso di poteri magici. La sua efficacia non deriva da una divinità o da un potere, ma deriva dalla relazione dei Knorr con i loro parenti e il mondo che li circonda. Quel mondo include la Madre della Guerra, i guardiani dello spirito del clan, gli dei del focolare e le forze della natura, ma i rituali non sono concessi da nessuna di queste fonti, sembra invece crescere dall'equilibrio nel rapporto di un parente con queste cose e il suo

clan.

### **Rituali di acquisto**

Negli insediamenti di Knorr il rituale del clan viene insegnato più o meno allo stesso modo delle abilità: la famiglia e i parenti condividono ciò che sanno l'uno con l'altro nel processo di svolgimento delle loro attività quotidiane. I personaggi devono spendere un talento per acquisire rituali del clan e possono imparare solo un rituale per livello.

I personaggi dei giocatori acquisiscono ogni livello la capacità di memorizzare un rituale del clan (tranne eccezioni riportate nei Kit). Come regola generale, possono apprendere solo un rituale per livello di esperienza. Tuttavia, un rituale base può essere appreso in qualsiasi momento e non conta per il limite di uno per livello. Tutti i personaggi Knorr iniziano automaticamente con uno di questi rituali base, la preghiera per i morti. Un personaggio non può usare immediatamente uno o più dei suoi rituali iniziali (utilizzabili solo per rituali base) per un altro rituale del clan. Con l'eccezione della preghiera per i morti, è necessario cercare un parente che possa insegnare il rituale e il rituale deve essere appreso prima che possa essere aggiunto al repertorio del personaggio. Questo vale per l'altro rituale base, accetta fardello, così come per qualsiasi rituale. Qualcuno che ha l'opportunità di imparare un nuovo rituale del clan ma non ha slot disponibili può scegliere di "dimenticare" uno dei rituali che ha imparato a favore di quello nuovo.

I sacerdoti del clan sono esentati dalla maggior parte dei requisiti appena descritti. Per questi personaggi, tutti i rituali del clan sono trattati semplicemente come ulteriori incantesimi da sacerdote di 1° livello appartenenti a un Dominio noto come Rituale. È necessario che un sacerdote del clan impari un rituale da un parente prima di poterlo usare (tranne che per la preghiera per i morti), ma non è limitato a conoscere un rituale per livello di esperienza. Poiché i sacerdoti del clan di solito hanno a disposizione un'ampia varietà di rituali del clan, sono spesso ricercati come insegnanti dai loro parenti.

Le seguenti regole si applicano a tutti i personaggi Knorr in grado di usare il rituale del clan, inclusi i sacerdoti del clan:

Per apprendere un rituale del clan, un personaggio deve osservarlo mentre viene eseguito e deve quindi eseguire lui stesso il rituale sotto la supervisione del suo insegnante. Imparare la seconda versione di un rituale del clan che è reversibile non richiede la spesa di ulteriori slot, ma un personaggio deve assistere all'esecuzione della versione invertita e poi eseguirla lui stesso.

L'uso di un rituale di clan, richiede che l'esecutore effettui una prova di caratteristica per determinare se il rituale è stato eseguito con successo (D20>caratteristica). L'abilità relativa è data nella descrizione di ogni rituale. In alcuni casi, al destinatario o al bersaglio designato di un rituale è concesso un tiro salvezza (CD 13+bonus caratteristica esecutore); questo tiro salvezza deve essere tentato solo se la prova di caratteristica dell'esecutore ha successo, perché se la prova fallisce il rituale viene automaticamente rovinato.

Ognuna delle seguenti descrizioni di rituali inizia con un elenco di statistiche di gioco, la maggior parte delle quali ha lo stesso significato delle statistiche in una normale descrizione dell'incantesimo. Le statistiche aggiuntive utilizzate qui includono "Frequenza" (quanto spesso può essere tentato un rituale), "Controllo abilità" (spiegato sopra). Inoltre, "Tempo di esecuzione" viene utilizzato al posto di "Tempo di lancio".

Come per il normale lancio di incantesimi, se un personaggio subisce danni o viene altrimenti interrotto con la forza durante l'esecuzione di un rituale, il tentativo di eseguire il rituale fallisce.

Quando una componente materiale è elencata per un rituale del clan o un incantesimo del sacerdote, il rituale richiede una replica in miniatura del totem del clan. Il totem non viene consumato durante il lancio.

A meno che non sia specificato diversamente, un rituale del clan è efficace solo se eseguito su un parente (una persona dello stesso clan dell'esecutore).

## Descrizione dei Rituali

### Accetta Fardello (Incantesimo/Charme)

Reversibile

Dominio: rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S

Durata: Permanente

Tempo di esecuzione: 1 turno

Area d'effetto: 1 parente

Controllo abilità: Intelligenza

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: una volta al giorno

L'esecutore di questo rituale accetta di assumere la pretesa o il compito di un parente come proprio. Tale azione è comune tra i Knorr, che di solito sono pronti ad aiutare i loro parenti nel momento del bisogno. La pretesa o il compito può essere un obbligo legale, economico o morale, ma deve essere di origine naturale, non magica. (In altre parole, questo rituale non può essere utilizzato per trasferire il fardello di un incantesimo o ricerca dal destinatario all'esecutore.) Il destinatario deve essere cosciente e deve essere disposto a essere liberato dal suo obbligo; il rituale semplicemente non funzionerà se viene eseguito su qualcuno che non lo vuole.

Il destinatario deve inginocchiarsi davanti all'esecutore, che poi mette le mani sulle spalle dell'altra persona. Per cinque round, il destinatario descrive il suo obbligo ed esprime il desiderio di liberarsene. Nei successivi cinque round, l'esecutore ripete l'obbligo e dichiara la sua disponibilità ad assumerlo. A questo punto l'esecutore effettua una prova di abilità di Intelligenza. Se riesce, conclude il rituale stringendo la mano destra del parente nella sua, aiutando il destinatario ad alzarsi in piedi e proclamando ad alta voce: "Non preoccuparti, parente, prendo il tuo fardello dalle tue spalle e lo porto come mio. "

L'esecutore del rituale è trattato come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo di ricerca per tutto il tempo necessario per rimuovere o risolvere l'obbligo. Non può eseguire un altro rituale di



accettazione fardello mentre è sotto l'effetto di uno precedente.

Il rovescio di questo rituale è reclamare il fardello. Con l'uso di questo rituale, un Knorr può riprendersi un obbligo da cui è stato sollevato da un precedente uso dell'accettazione dell'onere eseguito per suo conto. L'unico altro modo per essere liberati dall'obbligo di un rituale di accettazione dell'onere è far assumere la pretesa o l'obbligo da un altro parente attraverso la sua stessa esecuzione dell'accettazione dell'onere. Anche il diseredare non può dissipare l'effetto di accettare l'onere.

### **Caccia Benedetta** (Incantesimo/Charme)

Dominio: rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, SI M

Durata: Speciale

Tempo di esecuzione: 1°.

Area d'effetto: 1 abilità dell'arma

Verifica: Saggezza

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: una volta al giorno

Questa è la preghiera che i Knorr recitano sulle loro armi all'inizio di una caccia. L'esecutore culla la sua arma e sussurra una benedizione diretta all'arma e al bersaglio della caccia. (Alla creatura da cacciare viene chiesto di correre davanti al percorso dell'arma.) Successivamente, l'arma ottiene un incantamento di +1 per il suo primo colpo contro qualsiasi creatura incontrata del tipo oggetto della caccia. Se l'arma viene utilizzata per un altro scopo prima di questo attacco, non beneficia dell'incantesimo e il rituale viene rovinato. La benedizione non ha effetto sulle armi che sono già magiche, ma spesso viene comunque recitata per amore dell'usanza e della tradizione. L'arma benedetta ottiene i suoi benefici solo contro animali normali e Knorr che sono stati diseredati. Non è efficace contro animali giganti, mostri (incluso Charonti) o altre creature senzienti. Il rituale non ha alcun effetto cumulativo e può essere eseguito su una particolare arma solo una volta alla volta.

### **Legame di fiducia** (Incantesimo/Fascino)

Reversibile

Dominio: Rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: Permanente

Tempo di esecuzione: 8 ore.

Area d'effetto: 1 non parente

Controllo abilità: Carisma (speciale)

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: una volta alla settimana

I Knorr provano molta passione per l'amicizia e usano il legame di fiducia per creare spiriti affini tra coloro che hanno dimostrato la loro fedeltà. Il destinatario e l'esecutore si considerano parenti dal momento in cui il rito è concluso, anche se non sono membri dello stesso clan. I Knorr che sono stati legati possono eseguire rituali di clan a beneficio reciproco e sono legati l'uno all'altro dal codice Knorr dei clan. Tuttavia, non sono riconosciuti come parenti da altri membri del clan di nessuna delle due persone.

Prima che un personaggio possa instaurare un legame di fiducia con un amico, i due individui devono aver combattuto l'uno accanto all'altro in una situazione pericolosa per la vita. Questo rituale viene eseguito solo quando esistono profonda fiducia e rispetto tra l'esecutore e l'amico, e fallirà se tentato per mera opportunità tattica.

Il rituale viene eseguito disegnando un cerchio di 3 metri e costruendo un falò al centro. L'esecutore e il destinatario devono cacciare insieme la selvaggina e cucinarla all'interno del cerchio. Mentre preparano e mangiano il loro pasto, non possono lasciare il cerchio. Trascorrono il resto del tempo dell'esecuzione raccontandosi a vicenda la storia della loro gente. Infine, sia l'esecutore che il destinatario devono effettuare con successo prove di Carisma affinché il rituale abbia successo.

Il rovescio di questo rituale è il legame di separazione, che consente a un esecutore di invertire gli effetti di un legame di fiducia che ha eseguito o ricevuto. Anche l'uccisione dell'animale totem del clan di un amico legato terminerà l'effetto del rituale.

### **Grido del clan** (alterazione)

Dominio: rituale  
Portata: illimitata  
Componenti: V, S  
Durata: 1°  
Tempo di esecuzione: 1°.  
Area d'effetto: tutti i parenti  
Controllo abilità: Forza  
Tiro salvezza: nessuno  
Frequenza: una volta alla settimana

Quando un esecutore usa questo rituale, alcuni dei suoi parenti non importa quanto distanti possano essere essere dalla posizione dell'esecutore acquisirà la momentanea intuizione che è in pericolo e ha bisogno di aiuto. Per produrre questo effetto, l'esecutore deve allargare le braccia lungo i fianchi, cadere in ginocchio e gridare il grido del clan. Il grido di ogni clan è distintivo e riconoscibile dai parenti, ma agli estranei suona semplicemente come un lamento angosciato e rabbioso. Il grido non può essere emesso in silenzio o senza attirare l'attenzione.

Solo i parenti che sono nell'immediata famiglia dell'esecutore (genitori, nonni, fratelli e figli) o che hanno visto l'esecutore nell'ultimo anno hanno la possibilità di essere influenzati dal rituale. Tutti quei parenti che superano una prova di Saggezza sapranno che l'esecutore è nei guai. Il grido del clan, tuttavia, non fornisce alcuna conoscenza della posizione dell'esecutore. Coloro che sanno dove si trova l'esecutore possono tentare di venire in suo aiuto, mentre altri possono sentirsi obbligati a fare domande o possono semplicemente avere la vaga sensazione che sia successo qualcosa di brutto all'esecutore.

### **Buona Volontà** (Incantesimo/Fascino)

Reversibile  
Dominio: Rituale  
Raggio d'azione: tocco  
Componenti: V, S, M  
Durata: esecuzione speciale  
Tempo: 1°.  
Area d'effetto: 1 parente  
Controllo abilità: Saggezza

Tiro salvezza: speciale  
Frequenza: una volta alla settimana

Conducendo questo rituale nel focolare della sua famiglia, l'esecutore può concedere buona fortuna a qualsiasi parente presente. L'esecutore prende un pizzico di cenere dal focolare e la cosparge sul destinatario mentre gli dà una pacca sulla spalla e gli augura buona fortuna e protezione del clan. L'effetto dura fino a quando la fortuna del destinatario si esaurisce. (Le regole facoltative per la fortuna, come descritto nel Capitolo Cinque, sono necessarie affinché questo rituale sia utile.) Il contrario, cattiva volontà, viene eseguito in modo simile al focolare familiare, ma la birra viene l'esecutore gli lancia commenti denigratori. Al destinatario è concesso un tiro salvezza per evitare l'effetto. Se la il rituale riesce, la sfortuna viene conferita alla vittima fino a quando la sua fortuna non gira.

### **Conoscere la Condizione** (Divinazione)

Reversibile  
Dominio: Rituale  
Raggio d'azione: Illimitata  
Componenti: V, S, M  
Durata: vedi sotto  
Tempo di esecuzione: 1°.  
Area d'effetto: 1 parente  
Controllo abilità: Saggezza  
Tiro salvezza: speciale  
Frequenza: una volta al giorno

Questo rituale consente all'esecutore di determinare lo stato generale o la condizione di un parente assente. L'esecutore potrebbe apprendere che un parente è morto, catturato, ferito o al sicuro e tra amici. Il rituale non rivelerà la posizione specifica di un parente, sebbene si possano distinguere vaghe informazioni di questo tipo: l'esecutore può apprendere che un parente che si è perso in una grotta si trova in un luogo freddo e buio ed è affamato. Se il parente è in uno stato emotivo estremo, c'è una probabilità del 20% per l'esecutore di rilevare paura, rabbia o gioia.

Questo rituale deve essere eseguito presso il focolare familiare del parente di cui si cercano

informazioni. Una manciata di terra dal pavimento viene gettata nelle fiamme del focolare e l'esecutore dice: "Il nostro amico che ha camminato su questa terra è mancato alla nostra tavola". Se il destinatario è vivo e c'è un motivo per cui non vuole che si sappia la sua condizione, gli è concesso un tiro salvezza per negare l'effetto del rituale. Se il rituale ha successo, la sua durata è effettivamente istantanea: l'esecutore conoscerà la condizione del parente immediatamente dopo che il rituale è stato eseguito, ma non sarà in grado di dire se tale condizione cambia anche solo un minuto dopo.

L'inverso di questo rituale, la condizione di nascondersi, consente all'esecutore di proteggere un parente dallo scrutamento o dall'individuazione. L'esecutore deve sedersi al tavolo della famiglia al posto del parente scomparso. Quindi getta un pezzo di cibo dal pasto nel fuoco e dice: "Va bene che siamo tutti qui stasera". L'esecuzione riuscita della forma invertita di questo rituale aumenta le possibilità di un parente di muoversi silenziosamente o nascondersi nell'ombra del 10% per una durata di 1. turno per livello dell'esecutore. Inoltre, per la stessa durata, consente al destinatario un tiro salvezza contro qualsiasi forma di magia divinatoria per la quale non è normalmente consentito un tiro salvezza (chiaroveggenza, chiaroudienza, individuazione dell'invisibilità e così via).

### **Presta salute** (negromanzia)

Reversibile

Dominio: rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S

Durata: 8 ore.

Tempo di esecuzione: 1

Area d'effetto: 1 parente

Controllo abilità: Costituzione

Tiro salvezza: speciale

Frequenza: una volta al giorno

Questo rituale consente a un Knorr di prestare temporaneamente punti ferita a un parente imponendogli le mani. Il tocco trasferisce 1d8

punti ferita da un personaggio all'altro, ma se perdere così tanti punti ferita lascerebbe l'esecutore con un numero negativo di punti ferita, vengono trasferiti solo i punti sufficienti per ridurre il personaggio all'incoscienza. Per eseguire questo rituale, un parente stringe semplicemente una mano sull'avambraccio del destinatario, e il destinatario deve a sua volta stringere l'avambraccio dell'esecutore. Poiché il destinatario deve afferrare il braccio dell'esecutore affinché il rituale abbia successo, non può essere eseguito su un parente incosciente o riluttante. Per completare il rituale, i partecipanti si scambiano parole che indicano la loro disponibilità a dare e ricevere il beneficio. I punti ferita che vengono trasferiti scompariranno dal destinatario allo scadere della durata del rituale, se non vengono persi prima. Se l'esecutore è ancora vivo quando la durata scade, recupera i punti ferita a cui ha rinunciato.

L'inverso di questo rituale, rubare salute, permette a un personaggio di prendere temporaneamente 1d8 punti ferita da un parente. Questo ucciderà immediatamente un parente ridotto a meno di 0 punti ferita in questo modo. L'esecuzione della forma invertita richiede solo che l'esecutore tocchi il suo parente e chieda: "Prestami la tua salute, parente!" Il destinatario deve essere cosciente e deve essere disposto a sottoporsi al rituale e se il destinatario o meno è consenziente, sia l'esecutore che il destinatario devono effettuare con successo prove di caratteristica di Costituzione affinché il rituale funzioni. Un destinatario riluttante ha anche diritto a un tiro salvezza (se necessario) per resistere al rituale.

### **Sollevarlo il Velo Invisibile** (Divinazione)

Dominio: rituale

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: 1°/livello

Tempo di esecuzione: 2 round

Area d'effetto: linea di vista di 18 m

Controllo abilità: Saggezza

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: una volta al giorno



Questo rituale consente all'esecutore di guardare oltre il mondo ordinario delle cose quotidiane e nel mondo invisibile degli spiriti. L'esecutore non può vedere esseri viventi che sono invisibili o nascosti da illusioni per mezzo di questo rituale. Può, tuttavia, vedere tutti gli esseri non morti che sono indistinguibili alla visione normale indipendentemente dal fatto che siano invisibili, eteri, trasformati o coperti dall'illusione.

Per eseguire questo rituale, un personaggio deve chiudere gli occhi e mettere la testa dietro quella di un animale vivo. Mentre è rivolto nella stessa direzione dell'animale, l'esecutore deve quindi guardare fuori tra le sue orecchie. Mentre l'esecutore scruta verso l'esterno, dice: "Cosa vedi là fuori, amico?" Il personaggio deve mantenere questa posizione per beneficiare dell'effetto di questo rituale; una volta che si sposta dalla posizione, il rituale termina anche se la durata non è scaduta.

I Knorr credono che gli animali possano vedere i morti e le persone spesso eseguono questo rituale se un animale domestico reagisce improvvisamente come a un intruso invisibile.

#### **Segna trappola o sentiero** (alterazione)

Dominio: rituale

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, 5, M

Durata: 1 settimana

Tempo di esecuzione: 1round

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Controllo abilità: Saggezza

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: vedi sotto

Questo rituale consente a un esecutore di contrassegnare una trappola o un sentiero in modo tale che sia evidente ai suoi parenti ma non agli estranei. Il sentiero o la trappola sono contrassegnati dall'esecutore che piega un ramoscello, sposta una piccola roccia o traccia una linea debole sul terreno. Mentre lo fa, annuncia: "Ora i miei cugini sapranno che sono passato di qua". Un parente che si trovi entro 3 metri dal segnalino deve effettuare con successo una prova di Saggezza per percepire che dovrebbe evitare un punto particolare o che un

parente è passato di lì nell'ultima settimana (la durata del rituale). Se l'esecutore ha segnato una traccia, il parente conoscerà la direzione in cui l'esecutore si è allontanato dal segno.

Ogni utilizzo del rituale crea un segnalino. Un esecutore può creare fino a due marcatori per livello di esperienza in una settimana.

#### **Nutrimento** (alterazione)

Dominio: rituale

Portata: illimitata

Componenti: V, S, M

Durata: 1 giorno

Tempo di esecuzione: vedi sotto

Area d'effetto: 1 parente

Controllo abilità: Costituzione

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: vedi sotto

Questo rituale consente a un esecutore di alleviare la fame e la sete di un parente che non è presente nella sua casa di famiglia, fornendo magicamente il sostentamento di un giorno. All'ora del pasto, l'esecutore si siede al posto del destinatario al tavolo della famiglia e inizia il rituale gettando una piccola quantità di cibo nel focolare. Quindi pulisce il piatto, scola una caraffa piena di birra o acqua e annuncia di essere sazio. Poi riempie di nuovo il piatto e la tazza, consuma un secondo pasto completo e proclama: "Ora mio cugino è pieno". Al momento della conclusione del rito, il ricevente sentirà svanire la fame e non avrà più fame né sete per un giorno.

Un esecutore può usare questo rituale una volta al giorno, ma solo una volta alla settimana a beneficio di un particolare parente. Altre persone presenti alla tavola della famiglia possono usare questo rituale in giorni successivi per evitare che un particolare parente muoia di fame, e un singolo personaggio può usare il nutrimento in giorni consecutivi per aiutare un certo numero di parenti diversi. Tuttavia, un personaggio può eseguire questo rituale in sicurezza solo per un numero di giorni consecutivi pari alla metà della sua Costituzione (arrotondata per difetto) prima di dover fare una pausa per un numero uguale di giorni. Ogni

giorno in cui un esecutore persiste oltre il suo limite, deve effettuare con successo un tiro di shock del sistema per evitare di essere inabile per un numero di giorni pari a 20 meno il suo punteggio di Costituzione.

### **Preghiera per i morti (Abiurazione)**

Dominio: rituale

Portata: 1,5 metri o tocco

Componenti: V, S

Durata: Permanente

Tempo di esecuzione: 1round

Area d'effetto: 1 personaggio o creatura

Controllo abilità: vedi sotto

Tiro salvezza: nessuno

Frequenza: una volta per round

Ogni personaggio di Knorr impara questo rituale da bambino ed è in grado di usarlo liberamente in qualsiasi momento. La preghiera per i morti viene pronunciata non appena possibile dopo la fine della vita di un Knorr o di un animale cacciato. Ogni volta che un avversario o un amico cade in battaglia, questo rituale viene eseguito per augurare allo spirito un sereno riposo nell'aldilà. Ogni volta che la selvaggina viene catturata nella foresta o dal mare, i cacciatori e i pescatori di Knorr mormorano una benedizione per la loro cattura.

Il contatto fisico con il personaggio o la creatura morta non è necessario prima che la preghiera possa essere pronunciata, e se il contatto non viene effettuato non è necessaria alcuna prova di caratteristica. Ma se l'esecutore è in grado di toccare l'essere caduto, e se effettua con successo una prova di Saggezza, la preghiera avrà effettivamente un potente effetto magico: il personaggio o la creatura morta non potrà mai risorgere dalla tomba come un non morto, né può essere animato con qualsiasi mezzo.

La preghiera per i morti non ha effetto su non morti esistenti, fuorilegge Knorr, animali giganti o mostri (incluso Charonti). Questo rituale non impedisce a un sacerdote di poter riportare in vita una creatura morta mediante resurrezione o risurrezione. L'elogio dell'incantesimo da sacerdote di 3° livello (vedi la descrizione più avanti in questo capitolo) è una forma più potente

di questa magia che viene spesso usata alla fine di una grande battaglia.

### **Purificare lo Spirito (Incantesimo/Charme)**

Dominio: rituale

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: Speciale

Tempo di esecuzione: 4 ore.

Area d'effetto: L'esecutore

Controllo abilità: Costituzione

Tiro salvezza: speciale

Frequenza: una volta al giorno

Questo rituale viene utilizzato dai Knorr per ripristinare uno stato di equilibrio personale. Di solito è condotto nel focolare della famiglia dell'esecutore. Può essere eseguito prima di perseguire un atto di vendetta contro un singolo avversario. L'atto deve essere diretto a riparare una trasgressione per la quale il personaggio ha assunto un reclamo formale (vedi la sezione sulla legge di Knorr nel capitolo quattro). Il rituale è spesso usato prima dei duelli e delle udienze del consiglio dei tamburi. Fornisce all'esecutore un bonus di +1 al colpo, un bonus di +1 al danno e un bonus di -1 all'iniziativa individuale in qualsiasi conflitto che coinvolga il suo avversario. Modifica anche i tiri di reazione all'incontro, che vengono effettuati come se il Carisma dell'esecutore fosse aumentato di 1 punto. Questi effetti durano per un incontro con il particolare avversario, fintanto che l'esecutore mantiene la lettera dei codici Knorr; se si comporta in modo disonorevole, i benefici vengono persi. Un esecutore può usare questo rituale per affrontare un reclamo contro un particolare individuo solo una volta per livello di esperienza.

Purifica lo spirito può essere eseguito in un focolare familiare per spezzare la sfortuna. Dopo aver completato il rituale, un esecutore deve effettuare un tiro salvezza contro il lancio di incantesimi due volte e utilizzare il numero più basso come risultato. Se questo tiro salvezza ha successo, la sfortuna è spezzata; altrimenti continua finché non finisce naturalmente.

Inoltre, purificare lo spirito deve essere eseguito ripetutamente per preparare un personaggio a

impugnare una reliquia del clan. Questo è l'unico caso in cui il rito non si svolge presso il focolare familiare. Quando viene utilizzato per questo scopo, il rituale deve essere eseguito all'interno dei confini di un cerchio di 3 metri tracciato nel terreno. L'esecutore deve portare una manciata di cenere dal focolare familiare e inginocchiarsi a terra accanto a una ciotola d'acqua. Le ceneri vengono versate l'acqua, che poi l'esecutore usa per lavarsi le mani e il viso mentre prega ad alta voce per essere degno dei suoi antenati.

### **Veglia (Incantesimo/Fascino)**

Dominio: rituale

Portata: illimitata

Componenti: V, S, M

Durata: 1 giorno

Tempo di esecuzione: 8 ore.

Area d'effetto: 1 parente

Controllo abilità: Costituzione

Tiro salvezza: speciale

Frequenza: una volta al giorno

Un Knorr può aiutare un parente a rimanere sveglio eseguendo questo rituale. Il destinatario è in grado di rimanere vigile per un intero periodo di 24 ore che inizia non appena inizia l'esecuzione del rituale; durante questo periodo, ottiene un bonus di +1 ai suoi tiri a sorpresa e riceve un tiro salvezza per resistere all'effetto di un incantesimo di sonno.

Il rituale non è, tuttavia, un sostituto del riposo. Un giorno e una notte interi trascorsi svegli sotto i benefici di questo rituale riducono la Costituzione del beneficiario di 1 punto finché non riposa per 8 ore. Questa penalità è cumulativa (2 giorni consecutivi di veglia = 2 punti di penalità), così come la necessità di riposo (16 ore per ripristinare 2 punti persi), e il DM può stabilire che altre penalità vengano accumulate a qualcuno che non dorme troppo a lungo.

Questo rituale è spesso usato per aiutare i parenti che sono a caccia e non vogliono rischiare di andare a dormire nel deserto. Può anche essere usato (per esempio) per tenere sveglia una persona in un posto di guardia. A un destinatario riluttante è concesso un tiro salvezza per resistere all'effetto.

Per eseguire questo rituale, un esecutore deve trascorrere tutta la notte (8 ore) a casa del destinatario, seduto sveglio nel suo letto mentre tiene in mano una ciotola di acqua fredda e indossa un paio di stivali del destinatario. Alla fine di ogni ora deve spruzzare acqua sul cuscino e chiamare il nome del parente. L'esecutore deve rimanere sveglio per tutta la durata del rituale. Se non riesce a farlo, o se la sua prova di caratteristica di Costituzione alla fine dell'esibizione non ha successo, il destinatario si addormenta immediatamente. Un esecutore deve dormire per 8 ore dopo aver completato il rituale prima di poterlo riutilizzare.

### **Incantesimi del Sacerdote**

#### **Incantesimi di primo livello**

#### **Crea Talismano (Abiurazione)**

Dominio: rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: 72 ore.

Tempo di lancio: speciale

Area d'effetto: 1 talismano

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un prete del clan di creare talismani protettivi con gli attributi di vari incantesimi originali. Consulta la sezione di questo capitolo sui talismani per l'elenco degli incantesimi disponibili e le istruzioni complete per creare un talismano. Questo incantesimo richiede un pezzo di carta, un pezzetto di pelle, una foglia o un sacchetto di cuoio, più una cinghia di cuoio, oltre ai componenti dell'incantesimo sorgente.

#### **Rileva la presenza sacra (divinazione)**

Dominio: Divinazione

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: 2 round / livello

Tempo di lancio: 1round

Area di effetto: cubo 3 metri per lato

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente all'incantatore di



rilevare la presenza di un dio del focolare in un braciere di Knorr. L'incantatore estrae una manciata di cenere o un tizzone ardente dal focolare e lo lancia in aria mentre chiede ad alta voce: "Questa casa è vuota?" Se c'è un dio nel focolare, la cenere o la brace svaniranno in uno scintillante scintillio di luce. Se non è presente alcun dio, ricadrà semplicemente nel fuoco.

### **Incantesimi di secondo livello**

#### **Paramenti Fantasma (Abiurazione)**

Dominio: Protezione

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: 1 turno/livello

Tempo di lancio: 1 turno

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo protegge il destinatario dagli attacchi di creature non morte. Qualsiasi personaggio protetto da questo incantesimo ottiene un miglioramento di 1 punto alla sua Classe Armatura e un bonus di +1 ai suoi tiri salvezza contro qualsiasi attacco effettuato da creature non morte. Per lanciare questo incantesimo un prete deve dipingere una striscia bianca a forma di fascia intorno al braccio, al busto o alla testa di un personaggio. La banda scompare quando la durata dell'incantesimo scade.

### **Incantesimi di terzo livello**

#### **Elogio (Abiurazione)**

Dominio: Protezione

Portata: 10 m/livello

Componenti: V, S

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 1 ora.

Area d'effetto:  $(1d6+1) \times 10 \text{ m}^2$ .

Tiro salvezza: speciale

Questo incantesimo viene lanciato dai sacerdoti nei luoghi di grandi battaglie dove sono caduti molti parenti e nemici. È usato per impedire ai morti di risorgere dal campo di battaglia come

spiriti vendicativi. Deve essere lanciato entro una settimana dalla fine della battaglia, o sul luogo del combattimento mentre i morti giacciono ancora sul campo, o nel luogo di sepoltura del Knorr caduto. L'incantesimo protegge solo quei corpi che si trovano all'interno della sua area d'effetto, ma è possibile spostare i corpi da una posizione più distante nell'area d'effetto prima che inizi il lancio.

Come risultato dell'incantesimo, qualsiasi corpo all'interno dell'area d'effetto dell'incantesimo non risorgerà mai come non morto né potrà essere animato dalla tomba. Ciò non impedisce ai morti di essere riportati in vita mediante la risurrezione o la risurrezione. La magia non ha effetto su persone o creature diverse dall'onorevole Knorr.

Il lancio di questo incantesimo funge da cerimonia funebre. Usando gesti sgargianti e parole di lode per coloro che sono morti con onore, il sacerdote e le persone in lutto eventualmente presenti esprimono il loro rispetto per tutte le vittime, nemiche e amiche, in una liturgia che dura un'ora e si conclude con l'accensione del sacerdote una fiaccola in dedica ai caduti.

#### **Tabù dei non morti (Abiurazione)**

Dominio: Protezione

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S

Durata: 1 turno/livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 personaggio

Tiro salvezza: nessuno

Il destinatario di questo incantesimo può effettuare una prova di Saggezza per resistere all'effetto di qualsiasi attacco non fisico o capacità speciale di una creatura non morta, inclusi risucchio di energia vitale, paralisi, paura, malattia, suggestione, invecchiamento e giara magica. La prova di Saggezza è in aggiunta a qualsiasi altro tiro salvezza che può essere consentito e viene effettuato prima che venga effettuato il tiro salvezza.

## Incantesimi di quarto livello

### **Adozione** (Alterazione)

Dominio: clan

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 4 ore.

Area d'effetto: 1 personaggio Knorr

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un sacerdote del clan di portare un estraneo nel suo clan. Una volta che un personaggio è stato adottato, è vincolato da tutti gli obblighi ei benefici derivanti dall'essere un membro del clan. È considerato un parente ai fini del rituale del clan e degli effetti della reliquia del clan e del suo colosso guardiano. Perde tutti i legami spirituali con il clan a cui apparteneva prima del lancio dell'incantesimo. Un personaggio che lascia la sua famiglia e viene adottato in un altro clan può ancora provare un senso di obbligo personale nei confronti dei suoi parenti e può ancora considerarli come una famiglia ai fini degli obblighi sociali e legali; ma tecnicamente non appartengono più alle stesse persone e l'interesse del clan deve sempre venire prima di tutto.

Un personaggio non può essere adottato in un clan a meno che una particolare famiglia non sia disposta ad accettare il nuovo arrivato come uno di loro. Questa famiglia è responsabile di testimoniare a nome dell'onore del destinatario e anche di insegnare al nuovo membro le vie del proprio clan. Il nuovo membro, a sua volta, si assume tutte le responsabilità di un familiare.

Per lanciare questo incantesimo è necessario imbandire una tavola per un banchetto e tenere una cena per celebrare il nuovo parente nella casa della famiglia adottiva. Oltre al sacerdote che lancia l'incantesimo, deve essere presente un membro di ciascuna delle altre tre famiglie del clan. (Di solito ce ne sono molti altro.) Questo incantesimo è usato nei matrimoni per unire un partner al clan dell'altro. Una dote viene data al clan che perde un membro.

### **Vincola Reliquia** (Incantamento, Invocazione)

Dominio: clan

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, 5, M

Durata: Speciale

Tempo di lancio: speciale

Area d'effetto: 1 oggetto

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo deve essere lanciato ripetutamente per trasformare un oggetto in una reliquia del clan. La procedura e i requisiti per lanciarlo sono gli stessi sotto tutti gli aspetti del modo in cui viene lanciato l'incantesimo da mago di 6° livello incantare un oggetto. L'incantesimo deve essere lanciato su un oggetto quattro volte per trasformarlo in una reliquia. I lanci devono avvenire a intervalli non inferiori a due mesi e l'oggetto deve essere utilizzato in uno sforzo di successo a beneficio del clan dopo ciascuno dei primi tre lanci. L'oggetto non ottiene gli attributi di una reliquia fino al completamento del quarto incantesimo lega reliquia. (Vedi la sezione sulla creazione di reliquie nel Capitolo Cinque.)

### **Crea Guardiano** (Incantamento/Charme)

Dominio: clan

Portata: 9 metri

Componenti: V, S, M

Durata: 1 giorno

Tempo di lancio: 1 ora.

Area d'effetto: 1 parente e 1 colosso guardiano

Tiro salvezza: nessuno

Questo è l'incantesimo usato per animare un colosso guardiano con la coscienza di un parente. Prima del lancio di questo incantesimo, il colosso deve essere costruito per un periodo di sei mesi e il rituale di buona volontà del clan deve essere eseguito sui materiali da costruzione una volta al mese. Quando la costruzione del colosso è completata, possono iniziare i preparativi per il lancio di questo incantesimo. Quando il parente (che diventerà il timoniere del colosso) avrà finito di equipaggiare il colosso con gli oggetti che porterà in battaglia, entrerà nella tenda che diventerà la sede del circolo di controllo con le repliche in legno del suo

equipaggiamento. A un comando del prete, il parente disegna un cerchio del raggio di 3 metri nella terra sul pavimento; questo atto, che definisce il cerchio di controllo, è il modo in cui inizia il lancio di creare guardiano. Poi il sacerdote evoca verbalmente lo spirito del guardiano in una lunga invocazione che stabilisce il legame tra il timoniere e il totem. Alla fine del tempo di lancio, il timoniere diventa in grado di manovrare il colosso dall'interno del cerchio di controllo. L'incantesimo dura 24 ore o finché il timoniere non deve dormire. Se il legame tra il timoniere e il totem viene interrotto ma il timoniere non esce dal cerchio di controllo, lo stesso sacerdote che originariamente lanciava crea guardiano può ristabilire il collegamento eseguendo nuovamente le componenti verbali dell'incantesimo. Se un timoniere è disabilitato, un prete può creare nuovamente un guardiano con un altro pilota, ma il nuovo timoniere non avrà accesso agli oggetti trasportati dal colosso a meno che non venga eseguito il rituale di estrarre le repliche di legno e sostituirle con le loro controparti reali.

**Dichiara nemico** (Alterazione, Incantamento/ Charme)

Reversibile

Dominio: clan

Portata: illimitata

Componenti: V, S, M

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 1 ora.

Area d'effetto: 1 clan

Tiro salvezza: nessuno

Lanciando **Dichiara nemico**, un prete proclama che un intero clan è nemico del suo clan. Affinché questo incantesimo funzioni, devono essere presenti rappresentanti di almeno un terzo delle famiglie del clan dell'incantatore. Il sacerdote deve avere un oggetto che rappresenti lo spirito guardiano del clan nemico, un pezzo di pelliccia, una piuma, una pianta o qualcosa del genere. Il prete deve accendere un fuoco fuori dalla sala del suo clan e passare un'ora a denunciare il nemico. Quando termina il discorso, un corno di cervo viene fatto passare tra la folla e un

rappresentante di ogni famiglia presente deve bere da esso. Quando il corno di cervo viene restituito al sacerdote, beve il resto e lo getta nel fuoco insieme all'oggetto totem. Dopo aver lanciato questo incantesimo, tutti i parenti del sacerdote ricevono un bonus di +1 ai loro tiri per colpire contro un membro del clan nemico. L'ostilità per un nemico dichiarato è difficile da nascondere, il che significa che tutti i parenti hanno una penalità di -4 sui tiri di reazione all'incontro che coinvolgono il clan odiato. I parenti del sacerdote cercheranno i membri del clan nemico in combattimento piuttosto che tutti gli altri nemici a meno che non ci sia un pericolo imminente maggiore. La reliquia di un clan ha un potere potenziato contro un nemico dichiarato; vedi le informazioni sui poteri generali delle reliquie del clan nel Capitolo Cinque. Questo incantesimo è efficace solo contro un clan alla volta; se un secondo clan viene dichiarato nemico, gli effetti dell'incantesimo sul primo clan vengono annullati. L'inverso di questo incantesimo, dichiarare la pace, può essere usato solo per contrastare l'effetto di una dichiarazione del nemico lanciata in precedenza. Ancora una volta, un terzo del clan deve essere rappresentato affinché l'incantesimo abbia successo. Inoltre, un membro dell'ex clan nemico deve partecipare alla cerimonia del casting. Un corno di cervo viene passato tra tutti i presenti e il sacerdote scambia i simboli degli spiriti guardiani del clan con l'ex nemico. Questo rituale termina gli effetti sopra descritti.

**Diseredare** (Alterazione)

Dominio: clan

Portata: illimitata

Componenti: V, S, M

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 4 ore.

Area d'effetto: 1 persona

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un prete di espellere un membro del suo clan. Una volta che un personaggio è stato diseredato, non è più considerato un parente ai fini di obblighi sociali, rituali di clan, reliquie di clan o colossi guardiani.



Per lanciare questo incantesimo, i rappresentanti di almeno sei diverse famiglie del clan devono riunirsi presso il focolare familiare di un parente. Ogni persona presente deve testimoniare contro il carattere del destinatario. Il sacerdote deve avere un bene personale del parente diseredato, che viene gettato nel focolare. Mentre l'oggetto brucia, il sacerdote afferma: "Consumalo in fiamme, perché non sappiamo a chi appartiene". Eventuali resti dell'oggetto vengono lanciati in un flusso. Un personaggio diseredato può successivamente ricongiungersi al suo clan o diventare membro di un altro attraverso l'applicazione dell'incantesimo adozione di 4° livello.

### **Incantesimi di quinto livello**

#### **Crea clan (Alterazione)**

Dominio: clan

Gamma: Speciale

Componenti: V, S, M

Durata: Permanente

Tempo di Lancio: 4d6 ore.

Area d'effetto: speciale

Tiro Salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente a un sacerdote di creare un nuovo clan Knorr. Il sacerdote può eseguire questo incantesimo solo se è disposto ad abbandonare i suoi legami precedenti e diventare un membro del nuovo clan. Per lanciare l'incantesimo, il prete deve radunare almeno altre quattro persone che si offrano volontarie per entrare a far parte del nuovo clan. Non c'è un limite massimo al numero di partecipanti.

Il gruppo deve sedersi fuori, tenendosi per mano in cerchio. Devono digiunare per lanciare l'incantesimo e non possono dormire o rompere il cerchio. Durante questo periodo il sacerdote recita la storia di come il gruppo si è unito e di come la loro affinità richieda che diventino un solo popolo. Tutti i membri del circolo devono, a turno, identificarsi e dichiarare la propria dignità al nuovo clan. Ciò può assumere la forma di recitare risultati e azioni eroiche o semplicemente elencare compiti utili che il personaggio può

svolgere nella fattoria. I bambini troppo piccoli per partecipare al rituale possono essere inclusi nell'area di effetto dell'incantesimo tenendoli all'interno del cerchio (insieme a una o più persone che si prendano cura di loro, se necessario) per la durata dell'incantesimo.

Il DM deve segretamente effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per conto dell'incantatore e determinare casualmente il tempo di lancio dell'incantesimo. Se il tiro salvezza ha successo, il rituale verrà interrotto dopo un numero di ore pari al tiro di dado del DM per il tempo di lancio. L'interruzione prenderà la forma dell'arrivo dello spirito guardiano del nuovo clan. Un animale può scappare nel cerchio prima di ritirarsi nei boschi. Un improvviso cambiamento del tempo può portare fulmini o pioggia. Una foglia di un particolare albero o una piuma di un uccello possono cadere nel cerchio. Qualunque forma assuma questa rivelazione, l'incantatore sarà immediatamente consapevole dell'arrivo del guardiano. Rompe il cerchio, indicando che il lancio dell'incantesimo è terminato, e chiede una celebrazione per onorare il nuovo clan.

Se l'incantesimo fallisce, il sacerdote ne verrà a conoscenza quando saranno trascorse 24 ore (il tempo massimo di lancio dell'incantesimo) senza l'arrivo di un guardiano. Un prete può tentare questo incantesimo solo una volta al mese e può creare con successo un nuovo clan solo una volta per livello.

### **Incantesimi da Stregone**

#### **Incantesimi di primo livello**

##### **Crea Talismano (Abiurazione)**

Dominio: rituale

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: 72 ore.

Tempo di lancio: speciale

Area d'effetto: 1 talismano

Tiro salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente a un veggente di Knorr di creare talismani protettivi con gli attributi

di vari incantesimi di origine. Consulta la sezione di questo capitolo sui talismani per l'elenco degli incantesimi disponibili e le istruzioni complete per creare un talismano. Questo incantesimo richiede un pezzo di carta, un pezzetto di pelle, una foglia o un sacchetto di cuoio, più una cinghia di cuoio, oltre ai componenti dell'incantesimo sorgente.

### **Arma principale** (Alterazione)

Dominio: Clan

Raggio d'azione: tocco

Componenti: V, S, M

Durata: 1round / livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 arma

Tiro Salvezza: Nessuna

Per mezzo di questo incantesimo, un veggente Knorr può superare temporaneamente qualsiasi restrizione o penalità sulle armi per maneggiare un'arma senza competenza. Per la durata dell'incantesimo il veggente può combattere liberamente con l'oggetto incantato, usando qualsiasi bonus di Destrezza e Forza che potrebbe applicarsi. Per lanciare l'incantesimo, il veggente deve tenere l'arma sopra la testa e invocare il potere della Madre della Guerra. Questo incantesimo suona molto come un grido di guerra e non può essere eseguito in silenzio. Se il veggente effettua con successo un tiro salvezza sulla volontà CD 10+bonus int., un vivido lampo di luce scaturirà dall'arma, indicando che la magia ha avuto effetto. Se l'incantesimo fallisce, il veggente subirà le normali penalità per aver impugnato l'arma, o non sarà in grado di brandirlo se si tratta di un tipo di arma normalmente proibito agli stregoni. Questo incantesimo può essere usato su qualsiasi arma ordinaria o magica. Un veggente può lanciare questo incantesimo solo una volta ogni 1d4+4 giorni (tira separatamente dopo ogni lancio) e non può usare l'incantesimo a beneficio di nessun altro personaggio.

### **Talismani**

Alcuni Veggenti tra i Knorr hanno sviluppato una forma distintiva di oggetto magico protettivo

chiamato talismano. Sebbene i talismani possano essere creati solo da sacerdoti e veggenti del clan, possono essere usati da qualsiasi personaggio indipendentemente dal fatto che sia un parente del creatore o anche di Knorr.

Un talismano è un piccolo amuleto, che spesso assume la forma di un sacchetto di pelle in cui è contenuto un oggetto o un oggetto, o un fascio di piccoli oggetti che vengono infilati su un laccio di cuoio e indossati come una collana. Indipendentemente dal suo aspetto, un incantesimo di individuazione del magico rivela sempre una debole radiazione magica emanata da un talismano. Il potere di un talismano corrisponde a un certo incantesimo di sacerdote o mago. Un incantatore può creare un talismano una volta appreso l'incantesimo a cui corrisponde (noto come incantesimo sorgente), ma può creare un solo talismano di qualsiasi tipo in una singola settimana.

Per creare un talismano l'incantatore deve prima combinare i componenti materiali dell'incantesimo sorgente in un piccolo fagotto o contenere il materiale in un sacchetto. (Per alcuni incantesimi da sacerdote che non richiedono componenti materiali, vedere l'elenco che segue per informazioni su ciò che è necessario). come l'agente legante vero e proprio, che normalmente è un piccolo pezzo di pelle, una grande foglia o un pezzo di carta.

Il passaggio successivo è il lancio dell'incantesimo di creazione talismano, che generalmente richiede un numero di ore corrispondente al tempo di lancio dell'incantesimo sorgente, ad esempio, 1 ora per un talismano di protezione dal male e 3 ore per un talismano anti-individuazione. (Le eccezioni a questa regola generale sono indicate nell'elenco degli incantesimi sorgente che segue.) La tempistica dell'incantesimo creare talismano deve essere tale da essere completata esattamente all'alba, a quel punto il creatore deve lanciare immediatamente l'incantesimo sorgente (usando una fornitura separata di componenti materiali). Il talismano è incantato dal momento in cui l'incantesimo sorgente è completato e rimane incantato per le 72 ore successive indipendentemente dalla durata dell'incantesimo

sorgente.

Il talismano non è efficace a meno che non sia indossato come una collana. Può essere trasferito da un personaggio all'altro tutte le volte che lo si desidera (se non diversamente specificato), ma un personaggio può indossare solo un talismano alla volta. Se ne viene indossato un secondo, dissiperà l'incantesimo del primo. La magia scompare dopo 72 ore indipendentemente dal fatto che il talismano sia indossato o meno durante tutto quel tempo. Quindi, se a un guerriero viene dato un talismano nel momento in cui viene creato e lo porta alla cintura per un giorno prima di indossarlo, non ne è protetto durante quelle prime 24 ore, e una volta che lo indossa, ha rimangono solo 48 ore di efficacia. Se l'incantesimo di origine ha una limitazione su come può essere usata la sua magia (come per la protezione dal male, che richiede che il destinatario dell'incantesimo non si impegni in mischia), la stessa limitazione si applica al talismano e l'incantesimo verrà dissolto se tale limitazione viene violata. Un talismano può essere neutralizzato permanentemente da un incantesimo dissolvi magie. I componenti usati per creare un talismano non possono essere riutilizzati per nessun altro scopo di lancio di incantesimi.

Il seguente elenco identifica tutti gli incantesimi da cui possono essere ricavati i talismani. Tra parentesi sono contenuti il livello dell'incantesimo sorgente e il tempo di lancio in ore per l'incantesimo creare talismano necessario per infondere questa magia in un oggetto. Le note sono incluse per i talismani che richiedono un trattamento speciale.

### **Talismani del Sacerdote**

Contrastare elementi (1°, 2): Il materiale necessario per questo talismano è un po' di vello (per sopportare il freddo) o un piccolo pezzo di ferro (per sopportare il caldo).

Protezione dal male/Protezione dal bene (1°, 4): L'acqua (santa o empia) non può essere usata come materiale per questo talismano; l'incenso o lo sterco che viene utilizzato non deve essere

sottoposto a combustione.

Santuario (1°, 4): Il talismano non ha bisogno di contenere il simbolo sacro del sacerdote.

Paramenti fantasma (2°, 5): un nuovo incantesimo, descritto in precedenza. Il talismano viene creato dipingendo una striscia bianca attorno a qualsiasi oggetto cilindrico, come un ramoscello o un piccolo osso.

Veste magica (3°, 10): il materiale necessario per questo talismano è un piccolo pezzo dell'armatura indossato dalla persona da proteggere. Questo talismano non può essere trasferito tra i personaggi, e perde il suo incanto se qualcun altro lo indossa.

Protezione dall'energia (fuoco) (3°, 6): Il materiale necessario per questo talismano è un pezzetto di pietra indurita di abete proveniente da un focolare. Chi lo indossa è protetto come lo sarebbe l'incantatore dell'incantesimo sorgente.

Rimuovi paralisi (2°, 8): chi lo indossa riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro attacchi di paralisi o magia correlata. Il talismano non libererà un personaggio dalla paralisi avvenuta prima che fosse indossato. Il materiale necessario per questo talismano è un pezzo di pelle di serpente imbevuto di olio.

Tabù dei non morti (3°, 10): un nuovo incantesimo, descritto in precedenza in questo capitolo. Il talismano è efficace solo per un attacco. Il materiale necessario è un pezzo di pelle tagliato a forma di mano aperta del sacerdote.

Cerchio magico contro il male/ Cerchio magico contro il bene (4°, 7): Il requisito materiale è lo stesso del talismano protezione dal male.

Protezione dall'energia (elettricità) (3°, 6): Il materiale necessario per questo talismano è un frammento di ceramica. Chi lo indossa è protetto come lo sarebbe l'incantatore dell'incantesimo sorgente.

Respingere parassiti (4°, 10)

Immunità agli incantesimi (4°, 10): tutte le limitazioni dell'incantesimo si applicano anche al talismano. Se l'incantesimo specifico da cui chi lo indossa deve essere protetto non ha componenti materiali, il talismano deve essere ricavato da un piccolo pezzo dell'elmo o dello scudo di chi lo



indossa. Questo talismano non è trasferibile.

Guscio anti-vita (6°, 10): Il simbolo sacro del sacerdote non è necessario per creare il talismano.

### Talismani delo Stregone

Protezione dal male/Protezione dal bene (1°, 1)

Anti-individuazione (3°, 3)

Cerchio magico contro il male/Cerchio magico

contro il bene (3°, 3)

Protezione dalle frecce (2°, 3)

Globo di invulnerabilità inferiore (4°, 4):  
l'incantesimo viene dissolto se chi indossa il talismano lascia il globo.

Globo dell'invulnerabilità (6°, 6)

Celare (7°, 7): Il talismano è efficace solo per chi lo indossa.

Riflettere incantesimo (7°, 7)

Protezione dagli incantesimi (8°, 10)



Atlante geografico dell'area conosciuta come Mare del Vapore.

Ho raccolto in questo Atlante tutto il materiale che ho trovato on line, in particolare sul fornitissimo sito di Vaults of Pandius (<http://pandius.com/>) oltre ad altre informazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>) , inoltre ho tradotto ed adattato a Mystara la mini ambientazione di Jakandor. Per ulteriori informazioni vi rimando comunque alla lettura dei 3 Moduli di Jakandor.

Cordiali saluti e Buone Avventure.