

RUNECHASE

SAGA DEI REGNI DEL NORD

DI FABRIZIO CORSELLI



CHIMERAE

Runechase – Saga dei Regni del Nord

Ambientazione systemless

Crediti

Game Designing a cura di: *Fabrizio Corselli*

Logo Runechase a cura di: *Ignazio Piacenti*

Mappe a cura di: *Giorgio Marchello*

Immagini interne di: *Vuk Kostic*, su permesso dell'artista

Sito: <https://www.shutterstock.com/g/Vuk+Kostic>

Indice

Runechase	3
Glossario	6
Cronistoria	15
Terra degli Dèi	19
I Regni del Nord	23
La Geografia di Ferendrin	30
Pantheon	58
Le razze dei Regni del Nord	66
Le Rune del Nord	76
I Draghi di Ferendrin	80
Le Classi dei Regni del Nord	82
Gli Ermagandr	94
Gli Ermagandr (Regole comparative)	99
Il Crepuscolo degli Dèi	104
Il Draka (Regole comparative)	116
Classi e Razze di Runechase (Regole comparative)	120
Personaggi di Ferendrin	139
Mostri e Creature di Ferendrin	146
Competenze e Abilità	152
Leghe e metalli	155
Plot per il Game Master	159

Copyright © 2017 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA44 – 1ª Edizione – Ottobre 2017

Runechase

Il sostrato che fa da sfondo all'intera ambientazione di Runechase è quello del *Forwald*, delle "origini del mondo antico", costituito dalle saghe d'argomento eroico, ancora vicine per materia e pathos all'epica degli uomini del Nord e degli scaldi di Norgrim, ma anche quello delle saghe d'avventura, un'epoca di leggenda in cui eroi ed elementi fantastici si fondono in tutt'uno.

Il continente di Ferendrin è una terra minata dagli déi, dai loro capricci e dalla loro sete di potere; in particolar modo dal dio della guerra. Il suo lascito al genere umano riecheggia e riverbera ancora fra i clangori e i tuoni delle spade impegnate in sanguinose battaglie; una sete di sangue che non riesce a estinguersi se non con la morte del proprio nemico o il lutto d'interesse schiere.

Le razze dei regni del Nord sono in grado di manipolare le energie spirituali delle divinità drago che sono rimaste sulla terra, e per questo riescono a temperare la sete di distruzione che alberga in loro; ma l'uso del Draka ha permesso anche di manipolare la Natura circostante e tutto ciò che in essa si agita al pari di una lancia scossa.

Un continente che gode finanche dei doni degli Dèi, come lo è per gli Ermagandr: dispositivi planari (divisi fra imponenti archi, portali, specchi, alberi, tamburi...) che permettono lo spostamento da un luogo all'altro senza per questo dover contrastare le minacce provenienti dai mari del Nord, in particolar modo dalle acque del mare di Skjrd.

Un'ambientazione completa in sé che saprà dare il giusto grado di sfida ai guerrieri più valorosi, e a coloro che oseranno sfidare le insidie delle Terre Selvagge e dei suoi abitanti: i Draghi.

Il manuale

Il manuale copre ogni tipo di evenienza e procede in modo sistematico, partendo dalla Cronistoria del continente di Ferendrin fino a lambire l'ultima sezione nella quale vengono consigliati diversi plot

avventura; in questa maniera, il Game Master può, sin dall'inizio, immergere i personaggi giocanti all'interno del mondo di Runechase con una serie di quest avvincenti e con diversi gradi di sfida.

L'ambientazione di Runechase si contraddistingue da molti altri setting per l'introduzione di alcune meccaniche ambientali che caratterizzano il gioco in senso dinamico. In particolar modo, l'uso base del Draka, lo "Spirito dei draghi", la più ostica a livello di regolamentazione, permette a ogni giocatore non solo di attivare poteri specifici della razza o della classe di appartenenza, ma anche di estendere le proprie competenze in maniera del tutto inedito. Si pensi a sortire l'effetto di un *Cura ferite* partendo dalla competenza *Curare*, o impiegare l'abilità di doma del ranger per temperare il carattere di creature ben più evolute di un semplice animale selvatico (situazione che ha portato alcuni ranger a intraprendere la via del Valimar, il Domatore di Draghi). Il lavoro richiesto al GM e ai giocatori è quindi abbastanza ampio e impegnativo, soprattutto perché si richiedono, di volta in volta, una serie di riflessioni sull'estensione di un'abilità o di una capacità. Pertanto si consiglia ai GM neofiti di prendere un po' di confidenza con l'ambientazione, prima di applicare il controllo del Draka (un'intera sezione è dedicata a questa particolare evenienza). Un dado 20 usato come contatore è caldamente consigliato per le sessioni di gioco.

Il GM troverà all'interno del manuale tutto ciò che gli serve per condurre un'avventura, o finanche una campagna, a Runechase. Il GM è inoltre libero di espandere alcune zone a proprio piacimento o di introdurre nuovi elementi tematici. Del resto, Runechase getta le basi per un ampliamento della sua geografia o anche del pantheon (nel manuale è descritta soltanto la porzione di terre presenti nel Mare di Hordr, lasciando libero il GM di fantasticare sulle zone sconosciute, come quelle oltre il Mare di Skjrd e oltre la zona Ovest, al di là dei Regni di Ordren; noto è soltanto il Regno



di Skjorn, dimora delle skjaldmaer, le Vergini dello Scudo).

Runechase segue un approccio strutturale simile alla maggior parte dei manuali di ambientazione, comprendendo anche un agevole glossario che il GM potrà consultare, di volta in volta, vista la presenza di alcuni nomi astrusi e di difficile memorizzazione. Le sezioni sono divise e dislocate secondo un concept abbastanza pratico, e atte a delineare un percorso di lettura sistematico (per esempio, la sezione dedicata alle Razze o alle Classi è divisa da quella prettamente regolamentistica).

Note sui Sistemi di gioco

Runechase è un'ambientazione systemless, studiata per essere usata con la maggior parte dei sistemi di gioco in commercio, soprattutto con le diverse edizioni di D&D e con Pathfinder. Pertanto *Runechase* approfondisce maggiormente il background e lo scenario all'interno del quale i PG andranno a sviluppare le

proprie azioni. In questo caso si mantengono il più generico possibile alcune istanze come il Tiro Salvezza (inteso in senso più ampio come "Tiro difensivo"), il Tiro per Colpire e le diverse capacità detenute dai PG (*Erboristeria*, *Storia antica...*). È chiaro che il GM ci debba mettere del proprio, ma il processo creativo è coadiuvato dalla profondità delle descrizioni e dei particolari, per non parlare di alcuni suggerimenti in rapporto alle azioni più delicate o di difficile impostazione, che ne diminuiscono il carico di lavoro. Soprattutto, la presenza di alcune sezioni di regole comparative permettono al GM di sviluppare facilmente la conversione di una data evenienza per il proprio sistema di gioco.

La maggior parte del testo contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni utili su poteri speciali e varianti d'alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso GM.

Inoltre, qualora il GM lo volesse, potrà consultare il manuale "CHASRN – Horns of the North" del Chimerae Hobby Group,

in modo da inserire all'interno del continente di Ferendrin il kit del *Portatore di Corni*, oppure usare i diversi corni di potere.

Mitologia e Informazioni

Il modulo impiega, in larghissima parte, un background creato ad hoc, ma anche alcune referenze mitiche e di background derivanti dall'opera letteraria "Terra Draconis – Cronache dei Regni di

Andrara", scritto dallo stesso autore del modulo, e pubblicato a cura di Brigantia Editrice. In particolar modo, alcuni elementi della mitologia dei draghi e dei giganti.

Il GM può attingere a piene mani dalle informazioni date in questo modulo, tentando finanche di sviluppare secondo propria ottica i vari temi (la cosmogonia, le divinità draconiche, le razze, e altro ancora); in altro caso, può integrare con il materiale contenuto nel sopra citato libro.

Glossario

Questo glossario, a seguire, permette al Game Master o al giocatore di orientarsi meglio all'interno del mondo di Ferendrin.

Adawar: le Rune celesti. Le prime a essere state create.

Adinamar: particolari fabbri-guerrieri che sono in grado di impiegare il canto per rendere malleabile il metallo. Sono devoti a Vajir.

Adinarrak: i fabbri-guerrieri. Una casta di fabbri capace di manipolare il soffio di un drago per piegare anche i metalli più ostici (endrakar, gelido argento rosso...).

Adr: Runa della Scaglia. Una delle prime rune che viene incisa sul corpo degli Auringas (Portatori).

Adrafjr: cervo del fuoco.

Adrakastal: noto anche come “il fiore della Morte”. Questo particolare costruito floreale, secondo leggenda, nascerebbe sul campo di guerra quale suolo ideale per attecchire e svilupparsi. Immaginato dai poeti e dai cantori ergersi sulle alte pile di cadaveri, l'adrakastal incamera in sé terrificanti poteri legati all'ombra, soprattutto la sua capacità di sedurre il proprio osservatore lo rende un pericoloso e subdolo avversario. Le sue spine sono in grado di confinare la vittima in un limbo eterno.

Adregrad: note anche come “Rune guerriere”, queste fonti di potere magico sono avvolte da un particolare alone di mistero e parimenti temute dai suoi stessi possessori. La differenza sostanziale con le normali rune è il loro impiego del sangue in battaglia e la loro ritualità d'uso.

Adregrim: dio delle Rune; adesso decaduto.

Adrimar: imbarcazioni simili ai drakkar vichinghi. Le adrimar, rispetto ai secondi,

presentano una taglia più grande e una maggiore propensione all'innesto di rune dal grande potere, sconfinando perfino nel controllo del vento o del moto delle onde. Il più delle volte le rune vengono incise sulla zona anteriore dello scafo; tale sezione prende il nome di “Adjr” (“adr”: runa; “mar”: portare).

Alamàri: le Rune marine.

Alar: gli Elfi Alti; abitanti del Regno di Calyce.

Algalath: nome elfico per designare il Feonir, “La Lancia dell'Alba”.

Alstor: sangue di drago.

Aqua Mundi. Detta anche “Era delle Terre Emerse”: Periodo in cui il continente di Ferendrin è completamente sommerso dalle acque, altre spaccate e inghiottite dai fiumi, e altre ancora subissate.

Asgerdr: rune con funzione planare, create per lo spostamento sul continente di Ferendrin.

Astrid: dea della Magia; adesso decaduta.

Auringas: Detti anche i “Portatori”. Esseri particolari all'interno dei quali convive lo spirito di un drago.

Baladrjs: dio dei nani e della Forgia; subentrato al dio Ordren dopo la Guerra del Crepuscolo.

Baldrial: ermagandr che conduce direttamente alla foresta di Kalymadea (Esequin).

Belphragh: il Regno dei Morti, dimora del dio Temnir. Esso rappresenta per gli abitanti del continente l'Aldilà.

Berenhollern: il corno non è solo un oggetto di pregiata fattura con la semplice funzione di accogliere in sé l'idromele o qualsivoglia bevanda, o un mero

strumento nel quale insufflare l'aria perché ne venga fuori un suono stridulo. Esso rappresenta anche un simbolo di prestigio sociale e di potere. Alcuni corni, come lo sono i *berenhollern*, “i corni delle rune”, assumono un valore essenziale nell'uso della magia e nel controllo delle terribili proprietà di cui sono investiti. I relativi fruitori vengono addestrati sin dalla giovane età alla musica e all'impiego degli strumenti musicali. Un processo che dura parecchi anni, spesso con esiti incresciosi da parte del destinatario durante il Grasphollern, la prova di recupero del proprio corno.

Calice della guerra (*lyngrad*): in riferimento al rituale operato da una specifica fazione di vergini dello scudo, nella fattispecie quella delle Nymkarast (l'effigie del loro scudo è un adrakastal, un fiore della morte). Secondo le leggende dei Regni del Nord, quando un valoroso guerriero cade in battaglia, nei pressi dello scontro compare una di loro. La vergine tiene in mano un Lyngrad, un calice della guerra, all'interno del quale verrà accolto il sangue del defunto “eroe”. Una volta ripieno, la nymkarast deporrà il calice nella “sala della guerra”, sito presso l'Hyrfwald “La Sala dell'Idromele”.

Alla fine del combattimento eterno, che si ripete ogni giorno presso l'Horwin e che si conclude con la sconfitta dello spirito qui accolto, sarà il tempo di banchettare nella grande Sala. Ogni spirito berrà dal proprio lyngrad, così rigenerandosi, e brindando con gli altri compagni, pronti l'indomani per un nuovo scontro.

Dàikin: gli Elfi oscuri; abitanti del regno di Hriván.

Dakir: ditali in lega draconica che i runecaster impiegano per incidere le rune su diversi materiali.

Deltamar: “La Tempesta di Bronzo”: un insieme di gocce di bronzo fuso che rimangono in sospensione e che colpiscono tutto ciò che incontrano al pari

di un acquazzone. Evento che accade presso il Regno di Esequin.

Dragonwards: dette anche “Isole-faro”, sono torri di vedetta in mezzo al mare di Hordr, e controllate dai draghi.

Draka: Lo Spirito dei Draghi. Dopo che il continente di Ferendrin fu finalmente creato, Narfen decise di lasciare in eredità ai suoi abitanti l'energia spirituale delle divinità-drago, sotto forma di linee invisibili. Fasci che attraversano ogni dove del continente, così da permettere a ogni individuo di assorbirne pienamente il relativo potere. Varie sono le funzioni espletabili.

Drakarin: danzatori addestrati dai draghi nell'arte della danza mistica.

Draknar: termine elfico che indica il Draka.

Drakvari: corsa di draghi corridori.

Dramarys: le “Porte dei Draghi” della città di Terra Draconis.

Draral: particolare razza di sauri simili a veri e propri draghi, abitanti delle Terre Selvagge.

Drekka: detto anche “Fiume di bronzo”: una fluida colata che scorre per parecchi chilometri, tagliando le terre di Esequin in diversi sotto regni.

Durmil: i Nani; abitanti dei Regni di Ordren ed Esequin.

Dymr, la battaglia del: sanguinosa battaglia che ha avuto luogo presso la regione di Norgrad, nello specifico presso la grande fortezza del Dymr. Struttura edificata nei tempi antichi dalle creature draconiche in segno di alleanza con i popoli del Nord, il Dymr per molto tempo ha rappresentato l'unico baluardo capace di bloccare l'avanzata degli orchi. Ma l'impiego da parte della fazione nemica di veri e propri draghi ribaltò drasticamente

le sorti della guerra, condannando la razza umana a un lungo periodo di oscurità e schiavitù. Il periodo che ne seguì venne ricordato col nome di “Era del Crepuscolo e dell’Oscurità”.

Eisurfala: altro nome con il quale sono conosciute Le Forge d’Acqua (Regno di Volundr).

Elagreine: una delle più potenti fra tutte le skjaldmaer, “le vergini dello scudo”, appartenenti al clan dei “Lupi del Nord”. Divenuta in seguito una semidivinità della guerra.

Elar: pietre sferiche di colore rosso-giallo che emanano a intermittenza una vampa ardente e dotate di un grande potere mistico. Si trovano presso le Terre Selvagge.

Elarfin: gli elfi-cervo; abitanti del Regno di Valdr.

Eldrjf: Noto anche come “Fuoco dell’Ira”. Stato di suscettibilità combattiva che Hymblas, il dio della guerra, ha instillato negli abitanti di Ferendrin quale condanna divina.

Eldrjn: “Il Faro dell’Ira”. Enorme torre in mezzo al mare di Hordr, sulla cui sommità arde l’Eldrjf, “Il Fuoco dell’Ira” che Hymblas ha “donato” agli abitanti di Ferendrin.

Elivar: nota casta di arcieri elfici legati agli elementi. Originari delle terre di Calyce, l’elivar ha imparato a dominare l’energia elementare e a convogliarla nel proprio arco, trasformandolo in una vera e propria arma di distruzione.

Enargrjn: coloro che entrano nello stato d’ira a causa dell’Eldrjf.

Endjl: nome che gli uomini del Nord danno alla Luna, vista come una vera e propria divinità. La sua luminescenza, la sua aura notturna è fonte di potere ed energia magica. Perfino gli onnensyflar, gli incisori di rune, la impiegano per attivare

le proprie incisioni o semplicemente per vivificarle ponendole sotto le sue pallide emanazioni.

Endjl, insieme a Vajir, è la patrona di tutti i poeti del Nord. Gli scaldi, intimamente legati alla guerra, sono fedeli soltanto alla seconda.

Eoras, “La Lancia dell’Aurora”: un’enorme statua scolpita interamente sulla massa rocciosa di un blocco levitante dell’Arcipelago di Myria. Si pensa sia un portale dimensionale.

Ermagandr: dispositivi planari creati dagli dèi e resi fruibili all’intero continente di Ferendrin. Gli ermagandr hanno le forme più disparate, dai portali agli alberi, ai tamburi di guerra, agli specchi, ai maelstrom e altro ancora.

Fendrir: dio delle Lame; adesso decaduto.

Feonrir, La Lancia dell’Alba: enorme statua che chiude l’intera recinzione del Sifnir; ha le sembianze di un guerriero con la punta della lancia rivolta verso il basso. Si dice che essa raggiunga il centro della terra.

Fjalaar: nebbia mistica che avvolge alcune zone del mare di Skjrd.

Fjodr: detta “Prova del coraggio”. Una prova alla quale si deve sottoporre chiunque varchi i confini di un campo di guerra, divenuto ormai un vero e proprio, a opera di uno spirito guerriero.

Fjr: enorme drago serpentiforme, senza ali e senza zampe. Principale elemento di raffigurazione della maggior parte delle Sale dell’Idromele o delle abitazioni destinate agli aristocratici. La figura del Fjr non ha solo valore di abbellimento ma anche una precisa funzione apotropaica, nel tenere lontano gli spiriti maligni. Raffigurato spesso avvinto alla gamba destra di un gigante, esso esprime potenza, forza, intima unione con la terra. Le strutture che recano l’effigie di un drago serpente vengono considerate

inviolabili e indistruttibili, oltre a donare prestigio e forza alla casata che l'abita.

Forwald. Detta anche “Era delle Origini”: Periodo in cui si è formato il continente di Ferendrin a opera di Narfen, il Drago dell'Alba, e dei suoi figli.



Friggan: “Spire della guerra”. Le lunghe code che i Wolfgrin di Siggardr portano dietro la testa, e che portano in combattimento come se fossero esse stesse delle armi.

Frosynlaff. “Coloro che ammansiscono il vento”. Termine che indica gli Onstafyr, i costruttori di navi del villaggio di Torgil.

Fyrandin: draghi capaci di incidere rune (in particolar modo sul corpo di essere viventi).

Fyrthral: “Runa del Soffio”.

Garmandr: giganti di pietra delle valli dell'Ovest.

Garmandjr: dispositivi planari siti sulla superficie del mare, a forma di grossi anelli, attraverso i quali passano le navi.

Godheimrin: noti anche come “Colossi”; abitanti del Regno di Ordren. Essi sono invero dei costrutti nati dalla sapiente manipolazione dei nani.

Grjdmar: termine nanico che indica il Draka.

Grjnlar: i “fiumi di pietra” del Regno di Ordren.

Gyldarin (elfico): legno pregiatissimo, flessibile e fortemente resistente, ricavato dall'omonimo albero che cresce presso i “Giardini pensili” di Asnanor. Materiale amato dagli incisori del villaggio di Fjell.

Gyldros: sottile bracciale in gelido argento rosso che la skjaldmaer indossa sul proprio braccio, quasi all'altezza del deltoide. Esso ha la funzione di stabilire la gerarchia all'interno del clan guerriero.

Gylthulur: lingua degli elfi alati dell'Arcipelago di Myria.

Harflag: noto come “Sogno degli dèi”, un fiore dalle proprietà incredibili, capace di ridare la sanità mentale a chi l'ha persa.

Havenjr: le grandi cascate del Regno di Valdr.

Heddring: “La Colonna del Tritone”; il faraglione principale che caratterizza l'Arcipelago di Myria, intorno al quale levitano gli *Hederin* (isolotti volanti).

Hederin: isolotti che levitano intorno al faraglione principale dell'Arcipelago di Myria. Ognuno di loro rappresenta una città a sé o un'ampia foresta verdeggiante.

Hefring: vento del Sud che spira in direzione Nord-Ovest, fino a raggiungere le coste di Norgrim e delle Terre Selvagge.

Helvingr: “Il Crepuscolo degli Dèi”. Antichi guerrieri morti in battaglia, controllano più che mai l'entrata di ogni campo di guerra, stimano a proprio insindacabile giudizio il valore guerriero di colui che fa richiesta di accesso, sottoponendolo oltremisura a un'ardua prova (il *Fjodr*). Il campo da guerra viene equiparato a un vero e proprio piano dimensionale, con le sue leggi e con le sue creature.

Hymlas: dio della guerra, idealizzato come un imponente guerriero del Nord, con

scudo e lancia, e con l'elmo sovrastato da un cimiero a forma di cervo.

Hymblas solca i cieli con il proprio carro quadriga nel dispensare ira e sete di sangue ai suoi discepoli, grazie alle sue quattro temibili cavalcature: Agadyr, l'incubo; Balion, l'impeto funesto; Aghelad, la sconfitta, e non per ultimo Serfjs, la gloria oscura.

Hyrvindras: i guerrieri caduti in battaglia che combattono per l'eternità presso l'Horwin.

Ifingr: Drago della ruggine.

Ithingar: rituale degli elarfin in onore di Mjun, la dea-cervo.

Jonvalder: razza umana nelle cui vene scorre l'Alstor, il sangue di drago.

Juggernaut: le sentinelle di pietra che difendono la città nanica di Ordren, simili a dei Golem.

Kaleuara: "Il Canto delle Origini". Canto mistico con il quale Mjun, dea della Natura, creò la foresta di Kalymadea presso il Regno di Esequin.

Kalymadea: mistica foresta che attornia la città di Esequin, come una sorta di barriera naturale.

Kamarandr: Rune con funzione planare diretta. Note anche come Asgerdr.

Kelemar: Cervo della Luna.

Kolnir: Cervo dei Sogni.

Laxalgrim: briglie leggendarie usate dal dio della guerra per domare le sue quattro cavalcature. Si dice siano in grado di domare qualsiasi creatura, perfino un drago.

Longvindr: nome originario de "Il Cimitero delle Navi" (presso l'isola di Baern).

Linfa di Vajir (kenning scaldica): in riferimento alla resina che trasuda dalla corteccia del Vajrakir, albero sacro alla divinità della danza. Secondo alcune leggende, una volta ingerita, tale linfa è in grado di accrescere le doti artistiche del destinatario, e di donare l'ispirazione necessaria a comporre un'opera di grande spessore. Molto ricercata dagli scaldi e dai Tevarrak (i Cantori di draghi).

Malàki: dea dei Sogni; adesso decaduta.

Malva: dea del Mare e di tutte le acque.

Midgàlar: i giardini pensili del Regno di Asnanor.

Mjldr: il "miele rosa" degli elarfin, benedetto da Mjun, la dea-cervo.

Mjordrin: i tamburi di Vajir. Particolari ermagandr.

Mjun: la Dea-Cervo; divinità legata alla Natura.

Mjunwaldr: sala dedicata a Mjun, detta anche "Sala delle Invocazioni"; un luogo dove le skjaldmaer rigenerano le ferite di battaglia. Presso il Regno di Skjorn.

Naglafjr: ponti nanici che collegano il limite interno della foresta di Kalymadea con il limite esterno della città di Esequin.

Narfen: Drago dell'Alba. Divinità che diede inizio all'intero continente di Ferendrin.

Nifrinlassir: "coloro che condividono il cibo con i lupi"; termine che gli elfi impiegano per definire i Wolfrick del villaggio di Gatmor.

Nyàmadrìs: antica città del periodo delle Terre Emerse. Adesso, affondata.

Nymkarast: skjaldmaer legata al culto della Morte. Si dice che essa conduca lo spirito del caduto in battaglia presso la Sala dell'idromele, riempiendo il Calice della Guerra del suo sangue, e ponendolo

sull'Altare della Guerra, in modo che il guerriero possa combattere per l'eternità presso l'Horwin.

Odr: il più importante Re dei regni del Nord. Il primo ad aver istituito l'Obekvair, "il Patto dell'Idromele", riunendo sotto un unico vessillo tutti i regni del Nord. Il Fjr, drago senza ali e senza zampe, è diventato il simbolo di questa solida alleanza. Senza ali esso non può fuggire, senza artigli non può rappresentare una grossa minaccia per gli altri. Saldo e duraturo è il morso una volta afferrata la preda.

Onnensyflar: altro nome per indicare i manipolatori di rune. (Vedi "Rune, manipolatori di").

Onstafjr: i costruttori di navi (soprattutto in riferimento a quelli del villaggio di Torgjl).

Orcram, la gemma degli spiriti: gemma proveniente da Belphragh, l'isola ove risiede il Regno dei Morti. Essa permette al proprio possessore di orientarsi lungo le intricate vie e i sentieri che costellano i domini di Temnir, il signore della Morte. Sottratta alle sacerdotesse del dio durante una spedizione, Hengherest, un Runecaster, ben custodi l'Orcram per molto tempo presso il santuario di Norgrad, rivelandosi successivamente di grande aiuto durante il viaggio oltre il mare di Skjrd.

Al suo interno la pietra contiene una serie di anime irrequiete, le quali si muovono concentricamente verso il centro, aumentando o diminuendo il proprio moto vorticoso, e anche l'intensità dei propri lamenti, in base alla distanza con l'oggetto di destinazione (il più delle volte esso è rappresentato dal Regno dei Morti). Secondo gli sciamani di Norgrad, tale oggetto rappresenterebbe l'unico mezzo per giungere al mare di Skjrd.

Ordrakein: in riferimento alla "tecnologia" nanica legata all'Ordruyn.

Ordruyn: pietra mistica che i nani impiegano per le proprie invenzioni, fortemente legata all'ambito runico.

Orstrom: linea spirituale del Draka, legata ai draghi blu, che caratterizza il Coraggio.

Ragdrasin. Detta anche "Guerra del Crepuscolo": Periodo in cui scoppia la più furibonda delle guerre fra dèi. Hymblas sottomette la volontà di alcuni suoi fratelli e alcune sue sorelle, fino a renderli del tutto schiavi.

Ragdrafin: la "Sete di Sangue". Uno stato di furia combattiva che s'innesta nel guerriero in virtù della sua enfasi guerriera dimostrata sul campo. Uno stato di rapimento estatico che sfocia nella più crudele delle reazioni. Detto anche "Dono di Hymblas" (o "Maledizione").

Rune, manipolatore di: noto anche come *Onnensyflar*, "incantatore del fuoco", in relazione al soffio del drago, questo particolare individuo è custode dei molti segreti che riguardano il contesto draconico. Del resto, la maggior parte dei poteri runici derivano dall'impiego di energia draconica usata per attivare tali incisioni o addirittura per crearle (i fabbri-guerrieri, gli adinarrak, preferiscono usare il verbo "forgiare").

Runechase: particolare dispositivo planare (ermagandr), sotto forma di medaglione, in grado di trasportare un individuo da un punto a un altro del continente di Ferendrin.

Sautron: "Piovuto dal cielo"; secondo alcuni, in certi momenti delicati o estremi, laddove sia necessaria maggiore concentrazione e un gran tiro, l'arciere tevarrin lascia dondolare la treccia per scandire il tempo migliore dello scocco come un metronomo.

Shir (Shiir, plur.): nave volante di origine nanica.

Sindi o Sindri: albero da “miele rosa” tipico del Regno di Valdr; sacro alla dea-cervo Mjun.

Skildrak: “Inciso da un drago”. Rune che vengono incise sulle scaglie di un drago per aumentarne gli effetti mistici.

Skjrd, mare di: noto anche come “il grande albino”. Il mare di Skjrd rappresenta invero una mistica barriera.

Skarmandril: “Le Porte della Guerra”, site presso il Regno di Skjorn.

Skarmarandr: “Dallo scudo effigiato”. Altro nome per designare le Vergini dello Scudo.

Skayfrost: il Linguaggio degli Dèi; ancora parlato presso alcune zone del Regno di Asnanor.

Skjaldmaer: nome con le quali si designano le Vergini dello Scudo.

Skjlbordrin: “dagli scudi inflessibili” soprannome con il quale si designano gli abitanti del villaggio di Fjell, eccelsi costruttori di scudi.

Skjolgata: maelstrom di grosse proporzioni sito fra il regno di Norgrim e Volundr.

Sifnir: immensa barriera corallina che edificò Malva, la dea dei mari, per recintare l'intero continente di Ferendrin.

Soherrim: lingua nanica.

Solcaciello: guerrieri d'élite della razza degli elfi alati di Myria. Coloro che cavalcano i cylok (una sotto specie di draghi volanti).

Sonàrgal: grosse statue a forma di nano, presenti presso il Regno di Ordren; dotate di straordinari poteri mistici.

Sterenbjorn: detta anche “Frantumascudi”. Antichissima spada in

possesto della vergine dello scudo Elagreine. L'arma fu donata alla guerriera dal drago d'argento Yvlar, in segno di stima per aver lei sposato la causa del clan draconico in difesa della rocca di Uldjr, sotto assedio degli orchi.

Ciò che rende singolare questa spada è la lega di cui è composta: *gelido argento*, forgiato dal migliore dei fabbri e temprato dal soffio di un drago. Insieme al proprio scudo Teralkyr, Sterenbjorn rappresentò per molto tempo un temibile strumento di morte nelle mani di Elagreine.

Sydvar: “La Scogliera del Tuono”, originatasi secondo il mito dai pugni di Hymblas contro le onde del mare.

Sylwalir: termine elfico che designa il Solcaciello.

Tamernak: portentoso anello forgiato dalla casata dei Lupi del Nord. Un giovane guerriero che raggiunge i trent'anni di età riceve il tamernak come coronamento della propria esperienza bellica.

Tale anello è in grado di riportare alla luce il Woldjr, l'istinto ferino del lupo che alberga nello spirito di questi impavidi individui.

Temnir: il dio della Morte, colui che presiede Belphragh, l'Isola dei Morti (Aldilà).

Teralkyr: pregiato scudo appartenente alla skjaldmaer Elagreine. Costruito con il legno di Artùk, un albero di taglio sacro alla divinità dei boschi.

Grazie al materiale di cui è costituito, lo scudo possiede intrinseche proprietà magiche derivate, per questo dimostrandosi più che resistente ai colpi di armi affilate e pressoché immune alle percosse da parte dei martelli da guerra, perfino se branditi da un gigante; forte il potere di assorbimento. Minime le scheggiature o le scalfitture, quasi ne rappresentasse un atto di derisione nei confronti del proprio nemico.

Terefyr: il “Linguaggio delle Lame”. Un intricato sistema di comunicazione che impiega il clangore delle spade quale codice armonico per comunicare con altri guerrieri o esperti d’armi.

Termagandr: particolare fenomeno ambientale, caratteristico del Regno di Esequin, per il quale le acque magmatiche del fiume Drekka prendono le forme di creature particolari (molto spesso Golem di Bronzo o di Lava).

Tevarrin: particolare casta di arcieri legati agli elementi. Originari delle terre del Nord, il tevarrin ha imparato a dominare l’energia elementare e a convogliarla nel proprio arco, trasformandolo in una vera e propria arma di distruzione. Questo, grazie all’addestramento operato dei draghi in segno di alleanza con la razza umana dopo la battaglia del Falder.

Tyathmar, la porta delle Ombre: una delle più antiche porte di potere dell’era draconica. Tanto tempo fa, i draghi d’argento costruirono per la razza umana, nella fattispecie per la regione di Unnen, Hermenghyr, la porta dei Draghi. Dopo il terribile assedio da parte dell’esercito degli orchi, purtroppo tale porta fu distrutta, rimanendo di essa soltanto qualche livida pietra. In seguito, per un qualche scherzo del destino, o preordinato cinismo, Temnir, il dio della Morte, eresse una

porta a difesa dei propri domini, copiando in tutto e per tutto l’architettura di Hermenghyr, e sostituendovi al drago inciso su di essa, ben due draghi d’ombra.

Altre porte di potere note sono *Dasyr*, la porta delle Driadi e *Gynt*, la porta dei nani. Secondo alcune leggende, le tre porte sarebbero state costruite all’interno delle mura di *Terra Draconis*, la città dei draghi, quali simboli di alleanza con le razze a esse connesse (i nani e il popolo degli elfi). Di tali strutture architettoniche non esiste più alcuna traccia.

Vajir: nota anche come Anasmar, rappresenta la dea della musica. Il termine “Vajir”, rispetto al secondo, è impiegato quando l’atto del danzare si riferisce nello specifico alla battaglia (musica e danza in una combinazione ineccepibile). Le movenze aggraziate, ogni flessione, ogni movimento delle dita, delle braccia, sono intimamente connesse alle tecniche di combattimento e alle arti della guerra. Perfino le stesse azioni di schivata prendono origine dai rituali movimenti che alcuni guerrieri hanno imparato durante l’addestramento. Per questo, Vajir è invocata maggiormente dai maestri di spada e dagli arcieri tevarrin. Questi ultimi impiegano una particolare tecnica di schiocco, alternando le dita in una precisa danza prima di rilasciare il dardo; a occhi ben esperti, tale azione rituale rappresenterebbe più una sequenza di



attivazione dell'incanto per i quali essi sono così famosi. I tevarrin sono perfino eccelsi suonatori di strumenti a corde.

Secondo concezione guerriera, la musica di Vajir si perpetua anche attraverso certi suoni come il clangore delle armi, le grida di battaglia, le invocazioni, il cozzare dolce della lama sulle placche dell'armatura, e così via. C'è chi ha fatto di questo modo di pensare il proprio credo, la propria tecnica personale d'attacco. I maestri di spada più fanatici pianificano addirittura i loro assalti in base al suono che ne deriverà dal colpo portato contro il nemico (prendendo per questo il colorito epiteto di "Ennergrad", ossia "suonatori di lame").

Valagurdr: luogo sacro alle skjaldmaer, dove vengono custodite le "Briglie di

Balion" e la Brjngmil, la lancia Ammazzadraghi.

Valandrir: faraglioni sui quali si ergono delle statue imponenti di donne guerriere, chi con lancia, chi con spada e scudo, chi con armatura, chi su un impennato destriero. Le statue raffigurano le più grandi Vergini dello scudo di tutti i tempi, come in un'epica sala degli eroi. Presso il Regno di Skjorn.

Wolfgrin: i più noti guerrieri berserker di tutta Ferendrin; abitano presso il villaggio di Siggardr (Norgrim).

Wolfrick: guerrieri d'élite appartenenti al clan dei "Lupi del Nord", presso il villaggio di Gatmor.

Cronistoria

Molti sono i canti degli scaldi che narrano della mitologia del continente di Ferendrin, e molti altri ancora che ne elogiano la bellezza dei luoghi e delle sue razze.

La storia dei Regni del Nord è disseminata di lotte fra dèi, di battaglie sanguinose e perversi giochi di potere. Più che mai sono noti con il nome di *Sifingodr*, “La Terra degli Dèi”.

A seguire, una sintesi delle varie ere ed eventi che hanno caratterizzato lo sviluppo del continente.

- **Forwald. L’inizio (1200).** Questo è il periodo in cui il mondo è rappresentato da un’enorme massa di caos primordiale, simile a una nebbia, al cui centro si dimena un drago dell’alba di nome Narfen. Grazie ai suoi immensi poteri, il Drago generò dieci divinità, donando a ognuna un’abilità affine a quella di un drago specifico (a Hymblas è affidato il potere di un drago blu, e la sua combattività, così come a Vajir quello di un drago d’argento e così via). A un certo punto, Narfen coagulò la bruma primordiale, conferendole piena fisicità. Una solida base sulla quale gli dèi poterono lavorare al pari di uno scultore. “I figli di Narfen” crearono per l’occasione dalle proprie scaglie i Draghi, in quanto creature, perché aiutassero i loro padri nella creazione del mondo di Ferendrin. Nemmeno a dire che le divinità passarono in rassegna il continente con il loro soffio, modellandolo a proprio piacere: i draghi d’argento e quelli bianchi elevarono le montagne di ghiaccio, mentre quelli di fuoco originarono i vulcani e le relative isole, i draghi della Terra fecondarono il suolo sterile delle diverse pianure, facendo crescere rigogliose foreste. Oltre al potere individuale, ogni drago lo legò a quello di un altro suo fratello; così da un “drago di fuoco” e uno d’acqua, fu generato il vapore ma anche le nuvole, e sempre dall’incrocio dei soffi furono stabiliti i ritmi costanti delle diverse stagioni. Le stagioni sono quattro, intervallate da un altrettanto numero di transizioni; in particolar modo, degno di attenzione è il *Dimir* (Inverno-

Primavera), durante il quale si forma in cielo una straordinaria aurora boreale che dura fino all’inizio dell’Estate.

Dopo aver forgiato i luoghi del continente, fu la volta delle razze. Queste furono create dalle scaglie di ogni singolo drago. Gli umani dai draghi d’argento (c’è chi sostiene dai draghi di fuoco; questo spiegherebbe la loro forte combattività), i durmil (Nani) dai draghi della Terra, gli elfi da quelli della Luna, gli elfi oscuri da quelli d’ombra.

Leggende degli elfi: il mondo alle origini era un’enorme foresta arcadica, abitata da bellissimi cervi e creature silvane di ogni sorta. Mjun, la dea cervo, popolò questi paradisi con la razza elfica, e fecondò i fiumi e le piante con il suo miele; attestatoria la presenza del fiume ambrato Mjunnar, considerato ciò che rimane di Mjun sulla terra, a livello di manifestazione epifanica. Molti elfi, soprattutto gli elarfin, non credono nell’esistenza di Hymblas, bensì credono che la guerra e la tendenza alla battaglia siano soltanto una defezione del carattere dell’uomo e che egli abbia avvelenato la mente delle altre razze. Gli elfi tollerano per questo gli uomini (una parte addirittura li odia, negando spesso l’accesso alla propria città o perfino alcuni favori).

Leggende dei Giganti: secondo i Giganti, alle origini, il mondo era un’enorme pietra (Norgrad). Per l’occasione, gli Erodek, i draghi del Caos, forgiarono dalle loro scaglie un possente martello (Fortrak) per lavorarla a loro piacimento. Per completare quest’opera di costruzione, ebbero però bisogno dell’aiuto di altre creature straordinarie; così crearono, sempre dalle proprie scaglie, i Giganti, e a loro affidarono Sertrang: un martello simile a quello originario.

La mitologia della nascita delle razze segue le medesime credenze delle altre. Questo è punto saldo di tutta la mitologia di Ferendrin (per maggiori informazioni, consultare il modulo scenario systemless “Wintersun – Il Risveglio del Caos” del Chimerae Hobby Group).

Leggende dei Nani: secondo i durmil, Ordren, dio dei fabbri, forgiò le terre con il proprio martello, e generò i mari e i fiumi dal proprio sudore. Infine, distribuì gli ordruyn (pietre naniche) come fossero semi, perché attecchissero in quelli che diventarono i regni per eccellenza dei nani, Esequin e Ordren. In seguito, la tecnologia associata alle pietre si sviluppò in maniera impressionante, facendo di Ordren l'indiscussa capitale della razza.

La nascita dei popoli del continente presenta una variante, secondo la quale fu Ordren a forgiare con il proprio martello le scaglie dei draghi (e non i draghi stessi).

- **Aqua Mundi. Era delle Terre Emerse (1365).** Durante questo periodo, il continente di Ferendrin subì un terribile contraccolpo a opera di Malva, la dea dei Mari. Molto di quello che fu creato, fra anonime pianure e lande desolate, fu completamente sommerso, altre spaccate e inghiottite dai fiumi, e altre ancora subissate dalle acque. Perfino piccole isole furono cancellate, mentre altre piattaforme affiorarono dalle profondità come scogli alteri; l'Arcipelago di Myria ne è un tipico esempio. Alla fine, l'assetto geografico è rimasto pressoché immutato fino ai tempi odierni.

Questo è il periodo dove nacque la straordinaria isola di Nyàmadrìs, sede dei tritoni e degli elfi marini, una città che presto divenne capitale dell'intero continente, con i suoi palazzi di bianco marmo, simili a una struttura atlantidea. Un'era di grande pace e di forte tecnologia: si dice che lo stesso Ordren sussurrò all'orecchio di Ibna-Sat-Aùri, il re tritone di Nyàmadrìs, i segreti dell'ordruyn. Così, il popolo dei tritoni non perse tempo e sviluppò in pochissimo una sorprendente tecnologia basata sulle pietre preziose, per l'esattezza fu usato il lapislazzulo quale degno ricettacolo (gli elementali dell'acqua furono finanche intrappolati all'interno delle pietre per alimentare le strutture, mezzi per spostarsi negli abissi, o per donare abilità innate come respirare sott'acqua e altro ancora). Ciò spiega, in parte, la presenza delle enormi statue

naniche presso il regno di Ordren e la loro relazione con l'isola di Nyàmadrìs (a oggi, sommersa).

- **Ermagandr. Era dei Portali (1502).**

Dopo la profonda trasformazione alla quale andò incontro il continente con il nuovo assetto geografico, un altro evento sconvolse l'intera Ferendrin, la comparsa degli ermagandr: una serie di dispositivi planari che avrebbero permesso lo spostamento da un luogo a un altro con grande "facilità", ovviando oltremisura al problema della navigazione via mare.

L'origine degli ermagandr è attribuito a Ordren, il dio dei nani, il Grande Fabbro. In poco tempo le terre furono supportate da una serie di portali, sentieri, specchi, perfino il mare ebbe i suoi dispositivi a opera di Malva che, per l'occasione, creò i Garmandjr.

Ferendrin era finalmente completa. Questo è il periodo delle grandi esplorazioni, molti gli avventurieri che si spostavano verso le Terre Selvagge, alla ricerca di Terra Draconis. La navigazione in quelle acque scoraggiava fin troppo i marinai più esperti, il loro senso di avventura era messo a dura prova. Le Terre Selvagge non sono ostili soltanto sul territorio, e la mancanza di porti o punti di attracco la rende un luogo di difficile destinazione. Con l'introduzione di alcuni portali, il viaggio è diventato un modo più semplice per conseguire i propri obiettivi, soprattutto il commercio e lo scambio sono stati incentivati. Il "miele rosa" di Valdr è ora diventato un prodotto di esportazione, cosicché ne possano godere anche le popolazioni più a Sud.

Gli dèi sono stati benevoli, ma Hymblas, il più irrequieto, ne ha goduto a pieno. Lo spostamento dei guerrieri ha fatto sì che essi potessero andare alla conquista di nuovi territori, alimentare i saccheggi e le razzie, per non parlare dei brutali scontri. I wolfgrin di Siggardr possono finalmente sfidare nuovi campioni in ogni angolo del continente e alimentare la loro brama di distruzione.

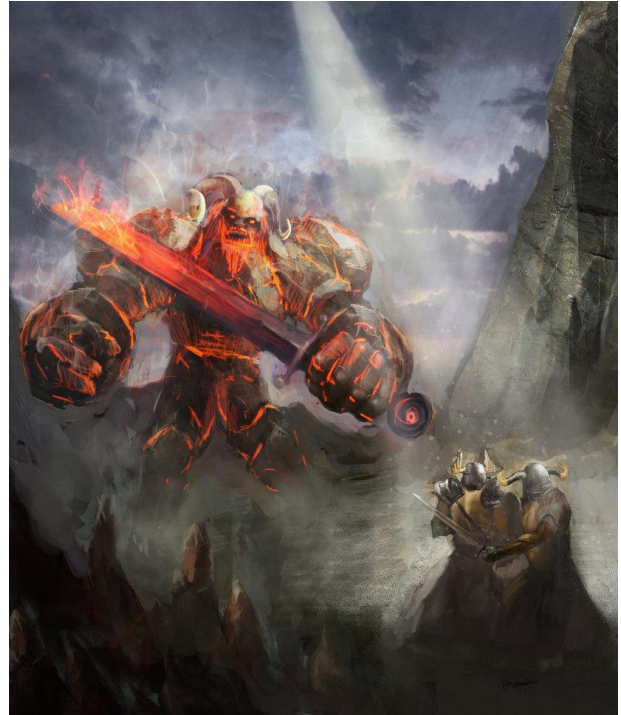
Grande potere è stato dato in questo periodo ai draghi delle Dragonwards,

capaci di controllare alcuni ermagandr marittimi, nella fattispecie ognuno di loro gestisce dall'alto della propria torre un Garmandjr (che solo loro sono in grado di attivare). Senza permesso, non si va da nessuna parte.

- **Ragdrasin. La Guerra del Crepuscolo (1712).** La quiete di Ferendrin è minata dal malumore e dalla sete di potere di alcune divinità. Questo è il periodo in cui scoppia la più furibonda delle guerre fra dèi. Hymblas fa da padrone e riesce a sottomettere la volontà di alcuni suoi fratelli e alcune sue sorelle, fino a renderli del tutto schiavi. Gli scontri infuriano, e ingenti sono i dispiegamenti di forze perfino sulla terra: elfi contro nani, draghi contro gli uomini. Ferendrin diventa un immenso campo di battaglia. Il dio della guerra convoca la sua elite personale: le skjaldmaer dell'isola di Skjorn, sbilanciando le forze in gioco. La guerra termina con la vittoria di Hymblas, il quale, per l'occasione, uccide molti dei suoi alleati come Astrid, dea della Magia o lo stesso Adregrim, non prima di avergli fatto creare le Rune.

Hymblas fa ben altro che una semplice pulizia. Egli decide di intervenire sul continente, chiudendone i confini con l'intervento di Malva, dèa del Mare, così da estromettere il resto dei Regni, e crearne uno tutto suo. Ferendrin è adesso un continente la cui estensione si sviluppa all'interno di una barriera corallina innalzata da Malva; ma le azioni del dio della guerra celano inoltre un inganno ai danni di Narfen, il Drago dell'Alba. Con la scusa di erigere il Feonrir, una sorta di colosso di Rodi che chiude la cinta muraria di corallo, in verità Hymblas imprigiona Narfen, incatenandolo nelle profondità della terra: il suo cuore è adesso infilzato dalla lancia dell'enorme statua.

- **Eldrjf. Era del fuoco guerriero (1740).** Poco passa dalla ribellione di Hymblas, e nel mentre il dio della guerra cogita, la sua mente non riposa, sempre proiettata sul continente di Ferendrin e sui suoi abitanti.



Carezza dolcemente il garrese di Agadyr, la sua cavalcatura di fuoco, la soffrega, la seduce, ne alimenta le fiamme e ne avvampa l'ardore. Si alza di scatto dalla sua posizione pensante, come di chi sia riuscito a risolvere un intricato enigma. Afferra le *Laxalgrim*, le briglie che Ordren ha costruito per lui perché potesse comandare le quattro cavalcature del suo carro (ognuna di esse è molto potente, e domarne una sola è cosa assai difficile pure per il dio della guerra) e così conduce Agadyr sul limite dello scoglio più alto di Ferendrin. Dopodiché, Hymblas divampa come un devastante incendio, e così a ruota lo segue il destriero, diventa una gara a chi raggiunga per primo lo stato d'inesausta pira. Hymblas, di scatto tira a sé il garrese dello stallone, mentre l'animale schiuma, lo fissa nelle braci delle sue orbite, proferisce soltanto poche parole, per poi spegnersi dopo avergli donato tutto il suo fuoco; in quel mentre, come ad alimentarne la fiamma al pari di un ceppo di legno, passa in rassegna una serie di scene, di ricordi di battaglia, il clangore delle spade viene perfino soffocato dal crepitio continuo e dagli scoppi di quella sorgente di calore. Riversa in lui tutto il suo odio e la volontà di guerra. Una pacca secca sulla natica

destra e Agadyr, in un gesto d'intesa, si lancia al galoppo, gettandosi dalla roccia, calpestando l'aria in un'azione spasmodica: suo l'onere di investire l'intero continente con il fuoco della battaglia, innervare nel tessuto spirituale di ogni abitante la scintilla dello scontro e della sfida, quel fuoco che arde e s'eterna sul campo, nel brandire contro il nemico

la propria arma e nel gridare il nome del dio della guerra quale mirabile invocazione.

Da qui in poi, l'Orstrom, la linea del Draka legata al coraggio e allo spirito guerriero è, una volta per tutte, corrotta dall'odio e dall'ira del dio della guerra. Ogni abitante di Ferendrin porta con sé l'eredità di Hymblas (fatta eccezione per gli elfi, o quasi).

Terra degli Dèi

Quella dei Regni del Nord è una terra dominata dagli dèi. In particolar modo minata dalla volontà e dai capricci di ben tre divinità che, più che mai, diventano i diretti protagonisti d'ogni vicenda umana.

Hymblas, il dio della guerra, esercita giornalmente la sua influenza, trafiggendo con la sua lancia invisibile ogni cosa, animata e inanimata. Il suo spirito bellico diviene dendritico, s'insinua nella mente di ogni guerriero fomentandone l'ira e la sete di battaglia. I campi di guerra diventano luoghi di culto e suoi templi privilegiati dove poter esercitare la fede nello scontro brutale, agognando un posto di riguardo presso l'Hyrfwald, la "Sala dell'Idromele", soprattutto luoghi dover far sfamare le sue quattro leggendarie cavalcature. Coloro che hanno conosciuto il morso di Balion o di Agadyr, adesso giacciono nelle profondità di Belpfragh, la città dei Morti.

Hymblas non solo ha condizionato la vita degli abitanti di tutti i Regni, ma parimenti ha sconvolto l'ordine geografico dell'intero continente, imprimendo a esso un sigillo di grande potere. La creazione del Feonrir, "La Lancia dell'Alba" insieme al dono di Malva, la *Sifnir*, ha suggellato per sempre il destino dei Regni del Nord. Questo intero complesso di terre dimenticate è divenuto un cinico giocattolo nelle sue mani.

Oltre a Hymblas, altre due divinità conducono in maniera "indisturbata" la propria condotta celeste. Malva, dea dei mari, gioca con i marinai e con gli avventurieri come il gatto col topo, prospettando loro una serie di ostiche disavventure (tempeste, venti contrari, continui attacchi da parte delle creature acquatiche e di mostri mitologici, perdita della rotta; non sempre s'intende), ma anche di utili vantaggi (consegna velata di un oggetto magico legato al mare, apparizione di un ermagandr sotto diverse forme...); in sostanza, molto dipende dal suo umore.

Malva difende la barriera con assiduità e gran crudeltà, quando richiesta; la *Sifnir* è ciò che separa i Regni dall'esterno, e non

permette a nessuno di valicarne i confini. L'ira di Hymblas sarebbe troppo funesta quanto vendicativa. Gli stessi dèi temono il dio della guerra, e i suoi quattro destrieri.

Malva tiene in gran considerazione l'Arcipelago di Myria, considerandone gli abitanti come suoi figli. Seppur non incarna qualità specifiche come quelle degli elfi acquatici, questa razza elfica gode dei privilegi della dea. Myria è un regno fiorente, dominato dall'equilibrio, e governato in maniera impeccabile dal consiglio dei tre sotto regni. Molto spesso, Malva cerca di sottrarsi al controllo di Hymblas, per poter fare ai suoi dilette un meritato dono, in gran segreto.

Terzo, ma non ultimo, Temnir, il dio della Morte, imperversa sui Regni come un fulmine a ciel sereno. Tale divinità osteggia la morte gloriosa di molti guerrieri, cerca di farli suoi schiavi, suggerendo loro una disfatta ingloriosa e alla mercé degli uccelli predatori. Lui è il signore di Belpfragh, la città dei Morti, dove i maledetti e i pavidetti rimpinguano le interminabili schiere di spiriti ruggenti. Ai più sfortunati tocca il tormento eterno. Diverse sono le leggende che raccontano dell'esilio della leggendaria skjaldmaer Elagreine avvinta per mani e per piedi al Pozzo delle Ombre, lontana dal campo di guerra.

Temnir è anche il signore delle ombre, e a lui tutte quante fanno capo. Pericolosissime sono le sue seguaci che portano tuttora il nome di Danantyr o "Guerriere Banshee": skjaldmaer alle quali non è stata concessa una morte gloriosa e che, per questo, prima di morire, lasciano sul campo l'eco del loro canto di battaglia quale futuro monito per quelli a venire.

Per fortuna, presso i Regni del Nord, altre divinità equilibrano la componente avversativa di Hymblas, di Malva e di Temnir. È il caso di Mjun, la dea-cervo, la più attiva e la più temperativa di tutte. Grazie al suo contributo, la Natura cresce rigogliosa e più verde che mai. Le foreste sono costantemente controllate dai suoi seguaci e difese dagli elfi e da altre creature silvane.

Mjun è la divinità dell'equilibrio, e il suo intervento cerca quasi sempre di opporsi all'attività contrastiva del terno divino sopra citato. Per tale motivo, gli elarfin, popolo pacifico, tollerano appena la casta guerriera. Al contrario, sono ben accetti dalla dea i fruitori di rune.

Vajir, la dea del Canto e della Danza, ma dell'Arte in toto, controbilancia questa divina ingerenza interna. Il suo potere non si limita soltanto a ispirare le menti creative, bensì gioca un ruolo fondamentale nella gestione degli ermagandr, soprattutto i portali attivabili tramite il canto o lo strumento musicale. Da questo punto di vista, gli scaldi le sono eternamente fedeli, e cercano il più possibile di rubare da lei ogni più piccola goccia ispiratoria. Un dono immenso per chi fa uso di grandi capacità artistiche. Quando uno scaldo emette il proprio canto di battaglia, sembra quasi che i caduti sul campo si stiano per rialzare, avvinti da tanta armonia.

Il Feonrir

La Lancia dell'Alba

Il Feonrir, a dispetto del suo nome, è invero una gigantesca struttura di bronzo. Una statua che s'innalza per parecchi metri verso il cielo, e che ferisce l'aria con il suo elmo a ogiva. I piedi poggiano (magicamente) su due contrafforti di natura corallina che strutturano un'immensa recinzione (quest'ultima si estende sia a destra sia a sinistra, chiudendo circolarmente l'intero regno del Nord). Le braccia sono perennemente in tensione, e mostrano la possente muscolatura in una contrazione fugace mentre afferrano una lancia d'argento. La punta è rivolta verso il basso fino a sparire nelle profondità del mare. L'armatura a scaglie, gli schinieri sbalzati, la pelle di lupo sulle spalle e i bracciali ne completano l'aspetto: sembra proprio una divinità pronta a sferrare l'attacco a un mostro leggendario.

Sulla sua nascita poco si sa. Secondo il mito e i coloriti racconti degli scaldi, il Feonrir fu eretto dagli altri dèi in onore di

Hymblas, il dio della guerra, durante *La Battaglia dell'Odio*, dove gli eserciti del Sud perirono per sua mano contro un atto di ribellione. Di comune accordo, Malva, la dea del mare, fece emergere tutto intorno, a partire dalla statua, una straordinaria barriera corallina. La Lancia dell'Alba chiuse per sempre i confini dei regni nordici e ne divenne l'unica via d'uscita, negando ogni forma di accesso. Di contro, tutto ciò instillò nei popoli dei regni interni non solo grande curiosità, ma anche la volontà di osare, di oltrepassare i confini del Feonrir in vista di futuri guadagni e fecondi saccheggi. Nemmeno a dire che gli avventurieri, uno dopo l'altro, perirono sotto il potere del colosso, animato da mille e mille rune, visibili sulle parti non protette dall'armatura. Rune di antichissimo potere, che farebbero gola al più intraprendente dei Runecaster.

Le leggende vogliono che, invero, la lancia della statua proseguiva fin dentro la crosta che forma il pavimento del mare, procedendo fino al centro della terra, dove dorme un drago di nome Narfen. La punta della lancia è confitta nel suo cuore, mantenendone così il perenne stato di sospensione. Da questo punto di vista, il Feonrir è visto come una mastodontica lapide sepolcrale, assumendo anche il nome di *Algalath*, "Tomba del Mare" presso il popolo elfico di Calyce.

Sifnir

La barriera corallina

e la nascita del continente

Dopo l'intervento di Hymblas, i popoli del Sud scampati al massacro fuggirono a vele spiegate verso la parte opposta. Il dio della guerra rimase lì per molto tempo, a contemplare la vastità di quella distesa marina, sciogliendo le briglie del proprio carro e lanciando le sue quattro cavalcature ardimentose al galoppo sfrenato, alla ricerca degli ultimi superstiti. Nemmeno a dire che le povere creature furono fatte a pezzi, dilaniate dai terribili morsi di Balion e con i crani spezzati dai possenti zoccoli dello stallone nero. L'aura fiammeggiante di Agadyr

sollevò una gran quantità di vapore al suo passaggio, permanendo come una fitta nebbia. Una nebbia che tuttora persiste presso il mare di Skjrd, in prossimità del Feonrir, e che prende il nome di *Fjalaar*; oltre a rappresentare il primo ostacolo all'accesso della Lancia, essa ha la particolarità di prendere fuoco alla minima scintilla, divampando come un colossale incendio. Molte sono le navi che hanno incontrato solo morte e cenere al loro passaggio.

Per l'occasione, Malva, la dea del mare, alla vista di tanto spettacolo, cominciò ad agitare le onde in una frenetica danza. Hymlas, di rimando, come percosse sul budello teso, le sferzò con i propri pugni, innalzando le acque per parecchi metri; nel tornar giù alcune di loro si solidificarono in appuntiti scogli bianchi. Qui nacque *Sidvar*, la “Scogliera del Tuono”. Si dice che sia ancora possibile udire in lontananza frastuoni fragorosi, anche a ciel sereno. I guerrieri sostengono che sia Hymlas a percuotere gli scogli a mo' di tamburi.

Dopo tanta concitazione, data da quel “gioco” con il dio della guerra, Malva fece emergere in un sol colpo un'intera barriera circolare, che chiudesse per sempre i regni del nord in una morsa eterna. Hymlas ne fu talmente compiaciuto da costruire per

l'occasione il Feonrir.

La Sifnir, alla fine, è una barriera formata da varie concrezioni di corallo, dai colori più disparati, ma con una consistenza al pari dell'acciaio; scalfirla è davvero un'ardua impresa. Specie marine, flora, fauna sono più ricche che mai e per un osservatore è difficile non restarne affascinati; ma esiste per ogni cosa una controparte, così i predatori e certi mostri marini hanno qui costruito il proprio habitat. Un ecosistema antichissimo che risale alle origini, quando ancora gli dèi camminavano sulla terra.

Seppur a pelo d'acqua il suo limite alto, attraversare la Sifnir è impossibile. Potente è la magia che vi regna. L'unica via di uscita è fra le gambe del Feonrir, e il suo attraversamento è cosa assai rara, se non ben equipaggiati e muniti di un'adrimar pressoché leggendaria. Difficilmente gli abitanti dei Regni del Nord si spingono verso la barriera, e chi lo fa, seppur in maniera attenta e a debita distanza, può contemplare i relitti delle navi che li hanno preceduti. Il motivo che porta alcuni individui a sfidare la sorte è la reperibilità di grandi ricchezze naturali come perle, pietre preziose, coralli rarissimi, tutta ottima merce di scambio. Molti sono i nani che tentano di violare le profondità della barriera in vista di un



grosso guadagno in pietre preziose, soprattutto quelle che andranno a incastonare i manufatti della loro razza. Molto rare sono le *Pietre di Malva*, così chiamate perché si pensa che si originino dalle lacrime della dea, e che hanno un grande potere curativo. Per chi, invece, ha dimestichezza con il sistema runico, esse rappresenterebbero delle chiavi dimensionali, a dir poco uniche, capaci di attivare certi ermagandr posti in mare (così grandi da farvi passare un'adrimar intera).

Narfen il drago dell'Alba

Secondo il mito dei Regni del Nord, al centro del mondo è presente un drago d'argento di nome Narfen, che dorme oramai da millenni. Egli è il centro dell'equilibrio e colui che permette la vita in ogni terra, soprattutto da lui sono stati generati tutti quanti gli dèi. Ognuno di loro incarna l'aspetto di un drago.

Il cuore di Narfen è trafitto dalla lancia che brandisce il Feonrir, tenendo il drago in uno stato di torpore perenne. Tutto ciò fu causato dal tradimento a opera di uno dei suoi figli, per l'esattezza da Hymblas, il dio della guerra. Assai spietato e dominato dal Caos, Hymblas decise di far costruire il Feonrir dapprima in onore di se stesso,

attraverso l'inganno. Una volta fatto ciò, il dio della guerra allungò a dismisura la lancia, intercettando nelle profondità della terra il corpo di Narfen. Il potere del padre fu indebolito, e Hymblas si dichiarò tiranno incontrastato fra tutti gli dèi. Per il dio della guerra non fu affatto difficile asservire la volontà degli altri, grazie anche all'aiuto delle sue cavalcature che operano al pari di divinità.

Narfen era in possesso di un grandissimo potere: poteva leggere nell'animo delle altre creature e manipolarne l'energia spirituale (il Draka) e quella elementale. Narfen, in base a tale dono, modellò il soffio a proprio piacimento e lo impiegò per edificare la maggior parte dei regni, insieme ai suoi figli: lavorò le rocce per creare le montagne, modellò le correnti del vento per sferzare le acque, e così via. Il primo regno fra tutti fu Draka (più nota come *Terra Draconis*), che impera tuttora al centro dei Regni del Nord. Seguirono poi Volundr, il regno dei Giganti, Norgrim, il regno degli uomini, Calyce, "La città dell'Alba", sede degli elfi. Nemmeno a dire che, da quella stessa energia, furono partorite le diverse razze: dalla roccia i nani, dal vento gli elfi, dal fuoco gli uomini e così via.

I Regni del Nord

I Regni del Nord sono un complesso di territori chiusi all'interno di una barriera corallina (*Sifnir*), quasi a formare un continente a se stante (la barriera non la circonda fisicamente, ma è sottostante, come se il continente poggiasse su di essa; pertanto definisce i contorni esterni della recinzione naturale). Affascinante e ancor più drammatica è la storia che li caratterizza, soprattutto se si considera il peso che ebbe l'ingerenza di Hymlas, il dio della guerra.

Regni di antico splendore piegati al potere di una sola divinità, in cui la magia è pressoché assente, lasciando così il primato al potere e alla conoscenza delle rune. Grande importanza rivestono i "Portatori", individui che hanno stretto un segreto patto di alleanza con i draghi, e che hanno derivato da essi uno spaventoso potere runico, così come la nota casta umana degli arcieri Tevarrin, talmente abili da far concorrenza agli elfi.

Questo è anche un mondo d'incredibile asprezza e violenza, laddove lo spirito guerriero stabilisce più che mai il grado di sopravvivenza di ogni singolo individuo. La morte in battaglia è agognata al pari di un dono e gli stessi campi di guerra si trasformano in luoghi di culto, protetti dai relativi Guardiani. Tutti, nessun escluso, aspirano ad avere un posto di riguardo all'interno dell'Hyrfwald, "La Sala dell'Idromele", dove i più valorosi combattono in eterno (compresi gli elfi, anche se loro sono immuni alla "maledizione" di Hymlas).

Seppur avvinto a un lungo sonno, lo spirito di Narfen estende la sua presenza a tutti i Regni, e fa sentire il suo alito invisibile. Lo spirito dei draghi antichi vive ancora in tutte le cose, nella Natura, nel mare, nella conduzione della guerra, in battaglia, e così via. L'ardimento dei draghi del caos riecheggia ancora nello spirito di ogni guerriero berserker, mentre quello di un drago blu riverbera nei cuori di ogni guerriero devoto alla battaglia, così la rettitudine di quelli d'argento fomenta il senso di giustizia dei popoli di Norgrad, per non parlare della determinazione dei

nani e degli elarfin (elfi selvaggi) legati ai draghi della terra.

I popoli del Nord sono eccelsi marinai e si spostano all'interno della grande barriera attraverso le loro navi-drago (*adrimar*), sopperendo alle esigenze di sopravvivere con la pesca e la caccia, ma anche vivendo tantissime avventure alla ricerca di tesori perduti e di segreti celati nelle profondità della conoscenza dei draghi. Draka, il regno dei Draghi, è il più temuto dell'intero continente. Solo i più valorosi decidono di sfidare le Terre selvagge che fanno da barriera naturale alla capitale delle creature draconiche. Fanno qui la loro comparsa i Cavalcadraghi, esseri in grado di domare e condurre in volo una di tali creature. Presso Draka vi sono ben due accademie dove formarsi.

A concludere l'intero scenario, gli dèi giocano un ruolo di primaria importanza all'interno di questo continente. Più che mai Hymlas alimenta gli spiriti dei guerrieri e di coloro che lo celano a dispetto delle proprie capacità. Rarissimi sono i maghi della guerra. La possibilità che scoppi una guerra è all'ordine del giorno, e anche le relazioni sociali sono giocate sul numero di cicatrici che un individuo porta con sé, diretta manifestazione del proprio valore bellico.

Il Linguaggio

Ferendrin è un ampio coacervo di razze, e come tale presenta diversificate forme di comunicazione, soprattutto se si prende in considerazione il nuovo linguaggio iconico sviluppatosi nel tempo e rivolto alle creature draconiche. Questo è noto come *Lingua Draconis*: un sistema di fonemi, vocalizzi e gesti che formano in piena coerenza un sistema linguistico atto a comunicare perfino con creature molto difficili come le Viverne. Uno strumento ulteriore nelle mani di chi ha speso la propria vita a imparare a domare tali creature (i Valimar, per esempio).

Per la maggiore va il comune, ma abbiamo anche il Nordico molto usato presso i regni di Norgrim e Volundr (la

Terra dei Giganti); qualche traccia ne rimane a Hrivan, sede dei Dàikin, gli elfi socuri, e a Groer. Riguardo all'elfico la concentrazione si ha soprattutto a Valdr e a Calyce, ma anche a Myria, pur rappresentando quest'ultimo una variante molto particolare; del resto l'elfo di Myria è un essere molto più selvaggio, con alcune contaminazioni primitive, di uso arcaico. Per tale motivo il linguaggio di questa regione prende il nome di *Gylthulur* "Grido dell'Est", in riferimento ad alcuni stridii intercalati durante il dialogo che richiamo le urla di guerra (altri sostengono che siano i "cinguettii" di alcuni uccelli locali).

Il *Soherrim*, di origine nanica, è invece concentrato nei regni di Ordren ed Esequin e viene finanche condiviso dalla razza del Godheimrin, in quanto "discendenti" dai nani. I Giganti impiegano invece il nordico, al massimo il comune, disdegnando alcune contaminazioni del linguaggio nanico (di uso frequente, in quanto autoctoni del regno di Volundr).

Un linguaggio, invece, molto in disuso ma ancora attivo presso un piccolo gruppo etnico, è lo *Skayfrost*, condiviso da alcune razze elfiche e umane residenti ad Asnanor e nelle zone più interne di Calyce. Viene anche chiamato "Lingua degli dèi".

Il clima

Su Ferendrin non esiste il concetto di clima vero e proprio. Dopo l'era degli ermagandr, i costrutti planari modificarono e influenzarono pesantemente le condizioni ambientali di molti regni, così come lo è stato per Ordren o Esequin; di quest'ultimo, lo stato climatico è divenuto ancor più ostile del Piano Elementale del Fuoco. Pertanto ogni Regno rappresenta un piano a sé, con le proprie leggi inossidabili. Ogni regno vive regolarmente il suo cambio stagione, ma molto spesso le situazioni vengono esacerbate da questi condizionamenti così forti e ben radicati.

Gli ermagandr hanno dato una terribile scossa all'intero continente, mettendo in "equilibrio" ogni suo elemento costitutivo. Le razze adesso vivono in piena sinergia

con questo nuovo assetto di natura planare, cercando di scoprirne i molteplici segreti. Gli ermagandr rappresentano ancora un enigma per alcune caste come i namtrak o i planewalker. Conoscerne i più intimi segreti aiuta a sopravvivere in un mondo già piagato dalla guerra.

Degne di note sono le transizioni che generano, ma non tutte alla stessa maniera, effetti collaterali molto particolari; la più normale è un'affascinante aurora boreale che si protrae fino a Primavera. Nel peggiore dei casi, una fitta nebbia copre circa la metà del continente se non tutto, per diversi mesi o per tutto il periodo della transizione. Situazione usata come vantaggio da alcune creature e predatori (si dice che in questo momento i draghi delle nebbie di Calyce migrino verso gli altri regni per portare scompiglio e gettare nella paura più totale i relativi abitanti).

Risorse e Baratto

Le terre che formano il continente di Ferendrin sono molto ricche, ma anche assai pericolose. La sua risorsa principale è il metallo, e vari sono i giacimenti disseminati in tutto il territorio. I principali regni sono Esequin, terra dei nani, dov'è presente il più prezioso dei metalli, il *gelido argento rosso*, e le Terre Selvagge che ospitano alcune miniere erette dai durmil del luogo. In un mondo in cui vige la guerra, e in cui la battaglia diviene ragione di vita, la reperibilità delle armi è fondamentale per un popolo di guerrieri. Hym拉斯 stesso, il dio della guerra, ha reso fiorenti queste terre, vuoi per necessità vuoi per un crudele gioco di potere.

Il metallo non è l'unica risorsa, e l'agricoltura e la pastorizia giocano un ruolo davvero importante, soprattutto presso le grandi foreste del continente come Valdr, la città dei cervi, sede degli elarfin e la foresta di Idris, senza dimenticare le zone limitrofe alla Terra Draconis e Kalymadea, la foresta circolare che fa da anticamera alla città di Esequin. I cervi sono gli animali più pregiati che si

possano reperire presso questi luoghi, anche nelle loro diverse declinazioni (mistiche e non) come l'Adrafjr, il cervo di fuoco, o il Kelemar, il cervo bianco, che gode della protezione di Mjun, dea della Natura. Per ciò che concerne i prodotti della terra, di spicco, si ha il Mjldr, "il miele rosa", dal buonissimo profumo e il gusto che sa di idromele, benedetto dalla dea Vajir (si dice che la stessa dea della Musica, meschia il miele intonando un portentoso canto che gli dona un gusto inimitabile). Si presenta su molti tronchi di salice rosa (*Sindi*) presso alcune zone della foresta di Valdr; il suo più grande problema è la reperibilità in quanto protetto dai guardiani del posto (molto spesso sono Cervi di Mjun, talentuosi nelle arti runiche).

I mari sono pieni di pesci, anche se le zone del mare di Skjrd molto spesso danno esiti negativi sulla pesca, a causa della sua pericolosità e degli eventi atmosferici che lo colpiscono frequentemente. Il mare di Hordr, da questo punto di vista, è il più tranquillo e ce n'è per tutti, anche se troppo spesso nascono diatribe sul controllo degli spazi marini fra i vari popoli, oppure bisogna avviare al problema delle razzie. In questo, gli abitanti di Siggardr sono davvero maestri. Gli elfi invece pescano e cacciano entro i limiti del proprio dominio, e difficilmente si spostano oltre per sopperire alla mancanza di cibo e altro, anche se il desiderio del metallo pregiato e delle rune fanno loro gola.

L'intero continente di Ferendrin non è supportato da alcun conio, non ha un proprio sistema monetario, e gli scambi commerciali proseguono ancora sulla via del baratto. Un tipo di rapporto che, immancabilmente, ha portato gli individui a sviluppare una certa capacità dialettica, per i meno battaglieri, e una forte componente intimidatoria per i guerrieri. Imporsi sull'altro non diventa più una caratteristica tipica dello scontro sul campo, ma una lotta invisibile che viene combattuta con parole, spesso taglienti e ai limiti dell'insulto, pronti a sfociare in una rissa o in una lotta sanguinaria; in

questo, i guerrieri berserker la sanno lunga, fanno parlare al loro posto le proprie asce.

Gli elfi ben conoscono le regole del baratto, e la loro retorica, spesso, fa breccia nel commerciante più sprovveduto o poco sveglio. Quando vogliono una cosa, il più delle volte la ottengono. In particolar modo, gli alar (elfi alti) impiegano il dono che Vajir ha dato loro, il canto, per modulare la voce e creare un incanto tale da persuadere il proprio interlocutore. Di certo, questo "trucco" non funziona con tutti e ritrovarsi una spada nello stomaco è molto facile.

Gli oggetti di maggiore scambio sono le armi e tutto ciò che è legato al combattimento, compresi quelli magici. Seguono così a ruota i servizi d'incisione runica, anche con effetti permanenti (costosissimi); in un mondo dominato dalla guerra, il potenziamento della propria arma diventa non solo un qualcosa in più, in grado di aumentare le possibilità di sopravvivenza, ma anche uno *status symbol*, un oggetto per confrontarsi con il proprio avversario. Come le cicatrici, l'arma dice molto del suo possessore.

Politica e Guerra

Nel continente di Ferendrin la pace è appesa a un sottilissimo filo di alleanze e diplomazia che, il più delle volte, tende a scemare a causa della forte combattività dei suoi abitanti. La maledizione di Hymlas è sempre vigile e attiva. I popoli dei villaggi del Nord manifestano pienamente il loro spirito battagliero, e non mancano di saccheggiare le terre vicine o di fare razzie al di fuori dei regni di Norgrim, occupando la superficie del mare con le loro adrimar. Per fortuna tale attività guerresca si esaurisce spesso in piccole scaramucce, sfide all'ultimo sangue o arrembaggi pirateschi, ma la guerra vera e propria è combattuta su larga scala, prima di tutto sui tavoli dei grandi strateghi. Gli elfi difficilmente entrano in ostilità con i regni vicini, se non provocati o se non ve ne sia un motivo

davvero ragionevole. Di certo non muoveranno guerra per qualche nave assaltata. Molte sono le alleanze che vigono su Ferendrin. Gli elarfin hanno stretto alleanze significative con il resto dei loro fratelli (Myria e Calyce), mentre i nani sono in continua lotta con i Giganti e con una parte dei regni di Norgrim (in particolar modo contro quelle fazioni che vedono le terre dei nani come ricca sorgente di metallo e armi).

Per contrastare la sete di sangue instillata dal dio della guerra a tutti gli abitanti di Ferendrin, si sono costituite delle compagnie di ventura che fungono da commissioni diplomatiche e che, in qualche maniera, tentano di gestire delicati rapporti con gli altri regni. Quasi sempre sono formate da caste molto particolari e che ben hanno occasione di espletare le proprie funzioni oratorie e non (l'impiego dell'arma quale metodo per dirimere situazioni di per sé irrisolvibili). Quest'ultimo caso è seguito e sviluppato dai cosiddetti "ambasciatori" o "araldi" dei draghi, proprio perché le creature draconiche sono le più combattive e le più ostili, tali da avviare sanguinosi scontri con altri clan della loro specie, nel vantare diritti su un dominio o per ottenere qualcosa che nell'ottica del richiedente sia proprio e che gli sia stato sottratto a torto. Qui intervengono i draral, i drakarin (danzatori mistici) e i Portatori. Grande è la loro responsabilità nell'evitare scontri su larga scala o impiegando interi eserciti, il tutto attraverso uno scontro rituale che vede in campo soltanto i campioni scelti per l'occasione da ambedue le fazioni in lite. Il campione che perde stabilirà il ritiro della relativa parte cui appartiene.

Un po' meno facile è invece la gestione dei guerrieri berserker i quali non seguono alcuna etichetta o regola diplomatica, una spina nel fianco per il popolo all'interno del quale sono inseriti e un grosso problema per il regno che li ospita. Oramai, sul continente è nota la loro fama, ma a fronte di ciò i problemi persistono, e non sempre le razze avverse sono così lungimiranti sulle loro reazioni. Quando un wolfgrin di Siggardr entra in

una qualsiasi città, le attenzioni sono tutte per lui: gli abitanti lo squadrano, lo denigrano, proferiscono parole a bassa voce, ma capita molto spesso che, a causa della loro nomea, qualcuno osi sfidarlo apertamente, ed è subito scontro. Antagoniste dei guerrieri berserker sono le skjaldmaer, le Vergini dello Scudo.

Da come lo si dipinge, il continente di Ferendrin potrebbe sembrare un luogo in cui si duella, ci si scontra o si fa guerra ogni giorno, per fortuna non è così, ma la propensione alla battaglia, instillata quasi come un veleno da Hymblas, viene fuori quando meno uno se l'aspetta, proprio nel pieno dell'enfasi guerriera, alimentando una terribile sete di sangue e brutalità oltre ogni limite. Per loro natura, gli elfi sono immuni a questo effetto (vedi, capitolo "Il Crepuscolo degli Dèi").

La mancanza di Magia

Dopo il Ragdrasin, Hymblas decise di interdire Astrid, la dea della Magia, e così di tale potere non se ne seppe più niente. Inoltre il dio della guerra portò avanti uno sterminio sistematico dei superstiti: li perseguitò con gran crudeltà, tagliò loro prima le mani perché non usassero più il loro tamburo da guerra, col quale amplificavano gli incantesimi di battaglia, poi la lingua, e gettò i loro corpi nei diversi campi, trasformati con sapienza in veri e propri piani autonomi, così come ogni regno che puntella i mari del Nord. I guerrieri del posto fecero il resto. Si dice che gli spiriti dei maghi alberghino in questi luoghi, e che tentino di possedere o di uccidere i malcapitati.

Da quel momento nessuno impiegò più la magia, dimenticata e bandita dal continente. Secondo alcuni riporti, esisterebbe ancora qualche mago della guerra che gira per i regni di Ferendrin, di nascosto, sotto false sembianze. L'uso della magia attirerebbe fin troppo le attenzioni di Hymblas, il quale manderebbe la propria cavalcatura a perseguitarlo senza pietà, dispiegando le sue forze pur di vederlo morto.

Alcune dicerie sostengono che la magia sia ancora attiva su Ferendrin, e che si sia costituita una gilda di maghi della guerra che opera in gran segreto. Le notizie più aggiornate parlano di una intensa attività presso Asnanor, il Regno degli Dèi decaduti. Che la fiamma mistica di Astrid sia ancora viva e pulsante?

Fatto sta che ai fruitori di rune tutto ciò dispiace fortemente, loro professano la singolarità e il potere delle rune a dispetto di quella forma di controllo della Natura e delle energie circostanti che non siano veicolate tramite i simboli incisi. Forte è la rivalità fra le due scuole di pensiero. Inoltre la figura del mago è poco considerata, se non denigrata dalle caste guerriere, da parte di coloro che hanno fatto della forza brutta loro ragione di vita (a differenza dei maghi, i Runecaster sono pur sempre combattenti).

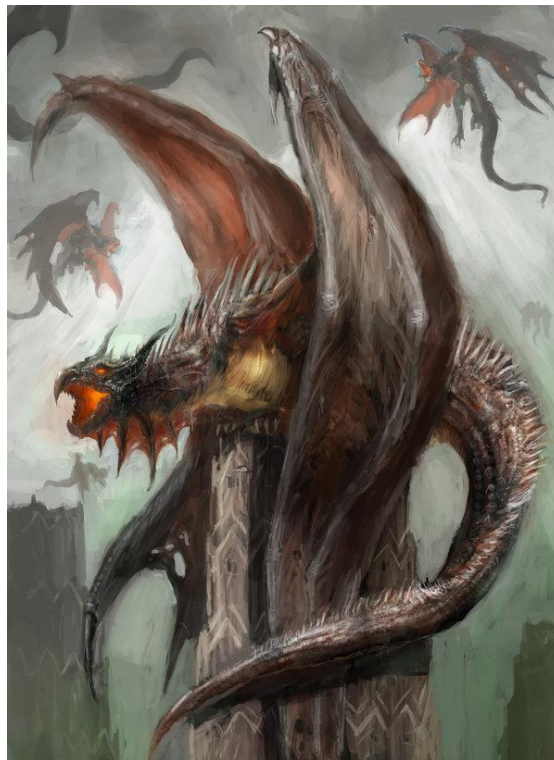
Le Rune del Nord

In Runechase la magia è realizzata attraverso le rune. Tale sistema linguistico, nato inizialmente come antica forma di scrittura, e introdotto dal dio Adregim su richiesta di Hymlas, attecchì per molto tempo presso i popoli del continente. Successivamente, alcuni esseri, noti come *Onnensyflar* (“Incisori di Rune”) studiarono e analizzarono in profondità le proprietà mistiche di tale linguaggio. Le rune stesse, singole o in sequenza, avrebbero sortito effetti diversi in base al loro uso e al loro modo di essere incise. All’inizio, il linguaggio runico era impresso su tavolette di legno o sulla pietra tramite il coltello o attraverso dei cunei. Dopo la scoperta della “magia” attinente, i relativi fruitori si evolvettero e così cominciarono a impiegare diversi

supporti e diversi strumenti di incisione. Quindi alla pietra e al legno si aggiunse il dorso delle foglie, la superficie di un lago o di un fiume, anche dello stesso mare, per poi giungere alla scoperta più straordinaria: le scaglie di un drago; supporto di grande valenza e amplificazione magica. Per ciò che concerne gli strumenti, compaiono i *Dakir*, ditali in lega draconica capaci di scalfire magicamente qualsiasi tipo di superficie. Questi hanno sostituito del tutto i coltelli. Durante il processo di modellazione e di creazione della runa, i Runecaster imprinono ai ditali una pregnante aura mistica (da soli, al di fuori del processo d’incisione runica, i ditali non sono in grado di scalfire tali materiali).

Il processo di strutturazione e di attivazione di una runa è molto delicato, e diversi sono i fattori che ne influenzano il buon esito: luogo, condizione, tempo e alcune alterazioni derivanti dall’ambiente esterno. Peraltro, conoscere una runa non basta, serve anche contemplarla a lungo. Una tempistica di certo che non si esaurisce in un istante.

L’onnensyflar ha bisogno di concentrazione, di un luogo e di un supporto adatto dove poterla ri-creare, senza alcuna distrazione. L’uso delle rune diventa così un’arte magica per pochi, e non per tutti come lo può invece essere il linguaggio relativo (ben diverso dalla sua componente mistica; la maggior parte degli abitanti di Ferendrin conosce il linguaggio runico a livello base). Inoltre, grazie all’uso del Draka, la maggior parte degli individui è in grado di comprendere, di disvelare, anche se per pochissimo, l’essenza di una runa, il tempo necessario di fruire del suo



potere (qui si parla di rune già presenti e con un effetto associato; esse rappresentano più dei sigilli. Anche tramite Draka, non è possibile creare e incidere rune, una situazione che richiede addestramento e specifica conoscenza).

Le Adrimar e gli abitanti del mare

I mari del continente di Ferendrin sono molto ostili e, nel tempo, le razze hanno cercato di ovviare a questo problema costruendo solide imbarcazioni. Chi più chi meno ha progettato navi capaci di solcare le acque del mare di Skjrd e di Hordr con grosse probabilità di successo, senza finire alla deriva o, anche peggio, di ricevere severi danni a causa di perturbazioni poco naturali (intervento degli dèi). In particolar modo, con l'avvento delle Rune, una sola nave ha dominato la scena: l'adrimar; una nave simile al drakkar vichingo, il cui scafo è in grado di supportare ciò che i Runecaster chiamano *Alamàri*, le rune marine. Queste sono in grado di controllare il clima, la corrente dei venti, e altro ancora.

Le adrimar sono molto ricercate e non è infrequente che subiscano degli attacchi in mare aperto da parte di pirati o razziatori.

Sulle loro origini girano varie storie e leggende. Si sa per certo che la costruzione di una tale imbarcazione è opera dell'uomo, i migliori costruttori in assoluto si trovano presso il villaggio di Torgil. Altri sono convinti che le adrimar siano il frutto dell'ingegno divino, degli dèi che sono scesi sulla terra e hanno affiancato i costruttori di navi durante il loro lavoro. Una tale perfezione e una tale attitudine a ricevere il potere delle rune può solo derivare dagli dèi.

Un'adrimar contiene fino a sessanta individui (l'equipaggio è diviso fra marinai e rematori), e risulta essere molto veloce, adatta a risalire corsi d'acqua e a muoversi vicino le coste. Sono pur sempre navi costruite per la guerra, e il suo albero maestro può supportare ciò che i marinai chiamano "Vela del Tuono": un dono degli dèi, fin troppo ricercata dai guerrieri, in

grado di dare all'equipaggio enormi vantaggi sul nemico (riduzione sulla fatica, maggiore resistenza...); insieme alle rune, diventa una miscela davvero esplosiva.

Il Draka

Grazie all'eredità di Narfen, il drago dell'Alba, sul continente di Ferendrin vivono e si agitano come serpi le manifestazioni spirituali delle diverse divinità, sotto forma di energia primordiale. Linee invisibili, diafane, che attraversano regni interi, ma percepibili, in maniera più o meno estesa, a coloro che sanno guardare dentro di sé. Ogni casta o razza, difensore o elfo che sia, è caratterizzata da una linea specifica, grazie alla quale può elevare il proprio intelletto o sortire effetti davvero unici e straordinari con la propria arma o capacità naturale. Addirittura alcuni sono in grado di attivare una runa o di estendere la propria conoscenza ben oltre l'umana comprensione. Si dice che in quel momento l'individuo entri in contatto con la sua divinità: gli elarfin usano il canto per parlare alle piante, i nani il Draka della terra per rendere la propria pelle dura come la pietra, i guerrieri più esperti impiegano quello blu per accentuare il proprio coraggio, così come i wolfgrin per alimentare l'ira. Il potere è noto presso i nani col nome di *Grjdmarr*, mentre gli elfi lo chiamano *Draknar*.

Anche il carattere e il temperamento ne sono immancabilmente influenzati. L'uso del Draka di un drago di fuoco può incendiare l'animo del personaggio rendendolo scontroso, ardimentoso, così come quello di un drago bianco può innestare nel bersaglio sete di sangue o desiderio di caccia predatoria. A goderne maggiormente sono alcune come caste come gli arcieri elivar o i tevarrin umani, in particolar modo quando devono trasferire l'energia elementale al proprio dardo; oppure i Portatori, che alimentano secondo volontà lo spirito draconico che alberga in loro.

Il Draka è impiegato dagli abitanti di Ferendrin anche per attivare, in certe

situazioni, alcuni ermagandr (antichissimi dispositivi), fruendo così del grande potere planare che investe il continente.

Gli Ermagandr

La più grande delle innovazioni, un intricato sistema di strutture planari che gli dèi hanno consegnato alle razze del continente, permettendo loro un agevole spostamento da un regno all'altro, ma anche in aperto mare.

Si dice, secondo leggenda, che il creatore di tutto questo fu proprio Ordren, il dio dei nani, il quale non solo creò tali strutture magnificenti, ma consegnò oltremisura ai durmil una nuova forma di tecnologia (attraverso l'ordruyn).

L'assetto del continente di Ferendrin è stato fortemente modificato, influenzato da una portentosa forma di evoluzione planare: archi e volte elfiche, specchi di cristallo nascosti fra la fitta vegetazione delle maggiori foreste, attivabili attraverso il canto, alberi mistici che fungono da ponti fra due o più zone del continente, per non parlare dei *Garmandjr*, anelli d'argento disseminati qua e là lungo la vastità del mare, attraverso i quali può passare una nave, così da essere trasportata per intero con il relativo equipaggio.

Ogni ermagandr è dominato dalle Rune, e grazie a esse la struttura può essere attivata o addirittura sigillata.

Grazie alla nascita di queste strutture "divine", anche gli onnensyflar hanno cominciato a evolvere una serie di rune speciali, come le *Alamàri*, incise sullo scafo di una nave o le *Asgerdr*, con intrinseca funzione planare ("Kamarandr" in lingua comune). Ci sono navi che al loro passaggio attivano direttamente i garmandjr o altri portali (come se fossero dei pass), e altre che invece devono procurarsi i mezzi idonei per farlo (per esempio, uno dell'equipaggio che tiene in mano una runa incisa al momento del passaggio).

Il Crepuscolo degli Dèi

Ciò che maggiormente caratterizza il continente di Ferendrin, a dispetto di tutti gli elementi straordinari che esso ingloba, è la cruenta eredità conferita da Hymlas, il dio della guerra. C'è chi la considera un dono e chi invece una dannazione. A sostenere la prima sono soprattutto i guerrieri più fanatici e spietati, coloro che hanno fatto della brutalità e della violenza il proprio credo. I wolfgrin, e tutta la casta berserker, vivono nel desiderio e nella volontà di manifestare più che mai questo status, questa dimensione elevata della battaglia.

Ogni qualvolta un guerriero raggiunge l'apice della frenesia guerriera, lo spirito di Hymlas entra in lui, il vigore di un dio si perpetra nei doni che egli soltanto è in grado di dispensare; e così, particolari tecniche, talenti o perfino poteri si palesano per pochi attimi sul campo di battaglia. Gli occhi s'accendono di rosso, il destinatario scalcia, sbuffa come gli stalloni di Hymlas, pronti ad assaggiare la carne del nemico; ma il dono più pericoloso è la Sete di Sangue: l'eletto sta sul campo di battaglia fino a quando non ha ucciso l'avversario o estinto il desiderio del sangue; ciò, come accade nell'ira berserker, significa anche non riuscire a distinguere gli amici, considerandoli al pari dei propri contendenti. Interrompere lo stato di sete di sangue è assai più complicato che attuarlo nei confronti del berserker. L'innesto è pur sempre di origine divina. La volontà di Hymlas, o di uno dei suoi destrieri, è inossidabile. Secondo il mito, quando il dio della guerra deve dispensare coraggio, ira, gloria ai suoi discepoli, manda le sue quattro cavalcature; per esempio, Agadyr, la Fiamma, incendia gli animi dei combattenti, mentre Balion diffonde la paura e il terrore tra i nemici. Coloro che entrano in tale stato prendono il nome di *Enargrjn*, "sedotti dal destriero".

La Geografia di Ferendrin

In questa sezione si dà una breve panoramica di quelli che sono i Regni e i territori che caratterizzano il continente di Ferendrin, con le loro creature, le loro condizioni climatiche e planari, le razze che li abitano e altro ancora.

Il Mare di Skjrd

Noto anche come “il grande albino”. Il mare di Skjrd rappresenta invero, per ogni marinaio che l'affronti, una mistica barriera se non un ostacolo insormontabile. Sito a Nord-Est delle Terre Selvagge, subito dopo l'isola di Hriván, la fuorviante tendenza delle sue acque a modificare il moto delle navi, tessendo una potente quanto angosciata illusione di allontanamento, senza mai una possibilità d'approdo, è motivo di scoraggiamento per molti marinai.

A peggiorare le cose, durante la notte vi si aggiunge il rapido approssimarsi di una terribile bruma, che scorre lungo la superficie del mare con inaudita violenza e forza mistica quale completamento di tale sistema di difesa. Al suo interno le nubi prendono la forma di minacciosi draghi di fuoco, vestendosi di un intenso colore arancione per poi degradare nel rosso più scuro. Un coagulo elementale che preannuncia soltanto disastri. Le bocche fameliche addentano in poco tempo l'imbarcazione rimasta prigioniera della nebbia.

Il mare è comunque assai pescoso, ma le creature che si celano nelle sue profondità farebbero rabbrivire perfino il più spavaldo dei predatori acquatici. Malva ha investito molte delle sue energie per rendere questo specchio d'acqua una terribile trappola e un contenitore di esseri letali. L'odio viscerale della dea raggiunge in Skjrd il suo epitome.

Capita spesso che i navigatori riescano a vedere a pelo d'acqua strani riflessi colore dell'argento, sembrano filamenti di grosse meduse o conchiglie; sono invero spettri del mare, esseri eterei che aspettano soltanto di sedurre qualche marinaio inconsapevole e portarlo con loro nelle

vaste profondità. Alcuni di loro attaccano anche, facendo dipartire dai propri capelli crespi dardi velenosi. Si dice appartengono ai guerrieri massacrati durante *La Battaglia dell'Odio*.

Il mare di Skjrd rappresenta l'unica anticamera marina esistente per accedere al “Feonrir, La Lancia dell'Alba”.

Alcuni fenomeni (Naturali e Non)

- 1) **Maelstrom:** all'improvviso un maelstrom si apre nel bel mezzo del mare, inghiottendo l'imbarcazione;
- 2) **Luna rossa:** capita una volta al mese che il mare si tinga di rosso, proprio come la Luna, e che cominci a ribollire come magma. Questo evento, noto come “Notte della Luna Rossa”, si riferisce alla credenza secondo cui ogni mese Mjun, la dea-cervo, scenda in mare per lavarsi del proprio sangue mestruale. Per tale motivo le donne sono a lei fedeli, divenendo così anche dea della fertilità. Chiunque, non donna, dovesse toccare le acque in tale stato, prenderebbe 3d6PF di danno (da acido; TS: nessuno, sì per gli oggetti);
- 3) **Mostro marino:** l'imbarcazione è attaccata da un mostro marino;
- 4) **Ermagandr:** un enorme ermagandr si apre innanzi all'imbarcazione;
- 5) **Elementale:** un *Elementale dell'Acqua* incrocia la rotta del gruppo;
- 6) **Tempesta di Fuoco (Nebbia di Skjrd):** l'imbarcazione viene investita da una tempesta di fuoco (chiamata impropriamente così). Al suo celere avanzare, le nubi interne che si rimestano vanno prendendo le sembianze di draghi che sputano fuoco. Una volta dentro, l'imbarcazione subirà l'attacco di 2d4 soffi (2d6PF di danno l'uno; TS.: ½). Uscirne è abbastanza arduo;

- 7) **Deriva:** Malva interviene direttamente, portando l'imbarcazione alla deriva;
- 8) **Spettri albin:** queste creature sono gli abitanti per eccellenza del mare di Skjrd. Un gruppo di 2d6 spettri affiancheranno l'imbarcazione, cercando di tirare giù l'intero equipaggio (sia con l'incanto, sia con gli attacchi velenosi).
- 9) **Rune:** le acque di Skjrd vivificano le rune sullo scafo dell'imbarcazione, attivando quelle relative al controllo ambientale (venti favorevoli, infrangibilità...) o attivandone di nuove (emulandone gli effetti, pur non essendo presenti le rune);
- 10) A scelta del Game Master.

Il Mare di Hordr

Rispetto a quello di Skjrd, il mare di Hordr rappresenta l'unico mare principale dei Regni conosciuti del continente di Ferendrin. Le sue acque, apparentemente pacifiche, sono invero habitat naturali di creature ben più minacciose di un qualsiasi drago, creature marine d'indicibile bellezza, ma parimenti di terrificata crudeltà.

Il mare è molto pescoso, soprattutto nella zona dei Regni di Norgrim e di Volundr, dove gli abitanti ne godono ampiamente; in particolar modo i Giganti ne fanno grande incetta, mentre la razza umana ha avviato un fruttuoso commercio con le zone limitrofe. I villaggi che stanno sul versante Sud-Est sono quelli più fortunati (Urendal, Gatmor soprattutto e Torgjl).

Ciò che rende davvero interessante il mare di Hordr è la presenza di alcune strutture importantissime e dal grande potere mistico, come le Dragonwards oppure l'inquietante Eldrjn, detta anche "Faro di Hymlas", una torre lunghissima sulla cui sommità arde Eldrjf, il "Fuoco dell'Ira", dono del dio della guerra.

Molte sono le imbarcazioni che, giornalmente, transitano presso le acque

di questo mare e altrettante quelle che finiscono sul suo fondo, o per imperizia dell'equipaggio o per incontri a dir poco nefasti. Cercare di raggiungere, poi, la Sifnir è pura incoscienza.

Tutto sommato il mare di Hordr non rappresenta una minaccia così prepotente come quello di Skjrd, Malva, la dea dei mari vigila su di esso, nel bene e nel male. Mai contravvenire alle sue leggi, o ritrovarsi annegati sarà solo il minore dei mali.

Alcuni fenomeni (Naturali e Non)

- 1) **Maelstrom:** Hartàir è l'unico maelstrom fisso, noto a tutti i marinai, che si trova fra il regno di Asnanor e quello di Valdr; si dice che esso porti direttamente oltre il mare di Skjrd, in un punto non ben precisato. Altri sostengono invece che esso sia un collegamento diretto con i regni dell'Ovest (Calyce, Esequin e Ordren), tutto dipende dal tipo di chiave dimensionale impiegata;
- 2) **Eplis:** secondo alcune leggende, questa mistica nebbia si origina proprio dall'isola di Baern, dove ha sede il "Cimitero delle Navi". Si dice che, a un certo punto, si riesca a vedere una fitta bruma avanzare, al cui interno veleggiano alcune navi fantasma, come una sorta di flotta da guerra. Molte sono le adrimar (navi-drago) attaccate da questa entità sovranaturale. Il luogo di apparizione non ha un punto ben preciso, ci si può imbattere in ogni dove e in qualsiasi momento, con un numero imprecisato di navi fantasmi, anche una sola. Non molto rari sono gli arrembaggi degli equipaggi non morti;
- 3) **Mostro marino:** l'imbarcazione è attaccata da un mostro marino;
- 4) **Ermagandr:** un enorme ermagandr si apre innanzi all'imbarcazione.

Le Terre selvagge

Questa terra è tutto ciò che rimane dopo le continue incursioni dei draghi. Una landa desolata, sita al centro dei Regni del Nord, piagata innaturalmente dalla stretta del caldo e bruciata dal fuoco. La polvere rossa e gialla di questo luogo stupiscono i viaggiatori per la loro bellezza e armonia cromatica, ma allo stesso atterriscono per il senso d'insidia che suggeriscono. Infondono quella stessa paura che generano le auree dei draghi, ogni elemento ne è pregno.

Le Terre Selvagge sono, in ogni modo, note per la presenza delle Elar: pietre sferiche di colore rosso-giallo che emanano a intermittenza una vampa ardente; sono motivo di grande spostamento da parte dei manipolatori di rune e dei guerrieri berserker che accorrono da ogni luogo pur di possederne una (secondo la credenza che tale aura possa incendiare ai massimi livelli la loro rabbia).

Le Terre Selvagge sono lande molto primitive e l'aria è insalubre, tanto da richiedere l'uso di oggetti (nanici o lo stesso ordruyn) o equipaggiamenti appositi, a meno che non si appartenga alla razza degli Jonvalder. La sopravvivenza è qui resa difficile non solo dall'ambiente ostile, ma anche dalla forte presenza di distorsioni operate dal Draka. Qui è davvero potente. I Draghi hanno troppo avidamente assorbito ogni forma di vita, dalla vegetazione alla fauna. È possibile anche trovare qualche rovina qua e là.

In alcune zone delle Terre Selvagge sono presenti ricchi giacimenti di *gelido argento rosso* e finanche di alcuni metalli draconici da far gola ai fabbri più intraprendenti. I durmil (Nani) sono gli ospiti per eccellenza di questo luogo, avvolti nelle loro cappe da deserto. Grazie alla loro conoscenza, i nani tendono a bypassare la maggior parte delle ostilità naturali delle Terre selvagge. Alcuni di loro vi hanno anche impiantato una sorta di piattaforma di estrazione che davvero frutta tanto e che permette ai durmil di dominare il mercato dei metalli e delle leghe (rivendendole alla città di Esequin e a Norgrad).

L'intero territorio è attraversato dall'Arruin, detto il "Fiume rosso" per il suo color porpora. Si dice che il Draka interagisca con il pulviscolo di alcune Elar che stanno sul fondo, creando questo magnifico effetto cromatico; ma le sue profondità nascondono mostruosità ai confini dell'immaginazione; basti pensare ai fyndril, pesci di fuoco dalle spine dorsali crestate, o ai nàral, versioni più gigantesche dei primi, più simili a un cocodrillo (secondo alcuni sono forme draconiche).

Il fiume è spesso attraversato da alcune navi che sembrano appartenere ai popoli degli insediamenti delle zone più interne. Per lo più tribù nomadi di elarfin (elfi selvaggi). Questi popoli conducono una vita all'insegna della caccia e della pesca, ma anche di scouting, cercando di mantenere il più possibile in equilibrio l'ecosistema delle Terre Selvagge.

Valore di resistenza planare: 8

Draka o Terra Draconis

Presso la zona più interna delle Terre Selvagge si trova *Terra Draconis*, Il Regno dei Draghi. Un luogo inospitale, abitato da creature selvatiche e ai limiti della sopravvivenza, dove i più coraggiosi devono combattere contro l'essenza primordiale della Natura. Molti sono i draghi che popolano queste lande, e i cieli perennemente saturi dei loro ruggiti. Ma è anche vero che doni leggendari si celano all'interno delle sue strutture, e delle molte rovine che puntellano l'intero dominio, custodite da tali creature. In sostanza, le Terre Selvagge rappresentano un'anticamera naturale per accedere ai regni di Draka.

Terra Draconis è la patria dei draghi, una terra che rivela all'osservatore molteplici sorprese. Foreste selvagge e luoghi d'indisturbata quiete, quasi di primitiva essenza, per parecchi chilometri, conchiusi da montagne assai accidentate e ricurve a gabbia dove la flora cresce rigogliosa e la fauna vive dei frutti spontanei della terra. La maggior parte della vegetazione è chiusa all'interno di

una chilometrica gola, pertanto bisogna discendere gli alti declivi delle montagne per poterne calpestare il suolo. Pur rappresentando un perfetto terreno di caccia per i draghi, essi stessi salvaguardano l'incolumità delle varie specie che vi abitano; quasi sempre. Questo è il loro habitat e il loro regno. Oltre alle creature draconiche, molti sono gli esseri vicini alla forma rettiloide, così come alcune razze molto antiche che riprendono le sembianze di dinosauri dalla taglia media e dalle terribili capacità predatorie. Gli avventurieri qui devono stare attenti, o potrebbero divenire, con molta probabilità, cibo per gli abitanti del luogo.

Al centro si trova Draka, la capitale dei Draghi, con le sue dieci mura interne, a forma di testa di drago, come in una sorta di scatole cinesi. All'esterno sono presenti le cinque *Dramarys*, le porte dei Draghi. Ogni accesso è protetto da un drago di diverso colore. Dentro la città si svolgono le più disparate attività, da quelle commerciali allo stipulare un trattato di non belligeranza con un clan draconico, dall'assoldare un temibile assassino (draghi verdi) al recupero di un antichissimo oggetto.

Degna di nota è la presenza di due accademie per la formazione dei Cavalcadraghi (in queste terre, fortissima è

la pratica delle corse fra draghi corridori).

Valore di resistenza planare: 10

Volundr, la Terra dei Giganti

Questo regno è noto per le sue inquietanti catene montuose, nella fattispecie per le sue immense rocce che raffigurano, in tutto e per tutto, visi e corpi di gigantesche creature. Uno scherzo del destino o l'atroce vendetta di un dio?

Secondo le leggende, un tempo vivevano in queste lande alcuni Giganti, i quali si macchiarono di una grave colpa: la loro cupidigia e sete di potere li portò a un uso incontrollato del Draka, rendendo arida e inospitale l'intera montagna. Oltre a ciò, l'insania germinò nelle loro menti piagate, e così perpetrarono perfino terribili uccisioni nei confronti dei draghi residenti, visti oramai come intrusi e sorgenti di potere.

Mjun, la dea-cervo della Natura stessa intervenne, condannandoli a una pena senza fine: furono trasformati in roccia e adibirono per l'eternità le montagne.

L'intera catena montuosa è un vero e proprio canyon in cui la maggior parte delle rocce, o comunque i molti archi litici, presentano la forma di volti corruciati o in stato di sofferenza; altri rappresentano corpi nell'atto di subire un supplizio, contorti o in posizioni innaturali. Essi



sono invero dei Giganti. Non esiste una vera e propria discriminazione sulla razza che subì la punizione, ma senza ombra di dubbio quelli del fuoco ricevettero un trattamento ancor più aspro e reiterato, a causa della loro natura ribelle. I Giganti furono puniti anche per la loro arroganza, per essersi considerati i primi abitanti del mondo, a dispetto dei draghi. Nortr, il primo fra tutti, alimentò l'insurrezione contro le divinità-drago, reclamando il posto che gli spettava di diritto. Adesso il suo corpo struttura il più importante e straordinario dei ponti, noto come *Hafstafr*, “la base del mondo”, che congiunge in tutta la sua deforme estensione il lato est del canyon a quello ovest, un passaggio obbligato. Sembra un possente titano che tiene sulle spalle il mondo intero. Inoltre, secondo il mito cosmogonico, si dice che dalla sua ultima esalazione fu generato *Hefring*, il Vento del Sud, che spira in direzione Nord-Ovest, fino a raggiungere le coste di Norgrim e delle Terre Selvagge. Quando lo fa, temibili draghi si destano dalle profondità del mare di Hordr.

Volundr è attraversata anche da diversi corsi fluviali che s'intersecano, che fuoriescono dalle bocche di alcune statue di giganti, formando perfino cascate di grande splendore, o che, addirittura, a metà del loro tragitto, scompaiono per poi riapparire in altri punti, suggerendo la forma di fiumi sotterranei e quindi la presenza di profonde caverne. In queste profondità abitano vari clan di durmil (Nani), i quali conducono la loro vita in eterna lotta con gli ultimi superstiti dei clan di Giganti (quelli scampati alla condanna di Mjun; almeno, così si dice). Se vedete dei massi volare sopra le vostre teste, sapete il perché. Più reclusivi sono i Giganti del Fuoco che vivono a ridosso della scogliera sud, presso i vulcani marini. Questo complesso prende il nome di *Eisurfala*, “Le Forge d'Acqua”. Fra le creature che l'abitano si annoverano eccelsi adinarrak, fabbri guerrieri, in grado di lavorare e scalfire addirittura i metalli più difficili legati al fuoco, perfino lo stesso *gelido argento rosso*. In questo, i Giganti

detengono atavici segreti, per cui vale la pena lasciarli in vita.

I Giganti dei Fulmini invece occupano le sommità delle montagne a Est. Pur essendo molto reclusivi non disdegnano la visita di un “Portatore di Tempesta”. Facili sono i favori richiesti a una tale casta. Il Portatore funge da araldo e ambasciatore dei draghi (soprattutto di quelli blu). Le lotte intestine fra questa razza e i draghi dei territori limitrofi sono davvero sanguinarie.

Valore di resistenza planare: 6

L'Arcipelago di Myria

Localione: *Sud*. Myria rappresenta un arcipelago d'isole volanti all'estremo sud dei Regni, che si sviluppano a giro intorno a un faraglione principale, noto come *Heddring*, “La Colonna del Tritone”; questa è la patria degli elfi alati. I sistemi rocciosi qui presenti non prendono la forma di montagne, ma di grossi blocchi fluttuanti che si sviluppano in verticale. Altri, chiamati *Hederin*, “che si sollevano in cielo”, rappresentano invece delle vere e proprie piattaforme litiche, e svolgono così la funzione di grandi città.

Alcuni dei blocchi sono connessi fra di loro da lunghissimi ponti in fili di argento o perfino di un materiale leggero, ma resistente, che richiama il marmo bianco, e quindi più rigido. Nemmeno a dire che lo spostamento presso Myria è caratterizzato principalmente dalla capacità dei suoi abitanti di volare, compresi gli elfi, dotati di ali, o nel caso dei *mayr* (altra tipologia), valenti cavalatori di cylok: creature più simili a piccoli draghi, con la testa stretta e ali membranose molto resistenti, dai sensi assai sviluppati, soprattutto di notte.

Kalys. Questa è definita dagli elfi “La città Accademia”. Un luogo dove vi sono invero soltanto strutture preposte all'addestramento dei “Solcacieli”: l'élite degli elfi alati, coloro che cavalcano i cylok, e che hanno la funzione di salvaguardare i cieli dall'attacco di crudeli predatori o da estranei non ben voluti. È pressoché impossibile non ricevere la visita di un Solcacieli, appena oltrepassati

i confini di Myria.

Le accademie principali sono due Eljss e Terya. In una si addestrano i futuri guardiani e nell'altra i cylok, a opera degli addestratori di draghi (elfi legati alla stirpe draconica, e provenienti direttamente da Draka). Sono mete fin troppo desiderate da coloro che vogliono apprendere l'arte di cavalcare una creatura alata, un po' come un mago alla ricerca di una scuola di magia. Grande rivalità vi è fra i Solcacieli e i Cavalcadraghi.

Per raggiungere Kalys, essendo un luogo a dir poco sacro, è necessario oltrepassare l'*Eoras*, "La Lancia dell'Aurora": un'enorme statua scolpita interamente sulla massa rocciosa di un blocco levitante (come se esso stesso ne rappresentasse il gigante basamento). Essa raffigura Eoras, per l'appunto, il più grande ed eroico dei Solcacieli, il quale stringe nella mano destra una lancia. Tale arma presenta una punta costituita da due metà che si congiungono, formando quasi la cruna di un ago. Secondo i racconti, sarebbe necessario volarvi dentro per la sua attivazione (che sia un ermagandr?!).

Myria. La capitale per eccellenza degli elfi alati. La città si sviluppa attraverso delle strutture che tendono verso l'alto, per lo più torri strette e molto longilinee. Alcune estremità presentano perfino delle piattaforme ampie, per permettere ai Solcacieli di atterrare con i cylok. Difficilmente la città procede con una pianta tipicamente terrestre, e ciò rende molto difficile il permanere di coloro che non possiedono la capacità di volo o, comunque, qualche oggetto che permetta ciò (i draghi sono ben noti per possedere fra i loro tesori anelli del volo e altro ancora). Gli elfi alati sono molto territoriali, e fin troppo sospettosi nei confronti degli avventurieri che capitano nelle loro terre. Per tale motivo le abitazioni, ma l'architettura in generale, presentano una quantità sconsiderata di guglie a forma di lame sugli angoli dei tetti e sui basamenti, in modo da rendere difficile il movimento a coloro che non appartengono alla razza autoctona, caratterizzata da una sorprendente

capacità librarsi in cielo.

Al centro della città vi sta la torre centrale, dove il Gran Consiglio si riunisce ogni due mesi. Tra di loro sono annoverati i migliori rappresentanti dell'Accademia di Kalys (soprattutto per situazioni che richiedono elementi di strategia e tattica aerea).

Uäl. La città dei Solcacieli. Dopo la netta distinzione fra myralwyn (elfi alati) e mayr, il consiglio decise di separare le due razze, facendole vivere in due luoghi diversi. I loro rapporti rimasero molto tesi, e lo sono tuttora, poiché la prima considera la scelta dell'altra come una sorta di tradimento nell'aver abbandonato la via del volo, e per essersi dedicati all'addestramento con i cylok. Un rinnegare la propria natura di myralwyn. In ogni caso, gli elfi alati, al di là di tutto, tengono in gran considerazione il lavoro che i Solcacieli fanno per i regni di Myria e per la salvaguardia dei vari domini.

All'interno di Uäl sono contenuti svariati doni antichi legati al volo; molto note sono le *Pietre di Myria*: pietre traslucide al cui interno s'agita un'inquietata forza elementale dell'aria, permettendo al suo possessore di librarsi nel vuoto con gran disinvoltura.

Valore di resistenza planare: 5

Valdr

La Foresta dei Cervi

Localione: Nord. Luogo antichissimo e di grande misticismo. Un fortissimo incanto è stato perpetrato sin dalle origini a opera di Mjun, la dea-cervo. Le profondità della terra accolgono la linfa della dea-cervo, la sua potenza mistica. Il suo sangue scorre sempre più fluido e costante nei fiumi, nei laghi e nelle "cascate dai grandi salti" (*Havenjr*). Lo sguardo della dea si riverbera e si riproduce negli occhi delle bestie selvatiche che popolano la foresta, anche gli alberi, i fiori, le pietre, ogni elemento è il prodotto della divinità, la sua manifestazione fisica, e più che mai i Cervi sono le creature a lei devote, i primi abitanti per eccellenza di Valdr.

Valdr era un paradiso incontaminato,

quando ancora i draghi godevano della fama di divinità, accogliendo peraltro specie animali ai limiti d'ogni immaginazione; un vero e proprio habitat ideale che la stessa dea curò con grazia e tanto amore: essa rappresentava la sua incontaminata dimora. Qui, i suoi figli, gli elarfin, condussero pienamente una vita all'insegna del dileggio, della caccia primitiva e dei piaceri più sfrenati, in cui gli strumenti musicali più pregiati, creati dagli stessi elfi, maestri dell'intaglio, fecero il resto. Nel mentre gli Elfi si occuparono della salvaguardia della Natura e delle costruzioni di straordinarie città arboricole. Valdr rimase in ogni modo "intatta" pur dopo l'avvento della "Grande caccia rossa", che causò l'estinzione di tutti i suoi abitanti, o quasi. Di tale situazione si sa ben poco, e alcune zone della foresta rimangono tuttora chiari esempi di ciò che doveva essere stato in precedenza (presenza di "paludi" e altro, avvenenti pur nella loro "oscurità").

Valdr è un'immensa foresta; un luogo dove la magia è ancora percepibile, e così i suoi elementi ereditano questa caratteristica: scale agresti che s'innalzano per molti metri verso l'alto, fino a raggiungere le chiome degli alberi, sentieri che si snodano per parecchi chilometri, cambiando repentinamente direzione o perfino sdoppiandosi senza alcun preavviso; alcune zone hanno invero mutato fisionomia, sembrando quasi delle bellissime paludi, per non parlare dei fiumi limpidi che attraversano e incrociano le zone più rigogliose, sembrando veri e propri specchi, di sicuro dominio elfico. Il fiume principale di questa foresta si chiama "Mjunnar" ("miele"), e ha la stessa consistenza del nettare ambrato. Alcuni sostengono che le sue acque abbiano straordinarie proprietà curative. Alcune dicerie sostengono che, una volta al mese, in un giorno di luna piena, sia possibile vedere, anche se per poco tempo, la dea-cervo discendere le acque del fiume per purificare e detergersi il corpo, quando si manifesta sulla terra. Da qui nasce il rito dell'*Ithingar*: tre giorni prima dell'avvento della dea, una lunga fila di elarfin lascia la

città, vestiti soltanto di una pelle di cervo, mentre tengono in mano una piccola ciotola piena di miele rosa. Una volta giunti sul posto, pongono la ciotola sul bordo del Mjunnar e cominciano tre giorni di festa, danzando, bevendo e suonando alcuni tamburi di Vajir che custodiscono con grande gelosia.

Ancora tante sono le sorprese: luoghi di straordinaria eccentricità e meraviglia dedicati ai riti della Natura, dove are e templi sono così ornati da sembrare quasi strutture erette dagli dèi; l'alito del divino è fortemente percepibile.

Valdr è piena di cervi, per questo riceve il meritato soprannome di "Foresta" o "Regno" "dei Cervi". Alcuni sostengono che la maggior parte non siano animali veri e propri, ma le versioni metamorfosate di un elarfin; pertanto bisogna fare attenzione quando se ne incrocia uno o si va a caccia. Ucciderne uno è sinonimo di grossi guai.

Valore di resistenza planare: 6

Luoghi di particolare attenzione sono:

Salto dell'idromele (Odralmjr). Una sorta di gola circolare dove frastuonano continuamente ben sette cascate, di colore ambrato. Qui si radunano spesso i cervi bianchi e alcune creature di rara bellezza, come il temuto Adrafjr, il Cervo Rosso, legato al fuoco; quando egli si adira, la sua criniera avvampa così come le corna che diventano pire inesaurite.

La particolarità che salta subito all'occhio è il non mescersi delle acque che derivano direttamente dalle relative cascate, e per questo formano un lago a spicchi. Secondo alcune dicerie, ogni acqua possiede una proprietà diversa e, a uno sguardo più attento, tramite la magia runica, è possibile scorgere i loro diversi colori.

Kaldrys, "La città d'ambra". Sede degli elarfin. Una città che si sviluppa fra le ampie chiome di querce millenarie, i cui tronchi torreggiano come alti bastioni, pieni d'intarsi a tema elfico. Ampi gazebi naturali, archi, volute e scale ai limiti della vertigine caratterizzano questo posto. Di

grande bellezza e perizia artigianale sono le molteplici statue in legno che tappezzano la città, raffiguranti animali e creature della Natura, tali da fare invidia a qualsiasi falegname o costruttore di navi (non di rado, tali artigiani contrattano con gli elarfin per le incisioni delle proprie adrimar).

Kaldrys è anche la città che detiene il maggior numero di ermagandr nelle forme di alberi mistici e archi planari intessuti nelle foglie. La loro destinazione è limitata in ogni modo alla regione di Valdr; i dispositivi che portano all'esterno del Regno si trovano invece a est della foresta, in particolare collegano le diverse distese boschive dislocate sul continente. Il *Baldrimal* è l'unico ermagandr a condurre direttamente alla foresta di Kalymadea (Esequin), ma è il più difficile da reperire e cui avvicinarsi, in virtù delle sue protezioni mistiche; ben sei Keldren lo sorvegliano (Cervi del corteo di Mjun).

Gli elarfin sono un popolo assai individualista, e ben si sposano con l'eccentricità delle strutture locali; gli arcieri elarfin sono fra i più pericolosi di tutta la razza elfica e, benché vivano al di fuori della città in qualità di scout e vedette, hanno sviluppato un profondo legame con la propria capitale; le guardie cittadine invece non perdonano.

Kaldrys vive in piena simbiosi con gli animali del luogo, in particolar modo con i cervi che ne diventano a pieno titolo pregevoli cavalcature e instancabili supporti per il trasporto. Alcuni di loro portano il marchio di Mjun, dotati di grandi poteri (le corna ne sono l'epicentro),

e potente la loro abilità di teletrasporto (soltanto all'interno della foresta).

Nel periodo della Grande Caccia, quando gli abitanti del Nord avviarono lo sterminio nei confronti dei draghi, gli elarfin decisero di radicarsi pienamente nel proprio habitat con la stessa solidità di una quercia; il popolo di Mjun fu condotto da un grande capo, di nome Aesin: una creatura dal forte temperamento, che amava in maniera a dir poco fanatica il diletto artistico e il divertimento, soprattutto lo stare sotto un albero a suonare il proprio flauto (quando non impegnato in qualche contesa di spada, essendo egli abile maestro di lame). Portò così avanti la ribellione contro coloro che

attentarono alla vita delle creature draconiche. Adesso Aesin si è rintanato nella zona più interna di Valdr, avviando un'inquietante amicizia con gli animali del luogo, suoi unici compagni (alcuni sostengono che sia un Ranger, o un Signore delle Bestie). Egli pertanto non dispera nell'incontrare, un giorno, un valoroso

Cavalcadraghi o un Eroe dei Draghi cui donare le proprie attenzioni o qualche avventore cui raccontare le proprie prodezze.

Ordren

Il Regno dei Nani

Localione: Nord-Ovest. Il grande regno dei durmil (nani). Il suo nome riecheggia tuttora presso i Regni del Nord, grazie al profondo legame con l'omonima divinità antica.



Nei tempi addietro, Ordren, dio dei Nani, decise di posare il proprio martello su queste floride terre. Così, con tenacia e potenza nel braccio spaccò la terra in più punti; da quelle fenditure vennero fuori basse creature, caratterizzate da una forte determinazione e sorprendente robustezza. Brandivano un'ascia da guerra e avevano la barba lunga. Successivamente presero il nome di Durimil ("coloro che impugnano l'ascia"), per poi giungere alla forma contratta di durmil.

Lungo la fenditura più larga i nani vi costruirono le prime strutture della futura città nanica, nella fattispecie un tempio devoto a Ordren e, in seguito, una sala per i consigli di guerra. Seguirono poi le abitazioni, la Forgia, e ancora gli edifici più importanti. Non per ultimo venne innalzato al centro della città un imponente obelisco, noto come "Obelisco di Ordren". Si dice che il dio dei nani parli al suo popolo attraverso tale simulacro.

Il Regno riprende quasi la forma di un elmo, con l'isolotto di Baern come para naso, ed è disseminato di colonnati antichi, di vetuste rovine, di pilastri ben squadriati con intarsiature enigmatiche che richiamano quelle delle rune, templi distrutti di divinità sconosciute, il tutto inghiottito fra le liane o i cespugli della grande foresta. La vegetazione si sviluppò proprio a partire dalla fessurazione dei colpi di Ordren, proliferando e accrescendo il verde in maniera impressionante. Alcune leggende vogliono che Mjun, la dea-cervo, abbia buttato fra quegli spazi alcuni semi che poi attecchirono, alimentati dal nettare della dea. Tuttora dalle fenditure della terra vengono fuori creature e spiriti elementali di ogni sorta, come un generatore continuo. Cruccio non da poco per i durmil che salvaguardano quei luoghi. Molto spesso richiedono l'aiuto di un ranger esperto perché la situazione non degeneri.

La bellezza del regno di Ordren sta in questo rapporto, quasi simbiotico, fra antico e moderno, fra roccia e folta vegetazione. Disseminati qua e là vi sono i *Sonàrgal*: imponenti statue naniche che

raffigurano eroi e guerrieri del passato nella loro piena armatura, mentre brandiscono asce o martelli con grande vigore, sembrano quasi vive, a prima vista. Raggiungono un'altezza che varia dai cinque ai dieci metri, e sul basamento presentano una lunga sequenza runica, per lo più estratti o intere poesie naniche che sintetizzano le gesta del personaggio cui sono correlate. Sulla loro funzione non si sa ancora molto, e gli avventurieri credono che siano idoli ai quali poter chiedere responso. Si narrano vicende dense di mistero su di esse, alcuni raccontano che gli occhi s'illuminino all'improvviso nell'interloquire con l'avventore, altri sostengono che siano soltanto espedienti nanici, semplici trucchi per mettere in fuga quelli troppo curiosi. Certi testi antichi parlano del loro utilizzo in battaglia come Golem, animati al momento dalla magia runica.

In alcune zone interne del Regno si sviluppano ampi fiumi, dal colore scuro o cinereo, che prendono il nome di *Grjnlar*, "Fiumi di Pietra". Prendono questo nome perché, a quanto si dice, la loro acqua sia in grado di trasformare in pietra chiunque la beva. A parte ciò, presso questi corsi fluviali cresce una ricca vegetazione che trasforma il luogo in una vera e propria oasi conchiusa fra le rocce; un paradiso per ogni avventuriero che s'inoltri al di là delle montagne, dopo aver patito la fame e la sete. Di per sé, Ordren non è un luogo ospitale, e troppo spesso ci si può ritrovare a errare per ore e ore senza cambiare paesaggio (fatta eccezione per alcuni elementi architettonici di compendio come i *Sonàrgal* o vari templi, oramai diroccati, andati distrutti dopo che Ordren decadde a opera di Hymblas).

Nelle zone più profonde e intime delle montagne è invece possibile scorgere porte naniche che introducono a città sotterranee di grande bellezza e potere ancestrale, per come le ideò in origine la mente di un dio (Ordren). I nani sono legati alla terra, o meglio al sotto terra, e per questo connessi al mondo delle ombre, dei morti. Difficilmente un avventuriero si spinge oltre le profondità delle montagne,

timore c'è nel cuore a trattare un nano a casa propria, nelle viscere di un luogo che incute paura. Anche il più coraggioso diventa timoroso. La miniera di *Fjngandr* è la più importante di tutto il continente; presenta la maggior parte dei metalli conosciuti e ha una grande ricchezza di pietre preziose. Ma attenzione alle creature che l'abitano, perché le sue caverne celano orrori molto pericolosi, con i quali i durmil tentano giornalmente di convivere. Si pensi ad alcuni Draghi della Ruggine (*Ifingr*), per non parlare delle ombre che infestano le zone più intime della miniera.

Valore di resistenza planare: 7

L'Ordruyn e la tecnologia nanica

Il più importante e determinante contributo di Ordren per il popolo nanico è stato l'introduzione degli ordruyn: una potente pietra, semi ovale, al cui interno pulsa un puro globo di luce blu. Questo dono diede inizio a ciò che i durmil chiamano *Ordruk*, "Era della Tecnologia". La pietra fu utilizzata per convogliare energia all'esterno e per imbrigliarla in strutture ben definite (una sorta di generatore d'elettricità, capace d'illuminare la città, anelli di teletrasporto interno, e anche le stesse armi ne godettero a pieno), soprattutto attraverso l'incastonatura. Ma per questo processo furono necessari i fruitori di rune. Secondo gli studiosi all'interno di un ordruyn sono presenti delle sequenze runiche, molto ostiche alla lettura e alla comprensione, tali da espletare specifiche funzioni; quindi le pietre non funzionano tutte allo stesso modo. I Runecaster più esperti sono addirittura in grado di manipolarle e di cambiarne le priorità.

La tecnologia nanica funziona benissimo e il grado di evoluzione che ha raggiunto è davvero spaventoso, molto spesso ingenerando dubbi e confusione negli altri popoli, ancora abituati al baratto e all'uso di una "tecnologia" più rudimentale. I nani fanno largo uso di macchine volanti per raggiungere la sommità delle montagne più scoscese, ma anche per spostarsi con

più celerità evitando le insidiose foreste del regno. Non è infrequente trovare alberi sul cui tronco vi è incastonato un ordruyn o una porta senza serratura, con funzione di difesa o perfino certe creature silvane che lo mostrano sulla fronte: i nani si sono spinti troppo oltre e hanno perpetrato alcuni esperimenti di accrescimento e rafforzamento metabolico, e non solo, su alcune specie, come cervi, lupi e anche rapaci. Per tale occasione, è nata una nuova casta, quella degli "Incisori runici", in grado di intagliare l'ordruyn di modo che la pietra possa essere incastonata anche in oggetti o creature di media o piccola dimensione (per esempio, bracciali, anelli, elsa della spada, uccelli, e così via).

Ordren, la città dei Nani

La città crebbe e si sviluppò intorno all'Obelisco, e i durmil si servirono soprattutto della nuova tecnologia per costruire una vera e propria città fondata sul potere runico, più dello stesso regno di Orudin (nel periodo di *Aqua Mundi*). La differenza con il secondo sta nell'uso smodato degli elementi tecnologici e nell'ausilio di un'ingente quantità di dispositivi e oggetti speciali, ma soprattutto basando la conduzione di Ordren attraverso delle ferree leggi, orientate verso il saggio uso del proprio potere.

La città si sviluppa quindi intorno all'Obelisco che ne diventa il fondamento della piazza principale, detta anche "Piazza della Pietra". Le strutture sembrano quasi alti grattacieli, molto squadrati, come rigidi blocchi di marmo, se non fosse per le scanalature verticali al cui interno brillano luci di vario colore, soprattutto azzurro e verde (sembrano proprio finestre); tutto questo dà alla città un assetto molto avveniristico e altamente tecnologico. Ordren è una vera e propria metropoli nanica dominata dalla "magia" (runica).

La presenza degli *Oderik* getta nello sconforto gli avventurieri che hanno la fortuna (o sfortuna?) di giungere presso questa città: grossi blocchi squadrati, con funzione abitativa e non solo, che levitano

sulla città. Enigmi per chiunque ne voglia penetrare il velo dell'illusione. L'energia sprigionata dal sistema dell'ordruyn è immenso e questi sono soltanto alcuni esempi di dove si possa spingere il sapere dei nani.

Non è infrequente incontrare in città creature di pietra animate come i Juggernaut, un tempo usati per la guerra, mentre adesso espletano una serie di funzioni utili alla comunità (trasporti, difesa e altro ancora). Altri vengono pure usati nell'arena dei nani per i combattimenti, fruttando al comitato promotore un ottimo guadagno tramite le scommesse (non solo Juggernaut-Juggernaut, ma anche contro un guerriero che ne faccia richiesta).

La presenza della divinità è fortemente percepibile. Si dice che, Ordren stesso incamerò la sua essenza all'interno dell'Obelisco, e da qui sembra comandare più che mai la città come un attento Guardiano. Gli avventurieri poco avveduti devono stare attenti a come muoversi in questo luogo, poiché l'uso improprio della magia runica è punito severamente e l'Obelisco tutto osserva. Gli elfi sono malvisti e i draral tollerati.

La raccolta di leggi che disciplinano la vita all'interno di Ordren è noto con il nome di "Codex Nanorum". La città è in ogni caso governata da un concilio di nani guerrieri.

Luoghi di particolare interesse:

Le Colonne dell'Abisso. Lungo tutto il territorio è possibile reperire ben dieci statue giganti, di circa sessanta metri di altezza l'una, raffigurante ognuna una creatura acquatica (che non vanno confuse con i Sonàrgal). Ogni statua presenta lungo tutta la propria estensione una scala d'argento, alla cui estremità si apre un'ulteriore scala, più piccola; questa porta alla sommità dell'elmo, che è cavo, dove risiede una terrazzina. Al centro di essa, un basamento di fattura nanica sembra artigliare una grossa pietra preziosa: invero, è un ordruyn. Soltanto la metà possiede una tale gemma. Secondo

alcune dicerie, se tutte quante le strutture scultoree dovessero riappropriarsi del proprio ordruyn, un grande potere investirebbe l'intero regno: un bene o un male? La diceria si riferisce, nella fattispecie, alla possibile riemersione dell'antico regno acquatico di Nyàmadrìs, un tempo sede di Malva, e luogo di vita per tutti i suoi abitanti: elfi acquatici, tritoni... Le statue prendono anche il nome di "Colonne dell'Abisso" e avrebbero la funzione di sostenere la terra di Nyàmadrìs come robusti pilastri.

Templi di Ordren. Al di fuori della città, diversi sono i templi disseminati qua e là, in onore dell'antica divinità nanica. Ognuno di essi presenta forme variegata e secondo l'interpretazione dei cultisti. Alcune sono strutture con ampi colonnati (a forma squadrata) con al centro una lunga torre litica, mentre altri sembrano intricate forge all'esterno. Qui, operano diversi adinarrak, che hanno oramai trasformato tali strutture nella propria fucina, mentre impiegano il loro ritmico martellare come una sorta di canto dedicato al dio dei nani. Essi sono eccelsi costruttori di martelli.

Baladr. Il luogo più strano e affascinante di tutto il regno di Ordren, sito presso un'ansa della montagna più alta. La sua pianta circolare a dieci anelli concentrici è attraversata da due piattaforme in pietra grigia, a croce. Nei punti di intersezione si sviluppa invece una base rettangolare di medie dimensioni. Sia i basamenti sia i corridoi, ma in genere tutte le strutture, sono attraversate da intricati sistemi runici (nanici).

Molte sono le congetture su tal luogo, ma la più accreditata è quella di un vero e proprio aeroporto per le macchine volanti, alimentate, come per il resto della tecnologia nanica, dal potere dell'ordruyn. Baladr, del resto, ha una sua ragione d'essere: raggiungere il picco su cui si sviluppa è pressoché impossibile se lo si fa a piedi o con altri mezzi che esulino da mezzi volanti o levitanti. Peraltro presso la sommità di questa montagna si trovano

un gran numero di antiche rovine naniche, ricche di preziosi oggetti e inquietanti tesori. Rarissime rune sono qui custodite, allettando continuamente la sete di potere dei relativi fruitori.

Tecnologia nanica (uso dell'ordruyn).

Le pietre di potere di cui usufruiscono tali strutture, una volta incastonate, conferiscono alle macchine volanti la capacità di volo. Per poterle controllare, è necessario avere con sé un valente Runecaster o un Navigatore (ancora meglio un “Costruttore di navi”) o un namtrak che manipoli l'ordruyn attraverso il proprio Draka; questo perché l'ordruyn reca al suo interno una serie di rune che, formando una ben precisa sequenza, come per un incantesimo, attivano gli effetti desiderati (volo, blocco, barriera di difesa, caduta leggera e così via).

Le Shiir

Le macchine volanti

La Shir è una struttura molto complessa ma di una funzionalità impressionante. Le forme di queste navi volanti variano in base alla funzione che devono espletare. La forma spesso riprende una farfalla o un uccello cromatico, ma anche figure più rozze come ben s'addice al gusto nanico. La maggior parte sono invece lente, ma

molto robuste e resistenti agli urti; le carene sono, a volte, in pietra scolpita, fatta eccezione per quelle interamente costruite in legno e con ali di pipistrello, come una sorta di prototipo.

All'interno della Shir risiede il nucleo in continua agitazione formato da un ordruyn tenuto in sospensione, mentre sul ponte della nave è presente una colonnina sulla cui estremità sta una sfera di cristallo oppure un piatto semisferico di pietra preziosa incastonato sul pavimento. Qui si posiziona un Manipolatore, con i palmi delle mani tesi su di esso, in modo da controllare a distanza il nucleo. La gestione non si limita soltanto a dare più o meno energia di propulsione alla nave, ma anche a controllarne la direzione e altro. Il Manipolatore è quasi sempre un Runecaster, ma ciò non toglie che possa essere gestito attraverso il Draka (certo, più ardua come azione).

Le Shiir servono tanto al trasporto quanto a raggiungere altri luoghi impraticabili o irraggiungibili per via terrestre. Raramente queste navi superano i confini del Regno. Molte di queste sono state distrutte, a primo colpo, dai draghi delle Dragonwards. **Esempi di Shiir:**

Liis (con l'apporto degli elfi): questa Shir di piccole dimensioni è molto veloce e molto



facile da padroneggiare, perfino un Manipolatore alle prime armi ne sarebbe capace. Le forme variano da quelle di un insetto a quelle di una farfalla. Può trasportare da tre a cinque persone, più il Manipolatore.

Krast (nanica): questa Shir di medie dimensioni è lenta ma molto resistente, l'ideale per l'attraversamento di luoghi dominati da condizioni ambientali molto ostili (acido, fuoco...). Le forme sono quelle di un ariete. Può trasportare da sei a dieci persone, compreso il Manipolatore. Studiata anche per sostenere un combattimento aereo.

Essilie (con il supporto degli elfi-cervo): questa Shir è una struttura molto evoluta, come del resto ci si aspetterebbe dagli elarfin. Di piccole e medie dimensioni, molto complesse da padroneggiare ma dalle grandi capacità intrinseche (autorigenerazione delle parti dello scafo o delle vele d'argento, invisibilità, blocco del generatore dell'ordruyn). Le forme sono quelle di velieri; le vele sembrano quasi in stato di illusorietà talmente sono diafane, ma a uno sguardo più attento si scoprono essere fatte di sottilissimi fili d'argento. La zona di controllo presenta una colonnina con un incavo che riprende la forma di un ordruyn (e così è, poiché ne va inserito uno per controllare la nave). Inoltre, è possibile dare comandi alla nave se impiegato il Draka in forma estensiva. Le Essilie possono trasportare da quattro persone (piccole) fino a otto (medie), più il Manipolatore.

Si dice che queste navi siano vive, che siano creature senzienti. Questa asserzione nasce dal fatto che, se ferita, l'Essilia rilascia dal punto in cui è stata colpita una particolare sostanza mielosa, color dell'ambra (che sia il suo sangue?!).

Asnanor

Il Regno degli dèi caduti

Localione: Nord-Est. Presso il mare di Hordr si staglia con gran fierezza, ma anche con una certa inquietudine, la terra

di Asnanor, detta anche “la città degli dèi decaduti” o “Regno degli dèi antichi”.

Molte sono le leggende e le varianti che strutturano la cosmogonia del continente di Ferendrin, e altrettante quelle che interessano le vicende degli dèi, più degli stessi eroi. Proprio una di queste consolida l'origine del regno di Asnanor. Quando ancora Narfen esercitava con piena disinvoltura il proprio potere incontrastato, nell'ombra alcuni dèi decisero di tramare contro il proprio padre. Venne così il giorno della resa dei conti; ma Narfen tutto vede e tutto sente e, attirati i suoi figli su una terra ancora vergine, li annientò senza alcuna pietà, infierendo sui loro corpi; tale fu il dolore provocato da distorcere il loro volto in un gesto di terrore incontrollato. Successivamente i corpi furono fatti a pezzi e sparsi per l'intero regno, assumendo ogni parte lesa la consistenza della pietra, del marmo o dell'avorio.

Oggi Asnanor è una terra di grande splendore, a dispetto di quanto ci si aspetterebbe rapportandosi alle vicende che l'hanno martoriata. Per un avventuriero è normale intravedere fra le carezze di una liana o della fitta vegetazione la testa gigante di un guerriero o il corpo di armatura che svetta oltre gli alberi, e così ancora gli affascinanti volti della dea della bellezza che ammoniscono con le labbra contratte chiunque varchi la soglia di quel luogo. Bisogna fare attenzione però, perché, pur essendo stati annientati e smembrati, i poteri di quelle divinità sono ancora attivi; basta lo sguardo negli occhi della dea per avvizzire come carne morta o procurarsi gravi ferite al semplice tocco di una spada di pietra (secondo alcuni basta anche semplicemente dare uno sguardo fugace all'arma per subirne il terribile effetto, come se l'avesse combattuta).

A caratterizzare il Regno è la presenza dei *Midgàlar*, gli splendidi “Giardini pensili di Asnanor”, strutture al di là di ogni immaginazione, con muri altissimi puntellati di fiori di ogni sorta, alberi da frutta e fontane zampillanti il cui getto raggiunge altezze notevoli, come fossero

cascate, cadendo lungo il fianco della montagna che le accoglie. Quelli più alti raggiungono le proporzioni di un edificio di venti piani. Presso alcuni giardini cresce il rarissimo *Harflag*, noto come “Sogno degli dèi”, un fiore dalle proprietà incredibili, capace di ridare la sanità mentale a chi l’ha persa (elemento tenuto in gran considerazione dagli elfi di Myria, i quali vanno spesso incontro a fastidiose insania a causa della loro claustrofobia. Un elfo alato potrebbe farsi pagare in maniera profumata per elargire informazioni sulla locazione di questo fiore).

Asnanor cela terribili segreti, e così anche i sogni degli dèi sono stati qui fatti a pezzi e interdetti fra i confini di una terra vergine che vide di loro soltanto la più infausta delle disfatte. Gli dèi continuano a sognare e cercano più che mai di assecondare il loro istinto di creazione. Per tale motivo, le leggende vogliono che qualsiasi cosa proferita all’interno di Asnanor, prenda pienamente vita. Pertanto si eviti di parlare di draghi con tanta faciloneria, o l’effetto inverso sarà quello di vedersene materializzare uno in carne e ossa. Ma l’istinto di creazione ha un suo rovescio della medaglia, e molti sono gli avventurieri o i guerrieri che fanno visita ad Asnanor in cambio di qualcosa. C’è chi sostiene che si possa dialogare con queste divinità, e chiedere loro un dono, al contempo accondiscendendo alla loro esigenza di sentirsi nuovamente dèi: senza coloro che li adorano, non sono nulla. A volte la ricerca va a buon fine, per altre c’è solo la morte. I poteri non sono quasi mai eterni e duraturi, ma per certe situazioni sono davvero essenziali; è perfino lecito chiedere semplicemente un vaticinio. Si racconta di avventurieri che siano andati alla ricerca del potere di manipolazione delle rune, il tempo necessario per attivare un *ordruyn* oppure per ricevere in dono la capacità di divinazione per il ritrovamento di un potentissimo oggetto. Famosa è la leggenda di re *Hungrjr* che dal villaggio di *Gatmor* si spinse oltre le terre di Asnanor per chiedere all’antico dio *Utgroa* la

locazione della più leggendaria fra le adrimar, *Antjria* (presso il “Cimitero delle Navi”).

Valore di resistenza planare: 6

Luoghi di particolare interesse da visitare:

***Pyra-Flare* (diz. “*Paira*”)**

La Valle di *Pyra-Flare* ha una storia molto antica e, soprattutto, legata alla figura del drago *Edorna*, antica divinità minore del fuoco. Tempo fa, *Narfen* pose quale Guardiana della valle, *Edorna*, un’avvenente quanto talentuosa danzatrice mistica (*drakarin*); con le sue arti magiche legate al fuoco (avendo il corpo tempestato di molteplici rune) e con la sua saggezza lei assicurò la pace all’intero luogo. Non appena la sua vita volse al termine, *Narfen* decise di farle uno dei più grandi doni: l’immortalità. Un nuovo stato dell’essere che si palesò finanche con la mutazione della propria forma, prendendo le sembianze di un enorme drago ardente, con i colori che andavano dal viola scuro fino al giallo, passando per il rosso e l’arancione, nelle loro più profonde sfumature.

L’aspetto della Valle è davvero inquietante, in netto contrasto con le bellezze esotiche di Asnanor: interamente coperta dalla cenere che, a occhio più esperto, rivela delle luminescenze e dei riverberi simili al fuoco. Al tatto ha la stessa morbidezza della seta. Secondo gli studiosi, quella cenere stessa è invero una delle tante forme di *Edorna*.

La Valle risulta in ogni modo inospitale, proprio a causa di questa cenere che ha la tendenza a saturare i polmoni se non ben protetti. Una creatura si ritroverebbe ad ansimare e a morire soffocata in pochissimo tempo, sentendo i propri polmoni bruciare. Inoltre, secondo i riporti di alcuni avventurieri, *Pyra-Flare* sarebbe abitata da strane creature fatte di cenere od ossidiana; in particolar modo, la presenza dei *Bàlar*, uccelli di media grandezza simili a delle Fenici, basterebbe a far retrocedere il guerriero più strenuo e

spavaldo. La loro manipolazione del fuoco e dell'ombra è a dir poco spaventosa.

Il Regno di Norgrim.

Locazione: Est. È il Regno per eccellenza della razza umana, una terra che si estende per centinaia di chilometri e che ingloba in sé città fortificate e dalla grande combattività. Il territorio è una vasta distesa di verde, ma anche di radure che ben si prestano all'insediamento. Qui ha attecchito la razza umana, in un mutuo rapporto di vivibilità e di sfruttamento del suolo. Grazie anche alle creature del luogo, seppur primitive e difficili inizialmente da addestrare (Beligal e Varalis), la città ha a lungo prosperato e anche avviato un solido progetto di sviluppo urbano.

Norgrim gode di un'ottima posizione geografica, quasi al centro del mare di Hordr e vicino all'Arcipelago di Myria, anche se tale situazione crea non pochi dissapori con la terra degli elfi alati, soprattutto per un problema di rivalità e competizione sul primato del volo e della capacità di addestrare creature volanti (Beligal da un lato e Cylok dall'altro). Ma ciò che rendono Norgrim davvero un Regno straordinario sono i suoi cinque porti, locati in ogni estremo della terra (esattamente presso ogni villaggio), e il possedere le migliori adrimar di tutti i regni: i costruttori di navi della razza umana sono equiparati, per efficienza e bravura, ai fabbri nanici per il metallo e ai costruttori di archi elfici; stessa nomea l'hanno i relativi Runecaster. Non è infrequente veder attraccare qualche veliero elfico o perfino un'imbarcazione nanica. Gli affari sono affari.

Norgrim deve molto alla sua posizione, e il mare di Hordr è un mare generoso e meno letale di quello di Skjrd, anche se le creature che lo abitano e alcuni fenomeni atmosferici sono spesso motivo di morte per qualche marinaio (ma mai quanto lo è per il secondo). La vicina presenza di *Skjolgata*, un maelstrom di grosse proporzioni non sembra però allarmare i provetti navigatori dei porti del lato sud.

Anzi, questo ermagandr è motivo di curiosità e studio da parte degli abitanti di Torgil e di Urendal. Questi ultimi sono ancora sulle sue tracce, cercano di venirne a capo: quale la sua destinazione, e quali le creature titaniche che lo abitano?

Valore di resistenza planare: 4

Norgrad

Questa città del Nord è uno dei luoghi maggiormente attaccati dai popoli vicini, e le guerre interne sono all'ordine del giorno. Tralasciando questa nota dolente, e parlando subito della capitale, Norgrad ripropone lo standard progettuale di una tipica città medievale, simile a un castello, in tutto e per tutto, concentrando la vita cittadina al suo interno. Varie sono le torri presenti e in special modo le piattaforme dove vengono ospitate delle strane creature draconiche, non più alte di 2-3,5 metri, chiamate Beligal, una sorta di cavalcatura da combattimento, perfino invidiate dagli elfi di Myria (rispetto ai loro Cylok). Parallelamente a esse, si trovano le tane dei Varalis, temibili sauri giganti, bardati, usati anch'essi come cavalcature, provenienti direttamente dalla Terre Selvagge; non infrequente è l'attività di recupero dei cacciatori che partono settimanalmente per affrontare i pericoli delle Terre dei Draghi, in vista di un buon guadagno, e dei Valimar (domatori di draghi) con i quali vengono presi accordi ben precisi.

Al di sotto delle torri si sviluppa la città tempestata di gallerie, archi e ponti, che le conferiscono una certa oscurità, ma anche grande mistero. La dislocazione delle strutture principali e di quelle secondarie, se non di quelle minori, prevedono per metà una posizione funzionale tipico del Medio Evo e per metà secondo una logica propria. Strutture importanti sono la Torre dei Beligal, un vero e proprio nido per questi cari "uccelli giganti"; la Torre delle Riunioni o Torre dell'Ordruyn, chiamata così perché accoglie una pietra nanica di straordinaria potenza, donata dal re dei nani Gaddy per suggellare un'alleanza che adesso dura da circa due secoli.

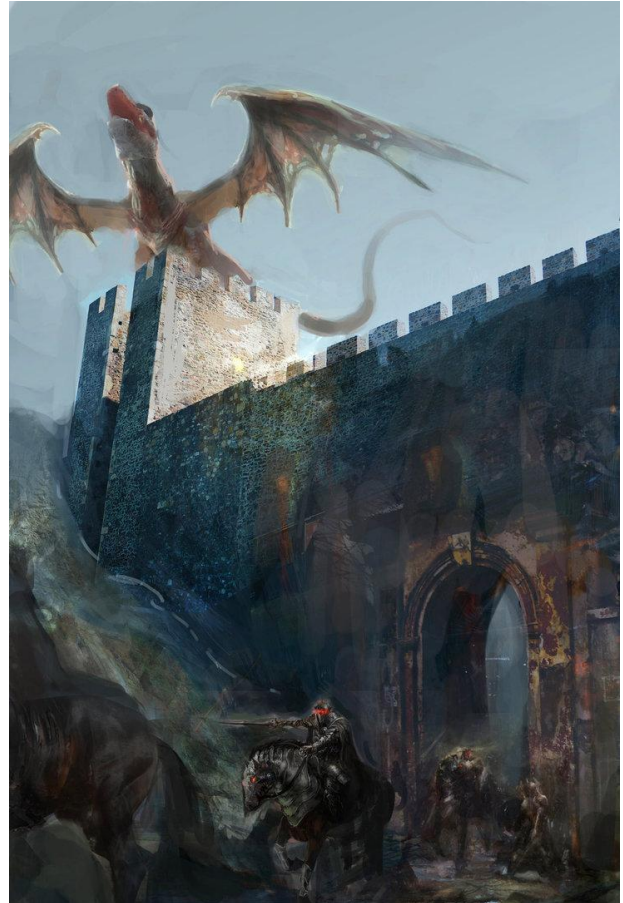
Altri luoghi particolari sono le armerie molto assortite e le scuole di combattimento. La città è governata da un concilio conosciuto come il Concilio dei Saggi. Esso è composto dai capi d'ogni città (compresi i villaggi), presieduto dal Patriarca, capo della capitale, e ha il compito di amministrare la vita cittadina, costituire gli eserciti per la difesa della regione, emanare le leggi e inoltre rappresentare il servizio di vigilanza. Nei casi estremi, sono gli unici a poter disporre pienamente del potere dell'Ordruyn.

Come servizi la città degli umani non offre niente di particolare che non possa offrire una città di qualsiasi tipo, ma offre quel tanto che basta per far sopravvivere i suoi cittadini. Per questo ogni cinque giorni, mercanti di ogni sorta e di ogni dove fanno visita alla città per vendere il proprio materiale, e per comprare metallo.

Norgrad è una delle poche città di umani che detiene la conoscenza della lavorazione del metallo, rispetto ad altre razze come quelle degli elfi e dei durmil; segreto cancellato dalle menti degli esseri viventi a opera degli stessi dèi, perché gli abitanti non conoscessero la guerra. Con l'avvento di Hymblas, tutto questo cambiò, e in alcuni individui tale ricordo affiorò più che mai, divenendo una forma esclusiva di sapere; i fabbri ben la custodiscono, a costo della loro stessa vita. Si dice che alcuni popoli mandino i loro emissari o assassini per catturare i fabbri umani, da cui estorcere il prezioso segreto.

Le maggiori miniere si trovano presso la città Uth-Altor. Qui è sempre presente un manipolo di guardie per sicurezza e vengono impiegati per i lavori dei Varalis molto più grandi di quelli standard e i Vynis, grossi sauri bipedi.

Grazie alla muraglia di cinta, all'impiego in combattimento dei Beligal e specialmente grazie all'Ordruyn, che ne temprava la solida pietra, gli umani possono resistere alle incessanti incursioni da parte degli avversari dei territori limitrofi. In particolar modo, di alcuni villaggi composti da soli guerrieri.



Uth-Altor

La città dalle acque blu. Questa rappresenta una delle migliori città dopo la capitale. Il suo punto forte è dato dalla presenza di miniere di metallo e di alcuni giacimenti poco esplorati di lapislazzuli dalle formidabili proprietà magiche, davvero interessanti anche per un vecchio studioso di rune e magia. Per questo detiene le migliori armerie, sature di oggetti "magici" e specialmente dei migliori arcanisti e fabbri di tutta la regione. Fin troppo note sono le "Spade dell'Acqua" di Uth-Altor, così chiamate perché interamente fatte di lapislazzulo. Resistenti e dalle formidabili proprietà mistiche. Chiamata anche "La città dalle acque blu" per il colore caratteristico delle sue strutture e dei suoi sentieri (di lapislazzulo) che richiamano il colore del piano elementale dell'acqua, essa rappresenta il covo dei guerrieri e dei fruitori di rune, specialmente dei primi.

Tra le sue strutture più importanti meritano di essere citate “La Torre delle Rune”; “L’Arena degli Eroi” in cui si cimentano i migliori guerrieri e i cavalieri in una singolare giostra medievale; “La Locanda del Cigno Blu” in cui è possibile bere il miglior idromele di tutta la regione e “Il mercante dell’Acqua” in cui è possibile acquistare le migliori armi e oggetti magici, oltre che trovare i migliori arcanisti. La legge qui è regolata da un componente del Concilio dei Saggi e fatta rispettare dall’ordine dei cavalieri blu (simili a dei paladini).

I villaggi umani

Siggardr. Questo è un insediamento di modesta entità, sito sulla costa Est di Norgrim. Non ha una vera e propria organizzazione urbanistica, e nemmeno la presenza di una muraglia atta a difenderla. Da un lato ha il mare che fa da scudo e dall’altro soltanto staccionate appuntite. La sua grande difesa sta invero nella presenza dei wolfgrin, i guerrieri berserker.

Forti scambi commerciali vengono effettuati con i regni dei nani; in particolar modo i guerrieri durmil approdano al porto di Siggardr, allettati dalla possibilità di una sfida contro uno dei wolfgrin, in modo da saziare la propria curiosità riguardo alla forza bellica di una tale casta.

Siggardr possiede ben cinque adrimar e ognuna di loro fornita di rune marine.

Gatmor. Questo villaggio, pur essendo di entità modesta come Siggardr, presenta invece una organizzazione più evoluta. Spesse muraglie la difendono via terra, e inoltre possiede una piccola torre di vedetta per gli avvistamenti in mare. La sua vera forza sta nel clan che l’abita, quello dei Lupi d’inverno, e dei suoi guerrieri ferini, i Wolfrick.

Non è infrequente che diversi popoli approdino al porto di Gatmor, in cerca di una solida alleanza. Rispetto agli altri clan i Lupi d’inverno sono inclini al dialogo e

tengono un comportamento più temperativo, sempre che la loro natura feroce non emerga al momento sbagliato, vedendo la comparsa di zanne e peluria nel proprio interlocutore.

Gatmor possiede ben quattro adrimar, e soltanto due di loro sono supportate da rune marine.

Fjell. Posto sul lato est di Norgrim, questo villaggio è noto per i suoi intagliatori di legno. In particolar modo, la sua posizione permette ampi vantaggi di navigazione verso i lidi di Asnanor, dove crescono alberi di grande qualità, ma anche difficilissimi da reperire, così difficile da impegnare la ciurma per diverse settimane. Molto spesso tornano finanche a mani vuote. Asnanor non è un regno semplice da gestire.

Fjell vive della sua attività di intagliatori e d’incisori del legno; i suoi ninoli e le sue statuette alimentano ampiamente il commercio. Molti sono gli onnensylfar che approdano al villaggio, incuriositi dalla tecnica di incisione di questi artigiani. Non a caso alcuni runecaster l’hanno eletta a fissa dimora.

Gli abitanti di Fjell sono anche eccelsi guerrieri, e possiedono scudi di pregiata qualità, da loro stessi costruiti, per questo sono chiamati anche *Skjlbordrin* “Dagli scudi inflessibili”. Il legno che li compone è il *gyldarin elfico*, un legno pregiatissimo, flessibile e fortemente resistente, ricavato dall’omonimo albero che cresce presso i “Giardini pensili” di Asnanor.

Urendal. Detto anche “Villaggio dei Cervi”. Questo insediamento, rispetto agli altri, è ben temuto e tenuto a distanza, soprattutto perché al suo interno vi è un gran numero di fruitori di rune. Sia i Wolfgrin sia i Wolfrick sono impavidi guerrieri, ma hanno pur sempre timore di ciò che non comprendono come la magia.

Urendal è spesso meta degli elarfin, e le diverse contrattazioni riguardano proprio l’ambito delle rune. Si dice che molti dei sistemi di difesa eretti presso le foreste di Valdr e di Alkédar siano di natura umana.

Urendal possiede tre adrimar, ma tutte e tre supportate, e non solo, da rune marine. Avere al proprio interno gli onnensyflar dà grandi vantaggi, soprattutto quando essi sono in grado di incidere le rune sullo scafo delle proprie navi, senza ricorrere all'aiuto esterno.

Torgjl

Questo è un villaggio di pescatori, ma anche di validi guerrieri. La notorietà è data dai suoi eccelsi costruttori di navi, i migliori di tutti i regni, e invidiati perfino dalle stesse razze elfiche. Essi sono noti anche come *Onstafir*. Sono riconoscibili per il loro aspetto molto nordico, con lunghi capelli e barbe inanellate o comunque ordinate in piccoli nodi, alcuni ne portano di lunghe e in più ordini (anche fino a cinque o tutta quanta). Sulla schiena e sulle braccia riprendono i motivi runici di quelle marine, ampliandone l'immagine con alcune scene complete (una adrimar che solca le onde o che supera una tempesta di fulmini). Sono soliti brandire le asce e non usano scudo. Si dice che tale casta di costruttori nasca con il dono della manipolazione runica (non allo stesso livello di un onnensyflar, ma limitata a una sola runa, in maniera innata).

I costruttori impiegano il legno pregiato delle foreste che crescono rigogliose sulle montagne a ovest, ma ben prediligono gli alberi di *Sindi* o "da miele rosa" che però crescono presso le foreste degli elfi (il primo, cresce soltanto presso l'isola di Groer, e per poterne estrarre un po' i marinai devono scendere a compromessi con la signora del luogo, una skjaldmaer di nome Glesir).

Torgjl si presenta come un insieme di resti di navi montate e fuse le une con le altre, a formare una sorta di grossa palizzata o comunque una recinzione molto eccentrica e pittoresca. Non la si può non distinguere a prima vista.

Il capo del villaggio è un guerriero del nord di nome Ergandr, il migliore costruttore del continente e il più valente dei guerrieri di Torgjl. Per missioni

importanti in mare, la sua presenza è spesso richiesta sotto lauto compenso.

Calyce

Il Regno degli Alar

Localione: *Sud-Ovest*. Definita la città dei pensatori, l'acropoli di Calyce si erge maestosa su una valle situata al di sopra della nebbia eterna che la circonda, a sud dei Regni del Nord. La sua localione è resa praticamente impossibile da raggiungere a causa della naturale barriera eterica, la bruma, e delle pareti scoscese delle montagne; stessa situazione si replica sulle coste, rendendo qualsiasi tipo di attracco difficoltoso, aumentando le probabilità d'incagliarsi contro uno scoglio o una roccia appuntita. Qualsiasi essere abbia tentato di scalare questi impervi pendii, si trova ora a fare compagnia alle molte carcasse che giacciono alla base. Per non parlare delle strane creature che popolano le vette e una parte delle pareti rocciose, come le relative forme draconiche (draghi della nebbia). Secondo racconti, non molto attendibili, si troverebbero, in dei punti ben precisi, ponti eterici che connettono la base con la cima, rendendo possibile il raggiungimento della città degli elfi. Una volta che la si è raggiunta (più che vetta è l'inizio di una vallata), è possibile scorgere maestosa e ipnotica un'intera acropoli, situata alla base di una enorme gola. Per raggiungerla basta scendere un ponte naturale di roccia marmorea: ciò che più s'evidenzia è la presenza di una possente e decoratissima cinta muraria e di due alte sfingi, che fungono da colonne allo spettacolare portale intarsiato.

Giunti nella gola, lo stupore e l'ammirazione per lo spettacolo intravisto, cresce sempre più, ridefinendo nella propria mente le forme e i disegni di quella sovrastante città. Le mura, composte di marmo bianco, sporche o per meglio dire abbellite dalla polvere gialla del terreno, acquistano un tono solenne e conferiscono alla città un certo mistero e una particolare atmosfera di antica rovina sospesa nel tempo, una città morta. Da

queste stupende strutture, si ergono e le superano come in una corsa verso il cielo, i disarmanti templi, luoghi e simboli di estrema cultura e sapienza. L'accesso, per quanto si può vedere, è solo possibile attraverso una porta costituita lateralmente da due sfingi di color sabbia e da un portone pieno d'incisioni runiche e intarsi di mirabile maestria. Nessuna guardia è qui presente. Secondo i racconti di alcuni avventurieri, a quanto pare, le sfingi si animerebbero e parlerebbero con gli ospiti. Se le motivazioni risultano coerenti e valide e si sottopongono a un enigma (tipicamente elfico) con esito positivo, l'entrata è guadagnata. Le statue sono invero controllate dagli stessi elfi della città. Aperto il portone, l'osservatore si prepari a entrare nella città del sapere, una vera e propria scuola di pensiero dalle proporzioni di un'acropoli. All'entrata, gli ospiti sono spesso scortati da alcune guardie insieme a un saggio o un ministro. Egli si preoccuperà di trovare una guida o qualcuno che li possa far muovere all'interno senza contravvenire ad alcuna regola. A primo sguardo, tale struttura sembra una normale acropoli, salvo per questo particolare uso della polvere giallastra, che le dà l'aspetto caratteristico di una città desertica. Controllando con cura alcuni angoli è possibile vedere realmente ciò che è: numerosi calidari, piscine, fontane, giardini pensili ovunque, giochi aerei, quasi paradossali di archi intrecciati e una moltitudine di cariatidi, raffiguranti elfi danzanti che soppiantano totalmente le normali colonne e corsi fluviali interni costituenti uno strano sistema di orientamento (spesso in pendenza, come se provenissero dalle montagne).

Calyce, pur essendo formata da molti abitanti, dà l'impressione che ovunque si vada ognuno viva per i fatti propri, come se non si conoscessero. Si dice che l'unico momento in cui gli abitanti di questa città siano uniti o scambino qualche parola sia durante l'*Hentarim*, la fusione dello spirito. Altri sostengono invece che l'evento è spiegabile per il fatto che gli abitanti hanno sviluppato delle eccezionali

capacità di dominio del linguaggio, prediligendo il canto, e così perdendo del tutto l'uso della parola: quale forma migliore per comunicare! Coloro che non hanno competenze nella musica o nell'arte poetica (Cantare, Strumenti musicali, Poesia...), hanno non poche difficoltà a interagire, con il rischio di cadere in errore nella fase interpretativa. Anche un cinguettio o un flebile fischio, cela invero un intero concetto. Si dice che questa sia l'originaria città dedicata alla dea Vajir.

Calyce comprende una notevole moltitudine di servizi e alcuni veramente unici. La città si distingue specialmente per due di queste: "Il Calidarium dell'Armonia" e l'Arena dei Poeti". La prima struttura, è formata da tre o più piscine, una sopra l'altra, unite da uno scivolo a spirale. Ognuna di queste piscine è costituita da intelaiature floreali, che le trasformano in veri e propri gazebi naturali; al centro è presente lo scivolo. Ma la cosa sorprendente è la presenza di diverse creature per ogni piscina, variando dalle sirene alle ninfe, per lenire e far passare qualsiasi dolore (ingegnoso il sistema di sfruttare le abilità di tali creature; è molto distensivo; lo è meno il prezzo, richiedendo un baratto abbastanza oneroso). Le leggende dicono che chiunque esca da quella struttura, diventi immune a qualsiasi tipo di dolore, sia fisico sia mentale. La seconda struttura rappresenta invece una meta fantastica per gli amanti delle arti creative, e specialmente per gli scaldi. Questa è una vera e propria arena, in cui non si duella con le armi, ma con la poesia, con la musica e con qualsiasi abilità artistica.

Gli abitanti del luogo sono degli ottimi filosofi e poeti, molto ricercati dagli scaldi per un confronto diretto. Proprio su questo bisogna spendere alcune parole. Si dice che il potere e il modo di comportarsi di questi elfi siano dovuti all'influenza che Vajir ha avuto su di loro nel tempo. La leggenda vuole che presso la *Gola degli Enigmi*, un pozzo naturale di ampie proporzioni, poco distante dalla città, la dea via abbia donato la propria voce. Molti sono infatti i cultisti che vi si recano in

pellegrinaggio per chiedere responsi o doni, ma tale azione è possibile soltanto rivolgendosi alla dea tramite il linguaggio artistico. Questi comunque sono solo racconti; altri invece sostengono che sia stato il drago che abita le Nebbie Eterne. Tralasciando tali dissertazioni, e proseguendo con la nostra descrizione, la città offre servizi generali come locande di altissima qualità e anche molto costose, armerie e tutto il vasto parco di strutture commerciali esistenti. Nella città la vita scorre tranquillamente e la società è protetta da un misterioso quanto magico sistema di difesa. Non esistono né reggenti né leggi, apparentemente, ma solo un reciproco rispetto l'uno per l'altro. La popolazione per quanto possa essere omogenea presenta alcune creature, ormai qui stabilizzatesi e adattatesi perfettamente. La maggiore affluenza delle creature esterne alla città è comunque sempre limitata a coloro che per filosofia di vita o per natura sono molto legate alla conoscenza e alla saggezza, quali studiosi, saggi, Runecaster, elfi, drakarin.

Calyce ha però una sua controparte e un problema non indifferente. Si dice che, come le altre, abbia un culto, qui conosciuto come “Il Culto degli Enigmi”. Esso purtroppo appartiene a quella classe dei culti, chiamiamoli così, fanatici, che presuppongono un sacrificio. Ogni tre mesi, un gruppo di elfi viene portato alla *Gola degli Enigmi* e lasciato alla “bontà” delle sfingi. Si dice che, a turno, ogni elfo debba sostenere un enigma molto difficile. Se la soluzione non è data, l'esito è molto chiaro. Se invece la soluzione avrà esito positivo, l'elfo potrà tornare alla città, sottraendosi alla morte. Dalle notizie pervenute, si sa che nessuno dei sacrificandi sia mai tornato. Solo la leggenda parla di un Runecaster di nome Ghyra, del villaggio di Urendal, che sia riuscito a sopravvivere al sacrificio, andando per un attimo avanti nel tempo, in modo da conoscerne la risposta.

Valore di resistenza planare: 7

Luoghi di particolare interesse:

Eldrin. Conosciuto anche come *Pozzo delle Costellazioni*, in cui è possibile interpellare gli astri e chiedere loro responso. Esso è un pozzo circolare tempestato da straordinarie immagini di costellazioni. La particolarità che colpisce l'osservatore è l'inconcepibile riflessione di stelle all'interno dello specchio d'acqua: non vi sono costellazioni in cielo per aversi tale riflessione, come se tutte fossero state inghiottite dal pozzo. Secondo le leggende questo fiume si è formato dalle lacrime della dea-cervo, la quale ha donato agli elfi l'accesso al corso fluviale (che passa dentro la città), in cambio degli insegnamenti offerti a sua figlia Calistra.

Il Lago delle Sette Lire. Luogo in cui in cui, si dice, morirono sette scaldi, uccisi dalla stessa Vajir per la loro incapacità e supponenza. Secondo altre leggende, chiunque si avvicini al lago può udire delle stupende melodie provenire dalle profondità dello specchio d'acqua. Attorno al lago vi sono sette statue, raffiguranti gli scaldi che persero la vita; le lire non si sa che fine abbiano fatto e secondo alcuni le dolci melodie sono provocate da questi strumenti arcani, rimasti a suonare per l'eternità nelle profondità del lago, in cerca di un loro padrone.

Molti sono i pellegrini che si recano presso il lago nella convinzione di poter chiedere a Vajir un grande potere legato alla Musica, e che a loro venga assegnata una missione speciale.

Esequin

Il regno dei Fabbri

Locazione: *Ovest*. Se da un lato, Ordren rappresenta il regno per eccellenza dei nani, senza alcun dubbio il regno di Esequin rappresenta quello dei fabbri.

Il suo cielo scuro, color della ruggine, vortica minaccioso sulle terre sottostanti, e il vento caldo, al pari di un mantice, soffrega le montagne e le coste con determinazione. Del resto, il Regno di Esequin sembra proprio riprendere, in

tutto e per tutto, le caratteristiche di un'immensa forgia all'aperto. A completare questo scenario ci pensa *Drekka*, detto anche "Fiume di bronzo": una fluida colata che scorre per parecchi chilometri, tagliando le terre in diversi sotto regni. Leggenda vuole che, un tempo, presso queste terre avesse la sua residenza il dio Baladrjs, ed esattamente la sua fucina collocata nelle profondità della montagna più alta. Dopo la sua disfatta a opera di Hymblas, il dio nanico, furente, decise di abbandonare le terre, e distrusse la Forgia, buttando giù con veemenza la pietra dove v'era contenuto il metallo fuso; nemmeno a dire che il contenuto divino, a

dir poco inesauribile,

cominciò a defluire verso l'esterno creando così l'attuale "fiume". Al suo passaggio, in maniera quasi tirannica, il bronzo investì flora, fauna, trasformandoli al suo semplice tocco in esseri quasi mitologici. Molte sono le creature che

abitano Esequin, davvero letali anche per un guerriero esperto, molto spesso ricoperti da un'armatura bronzea o in grado di soffiare un cono di bronzo fuso. Degni di nota sono i *Garmalak*, arieti di bronzo oppure i *Taurak*, tori dotati di un temibile soffio ardente.

Il Regno di Esequin non è una terra ospitale, più si procede verso l'interno e più le condizioni ambientali peggiorano. C'è chi ha equiparato lo status di tale regno a quello del Piano Elementale del Fuoco, ma di sicuro il primo eccelle nella quantità di creature pericolose e, soprattutto, nell'eccentricità di alcuni fenomeni atmosferici come il *Deltamar*, "La Tempesta di Bronzo": un insieme di gocce di bronzo fuso che rimangono in

sospensione e che colpiscono tutto ciò che incontrano al pari di un acquazzone; così come, il *Termagandr*, che agisce direttamente sul fiume, animandone le "acque" in modo da produrre devastanti Golem di Bronzo e altre creature correlate.

In prossimità del centro del Regno, si dice vi sia una foresta alquanto atipica, tutta di bronzo, altri invece sostengono che vi si sviluppi una ricca vegetazione, un vero e proprio miracolo della Natura. Fatto sta che questo luogo ha in sé una potentissima aura mistica. Secondo alcuni racconti, ciò sarebbe possibile poiché Mjun, impiegò uno dei primissimi ordruyn come una sorta di grosso seme (in verità lo

rubò a Ordren, nella sua forgia). Si recò presso le terre brulle di Esequin e lo piantò in

profondità; rimase lì per ben cinque giorni, cantando ininterrottamente il *Kaleuara*, "Il Canto delle Origini", fino a quando non si schiuse

completamente. Una fitta

vegetazione sgorgò impetuosa con la stessa l'irruenza di un corso fluviale, attorniano l'ordruyn che ne divenne il centro. Nacque così Kalymadea, "la Foresta circolare". La foresta adesso fa da anticamera e muraglia alla città di Esequin (per un avventuriero è davvero straordinario vedere come una tale bellezza arcadica possa coesistere con una terra come Esequin, dominata dal bronzo fuso e dall'aria insalubre). In relazione ai quattro punti cardinali, in prossimità dell'anello interno, sono presenti alcuni ponti di pietra che collegano Kalymadea alle porte della città dei Fabbri (fra la foresta ed Esequin c'è il vuoto; guardando in basso è possibile vedere una conca di



bronzo fuso). Questi ponti sono chiamati dai durmil *Naglafjr*.

Valore di resistenza planare: 6

Luoghi di particolare interesse:

Esequin, La città dei Fabbri. Superata la foresta di Kalymadea e attraversati i ponti di pietra, si stagliano alla fine di essi le “Porte dei Nani”: alte strutture litiche che riprendono la forma di guerrieri durmil in completa armatura, mentre brandiscono un martello. Alla base dei piedi vi è un cancello con le grate. Dietro di esso stanno a guardia circa 2d6 nani. Il controllo da parte della guardia cittadina è molto fiscale. Le motivazioni che portano a Esequin devono essere più che sensate. In caso di futili motivi, si avrà un rifiuto diretto. Esequin è ormai diventata meta non solo di fabbri, ma anche di guerrieri e mercanti troppo avidi, e i durmil sono diventati troppo suscettibili. Troppi sono quelli che tentano di rubare il segreto dell’arte della forgia o di estorcerlo ai fabbri più esperti della propria terra. Molti sono stati nei tempi addietro i rapimenti ai danni di quelli più operosi.

Molte sono le leggende e i miti che ammantano la storia di questa città: secondo alcuni fu costruita intorno all’antica forgia di Ordren, secondo altri sopra la fessura che i Giganti del Caos causarono con il loro colpo di martello (Fortrak) durante la formazione del mondo, e altri ancora in perfetto allineamento con il corpo di Narfen; quest’ultimo caso è il più accreditato, in diretta relazione con la grossa colonna che si sviluppa al centro della città, dentro la quale scorrerebbe una devastante pira. Questo invero rappresenterebbe il soffio di Narfen che egli emette a intervalli per il dolore causato dalla Lancia dell’Alba. I durmil, dotati di una profonda conoscenza ingegneristica, hanno creato oltremisura una serie di condotti che convogliano il fuoco nelle varie fucine disseminate nella città. Tale fuoco è dotato di un’impressionante componente mistica (il soffio di un dio), in grado di rendere

malleabile qualsiasi metallo o lega, perfino quella draconica come il gelido argento e quello rosso. Un guerriero darebbe la propria vita pur di farsi costruire un’arma in siffatto materiale. Un segreto tenuto nascosto da secoli e secoli dagli abitanti della città.

Esequin si sviluppa su pianta circolare e si erge al di sopra di una colonna di pietra che sembra non avere fondo, esattamente su cinque livelli di altezza (secondo alcuni, la base della colonna coincide con il centro della terra, dove dimora il drago Narfen). Alla base vi è il mercato; nel secondo anello vi stanno le fucine; nel terzo e quarto le fucine dei fabbri più importanti. Al quinto livello vi è la cosiddetta Forgia, una sorta di tempio innalzato a Ordren, antico dio dei nani, dove peraltro sono presenti quattro Vendrak, i draghi della Forgia. Queste creature draconiche sono devote a Ordren, ma sono altresì impiegati dai fabbri più potenti per forgiare le armi e i metalli più leggendari e astrusi (confutando la tesi del potere della pira ardente). Di contro i fabbri che ne fanno uso, si dice possiedano la capacità di ammansire i draghi, altri sostengono che gli stessi abbiano forgiato delle particolari catene per sottometterne la volontà. È anche vero che alcuni fabbri facciano venire dei Valimar dalle Terre Selvagge, non si sa per cosa.

Elementi comuni di ogni anello sono i motivi ricorrenti a livello architettonico, come le effigi sui muri raffiguranti scene di forgiatura, teogonie guerriere e storie di dei. Le statue che tappezzano l’intera città riprendono lo stile nanico, con blocchi ampi e squadrati, abbelliti da pietre preziose, di varie forme geometriche. Rispetto a Ordren, a Esequin non vi è minima traccia di ordruyn. I fabbri preferiscono pensare al proprio operato come a qualcosa di personale, senza dover ricorrere alla “tecnologia”, basandosi solo sulle proprie capacità (per questo considerano i loro lontani fratelli come degli incapaci o dei mediocri).

Rimanere a Esequin è impresa davvero ardua, poiché le condizioni climatiche esterne sono qui replicate. Capita, inoltre,

molto spesso, che qualche creatura elementale sfugga al sigillo di un ermagandr (qui, presenti quelli del fuoco sotto forma di maelstrom o portali) e che invada le vie della città; pertanto trovarsi di fronte un elementale o una Salamandra non è cosa difficile.

Alkèdar, la città dei cervi. All'interno della foresta di Kalimadea, è sita una piccola città di elarfin. Rispetto a Valdr, qui i cervi sono i veri abitanti rispetto agli elfi che sono in quantità davvero esigua. Ciò è spiegato dal fatto che questa è la capitale dei Signori delle Bestie. Una sorta di accademia agreste dove i pochi elarfin rimasti conducono la loro intera vita ad addestrare ogni sorta di animale, in particolar modo cervi. Non semplici cervi, ma i più belli e i più talentuosi che in futuro diventeranno le cavalcature o le compagnie di qualche ranger o Signore delle Bestie.

Alkèdar si sviluppa sugli alberi, come Valdr, attraverso un intricato sistema di ponti che collegano le varie strutture principali. L'addestramento degli animali avviene invece a terra, dove diverse pedane costellano l'intera circonferenza della città. Statue elfiche e architetture similari ne tempestano i rami.

Circa trenta torrette di avvistamento completano il prospetto di Alkèdar, e su ognuna vi è un arciere elivar pronto ad arrestare il cammino di qualsiasi intruso o avventuriero di passaggio.

Sul lato Est un luogo di grande misticismo domina la città: una fonte ricolma di miele rosa presso la quale si abbeverano alcuni cervi. Secondo dicerie in quel luogo Mjun avrebbe trovato riposo subito dopo aver intonato il *Kaleuara*, posando le proprie corna feconde nella fonte d'acqua, divenendo per l'appunto rosa. Tali acque sarebbero in grado di guarire la più terribile delle malattie o di rigenerare inguaribili ferite.

Il Regno di Skjorn

Al di là dell'ovest, oltre il mare di Hordr, si staglia una straordinaria isola, di primitiva

bellezza, ancora intatta, che porta il nome di "Isola del Fulmine"; gli avventurieri sostengono che questa terra prenda tale nome a causa del clangore acuto di armi che si odono durante l'approdo e delle incessanti percosse sui *Tamburi di Vajir*; essi deriverebbero dai continui colpi di spade che caratterizzano gli allenamenti delle skjaldmaer.

L'isola è un lembo di terra di circa dieci chilometri di estensione, accerchiata dal blu intenso del mare, fino a raggiungere gradazioni turchesi, e dai *Valandrir*: ben sette isolotti, più faraglioni che altro, sui quali si ergono delle statue imponenti di donne guerriere, chi con lancia, chi con spada e scudo, chi con armatura, chi su un impennato destriero, e chi senza. Le statue raffigurano le più grandi Vergini dello scudo di tutti i tempi, come in un'epica sala degli eroi.

In alcune anse si sviluppano delle spiagge dalla bianchissima sabbia, che divengono così ottimi luoghi di approdo. Più in fondo, verso l'interno, delle scale in marmo ornato si alzano per diversi metri, risalendo il fianco roccioso. Una volta su, un lungo e tortuoso sentiero s'inerpica fra le pareti fino a giungere a Skjorn. Ad aspettare gli avventurieri vi sono le *Skarmandril*, "Le Porte della Guerra": un grosso arco fregiato e abbellito da sculture di scene di battaglia con due contrafforti laterali raffiguranti donne guerriere in armatura che incrociano le proprie lance, bloccando così il passaggio. Le porte prendono anche l'inquietante nome di *Skjldvrak*, "Frantumascudi": alcune dicerie sostengono che le statue si animino ingaggiando scontro con gli avventori.

Superate le porte, la città di Skjorn si palesa in tutta la sua eccentricità e magnificenza: strutture che hanno del divino, in marmo traslucido, tempestato da giardini pensili, fontane e cascatelle che si compenetrano con il prospetto architettonico in una mirabile serra. Scale strette e corridoi inclinati uniscono altre sezioni della città, degradando in alcune zone di natura più intimistica, appartata, come la "Sala del Cervo": vera e propria

accademia di guerra dove le skjaldmaer portano avanti i loro intensi addestramenti, piena di rastrelliere d'armi e scudi, oppure la "Sala di Hymblas", che ha più le sembianze di un tempio, e dove le Vergini intonano i propri canti al dio della guerra. Impossibile dimenticare il *Mjunwaldr*, la sala dedicata a Mjun, detta anche "Sala delle Invocazioni"; un luogo dove le skjaldmaer rigenerano le ferite di battaglia, anche quelle più letali, attraverso un intricato sistema runico inciso sull'Albero di miele rosa, presente all'interno, che fu donato dalla dea della Natura in cambio dei loro servigi in difesa della città di Kaldrys.

Molto particolare è il cosiddetto sistema a Scudi che domina la città a livello d'interazione. Molte sono le statue presenti che portano uno scudo largo, e altrettanti gli scudi posti in determinate zone (perfino sulla parete rocciosa o esterni alla città). Secondo alcune tesi, si tratterebbero invero di forme ridotte di ermagandr. Se si fa attenzione, su questi ripari vi sono delle rune incise. Tramite essi è possibile teletrasportarsi altrove, o passare da una stanza all'altra (alcune zone non sono visibili, accessibili soltanto planarmente). Un esempio di zona celata è il *Valagurdr*, che custodisce due oggetti sacri a Hymblas: **1)** "Le briglie di Balion", in grado di dominare una delle quattro cavalcature di Hymblas, ma anche di domare la creatura più irrequieta del continente. Furono donate a Maya, la regina delle skjaldmaer, in età matura perché statuisse, una volta per tutte, il suo potere sull'intero continente; **2)** *Brjngmil*, l'Ammazzadraghi, una lancia forgiata con le durissime scaglie di Narfen, il Drago dell'Alba, in grado di uccidere una creatura draconica a un semplice colpo. Una delle sette statue che circonda Skjorn raffigura proprio Maya con delle briglie nella mano sinistra e una lancia in quella destra. Alcune strane storie parlano di Skjorn come la dimora di Balion, dove la cavalcatura del dio della guerra è solita presenziare di notte per un fugace riposo. Un gioco perverso delle skjaldmaer consisterebbe nel domare, anche se per poco tempo, la

cavalcatura tramite le briglie, altri sostengono che ciò faccia parte di un addestramento speciale. Fatto sta che molte Vergini sono morte a opera del nero destriero. La presenza di Hymblas qui è molto forte (a volte si presenta alle Vergini sotto forma di una skjaldmaer dallo scudo nero).

Valore di resistenza planare: 5

Isolotti e strutture marine

Baern

Quest'isola di certo non primeggia per estensione o per qualche stranezza geografica (essa non è presente su nessuna cartina geografica). La sua fama è intimamente legata a ciò che contiene all'interno della sua vegetazione: l'accesso al *Longvindr*, "Il Cimitero delle Navi", un luogo di grande misticismo che racchiude in sé tantissimi relitti di navi leggendarie e famose. Per giungere al Cimitero basta risalire il fiume Akron, l'unico esistente; alla fine di esso c'è un'insenatura dove poter lasciare la propria adrimar, e da lì si prosegue per circa venti minuti fino a incrociare l'entrata per una caverna (vedi sezione "Crepuscolo degli Dèi – Il Cimitero delle Navi").

Valore di resistenza planare: 6

Le Dragonwards

Questi isolotti, detti anche "isole-faro", sono invero degli scogli enormi di circa quattrocento metri quadrati di estensione, alcuni arrivano anche a un chilometro, sui quali è posta un'altissima torre di granito (alcune anche di marmo o di metallo draconico). Su questo picco si erge un enorme drago, non una classica creatura draconica, ma un essere baciato dagli dèi.

Queste torri, in tutto quattro, sono poste in ognuno dei quattro punti cardinali, e ognuna ha un suo drago specifico. A tali creature sono stati conferiti dei doni speciali che impiegano per controllare le acque di loro competenza, per vigilare che nessuno violi i confini del mare. La Torre del Sud è presidiata da un Drago di Fuoco

di nome Falgras; la Torre del Nord da un drago bianco di nome Kaphrys; quella Est un drago blu di nome Artafjs, e non per ultima la Torre dell'Ovest con Jmalgandir, un drago d'argento.

Tutti i draghi custodi delle Torri vigilano con gran determinazione e crudeltà; ogni volta che una nave fiancheggia una Dragonward, l'equipaggio inizia a tremare e le creature a eccitarsi, dimenano la coda come frusta, saettano la lingua in un gesto di compiacimento, pregustando la loro azione futura. Le azioni dei draghi, a volte, sfuggono al pieno mantenimento del buon senso e, alcuni più vivaci, per non dire caotici, come Karphys, giocano con gli equipaggi, mandando solo loro un piccolo avvertimento. Non sono infrequenti le tempeste di fulmini presso il lato Est o quelle di Ghiaccio presso il lato Nord. Ben che vada, al proprio passaggio tutto si risolve soltanto in un fragoroso latrato.

Gli dèi hanno donato a questi draghi alcuni poteri speciali per meglio servirli, comuni a tutti quanti come il *Controllo del tempo atmosferico* (1V al giorno), *Controllo dei Venti* (2V al giorno) e *Creare Maelstrom* (1V a settimana). Su questo ultimo potere la dea Malva supervisiona la creazione dell'ermagandr, molto spesso punendo il drago che ne dovesse abusare. Il range di azione dei poteri draconici ha un diametro di circa venti chilometri.

Secondo alcune dicerie, all'interno delle Torri sarebbero custoditi invero gli ordruyn dell'acqua legati alle statue naniche del Regno di Ordren, conferendo ai draghi anche il ruolo di custodi.

Valore di resistenza planare: -

Eldrjn

Il faro dell'Ira

Questa struttura è un monito per tutto il continente di Ferendrin. Dopo il Ragdrasin, Hymlas stesso la fece erigere per suggellare il suo nuovo potere sui vari Regni del Nord, e per rendere imperituro il ricordo del "dono" che fece alle sue razze abitanti (fatta eccezione per gli elfi).

L'Eldrjn è una torre di circa cento metri di altezza, sita oltre il regno di Esequin

(non segnata sulle mappe), costruita in quattro diversi materiali, per lo più leghe e metalli draconici. All'estremità alta brucia in eterno la manifestazione "fisica" dell'Eldrjf, la Fiamma dell'Ira: una spaventosa energia che si alimenta dalle viscere della terra (alcuni sostengono dalla stessa linfa vitale di Narfen, dalla sua rabbia, altri che, vista la vicinanza, siano interessati i draghi di fuoco della Città dei Fabbri) e che, ineluttabilmente, incendia molte delle linee presenti del Draka, in particolar modo l'Orstrom, quella legata al coraggio (allo spirito battagliero), che è prerogativa dei draghi blu. Qui l'Eldrjf è davvero potente, e il rischio del Ragdrafin è molto forte.

La Torre non presenta alcuna porta o scale per salirvi, e raggiungere la cima è pressoché impossibile visti gli incantesimi di protezione che vi sono lanciati addosso (l'evocazione degli elementali del Fuoco e dell'Aria sono i minori dei mali).

Si racconta di una leggenda che vede come protagonista uno jonvalder di nome Gadimir, il quale tentò una missione straordinaria, ai limiti del possibile, nel tentativo (disperato) di rubare l'Eldrjf dalla cima della Torre. Nemmeno a dire che il suo insuccesso fu da monito per tutti coloro che sarebbero venuti in seguito. Hymlas lo condannò al tormento perenne: dopo averlo fatto scuoiare a morsi dalle sue cavalcature, gettò il corpo all'interno delle fiamme dell'Eldrjn, mantenendolo così vivo. I marinai raccontano che, ogni qualvolta si oltrepassi la Torre, sia possibile sentire le urla di Gadimir che maledicono Hymlas. Folclore o realtà?

Valore di resistenza planare: -

Groer

Detta anche l'Isola Solitaria". Secondo alcuni racconti, all'interno di essa si sviluppa una fitta foresta, dove vive un guerriera veggente di nome Glesir. Lei è invero il custode dei morti in mare. Secondo il mito, coloro che muoiono nel mare di Hordr, ma anche in quello di Skjrd, vengono raccolti da Malva attraverso le sue dita che si prolungano fin

tutta l'estensione del mare, operando come se fossero una rete per pescatori. Le anime vengono così rinchiusse all'interno dell'intricato sistema fluviale di Groer, come una sorta di fiume infernale.

Molti sono quelli che approdano a Groer per interpellare gli spiriti dei propri cari o per ricevere notizie da qualche spirito guerriero o marinaio. Certe informazioni sul mare di Skjrd sono impagabili.

Glesir conduce una vita da eremita, ma pur sempre disponibile a incontrare chiunque abbia bisogno di aiuto (pagando, s'intende, e anche a caro prezzo; fin troppo spesso le sue richieste risultano onerose e non di natura economica; lei agogna lo scontro, del resto è una skjaldmaer). Grandi battaglie lei ha combattuto e mille e mille pericoli ha affrontato. Dopo alcuni servigi in mare, Malva decise di donarle il potere della chiaroveggenza e farla sua custode.

Altra caratteristica di Groer è la presenza di alcuni alberi di *Sindi*: il suo frutto difficilmente cresce in altro luogo, e le sue proprietà sono straordinarie. Alcuni sostengono che abbia grandi proprietà curative (cura malattie, cura maledizioni...), mentre altri che un semplice morso riesca a mettere in contatto il mortale con la divinità (per ottenere un favore o un'informazione).

Valore di resistenza planare: 6

Hrivan

Impropriamente considerato un isolotto, Hrivan rappresenta invero un Regno di tutto rispetto. La sua pessima fama deriva dall'essere il dominio degli elfi oscuri (*Dàikin*). Un'intera isola di ghiaccio blu con monti e valli frastagliate, che raggiungono anche i toni di viola scuro fino ai declivi rocciosi delle sue coste. I ghiacci che s'incuneano nelle acque del mare di Hordr creano un mirabile gioco di luci, come quando si punta la luce sulle facce di una pietra preziosa. Molti sono i sentieri che si districano all'interno di questi canyon, e molti ancora ermagandr misteriosi e mai visti primi sotto forma di archi di ghiaccio o di anelli spessi e alti.

Alcuni di questi sono infissi nella roccia, risembrando essi stessi degli elementi architettonici, un tutt'uno con la struttura naturale. Le tempeste di neve non mancano mai, pertanto attraversare queste lande è davvero difficile se non letale, se si prende in considerazione anche la presenza di alcune creature autoctone come i draghi bianchi: feroci e temibili predatori. Al centro di queste catene rocciose si erge, spettrale più che mai, Darzost, la città dei dàikin.

Alcuni isolotti più piccoli attorniano Hrivan; qui sono presenti gli avamposti dell'élite militare degli elfi oscuri. Molti dei maestri di spada vivono qui, in piena solitudine, o quasi. Si dice che tale razza conviva con alcune tribù di Giganti del Ghiaccio in un mutuo rapporto di non belligeranza. Gli elfi oscuri sono un popolo di guerrafondai e tutelano al massimo i loro interessi. Sempre proiettati verso la conquista degli altri regni o impegnati a ordire trame ai danni dei vari reggenti. Darzost è una vera e propria fucina di assassini, i migliori di tutto il continente.

Valore di resistenza planare: 9

Luoghi di particolare interesse:

Darzost

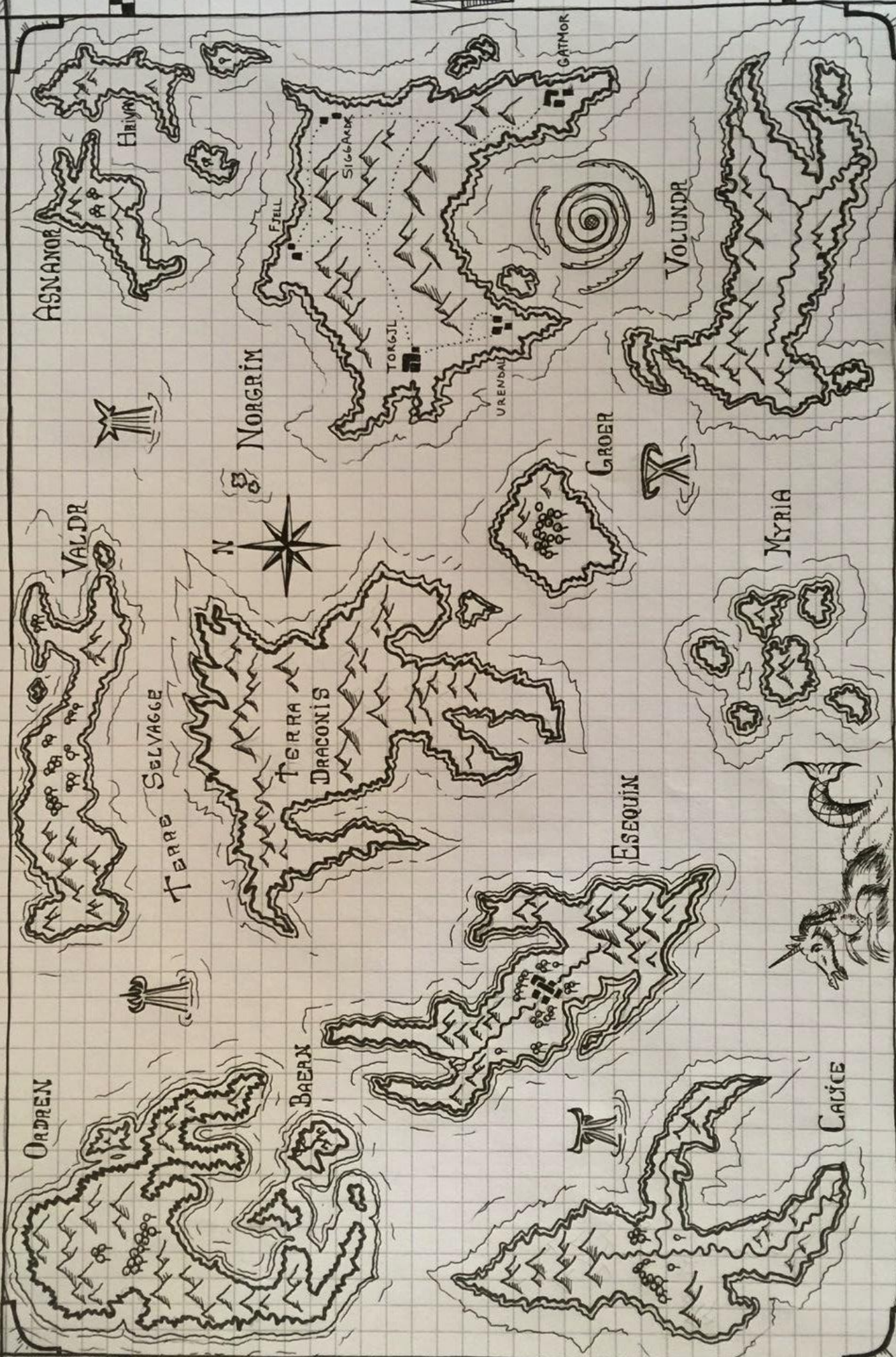
Questa capitale possiede una caratteristica unica nel suo genere: è considerata un campo di guerra al pari di Inumitel o dell'Hyrfwald, e quindi sotto sta alle leggi del Crepuscolo degli Dèi.

Ciò che rimane adesso della città di Darzost è solo un cumulo di rovine site al di là di una vasta distesa di ghiaccio; giace come una massa di vetusti resti e mantiene per lo più intatte le quattro torri laterali di vedetta, a ridosso della grande porta che reca uno spaventoso ponte levatoio, fregiato e ancor più abbellito ai fianchi dai resti e dalle carcasse di tutte le vittime appese e scuoiate, poste su lunghi chiodi, in bella vista. Un monito per chiunque abbia il coraggio di entrare e che tuttora spaventerebbe anche i guerrieri più spavaldi. Il campo di guerra di Darzost è un luogo malefico, e disseminati qua e là

si possono ancora trovare i corpi di molti elfi oscuri. Draghi d'Ombra hanno fatto di questo luogo il proprio rifugio e molte sono le tane di draghi che hanno eletto la rocca di Darzost a loro imperituro sepolcro. Alcuni racconti sostengono che gli ultimi superstiti della razza di elfi oscuri abitino quelle lande, altri invece che siano esseri insediatisi presso le zone limitrofe e scambiati per autoctoni; fatto sta che solo i più sciocchi partono verso lande ghiacciate in cerca di qualcosa, ma nessuno ancora vi ha fatto ritorno. Vari avvistamenti parlano di guerriere banshee, forse un manipolo che batte spesso quella zona nell'opportunità di massacrare qualche innocente di troppo o per intrattenere loschi affari con i draghi d'Ombra lì residenti. Altri ancora parlano di onnensyflar che si trovano lì per esperimenti di negromanzia o per il recupero di preziosissime rune oscure.

Darzost possiede un *Fjodr* (Prova di coraggio), ma è poco noto agli avventurieri; le congetture vogliono la sfida con qualche guerriera banshee, o con qualche creatura delle lande ghiacciate. Darzost è comunque famosa, oltre che per le sue

catacombe, per la sua oscura Accademia, dove si dice sarebbe possibile per ogni guerriero dotato di gran coraggio, sfidare il maestro di spada Elyandra. Gli scaldi più eccentrici dipingono nella loro leggiadria compositiva tale scena con Elyandra che in eterno attende al centro della stanza dell'Accademia lo sfidante, per rubargli l'anima. Quanto ci sia di vero in ciò, non si sa. Altri cercano la morte per sua mano, o per meglio dire per sua spada: impugnando ella Ilgnadur, insieme al proprio potere, la morte inferta conferirebbe al povero malcapitato la condanna all'ombra come fu per lei da parte di Mya'al, divenendo così anch'esso una creatura d'ombra. Da questo punto di vista, sono molte le skjaldmaer più vanitose e arroganti che partono per i confini del regno oscuro. E molti sono oltremisura quelli che partono per Darzost, offuscati dalla brama di potere, per recuperare chissà quali oggetti. Tipico esempio di guerriera banshee è Shams-Nayr, rinnegata dal Regno delle Ombre, e che adesso vaga per il continente in cerca di qualcuno che l'assoldi come spia o assassina.



Pantheon

Gli dèi dei Regni del Nord hanno giocato un ruolo fondamentale nella formazione di ciò che oggi è il vasto continente di Ferendrin, e tuttora condizionano in maniera crudele i destini dei loro abitanti, facendo il bello e cattivo tempo, seppur in numero esiguo rispetto al pantheon originario.

Narfen, drago della prima alba, generò agli albori del mondo ben tredici divinità (chi dice dieci) di cui, poi, ben sette furono uccise, insieme a quelle minori, poiché seguaci diretti, per un atto di ribellione. Questo durante la “Battaglia del Crepuscolo”.

In quanto figli di Narfen, le divinità incarnavano qualità tipiche di un drago, e così anche le loro insania genetiche: la vanità e la sete di potere dei draghi rossi e di fuoco, la combattività dei draghi blu, la perfidia dei draghi neri, la furbizia e la malizia dei verdi, il senso di giustizia di quelli d'argento, la determinazione e la forza dei draghi della terra. Ogni divinità mise a disposizione la propria capacità empatica e di manipolazione delle forze elementali, combinandole oltremisura con quelle di un altro drago, e partecipando alla creazione del mondo: i draghi del fuoco e i draghi acquatici generarono il vapore, e da qui il costituirsi delle nuvole, delle nebbie; i draghi del fuoco e quelli della terra, oltre alle montagne edificarono vulcani e immensi canyon di roccia rossa (le Terre Selvagge ne sono un diretto esempio, oltre all'uso smodato che hanno fatto i draghi del proprio soffio).

Dopo la “Battaglia del Crepuscolo”, le sei divinità rimaste accrebbero i loro poteri, assorbendo quelli dei loro fratelli; per esempio, Vajir, dea dell'Arte, divenne anche la dea della bellezza e dell'Ordine, così come Baladrjs, dio nanico della Forgia, ottenne il titolo di messaggero degli dèi, in grado di comunicare con tutti i suoi fratelli attraverso il battere del martello sulla propria incudine.

Tuttora gli dèi detengono un grandissimo potere, ma di questa sestina tre sono quelli che flagellano i Regni del Nord con gran determinazione e

persecutorietà: Hymblas, il dio della guerra, il più avverso; Malva, la dea dei mari, dal carattere impetuoso come l'onda che s'infrange sullo scoglio e, non per ultimo, Temnir, il dio della Morte. Di contro, Mjur, la dea cervo, Vajir e Baladrjs riequilibrano, o meglio cercano di temperare le azioni nefande dei loro fratelli. Tutti sono in ogni modo divinità, e capita spesso che, anche quest'ultime, si facciano vincere dalle passioni celesti. Mjun, per quanto temperante possa essere, diviene un vero e proprio flagello quando si viola la Natura, così come Vajir quando punisce chi troppo si è innalzato al rango di perfetto esecutore nella Musica (gli scaldi lo sanno benissimo).

Vajir. Vajir è la dea della bellezza e colei che presiede il dominio dell'Arte in tutte le sue sfaccettature. È una divinità benevola e su di lei si può fare grande affidamento, soprattutto se il postulante appartiene alla categoria dell'artista” (scaldo, drakarín, poeta, bardo...).

La dea supervisiona all'interno dei regni anche l'enorme potere degli ermagandr (nessuno escluso, e a dispetto della categoria specifica; per quanto Malva comandi gli ermagandr acquatici, l'ingerenza di Vajir ha una grossa influenza). Lei è in grado di attivarli tramite il canto o lo strumento musicale, ed è un'abilità che ha donato anche ai suoi discepoli (che operano la stessa azione, seppur in modo più umano, usando il Draka).

Vajir ama passare il suo tempo a dileggiare con la Poesia e il proprio strumento musicale: una lira a dodici corde, le cui stringhe sono continuamente sostituite dai crini della dea a ogni rottura. La sua musica è sublime e in grado di arrestare i corsi fluviali, animare oggetti inanimati, e far cadere ai suoi piedi perfino un dio. Le relazioni con i suoi fratelli sono temperate grazie anche alle sue capacità d'incanto.

Obiettivo divino. L'obiettivo di Vajir è di mantenere l'equilibrio fra i suoi accoliti,

coloro che amano la musica, la poesia, l'Arte in tutte le sue manifestazioni.

Epifania. Vajir ha diversi modi di manifestarsi ai mortali. La sua forma tipica è quella di un alar (elfo alto) dalla straordinaria bellezza, con un corpo confuso nell'argento e nell'avorio tramite tiare, bracciali a spirale, ninnoli, collane che legano il naso all'orecchio. In mano reca una lira dalle dodici corde, che rilucono intensamente quando sottoposte all'emanazione della Luna (per questo le sue epifanie sono spesso operate di notte). Non troppo disdegnata è la forma di un cervo albino, dalle ampie corna, con gli zoccoli d'oro e gli occhi colore dello smeraldo, in grado di parlare.

Culto. Vajir è adorata e invocata dagli scaldi, diciamo dall'intera classe artistica, ma anche dai Runecaster legati alla Musica e all'Incanto. È frequente sentire il suo nome durante una battaglia, soprattutto da coloro che hanno scelto uno stile di combattimento più raffinato (maestri di spada) e la danza guerriera rispetto alla forza bruta. Durante uno scontro, gli scaldi sono soliti declamare versi in suo onore, ottenendo così alcuni vantaggi. Ma coloro che, davvero, sono nel cuore di Vajir sono gli alar, gli elfi alti, dotati di un'impressionante attitudine al Canto, e per questo conosciuti anche come Vajirin, "la stirpe di Vajir" o "figli di Vajir".

Compagnia celeste. Vajir è quasi sempre accompagnata da un grosso cervo rosso di nome Embryse (Embris). Suo fidato compagno d'avventura, ma anche eccelsa cavalcatura. Tale Adrafjr è motivo di forte discordia con Mjun, la quale reputa tale possesso un affronto e un'ingiustizia, in quanto dovrebbe spettare a lei, la dea di tutti i cervi.

Mjun, la dea cervo. Mjun è la dea della primordialità, colei che governa le intere foreste dei Regni del Nord e che presiede tutte le categorie legate alla Natura (Ranger, druidi, elfi silvani...).

Dal temperamento abbastanza caotico, Mjun conduce la propria esistenza divina proiettata verso la salvaguardia dei boschi,

delle sue creature e, in particolar modo, di quei luoghi che sono fonte di potere e così ancestrali da dare asilo ai relativi guardiani.

Mjun gioca un ruolo fondamentale nella lotta intestina che imperversa sui Regni con Hymblas, soprattutto cercando di ristabilire l'ordine ed evitare che il dio della guerra indebolisca ancor di più l'esistenza già difficile delle terre a sud del mare di Skjrd. Insieme a Vajir supervisiona lo status degli ermagandr, cosiddetti silvestri, insieme all'aiuto dei propri figli elfici: gli elarfin.

Mjun ama assai la caccia e discendere le valli scoscese in lunghe e frenetiche corse, facendo concorrenza agli altri animali, soprattutto giocare con le creature a lei devote: cervi di tutte le specie, considerando anche quelli mistici come gli Adrafjr o i Kelemar, i cervi della Luna.

Come divinità della Natura, Mjun possiede un canto potente e ne detiene la magia ancestrale, ma troppo spesso ciò la mette in pieno disaccordo con Vajir, pertanto capitano, a volte, incresciosi incidenti diplomatici. Non è infrequente che un accolito (spesso un cantore o altra categoria) nel richiedere un dono o un favore l'abbia negato a causa di questa forte dualità (capita nella maggior parte dei casi quando si è in un contesto silvano o si richieda un favore legato alla Natura, che le due divinità entrino in conflitto; per esempio, elevare il tono della propria composizione tramite Draka per sedurre una ninfa o per attivare un ordruyn che sortisca l'effetto di rigenerazione delle parti vegetali: squarcio su un tronco, un fiore spezzato e così via).

Obiettivo divino. L'obiettivo di Mjun è di mantenere l'equilibrio della Natura e di preservare le specie animali più rare e potenti.

Epifania. Mjun si mostra ai mortali con le forme di un elarfin arciere, il cui dardo è infallibile. Inoltre la sua faretra genera secondo volontà le frecce.

L'epifania di Mjun opera soltanto quando le cose volgono al peggio, quando qualcuno contravviene alle leggi della Natura. Rispetto a Vajir, la dea-cervo non

è mossa da vanità ed egocentrismo (Vajir ne approfitta spesso per mettersi in mostra e per alimentare il suo senso di potenza, giocando anche con i suoi accoliti; più volte li umilia, sotto mentite spoglie, con ardue prove di canto). Difficilmente Mjun si presenta con forme animali, a dispetto della sua natura. Seppur la dea dei cervi, l'animale è per lei così sacro da rispettarlo in pieno.

Gli elarfin sostengono che Mjun faccia spesso visita a Valdr sotto mentite spoglie per incontrare i suoi figli, e che si confonda fra di essi con gran disinvoltura.

Culto. Mjun ha i suoi seguaci tra gli elarfin, i quali ne hanno concepito un culto di grosse proporzioni. Quando qualcuno ha bisogno di un favore o un dono che riguardi la Natura, la dea-cervo è anzitempo invocata. Purtroppo a causa del suo carattere caotico, Mjun non sempre risponde ai richiami dei suoi figli o dei suoi accoliti. Il temperamento della dea-cervo è come un fiume in piena: può straripare così come può esaurirsi gradualmente nel proprio alveo.

Gli arcieri elfici (elivar), ma anche i tevarrin sono soliti invocare il nome di Mjun ogni volta che scoccano un dardo come forma di augurio, ma anche di parola di potere nel conferire allo strale una potente aura elementale. Molti di loro sono così superstiziosi da condizionare il lancio qualora qualche pratica rituale non dovesse andare a buon fine (per esempio, alcuni arcieri pizzicano la corda prima del rilascio o vi tamburellano le dita in una sorta di sequenza ritmica; se il suono che ne esce è disarmonico, allora il lancio sarà corrotto, e la divinità esprimerà senza riserve il suo sfavore: rottura della corda, lo spezzarsi del dardo, il malfunzionamento dell'aura elementale, o il semplice insuccesso).

Compagnia celeste. Mjun è perennemente accompagnata da un kelemar di nome Belfjr, con corna di avorio bianco, splendente, che richiama l'emanazione lunare. I suoi occhi cerulei sono in grado di far avvampare il suo osservatore con un semplice e fugace sguardo, all'interno di una fiamma albina.

La dea-cervo porta sempre con sé il suo fidato arco *Gelfnir*, in grado di far scoppiare il cuore di un qualsiasi individuo mortale, semplicemente vibrandone il budello come se fosse uno strumento musicale.

Hymblas, il dio della guerra. Colui che tuttora avversa i Regni del Nord con la sua arroganza e i soprusi degni di un dio capriccioso.

Hymblas solca i cieli con il proprio carro quadriga nel dispensare ira e sete di sangue ai suoi discepoli.

Molti templi in suo onore sono stati edificati in tutto il Nord, e ancor di più sono i guerrieri che seguono i suoi sanguinari dettami, soprattutto i berserker. La più grande aspirazione per chi combatte è quella di morire in battaglia gloriosamente, raggiungendo l'Hyrfwald, "La Grande sala dell'Idromele", di modo che il suo spirito possa combattere per l'eternità contro le antiche leggende del passato.

Hymblas ha fatto la storia dei Regni del Nord; i suoi inganni ai danni di Narfen, il drago dell'alba, hanno condizionato nelle ere a seguire il destino d'interi razze. In particolar modo il suo temperamento ardimentoso e la sua indole volubile hanno fatto sì che i campi da guerra divenissero nel tempo veri e propri templi di culto. Spaventoso è il potere che serpeggia in questi luoghi, e ancor più il modo di accedervi, attraverso prove ai limiti del possibile. Questa situazione è nota fra i vari popoli come *Helvingr*, "Il Crepuscolo degli Dèi". Antichi guerrieri morti in battaglia, controllano più che mai l'entrata di ogni campo, stimando a proprio insindacabile giudizio il valore guerriero di colui che fa richiesta di accesso. Il campo da guerra viene equiparato a un vero e proprio piano dimensionale, con le sue leggi e con le sue creature.

Gli dèi sono in continua lotta con Hymblas: a volte i dialoghi vanno a buon fine, a volte degenerano in durissimi scontri, ma a pagarne le conseguenze sono

sempre gli abitanti dei Regni del Nord. Non è infrequente che, per uno sgarbo subito, Hymblas si vendichi contro i pupilli delle relative divinità. Molti sono stati i dissidi e le lotte intestine alimentate dal dio della guerra nei confronti degli elarfin, per un torto subito da Mjun, così come l'accendersi dell'ira di un drago nei confronti delle terre umane del Nord.

Hymblas è un dio ingannevole e sordido, così sottile da donare finanche oggetti e artefatti a chi ne faccia richiesta, pur di far divampare guerre interne, mettendo in disaccordo razze che si trovano già in precarie alleanze. I racconti vogliono che, un giorno, Hymblas abbia donato alla città di Norgrad (o che l'abbia fatto reperire in maniera del tutto casuale) un corno, non uno qualunque, ma il proprio, ed esattamente l'Endraborn. Nemmeno a dire che il Runecaster che lo attivò, causò l'evocazione diretta di Balion, il quale rase al suolo l'intera città degli uomini, cibandosi delle carcasse dei guerrieri caduti, una dopo l'altra.

Obiettivo divino. L'obiettivo di Hymblas è molto semplice: far sprofondare il continente sotto i duri colpi della più grande guerra mai combattuta fino a ora, in attesa che un nuovo ciclo abbia inizio.

Epifania. Hymblas si presenta molto spesso come guerriero dalla lunga lancia, con la pettorina in bronzo dai riverberi di fuoco, schinieri e bracciali ben in evidenza su una possente muscolatura, mentre il resto è nudo. Un elmo a ogiva completa la sua fisionomia divina. Il tutto, mentre governa un carro quadriga trainato da quattro straordinarie cavalcature.

Si dice che, al primo sguardo, il dio della guerra sia in grado di infiammare gli spiriti guerrieri, alimentandone il vigore combattivo e la persistenza sul campo; i più deboli invece prendono fuoco, rimanendo di essi soltanto cenere sul campo.

Culto. I guerrieri sono i principali seguaci di Hymblas, anche coloro che non condividono in pieno la sua condotta. Il dio della guerra ha ben orchestrato il suo inganno, e il potere che ha esercitato sulle terre del continente è stato oltre ogni

limite. L'aver asservito le volontà dei guerrieri e il loro spirito a ogni minima manifestazione di natura bellica gli ha assicurato il pieno controllo. I Regni vengono continuamente alimentati dalla sete di guerra. I clan della razza umana sono fra i più bellicosi e, continuamente nell'ombra, tramano e tessono nuove strategie di conquista nei confronti dei regni vicini; questo si riferisce in larga parte ai villaggi dei regni di Norgrim. Il Clan del "Serpente a due teste" è il più pericoloso in assoluto; per loro l'uso del veleno in battaglia è un valido compendio allo scontro diretto. Gli scaldi hanno coniato, per l'occasione, una ben precisa metafora che identifica questa tremenda miscela: "venefica furia".

Compagnia celeste. Hymblas non si separa mai dalle sue quattro temibili cavalcature: Agadyr, l'incubo; Balion, l'impeto funesto; Aghelad, la sconfitta, e non per ultimo Serfjs, la gloria oscura. Capita raramente che le lasci libere, e quando lo fa esistono soltanto due ragioni: o per sfamarsi o per portare avanti alcune missioni individuali con una crudeltà inaudita. Molti sono gli avvistamenti di Balion da parte di alcuni guerrieri, e altrettanti i luoghi che fungono da oasi di pace, dove riposano e dove si ristorano (Inumitel e Skjorn). Il nero destriero è descritto come un'ombra mista al fuoco che divora l'acciaio delle armature e che piega le armi avversarie con un sol morso, saettando nel mentre, qua e là, una densa bava oscura (si veda il manuale "Horns of the North – Chimerae Hobby Group", pag. 17).

Malva, la dea dei mari. Insieme a Hymblas, Malva è una delle poche divinità che ha non poco flagellato il continente di Ferendrin, considerandolo più che mai di sua proprietà. Un diritto che si è affermato e sviluppato nel tempo in virtù del contributo che Malva stessa ha dato ai Regni del Nord: sua è la creazione di Sifnir, con la quale ha delimitato i confini del continente, in compartecipe azione con Hymblas. Malva ha fatto emergere la

barriera non solo per fare un favore al dio della guerra, ma per suggellare, una volta per tutte, il suo dominio sui mari e, di conseguenza, sulle terre da essi lambite.

Malva ha un forte temperamento. È capricciosa, vuole sempre avere ragione e averla vinta in ogni cosa, sia anch'esso un semplice dialogo. Il suo carattere impetuoso, come lo è l'onda, la mette quasi sempre in difficoltà e in contrasto con gli altri suoi fratelli, soprattutto con Mjun; con quest'ultima molte sono le questioni aperte sui diritti da vantare su alcune foreste del Sud. Malva sostiene che anche i fiumi siano di sua proprietà e, come tale, ogni porzione di terra irrorata.

Malva è sempre presente all'interno delle acque marine, sempre vigile e attenta che nessuno contravvenga alle leggi del mare, in particolar modo che non operi alcun atto poco consoni nei confronti della barriera (anche il semplice percuotere la propria arma contro la parete o tentare di schiodare una conchiglia o una gemma, non farebbe altro che attirare le ire della dea).

Obiettivo divino. Come tutti gli dèi, Malva ha un obiettivo ben specifico: riportare in auge l'antico regno sommerso di Nyàmadrìs, facendolo riemergere dalle profondità del mare, far rivivere una seconda Era delle Terre Emerse. Per far ciò deve riattivare le Colonne dell'Abisso, ma l'impresa è ardua anche per un dio. Narfen, prima di essere "esiliato", occultò gli ordruyn mancanti delle colonne naniche presso il regno di Ordren, disperdendoli su tutto il continente. Tuttora Malva ha dispiegato un ingente manipolo di seguaci alla loro ricerca; chiunque si dovesse mettere sulla strada di Malva, ben presto conoscerebbe la crudeltà della dea dei mari.

Epifania. Malva è solita presentarsi sotto forma di un elfo acquatico o di un tritone, accompagnato da un corteo di ben 3d10 Ippocampi; questo, quando il suo carattere si mantiene temperante. Quando invece l'ira la funesta, la forma preferita è quella di un drago marino.

Le dicerie vogliono che Malva prenda anche le sembianze di un pesce, di un

anemone o perfino di una conchiglia, in modo da spiare gli abitanti del mare e di tenere sotto controllo gli intrusi. Malva è fin troppo territoriale.

Culto. Malva è adorata dalle creature marine e dalle relative razze, invocata dalla razza umana durante le uscite in nave e dalle ninfe che abitano le fonti e i fiumi. È pur sempre una delle divinità più caotiche di tutto il pantheon, e di ciò i suoi accoliti ne sono ben consapevoli. Troppe volte Malva ha interpretato come abuso o torto le richieste dei singoli guerrieri, prospettando loro una morte ignobile o uno sfavore davvero oneroso. Attenzione a come ci si pone davanti a un dio.

I doni di Malva sono molto ricercati ed espletano una funzione specifica in rapporto all'ambiente marino, una manna dal cielo per chi, come un marinaio intraprendente o un mercante ambizioso, deve coprire lunghissime distanze (sempre che non sia in grado di reperire un ermagandr o una nave dotata di rune del teletrasporto).

Compagnia celeste. Come detto in precedenza, Malva si circonda di un corposo corteo di Ippocampi, ma di solito la sua cavalcatura, un Ippocampo di nome Pheon, è sempre lì, in prima linea, a supportarla. La cavalcatura possiede una grande capacità di controllo, con la quale riesce a soggiogare la maggior parte delle creature marine, compreso lo stesso corteo acquatico, per questo è noto anche come "Il Signore delle Maree".

Baladrjs, dio nanico della Forgia. Il più determinato fra gli dèi e il più potente sul campo di battaglia, più dello stesso Hymlas. Si dice sia stato, insieme a Ordren, il creatore degli ordruyn con i quali la razza nanica ha evoluto la sua personale tecnologia.

Baladrjs è un gran forgiatore, il più eccelso di tutti, e le sue creazioni sono disseminate in tutto il continente, chiaramente distinguibili per lo stile e per la presenza di rune altamente specifiche. Tali oggetti sono stati creati impiegando il fuoco primordiale, il soffio di Narfen, il

Drago dell'Alba, quale fornace leggendaria. Per questo, il più delle volte, attivarne uno, rischia seriamente di destare dalle profondità ancestrali una terribile fiamma magica.

Il carattere scontroso di Baladrjs è spesso motivo di agitazione fra gli dèi, una parola mal posta, un insulto e lo scontro è anzitempo servito. Il dio nanico non ci pensa due volte a impiegare la propria Frostfrail, un'ascia da guerra dalla forma a falce, per scatenare il caos fra le Sale del Crepuscolo. Si dice che sul continente si scateni, in concomitanza, una serie di boati e scosse telluriche tali da sconvolgere la superficie del mare per parecchi chilometri.

Obiettivo divino. Il sogno di Baladrjs è costruire l'arma più potente e superba di tutto il continente. Per far ciò, egli studia da secoli le proprietà dei metalli e delle diverse leghe, disperandosi oltremisura e arrabbiandosi per non essere riuscito a creare un metallo come il *gelido argento rosso*: una spina nel fianco e un affronto alla sua grandiosità di forgiatore. Quando vede qualcuno con un'arma in siffatto metallo, l'argento vivo che scorre in lui, gli ribolle dentro.

Epifania. La forma di Baladrjs riprende quella di un nano, del doppio della sua

altezza, con possente armatura, e un elmo la cui estremità riprende la struttura di una merlatura, tutta a giro. Assomiglia quasi a un Juggernaut della città di Ordren. Il suo passo è pesante e produce ogni volta che atterra il piede un grave frastuono, udibile per oltre un chilometro.

Secondo leggenda, Baladrjs prende finanche le sembianze di un grosso ariete di bronzo, con le corna ancora più tortili, ad ampia apertura, e il fuoco che fuoriesce dalle larghe froge. Il vello è invece d'argento e presenta moltissimi riccioli. Gli zoccoli fiammeggiano.

Culto. Baladrjs è la divinità dei durmil e dei fabbri. Dai primi il suo nome è invocato in battaglia a squarciagola, battendo l'arma di piatto sull'armatura o sullo scudo. Per i secondi l'invocazione è legata alla ritmicità che il martello deve acquisire durante la forgiatura. Si dice che i fabbri più esperti protendano l'orecchio all'incudine e, una volta invocato il nome di Baladrjs, la divinità darà loro la capacità di ascolto. Attraverso l'udito saranno in grado di scorgere la più infima delle impurità o inesattezze durante la battitura col martello. I più eccelsi adinarrak sono ciechi, sarà un caso?!

Compagnia celeste. Baladrjs non possiede alcuna compagnia.



Temnir, il dio del Regno dei Morti. Al di là del mare di Skjrd, oltre la bruma, in un punto non ben precisato dell'Est, si trova Belphegragh, l'Isola dei Morti. Questa è la dimora di Temnir, il dio della Morte. Una divinità che, al pari di Hymblas, flagella le terre del continente con il suo alito nero, alimentando il malcontento fra i guerrieri e inducendoli a un severo passo falso che li condannerà al tormento eterno; a loro verrà negato il passaggio all'Hyrfwald. Si dice che la brutalità che dilaga presso le terre del Nord sia proprio opera di Temnir e non di Hymblas, che a differenza del primo dispensa invece ira e vigore guerriero.

Temnir è un dio oscuro, il cui diletto si consuma sui campi di battaglia, nella disfatta di chi ricerca la gloria e, al contrario, incontra soltanto lo sguardo fugace di un corvo o di un uccello predatore. Il sangue lo inebria, ma ciò che davvero lo esalta è la consapevolezza della sconfitta, dell'avvicinarsi del momento del trapasso, la distanza sempre più lontana che lo separa dal coronamento di un sogno: varcare le porte della Sala dell'Idromele, dove i più gloriosi e gli eroi combattono in eterno.

Seppur simile al dio della guerra nei modi e negli obiettivi, Temnir tende a portare avanti i propri piani in gran segreto, estromettendo Hymblas e Malva dalle sue strategie personali. Egli è anche la divinità che presiede l'Ombra e così tutte le sue creature; molto spesso intesse trame ai danni della razza umana, la più plagiabile a causa della sua natura dominata dal fuoco (come insegna il mito, e di cui i berserker ne sono i maggiori rappresentanti).

Obiettivo divino. Trasformare l'intero continente in un luogo di Morte, asservendo le intere razze alla sua volontà come non morti.

Epifania. Si dice che Temnir non abbia un corpo o, comunque, una manifestazione epifanica. Difficilmente il dio della Morte si palesa a un mortale e, se lo fa, di sicuro l'Ombra è la forma più papabile: un corpo di tenebra, con occhi accesi, rossi come il sangue, artigli affilati

sulle mani che rilucono al chiaro di Luna come falci d'argento, e una voce stridente che farebbe venire i brividi dietro la schiena perfino a un drago.

Culto. Il culto di Temnir è ammantato di un oscuro velo di mistero. Gli accoliti lo venerano in gran segreto e ben si guardano dal portarne le pratiche in pubblico. Di sicuro, gli elfi oscuri dei Regni di Asnanor lo venerano come divinità principale, attuandone perfino i rituali più crudeli.

Chi non muore sul campo di battaglia in maniera gloriosa dovrà attendere dopo la morte una prosecuzione infelice, condannato al tormento o a vivere per sempre come ombra solitaria, nel silenzio, nel buio perenne di Belphegragh, martoriato e perseguitato dalle guardiane di Temnir, le temute Hykgar: creature simili alle Arpie, con corpo glabro e albino, il volto emaciato dalle larve che lo devastano in un'azione perenne, un elmo sferico d'argento sulla testa e artigli in grado di strappare la carne eterea anche uno spettro.

Compagnia celeste. Temnir possiede una cavalcatura di nome Ghenir. Un incubo d'immenso potere, con un lato della mascella talmente scarnificato da mostrare la filiera di denti gialli e gli zoccoli che fiammeggiano blu livido. Si dice che chiunque lo guardi negli occhi muoia all'istante.

Divinità decadute e Semi divinità

Elagreine (semi divinità). La più potente fra tutte le skjaldmaer, appartenente al clan dei "Lupi del Nord". Divenuta in seguito una semi divinità della guerra.

Di nobili origini, Elagreine è stata addestrata sin da piccola all'arte dello scudo e della spada, finanche alla danza e alla poesia. La sua adolescenza è stata caratterizzata da molteplici missioni oltre i regni di Norgrad e di Unnen, mettendo in evidenza lo scontro con l'esercito di orchi capeggiato dal drago Furnjr, e il recupero

del principe Ferson Thorwalson dei regni orientali di Algrath.

Elagreine ha sempre mostrato un carattere sanguigno, ma parimenti moderato nel fare le scelte più appropriate in campo diplomatico, fatta eccezione per le questioni prettamente belliche, dove il suo spirito combattivo prevale su tutto.

Le sue compagne d'armi sono la spada in *gelido argento* dal nome Sterenbjorn e lo scudo di tiglio sacro che porta il soprannome di Teralkyr. L'uso combinato di questi due strumenti di morte rende Elagreine ancor più minacciosa agli occhi del proprio nemico.

Durante la Battaglia del Dymr, Elagreine combattè con tale foga e brutalità da destare l'attenzione di Hymblas in persona, il quale le donò l'immortalità e la prese con sé, come sua seguace, nell'accompagnare i caduti in battaglia presso le porte dell'Hyrfwald.

Ordren (decaduto). Un tempo il dio dei Nani e dei Fabbri, Ordren fu ucciso in battaglia da Hymblas, il dio della guerra, durante la Battaglia del Crepuscolo. Nello specifico fu Balion, lo stallone nero: lo divorò lentamente, partendo prima dalle placche della sua bronzea armatura. Pezzo dopo pezzo fino a quando, nudo, la sua cassa toracica fu aperta da una possente testata.

A questa divinità si deve la nascita dell'omonimo regno e la comparsa degli ordruyn, con i quali i nani svilupparono una formidabile tecnologia razziale.

Fendrir (decaduto). Detto anche “Dio delle Lame”. Una divinità misteriosa che vantava i suoi fedeli tra i maestri di spada (elfici, soprattutto) e, in parte, fra gli arcieri.

A questa divinità si deve la nascita del *Terefyr*, “il linguaggio delle lame”: un intricato sistema di comunicazione che impiegava il clangore delle spade quale codice armonico; il far cozzare una lama contro l'altra era l'equivalente di un fonema, e così, in progressione fino a

formare intere frasi o comunque dei segni convenzionali riconosciuti soltanto da orecchie esperte. Questo linguaggio, a oggi, è conosciuto soltanto da alcuni maestri elfici.

Malàki, La dea dei Sogni (decaduta).

Grazie a questa divinità i Regni del Nord hanno vissuto un periodo aureo, di grande splendore e armonia. Con la sua dipartita durante la Battaglia del Crepuscolo, per mano di Temnir, il Draka legato alla capacità onirica si dissolse per sempre, e i suoi abitanti persero la capacità di sognare a occhi aperti. Una capacità che non era soltanto un far divagare la mente, ma addirittura creare oggetti dal nulla (potere di cui è investito il namtrak). Il suo periodo fu davvero breve.

Adregrim. Il Signore delle Rune (decaduto).

Lui era il dio preposto alla conoscenza delle rune, di tutte quante, nessuna esclusa. Durante la Battaglia del Crepuscolo, il suo corpo tempestato di rune fu scuoiato con i denti da Agadyr e i brandelli sparsi al vento. Si dice che molti avventurieri facciano continuamente ardui viaggi verso le terre di Asnanor pur di interpellare, anche per un solo momento il dio decaduto. Molti sono alla ricerca dei lembi di pelle del dio, sui quali sarebbero tuttora incise rune di grande potere e ancora sconosciute alla maggior parte dei Runecaster.

Astrid. La dea della Magia (decaduta).

Dea preposta alla magia. Quando ancora non esistevano le Rune, prima della loro introduzione a opera di Adregrim, a detenere il potere assoluto della Magia era Astrid. Durante la Battaglia del Crepuscolo, Astrid fu tradita e uccisa da Hymblas, e il suo corpo smembrato e gettato nelle terre di Asnanor insieme agli altri.

Le razze dei Regni del Nord

Il continente di Ferendrin è un variegato coacervo di razze. Per quanto rappresenti un luogo chiuso in sé, i popoli che lo abitano hanno sviluppato nel tempo ampie capacità relazionali e diplomatiche, cooperando per il bene comune e intrattenendo importanti rapporti di scambio commerciale. È anche vero però che, a causa della continua presenza di Hymblas, il dio della guerra, certi rapporti sono minati dal costante pericolo di ingaggiare scontro o addirittura una guerra violenta. Per fortuna in questo intricato sistema di relazioni celesti, una compagine divina interviene quasi sempre nel ristabilire le sorti di un evento dato già come compromesso o ai limiti della reattività bellica. Per esempio gli elarfin, molto reclusivi, conducono la loro vita indisturbata presso i regni di Valdr, così come i durmil proseguono la loro attività di minatori e fabbri; questo, fino a quando gli interessi comuni non vengono minacciati da fattori esterni. Fa eccezione la razza umana, ardimentosa e “guerrafondaia” di natura, ma ben si sa, la loro natura legata al fuoco ne fomenta di continuo l’ira e la sete di sangue. I Berserker dei villaggi di Gatmor e Siggardr sono tra i più noti per il loro temperamento ostile e la voglia di brandire l’ascia. A dispetto di ciò, il Regno di Norgrim è quasi sempre in subbuglio per le lotte intestine e gli assedi da parte di fazioni rivali. Situazione che viene vista dagli altri Regni con un po’ di titubanza e sospettosità. Le altre razze che approdano ai porti di Norgrim sono ben consapevoli che potrebbe scapparci la rissa durante la contrattazione per l’acquisto di un’arma o che, nel bel mezzo di una trattativa, si sentano squillare i corni che mettono in allarme l’intero villaggio per un imminente attacco; ma cosa si è disposti a rischiare pur di avere un pezzo di *gelido argento rosso* o aver forgiata un’arma di grande qualità? In molti dei Regni vige ancora il baratto, pertanto l’equivalente potrebbe risultare assai oneroso per chi chiede. Spesso le richieste dei commercianti hanno il sapore di vere e proprie

avventure, non chiedono oggetti in cambio ma affidano missioni, a volte oltre ogni possibilità umana (per esempio, andare a recuperare un’ampolla piena della cenere di Pyra-Flare, o l’avorio di draghi direttamente nelle forme di ossa di drago provenienti dal relativo cimitero sito presso il regno di Asnanor, o cosa non si farebbe pur di avere un po’ di miele rosa elfico).

In questo mondo, molte sono le compagnie di ventura che si formano, soprattutto perché sopravvivere da singolo è pressoché impossibile. L’unione fa la forza. Le Terre del Nord sono insidiose, brutali, e l’alito del dio della guerra impera su tutto e su tutti. Un guerriero di poca abilità con le armi e scarso valore ha i minuti contati, finisce per essere trafitto da una lama nemica o come pasto per qualche predatore delle terre più aspre. Un mondo dove le cicatrici parlano ancor prima di giungere all’estrazione della spada come ultima possibilità di dialogo o di confronto. Anche gli elfi ne sono ben consapevoli, e i più valorosi e dominati dal senso dell’avventura si uniscono ai gruppi senza far troppe questioni. I maestri di spada sono tenuti in gran considerazione, anche se denigrati da coloro che hanno fatto della forza bruta il loro credo (Berserker, Uomini del Nord).

Una panoramica di razze:

Alar (Elfi)

Dai draghi dell’alba sono stati generati gli àlar, gli elfi per eccellenza. Un popolo di creature dalla straordinaria bellezza e grazia nei movimenti.

Gli àlar occupano una buona parte del continente di Ferendrin, in particolar modo luoghi che denotano una forte presenza di magia e di contesto artistico. Le città elfiche sono fra le più belle per architettura e per innovazione runica (portali interni, pedane di teletrasporto, automi in legno e pietra e spazi portuali per le macchine volanti). La città di Kalys è, fra tutte le capitali elfiche, la più rinomata e la più mistica.

Gli àlar conducono una vita solitaria, distanti dal resto del mondo, separati da una mistica nebbia, anche se alcuni di loro ben si sono inseriti nella vita comune di ogni altra città, chi come incisore di rune, chi come mercante o maestro di spada (nota è l'accademia d'armi di Valanjr); ma più di tutti come maestri di canto e performer. Dalla dea Vajir, come sommo dono, hanno ottenuto l'abilità del Canto e della Musica, arte che portano avanti con gran dedizione e determinazione, concentrando le loro attenzioni sulla fitta relazione con le rune (gli elfi chiamano questo intimo rapporto canto/runa con il nome di Vajlin, letteralmente "Dono di Vajir").

Aspetto: l'àlar è una creatura di grande fascino e armonia. Un corpo statuario, pelle candida e capelli come l'oro. Occhi tra il ceruleo e il verde smeraldo, uno sguardo che trafigge il suo interlocutore quando in stato di tensione. La leggerezza nei movimenti è motivo d'invidia da parte dei drakar in più competitivi, per non parlare dei danzatori mistici di tale razza, in cui la perfezione dei movimenti e la ritmicità del canto diventano un tutt'uno d'incredibile impatto.

Gli àlar sono soliti indossare bracciali o anelli degni del loro portamento, senza mai appesantirne l'aspetto. Non amano molto gli eccessi, vestono sempre in maniera sobria e difficilmente portano corazze e armature che non siano della propria razza.

Carattere: come molti elfi, l'àlar possiede una forte componente individualistica, e difficilmente rivolge la parola a qualcuno con così tanta facilità; è anche vero che, elfi vissuti al di fuori delle città razziali, hanno smussato questo particolare tratto, però mantenendo sempre quell'alone di misticismo e refrattarietà che li contraddistingue, soprattutto quando si parla di arte e musica.

Questi elfi sono diffidenti e si pongono sempre nei confronti degli altri con gran circospezione, con tutte le razze, anche con i loro fratelli. Non sono espansivi, e questo li dipinge agli occhi degli altri come

supponenti e altezzosi; ma se s'impara a conoscere più a fondo un àlar, ci si può anche innamorare di una di queste creature.

Luogo. Calyce.

Dàikin

Gli elfi oscuri

I Dàikin sono gli abitanti delle lande ghiacciate di Hriván, e nella fattispecie coloro che dominano la città di Darzost.

Secondo le leggende elfiche, gli elfi, così come tutte le altre razze furono generate dalle scaglie delle divinità-drago. Nella fattispecie il loro creatore fu un Drago d'Ombra, dal quale assorbono il relativo corredo genetico.

Gli elfi oscuri sono temibili guerrieri; stile inconfondibile nell'uso delle due spade lunghe che sono in perenne agitazione (l'uso di due armi della stessa taglia è una prerogativa attitudinale di questa razza elfica, a dispetto dei loro stessi fratelli alar).

I dàikin adorano la battaglia, vivono per essa. Da questo punto di vista sono assimilabili, senza alcun dubbio, a una skjaldmaer, medesimo lo spirito combattivo che li anima. In più un'inquietante crudeltà li distingue, per non parlare del loro cinismo.

Aspetto: un dàikin presenta un corpo snello, asciutto, ben tonico, con delle forme che, in certe situazioni, surclassano la perfezione estetica degli stessi alar e degli elarfin. La loro pelle è scura, tendente al nero, una coltre di tenebra che la dice lunga sul loro animo spietato.

Indossano quasi sempre una cotta di maglia elfica intessuta con alcuni filamenti di lega draconica che la rende molto resistente. I capelli lunghi sono lasciati liberi, ma a volte raggruppati in una lunga coda che cade sulla spalla.

Distintive sono le loro armi: due lame elfiche in lega draconica, legata al potere del ghiaccio. Attraverso il Draka sono in grado di attivarne l'intrinseca energia mistica.

Carattere: i dàikin sono infidi, crudeli, pericolosi, inaffidabili. Sono la

manifestazione del Male. Si dice che un potente Drago dell'Ombra abbia fatto di Darzost la sua eterna dimora, e che così influenzi (o sottometta) i relativi abitanti. Gli elfi oscuri hanno ben imparato dal proprio mentore.

Un dâikin non conosce l'esatto concetto di equità o di correttezza, fatta eccezione per i maestri di spada che seguono pur sempre un determinato codice (se all'avversario cade l'arma, è difficile che l'elfo oscuro infierisca o prosegua lo scontro).

Gli elfi oscuri intrattengono buoni rapporti con alcune categorie di draghi (verdi) che gestiscono diverse gilde di assassini; figura nella quale loro eccellono.

Draral

Durante la Prima Era i Draghi erano considerati creature di grande potere e, soprattutto, talmente fiere da far concorrenza agli dèi allora esistenti. Reclusivi e fortemente individualisti, i Draghi ammorbidirono nel tempo il proprio carattere, aprendosi maggiormente alle altre razze, in particolar modo dopo il Ragdrasin: gli unici a rimanere sul piano come vere e proprie creature e non come divinità nel proprio olimpo. Pertanto operarono nel tempo duri addestramenti che portarono alla nascita di alcune caste come quelle dei drakarin o dei tevarrin, gli "Arcieri dei Draghi", detti anche "Aculei dei Draghi".

Il draral è il prodotto di un Drago, nella fattispecie di un incisore runico e, come tale, incarna tutte quante le caratteristiche di questa fiera creatura. Quando ancora nel pieno della propria nascita, il drago incide il relativo uovo con il *fyrthtral* ("Runa del Soffio") modificandone così il contenuto. Dopodiché, appena pronto, l'incisore investirà con il soffio la runa, in modo da alimentarla e renderla pienamente attiva.

Aspetto: il draral è un umanoide, di circa 1,85 – 2,15 metri di altezza, che presenta le caratteristiche fisiche tipiche di un drago: testa draconica proporzionata al corpo, munita di vistose placche

dermali, chi anche corni in prossimità del naso (derivazione dei blu) e corna ricurve. Gli occhi variano nel colore, ma tutti hanno in comune l'iride affilata. Corpo robusto e possente, forza muscolare straordinaria, artigli capaci di lacerare una qualsiasi armatura. La loro pelle naturale a squame è così dura e resistente da arrestare la maggior parte dei colpi resi. A dispetto della loro genia, soltanto pochi possiedono le ali (molto rari). I Draghi dei tempi ben pensarono di forgiare una razza che rappresentasse un'élite guerriera sulla terraferma.

Temibile è il loro soffio che alimentano attraverso il Draka, convogliando l'energia all'interno del corpo, all'altezza della gola, per poi rilasciarlo con effetti devastanti. I guerrieri avversari ben conoscono l'entità di quest'arma mistica.

Carattere: i draral sono profondamente influenzati dal loro drago di origine. Pertanto uno Rosso conferirà ardimento e forte territorialità, così come per uno blu la combattività diventerà l'elemento principale. I draral legati ai draghi d'argento sono fra i più altruisti e vicini alla causa delle razze umanoidi. Non è infrequente una solida alleanza tra di loro.

I draral vivono di caccia e sono organizzati in tribù, ma la maggior parte riveste il ruolo di fieri guerrieri e predilige la vita nomade, cercando di affiliarsi a qualche compagnia di ventura. Brutali in combattimento e intimidatori durante il dialogo, queste creature sono spesso presenti nei vari Regni come ambasciatori o araldi, intenti nel dirimere delicate questioni o patti d'alleanza con le altre razze per conto dei draghi d'appartenenza.

Luogo. I draral vivono presso le Terre dei Draghi e le Terre selvagge, superbe riserve di caccia.

Durmil (Nani)

Fra gli abitanti delle zone rocciose, in particolar modo miniere e tunnel, i nani sono la razza più coriacea e determinata di tutto il continente di Ferendrin.

Stoici, cocciuti, diciamo anche abbastanza arroganti, questa razza non

finisce mai di sorprendere per il coraggio dimostrato, soprattutto, e la capacità di lavorare la pietra. Un antichissimo sapere ereditato dalla propria divinità (Ordren). I durmil sono considerati straordinari fabbri e, per questo, tenuti in gran considerazione nelle diverse città dove la “tecnologia” è fiorita o in continua via di sviluppo.

Il nano è quindi una figura focale, non solo per il suo legame con la “tecnologia” (*Ordrakein*), ma anche per le sue doti guerriere, soprattutto quando porta in battaglia un oggetto o un’arma che è il prodotto di tale evoluzione (molte delle loro armi hanno incastonato un ordruyn di piccole dimensioni).

Aspetto: come la maggior parte dei nani, un durmil presenta un fisico molto robusto e resistente alla fatica e al dolore. L’altezza è fin sopra la media e riesce a raggiungere anche quote di 1,55 (nei casi più rari). Lunghe barbe adornano il volto e divengono perfino elementi che li contraddistinguono: chi la porta inanellata in nodi e ninnoli dalle tipiche forme razziali, chi con più serie di trecce e chi lunga a cuneo come la punta di una spada. La pelle di un durmil è grinzosa, non di certo liscia come quella di un elfo, e ruvida al tatto come un blocco di granito. Non a caso, i durmil impiegano il Draka per indurire la pelle, proprio come la pietra.

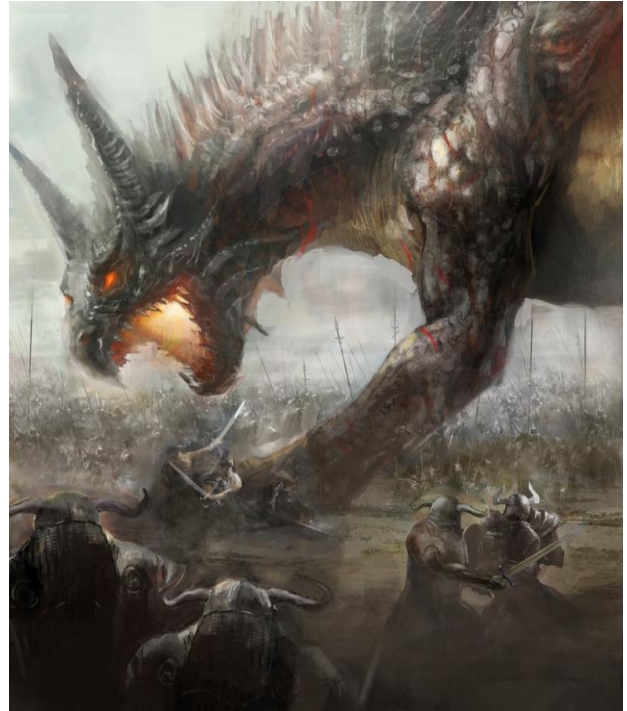
Carattere: i durmil sono nani e, come tali, indiscutibili ne sono l’arroganza e la testardaggine. Fieri guerrieri e amanti dell’onore. Quando danno la loro parola, è difficile che cambino idea successivamente. Sono ligi al dovere e portano avanti le missioni con grande spirito di abnegazione, in particolar modo se si riferiscono al clan d’appartenenza. L’approccio stoico alla vita permette ai durmil di superare avversità e ostacoli davvero insormontabili: coraggio o incoscienza?

I nani hanno una particolare avversione nei confronti dei draral, in quanto di stirpe draconica; al contrario prediligono la presenza della razza umana, soprattutto quella dei berserker, di cui hanno

grandissima stima.

Quando ci si riferisce all’ambito tecnologico diventano logorroici e anche molto supponenti. Per un durmil è umiliante non saper parlare di qualcosa, a costo di “inventarla”. Per questo sono tacciati di spacconeria. Il nano è, in ogni caso, un’ottima compagnia, un guerriero esperto e un compagno altruista.

Luogo. Terre selvagge, Montagne, Terre dei Giganti di Pietra (Volundr), Esequin.



Elarfin o Mjun (Elfi silvani)

In lingua elfica, il termine Mjun (“miele”) identifica il colore ambrato della pelle degli elfi silvani. Un colore che richiama quello della resina degli alberi, e che attesta sin dall’inizio l’appartenenza alla Natura.

Gli elfi silvani del continente vivono soprattutto presso le maggiori foreste e fungono da stimati guardiani, in particolar modo la casta dei ranger è la più nota e anche la più elogiata, grazie alle loro capacità di sopravvivenza e ai poteri che li legano al contesto silvano.

Le città degli elfi silvani, quasi sempre costruite intorno al tronco di un grande albero, sono fra i luoghi più impenetrabili, grazie anche ai sistemi di difesa magica

che li circondano. Gli elarfin sono eccelsi scout e abili arcieri.

Aspetto: l'elarfin si afferma, senza ombra di dubbio, per la presenza di un bellissimo paio di corna di cervo che, in tenera età, sono appena pronunciate per poi svilupparsi fino a prendere dimensioni considerevoli, ma pur sempre proporzionate all'interno fisico. Un corpo molto snello, perfetto nella sua manifesta interezza. L'intorno della pupilla è di colore giallo e le orecchie sono più appuntite del normale, quasi sempre coperte da capelli castano scuro misti a delle foglie di varie tonalità. Lungo la colonna vertebrale, molti di loro mostrano una contenuta peluria, a mo' di pelliccia animale che, poi, termina all'altezza della zona lombo-sacrale. Alcune versioni rarissime di elarfin possiedono finanche la coda. Racconti e leggende vogliono che quest'elfo sia in grado di prendere le sembianze di un cervo, pertanto bisogna stare attenti quando si va a caccia; se uno di tali animali vi sta fissando per troppo tempo, potrebbe nascondere sicuramente un elfo silvano.

Carattere: l'elarfin è una creatura legata alla Natura e, come tale, d'indole esuberante e abbastanza primitiva. Non ama molto il contatto con le altre razze, ma è pur sempre un essere benevolo; ciò lo porta a essere altruista, solidale e fedele con chi vi stringe un patto d'alleanza. Ama i propri spazi e difende fino alla morte il proprio dominio, specie se la Natura è sotto grave minaccia. Odiano coloro che arrecano danno anche a un semplice fiore o che non rispettino le leggi naturali della foresta o d'un bosco, in particolar modo nei confronti dei suoi abitanti. Per tale motivo, gli elarfin intraprendono la via del ranger, devoti pienamente alla causa dei Guardiani del luogo dove dimorano; situazione che li porta lontani dalla propria terra natia, pur di portare avanti missioni delicatissime.

Luogo. Valdr, Asnanor.

Elfi alati di Myria

Noti anche come "Guardiani dell'Aria", gli elfi di Myria sono caratterizzati da

un'avvenente livrea che portano con grande fierezza e nobiltà.

Molti di questi elfi conducono una vita molto appartata, presso la città di Myria: un insieme di strutture aeree che tendono a formare una sorta di penisola levitante. Qui si dedicano alla cura delle varie tribù e soprattutto alla caccia, ma più di tutti alla salvaguardia delle creature volanti. Sono eccelsi addestratori e formidabili cavalatori; in particolar modo dei *cylok*: una sorta di dinosauri alati di medie dimensioni, con i quali scandagliano gli spazi aerei di Myria e oltre. Questi cavalatori, molto spesso perdono nel tempo l'uso delle proprie ali, specializzandosi così in questa arte dove tuttora eccellono.

Aspetto: un elfo di Myria è uguale in tutto e per tutto a un elfo silvano, fatta eccezione per i ninnoli, i bracciali e le tiare in osso dall'aspetto palesemente tribale, dai colori accesi che molto spesso richiamano le pigmentazioni dei *cylok* o dei molti uccelli esotici che abitano Myria. Come gli elarfin, sono pur sempre creature selvatiche.

Il loro fisico è all'apparenza gracile, ma invero celano una forte tensione muscolare; questo grazie anche al continuo esercizio e sforzo del volo. Ciò che li contraddistingue in maniera evidente è la presenza di una straordinaria livrea cromatica, tale da far concorrenza a qualsiasi uccello. La loro particolarità sta nel poter ritrarre le ali all'occorrenza, grazie alla capacità che possiedono di far fluire energia draconica all'interno del corpo (*Draka*), riuscendo a cambiare assetto aerodinamico e peso. Notevoli sono le evoluzioni che riescono a disegnare nell'aria durante un volo, per così dire, acrobatico.

Carattere: questi elfi sono esseri molto individualisti, amanti degli spazi aperti, e il loro senso di libertà spesso si ripercuote anche nei dialoghi o in certe situazioni, dove sia necessario prendere decisioni. Non amano essere obbligati o costretti. Di contro, sono molto solidali e amichevoli, e se si riesce a fare breccia in questa loro

corazza, sicuramente si avrà un prezioso compagno di viaggio.

Il loro senso di libertà, troppo spesso, è motivo di alcune insanie razziali, e l'elfo così rischia di avviarsi verso una fastidiosa follia temporanea (o quasi). Odiano gli spazi chiusi.

Le relazioni con le altre razze sono quasi sempre minate dalla loro visione individualistica del mondo, anche se i rapporti con gli elarfin sono da considerare ottimali. Del resto, l'influenza di Mjun mitiga le interazioni fra questi elfi.

Gli elfi alati odiano visceralmente la razza umana per la sua brutalità e perché, troppo spesso, le adrimar che portano il vessillo di Norgrim fanno visita all'Arcipelago con cattive intenzioni. La ricchezza di Myria fa davvero gola ai mercanti del Regno, a eccezione dei Runecaster che sono i benvenuti (questi cercano di carpire agli elfi il segreto delle *Rune del Volo*).

Luogo. Myria, città aeree, Montagne.

Godheimrin (Colossus)

In assoluto, la razza più controversa di Ferendrin. Queste creature sono il prodotto della tecnologia nanica e del sapere runico degli onnensyflar. La gente dei regni di Norgrim le chiamano con il dispregiativo di "costrutti", ma il loro nome in lingua comune è Colossus.

Questa creatura è un fiero abitante del regno di Ordren, ma è possibile trovarlo ovunque affiliato a qualche compagnia di ventura. Una via di mezzo fra un Golem e un gigante di pietra. La base strutturale è fatta di roccia, o di pietra preziosa, spesso di ghiaccio se presso le lande del Nord. Sono spesso impiegati in lavori di costruzioni, ma anche in combattimento grazie alle loro caratteristiche fisiche e mistiche. Sono spavalidi avventurieri e mostrano un carattere fiero e determinato, come si consegna, del resto, a un nano.

Aspetto: Un Colossus raggiunge un'altezza che va dai 2,80 metri circa (versione più piccola) fino ai 3,5. Ha robuste mani e avambracci che

rastrmano verso il corpo, e così anche gli arti inferiori (evidenziando la disproporzione fra le mani e il resto; i suoi pugni sono micidiali). La testa, di dimensioni più piccole, è incastonata sulle spalle ampie (su cui spesso è presente una protuberanza rocciosa o di ghiaccio, unica, come il guscio di una tartaruga), e spesso porta una sorta di mezzo elmo nordico (più che essere un elmo invero sembra una maschera di metallo applicata al volto). Intorno agli arti vi è un rivestimento di pietra o di metallo draconico a forma anellare, tipo polsiera, che funge da armatura (come se fossero delle grosse catene). Addome e spalle sono anch'esse ricoperte dalla stessa protezione (spallaccio e pettorina fuse insieme), ma all'altezza dello sterno è libero, lasciando intravedere una forte luminosità, come una sorta di nucleo di energia. Qui è concentrato il flusso di Draka. Proprio così. Il Godheimrin nasce grazie a una serie di esperimenti magici portati avanti da alcuni onnensyflar che hanno imparato ad animare la roccia, chi il ghiaccio e chi i giacimenti di pietre preziose. Si dice che i nani siano partiti da un singolo ordruyn, come nucleo centrale, e che poi lo abbiano alimentato con il proprio flusso spirituale, fino a comporvi intorno il corpo. Per quest'ultimo si sono ispirati ai Sonàrgal, le immense statue celebrative degli eroi nanici che puntellano i regni di Ordren.

Carattere: Un Colossus ha la funzione di proteggere il territorio e lo fa a tutti i costi. Dopo che i primi prototipi sfuggirono al controllo dei runecaster, a seguire gli altri popolarono l'intera valle di Ordren, divenendo a pieno suoi abitanti.

I Godheimrin ereditano il loro carattere dai nani: testardi, decisi nel portare avanti ciò che si prefiggono di fare, stoici a volte. Quando danno la parola la mantengono. Sono coraggiosi e spavalidi guerrieri, non temono la Morte. Non ricercano la gloria, ma combattono secondo una visione eroica delle cose.

Un Colossus è una straordinaria compagnia, e siate certi che, se in voi ravvisa un vero amico, darà pure la sua stessa vita per salvarvi dalla disfatta certa.

Luogo. Regno di Ordren – Esequin.

Jonvalder

In tutto il continente di Ferendrin, esiste una razza dai nobili natali e caratterizzata da grande fierezza. In essa scorre l'Alstor, il sangue di drago; "Jonvalder" la chiamano i popoli del Nord, "colui che combatte come un drago".

Lo jonvalder rappresenta il punto di unione fra la razza draconica e quella umana, ed è per questo che, per diritto di nascita, ricopre il ruolo di ambasciatore o araldo. Una razza devota alla causa dei draghi ma che, al contempo, si prodiga nel mantenere più a lungo un profondo rapporto diplomatico con gli altri Regni. Le sue caratteristiche fisiche e le sue attitudini gli permettono di sopravvivere anche nei luoghi più aspri e pericolosi, come le Terre Selvagge e tutte quelle zone battute dalle creature rettiloidi, e che hanno con i draghi una stretta relazione. Sono eccelsi guerrieri, ma molti di loro ineluttabilmente seguono la via del Ranger, sfruttando così a pieno le capacità e i sensi che hanno ereditato dai loro padri.

Aspetto: uno jonvalder si presenta come un essere umanoide, che va da 1,75 a 1,90 di altezza. La muscolatura è tonica e la pelle mostra una leggera aura cromatica che riprende quella del proprio drago di appartenenza. Le iridi sono affilate e l'interno molto spesso è giallo o verdognolo. Alcune zone possono anche presentare piccole squame, ma mai più di uno o tre centimetri di estensione.

Caratteristico è il tatuaggio di un drago che parte dalla nuca, e che gira intorno al collo fino a depositare la coda sulla clavicola.

Lo jonvalder ama molto le armature e tutta la relativa componentistica, la equipara alla corazza dermale del drago; per tale motivo predilige l'armatura a scaglie, bracciali, schinieri e un elmo con il cimiero contenuto che raffigura una creatura draconica ad ali spiegate, enfia, altera nella propria postura.

Carattere: i draghi condizionano profondamente il carattere e il temperamento di uno jonvalder: quelli legati ai Rossi sono ardimentosi e territoriali, quelli d'Argento sono altruisti e hanno molto a cuore i destini della razza umana, quelli Blu (che incarnano lo spirito di Hymblas) sono i più combattivi, per non parlare dei Verdi e della loro subdola essenza. Un'ampia varietà che coesiste sin dalle origini del mondo. Lo jonvalder vive e opera sulle terre di Ferendrin con grande audacia e sempre fedele alla propria natura, ma tutti quanti hanno un obiettivo comune: la salvaguardia della razza dei draghi (anche se non tutti la espletano sempre attraverso metodi diplomatici). Sono i benvenuti a Terra Draconis, e tenuti in gran considerazione ai Concili, soprattutto quando le situazioni precipitano e volgono a una sanguinosa battaglia. L'invio di un ambasciatore capace è nodale in questi frangenti.

Luogo. Valdr, Asnanor.

Uomini del Nord

La razza degli uomini è quella che, in stragrande maggioranza, occupa le terre del continente di Ferendrin. Avventurieri e marinai eccelsi, caratterizzati da una forte propensione alla battaglia, sempre con l'arma in mano e dediti al saccheggio. Per fortuna non tutti sono così.

Le origini della razza umana la dicono lunga sulla loro condotta, in particolar modo se ci riferiamo al mito, secondo cui l'uomo sarebbe nato dal fuoco. Ciò ne identifica la componente ardimentosa, ma anche quella agitazione e quella enfasi guerriera che si ritrova nei *Wolfgrin*, i "guerrieri berserker".

Maggiormente concentrati nei diversi territori del Regno di Norgrim, gli uomini conducono una vita all'insegna del commercio e delle razzie, anche se queste ultime attività sono portate avanti dai guerrieri insediatosi presso i villaggi (soprattutto perché al loro interno vivono i wolfgrin).

I territori degli uomini sono considerati ottimi luoghi dove intrattenere rapporti di tipo economico, dove operare vantaggiosi scambi commerciali e acquistare qualche buona imbarcazione; infatti, la razza umana vanta i migliori costruttori di navi di tutto il continente, anche più degli stessi elfi e nani. Non solo tale casta, ma anche i Runecaster umani sono fra i migliori di Ferendrin. Si dice che il dio Adrergrim, un giorno, strinse un patto di alleanza e duratura amicizia con Thornig, un capo villaggio, il quale soccorse il dio sotto mentite spoglie; per sdebitarsi, Adrergrim gli rivelò i segreti delle Rune. Da lì in poi, Thornig condivise con alcuni della sua razza, i più valenti e talentuosi, tali insegnamenti. Nemmeno a dire che molti guerrieri perirono sotto i colpi di quella magia, e altrettanti furono coloro che portarono addosso i segni di quel cinico tentativo. I Runecaster di adesso sono guerrieri esperti che ben hanno compreso l'intima essenza di ciò che li circonda.

Aspetto: gli uomini del Nord assomigliano molto ai vichinghi nell'aspetto, e si differenziano in base alla zona e ai clan di appartenenza. Per esempio quelli del "Serpente a due teste" portano con gran fierezza su tutto il corpo tatuaggi relativi al rettile, accentuandone le torsioni sugli arti, così come i wolfgrin mostrano cicatrici rituali sul petto e sulla schiena.

L'altezza media varia da 1,75 fino ai 1,95 metri. Corpo robusto, resistente e muscolatura tonica. Varie sono le pelli che portano sulle spalle a mo' di mantello: lupi, cervi oppure orsi. Alcuni wolfgrin ineccepibili indossano addirittura pelli di animali mistici. Si racconta di un guerriero berserker di nome Grann che si spinse oltre le terre di Valdr per catturare un Adrafjr, un cervo del fuoco. Una volta ucciso, lo scuoiò e ne fece la sua personale pelle. Adesso, ogni qualvolta Grann entra nello stato di furia guerriera, la pelle s'incendia trasformandolo in una pira furente.

Le armi preferite dagli uomini del Nord sono spada larga, ascia e lancia, e quasi mai manca l'ausilio di uno scudo largo.

Alcuni di loro hanno imparato finanche l'uso di due armi, soprattutto l'ascia. Raramente usano la spada lunga.

Carattere: il temperamento di un uomo del Nord, di base, è assai focoso, sempre proiettato verso lo scontro, la battaglia, e ciò si ripercuote anche nel dialogo: scontroso, suscettibili, guai a una parola mal posta, o la mano scivolerà rapida sull'elsa. I modi dei guerrieri del Nord sono rudi, mancano spesso di etichetta (o completamente assenti), sconfinando in un comportamento quasi barbaro.

I vari clan

Serpente a due teste (Siggardr). Questo clan opera presso il villaggio di Siggardr. Impegnato continuamente nella salvaguardia dei propri territori e nelle razzie ai danni degli altri regni, è il più battagliero degli altri. In particolar modo, ciò è dovuto dalla presenza dei wolfgrin, guerrieri berserker (in gran numero; circa venticinque su una popolazione di cento persone; negli altri clan i non superano le due-tre unità). Molto spesso uno specifico manipolo lascia i confini del proprio territorio per far piazza pulita di qualche possibile nemico o, il più delle volte, per estinguere la propria sete di sangue.

È l'unico clan a portare costantemente guerre alle zone limitrofe o a far schiavi per alimentare il culto del serpente che fra la loro gente viene portato avanti con fedele devozione. Di tale culto, si dice sia responsabile una skjaldmaer insediatasi molto tempo fa presso le terre di Norgrim, e legata al dio Temnir. È l'unico dei clan che non stringe alleanze di nessun tipo, a meno che qualcuno non decida di ingaggiare qualche wolfgrin come assassino o spia.

Aspetto: i componenti del clan portano sul corpo tatuaggi che raffigurano serpenti e altro. I capelli sono lunghi e crespi, alla cui estremità sono agganciate delle piccole ossa di ofidi. Differenti sono wolfgrin, che impiegano un particolare sistema di cicatrici rituali, in rilievo, e qualche tatuaggio sulla testa rasata, di colore

azzurro o blu scuro. I componenti più fanatici, oltre alla rasatura, mostrano delle lunghe code intrecciate, da sei a dieci, legate da un anello di avorio; quando la battaglia imperversa, sciolgono l'anello, e liberano le *Friggan* ("spire della guerra"), come se le portassero in pieno scontro insieme alle asce.

Carattere: i componenti del clan sono esseri molto particolari, caotici nel manifestare le loro emozioni, specie in relazione alla battaglia. Amano molto la strategia e la tattica (a differenza dei wolfgirin), e difficilmente improvvisano sul campo. Nelle relazioni sociali lasciano molto a desiderare, a meno che non decidano di giocare con l'interlocutore.

Per il clan la battaglia è tutto, e ogni individuo viene valutato in base alla sua capacità di combattimento. I Runcaster sono visti come deboli e perditempo, intenti "a disegnare e incidere" invece di brandire un'arma.

Lupi del Nord (Gatmor).

All'interno di questo clan, molto forte è la componente mistica, in particolar modo l'intricato sistema di avanzamento dei guerrieri lupo, i Wolfrick. (vedi glossario "Tamernak"). Una volta raggiunta la maturità, sulla schiena viene incisa "La Runa del Lupo", e dopo aver superato grande prova, il nuovo componente ottiene il Tamernak, l'anello dei lupi del Nord, con il quale potrà esercitare pienamente il potere del clan.

I loro modi, all'interno del clan e al di fuori, seguono le medesime leggi sociali dei lupi, né più e né meno. Anche il loro modo di mangiare è molto discutibile, ricevendo per questo dagli elfi il soprannome di Nifrinlassir, "coloro che condividono il cibo con i lupi" (proprio perché mangerebbero insieme a tali animali, condividendone il pasto).

Aspetto: un componente del clan ha caratteristiche quasi feline visibili nel corpo: mascella prominente, peluria accentuata, unghie appuntite e mani molto affusolate; intorno alla pupilla il colore è, a volte, giallo o verde.

Carattere. Un guerriero del clan è feroce in battaglia, anela il sangue del nemico, la sua brutalità raggiunge livelli inverosimili; alcuni guerrieri, oltre all'arma, preferiscono strappare a morsi la giugulare del proprio avversario; si dice che in questo particolare momento, le zanne si allunghino, come quelle di un predatore. Sono profondamente primordiali, ma aperti al dialogo.



Cervo bianco (Urendal). A differenza degli altri clan, che esprimono al meglio lo spirito guerriero di un individuo del Nord, il Cervo bianco ha una particolare componente esoterica che incute timore reverenziale. Questo perché al suo interno operano, in grande maggioranza, gli onnensyflar, i fruitori di rune (circa dieci in un gruppo di sessanta individui; di norma, il rapporto è di uno per clan).

I modi del Cervo bianco sono molto più affabili degli altri, proiettati sempre verso la conoscenza e verso lo studio delle rune; sono pur sempre guerrieri, e il rapporto fra mistica e capacità combattiva occupa gran parte della loro ricerca. Quale luogo migliore il campo da guerra per analizzarne le pieghe più profonde, per rilasciarne il terribile potere, per interagire con esso, soprattutto tenendo in considerazione che oramai Hymblas l'ha trasformato in un chiaro inferno.

Aspetto: I componenti del Cervo bianco sono soliti portare sul proprio corpo una serie di intricate fasce bianche, dipinte con alcuni unguenti a effetto non permanente. Certe volte le mostrano sui vestiti o sull'armatura. Alcuni di loro indossano un copricapo con corna di cervo.

Le lame delle loro spade raffigurano per intero, distaccandosi dal paracolpi, un

Kelemar molto stilizzato.

Carattere: il Cervo bianco è intimamente legato alla razza degli elarfin, e per questo con loro hanno stretto un solido patto d'alleanza. I suoi componenti venerano Mjun in quanto divinità dei cervi, e ne seguono pienamente i dettami. Considerano la figura del Cervo il depositario del segreto delle Rune.

I componenti hanno una gran propensione al dialogo e sono molto temperativi, a differenza dei loro alleati elarfin; preferiscono ascoltare prima di agire. Se minacciati od offesi non mancheranno di rispondere. La Runa rappresenta il loro potere, più dell'arma stessa, ma se le due dimensioni coesistono, allora l'equilibrio sarà raggiunto e un nuovo potere si disvelerà all'eletto.

Le Rune del Nord

Subito dopo il confinamento di Narfen presso il centro della terra, Hymblas decise di interdire il potere di Astrid, dea della Magia, in modo da fiaccare il resto dei suoi fratelli. Fatto ciò, il dio della guerra si affidò alle capacità di Adrergrim perché creasse e sviluppasse alla pari un intricato sistema di Rune (quelle che crearono gli dèi rappresentavano già entità magiche vere e proprie, rispetto a semplici segni alfabetici che andarono a costituire poi un linguaggio a sé). Nacquero così le primissime rune, le *adawar*, le Rune Celesti. La prima in assoluto fu la “Rostark”, detta anche “Runa della Guerra”. Nome singolare, ma che aveva un suo significato intrinseco; con essa Hymblas incise il simbolo runico sui campi da guerra, imponendo il proprio sigillo di potere, e marchiando quei territori come suoi, e soltanto suoi. Una volta conclusa la sequenza dei simboli, Hymblas uccise Adrergrim, lo fece smembrare dai suoi quattro destrieri e ne gettò i resti nelle terre ancora vergini di Asnanor (si dice che sia ancora possibile interpellarlo per ottenere da lui preziose informazioni sulle rune antiche).

In seguito, le rune furono alla portata di tutti, non solo per le divinità, comparvero altri simboli e così la scrittura runica, con forme nettamente diversificate in base alle razze, si sviluppò sempre di più, raggiungendo alti livelli di potere, tanto da forgiare la classe degli *onnensyflar*: studiosi e praticanti di questo linguaggio, divenuto in futuro una pratica mistica al pari di maghi.

Quindi le rune nascono dapprima come linguaggio per ciò che concerne l'uso che ne fecero gli abitanti del continente, per poi diventare qualcosa di superiore, attraverso cui esercitare il proprio potere connesso all'essenza del mondo, legato indissolubilmente allo spirito del Drago dell'Alba. Alle *adawar* fu successivamente dato il nome di *Rynvalar*, poiché la dea Vajir conferì alle rune la capacità di essere attivate attraverso il canto, rendendole fortemente suscettibili. La dea introdusse, per la prima volta, l'idea della formula

magica, una sequenza proferita ad alta voce con la stessa intensità e ed enfasi con le quali si declamano i versi; tanto da rendere gli scaldi una casta prediletta.

In seguito, gli *onnensyflar* implementarono il processo d'incisione runica, evolvendola con l'apporto dei ditali in metallo runico. Riferendoci alla sapienza delle origini, le rune venivano perfino dipinte col sangue (questa pratica è portata tuttora avanti da alcuni *runecaster* la cui componente guerriera ha mantenuto tutta la sua crudeltà e primitività; si dice che *onnensyflar* devoti a Hymblas conducano copiosi spargimenti di sangue pur di alimentare le proprie rune).

Dalle *adawar* si passò successivamente alle *adregard* note anche come “Rune guerriere”. Queste fonti di potere magico sono avvolte da un particolare alone di mistero e parimenti temute dai suoi stessi possessori. La differenza sostanziale con le normali rune è il loro impiego del sangue in battaglia e la loro ritualità d'uso. Devono essere dissetate, bagnate dalla linfa del proprio nemico o di se stessi.

Quando un guerriero, dotato di grandi capacità mistiche e valore, uccide il nemico, trasforma le proprie ferite in potenziali rune dagli straordinari poteri. Il sangue della “vittima” che vi cola addosso diviene così linfa primordiale con la quale plasmare il proprio spirito bellico. Attraverso il *raddryk*, un pugnale rituale, egli dà forma a tali piaghe, sigillando una volta per tutte la propria forza. Alcuni guerrieri, impiegano semplicemente le dita, proiettando sulla parte (spesso il volto o il petto) la forma finale, e usando la ferita quale incipit per il proprio “arabesco di guerra” (metafora scaldica che individua peraltro “ferita”). Nel primo caso, la proiezione viene operata fisicamente attraverso la lama, estendendo la ferita stessa (situazione molto più dolorosa e onerosa).

Più l'avversario è forte, e più il potere di destinazione sarà maggiore. Spesso gli effetti derivano anche dalle capacità detenute dall'antagonista. Fanno eccezione quelle derivanti dalle creature d'ombra. La loro influenza è davvero

pericolosa anche per lo stesso destinatario.

Non bisogna essere per forza un runecaster per usare delle rune (sempre a patto che siano già presenti o che siano state incise e apposte da un fruitore in grado di manipolarle; l'attivazione e la manipolazione sono due cose ben diverse). Guerrieri ben oltre la fama leggendaria possiedono addirittura fino a tredici adregrad in tutto il corpo, la maggior parte concentrata sul volto e con effetti diversi. Un tipico esempio è rappresentato da Brienjern Holfarris, un Portatore di Corni.

Rune e Draghi

Nel tempo, anche i draghi hanno imparato a dominare le rune. Attraverso il proprio potere hanno trasformato gli artigiani in superbi cunei con i quali incidere la roccia, i tronchi degli alberi, insomma tutte le superfici possibili, e attivarne gli effetti speciali. Degna di nota è la capacità di apporre delle rune, incidendole direttamente sul corpo di un qualsiasi individuo. A volte temporaneamente, a volte con effetti permanenti come per gli oggetti. Non è infrequente assistere a dei veri e propri pellegrinaggi di alcuni avventurieri che vanno alla ricerca di un drago pur di farsi incidere una runa sul dorso della mano o sulla tempia (ottenendo, anche se per poco tempo, la vista di una creatura draconica nel secondo caso, o la possibilità di maneggiare un potente oggetto che presuppone l'uso a opera di un essere legato al mondo dei draghi). Queste rune portano il nome di *Skildrak*, "Inciso da un drago".

I runecaster più esperti ed eccentrici hanno scoperto un'intima relazione fra l'aura di un drago e il potenziale della runa. Sono molti i fruitori che infatti ricercano le scaglie di drago quale straordinario supporto sul quale incidere un simbolo, rispetto a una qualsiasi roccia o asse di legno. Il potere della runa non solo viene raddoppiata nel suo effetto, ma ne può derivare finanche un uso esteso (da una runa del fuoco è possibile sortire l'effetto di una *Palla di Fuoco*, così come da

un effetto di *Tocco gelido* se ne può derivare una *Tempesta di Ghiaccio*); è chiaro che la scaglia debba avere una certa affinità con l'effetto previsto (nel caso del primo esempio, la scaglia deve appartenere a un drago di fuoco o a un drago rosso, o che abbia comunque una relazione elementale affine).

Rune e Adrimar

Di particolare interesse è l'uso che se ne fa delle rune nei confronti delle imbarcazioni. Non tutte però supportano le rune, questo si sa. Per tale motivo presso i Regni di Norgrim i runecaster più innovativi e i costruttori di navi più efficienti diedero inizio all'era delle Adrimar. Imbarcazioni simili ai drakkar vichinghi, ma più resistenti, più evolute e, in particolare, atte a ricevere il potere delle rune. Il loro scafo è fatto di un legno pregiatissimo, ricavato dagli "alberi di miele rosa" presso il regno di Valdr. Grazie a una particolare intesa stipulata nei tempi passati fra il re Gundras e Fyondr, "Principe dei Cervi", in certi periodi dell'anno i marinai dei maggiori porti di Norgrim hanno libero accesso alle foreste per la costruzione delle proprie adrimar, con l'obbligo di devolvere alla città degli elarfin almeno due navi l'anno; questo il pegno.

Le rune marine, note come *Alamàri*, si riferiscono principalmente al contesto acquatico e al viaggio in mare aperto: evocazione dei venti favorevoli o modificazione della corrente, infrangibilità, immunità ai naufragi, controllo del tempo atmosferico nelle versioni più potenti, capacità di orientamento e così via. Le Alamàri sono rune molto rare e non si trovano così facilmente in maniera del tutto causale o tramite una ricerca programmata. Esse vengono dispensate direttamente da Malva o meglio l'esatta locazione viene suggerita dalla divinità in condizioni molto particolari (fatta eccezione per il sogno). La più ambita è quella del *Teletrasporto*, in grado di trasportare la nave e l'intero equipaggio in un altro punto del continente, via mare s'intende oppure usando i porti come

punti di connessione (soltanto sei navi in tutto il regno possiedono questa runa).

Rune e Portatori

Di sicuro, i Portatori (Runebringer) sono gli individui che maggiormente conoscono l'ambito delle rune, subito dopo i runecaster; coloro che ne portano il segno e il peso di un grande potere.

La runa presente sul corpo di un Portatore è incisa in maniera diretta dai draghi, ed esattamente la *fyrthral*, ossia “Runa del Soffio”. Grazie a essa, uno spirito draconico è sigillato all'interno del Portatore, ed egli dovrà così convivere per il resto della sua vita in questa dimensione duale. Lo spirito del drago s'agita continuamente all'interno della coscienza del Runebringer, tenta di venir fuori o, peggio, di prenderne il controllo. La vita del Portatore è dominata da una continua lotta per la sopravvivenza. In compenso il drago gli donerà poteri straordinari.

La *fyrthral* è una runa non replicabile, e non è possibile impararla. Una volta apposta, nemmeno un dio può agirvi. I draghi ben conoscono i segreti che si celano dietro a questo simbolo, e preferiscono la morte piuttosto che rivelarne le tinte più profonde.

Non tutti i draghi sono in grado di incidere il *fyrthral*, per tale motivo sono richieste delle caratteristiche ben particolari: capacità di modellare il soffio, alta intelligenza e forte propensione alla magia. Sono noti ai runecaster con il nome di *Fyrandin*. Quelle blu sono le creature draconiche con più Portatori (di Tempesta) fra i loro clan, legati al *fyrthral* del fulmine. Rarissimi sono i Portatori del Ghiaccio, reperibili presso le alte montagne innevate di Volundr, il Regno dei Giganti.

Rune e Draka

Nel mondo di Runechase tutti, o quasi tutti, sono in grado di attivare una runa, a differenza di un runecaster che è anche in grado di crearle e di inciderle.

Grazie all'eredità di Narfen, ogni individuo del Continente di Ferendrin può attivare, più o meno facilmente, una runa

ricorrendo al potere del Draka; l'energia spirituale del drago, se ben convogliata può sciogliere il sigillo che mantiene sospesa la runa. In questa maniera, è possibile attivare portali, oggetti magici e finanche disvelare incantesimi. Tutto ciò ha in ogni modo qualche effetto collaterale. In certi casi, qualora dovesse fallire l'attivazione della runa l'effetto si ritorcerebbe sul fruitore.

Piegare il Draka alla propria volontà non è cosa facile, bisogna stare sempre attenti a destare lo spirito di un drago, specie se la runa è di complessa natura.

Rune e Tecnologia

Le rune si sono evolute nel tempo e hanno trovato spazio anche in quella che i durmil chiamano *Ordakein*, ossia “Tecnologia della Pietra”, in pieno rapporto con la pietra dell'ordruyn. All'interno di un ordruyn nanico è invero presente una sequenza di rune che generano degli effetti specifici, dall'alimentare un generatore di energia elettrica, elettrostatica, al conferire la capacità di volo a diverse macchine preposte a tale funzione. Questo fa sì che i runecaster più esperti possano finanche modificarne il contenuto o le direttive, in modo da evolverne sempre di più le azioni. Ma il sistema runico non è limitato soltanto all'ordruyn, in senso evolutivo, e il campo d'interesse investe altri settori come quello dei sistemi di difesa di una qualsiasi tana draconica o struttura architettonica (per esempio, molto raffinate sono le rune messe a guardia di un mausoleo elfico dagli stessi elfi); perfino gli alberi della foresta di Valdr mostrano rune incise sui tronchi, rappresentando dei particolari dispositivi magici atti a difendere le zone presso cui sono state apposte (evocazione creature, fulmini magici, incanti...). Inoltre, grazie al Draka, ogni individuo, più o meno talentuoso, è in grado di interagire con tali sistemi e con l'ambiente, così da riuscire a disattivare un sistema di difesa o ad attivare un oggetto molto particolare. L'uso del Draka, operato in questa maniera, è pur sempre considerato una delicata forma di *Estensione* (per maggiori

informazioni, consultare il capitolo “Draka”).

Rune ed Ermagandr

Anche per ciò riguarda gli ermagandr, le rune giocano un ruolo fondamentale. Senza di esse alcuni portali o sentieri non potrebbero essere attivati. Grazie al Draka, ogni abitante di Ferendrin è in grado di attivare una runa, anche se parzialmente riconosciuta.

La runa è spesso incisa sull’ermagandr stesso; nel caso di un arco la runa è incisa sulla volta o addirittura farà parte di un’iscrizione, oppure nel caso dei sentieri si troverà per terra. L’attivazione tramite Draka è pur sempre pericolosa, non deriva da un uso consapevole e rituale praticato da chi ne ha le effettive competenze (onnensyflar); un piccolo errore, e l’effetto di *deriva planare* è alle porte (vedi capitolo “Gli ermagandr”) per non parlare dei terribili effetti collaterali (per esempio, attivando una runa presso un portale del fuoco, si avrebbe come backlash

l’evocazione di una creatura di tale ambito). Gli ermagandr sono pur sempre strutture molto delicate e di origine divina.

Alcuni di essi richiedono invece una pratica più consapevole. Non sono poi così infrequenti quegli ermagandr in cui la runa è invisibile, che va ricreata sulla superficie della suddetta struttura: superfici davvero speciali come le acque del mare, la sabbia del deserto, l’aria stessa. Qui non basta il Draka. L’onnensyflar dovrà usare al meglio i suoi strumenti d’incisione. La difficoltà sta nello scorgere prima la runa originaria (o la sequenza), per poi ricrearla. Si racconta di un dispositivo d’entrata per un Tempio di Mjun, in cui all’onnensyflar era richiesta l’incisione di una serie di rune lungo le corna di un cervo d’avorio ai lati della porta (in sostanza doveva ricreare l’esatta sequenza presente sulle altre corna). Pertanto è facile constatare quanto sia difficile, in certe situazioni, attivare gli ermagandr. Ostici e altresì eccentrici enigmi che accompagnano le rune.

I Draghi di Ferendrin

Il contesto nel quale si sviluppa Runechase è un mondo selvaggio, brutale, in cui la lotta per la sopravvivenza è il primo dei pensieri che attanaglia un qualunque guerriero; ma il continente di Ferendrin è anche una terra dominata dalle figure dei draghi che, adesso, più che mai sono divenuti consapevoli della loro potenza. Per fortuna tale consapevolezza ha in loro accresciuto un maggiore senso di isolamento, rimanendo entro i confini delle Terre Selvagge e di Terra Draconis; raramente escono dal proprio territorio. Fanno eccezione quei draghi che vivono al di fuori di queste terre aspre, e che hanno eletto i diversi regni a propria dimora: alcuni draghi del fuoco si sono insediati a sud dei regni di Volundr e di Esequin, quelli Verdi e della Terra presso i Regni di Valdr, così come Bronzo, Argento e Rame a Norgrim. Non mancano quelli d'Ombra presso Asnanor, quelli del Caos nei regni nanici di Ordren, di Mercurio presso l'Arcipelago di Myria.

Alcune forme pseudo draconiche invece popolano le varie miniere e i gran canyon di molti regni, è il caso dell'Ifingr, il Drago della ruggine.

Questo è anche il periodo dei Difensori dei Draghi, che vede in ogni individuo che

accolga la causa di tali creature, la più misteriosa delle caste, se non la figura più importante per ciò che riguarda la salvaguardia delle antiche stirpi, poiché continue e altrettanto feroci sono purtroppo le lotte intestine fra i diversi clan draconici. Il dirimerne le diverse questioni spetta pertanto a un difensore o a un araldo. Fra di essi si annovera la presenza dei drakarin, i danzatori mistici, i runbringer, i tevarrak, ossia “i Cantori di Draghi”, ma anche i valimar, i “Domatori di Draghi”: Ranger che hanno evoluto la propria capacità di ammansire le bestie selvatiche estendendole al campo delle creature draconiche, colui che attiene alla protezione delle tane e dell'ambiente in cui vive il drago d'appartenenza.

Un drago è pur sempre una creatura pericolosa, ma allo stesso tempo affascinante e nobile. Questo perché la creatura non venga declassata a mero mostro errante. Essa ha una sua personalità, le sue paure, i suoi obiettivi, e per quanto possa appartenere a una razza abbastanza ambiziosa e finanche vanitosa, ogni diversa specie sviluppa all'interno del proprio ciclo vitale anche particolari insanie, psicosi, ossia situazioni psicologiche che di per sé coinvolgono anche gli esseri umani (seppur i draghi si



discostano da alcune fuorvianti logiche come le leggi sociali, l'aggregazione in comunità e altro ancora). Per esempio, nel caso di draghi più deboli o più piccoli è facile che in essi si sviluppi una particolare paura ossessiva tale che siano sempre portati a pensare di essere sotto minaccia da parte dei draghi più grandi o aggressivi, e perché no, da guerrieri troppo avidi che vedono nella creatura un buon motivo per fare molti soldi. Le squame dei draghi sono merce preziosissima per i runecaster. Alcuni si limitano a raccoglierle subito dopo la muta, dopo mesi di appostamento, mentre altri, senza scrupoli passano direttamente all'eliminazione della creatura in questione.

I draghi sono esseri molto intelligenti e astuti, e per quanto alcuni di loro possano essere considerati soltanto voraci predatori, a discapito del proprio intelletto, come per esempio il brutale drago bianco delle lande di Volundr, pur sempre non dimenticano un torto subito e ben si congegnano nel cercare vendetta, anche a distanza di molti anni. Perciò, è bene considerare tutta una serie di relazioni a

lungo termine che potrebbero sfociare in ulteriori inganni, doppi giochi, alleanze mirate e tremende rivalse. Per esempio, un drago che è stato ferito nell'orgoglio, come nel caso di un Blu o di un Rosso, potrebbe mantenere sì un comportamento apparentemente diplomatico, ma covando in cuor suo atroce vendetta, pronto a trovare il momento più propizio per farla pagare a chi l'ha offeso. In questo, il drago verde è davvero un fenomeno; soprattutto per i suoi rapporti diplomatici con gli elfi oscuri di Hriván.

Il drago, per quanto malvagio o buono che sia, pur sempre è una creatura superiore agli altri, secondo sua concezione. All'interno della stessa razza, draghi più vanitosi, come i rossi, addirittura si considerano di gran lunga i più potenti fra tutti, accentuando in tal maniera l'arroganza e la fierezza genetica che fa parte, di base, di queste creature così affascinanti. Di conseguenza, un drago che vuole prendersi qualcosa, di certo non chiederà permesso a un umano o a un elfo (i draghi della Terra sono molto duri con gli elarfin, pur godendo questi ultimi del dono di Mjun).

Le Classi dei Regni del Nord

Molte sono le caste guerriere e non che operano nei Regni del Nord, chi come guardiano, chi come razziatore, chi come marinaio, e ancora chi come fruitore di rune o danzatore mistico. Altri, invece, preferiscono una vita più solitaria o nomade e preferiscono unirsi a compagnie di avventura. Del resto, la maggior parte delle terre del continente di Ferendrin sono inospitali e molto pericolose, veri e propri terreni di caccia per predatori e creature mostruose. Intraprendere missioni da soli è pura follia, diventando con grande probabilità un lauto pasto per qualche creatura primitiva. Si citano, per l'esattezza, i rettiliani delle Terre Selvagge, simili ad antichissimi dinosauri, per non parlare dei Draghi. Anche le foreste, a prima vista rigogliose e dai colori variopinti, nascondono pericoli e segreti inenarrabili. Le terre di Valdr, sede degli elarfin, sono molto insidiose, non solo per la fauna e la flora dalle particolari caratteristiche mistiche, ma anche per la fitta presenza di ostici sistemi di difesa runica (in certi momenti, la vegetazione sembra animarsi all'improvviso, o prendere le sembianze di strane creature).

Ogni casta ha la sua funzione e porta avanti le proprie missioni, i propri obiettivi, interagendo all'interno di un intricato sistema di alleanze, ma anche di forte combattività. Molti popoli, soprattutto quelli del regno di Norgrim, sono veri guerrafondai; quella dei guerrieri berserker è davvero una piaga difficile da gestire. Come ben si sa, Ferendrin è un continente minato dalla volontà degli dèi, e più che mai soggetto ai loro capricci, ma mai quanto l'influenza che ha avuto Hymblas, il dio della guerra, nell'esacerbare lo spirito combattivo di ogni suo abitante. La sete di sangue è lì, pronta a venir fuori al più che minimo accenno di enfasi guerriera, di esaltazione del momento più intenso della battaglia. Per fortuna, i Draghi hanno forgiato una nuova classe di guerrieri capaci di trattenere all'interno della propria essenza lo spirito di un antico drago, di domarne le tinte più profonde, ricevendo da questo un grande potere; si

tratta degli *Auringas*, "I Portatori". Ne esistono di diversi, e correlato ognuno al tipo di drago d'appartenenza. In gran maggioranza, vi sono i Portatori di Tempesta, questo grazie al fatto che i draghi blu proliferano, essendo per loro natura fieri combattenti (anche questi ultimi sono soggetti a ciò che gli abitanti dei Regni conoscono con il nome di *Crepuscolo degli Dèi*). I più famosi rimangono comunque i *Runamnir*, "Portatori di Corni".

Grande stupore, invece, destano i *tevarrin*: eccelsi arcieri, di razza umana, che si contendono con gli elfi il primato di più bravo e agile; per tale motivo, non sono ben visti da questi ultimi, che considerano la loro esistenza una usurpazione del loro diritto razziale. In questo, gli alar sono gelosissimi. Al contrario gli arcieri elivar impiegano non solo il *Draka* per conferire energia elementale ai propri dardi, bensì il canto, dono di Vajir.

Adinarrak

Fabbro-Guerriero

Uno degli aspetti più intriganti della figura dell'adinarrak non è tanto il metallo in sé quanto coloro che nel tempo l'hanno lavorato in maniera sapiente accanto a un drago. Seppur ci si riferisca a elfi, nani e mezzi-draghi quali razze eredi di un tale sapere, di contro le leggende e le storie d'avventurieri parlano di un popolo umano dei regni del Nord nei quali, secondo il mito, scorre sangue di drago (riferito agli *jonvalder*). Una lontana discendenza che tuttora non ha trovato riscontro o alcuna negazione da parte degli storici e dei sapienti, e anche da chi, per diritto di nascita, è stato investito con un tale titolo. Uomini unici, possenti e di alta statura, questo sì. Una forza e una fierezza nel lavorare il metallo che lascia adito alla conferma di una nobile stirpe. Quando li si osserva lavorare all'interno di una fucina, i dubbi svaniscono. Il martello viene innalzato con orgoglio, per poi ricadere con forza sull'incudine come l'artigiano del drago. Il morso della mano serra stretto il

manico dello strumento di lavoro con la stessa foga con la quale un drago stritola il nemico nelle spire della propria coda. La liquefazione del metallo diviene così processo vitale per la propria esistenza. Essi sono i depositari della mistica tecnica di fabbricazione delle armi in lega draconica.

Un adinarrak impiega non un semplice fuoco, bensì il soffio di un drago, manipolandone e conservandone tutte quante le sue proprietà intrinseche all'interno dell'arma; anche se la maggior parte delle leghe draconiche ne possiede già tracce consistenti. Il più delle volte l'arma letale del drago serve a fondere il dralyk o altro materiale, a renderlo "attivo", o comunque un'altra lega che non potrebbe essere scalfita da alcun altro fuoco normale o magico. L'adinarrak ben conosce le proprietà di un soffio, sa come incanalarle, e ha nozione del giusto dosaggio. Alcuni tipi di soffio risultano talmente potenti da poter distruggere il metallo o renderlo inutilizzabile. È impossibile quindi scalfire un metallo draconico allo stato puro, senza averlo irrorato tramite soffio, o ancor peggio manipolarlo senza il martello speciale che la loro casta chiama col nome di Dragonfang.

Gli adinarrak non sono soltanto fabbri. Lontani dalla propria fucina scendono in guerra, o li si osserva partecipare con grande vigore a battaglie e scontri memorabili; il miglior luogo per testare i propri "figli", ossia le proprie produzioni, e scoprirne nuove proprietà, è durante il combattimento, e nel confronto con armi avversarie; viene messa alla prova la durezza e la resistenza delle loro opere d'arte. Ai guerrieri più validi, e che hanno saputo dimostrare il loro valore in battaglia, capita spesso che i fabbri-guerrieri donino la propria arma (se stabiliscono che essa abbia una migliore efficacia fra quelle mani) o gliene costruiscano una ad hoc. Da questo punto di vista un adinarrak cerca sempre il rapporto fra qualità e potenza, e non solo per l'arma in sé ma anche nel pieno rapporto con il proprio guerriero ideale.

Loro seguono questa linea concettuale, criterio che sta alla base della forgiatura di un'arma. Per tale motivo, sono molto curiosi nei confronti del loro destinatario, non limitandosi soltanto alle caratteristiche fisiche, ma anche al carattere, al suo passato e alla sua indole. L'arma deve rendere il massimo quando brandita (e ciò significa intima interdipendenza con chi la possiede).

Il primo drago che istituì l'ordine degli adinarrak fu Eltuen-Baldizar, un drago d'argento che in poco tempo riunì a sé ben dieci adinarrak dei diversi regni, sottoponendo alla loro bravura la lavorazione del *gelido argento*, come primo metallo; poi seguirono anche gli altri, confidando nell'alleanza con i rimanenti draghi, in modo da condividere più ampiamente un tale sapere.

Da questa casta ne nacque un'altra, intimamente connessa all'arte del canto e, nella fattispecie, della poesia. Essi erano alla fine poeti-guerrieri al pari di uno scaldo, e presero il nome di *Adinamar*. Il loro valore e forza in battaglia furono immancabilmente legate non solo al proprio stile di combattimento ma al compendio sinergico con il canto di battaglia. Una portentosa commistione che risultò nodale per l'evoluzione del linguaggio poetico e della sua struttura, in particolar modo per l'effetto dell'*urdrum* (un ritmo simile alla percussione del tamburo). Tale stato è chiamato dalla casta "Uridammar".

Quando un adinamar solleva il proprio martello per farlo ricadere sul metallo vivo, intesse una fitta relazione armonica con le parole di potere e con i versi che va declamando. La cadenza ritmica ha un'importanza focale tale che ogni palpito infuocato divenga un perfetto strumento correttivo degli errori di battitura. L'adinamar rispetto agli adinarrak ha un udito e un tatto molto più sviluppati, riuscendo a individuare asperità o deformazioni semplicemente protendendo l'orecchio all'incudine. Mai quanto un fabbro guerriero un individuo potrebbe sviluppare una maggiore sensibilità, soprattutto perché il primo ha il dono di

poter lavorare con un drago nella propria fucina, intessendo una capacità di empatia senza eguali, e un legame indissolubile con il suo soffio; arma letale sì, ma che nei termini di strutturazione diviene un elemento d'invidia per gli altri artigiani del metallo. Proprio il legame con tale mezzo mistico permette agli adinamar di consolidare il rapporto euritmico che si riversa nell'architettura poetica, potenziandone l'effetto di uridammar, quel possente e ritardato battito ritmico che opera al pari di un martello.

Il testo è un'enorme incudine mentre la parola ne rappresenta il metallo vigoroso su cui modellare la propria creatività, la propria ispirazione. Il fabbro guerriero ne è consapevole, e per questo ha personalizzato il proprio stile di battitura al pari di un poeta che opera le proprie scelte stilistiche di linguaggio e repertorio retorico. Un adinamar, legato alla lega del fuoco, presenta una battitura più vigorosa con una cadenza che richiama la flessuosità di una fiamma, mentre un altro caratterizzato dalla lega draconica risulta essere più frenetico con la propensione a creare suoni più stridenti. Nel tempo queste caratteristiche sono diventate veri e propri canoni come lo è per i poeti, nella differenziazione delle diverse forze elementali in uso. Questo aspetto è diventato un tema molto caro agli scaldi più esigenti.

Esequin è la capitale per eccellenza degli adinarrak.

Berserker (Guerriero)

Si dice secondo leggenda che, tanto tempo fa, esisteva una casta di guerrieri in grado di accogliere in sé l'ira e l'ardimento dei draghi, in particolar modo dei draghi di fuoco e di quelli blu. Questi esseri erano tempestati di rune in tutto il corpo glabro e brandivano due asce, saettandole qua e là come gli affilati artigli di un drago.

Oggi, i guerrieri berserker sono una solida realtà del continente di Ferendrin, e i maggiori esponenti (*Wolfgrin*) si ritrovano presso il villaggio di Siggardr, dove portano avanti la propria ambizione

guerresca. Rappresentano l'élite di ogni esercito e la loro furia omicida è tanto brutale quanto affascinante.

Invero, ogni berserker ha ricevuto dal dio Hymblas il grande dono della sete di sangue e della brutalità; essi sono in grado di alimentare questa enfasi estatica attraverso il Draka del fuoco, di farla divampare come un devastante incendio che tutto arde, senza distinzione alcuna: sul campo di battaglia nemico o amico non fa differenza. Egli vede in maniera diversa le cose, gli avversari diventano pallide sagome, il terreno comincia a essere evanescente e tutto brucia, brucia e ancora s'avvampa. Le asce devono essere sfamate, alimentate con il sangue del nemico, o si ritireranno all'improvviso, lasciando spiazzato il suo possessore. I berserker hanno la convinzione che le armi che brandiscono siano vive, che in esse alberghi lo spirito del dio della guerra che esige il proprio obolo, e guai a contraddirlo o a deluderlo.

L'esistenza di un berserker inizia e si esaurisce sul campo di battaglia, unica ragione di vita. Egli sa fare solo questo: combattere, combattere e ancora combattere. Fuori dalla battaglia, egli conduce una normale vita di pastore, cacciatore e marinaio.

Forte rivalità vi è con le skjaldmaer, con le quali lo scontro è pressoché assicurato, salvo situazioni davvero particolari di collaborazione per una causa comune.

Aspetto: i berserker non indossano armature, ma soprattutto pelli di animale (orso, lupo o cervo); altri invece rimangono a petto nudo, così da mettere in mostra le rune di straordinaria intarsiatura. Secondo i vari racconti, sarebbero stati i draghi a inciderle.

I berserker hanno comunque dei caratteri distintivi rispetto agli altri guerrieri: testa completamente rasata (alcuni portano anche una lunga treccia dietro le spalle o che cade anteriormente sul lato destro), pelle di animale con la relativa testa a farne da copricapo. Per ciò che riguarda le armi, le asce sono ben lavorate, e i relativi manici sono intarsiati; per esempio, quelli dei wolfgrin di Siggardr

presentano la figura di un serpente tortile con la testa finale dell'ofidio che morde la lama (aggancio).

Cavalcadraghi

Come ben si sa, le Terre Selvagge non sono soltanto un luogo inospitale e assai crudele, ma anche una terra che cela grandi sorprese. Di sicuro, una di queste è il *Drakvari*, la Corsa di Draghi. Istituito tanto tempo fa dal Concilio di Terra Draconis, questa sorta di spettacolo ad ampio raggio coinvolse l'intero Regno, sfruttando la vastità e la conformazione del territorio quale "ippodromo" naturale dove far gareggiare nuove creature draconiche che ora portano il nome di *Dramyst*, "Drago corridore". Esse furono utilizzate finanche, durante le pause dalle gare, per servizi di vario tipo, soprattutto il trasporto. A lungo andare, i loro fantini, i cavalcadraghi, nella fattispecie i Dyaurakar, vennero utilizzati in missioni assai delicate e sotto l'egida del consiglio. Furono ulteriormente addestrati al combattimento e al superamento della maggior parte delle avversità ambientali (quindi non solo limitate alla gara in sé). Per tale motivo cominciarono a nascere diverse accademie per l'addestramento specifico. Molti sono gli avventurieri o gli sprovveduti che partono per le Terre Selvagge a tentare la fortuna; ma i metodi dei draghi sono molto drastici e non hanno spesso un'ottica prettamente umana. Per molti il pellegrinaggio a Terra Draconis significa l'infrangersi dei propri sogni.

I cavalcadraghi adesso operano come ambasciatori o messaggeri, o ancora come "cavalieri" devoti alla causa dei draghi, sempre impegnati in missioni segrete e ai limiti del possibile assegnate dal Concilio o da un drago che abbia bisogno di aiuto. Nella stragrande maggioranza dei casi, il loro campo d'azione è dovunque ci sia una questione da dirimere fra un clan draconico o un drago e le altre razze (per tale motivo sono malvisti dai Portatori o dai Maestri di spada, con la convinzione che rubino a questi ultimi l'ingaggio).

Aspetto: bisogna intanto distinguere due tipologie di cavalcadraghi: la prima si riferisce a coloro che, effettivamente, cavalcano i draghi alati, mentre la seconda identifica la categoria dei Dyaurakar, coloro che conducono i draghi corridori (quindi, terrestri). Parleremo di quest'ultima categoria (essendo, alla fine, il Dyaurakar un'evoluzione della prima specie). Tale casta, al conseguimento del titolo, deve superare una dura prova che gli assicurerà l'elargizione del Drakkamar, l'Armatura del Drago (o addirittura la ricerca della stessa in quanto prova finale). L'elmo è ben lavorato, dalle svariate forme, ma un elemento in comune: il cimiero di un drago alato che dispiega le ali in trionfale parata e il collo serpentino proteso in avanti. Raramente un dyaurakar porta capelli lunghi, ma non mancano le eccezioni con convolute e raffinate code (soprattutto gli elfi di Valdr le portano con fierezza, mentre le scuotono in corsa come fossero frenetiche serpi).

Drakarin

Oltre ai Draral, i Draghi fecero qualcosa di davvero unico e di grande importanza per ciò che concerne lo spirito dell'intero continente. Temprarono una casta di danzatori, i migliori in assoluto fra tutti, capaci di incarnare l'essenza più pura delle creature draconiche. Quel soave movimento, di cui solo loro sono eccelsi esecutori, è in grado di piegare l'energia del Draka, modellandolo in svariate forme, soprattutto nel dare vita a un incanto senza eguali.

I drakarin sono grandi esperti nella danza e molto tempo hanno passato a fianco di un drago, assorbendone i più intimi segreti e altrettanti trucchi. Un duro addestramento durato ben dieci anni, in cui i praticanti hanno superato le prove più ardue, a costo della loro stessa vita. Fin troppi sono gli sprovveduti che chiedono a un drago di essere loro discepolo, ma molti di più quelli che trovano soltanto la morte. Una disfatta che si realizza ancor prima di raggiungere la Terra Draconis, a opera della primitività

delle Terre Selvagge.

Li si immaginano spesso danzare sul bordo di un precipizio, ai limiti del possibile, mettendo a dura prova il fisico, o semplicemente compiere leggiadre piroette presso la corte di un drago. I drakarin vengono usati molto spesso da tali creature come araldi o ambasciatori; capaci di ammansire perfino l'animo più crudele o maldisposto al dialogo (del resto, le creature con le quali si interfacciano sono pur sempre draghi, anche della peggiore specie).

Il loro movimento ipnotico, quando danzano, è corroborato non solo dal fisico leggiadro che mostrano con fierezza, ma anche dalla presenza di ninnoli, tiare e catenine legate a vari anelli: un vero spettacolo per gli occhi.

I migliori drakarin di tutto il continente si trovano presso la città aerea di Myria. Questi elfi raggiungono la perfezione. Ben due accademie di danza sono presenti: Valia e Falèria.

Aspetto: il danzatore mistico si presenta privo di armatura, anche se alcuni portano una leggerissima corazza di scaglie, anatomica, priva di elmo. La maggior parte sceglie un'armatura frammentata, con vari pezzi quali gambali, bracciali e tiare, in modo da non intralciare i movimenti. Gli elfi invece indossano una cotta di maglia elfica.

I tatuaggi preferiti dai drakarin sono ovviamente i draghi, ma altri prediligono animali leggiadri come il cigno o l'Iblis (una sorta di serpentario).

Namtrak (Antica Casta)

Il namtrak (lett. "Manipolatore di Rune") è una figura antichissima che si è sviluppata nel tempo, quando l'evoluzione della tecnologia dei nani diede avvio all'Ordakein, basata sul controllo e sulla manipolazione dell'ordruyn e dei suoi flussi energetici al pari delle linee spirituali del Draka. Ma la sua fama non è proprio legata a questa evenienza, bensì al culto di Malàki che seguì con gran devozione. Malàki stessa, prima di

decadere come divinità, insegnò a un piccolissimo gruppo di umani il potere della creazione (minore) attraverso il sogno; esseri semplici ed eterei nel loro modo di essere, più manipolabili rispetto a un elfo che dimostrava invero una forte resistenza mentale. Un vezzo che, in seguito, divenne qualcosa di straordinario se lo si rapporta alla dimensione tecnologica. Dopo che Malàki fu uccisa da Hymlas, il gruppo errò per molto tempo fra le terre di Ferendrin, fino a quando non trovò la propria dimora presso Ordren. Qui vennero in diretto contatto con gli ordruyn e la relativa tecnologia (runica). Non è infrequente che facciano visita una volta al mese al Regno di Asnanor, per interpellare la propria "madre genitrice" Malàki.

Il namtrak desta grande ammirazione in chi lo osserva, con tutti quegli oggetti "meccanici" in bella mostra, in particolar modo con i suoi occhiali da inventore e i bracciali che irradiano luce blu. Egli è sempre alla ricerca di nuovi oggetti da studiare, in modo da approfondire ed evolvere la propria conoscenza, tale che nuovi oggetti possano essere partoriti dalla sua fertile mente. A destarne soprattutto la curiosità è l'enigmatico caso dell'ordruyn, per il quale il namtrak passa molto del suo tempo a studiarne gli effetti e la relazione runica (sequenze), ma anche la sfera degli ermagandr: misteri ancora irrisolti e di grossa portata (in particolar modo, i Portali).

Il suo modo di giocare con l'energia dell'ordruyn è davvero sorprendente; grazie anche ai *Bracciali di Eralya* che custodisce gelosamente, egli è in grado di costruire e comporre in tempo reale alcuni oggetti, disegnandoli nell'aria e facendo prendere loro consistenza (equiparando il potere a quello di un "Sognare a occhi aperti", eredità di Malàki). Secondo alcune congetture, i namtrak riuscirebbero ancora, rispetto agli altri a controllare la linea del sogno appartenente a Malàki (che incarnava le qualità di un Drago dell'Alba, come lo è Narfen). Inoltre grazie alla loro capacità sinergica, sono in grado di agire su certe situazioni, a primo acchito,

irrisolvibili: bypassare sistemi di difesa, attivare portali, entrare in piena sintonia con un ambiente, attivare una Shir e così via.

Aspetto: un namtrak non indossa armature, a parte qualcuna di scaglie o un corpetto di cuoio, ma ama per lo più rendere resistente il proprio corpo attraverso oggetti magici o speciali (“tecnologici”, com’è solito definirli). Indossa di base un paio di grossi occhialoni tondi tenuti da un laccio di resina molto elastica sui cui sono incise delle rune e due bracciali su ognuno dei quali è incastonato un ordruyn di medie dimensioni.

Onnensyflar (Runecaster)

In origine *Onnensyflar*, si riferiva all’incantatore del fuoco”, in relazione al soffio del drago. Questo particolare individuo è custode dei molti segreti che riguardano il contesto draconico. Del resto, la maggior parte dei poteri runici derivano dall’impiego di energia draconica usata per attivare tali incisioni o addirittura per crearle (i fabbri-guerrieri, gli adinarrak, preferiscono usare il verbo “forgiare”).

Dopo un lungo addestramento presso il proprio drago patrono, questi manipolatori ricevono in dono la capacità di incidere il materiale di destinazione attraverso i propri “artigli”, sigillando o liberando il potere insito nella runa. Per incanto, le unghie, i *Dakir* (*adjkar*: “artigli”, in lingua draconica) divengono al momento dure come l’acciaio, magicamente solcando non solo la roccia ma anche il metallo più resistente (manipolatori più esperti e potenti sono capaci di incidere in maniera permanente rune sulle lame di una spada). Altri, meno votati all’uso delle proprie dita, ricorrono a particolari guanti, pur sempre forgiati dagli stessi draghi o da un fabbro guerriero.

Gli onnensyflar conducono una vita all’insegna del misticismo e della ricerca. Cercano continuamente di penetrare il sottile velo della realtà, scoprendone le

tinte più profonde, la più intima conoscenza del mondo. Sono anche eccelsi guerrieri e ben sposano il connubio arte runica e combattimento, soprattutto impiegando gli effetti della prima a vantaggio della battaglia.

Aspetto: la maggior parte degli onnensyflar non portano armature di nessun tipo, ricorrendo ai poteri delle proprie rune di difesa. Una delle primissime incisioni che ricevono dal drago mentore, alla fine dell’addestramento, è proprio quella dell’*Adr*, della “scaglia”, che rende più resistente il corpo, come una sorta di armatura naturale. Tre o più falangi, invece, presentano l’*adjkar*: ditali in argento o in lega draconica che riprendono la forma di artigli, con i quali l’onnensyflar incide le proprie rune (invece di usare un coltellino o altro). I ditali inoltre reagiscono meglio all’incanalamento dell’energia del Draka.

Onstafjr Costruttore di navi

Questa classe è ammantata di grande mistero e fascino allo stesso tempo. Nativo dei Regni di Norgrim, un costruttore di navi è famoso per la sua arte di costruzione. Grande perizia e attenzione egli dimostra nella lavorazione del legno, nella scelta degli alberi più pregiati, nell’uso degli arnesi del mestiere. La sua competenza e conoscenza trasbordano come un fiume in piena, come quando l’onda soverchia e s’innalza sul ponte della nave attestandone il diritto del comando.

L’onstafjr è tenuto in gran considerazione dai diversi popoli, con uno sguardo quasi sacro, come se essi parlassero per voce della divinità; poiché solo di natura divina può essere tale capacità conferita.

L’onstafjr è un provetto guerriero e abile cacciatore, ma ancor più eccelso marinaio. Le sue conoscenze vanno dalla meteorologia alla gestione delle situazioni più difficili, dall’individuare il nodo più consono a determinate evenienze al controllo dell’imbarcazione in momenti

assai critici; per tale motivo vengono chiamati *Frosynlaff*, “coloro che ammansiscono il vento”.

Ciò che caratterizza un costruttore di navi è la sua capacità di costruire navi come le adrimar. La migliore imbarcazione di tutto il continente, in grado di ricevere in sé il potere delle rune, cosa che nessun'altra imbarcazione è in grado di fare. Molte sono le congetture di come siano venuti a conoscenza di tale sapere, e quelle che statuiscono l'intervento divino sono le più accreditate.

Aspetto: un onstafjr non indossa armature; petto e spalle, ma anche il resto il corpo sono tempestati di tatuaggi straordinari che riproducono ben determinate scene di mare, siano i protagonisti navi sia esseri viventi. Molto particolari quelle che raffigurano uno Jormagandr, un serpente marino che si estende dal collo fino alla gamba, molto spesso spiraleggiante sul polpaccio. Altre scene sono navi che solcano le onde in piena agitazione o che vengono fuori da una tempesta di fulmini. La più incisiva appartiene a un onstafjr di nome Groil che riprende il venir fuori della propria adrimar dalla Tempesta di Fuoco nel mare di Skjrd (delineata in maniera precisa, poiché egli ne fu diretto testimone). L'arma preferita è, senza dubbio, l'ascia, in quanto anche strumento di lavoro.

Planewalker

Il planewalker osserva il mondo attraverso i suoi occhi da esploratore, in cerca di nuove fonti di ispirazione, di conoscenza, alla continua scoperta di antiche rovine o strutture, ma non solo. Egli vive nel pieno rapporto duale tra il passato e il presente, in particolar modo in rapporto all'esistenza degli ermagandr. Colui che ama, più di ogni altro, tutto ciò che riguarda oggetti magici, incantesimi, creature mistiche, ma soprattutto i luoghi dove essi risiedono, la loro storia. Egli è principalmente uno studioso, e la scoperta repentina di un portale o di una struttura planare è per lui una sorgente inesauribile di gioia e stupore.

La figura del planewalker è più vicina a quella di un archeologo, anche se in maniera impropria. All'interno del continente di Ferendrin questo individuo esplora e studia costantemente le proprietà di ogni regno e le sue proprietà ambientali, climatiche, flora e fauna, i modi di viaggiare attraverso gli ermagandr, le razze che li abitano, e anche la stessa tecnologia dei nani. È un ineccepibile esperto della dimensione planare.

Il planewalker è una formidabile guida all'interno del continente, e ben conosce le sue qualità così come le insidie che si celano dietro a un semplice fiore. Per l'appunto, è in grado di contrastare la maggior parte di quelle condizioni ambientali che rendono la sopravvivenza pressoché impossibile; si dice che siano gli stessi dèi a conferirgli tali capacità.

Grazie all'ausilio del Draka, il Planewalker può cambiare lo stato planare intorno a lui, riproducendo, in maniera precisa, gli effetti di un determinato luogo. Questo lo rende una casta davvero intrigante.

Aspetto: il planewalker indossa per lo più armature non troppo ingombranti, preferendo al massimo il corpetto di cuoio imbottito, o in certi casi armature magiche che gli evitino fastidi nel movimento. Per il resto non mostra alcunché di distintivo. La sua eccentricità la si nota non appena comincia a manipolare la realtà circostante e a dare adito al potere planare. Egli è tendenzialmente un esploratore.

Auringas

I Portatori

Questi individui hanno vissuto fin troppo il loro tempo con i Draghi, a stretto contatto. Non semplici allievi, come potrebbe sembrare a uno sguardo troppo superficiale, bensì una comunione molto più intima.



I Portatori provengono principalmente dalla Terra dei Draghi, per l'esattezza la parte più selvaggia, dove il mondo animale è cresciuto in piena libertà. Lì avviene il loro addestramento, almeno così è di base. È anche vero che molti draghi preferiscono condurre la preparazione del Portatore nel proprio habitat, senza doversi necessariamente spostare.

Nel tempo i Draghi, nello specifico quelli Blu, hanno deciso di evolvere questo rapporto, cedendo parte della propria energia al Portatore, contaminandone lo spirito e asservendolo alla propria volontà, anche se non in maniera così vincolante. Il Portatore ha imparato a usare la forza del Draka per controllare tale stato. L'auringas adesso reca in sé un grande patrimonio non solo a livello di conoscenza, ma anche di potere. I Portatori sono così diventati, in futuro, i Protettori dei Draghi. Non è infrequente vedere un Portatore aggirarsi presso i regni del Nord, professando la pace fra i draghi o dirimere in forma di campione alcune questioni tra i clan draconici. Certi

problemi si risolvono a fil di lama, ancor prima di dispiegare un intero esercito.

Aspetto: questo individuo presenta una forma umana, molto alta e simile nell'aspetto a un guerriero vichingo. Dalle orbite, attraverso l'elmo, traspaiono i suoi occhi accesi di blu o altro colore (in base al drago d'appartenenza), simili a due globi di elettricità o di fuoco (in gran parte i portatori sono quelli di "Fuoco" o di "Tempesta"). Il corpo robusto la dice lunga sull'eredità ricevuta dalle creature draconiche, finanche intarsiato di rune luminose, solchi che identificano la presenza di potere runico (e con il quale il drago sigilla l'essenza draconica all'interno del corpo del Portatore, anche se, purtroppo, lo spirito cerca sempre di venir fuori o di possedere addirittura il suo ricettacolo).

Ranger

La presenza dei ranger nel continente di Ferendrin è davvero una salvezza, soprattutto se si tiene in considerazione il

numero delle foreste presenti e dell'entità delle stesse. Molti sono i guardaboschi che operano presso le Terre Selvagge; grazie alle loro capacità di adattamento e sopravvivenza riescono nella maggior parte dei casi a ovviare al problema ambientale e, soprattutto, a bypassare la pericolosità dei relativi predatori.

Un ranger è un essere devoto alla Natura, e uno che ha compreso in maniera profonda il rapporto con l'ambiente: lo ascolta, vi parla, persuade le sue creature o le ammansisce, nel caso di animali selvatici, ne bypassa gli ostacoli più impervi attraverso le sue grandi capacità di occultamento. Tutto questo, ricorrendo anche all'uso del Draka con il quale egli è in grado di parlare alle piante, di accelerare i tempi di schiusa di un fiore, e altro ancora. Il ranger è un essere legato ai draghi della terra, e da essi trae la sua linfa vitale. Il controllo dello spirito draconico è intimamente legato al suo obiettivo di mantenere integra la Natura, le foreste, i boschi e tutte quanti i suoi abitanti. Per questo i guardaboschi sono tenuti in gran considerazione dai popoli elfici, soprattutto dagli elarfin (i ranger di questa razza sono i migliori).

Il ranger è devoto a Mjun e a lei si rimette qualora le cose dovessero andare male. Ogni cosa nei confronti della Natura è fatta in suo nome.

I ranger sono eccelsi compagni di avventura, soprattutto se si vuole rimanere vivi in qualche terra aspra e fortemente selvaggia.

Aspetto: il ranger umano è molto diverso da quello elfico. Il primo porta vestiti di colore verde scuro e marrone, così anche i corpetti. Il secondo invece vestiti e armature molto stilizzate (per lo più quando è disponibile una cotta di maglia elfica), con motivi floreali. La faretra e una comoda cappa color verde bosco completano il tutto.

Skjaldmaer

La Vergine dello Scudo

Pur mantenendo i berserker il primato di eccelsi guerrieri, oltremisura brutali,

feroci, senza alcun dubbio la Vergine dello Scudo è la migliore combattente di tutto il continente. Essa incarna l'aspetto più combattivo del dio della guerra, la sua primordialità legata al campo di battaglia.

La skjaldmaer impiega come suoi strumenti d'arte la spada e il sangue del nemico ne diviene, più che mai, la somma linfa con la quale tingere il cuneo della propria "penna".

Secondo leggenda, il padre della prima skjaldmaer in assoluto fu proprio Hymblas, il dio della guerra. Concupita una guerriera di nome Velèri, presso le terre vergini dell'isola di Skjorn, qui nacque Maya. Hymblas ne seguì la crescita, la addestrò alle arti della guerra e alle diverse tecniche di combattimento. Non appena fu pronta, il dio della guerra ben pensò di ingravidare altre valenti guerriere. Da lì in poi, Skjorn divenne un villaggio di pericolose combattenti. Ciò che rende temibile una Vergine dello Scudo, a parte il suo durissimo addestramento, è la capacità di controllare il fato in battaglia; una situazione che le dona ampi vantaggi durante lo scontro, molto spesso decretando la vittoria o la sconfitta del proprio avversario.

Le skjaldmaer abitano le zone più lontane a ovest del mare di Hordr, presso un'antica isola. Questa guerriera conduce la sua intera vita a combattere. Il suo carattere focoso e la sua determinazione sono armi pericolose per qualunque interlocutore che non soppesi a dovere le parole. In tal caso, la sfida è anzitempo invocata.

Le Vergini che lasciano l'isola di Skjorn si uniscono spesso a diverse compagnie d'avventura, propendendo per quelle che sapranno assicurare loro numerosi ed eccitanti combattimenti. La skjaldmaer non è una mercenaria, e difficilmente accetta di combattere per soldi, lo fa con grande piacere, e per persuaderla basta usare le giuste parole ("guerra", "battaglie"...).

Aspetto: l'aspetto di una skjaldmaer è quello di una donna guerriera in armatura. Tale protezione è di ottima fattura ed è il carattere distintivo di tale

casta; in particolar modo il suo elmo aperto, munito di corna d'ariete e una placca oblunga a coprire il naso, lascia intravedere alcune parti del volto; altre portano invece soltanto una tiara che procede sul naso con motivi ferini. Una pelliccia di lupo bianco le copre le spalle sulle quali s'adagiano i lunghi capelli (rossi o neri). Lo sguardo è truce e presagisce rovina a chi la fronteggia in campo aperto.

La sua spada (larga o lunga) è di pregevole fattura, e stabilisce il livello gerarchico all'interno del sistema sociale delle Vergini, oltre agli anelli di *gelido argento rosso* che portano sul braccio. Durante il conseguimento di un nuovo stato dell'essere (a livello combattivo), viene fatto forgiare dai nani di Esequin il *Gyldros* ("anello di fuoco"); quando esso si infiamma, anche l'arma risponde al richiamo.

Ciò che è distintivo in una Vergine, più della propria spada o del proprio elmo, è lo Skamr, uno scudo di taglio sacro, su cui sono effigiate alcune scritte in lingua antica: esse sono invero citazioni da vari poemi nordici. Al centro vi è il Randr, simbolo che identifica l'appartenenza del clan, e per tale motivo la Vergine è chiamata anche "Skarmarandr", "dallo scudo effigiato".

Solcacielo (Sylwalir)

L'élite della milizia di Myria. Questi elfi hanno sacrificato tutto per raggiungere un livello così alto non solo nella scala gerarchica della società elfica, ma anche per ciò che concerne conoscenza e potere.

Addestrati sin da piccoli, i solcacielo hanno imparato l'arte del volo in una maniera del tutto eccentrica e con uno stile invidiato dagli stessi cavalcadraghi. Una leggiadria e una nobiltà di conduzione che si trasmette finanche alla propria cavalcatura: un cylok, una creatura tra le più selvatiche di tutta Ferendrin. Quando volano insieme sembrano un tutt'uno, e la loro capacità telepatica prima o poi diventa manifesta nelle reazioni del rettile

volante. Vengono usati spesso per coprire lunghe distanze o in combattimento, sfruttando le loro capacità di manipolare il Draka; secondo alcuni planewalker le evoluzioni aeree che i solcacielo riescono a sortire ai limiti del possibile, è dovuto anche al vantaggio che riesce a dare la propria cavalcatura.

Un solcacielo svolge la funzione di vedetta e guardia dei cieli di Myria, si assicura che nulla e nessuno turbi la quiete dell'Arcipelago, soprattutto se ci si rapporta ai continui predatori che saturano quegli spazi. Raramente è stata avvistata una Viverna, ma ci sono uccelli che cacciano ben più pericolosi.

Il loro rapporto con i propri fratelli è molto controverso, dato che i solcacielo hanno deciso di seguire la via del volo, rinnegando la natura di elfo alato. Con il tempo, questa casta perde l'uso delle ali, per poi rimuoverle del tutto in futuro.

I volteggi con i cylok, le acrobazie ai limiti del pericolo, sia esso un volo radente la roccia o una semplice caduta dalla cavalcatura per essere ripreso dalla stessa a pochi centimetri da terra, sono tutti elementi che configurano la destrezza e la perizia di un solcacielo con la propria creatura. Non sono infrequenti gli attacchi al territorio da parte di giovani draghi.

Aspetto: come ogni elfo di Myria che si rispetti, il sylwalir presenta una fisionomia molto tonica e fasce muscolari in perenne tensione. La loro natura tribale, quasi simile agli elfi di Valdr, la dice lunga sull'istintualità che condividono con i cylok (soprattutto comunicano con la telepatia).

Un solcacielo è solito portare fra i capelli dei piccoli intrecci di ossa di animale, per lo più uccelli del luogo (come le lunghe penne multicromatiche dell'Iblis, un volatile che caccia serpenti).

Tevarrin ed Elivar (Arcieri)

Sul continente di Ferendrin molti sono gli elfi che hanno intrapreso la carriera di arcieri. Non semplici arcieri, ma esseri in grado di mutare lo stato elementale dei

propri dardi al semplice scocco. Questo è possibile grazie al controllo del Draka. Gli elfi li etichettano col termine *Elivar* (“Aculeo del Drago”).

Un arciere elivar si sottopone fin dalla tenera età a un durissimo addestramento a opera di un maestro elfico per imparare la tecnica base di arco. Appena pronto, il suo mentore lo affiderà alle cure di un drago che, per l'occasione, gli insegnerà a gestire il potere del Draka, ad attingere da esso l'energia elementale necessaria per avvilupparne il dardo. Non appena un elivar incocca la freccia è già possibile osservare l'aura mistica che si crea tutta intorno.

Questi arcieri sono locati molto spesso presso le foreste di dominio elfico, e operano come sentinelle o guardiani; altri, meno pretenziosi e dallo spirito più libero portano avanti una vita di caccia (anche se spesso scelgono prede molto ambite; si citano per esempio gli elivar del ghiaccio che amano, in maniera quasi estrema, andare a caccia di creature elementali). È facile trovarli per questo presso le terre più aspre a dispetto della “tranquillità” e della comodità di una foresta. Non è infrequente trovarli presso la Terra Draconis o le Terre Selvagge.

Ogni arciere è affidato a un drago specifico. Da quando comincia l'addestramento a quando finisce il rapporto è molto intimo, e fra i due si instaura una grande fiducia. I draghi sono molto severi come maestri e il loro concetto di “possibilità” è ben diverso da quello di una qualsiasi creatura umanoide. Lo sforzo troppo spesso non è commisurato, e così molti muoiono ancor prima di raggiungere l'effettivo titolo. Gli elfi, peraltro, sono molto fragili a livello fisico e di certo la resistenza non è il loro forte; specialmente quando il drago comincia a impiegare il soffio come elemento di addestramento. Alla fine di tutto, l'elivar capace impara oltre alla tecnica di rafforzamento elementale anche quella di Frangifuoco: stando eretti e fieri davanti al drago o a lato di essi, nel momento in cui il soffio si manifesta nella sua forma conica, l'arciere vibra il budello

dell'arco come in una scoccata a vuoto, combinando il potere del Draka; in questa maniera, è in grado di deflettere il terribile attacco draconico. Ma ahimè, più il drago è potente e più è difficile controllare la tecnica; peraltro se la tecnica fallisce, l'elivar prenderà in pieno l'attacco.

Quello dell'elivar è un mondo affascinante, fatto di sacrifici ma anche di bellezza: lo sfiorare armonico della corda al pari di uno strumento musicale, l'avvolgere il dardo con un'aura elementale che, a volte, con i più capaci, prende le forme di un animale o altro. Addirittura alcuni talentuosi, o meglio baciati dalla dea Vajir impiegano il Canto per gestire il Draka.

Per ciò che riguarda la razza umana, esiste una controparte simile all'elivar, ed è quella dei tevarrin. Sono individui di una straordinaria agilità e molto abili con l'arco, eguagliando gli elfi in toto. Ciò desta gelosia e fastidio negli “orecchie a punta”. C'è chi sostiene che gli umani che incarnino queste attitudini siano nati con un dono, e vengono chiamati per questo “doni di Vajir”, in quanto impiegano molto spesso il canto per controllare il Draka.

Aspetto: l'elivar indossa di base una corazza di scaglie di drago che lo rende molto resistente, e caratteristico è l'uso di tre o più ditali in lega draconica che lo preservano da una possibile amputazione durante il lancio di un dardo. Il budello che impiega l'arco, ma soprattutto durante l'attivazione della tecnica, diventa molto tagliente al tatto, e se non adeguatamente protetto è facile che salti qualche dito. Difficile che un elivar porti l'elmo, lo considera d'ingombro e restringe la visuale.

I tevarrin assomigliano molto ai ranger nel vestiario, fatta eccezione per una coda intrecciata che scende al di sotto dell'anca e che loro chiamano in lingua nordica *Sautron* “Piovuto dal cielo”; secondo alcuni, in certi momenti delicati o estremi, laddove sia necessaria maggiore concentrazione e un gran tiro, il tevarrin lascia dondolare la treccia per scandire il tempo migliore dello scocco come un metronomo.

Valimar

Il domatore di Draghi

Si sa, sul continente di Ferendrin i draghi dominano. Per fortuna le migrazioni dalle Terre Selvagge e dalla Terra Draconis sono assai rare, ma quando un drago decide di lasciare i confini della propria terra natia, i guai sono assicurati.

Nel tempo i ranger che operavano presso questi luoghi selvaggi furono lungamente affascinati dalla fierezza e dalla forza di tali creature; così decisero di farne il loro oggetto di studio e di sviluppo per le proprie capacità di doma, seppur inizialmente legate soltanto agli animali selvatici. Nemmeno a dire che il controllo del Draka fu anzitempo rafforzato e specializzato sulla base del comportamento dei draghi. Non molto tempo dopo, il ranger imparò a domarli, anche i più irrequieti, assicurandosi la sopravvivenza in quelle terre così selvagge e insidiose. Per il valimar, questo il nome che acquisì, noto a tutte le razze di Ferendrin, tale situazione divenne perfino un'occasione di lavoro. Non è infrequente che, al pari di un mercenario, tale casta venga assoldata come guida dalle diverse compagnie di ventura che approdano alle Terre dei Draghi.

Il valimar ben conosce la *Lingua Draconis*, e tutte le sue sfumature, compresi quei piccoli gesti, vezzi o vocalizzi che invero rappresentano un codice silenzioso; riuscire a riconoscere un istinto di caccia in pieno atto o il desiderio di un buon pasto spesso salvano la vita. Anche le Viverne, tra le creature più ostili e caotiche, indugiano ad attaccare quando

davanti a un domatore di draghi. Alla padronanza della lingua si associa anche la conoscenza e l'esperienza del territorio: il valimar è in grado di nascondersi ai draghi, di usare al contempo alcune combinazioni di muschi o erbe che sono avverse a certe specie per celarne l'odore. C'è chi sostiene che, attraverso il Draka, il valimar sia in grado di modificare il proprio odore, emettendo finanche certi feromoni per attirare le creature.

Tale casta ha un forte ascendente sugli elfi, che sono quasi sempre ben disponibili nei suoi confronti ma, di contro, attirano delle antipatie da parte dei draral (i quali sono convinti che il valimar usi su di loro gli stessi trucchetti destinati ai draghi; lo guardano con sospetto).

Aspetto: un valimar si presenta secondo i canoni di un ranger, a differenza della sua straordinaria corazza di scaglie di drago, uno dei tipici doni che ottiene quasi sempre per i suoi favori o che riesce a estorcere a un drago domato. Per un valimar la sottomissione è da evitare, egli agisce pur sempre nel pieno rispetto della Natura, a meno che la situazione non lo richieda o sia davvero grave.

Il valimar porta dietro il collo la runa dell'Ordr, il drago chiuso a spirale, simbolo di alleanza (con i draghi).

A chiudere la sua fisionomia, raramente, il domatore indossa un elmo molto leggero, sbalzato in modo non troppo carico, che raffigura la testa di un drago (ben sagomata e dalle proporzioni molto armoniche, senza musci che sporgono o elementi troppo confusionari). Distintivo lo diventa per un drago che lo osservi.

Gli Ermagandr

In generale

Il continente di Ferendrin è un luogo sì affascinante, ma parimenti pericoloso se si considera che la maggior parte degli abitanti ha soltanto l'uso dell'imbarcazione come modo per poter raggiungere un altro luogo. Altri volano, come gli elfi di Myria, altri impiegano le Rune per spostarsi, ma coprire distanze di per sé irraggiungibili in condizioni normali è ben altra cosa, specie quando determinati luoghi sono caratterizzati da una forte refrattarietà a lasciar passare chiunque.

La maggior parte degli individui impiega queste strutture deputate al viaggio planare, poiché non possiedono altri mezzi per farlo. Altri più fortunati impiegano oggetti speciali come i Runechase che permettono di raggiungere luoghi distantissimi, senza doversi spostare (per esempio, alla ricerca di un Portale o altro, ma sono rarissimi); l'uso degli ermagandr è molto delicato e il rischio di una “deriva planare” è sempre dietro l'angolo. Pertanto finire nel Regno delle Ombre o nel Regno dei Morti, dimora di Temnir, non è poi così difficile.

Origini

L'ermagandr è considerato il retaggio di antiche divinità, un dono costruito ed elargito con grande amore nei confronti dei propri figli. L'esistenza di tali strutture ha condizionato e stravolto totalmente il normale assetto geografico del continente di Ferendrin: lo ha evoluto, lo ha rafforzato, e di ciò gli dèi si sono beati. Ma davvero sono stati creati per gli abitanti del continente o solo per alimentare la vanità di tutto il regno divino?

L'origine degli ermagandr è ricondotta a Ordren, antico dio dei nani; egli, oltre a rappresentare anche il dio dei fabbri, è considerato colui che ha fondato la nuova tecnologia nanica e la comparsa dell'ordruyn, “la Pietra dell'Alba”. Si dice che Ordren l'abbia creata da una delle ghiandole preposte al soffio di Narfen.

All'inizio i prototipi di ermagandr furono pochi, limitati all'uso di Portali (ancora rozzi). Successivamente lo sforzo di un solo dio divenne collettivo e, a seguire, pure i suoi fratelli vi parteciparono: Vajir aiutò a costruire gli specchi che portano ancora il suo nome, Mjun a impiegare gli alberi e a produrre corni giganti, Hymblas stesso generò scudi e tamburi (un tipico esempio è presente presso l'isola di Skjorn), mentre Malva diede alla luce i Garmandjr (“Anelli marini”), e così via.

Adesso gli ermagandr dominano l'intero continente e i suoi abitanti ne sono pienamente consapevoli. Un nuovo modo di viaggiare all'interno di Ferendrin, che supera il grande problema della traversata marina, sottraendosi con più facilità alle difficoltà dei relativi mari (soprattutto quello di Skjrd).

Analizziamo i vari ermagandr:

I Vortici

I Vortici sono profonde manifestazioni mistiche a carattere elementale che tendono a concentrarsi su loro stessi, e a formare un movimento rotatorio. Principalmente la loro natura è di carattere elementare e prendono la consistenza dei quattro Elementi. La forma spiraleggiante, in continuo movimento, li rende molto minacciosi, soprattutto la profondità del centro atterrisce chi li osserva con sguardo attento. C'è chi sostiene che, guardando per bene al loro interno, sia possibile intravedere il punto di destinazione. Un Vortice opera diversamente da un Portale, e conduce sempre allo stesso punto; pertanto non è possibile usare alcuna *chiave dimensionale* per variare il luogo di destinazione. La loro locazione è quasi sempre circoscritta al cuore del luogo, in un punto ben nascosto; per esempio, quello di Fuoco è facile da trovare dentro la bocca di un vulcano o nella sua caldera, così come per l'Acqua, all'interno di una caverna sotterranea.

I maggiori vortici sono concentrati presso le “Scogliere del Fuoco” e le “Forge d'acqua” (Regno di Volundr) e presso il Regno di Esequin (“Tempesta di Bronzo”).

I Condotti

Questi sono lunghi corridoi, quasi sempre invisibili, che si snodano per parecchi chilometri e che, come lunghe arterie, attraversano i luoghi più disparati (pertanto sottostanno agli effetti del luogo che attraversano). Non a caso, molti sono i condotti che toccano più punti di uno stesso Regno, ma anche quelli che mettono in comunicazione due Regni (per esempio, il *Corjs*, unisce le Terre Selvagge all'Arcipelago di Myria), con la possibilità di fare andata e ritorno. I condotti hanno il pregio di essere molto sicuri durante l'attraversamento, e molto rapidi, ma molto pericolosi nel loro punto d'arrivo. Come le radici di un albero, i condotti possono snodarsi in altri sotto condotti, e alcuni di essi possono portare a nulla, sconfinando le barriere sicure del continente, oppure sconfinare in luoghi molto ostili. Oltre, un individuo verrebbe letteralmente dilaniato. I condotti più importanti si trovano presso la Foresta di Valdr ("Il sentiero del Cervo", che si attiva una volta al mese, e che collega i regni di Norgrim, le Terre Selvagge e Calyce) e presso il Regno di Asnanor ("Il passo dei Sogni" che conduce a Esequin in circa due ore).

I Sentieri

Come i Condotti, i Sentieri sono vere e proprie stradine planari che conducono a specifici luoghi. Spesso la loro natura è legata agli Elementi o alle situazioni che caratterizzano il punto di destinazione. Se il punto di arrivo è rappresentato da una zona vulcanica, allora il sentiero sarà di fuoco e così via.

Il grosso problema di questi mediatori è comunque l'attraversamento. Per giungere a destinazione lì si deve percorrere in lungo e in largo per tutta la loro estensione. Molto spesso per raggiungere certi luoghi ci vogliono anche giorni (i sentieri per Asnanor durano anche settimane).

Un sentiero congiunge soltanto due punti di un Regno, e non all'esterno (Regno-Regno).

Un altro problema che affligge il sentiero è la pericolosità. Facile è fare brutti incontri con Creature strane e predatori.

I sentieri sono presenti in quasi tutti i regni, in particolar modo presso Asnanor (verso "Pyra-Flare"), Esequin (verso l'omonima città o verso Kalymadea) e Ordren (verso la città omonima). Alcuni sostengono che ad Asnanor i sentieri altro non siano che sogni da percorrere, vivendoli pienamente come in una più che vivida realtà (eredità di Malàki).

I Portali

Fra tutti gli ermagandr, i Portali sono i migliori strumenti per il viaggio all'interno del continente di Ferendrin, per diversi motivi, e hanno prettamente la forma di porte, cancelli o archi. Quelli più sofisticati, creati con l'apporto della magia runica, hanno perfino forme più arabesche. Si cita "Il Portale dei Draghi", sito nel bel mezzo delle Terre Selvagge: un basamento piatto, semisferico, sembra quasi uno specchio poggiato per terra, al cui comando di attivazione, viene sormontato da uno squarcio di luce simile a un'iride affilata, che pulsa e si allarga. Invero è un passaggio dimensionale.

Il vantaggio di un Portale è di unire direttamente due luoghi senza attraversare altro, come invece capita per i Condotti o i Sentieri. Raggiungerli è molto più semplice, soprattutto senza doversi spingere oltre domini ostili e davvero letali (entrare all'interno della bocca di un Vulcano o scendere per parecchi metri di profondità lungo gli abissi marini); ma un problema permane: il Portale ha bisogno di essere prima di tutto scandagliato, per identificarne la destinazione e poi bisogna trovare il modo di attivarlo. Molti di loro hanno bisogno di una "chiave dimensionale": un oggetto, una parola di comando, un rituale, un incantesimo, un'azione specifica e altro ancora. Alcuni richiedono addirittura un'abilità artistica per essere rivitalizzato e così diventare funzionante, come ben s'addice a uno scaldo; alcuni di questi portali richiedono la declamazione di una poesia o un canto, e altri ancora di un testo specifico. Una

volta in possesso di tale chiave, sarà possibile attraversare il Portale. Per esempio, per il “Portale dei Draghi” è facile che vi sia bisogno di una runa incisa (quella dell’Adr, della scaglia) proprio su una scaglia di drago.

Ogni Portale reagisce in maniera diversa nelle proprie manifestazioni visive: chi s’illumina, chi muta la forma, chi addirittura attiva un Guardiano etereo ancor prima di poterlo attraversare; molti di questi richiedono finanche delle prove (di Arte). I portali che sono presenti presso i campi da guerra oppongono spesso la presenza di uno spettro guerriero (a volte, bisogna sconfiggerlo per passare).

Alcuni portali hanno la tendenza a essere davvero frustranti. La loro presenza non è stabile e continuativa, pertanto essa è limitata a un tempo specifico (*Portale temporaneo*); per esempio, esistono portali legati a un Ciclo lunare (“La Falce albina” di Valdr), dopo di che spariscono, o addirittura così influenzati dalle rune da presentarsi in stato di illusione (da rendere tangibile).

Gli Alberi

Disseminati su tutto il continente di Ferendrin vi sono molti alberi dai poteri straordinari. Non semplici arbusti come potrebbero apparire a prima vista, ma strutture di grande forza mistica. Alcuni di loro protendono le proprie radici ben oltre gli altri regni, seppur nascoste alla vista poiché poste in profondità nel terreno. Altri invece richiedono ostiche fusioni con il proprio tronco, agendo come portali. Alberi come il Naufyr, Il Salice albino (presso “La gola degli enigmi” del Regno di Calyce), impiegano invece i filamenti aerei che pendono dai rami per connettersi con il destinatario e attivare così un trasporto onirico. In altri casi, basta semplicemente masticare alcune foglie e focalizzare mentalmente il luogo di destinazione.

Le Tempeste

Seppur abbastanza inusuali, anche le Tempeste hanno una particolare funzione planare, soprattutto quelle di sabbia e quelle di fulmini. Per esempio, nelle zone

desertiche (Terre Selvagge) sono molte le tempeste che affliggono tal luogo, soprattutto in vicinanza delle rovine antiche. Se non ben supportati, è più che facile perdersi nei deserti o, ancora peggio, morire all’interno di essa. Alcune congetture sostengono che le Tempeste in mare, o meglio alcune, siano abitate da draghi pericolosi, o che siano direttamente create dagli stessi.

I Corni di Mjun

Queste particolari strutture risultano essere degli enormi corni che raggiungono anche i sei metri di grandezza, per questo sono supportati da dei contrafforti o delle forcelle per tenerli alti e stabili. La peculiarità sta nel loro estremo più largo. Da un lato si soffia, mentre dall’altro lato, una volta attivo, apparirà il luogo di destinazione (il contenuto attivo è incorniciato dal bordo dell’apertura larga). Dopodiché lo si potrà attraversare.

I Corni sono stati creati da Mjun sulla base di quelli appartenenti ai cervi. Sono intrisi di uno straordinario potere e sono anche in grado di condurre a un Eordrin (“Reame decaduto”).

Per attivarne uno basta soffiarsi dentro, ma attenzione, poiché una semplice distrazione può causare una *deriva planare* o perfino evocare qualche Guardiano. La destinazione viene scelta al momento.

I Corni sono reperibili presso tutto le foreste del Continente, in particolar modo presso il Regno di Calyce e di Valdr. Quelli di natura nanica sono i più pericolosi, poiché come succede per i loro costruttori con gli oggetti magici, rischiano a volte di non funzionare, sortendo finanche effetti abbastanza indesiderati.

Un Portatore di Corni o un runecaster, o chi detiene un Kamarandr (vedi più avanti, “Magia runica”) può scegliere la destinazione, a differenza degli altri (che la troveranno già determinata).

Gli specchi di Vajir

Come lo fu per Mjun, anche la dea della Musica ebbe la sua importanza nell’ideazione degli ermagandr. Nello

specifico, Vajir costruì bellissimi specchi, di puro cristallo riflettente, con i bordi in avorio elfico e le incisioni di grande plasticità scultorea.

Questi specchi si trovano disseminati qua e là nelle diverse foreste, molto spesso nascoste, sepolte dalle erbacce e dalle liane; altri sono posti in luoghi davvero ostili, solitari, pronti ad attendere il proprio fruitore.

La particolarità degli specchi è quella di attivarsi soltanto attraverso una abilità artistica; questa è la legge di Vajir. Alcuni richiedono la declamazione di una parte di poema, di versi, di strofe, di canti specifici, oppure una nenia particolare detenuta soltanto da alcune razze. A volte, specchi di immane potenza, sono detenuti dagli stessi dèi. Non è infrequente che alcuni scaldi o guerrieri partano alla ricerca del verso di attivazione, soprattutto per raggiungere gli Eordrin legati alla Natura. Il Regno di Asnanor o il Santuario di Vajir presso la Gola degli Enigmi (Regno di Calyce) diventa così meta agognata.

Una volta attivo, basterà soltanto passare attraverso lo specchio. Le destinazioni sono fisse, pertanto bisognerà cercare quello che fa al caso proprio. Runecaster e Portatori di Corni sono in grado di cambiare la destinazione. È anche vero che alcuni specchi conducono a diversi luoghi, variando i versi o comunque le chiavi di attivazione (sempre artistiche). Per esempio, esiste uno specchio che funziona solo con specifici strumenti o con categorie precise (“a fiato”, “a corde”...).

I Mjordrin

I tamburi da guerra

La feconda mente di Vajir ha dato vita, oltre agli specchi, anche a una serie di tamburi di grande potere. La loro etimologia, “Idromele che danza” (letteralmente), si riferisce al mito della dea Vajir secondo la quale, la stessa cominciò un giorno a battere sul budello di un tamburo con armonica cadenza fino alle luci alba. Tale fu lo sforzo che sudò copiosamente. La sua pelle essudò al contrario Idromele, riempiendo fino all’orlo

l’ansa profonda che si estendeva a est di Kalymadea, e che ora è occupata dal lago ambrato Mjodr (“Idromele” per l’appunto).

I tamburi si evolvettero, soprattutto con il sapiente apporto di Hymnas. I loro budelli sono abbelliti da una serie di rune lungo tutta la circonferenza, e vanno attivati ripercorrendone le specifiche sonorità a mo’ di pentagramma. Per suonarne alcuni è necessario possedere particolari battenti (per esempio, quelli che caratterizzano l’accesso al Cimitero delle Navi, presentano delle teste d’ariete e sono solo specifici per quelli). A Skjorn, le skjaldmaer impiegano addirittura una decina di tamburi di Vajir per cadenzare le tecniche di spada durante l’addestramento (boati che si protraggono peraltro oltre il mare, gettando nello sconforto i marinai che si avvicinano alla costa) oppure li mettono in circolo e li usano come strumento di teletrasporto.



La Magia runica

Un altro strumento utile per viaggiare all’interno del continente è la magia runica. Alcuni onnensyflar dei tempi, dopo la scoperta del Runechase e delle rune, un

po' perché mossi dalla curiosità, un po' per rivalsa, decisero di portare avanti i loro studi su tali metodi di viaggio. Non solo riuscirono a trovare la soluzione al problema, ma fecero molto di più: oltre a forgiare sequenze runiche capaci di trasportare l'individuo da un posto all'altro – queste “magie” sono note come “Kamarandr” –, i runecaster ne forgiarono altrettante capaci di agire sui portali stessi, o meglio, su quelli che sono tuttora considerati mezzi per il trasporto planare. Quindi, sarebbe stato possibile spostarli altrove, sigillarli, rivitalizzarli, cambiarne la destinazione.

I Kamarandr si presentano come intere strofe di un poema o un singolo verso che richiama la destinazione planare al loro interno, anche attraverso metafore (“che il mio viaggio verso il *paradiso dei cervi*, abbia inizio”, per indicare il Regno di Valdr), inciso su un supporto specifico.

Il Runechase

L'uso del Runechase rappresenta forse una delle forme più evolute e quasi sicure del viaggio attraverso i regni di Ferendrin.

In un'azione compartecipe di Adregim e Ordren fu costruito un oggetto in grado di trasportare un individuo da un posto a un altro all'interno del continente di Ferendrin con grande facilità. Un dono che differiva dagli altri ermagandr per funzionalità e obiettivi. Nato inizialmente come artefatto, il Runechase assunse via via un'importanza fondamentale per il piano, tale da essere ricercato e usato con grande frequenza. In tale oggetto gli abitanti dei regni vi vedevano la grande occasione per esplorare nuovi domini e, di conseguenza, entrare in possesso di nuovi strumenti di potere; ma l'iniziale difficoltà d'uso scoraggiò fortemente la totalità dei suoi seguaci. Il Runechase era intimamente connesso alla capacità dell'individuo di trascendere l'essenza del Draka; pertanto un fruitore poco pratico avrebbe soltanto trovato frustrazione o, se

non peggio, l'Oblío. Molti erano coloro che fronteggiavano il pericolo della deriva planare, ritrovandosi catapultati altrove o venendo dilaniati dalle stesse distorsioni planari.

Un Runechase si presenta alla vista come una sorta di medaglione, costituito da nove fasce circolari. Su ogni fascia sono localizzate delle piccole incisioni che richiamano i luoghi presenti (è come avere la mappa del continente di Ferendrin). Il Runechase è tagliato perpendicolarmente da una ghiera semi rettangolare, a mo' di forcilla, che rastrema al centro, sul quale si aggancia, e può girare in ambedue i versi. Sulla ghiera, a sua volta, è presente un cursore che scorre su di essa. Quando bisogna scegliere la destinazione, si porta la ghiera sull'asse nel quale è contenuto il luogo e con il cursore si scende o si sale fino a inquadrarlo. L'attivazione è lasciata a un delicato e profondo atto di controllo del Draka.

Il Runechase è un dono sorprendente, capace di incamerare elevate quantità di energia planare. Esso può essere quindi alimentato dalle energie di un Portale o di un Vortice, grazie al quale il fruitore può evitare di ricorrere al processo spirituale del Draka (rischiando l'effetto di “deriva planare”). Una volta effettuata la connessione, il fruitore dovrà solo impostare le ghiera.

Confluenza planare

Capita spesso che sul continente, a causa della sua instabilità, prendano vita alcuni strani eventi. Gli effetti sono fra i più disparati. Pertanto non ci si deve stranizzare se, a un certo punto, nel bel mezzo di una situazione si apra un varco o uno squarcio, facente le veci di un portale. Alcuni di loro sono specifici, ma ne capitano anche di neutri. Per esempio, si racconta della sparizione di molte navi nei tratti del mare di Hordr, a Nord, come se fossero inghiottite all'istante, senza lasciar traccia.

Gli Ermagandr (Regole comparative)

Questa sezione fornisce una serie di regole generali che servono ai GM per portare avanti un'avventura presso il continente di Ferendrin, in particolar modo facendole proprie e comparandole con quelle del sistema in uso.

Regole planari

Come abbiamo già visto, in alcuni casi usare gli ermagandr è davvero pericoloso, situazione assai ardua, soprattutto se non si hanno le giuste nozioni e informazioni per farlo. Cadere in trappola o, ancora peggio, essere fagocitati dalle Tenebre o da un luogo sconosciuto è davvero un passo breve.

Pertanto, con le regole a seguire, andremo ad analizzare nel tecnico ciò che abbiamo trattato nella sezione precedente.

Il Runechase

Senza alcun dubbio, possedere un Runechase fortemente aiuta un individuo nei suoi intenti di viaggio planare. Una volta in possesso di tale dono, il fruitore non dovrà fare altro che disporre le ghiere in modo da inquadrare con precisione il luogo di destinazione e dare adito a tutto il potere del suo Draka. Il processo non è di per sé complesso, ma richiede una grande determinazione e volontà, in particolar modo il fruitore dovrà collimarsi con l'energia circostante e con quella di destinazione. Fatto ciò, basterà volerlo, manifestando l'intenzione di raggiungerlo. Spesso ciò è individuato da una parola di comando, un'esclamazione, un verso, una runa proferita ad alta voce.

Una volta attivato, il Runechase si illuminerà, mentre la zona del luogo scelto irradierà una luce di diverso colore ancor più luminosa. A questo punto, il giocatore effettuerà un tiro di Saggezza con una penalità stabilita dal GM, soprattutto tenendo in considerazione il valore di contrasto del luogo stesso (indicato nel capitolo "Geografia", sotto la voce "Valore

di resistenza planare") . L'uso di "anelli runici" permette di ridurre il contrasto con il luogo di destinazione, quindi riducendo la penalità conferita per il trasporto. Alcuni luoghi sono quasi impenetrabili, senza l'ausilio degli anelli (Terre Selvagge).

Se il tutto ha pieno successo, l'individuo verrà trasportato nel luogo di destinazione senza alcun effetto collaterale.

Runechase e destinatari

Il Runechase è in grado di trasportare un numero di individui pari al livello di chi opera il processo di trasporto. Ciò significa che un drakarin di 5° livello è in grado di portare con sé fino a cinque persone. Inizialmente il Runechase nacque per trasportare gruppi di guerrieri sul campo di battaglia o comunque piccole milizie.

Tempo di attivazione

Il processo di trasporto planare, ossia il tempo previsto prima che il trasporto effettivo abbia risoluzione, ha una durata di circa 5 minuti per il valore di resistenza planare del luogo. Pertanto se prendiamo in considerazione le *Terre Selvagge* (valore: 8), l'individuo impiegherà un processo di almeno 40 minuti prima di risolvere il trasporto. La durata può essere comunque ridotta, sottraendo al valore totale il proprio livello. Ciò significa che un drakarin di 10° livello opererebbe il processo in soli 30 minuti.

Se il processo fallisce, si potrà riprovare il giorno dopo.

Runechase e Abilità artistica

Grazie all'ingerenza di Vajir nella costruzione dell'ermagandr, il Runechase può essere attivato anche dalle abilità artistiche. Non a caso gli scaldi o i bardi impiegano i propri strumenti musicali per infondergli energia. Il fruitore ottiene un bonus di 2 punti sul tiro quando impiega un'abilità artistica per l'attivazione del Runechase.

Magia e Runechase

Il Runechase è un dono legato alle rune e, in quanto tale, è refrattario alla magia (classica). Qualora un individuo dovesse

lanciare un incantesimo sul Runechase, con l'intento di attivarlo, causerà invero una disattivazione o rottura dell'oggetto in questione. Molti sono i maghi della guerra dei tempi che hanno tentato di manipolare l'ermagandr cercando di comprenderne l'essenza e i suoi segreti; segreti che sono celati nella mente di un dio e nella sapienza dei fabbri più fidati.

Portali e Runechase

Come già anticipato nella sezione precedente, il Runechase può essere alimentato mettendolo a contatto con un Portale (quindi non impiegando il Draka). Una volta decisa la destinazione, e spostate le relative ghiera, il dono assorbirà l'energia che gli è necessaria, in base alla "distanza" del luogo. In questo caso particolare, non è richiesto il tiro di attivazione, ma il GM lo effettuerà lo stesso per verificare la realizzazione di un critico negativo (vedi più avanti, "Deriva planare").

L'unico problema dell'alimentazione tramite portale riguarda la compatibilità con il luogo di destinazione. Per esempio, qualora l'individuo dovesse raggiungere un regno caratterizzato dal Fuoco, egli dovrà obbligatoriamente trovare un portale adatto, che condivida la medesima energia elementale; pertanto è pressoché impossibile impiegare il Runechase con un portale di ghiaccio o a esso associato, così come è impensabile di ricorrere a un portale di luce per raggiungere i domini delle Ombre.

Critico negativo: l'uso di un Portale ha i suoi vantaggi, ma anche i suoi svantaggi. Qualora si dovesse sortire un critico negativo sul tiro, potrebbero verificarsi due situazioni: **1) Deriva planare;** vedi più avanti. **2) Sovraccarico:** purtroppo l'energia del Portale assorbita dal Runechase è in eccesso, causando così il rischio di rottura del dono. È richiesto un TS strutturale con una penalità di 3 punti. Se il tiro fallisce, il Runechase andrà fuori uso. È considerato rotto. Un buon modo per aggiustarlo è richiedere l'aiuto di un fabbro o addirittura di un adinarrak. Si dice che

soltanto quelli di Esequin abbiano la conoscenza adatta a farlo.

Deriva planare

Una delle situazioni più pericolose contemplate dal viaggio planare tramite ermagandr è, senza ombra di dubbio, la deriva planare. Una situazione per la quale l'individuo rischia di essere catapultato in un altro luogo diverso da quello scelto come destinazione. Il più delle volte, tale disgrazia risulta essere meno problematica di quella preventivata, ma quando lo sbalzo investe zone come le Terre Selvagge, trovandosi nel bel mezzo della caccia di un predatore, le cose cominciano a farsi più serie. Molti individui sono caduti sotto i colpi dell'Ombra, per essere stati semplicemente trasportati presso i terrificanti Regni dell'Oscurezza, soccombendo alla ferocia dei suoi abitanti (Ombre, Spettri...).

Impiegare gli strumenti planari non è così facile come possa sembrare a prima vista, soprattutto quando essi richiedono una profonda concentrazione.

La deriva planare si manifesta con un critico negativo sul tiro di attivazione di un ermagandr qualsiasi (Runechase, Portale, Runa...). Per l'occasione, il GM sceglierà la nuova destinazione.

I Portali

Come già accennato, i Portali rappresentano forse le strutture più importanti Ferendrin, insieme al Runechase; i primi sono versatili e molto più semplici da reperire.

Meno semplice, però, risulta la loro attivazione.

Chiavi dimensionali

Le chiavi dimensionali sono rappresentate, nella maggior parte dei casi, da una parola o una frase, un oggetto, un'arma e così via. La maggior parte dei portali sono molto selettivi, pertanto possiedono una destinazione specifica, e quindi una chiave compatibile. Si pensi a un Portale che trasporta direttamente a un luogo "di Fuoco"; in questo caso, potrebbe essere

utilizzato un fuocherello, una torcia, una runa del fuoco o addirittura un pezzo di *gelido argento rosso*.

Per i portali neutri, invece, le chiavi si differenziano in base al luogo di destinazione. Il vantaggio di queste strutture è il loro carattere generico, modulando il trasporto con il variare della chiave.

Altri ancora presentano più di una destinazione specifica; anche in questo caso, è necessaria una chiave adatta. Molto particolari sono i portali nanici che, il più delle volte, richiedono un *ordruyn* come chiave.

Per attivare il Portale basta passarvi attraverso, tenendo con sé la chiave specifica. L'attivazione non presuppone alcun tiro, ma il GM o chi per lui effettuerà lo stesso un tiro per verificare la realizzazione di una *deriva planare* o per testare il carattere di un Portale.

Carattere di un Portale

Ebbene sì. Certi Portali possiedono un proprio carattere, una propria determinazione al pari di una creatura. Certi Portali sono creature essi stessi. Si citano per esempio l'*Arco delle Muse* di Calyce o *Il Portale dei Draghi* delle Terre Selvagge. Nel caso del primo, le statue in rilievo che lo compongono sono vive e, come tali, agiscono di conseguenza trasformando l'Arco in una vera e propria creatura, o meglio insieme di creature, davvero complessa.

Nel secondo caso, seppur il portale mostra alla sua attivazione soltanto un'iride affilata, invero quella parte è un elemento costitutivo di una creatura draconica: assorbe il suo carattere, le sue aspettative, perfino il modo di relazionarsi. Pertanto bisogna stare attenti a certe strutture, e cercare di non declassarle a mere strutture inerti. I Portali detengono anche poteri molto particolari.

In certi casi, gli individui possono contrattare con i Portali per ottenerne l'attraversamento; alcune delle creature o degli spiriti che l'abitano accetterebbero di buon grado un baratto (quelli del Regno delle Ombre richiedono finanche una vita

in pegno per attivarsi). Altri, più particolari, possono essere addirittura domati, rendendo la presenza di un ranger o di un valimar fondamentale per una buona riuscita.

Abilità artistiche ed Ermagandr

Ferendrin è un continente che risente dell'influsso della dea della Musica. I diretti abitanti, chi più chi meno, possiedono così alcune doti artistiche: canto, musica, danza, scultura, e altro ancora. Di conseguenza, i doni e tutti quegli oggetti nati per volontà di Vajir, perpetrati dalla sapiente abilità dei fabbri, sono più che mai sensibili a tali doti. I Fabbri hanno ben saputo imprimere questa particolare suscettibilità al metallo e all'intreccio dei suoi filamenti. Il loro canto, alternato ai colpi di martello, ben si è insinuato fra le pieghe profonde. Così, ogni oggetto, ogni arma, ogni dono reca in sé una potente energia e risponde a essa. I Portali non sono da meno.

Molti di loro si attivano attraverso il Canto o la Musica, e chi con la danza, rendendoli molto ostici a chi non condivide con la divinità il medesimo dono. Alcuni risultano davvero crudeli: si attivano soltanto con determinati Canti o testi poetici. Il problema principale è reperire tali strumenti, ancora peggio se il proprio compositore è morto da anni. Si narra di individui andati alla ricerca di rarissimi poemi presso rovine e Catacombe, pur di accedere ad alcuni domini perduti fra la polvere del tempo.

Per attivare un portale attraverso abilità artistica, basterà operare un tiro di competenza specifica. La difficoltà si basa sulla distanza del luogo di destinazione (per l'occasione viene applicata una penalità pari al valore di resistenza planare; come per l'attivazione del Runechase) e dal carattere del portale, se ne possiede uno. Molto spesso le creature che animano i portali sono Cantori, e non è infrequente che ci scappi una sfida o una contesa artistica. Le leggende su tali scaldi sono numerosissime.

I Kamarandr

Queste magie, pur sempre a funzione planare, non hanno bisogno di portali da attivare o strutture dalle quali essere supportate. Una volta lanciate, sortiranno l'effetto per cui sono nate. Esse possono essere usate soltanto da chi ne ha le competenze (Runecaster); l'estensione del Draka non ha effetto.

Un kamarandr lo si trova, in stato naturale, sotto forma di una sequenza di rune incisa così come lo è per la runa singola. Il suo bagliore ha toni di colore che vanno dal rosso al blu. La struttura che lo supporta può essere di qualsiasi tipo, ma sempre in relazione alla destinazione. Per esempio un kamarandr che permette lo spostamento verso Valdr sarà inciso su una foglia arrotolata a mo' di pergamena o su un pezzo di corteccia, o ancora su un corno di cervo, così come uno che conduce a *Terra Draconis* (rarissimo: 01%) sarà inciso su una o più scaglie di drago.

Un fruitore di rune può tentare di leggere la magia runica per comprendere al meglio la sua identità e l'effetto che sortisce (destinazione).

Per attivarne uno, si seguiranno le stesse regole valide per il sistema runico in uso, con la differenza che il GM dovrà tenere in considerazione il luogo di destinazione (penalità da conferire). Se il tiro ha successo, le rune si scioglieranno e la magia verrà assorbita.

Una volta assorbito, il kamarandr rimarrà conservato all'interno dell'onnsyflar. Qui permarrà un numero di giorni pari al livello del fruitore. Esaurito il tempo, la magia si dissolverà del tutto, e non sarà più utilizzabile.

Si dice che esistano alcune varianti di kamarandr in grado di funzionare come un Runechase, con la possibilità di scegliere la propria destinazione.

Un kamarandr ha inoltre la capacità di attivare in maniera speciale un *Corno di Mjun*, stabilendone la destinazione al pari di un Portatore di Corni o di un runecaster. Pertanto il Corno può essere attivato da qualsiasi individuo. Una volta attivo, basterà passarvi con il kamarandr

in mano (esso ne modificherà la destinazione; in questa maniera il Corno funziona come un portale neutro).

Le Rune planari

Nuove rune che l'onnsyflar potrà usare per gestire al meglio l'ambito planare. Come per le altre, queste rune non si ottengono automaticamente ma vanno ricercate come qualunque altra runa (secondo il sistema di gioco in uso).

Analisi planare

Lanciando questo incantesimo il fruitore di magia può scandagliare un qualsiasi portale, conoscendone, alla fine del processo, la destinazione e anche la possibile chiave dimensionale o comunque il metodo di attivazione richiesto. Inoltre, il Guardiano può osservare la reale struttura del portale, qualora quest'ultimo tendesse a camuffarsi alla vista di occhi indiscreti. Non è infrequente che alcuni Portali distorcano la propria immagine o che, addirittura, la modifichino attraverso l'illusione.

Per lanciare questo tipo di incantesimo, la runa dovrà essere dipinta o incisa ai piedi del portale in questione.

Crossworld

L'effetto permette di cambiare la destinazione di un Portale non Neutro per pochissimo tempo. L'effetto dura soltanto un numero di round pari a 1d3, alla fine del quale la destinazione originale tornerà di nuovo attiva.

Per lanciare questo tipo di incantesimo, la runa dovrà essere dipinta o incisa ai piedi del portale in questione.

Alito di Mjun

Con questo incantesimo un onnsyflar può cercare di "riportare in vita" un Portale inattivo o spento. L'energia che diparte dalla runa ha le forme di un globo di luce intensa. La forza del colpo dipende dall'entità del Portale. La riattivazione di un Portale è cosa ben diversa dall'attivazione per il trasporto planare. Nel primo caso, non è necessaria una

compatibilità con l'incantesimo (per esempio, uno di "Fuoco" per uno che conduce a un'isola vulcanica).

Per lanciare questo tipo di incantesimo, la runa dovrà essere dipinta o incisa ai piedi del portale in questione, e replicata fino a chiuderlo all'interno della circonferenza così ottenuta (tutta a giro).

Qui, il tempo di risoluzione va dai 30 ai 50 minuti.

Sigillare / Liberare

Con questo incantesimo l'onnsensylar può sigillare un Portale per un numero di giorni pari al proprio livello. È possibile anche operare l'effetto inverso, cercando di annullare l'effetto di sigillo. In questo caso, il tiro prende una penalità pari alla differenza fra il livello di chi ha creato il blocco e quello che sta operando l'azione di rimozione.

Per lanciare questo tipo di incantesimo, la runa dovrà essere dipinta o incisa ai piedi del portale in questione.

Il Crepuscolo degli Dèi

La Grande Guerra

Con la fine del Ragdrasin, dopo aver combattuto l'ultima battaglia, nota come Guerra degli Dèi o del Crepuscolo, Hymlas ha suggellato con il sacrificio di molte vite, non solo umane, il mutare delle ere, alimentando il continente di Ferendrin con la stessa ira furente che ha caratterizzato l'eroismo e la combattività di tutti i valorosi guerrieri partecipanti. Ma ahimè, anche il caos generato da quel terribile scontro, nel simbiotico gioco di forze emotive e spirituali del Draka ha flagellato il sottile quanto straordinario equilibrio del mondo (che in sé racchiude tutte le energie spirituali dei draghi, compresa finanche quella del Coraggio), trafiggendo creature, città e razze, condannandole a una brusca inversione di tendenza.

L'Orstrom, la linea spirituale preposta ad accogliere il Coraggio, e che caratterizza i draghi blu, serpeggia e si dirama più fitta che mai lungo il continente, corrompendo ogni cosa che incontra: alcune città sono diventate vere e proprie fazioni guerriere che coabitano altresì ingaggiano guerra con le città limitrofe, dissolvendo in poco tempo quella pace tra i popoli tutelata dagli araldi e dai difensori. Anche gli onnensylfar, seppur quelli rimasti dopo la grande Guerra ancora ne pagano le conseguenze, hanno imparato a forgiare nuove rune per la battaglia, consoni al nuovo stile di vita e perché no, di sopravvivenza: molti dei campi di battaglia sono divenuti veri e propri semipiani, irti di mostri, di "vita" e luoghi di scambio ove poter scorgere un'arma dai grandi poteri o scintillanti armature mistiche, magari appartenute ad antichi eroi al pari di quelle rovine tanto declamate dai bardi sotto le cui fondamenta giacciono immensi tesori; secondo leggende, anche i Draghi, partecipanti ad estenuanti battaglie avrebbero posto la loro dimora in qualche ansa del campo di guerra, custodendo le sopra citate fortune.

L'Inumitel, il Mare di Ossa, si ridesta dall'eterno sonno che fin dagli albori del

dominio elfico ha tenuto quieto l'Albero delle Ombre posto al suo centro, il quale infuocato dall'elfica furia e dal caos primordiale che scorre nel sangue di ogni guerriero, adesso infonde vita con preordinata malvagità alle molte creature d'ossa che vi si sono accumulate nel prosieguo di mille battaglie, costituendo uno degli eserciti di scheletri più potenti di tutto il continente; l'Albero delle Ombre ha partorito dalla propria corteccia il suo fidato campione, supportandolo della più malefica spada mai esistita, nel diretto nome di Ilgnadur: arma per eccellenza appartenente alla fiera Mya'al, e attraverso la quale la stessa skjaldmaer dell'ombra ha falciato gran parte dei più coraggiosi guerrieri in nome di Hymlas, suo padrone. Il continente finalmente ha il suo nuovo nemico giurato.

Vengono innalzate, in questo periodo, anche nuove arene e accademie a seguire dopo quelle più note come l'elfica Trarlmak, sede dei *Cavalcafiamme*, cavalatori di cervi, nella fattispecie di Adrafjr, e le accademie dei *Solcacielo* presso l'Arcipelago di Myria.

Vengono altresì forgiati, nello stesso periodo, sul campo di battaglia, quasi ne rappresentassero una cellula costituente, forse tra i più pericolosi e crudeli dei guerrieri; essi recano il nome di Ravager, esseri dalle grandi capacità combattive e in grado di controllare l'energia del Draka in maniera così letale da far tentennare la stessa capacità di controllo degli elfi e dei berserker.

Il Ragdrafin

La Sete di Sangue

Il contraccollo subito dalle azioni di Hymlas, non solo ha smosso con forza e tenacia la linea spirituale dell'Orstrom, ma ne ha direttamente influenzato il resto, ha irradiato abbastanza energia da sovvertire e condizionare la natura delle molte razze esistenti, come una sorta di lavaggio del cervello, innestando nei propri tessuti spirituali una ferita indelebile: la volontà della guerra, l'amore per la battaglia e la soggiogazione del proprio simile; la manifestazione più diretta di questo

processo è ciò che i guerrieri chiamano col nome di *Ragdrafin*. Fanno eccezione le razze elfiche che, per loro natura, ma anche per un rapido intervento di Vajir, attraverso il proprio canto di contrasto, ne sono rimaste immuni.

Seppur dormiente, ognuno rischia di destare la sua componente di abile guerriero e partorisce alla stessa maniera il caos primordiale della battaglia, quella stessa eccitazione iraconda che condanna l'eroe alla solitudine. Così, i canti delle skjaldmaer s'intersecano sul campo con le grida di dolore dei caduti in un'azione compartecipe.

Nello specifico, succede che ogni manifestazione bellica, manifesta o non, rischi di divampare al pari di un incendio, alimentando per prima la sete di sangue: uno stato dell'essere in cui ogni guerriero è portato a combattere fino allo stremo delle sue forze, come se fosse invasato al pari di un wolfgrin (ma con effetti pur sempre minori rispetto a questo). Il malcapitato rimarrà pertanto sul campo di guerra fino a quando non avrà ucciso il suo nemico; ma tale stato non influenza soltanto il modo di combattere, bensì si ripercuote anche sulle relazioni sociali: il suo modo di fare diventa intimidatorio,

scontroso, alimentando perfino alcuni tratti personali. Anche la semplice discussione durante un baratto può sfociare in qualcosa di brutale e crudele.

È anche vero che molti abitanti del continente hanno imparato, più o meno, a cercare di contrastare o controllare, già di per sé più difficile, la sete di sangue attraverso il Draka. Ci sono volte in cui l'esito è positivo, e altre volte no.

Lo Spirito della Battaglia

La battaglia viene vista come un crogiolo di forze tensive che promanano dall'ira e dall'istinto combattivo di coloro che vi partecipano. Un reticolo di linee spirituali che condividono lo stesso scopo e lo stesso impiego, e che ancor più permeano cose animate e inanimate, essere viventi e luoghi come nel caso di un campo di guerra. Solo i più disciplinati riescono a piegare tale potenziale alla propria volontà, convertendolo chi in energia magica, chi in incantesimi e chi, addirittura, in incantamenti per le proprie armi.

Dopo molto tempo, si è giunti a una consapevolezza, seppur minima, di ciò che alimenta la terribile eredità di Hymblas. Per tale motivo sono state istituite diverse



accademie, dove gli esseri umani hanno passato mesi di addestramento, in previsione della guerra.

Estensione del concetto di Spirito Combattivo

Ogni creatura possiede un proprio spirito combattivo, più o meno sviluppato. Gli animali impiegano il loro istinto (Intelligenza o Morale) mentre i guerrieri la loro disciplina e l'addestramento specifico per elevarlo ai limiti del possibile. Ma è pur vero che chi combatte, o meglio chi impugna una spada o un'arma non è da considerarsi un guerriero, e per questo dotato di spirito combattivo. L'influsso dell'energia permeante legata all'Orstrom, quale manifestazione fisica della divinità della guerra, ha sì dato una forte spinta a ogni creatura presente sul continente, in termini di volontà guerriera, ma non tutti beneficiano di tale dono. I guerrieri più abili e i maestri elfici, forti del proprio retaggio e formidabile eredità, adesso assumono ruoli e toni tempo fa circoscritti solo agli araldi. Lo spirito combattivo cresce e si sviluppa in loro come il seme che attecchisce in un terreno fertile, preparato con dovizia e cura del contadino. Molti ritrovano lo spirito combattivo all'interno del proprio animo, lasciando che esso fluisca inarrestabile, ma a volte senza controllo, e per questo, la maggior parte soccombe a tale stato d'ira; quelli che invece resistono al suo richiamo "controllandone" le emozioni, vanno a riempire la casta di cui fanno parte le categorie dei Berserker, degli Elivar e Tevarrin, degli Auringas, e così via.

Legato allo spirito combattivo vi è il coraggio, la leadership ma soprattutto il controllo delle energie legate al continente, e pienamente quelle che si riferiscono alla volontà del combattimento e della guerra. Questa è la linfa vitale che alimenta un guerriero devoto alle armi, alla disfatta del proprio nemico, ma anche che ne sono in parte estranei. Senza di esso, un guerriero (inteso come colui che incarna la volontà del combattere, indipendentemente dai suoi risultati) è pieno di forza, di energia per potere controllare l'Orstrom; una

nuova energia in cui scorre l'ira della propria divinità guerriera. Così, un individuo che dovesse perdere il proprio spirito combattivo non sentirà più la necessità d'impugnare un'arma, di sfidare un altro contendente per il proprio diletto o semplicemente per testare la propria bravura; scapperebbe addirittura alla sola vista di un campo di guerra o del proprio nemico nel fronteggiarlo (si pensi a un wolfgryn). Ma tale spirito è anche un carattere distintivo fra i guerrieri; non infrequente è infatti il *Konungjr*, detta anche "Prova del Tiranno"; una sorta di confronto che la casta devota alla guerra opera nei confronti dell'altro come forma di riconoscimento: per tale motivo, è facile osservare due individui che pur guardandosi con tono minaccioso, dopo alcuni secondi depongono ogni ostilità, ignorandosi o addirittura dandosi la mano; molto facile che venga operato ciò da un Portatore. È invece difficile che un wolfgryn si accontenti di un semplice sguardo "intimidatorio" o che accetti la superiorità di un altro o l'altrui soggezione spirituale, propendendo comunque per lo scontro.

Il Ragdrafin (Tecnicamente)

In virtù dell'eredità di Hymblas, qualsiasi guerriero realizzi un 20 naturale sul tiro per colpire o sull'attivazione di un'abilità guerriera (1 naturale nel caso di sistemi come AD&D), durante uno scontro o una battaglia, innesterà il Ragdrafin. Il primo degli effetti è la sete di sangue. Il personaggio non lascerà il campo di battaglia se non da morto, desiderando più di ogni altra cosa la disfatta del nemico. I suoi occhi s'incendieranno e le armi verranno brandite con maggiore determinazione e furore (sul piano concettuale lo status è simile a quello di un Berserker). Il destinatario del Ragdrafin guadagna 2 punti bonus sui tiri per colpire e +1d6PF per la durata di 1 round per scarto di successo (o per livello del PG). Finché all'interno dello status di Sete di Sangue, i 20 naturali non conferiranno altri doni.

La peculiarità del Ragdrafin risiede in ciò che un dio è solito elargire al proprio pupillo: un dono, e come tale il GM potrà assegnarne uno a sua scelta o tirando sulla tabella. La lista qui di seguito ha lo scopo di dare un'idea d'insieme, ma il GM potrà crearne di nuove o utilizzare talenti e abilità già presenti nei vari manuali. La permanenza di un siffatto dono segue quella del Ragdrafin (1 round per scarto di successo o per livello del PG). A seguire:

- 1) **Attacco Rapido.** Il guerriero che possiede il dono *Attacco Rapido* potrà attaccare sempre per primo, rispetto al proprio avversario. L'abilità di attaccare per primo è valido solo con attacchi fisici normali, escludendo tecniche, poteri speciali o finanche serie di colpi, in particolar modo quelle che richiedono la danza come componente rituale (richiedendo molto più tempo per l'attivazione). Per potere usufruire dell'*Attacco Rapido*, inoltre l'arma dovrà essere già estratta e impugnata. Nel caso in cui due contendenti possiedono la medesima abilità, si andrà al normale tiro d'iniziativa. Esaurito l'attacco rapido, il combattimento procederà normalmente secondo il calcolo dell'iniziativa del prossimo round;
- 2) **Distrarre.** Con questo dono, il guerriero grazie al suo continuo saltellare, quasi come una danza, conferisce al suo attaccante una penalità di 2 punti, rendendosi estremamente difficile da colpire. Se posseduto *Ballare*, la penalità sarà di 4 punti;
- 3) **Grido di Battaglia.** Con questo dono, il guerriero emette un urlo di battaglia, conferendo all'avversario, per i primi d2 round di combattimento una penalità di 3 punti sul tiro iniziativa. L'abilità di *Attacco Rapido* non ha effetto contro *Grido di Battaglia*. La tecnica può essere usata una sola volta per combattimento. Tiro di *Cantare*

come attivazione (o di default) con una penalità di 3 punti;

- 4) **Colpo Epico.** Con questo dono, il guerriero ha la possibilità di portare degli attacchi molto precisi e taglienti. Tecnicamente il giocatore può decidere di trasformare ogni 6PF di danno normale in Dx (danno dell'arma). Verrà calcolato in ordine temporale prima il danno normale prodotto, per poi effettuare la conversione;
- 5) **Attitudine al Combattimento.** Con questo dono, un qualsiasi guerriero potrà sfruttare al meglio le proprie attitudini combattive; chi, come i guerrieri che impiegano le loro movenze e tecniche di danza per portare colpi precisi e molto raffinati, ma efficaci seppur non usando la forza, potrà impiegare la propria Caratteristica di Destrezza per disciplinare i bonus sul tiro per colpire e sui danni. È chiaro che un Barbaro non usuirà di tali attitudini, essendo la sua caratteristica basata sulla forza bruta e sulla potenza dell'ira. Questa è adatta ai maestri di spada, o comunque per quei personaggi ai quali si vuole dare un peso maggiore soprattutto nei confronti dell'agilità dei movimenti. I bonus di Forza non si sommano a quelli Destrezza della tecnica;
- 6) **Lama degli Dèi.** Con questo dono, un guerriero avrà la possibilità di sconfiggere all'istante il proprio nemico. Tecnicamente, sortito un 20 naturale sul tiro per colpire, all'interno dell'effetto, il giocatore potrà effettuare contestualmente un tiro percentuale con un valore pari al 2% per il risultato della differenza tra i DV del nemico e i propri. Avuto successo, il nemico sarà considerato sconfitto. **[Opzione Ira di Hymlas]** Con questo dono, un guerriero potrà sortire lo stesso effetto di *Lama degli Dèi* con la differenza che l'avversario sarà considerato ucciso e non sconfitto;

- 7) **Lama.** Questo dono individua la precisione del taglio con la lama della propria arma. L'abilità *Lama* si divide in tre livelli, conferendo a ogni livello un +1PF aggiuntivo sul danno (con un'arma che almeno possieda una *lama*). Al secondo livello di *Lama* il personaggio otterrà +2PF di danno con l'arma, e al terzo livello un +3PF;
- 8) **Gloria del Sangue.** Con questo dono, il guerriero può associare a un suo attacco il sanguinamento magico (+1 o +2PF per round). Il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto di sanguinamento magico (vedere regole in base al sistema di gioco usato);
- 9) **Tamburi di Guerra (Ferocia di Hymblas).** Con questo dono il guerriero potrà elargire doni ai propri compagni, in termini di critici. Con *Tamburi di Guerra*, il critico base su 20 naturale sarà x4. Una volta sortito il 20 naturale, il giocatore avrà a disposizione tre opzioni: **1)** Sfruttare per intero il x4. Subito dopo l'uso, il successivo critico naturale scalerà di un x1 fino ad arrivare a 0. Per ricaricarsi, il guerriero potrà farlo attraverso l'energia combattiva residua di un altro guerriero che effettui un 20 naturale nella stessa zona in cui si trovi lui, l'importante che sia a vista. **2)** Usare il x3 e trasferire una parte dell'energia spirituale a un altro guerriero (in sostanza un +x1). E così via, se si trova a x3, usare il x2 e trasferire sempre un +x1. **3)** **Effetto concussivo:** sfruttare un maggior impatto concussivo con la propria arma. In sostanza, partendo da un x4 come moltiplicatore, sempre dopo aver totalizzato un 20 naturale, il giocatore tirerà fino a tre volte il d20; ogni successivo attacco andato a segno con altrettanto 20 naturale, aumenterà il moltiplicatore di un +x1. Questo attacco azzererà direttamente il pool

del moltiplicatore. È richiesto alla fine del potere, un tiro di Costituzione meno una penalità di 4 punti più altri 2 per ogni 20 naturale andato a segno. Il fallimento del tiro farà letteralmente crollare il guerriero per terra, a causa dell'eccessiva energia spirituale impiegata;

- 10) **Campo di battaglia.** Con questo dono, finché all'interno di un campo di guerra o di un circolo rituale di combattimento, il guerriero potrà usufruire dei seguenti vantaggi: **1)** +1 su tutti i TS. **2)** ogni 20 naturale sul tiro per colpire conferirà progressivamente un bonus di +2 sul danno e +1 sul tiro per colpire sui tiri successivi, finché all'interno del campo. Il cumulo massimo è di cinque 20. **3)** due 20 naturali consecutivi sul tiro per colpire della stessa sequenza di attacchi attiveranno il dono di *Lama degli Dèi*.

Il Ragdrafin ha però i suoi effetti collaterali. Una volta terminato lo status di Sete di Sangue, il guerriero dovrà effettuare un tiro di Costituzione con una penalità di 4 punti. Se esso fallisce, il guerriero crollerà a terra esausto (la Sete di Sangue non è da considerarsi al pari dello stato di berserking, pertanto i punti ferita saranno detratti regolarmente). In seconda istanza, più i doni vengono usati e più si desterà l'attenzione di Hymblas o addirittura dei suoi destrieri. Questa condizione si presta molto di più alla costruzione di una trama o sotto trama da innervare a quella in corso. In base all'uso che se ne fa, Hymblas può pure rivestire il ruolo di nemico (*Svantaggio Nemico potente*), contrastando in tutte le maniere le azioni dei personaggi o del personaggio (soprattutto se, a giudizio del dio della guerra, il dono non sia stato impiegato in maniera efficiente; si pensi di impiegare abilità straordinarie durante la battaglia e uscirne poi sconfitti; un'onta difficile da sostenere).

I Campi di Guerra

Come detto prima, questo periodo viene contraddistinto dal potentissimo urto che Hymblas imprime dopo l'ultimo Ragdrasin alla linea spirituale del coraggio (corrompendola). Tale sconvolgimento ha fatto sì che ogni campo di guerra si trasformasse in un vero e proprio semipiano, dalle terribili quanto uniche caratteristiche planari. Ogni campo è un mondo a parte, con le proprie creature, con i propri luoghi incantati o alquanto modificati dalle emanazioni del dio della guerra, che sapientemente ha saputo approfondire, come un veleno, la propria influenza lungo tutto il continente.

Il campo di guerra è vivo, senziente, permeato dall'alito divino; esso innesta ira e rabbia ai suoi figli guerrieri, mostra loro illusioni di battaglia, di atavici scontri, li seduce fino a farne perdere il senno. Una culla per coloro che hanno fatto del combattimento una ragione di vita. Al pari di antiche rovine che celano inestimabili tesori, presso tali luoghi è possibile trovare tutto ciò che serve a un guerriero o comunque a colui che è avvezzo all'uso delle armi o alla guerra in generale, computando persino la magia. Ma ogni posto grandioso nasconde indicibili quanto pericolosi segreti: antiche pergamene dai grandi poteri runici, armi leggendarie, armature e tanto altro (basta pensare quanti guerrieri siano stati sterminati), non morti a profusione e della peggiore specie, in particolar modo localizzati presso il campo di Inumitel o Annakar.

Il campo di guerra è anche sede di grandi eventi mistici come la nascita del leggendario Adrakastal, il fiore della Morte che cresce sui cadaveri di valorosi guerrieri e che possiede la capacità di far resuscitare un morto, semplicemente ingerendone un petalo (fiore adorato dalle Adrakast, le "skjaldmaer della Morte"); oppure di arcani rituali di sangue operati da alcuni onnensyflar. Infinite ma anche letali sono le avventure dei molti guerrieri che si sviluppano all'interno del campo, chi per futili motivi di ricerca di qualche arma che soddisfi la propria sete di potere o qualche runecaster incallito che ricerchi

un componente rarissimo per il proprio incantesimo, e così ancora, nella svariata enumerazione, diversi predatori e mostri che continuamente assaltano i campi nel vano tentativo di scorgere qualche nuovo cadavere fresco. Ma soprattutto il campo di guerra è un luogo dove un individuo dedito al combattimento o devoto alla guerra, potrà trovare elementi di sfida, e se fortunato il suo perfetto antagonista; non è detto che tale essere debba per forza essere... vivo.

Il Fjodr

La prova del Coraggio

Il campo di guerra è sì un luogo formidabile ma non per tutti. La vita di molti esseri è terminata presso il suo semplice ingresso, a causa di una morte sconosciuta che gli avventurieri addebitano alle creature malefiche che abitano tali posti.

Per entrare in un campo di guerra, è necessario superare ciò che i saggi chiamano *Fjodr*, "la Prova del Coraggio". Secondo alcuni racconti, una volta approssimatosi all'entrata del campo, l'individuo riceverà la visita di uno spirito chiamato il Guardiano (non fa differenza se sia malvagio o non). Il più delle volte, questi spiriti sono non morti rimasti legati a tal luogo per qualche motivo particolare, rendendolo completamente devoto alla salvaguardia del posto. Alcuni scaldi raccontano che ci si sente a disagio innanzi all'entrata, desolazione e morte sono le uniche immagini che si stagliano agli occhi dell'osservatore, ed ecco sopraggiungere un gelido vento che scuote le colonne vertebrali come foglie sospinte dalla brezza autunnale. Le armi rimangono salde ai loro foderi come fuse e, dopo un po', si ode il lamentoso sogghigno d'un fantasma che si fa avanti con innaturale velocità eterea. C'è chi sostiene di avere visto, in quel preciso momento, una mano traslucida tenere infoderata la propria arma.

Una volta incontrato il Guardiano e da lui formulata la richiesta, che può essere una semplice quest, recupero di un'arma o perfino una sfida a un campione, sarà

cura dell'ospite accettare o esprimere il rifiuto. Se la prova viene rifiutata, il Guardiano esorterà l'individuo a lasciare il posto; se invece la richiesta viene accettata, solo dopo la sua risoluzione, l'ingresso al campo verrà concesso. Normalmente lo spirito crea una sorta di passaggio condizionato all'interno del campo di guerra, permettendo a chi deve sostenere la prova un percorso diretto verso la zona stabilita. Non è infrequente come destinazione del Fjordr una catacomba o comunque una rovina. La più pericolosa delle prove è quasi sempre una sfida a un campione rappresentato da un non morto o finanche uno spirito cattivo. Si narrano leggende di un Fjordr contraddistinto dalla sfida a una Danantyr, terminata con la morte dell'intero gruppo che accompagnava il richiedente.

Il Fjordr a volte può essere superato semplicemente facendo il giusto dono allo Spirito Guardiano, come una spada antichissima altresì dotata di grandi poteri, o qualcosa che in ogni modo possa destare il suo interesse e legato sempre al contesto guerriero o al background di lui. Si narra di un guerriero del Nord di nome Ulkir che si spinse oltre le montagne di Volundr pur di recuperare un'antichissima pergamena contenente un raro incantesimo del fuoco, e così donarlo allo spirito di un fabbro nano che presidiava il campo limitrofo alla città di Esequin. Lo Spirito guardiano è in grado di percepire lo spirito combattivo di ogni singolo individuo, scegliendo di conseguenza la prova che più s'adatti alle possibilità del richiedente, ma a volte nell'animo dello Spirito Guardiano può risiedere odio e ira, legandosi immancabilmente all'emotività del continente, e così propendere per una sfida davvero ardua, al di sopra delle proprie possibilità. Condanna crudele e infausta sarebbe quella di essere posti di fronte ad un eroe non morto o nella zona più pericolosa e malvagia del campo. Situazione questa che vide il paladino Eufrem di Uth-Altør fronteggiare la fu Elyandra (skjaldmaer di grande fama e

gloria, seconda soltanto a Elagreine).

Panoramica sui Campi di Guerra principali e relativi Fjordr:

Inumitel

Il più ostico tra tutti i campi di guerra, Inumitel nasce sui resti di ciò che rimane della Battaglia delle Tenebre ingaggiata dagli elfi oscuri dei regni di Hriván, che vide un ingente dispiegamento di forze, compresi i draghi. Ridotto a un cumulo di ossa, il suo centro pulsa della forte energia oscura ancora emanata dall'Albero delle Ombre; un'antica creatura malefica che è cresciuta e divenuta adulta grazie al dio Temnir, suggendo dal campo il sangue versato dai numerosi contendenti (alcune leggende vogliono che tale albero sia nato da un fiore di Adrakastal, divenuto successivamente un alto arbusto). Ora più che mai, le sue radici sono ben salde alla terra, dominando su questo luogo che farebbe paura perfino al più coraggioso dei guerrieri. L'orda del male è stata sciolta dalla propria prigionia, libera di vagare all'interno del Mare di ossa. Non morti della peggiore specie e crudeltà dissertano con continuità sul destino dei poveri, o meglio folli, avventurieri in cerca di cosa? Alcuni racconti parlano di guerrieri partiti per il Mare di Ossa alla ricerca di un Olost (frutto d'ombra che cresce sulle radici aeree dell'albero e su alcune sue propaggini immerse tra le fitte ossa del terreno ostile). Il suo potere è tale da trasformare in ombra persino un drago, se fatto ingerire, condannare la povera vittima alle tenebre per tutta l'eternità; vero è anche il contrario, cioè quello di poter liberare una creatura dall'imperio dell'oscurità. Si dice che la stessa Elyandra sia giunta a Inumitel, sconfiggendo i suoi più tenebroosi orrori, per uscire dallo stato di spettro.

Ciò che caratterizza Inumitel, sicuramente, è la mancanza del Fjordr, quasi fosse un subdolo e preordinato invito a entrare, a sfidare il luogo da tutti considerato essere l'origine del Male. E non a caso, tale termine è stato meglio coniato; basti pensare che esso sia la sede

della maggior parte delle creature d'ombra, ritrovandosele sul proprio cammino mentre banchettano ricurve su qualche vittima o addirittura luogo per eccellenza dei Nymeldor: creature, il cui nome viene proferito a bassa voce perfino dagli stessi paladini, capaci di assorbire lo spirito combattivo di un qualsiasi individuo del quale se ne cibano avidamente per poi donarlo, in un secondo tempo, all'Albero oscuro.

Inumitel è anche luogo di riposo delle cavalcature di Hymblas. Pertanto è possibile sentire, qualche volta, un profondo nitrito che riecheggia per tutto il campo.

Terreno Ostile (Evento speciale).

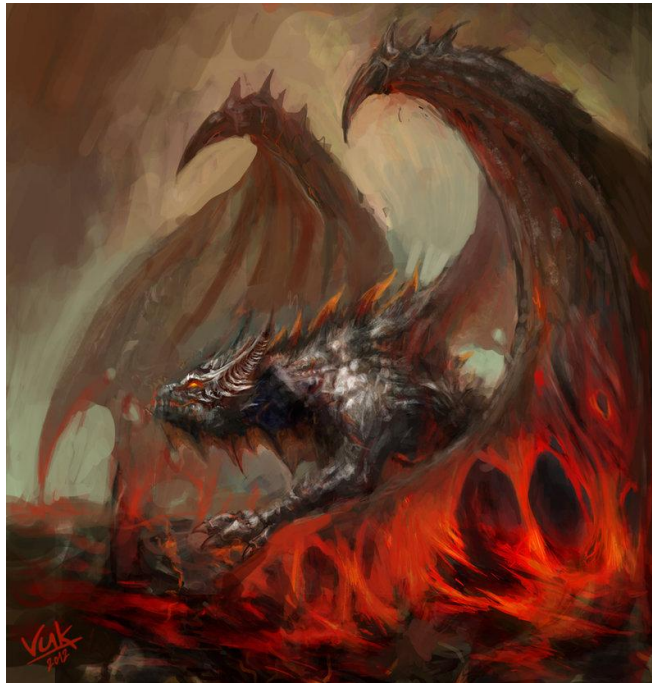
Permanente. Sul campo di Inumitel vige un terribile effetto magico che, oltre a renderne difficile il movimento, correla a esso un incantesimo di ricostruzione delle creature stesse, fatte d'ossa. Tecnicamente, in base al proprio valore di Destrezza, il personaggio riceverà una penalità: con 16 si ha un -3; con 17/18 si ha un -1; con 20+ si ha 0. Ogni sezione di movimento, o più, in base alla decisione del GM, si effettuerà un relativo tiro di Destrezza con la penalità applicata per controllare che nessun osso sia stato schiacciato o rotto. Lo scarto di insuccesso diverrà il valore in % col quale testare l'effetto di *Mucchio d'Ossa* a esso legato. Per esempio, una creatura che ha 16 in Destrezza si muove al pieno del suo movimento; appena si ferma, effettua un tiro su un valore di 13, e fallisce di 4 punti. Contestualmente tira il dado% su un valore dello 04, facendo 02: ahimè, adesso vedrà davanti i suoi

occhi ricomporsi dalle ossa sul terreno uno scheletro gigante armato di spada e scudo. Se sentite *crack* sotto i vostri piedi, potrebbe esser già troppo tardi!

Annakar (Norgrim)

Sito presso le radure del Regno di Norgrim, si trova il campo di guerra di Annakar. Un luogo temuto da molti per la sua atmosfera tetra, e per rappresentare soprattutto un immenso cimitero vivente. Disseminate qua e là si scorgono infinite catacombe e mausolei a imperituro ricordo dei caduti. Una sanguinaria quanto letale

battaglia tra un esercito di non morti e le fazioni umane di Norgrad (compresi alcuni villaggi come Siggardr e Gatmor). Attecchiti come fiori sono i non morti e le ombre che vi abitano e che al pari di rapaci vi nidificano, portando a un'obbligatoria uscita per la caccia: le prede sono le anime dei poveri malcapitati in cerca di fortuna o di qualche stolto (o



coraggioso?) nell'espletamento di un Fjodr.

Annakar ha una fuorviante quanto inquietante tendenza a modificare la percezione dell'avventuriero, incastrandolo in un labirintico vagare tra rovine e tombe, preordinando la sua meta tra le braccia di una malefica creatura; ma è anche vero che diversi archi o strutture fungono da portali dimensionali, potendo così muoversi più facilmente. Se qualcuno vuole essere sicuro di trovare il Male, tale posto si rivelerà un idillio. Ragion per cui, il campo è continuamente battuto dai *Portatori di Luce*, legati ai draghi d'argento,

o comunque da quelle creature che hanno una relazione con i non morti.

Il Fjodr presso questo campo di guerra è tra i più ostici, essendo rappresentato da una sicura sfida con un non morto altresì da vere e proprie missioni nelle profondità di una catacomba; ma a peggiorare le cose, come detto prima, il Guardiano è sedotto dall'ira e dall'odio, propinando all'avventuriero pretese ben oltre le proprie possibilità: questo si risolve in uno scontro con un eroe non morto o con il recupero di un oggetto ben custodito nei recessi di qualche antico mausoleo che pullula di creature oscure, assetate di anime. Siete ancora decisi a varcare i confini di questo campo di guerra? Alcuni racconti sostengono che sarebbe possibile bypassare il Guardiano donandogli qualcosa legato al Piano Negativo o addirittura contrattare anime per saziargli la perenne fame. Si narra di un cavaliere che per poter entrare nei confini di Annakar, dovette prima ricercare Borondrin, una spada capace di risucchiare le anime; una volta satura, la spada venne donata al Guardiano ma egli, profuso dell'ira che promanava dal campo, usò la stessa arma per intrappolare l'anima del cavaliere. Non c'è da fidarsi dei Guardiani.

Velo della Morte (Evento speciale: 03%).

Sortito con successo il test dell'evento, da parte del GM, i PG vedranno in lontananza una misteriosa quanto minacciosa bruma. Non una semplice nebbia, a prima vista, ma un velo etereo costituito da anime urlanti. Il velo investirà i personaggi con una certa innaturalità nel movimento, esattamente entro 1 round dal suo avvistamento. Una volta che il velo etereo colpisce le creature bersaglio, queste dovranno effettuare un TS per non morire all'istante. Estintosi l'effetto di morte, esso si squarcerà alla stessa maniera di un semplice tessuto, dando alla "vita" 2d10+5 Wraith che attaccheranno subito.

Terreno Illusorio (Evento speciale).

Permanente. Sul campo di Annakar vige un effetto simile a quello di *Terreno*

Illusorio, che tenderà a disorientare gli avventurieri, portandoli davanti all'entrata di qualche catacomba.

Sibilo dei Trapassati (Evento speciale).

Permanente. Sul campo di Annakar vige uno strano evento che rappresenta il cruccio della maggior parte degli avventurieri. È possibile sentire, di notte, sibili simili a strazianti lamenti provenire da ogni direzione. Essi sono gli spiriti del campo che tentano di comunicare con gli avventurieri, altri invece di tirarli in trappola presso qualche catacomba ove giace il loro corpo d'appartenenza. Questa disorientante lamentazione tende a confondere i sensi della persona, approfondendo nelle sue orecchie false parole, con una continuità sconcertante, come in una sorta di persuasione, finché l'ascoltatore ne venga pienamente avvinto. A volte, però, alcune notizie date risultano essere vere (45% sul D%). Coloro che non prenderanno provvedimenti per evitare questo continuo flusso di lamenti, dovranno effettuare con successo un TS per non subire un effetto di *Charme*. Il rischio è quello di cadere sotto il controllo verbale degli spiriti, venendo indirizzati in luoghi fin troppo pericolosi per le proprie capacità o operando azioni nefande nei confronti dei propri compagni.

Il Cimitero delle Navi

Più che un campo di guerra, questo è un luogo sacro, un cimitero dove si dice che dimorino le carcasse di navi leggendarie, come una sorta di sala degli eroi. Una serie di imbarcazioni accatastate tra di loro, come a formare una sorta di incastro, ricoperte dalle ragnatele. Si possono udire costantemente i rumori del mare, di vele strappate, di lamenti di marinai, come in una digressione acustica delle azioni intraprese da quegli equipaggi (chi è perito per un attacco di creature del mare, chi per una deriva o chi affondata). Presso questo cimitero giacciono le lignee spoglie di Antjria, la nave-drago appartenuta un tempo a Brienjern Holfarris ed Elagreine. Si dice inoltre che tal luogo sia abitato

dagli spettri dei vari equipaggi, e che questa sia la loro tomba.

La locazione è individuata da un punto ben preciso dell'isola di Baern, detta anche "l'isola invisibile", in prossimità del regno di Ordren. Per poterla scorgere, come per Belphragh, l'isola dei Morti, è necessario possedere un Orcram.

Una volta scorta, e risalitone il fiume Akron, si arriverà a un'insenatura. Da lì a poco, circa venti minuti di strada, e si giunge nei pressi di una grotta. Alla fine di questa, ci s'imbatte in una parete che raffigura un'adrimar che solca un mare in tempesta, mentre si districa fra le saette scagliate da una divinità in cielo, in mezzo alle nuvole. L'interesse per questo luogo, che non è un campo di guerra, nasce da due ermagandr presenti alla base dell'affresco: due tamburi da guerra, disposti ognuno su un lato. La pelle di cervo che ne forma il budello mostra un'intricata sequenza runica lungo la sua circonferenza, e su di essa, poggiato vi è un battente con la testa di ariete, tutta in avorio draconico. La sequenza mostra invero un ostico sistema di note musicali che vanno ripetute, con ritmo preciso. I tamburi vanno suonati tutti e due insieme, contemporaneamente, per essere attivati. Fatto ciò, il fruitore e l'intero gruppo, se presente, sarà catapultato in un campo di guerra, non uno qualunque, bensì l'Horwin: l'anticamera della Sala dell'Idromele. Qui alcuni guerrieri combattono quasi tutto il giorno, per poi l'indomani ricominciare, e alimentare questo ciclo perenne. Una pausa è prevista per bere Idromele nella Grande Sala, dove presenzia il corteo di Hymlas.

Una volta arrivati, un'inquietante bruma incede senza sosta, con gran rapidità fino a investire gli intrusi, e un rumore di zoccoli farsi sempre più avanti, fino a quando due occhi rossi non squarciano tale velo. È invero Fjnr, il Custode dell'Hyrfwald. Qui egli incontra i suoi ospiti e li mette in guardia dal luogo in cui si trovano. Il più delle volte, gli avventurieri vogliono accedere al Cimitero delle Navi, e pertanto Fjnr incombe su di loro con una gloriosa Prova del Coraggio,

così, mentre il suo nero destriero sbuffa, egli vibra la propria Lancia del Tuono sul terreno, facendolo vibrare come in un terremoto. Poco tempo dopo, alcuni guerrieri si rialzano e tornano "in vita", pronti per disputare un duello con gli ospiti. Nemmeno a dire che, una volta sconfitti, Fjnr concederà loro il passaggio. I guai vengono invece quando i guerrieri, troppo spavalidi, chiedono l'accesso alla Sala. Se vogliono davvero, lo faranno da morti (come ben li "apostroferà" Fjnr, a meno che un grande dono legato alla battaglia non sia consegnato). Troppo spesso la gente che giunge con arroganza alle "porte" dell'Hyrfwald, lo fa per recuperare un Lyngrad o per ottenere da qualche Leggenda un favore (l'accesso alla Sala è limitatissima e prevede pochissimo tempo; se non si fa in tempo, il rischio è di rimanervi intrappolati per sempre, ma rivestendo sul campo di guerra il ruolo di vittima; non è bello finire la giornata con la testa mozzata o altro e ricominciare il tormento nuovamente). Si narra di un potente guerriero che un giorno infestò la città di Uth-Altor, mietendo ogni giorno una vittima sempre diversa. Un gruppo di avventurieri partì allora, su consiglio dell'oracolo, alla ricerca del *Calice della Guerra* appartenente a quel guerriero. Entrati nella Sala, e individuato lo spirito, ne svuotarono la Coppa, liberandolo per sempre.

Antjria La nave-draco. Fra tutte quante le adrimar, Antjria è senza dubbio la più importante se non la più leggendaria. La sua immensa fama è soprattutto legata al nome di Brienjern Holfarris, un Portatore di Corni, che la condusse verso Belphragh, l'Isola dei Morti.

Le gesta di Holfarris sono narrate nel poema nordico che porta il nome de "Il Portatore di Corni – Saga dei Regni del Nord", per l'appunto. Una profonda e dettagliatissima cronaca del viaggio che l'Holberjr intraprese partendo dal porto di Norgrad.

Ma cosa rende così speciale Antjria? Come ogni adrimar, questa imbarcazione presenta sullo scafo una serie di rune di

potere, ma non semplici rune. Sulla loro origine poco si sa, alcuni sostengono che siano stati gli stessi dèi a costruirla e a donarla al più meritevole degli esseri mortali. Storie più pittoresche vogliono che le rune siano state impresse impiegando il fuoco che divampa dalla criniera di Agadyr; ciò darebbe inoltre all'adrimar un carattere ardimentoso e determinato (al pari di una creatura vivente), difficile da domare, per questo richiedendo un marinaio o un navigatore più che esperto, col rischio di ritrovarsi con la testa sott'acqua. Il complesso di rune che l'imbarcazione reca sullo scafo prende il nome di "Rune del Nord", ben cinque. Ma Antjria è piena di sorprese, e sulla vela dell'albero maestro è visibile il disegno di un drago, effigiato con grandissima cura e precisione. Lungo il corpo della creatura, una sfilza di glifi molto difficili da leggere e interpretare. Questa è la "Vela del Silenzio": si dice sia stata intessuta da Temnir, il dio della Morte, intrecciando i capelli degli spiriti tenuti prigionieri nella propria residenza. La funzione della Vela è di temperare l'inquietudine dell'imbarcazione, oltre a contenere il potere delle rune di difesa che, senza tale mediatore, si attiverrebbero all'istante, destinando il malcapitato all'irreparabile. Senza Vela, domare Antjria è un'azione da folli.

Le cinque rune del Nord. Le rune del Nord sono cinque e ognuna di essa espleta una determinata funzione: **Ungryn.** Questa runa ha il potere di controllo sul tempo atmosferico, attenuando tempeste, diradando la nebbia più fitta, nel fenderla come una lama, prevedendo cambi di corrente e altro ancora. **Falgrim.** Questa runa permette ad Antjria di mantenere intatte le vele, evitandone squarci o logorii. Le vele sono inoltre ignifughe. **Manadir.** Questa runa-sigillo si attiva non appena qualcuno tenti di prendere possesso dell'adrimar. Il suo scopo è di innestare sin da subito un effetto di *Terreno illusorio*, per poi tornare indietro dal proprio padrone. **Calfjr.** Questa runa rende l'adrimar inaffondabile. **Lyka.** Questa runa di difesa attiva una tempesta di

fulmini, scagliandone gli strali sui malcapitati (1d10).

Leggende comuni. Secondo leggenda, dopo il ricongiungimento di Brienjern Hollfarris con la propria amata Elagreine, una skjaldmaer, "una vergine dello scudo", i due eroi salparono verso il mare di Hordr, alla ricerca del Cimitero delle Navi". Periglioso fu il viaggio, e molte difficoltà incontrarono. Una volta giunti, i due amanti cercarono di vivere gli ultimi istanti di vita da mortali e non da semidivinità, quali erano diventate. Qui, lasciarono l'adrimar, con tutti i loro oggetti e le loro armi. Poi salparono senza una destinazione precisa. Secondo molti, i loro spiriti si possono ancora incontrare nell'Hyrfwald, "La Sala dell'idromele", dove i guerrieri valorosi combattono per l'eternità. Questo significa anche che sia possibile evocarli presso un antichissimo campo di battaglia.

L'Hyrfwald e l'Horwin

Il più glorioso e il più agognato di tutti i campi di guerra. Ogni guerriero del continente desidera morire con gran solennità sul campo, nella maniera più eroica possibile. La Sala dell'Idromele è l'epilogo perfetto per un'intera carriera come guerriero. La lotta eterna che si ripete ogni giorno, rivivere all'infinito quell'ebbrezza che scatuisce non appena la mano stringe l'elsa di una spada, mentre il corpo cade esanime gravato dal peso della propria armatura, il rintocco della testa che batte sul terreno nel far cigolare l'elmo, la luce che si va affievolendo poco a poco, mentre si attende l'arrivo di una *nymkarast* (Vergine dello Scudo rituale) con un Calice della Guerra in mano.

L'Hyrfwald non è un vero e proprio luogo "fisico", ma una sorta di dimensione oltre la morte. Peraltro non è possibile accedere alla Sala, se non da morti, e anche in quest'ultimo caso ci sono delle leggi divine che vanno rispettate. Una volta che un guerriero muore sul campo, in base alla sua condotta e alla volontà del dio della guerra, se si è mostrato valoroso, giungerà

sul suo cadavere una nymkarast, detta anche “Vergine grigia”: una skjaldmaer che, per abilità e determinazione, è ascesa al titolo di semi divinità, entrando pienamente a far parte del corteo di Hymblas. La Vergine tiene in mano un Lyngrad con il quale raccoglie il sangue del defunto, riempiendolo fino all’orlo. Fatto ciò sparirà per portare il Calice nella Grande Sala e collocarlo sull’Altare della Guerra, insieme agli altri. Questo ne rappresenta il legame con l’Hyrfwald.

La Sala dell’Idromele è un’immensa stanza dove si tengono le riunioni dei guerrieri, abbellita dagli scudi che, oltre a coprirne le pareti, fungono anche da sgabelli per i guerrieri. Sui lati della stanza vi sono inoltre teste di cervi, di orsi e finanche qualcuna di drago. Lungo il perimetro rastrelliere piene di armi, soprattutto lance che svettano come se fossero contrafforti, e al centro della sala un lunghissimo tavolo di taglio presso il quale banchettano i guerrieri dopo aver combattuto tutto il giorno nell’Horwin. Nell’Hyrfwald è possibile discutere di diversi temi, non solo della guerra, ma anche di Poesia, Arte, Musica e altro ancora. L’indomani, i guerrieri scenderanno nuovamente sul campo. Essi prendono il nome di *Hyrvindras*.

L’Horwin è considerato un luogo di forte misticismo e un campo diverso da tutti gli altri, soprattutto perché non esiste fisicamente sul continente. È considerato più un paradiso per i guerrieri. Chi muore senza gloria o perché diversamente stabilito dal dio della guerra, finisce nel Regno dei Morti a rimpinguare le bolge di Temnir.

L’Horwin è a dir poco straordinario: torri altissime svettano all’orizzonte oltre le

montagne, mentre un complesso di rovine, castelli in particolar modo, formano in alcuni tratti un vero e proprio labirinto. Per i più crudeli e i più brutali è l’ideale per giocare con la propria preda. Un tripudio di scene diverse e ai limiti dell’epico; è possibile scorgere scene di duelli sull’alto di una torre, scontri fra eserciti stretti in una gola o schiere assediate all’interno di un atrio davanti a una porta che raffigura due arieti, e così via. Lo spettacolo è assicurato. Giunti al termine di questo ciclico scenario, tutto si ristora: le armi spezzate si ricompongono, le ferite guarite, gli arti amputati rigenerati, così come le teste, e i guerrieri si avviano in fila verso le porte dell’Hyrfwald per brindare insieme e bere Idromele a profusione, magari intercalando tra un sorso e l’altro qualche critica allo stile di combattimento dell’avversario o a un’azione che pecca di elemento tattico. Vi sono comunque storie assai diverse sulla Sala, e alcune anche discordanti; la rigenerazione avverrebbe nella Sala dell’idromele, e non nell’Isola dei Morti, e non prima; bevendo dal proprio lyngrad il guerriero recupererebbe il suo antico vigore, pronto per un nuovo scontro nell’Horwin. Se il Calice fosse trafugato dall’Altare della Guerra, lo spirito attinente si dileguerebbe in pochissimo tempo, e finirebbe nel Regno dei Morti, per la gioia di Temnir.

Come abbiamo visto prima, raggiungere l’Horwin è possibile grazie ai due tamburi siti presso l’entrata del Cimitero delle Navi. Si dice anche che alcuni portali per determinati Eordrin portino direttamente all’Horwin, ma ancora nessuno è riuscito a convalidare questa tesi.

Il Draka

(Regole comparative)

Dopo che Narfen, il Drago dell'Alba, subì il confinamento al centro della terra da parte di Hymblas, l'intero continente di Ferendrin fu innervato da una serie di fasci invisibili rappresentanti le linee spirituali delle diverse divinità (comprese quelle decadute); tale fu il lascito di Narfen che, poco tempo dopo, le razze abitanti impararono a controllarne la sua profonda essenza. Nell'intero continente sono presenti tuttora le manifestazioni spirituali delle divinità-drago, sotto forma di energia atavica (*Draka*: "Spirito primordiale"). Linee invisibili che attraversano i regni interi, ma percepibili, in maniera più o meno latente, a coloro che sanno guardare con occhi diversi. Ogni casta o razza, nano o elfo che sia, è caratterizzata da una linea specifica, grazie alla quale può elevare il proprio intelletto o sortire effetti davvero unici e straordinari con la propria arma o capacità naturale, ma non solo. Per esempio, i guerrieri impiegano il Draka blu per accentuare il proprio coraggio, così come i nani ricorrono alla forza del Draka della terra per rendere la propria pelle dura come la pietra. Anche il carattere, il temperamento ne sono immancabilmente influenzati. L'uso del Draka di un drago di fuoco può incendiare l'animo del personaggio rendendolo scontroso, ardimentoso, così come quello di un drago bianco può innestare nel bersaglio sete di sangue o desiderio di caccia predatoria.

[Tecnicamente] L'attivazione del Draka si fonda su un tiro di Saggezza (con relative penalità in base alle diverse evenienze). Quando lo si vuole usare, il giocatore non deve fare altro che dichiararlo al GM, prima di intraprendere l'azione destinataria dell'effetto.

Fallito il tiro, l'azione potrà essere ritentata dopo un numero di ore pari allo scarto di insuccesso. Fa eccezione l'azione di *Estensione*, alla quale va aggiunto 1d10 (ore).

[# di volte] Il personaggio può ricorrere all'uso del Draka un numero di volte al giorno pari al proprio livello.

[Slot d'uso] Le situazioni da affrontare sono fra le più disparate e caratterizzate da gradi di difficoltà diversi. Questo significa che certe evenienze possono richiedere più concentrazione e dispendio di energie spirituali del normale. In questo caso, il GM richiederà un numero di slot d'uso maggiore. In sostanza, il numero di volte che un personaggio può usare l'azione del Draka diventa un vero e proprio pool di punti azione. Pertanto, in base all'entità di una ferita, il GM può richiedere più punti del solito. *Esempio:* Gartek, un drakal di 4° livello, si trova in una situazione abbastanza ostica, di grande caoticità, durante la quale decide di attivare il proprio soffio. Il GM però, vista la situazione di particolare delicatezza, richiede al giocatore l'uso di 3 slot azione (in questa maniera, il giocatore può impiegare ancora un'azione col Draka per quel giorno).

[Durata] La durata dell'effetto del Draka, di solito, è istantanea, salvo alcuni casi particolari (per esempio, nell'uso estensivo). Il personaggio ha il tempo di fruire di un lieve barlume, come un atto ispiratorio. Nei casi particolari, la durata è di 1 round per livello del personaggio. Per esempio, nel caso dell'incanto dell'arma, il personaggio ha il tempo di conferire il plus ed effettuare l'attacco, al massimo un round. L'estensione della durata potrebbe essere conferita, in ogni caso, con un critico positivo al posto del +1 suppletivo (oltre al +1 di base dell'effetto, quindi per un totale di +2). In questa maniera, il guerriero fruirebbe del plus per più round, e quindi sfruttarlo per un intero combattimento, senza dover ogni volta ricorrere all'attivazione.

Per esempio, Volgrath, un Ranger di 6° livello, impiega il Draka in combinazione con la capacità *Erboristeria* per accelerare la schiusa di un fiore molto particolare. In questo caso, il GM assegna la durata dei 6 round, durante i quali il personaggio sta

concentrato su tale elemento. Ogni round può essere richiesto un tiro di default come forma di mantenimento.

[Critici] Qualora il giocatore dovesse realizzare un critico positivo sull'attivazione del Draka, potrà fruire di uno dei due effetti, a discrezione del GM: **1)** +1 di bonus suppletivo, per un totale di +2; **2)** estensione della durata dell'effetto di 1 round per livello del personaggio o comunque di 1d6 round.

Qualora si verificasse un critico negativo, il GM può: **1)** assegnare un malus di 2 punti al tiro destinatario dell'effetto; **2)** assegnare delle penalità o tratti draconici temporanei (fisici o caratteriali, come insanie, sete di potere, vanagloria, comparsa di scaglie sulla pelle, appendici cornee e altro ancora).

Gli usi del Draka sono molteplici, vediamo quali:

[Azione generica] Il personaggio può utilizzare il Draka specifico per sortire alcuni effetti leggeri legati alla propria natura. Nel caso di un runecaster, egli può elevare la propria conoscenza per ricevere un bonus di +1 su un determinato campo o aumentare di un livello il lancio di un incantesimo (correlato al tipo di Draka; per esempio il Draka del fuoco per lanciare una *Palla di Fuoco*). E ancora, ricorrere al Draka blu per un tiro di *Storia antica* sulla guerra, o a quello verde nel caso di una gilda di spie e assassini. Il GM è comunque libero di variare le proprie scelte a riguardo, in base a ogni evenienza. Così come un personaggio può utilizzare il Draka dell'ombra per scacciare i non-morti a un livello superiore.

[Funzione temperativa] Il personaggio può usare il Draka specifico per modificare o alterare il proprio stato d'animo o carattere. Per esempio impiegare il Draka di fuoco per aumentare la propria rabbia e ira (si pensi all'attivazione di uno stato di berserking), o quello blu per infondere uno stato di coraggio, e così via. Lo stato di

berserking o di furia prendono comunque un *full round* per attivarsi.

Questa funzione permette anche di temperare lo stato di un altro individuo, imponendo il proprio "spirito", o addirittura usandolo come atto intimidatorio (per esempio durante un *Konungjir*). In tal caso, sarà richiesto un contest fra i due valori di Draka (il giocatore può decidere di spendere slot d'uso per aumentare il vantaggio sul proprio avversario). Nell'esempio di prima, è possibile temperare o estinguere l'effetto di berserking, e finanche quello di Ragdrafin. Per questi due effetti vi è una regola opzionale che il GM può tranquillamente applicare, ossia quella del "temperamento collettivo": ogni classe guerriera, e solo tale casta, può intervenire apponendo il proprio spirito quale sigillo per appianare uno stato d'ira. In sostanza, coloro che vogliono partecipare a tale processo, effettueranno singolarmente un tiro di Draka. Se esso ha successo, aggiungeranno il bonus di 1 punto al tiro di chi opera l'effetto in questione.

[Funzione d'Incanto] il personaggio può conferire a una propria arma un plus magico, in modo tale da poter attaccare certe creature che presupporrebbero l'uso di armi magiche per essere scalfite. Il bonus dipende dal livello del personaggio e conferisce soltanto l'eleggibilità a colpire (cioè, i bonus al danno e al tiro per colpire non si applicano). 1° - 5° livello: +1; 2° - 10°: +2; 11° - 15°: +3; 16° - 20°: +4. Tecnicamente è richiesto un tiro di Draka (Saggezza) con una penalità pari al plus da conferire come attivazione. La durata è di 1 round per livello del personaggio.

In base al metallo di cui è costituita l'arma, potrebbero verificarsi delle alterazioni. I metalli o le leghe draconiche sono le più suscettibili ad accogliere l'energia del Draka. Il GM sarà libero di stabilire dei bonus o dei malus in base al materiale. Molte armi in metallo draconico sono state forgiate impiegando il soffio o, comunque, la magia draconica, e per questo intrise della loro essenza. Il *gelido argento rosso*, a differenza degli altri

materiali, è refrattario alla funzione di Incanto.

[Alterazione dei sensi] Il Draka può essere utilizzato dal personaggio per rafforzare uno dei suoi sensi, ottenendo così il bonus di 1 punto al tiro. Tale funzione è fra le più pericolose, in termini di mutazioni o trasformazioni, poiché intimamente legate ai sensi e quindi ai relativi organi preposti: per ciò che concerne la vista è molto facile che il personaggio, con il tempo, muti le sue iridi, divenendo verticali, o con il tatto possono comparire squame o corti artigli al posto delle unghie. C'è chi sostiene che chiedere responsi agli dèi decaduti di Asnanor causi gravi rischi di trasformazione, non tanto fisica, quanto comportamentale, assorbendone l'insanità o un tratto caratteriale serio (vanità, sete di potere, crudeltà, sete di conquista, egoismo...).

[Runecasting] se la situazione si riferisce a un incantesimo runico e non, il fruitore potrà aumentarne l'entità. L'attivazione di tale funzione prevede una penalità che va da 1 a cinque punti (in base all'effetto, soprattutto se il processo di creazione runica è molto ostico; per esempio incidere una runa su una scaglia di drago è di per sé difficile).

Un'altra situazione prevede la possibilità di attivare delle rune già presenti in una struttura che la incorpora o perfino un portale. Il GM stabilirà la difficoltà e la fattibilità (ci sono rune che richiedono il riconoscimento o una lettura più approfondita, demandando il successo a chi di dovere. Solo gli onnensyflar ne sono capaci; per quanto il Draka risulti estensibile, ci sono parti di conoscenza che non possono essere acquisite, seppur in *Estensione*).

[Uso estensivo] Di sicuro, la funzione di *Estensione* è quella più particolare. Essa permette di elevare in uno straordinario atto di trascendenza qualsiasi potere o abilità, sortendo effetti particolarissimi. Per esempio, sortire lo stesso effetto di un

Cura Ferite partendo dalla competenza *Curare*, così come dall'*Erboristeria* produrre quello di *Parlare con le Piante* o addirittura attivare dei processi rigenerativi (ricomporre dei fiori rotti, e altro ancora). Le penalità variano in base all'entità dell'estensione. Inoltre, gli usi consecutivi dell'*Estensione* ricevono una penalità cumulativa di 2 punti (4... 8...).

Rispetto alle precedenti funzioni, l'*Estensione* può richiedere il sacrificio di un numero di slot d'uso in più. Per esempio, Volgrath, il Ranger, ha ancora tre usi giornalieri del Draka. In una certa situazione, egli vuole tentare di domare un Adrafjr, un Cervo di Fuoco. Il GM stabilisce per questa azione 3 slot d'uso (come se fossero dei punti da spendere).

Abilità artistiche: la funzione estensiva di un'*Abilità artistica* assume la funzione di "Donare l'Ispirazione" al pari di Vajir, seppur connaturata a una condizione più umana, conferendo al destinatario un bonus di +2 su una data abilità o un bonus o un effetto simile a uno Scaldo / Bardo (*Influenzare reazioni, Dare coraggio...*). Un'altra funzione è quella di controllo o di Incanto. In alcuni casi, attraverso la Musica, il Canto o la Danza, un PG (per esempio, un Alar) può decidere di affascinare un altro individuo o di ammansire una creatura, così come di temperare un tratto, e altro ancora.

Varie: altri esempi si riferiscono al potere dell'Empatia, nel caso di un ranger che volesse estendere la propria abilità di ammansire animali selvatici, raggiungendo anche le creature mistiche, o sortire addirittura l'equivalente di un *Affascinare Mostri* (Incantesimo). Le penalità varieranno a discrezione del GM. Molti sono i ranger che hanno scelto la via del valimar, specializzandosi nella doma dei draghi.

Alcuni esempi di Estensione (Personaggio):

Accendere fuoco. La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di creare del fuoco dal nulla. L'entità sarà gestita dal GM.

Cacciare. La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di attivare un particolare assetto predatorio, affinando i suoi sensi (Olfatto, Udito e Vista) e ottenendo un bonus di +1 sul tiro. Con un critico negativo è possibile che s'innesti una particolare instabilità comportamentale tipica di un animale selvatico come lupo od orso (*trasferimento*).

Curare. La funzione estesa di questa competenza sortisce lo stesso effetto di un incantesimo di *Cura ferite*.

Erboristeria. Le funzioni estese di questa competenza sono varie, dal sortire l'effetto di un incantesimo di *Parlare con le Piante* al rigenerare un elemento vegetale o accelerarne i processi vitali (fare sbocciare un fiore più velocemente...).

Fabbricare Armi / Armature. La funzione estesa di questa competenza permette all'individuo di riparare un'arma o un'armatura come se fosse un *Cura ferite*. S'intende che dovrà essere posseduta la competenza *Curare*, come pre-requisito.

Metallurgia o Carpenteria. La funzione

estesa di queste competenze permette all'individuo di riparare un oggetto o un elemento "tecnologico" (*Ordakein*). La riparazione è di minima entità.

Senso dell'Orientamento. La funzione estesa di questa competenza sortisce lo stesso effetto di un radar.

Sopravvivenza. La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di predire, o meglio anticipare, i cambiamenti nell'ambiente (eruzione vulcanica, approssimarsi della nebbia...), presenza di predatori (*Senso del pericolo*) e altro ancora. Il personaggio diventa un tutt'uno con il mondo circostante, ne sente il respiro, ne percepisce la vita. Abbastanza dispendiosa questa funzione in termini di slot d'uso.

[Invocazione – A discrezione del Game Master] una volta sola per livello, il personaggio può invocare l'intervento del proprio dio, sotto forma di diverse manifestazioni, soprattutto in situazioni davvero disperate o ai limiti del possibile. Il GM gestirà al meglio tale evenienza. La penalità assegnata a questo tiro va da 5 a 10 punti.

Classi e Razze di Runechase (Regole comparative)

In questo capitolo vengono esaminate, da un punto di vista tecnico, le varie razze e classi che si muovono sul continente di Ferendrin.

Il GM può impiegare tali elementi per adattarli alla propria campagna o, in ogni modo, per renderli compatibili con il sistema di gioco in uso. In alcuni casi,

razze come il Draral potranno essere assimilate, senza alcun problema, a categorie già esistenti (per esempio, il *Dragonborn* in 3.5 o il *Mezzo-Drago* in AD&D), così come il Berserker.

Le referenze di background sono quelle indicate nei capitoli specifici “Le Razze di Ferendrin” e “Le Classi di Ferendrin”, pertanto non saranno ripetute o ampliate in questa sezione.

Razza	Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
Alar	5 / 17	6 / 19	8 / 17	8 / 18	6 / 18	7 / 19
Dàikin	5 / 17	8 / 20	7 / 18	8 / 18	5 / 18	5 / 18
Draral	10 / 20	6 / 18	10 / 18	4 / 17	4 / 18	5 / 17
Durmil	8 / 18	3 / 18	11 / 18	4 / 18	4 / 17	3 / 17
Elarfin	3 / 17	6 / 19	7 / 18	8 / 18	5 / 18	10 / 18
Elfi alati	10 / 17	10 / 19	10 / 18	6 / 18	5 / 18	8 / 19
Godheimrin	15 / 21	5 / 15	14 / 20	5 / 15	5 / 17	5 / 17
Jonvalder	7 / 19	6 / 18	8 / 19	6 / 18	6 / 18	10 / 18

Alar (Elfi alti)

Luogo. Calyce.

Modificatori razziali. **Destrezza:** (+1; Max 19). **Costituzione:** (-1; Min 8). **Carisma:** (+1; Max 19).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Cantare* (+1) – *Strumenti Musicali* (+1). **Consigliate:** *Cacciare* – *Conoscenza degli animali* – *Fabbricare Archi e frecce* – *Curare* – *Erboristeria* – *Seguire tracce* – *Senso dell'Orientamento* – *Sopravvivenza* (+1, Foreste).

Conoscenze / Abilità da combattimento. **Consigliate:** *Spada lunga o corta* (+1, elfico) – *Arco composito lungo* (*Specializzazione, elfico*) – *Stile armi a una mano* – *Stile a due armi* (anche della stessa taglia; i punti vanno comunque spesi).

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune* – *Faerie* – *Elfico*.

Vantaggi. Elfo. *Infravisione* – *Immune agli incantesimi che influenzano la mente* – *Silenzioso* – *Capacità di individuare porte e passaggi segreti* – *Difficili da sorprendere* – *Bonus sull'uso della Spada e dell'Arco*.

Poteri e abilità legate al Draka.

Estensione del Canto e della Musica.

Secondo regola, gli àlar possono estendere le proprie capacità di *Canto* e *Strumenti musicali* (per esempio, nel primo caso trasformare il mugolio di un animale o i latrati di una creature rettiliana in un linguaggio, tale da comprenderlo, e nel secondo l'abilità di affascinare perfino i mostri). Sul tiro di *Estensione* ottengono un bonus di +1.

Svantaggi. *Amore per il Canto e la Musica* (*Dono di Vajir*).

Tratto caratteriale: *Vanitoso* – *Diffidente*.

Dàikin (Elfi oscuri)

Luogo. Darzost – Volundr (Nord) – Asnanor.

Modificatori razziali. **Destrezza:** (+2; Max 20). **Carisma:** (-2; Min 5).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Intimidazione*. **Consigliate:** *Cacciare* – *Fabbricare Archi e frecce* – *Curare* – *Resistenza* – *Seguire tracce* – *Senso dell'Orientamento* – *Senso del Pericolo* – *Sopravvivenza* (+1, *Lande ghiacciate*).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: *Spada lunga o corta (+1, elfico) – Arco composito lungo (Specializzazione, elfico) – Stile armi a una mano – Stile a due armi (anche della stessa taglia; non vengono pagati i punti di competenza).*

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Nordico – Elfico.*

Vantaggi. Elfo. *Visione notturna – Immune agli incantesimi che influenzano la mente – Silenzioso – Capacità di individuare porte e passaggi segreti – Difficili da sorprendere – Bonus sull'uso della Spada e dell'Arco. Dàikin.* *Magia innata: Fulmine magico 1V al giorno; Oscurità 2V al giorno; Camminare fra le Ombre 1V al giorno.*

Poteri e abilità legate al Draka. Potere del Ghiaccio. Secondo regola, i dàikin possono alimentare il potere della propria spada attraverso il Draka, in modo da destare gli effetti legati al ghiaccio. Tecnicamente, una volta avuto successo il tiro di attivazione, l'arma sarà avviluppata da un'aura di ghiaccio, infliggendo così 1d6PF di danno aggiuntivo da freddo (TS per dimezzare il danno). La durata segue le normali regole del Draka (vedi sezione specifica). Per attivare in un sol colpo tutte e

due le spade, il tiro di Draka riceve una penalità di 4 punti (essendo un tiro unico, se esso fallisce non sarà possibile provare comunque ad attivarne almeno una, se non dopo il tempo trascorso per poterci riprovare).

Svantaggi. *Crudeltà – Suscettibilità alla magia legata alla Luce:* il dàikin prende 1PF in più per dado di danno (per esempio, su 2d6 prenderà in più 2 punti) e riceve una penalità di due punti sui TS connessi.

Tratto caratteriale: *Crudele – Diffidente (PG).*

Draral

Luogo. Terre dei Draghi, Terre selvagge, Montagne o altra zona in base al drago di appartenenza.

Modificatori razziali. Forza: (+3; Max 20). **Carisma:** (-2; Min 5). **Intelligenza:** (+1; Max 18).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Resistenza – Cacciare – Senso del pericolo. Consigliate: Combattere alla cieca – Curare – Conoscenza degli animali – Intimidazione (+1) – Osservare –*



Sopravvivenza (in base al drago di origine) – Senso dell'orientamento.

Conoscenze / Abilità da combattimento. **Base:** Spada razziale (Specializzazione). **Consigliate:** Spada lunga o a due mani (Esperto) – Arco composito lungo – Stile armi a una mano.

Linguaggi conosciuti (Base). Comune – Draconico.

Vantaggi. Draconico. Visione notturna – Sensi di drago (+1) – Magia innata limitata (in base al drago di origine) – Resistenza alla Magia.

Poteri o abilità legate al Draka. *Soffio draconico:* un Draral è in grado di emettere un portentoso soffio magico, incamerando energia dal Draka all'interno del proprio corpo. La natura elementale dell'arma speciale è in base al drago di origine (fuoco, ghiaccio, elettricità...). Fino a tre soffi consecutivi non vi è penalità. Dopo il terzo, sarà richiesto un tiro di Costituzione con una penalità di 2 punti cumulativi per valutare il fiaccamento del Draral (un numero di round pari allo scarto d'insuccesso). Nello stesso round in cui si soffia o si usa un'abilità innata non si potrà attaccare. Il danno del soffio è di 2d4.

Svantaggi. *Insanità in base al drago di origine (minimo 2):* Vanità, Permalosità, Territorialità, Alta combattività... (penalità di 2 punti sui tiri di controllo).

Tratto caratteriale: *In base al drago di origine* (penalità di 3 punti sui tiri di controllo).

Durmil (Nani)

Luogo. Esequin, Ordren, Terre Selvagge.

Modificatori razziali. Forza: (+1; Max 18). **Costituzione:** (+2; Max 18). **Carisma:** (-2; Min 3).

Conoscenze / Abilità. Bonus: Tecnologia (+1; Ordrakein) – Resistenza. **Consigliate:** Carpenteria – Combattere alla cieca – Fabbricare Armi e Armature (+1) – Metallurgia – Religioni – Rune naniche – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza (Montagne e Caverne).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: Martello o

Ascia (Specializzazione) – Martello a una mano o a due mani – Stile armi a una mano o a due mani – Scudo.

Vantaggi. Nano. Resistenza alla Magia – Individuare porte e passaggi segreti – Visione notturna – Abilità da Minatore.

Durmil. *Comprendere la tecnologia:* grazie al suo background razziale, il Durmil ha la capacità di comprendere al meglio la "tecnologia" che struttura un oggetto, un'arma o perfino un edificio (i materiali che lo costituiscono, la razza che l'ha creato, e così via). Con un critico positivo, il durmil è in grado di comprenderne il funzionamento. È richiesto un tiro di Intelligenza per ricevere informazioni a riguardo.

Poteri o abilità legate al Draka. Pelle di Pietra. Il durmil può mutare la propria pelle in pietra, vivificandola attraverso lo spirito dei draghi. Tecnicamente, il personaggio ottiene 1d3 strati di pelle di pietra (finché non esauriti, non potranno essere attivati altri strati. Un attacco portato contro il nano, pur fallito, estingue comunque uno strato. Segue concettualmente lo stesso effetto di un incantesimo di *Pelle di Pietra*).

Svantaggi. *Amore per la Tecnologia.*

Tratto caratteriale: Stoico – Arrogante.

Elarfin o Mjun (Elfi silvani)

Luogo. Valdr – Kalymadea.

Modificatori razziali. Forza: (+1; Max 17). **Destrezza:** (+1; Max 19). **Carisma:** (-1; Min 10).

Conoscenze / Abilità. Bonus: Cacciare (+1) – Senso del pericolo. **Consigliate:** Addestrare animali – Conoscenza degli animali (+2) – Fabbricare Archi e frecce – Curare – Erboristeria (+1); Senso dell'Orientamento (+1); Sopravvivenza (+1, Foreste o Boschi).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: Spada lunga o corta (+1, elfico) – Arco composito lungo (+1, elfico) – Stile armi a una mano.

Linguaggi conosciuti (Base). Comune – Faerie – Elfico.

Vantaggi. Elfo. *Infravisione – Immune agli*

incantesimi che influenzano la mente – Silenzioso – Capacità di individuare porte e passaggi segreti – Difficili da sorprendere – Bonus sull'uso della Spada e dell'Arco.

Attacco naturale: Corna di cervo (1d4 di danno) – Sensi acuti (Udito, Vista e Olfatto).

Poteri o abilità legate al Draka. Corna di cervo. A circa 300 anni, le corna hanno già raggiunto la piena crescita, dando così la possibilità di attivare i relativi poteri. Qualora il Mjun fosse ancora sotto tale soglia di età, egli potrà accrescere le sue appendici cornee facendo fluire l'energia del Draka attraverso il proprio corpo (tiro di attivazione richiesto). I poteri sono: **1) Rigenerazione.** È possibile rigenerare punti ferita attraverso un tiro di Draka con una penalità di 3 punti. Il quantitativo è di 2d6PF; ogni tiro successivo aggiungerà una penalità di 1 punto. Se la rigenerazione interessa un altro bersaglio, diverso da se stessi, la penalità base è di 5 punti. **2) Richiamo della Natura.** L'elarfìn può entrare in risonanza con il luogo silvano presso cui si trova; ciò permette una serie di azioni come *Parlare con le piante*, percepire le emozioni e i pensieri delle creature abitanti, accrescere lo stato predatorio durante la caccia, e così via. Tutti quanti i tiri associati ricevono un bonus di +1. Questo potere si avvicina al concetto di *Estensione*. Il GM richiederà di volta in volta il tiro di attivazione per la risonanza (penalità variabile da 2 a 6 punti in base alle evenienze).

Svantaggi. *Corna di cervo* (poteri legati; se danneggiate o rotte, il Draka non potrà essere convogliato).

Tratto caratteriale: *Caotico* (ambito silvano) – *Carattere primitivo*.

Elfi alati di Myria

Luogo. Arcipelago di Myria.

Modificatori razziali. Destrezza: (+2; Max 19). **Costituzione:** (-2; Min 10). **Carisma:** (+1; Max19).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Navigazione* (Volo) – *Senso del Pericolo* – *Cacciare*. **Consigliate:** *Addestrare animali* – *Cavalcare creature alate* (Solcacielo) –

Conoscenza della Magia – *Conoscenza degli animali* (creature alate) – *Curare* – *Resistenza* – *Senso dell'Orientamento* – *Sopravvivenza* (Montagne).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: *Spada corta* (Esperto) – *Arco lungo* – *Stile armi a una mano* – *Combattimento aereo*.

Linguaggi conosciuti (Base). *Faerie* – *Comune* – *Telepatia creature alate* (3% x livello o tiro di Saggezza con una penalità in base al tipo di creatura).

Vantaggi. Elfo. *Infravisione* – *Immune agli incantesimi che influenzano la mente* – *Difficili da sorprendere* – *Bonus sull'uso della Spada e dell'Arco* (+1) – *Magia innata:* limitata a pochi incantesimi, spesso di supporto per il volo. – *Volare*.

Poteri o abilità legate al Draka. Varie sono le abilità dell'elfo di Myria, soprattutto legate alla dimensione del volo.

Evoluzioni (Penalità al tiro: *Speciale*). L'elfo può incamerare maggiore energia all'interno del suo corpo per modificare l'assetto aerodinamico e peso. In questa maniera potrà compiere straordinarie evoluzioni e volteggi nell'aria, oltre a ottenere vantaggi in combattimento (rapidità nel colpire, nel ruotare posizione...), sprint improvvisi e altro ancora.

Comparsa / Scomparsa. (Penalità al tiro: *nessuna*). L'elfo può far scomparire le proprie ali o viceversa, con un minimo apporto di energia. In casi di stress o di pericolo è richiesto un tiro per la concentrazione, soprattutto potrebbe capitare di aprire involontariamente le ali.

Inno a Vajir (Penalità al tiro: 2 punti). L'elfo può trasformare una propria penna, distaccata dalla livrea, in un vero e proprio strumento musicale. Il tiro di *Strumenti musicali* (default o no) ottiene una penalità di 2 punti. Applicandovi alcune penalità, è possibile sortire effetti di *Estensione*.

Lame di Myria (Penalità al tiro: da 2 a 6 punti). L'elfo può modellare le penne della propria livrea, trasformandole in lame taglienti. In questa maniera, se si possiede la competenza *Combattimento aereo*, l'elfo potrà effettuare un attacco a distanza, lanciandone alcune con un colpo secco (prima ritraendo la livrea e poi portandola in

avanti). Il numero di lame è pari al proprio livello. Per ogni lama è richiesto un tiro per colpire (con le relative penalità in base alla distanza). *Danno*: 1d4.

Svantaggi. *Fatica in volo*: durante un lungo volo, è possibile testare lo stress dell'elfo. Per esempio, per ogni ora di volo si effettuerà un tiro di Costituzione. Se fallisce, l'elfo dovrà atterrare e risposare tante ore pari allo scarto d'insuccesso del tiro, prima di poter nuovamente "spiccare il volo".

Integrità ali: le ali sono il punto vulnerabile dell'elfo alato. Qualora dovesse ricevere eccessivo danno, per lui non potrà più essere possibile volare, fino a quando non sarà del tutto guarito (perdita del 50% dei PF).

Claustrophobia: un elfo alato è, come tutte le creature alate, uno spirito libero e amante degli spazi aperti. Qualora dovesse essere costretto a stazionare in un luogo chiuso, il GM può testare la sua condizione mentale attraverso un TS per la Saggezza. Se il personaggio totalizza più e più fallimenti in un lasso di tempo ridotto, c'è il rischio che l'elfo si avvii verso una scomoda insanità mentale. Molti elfi di Myria trovano il "miele rosa" di Mjun un ottimo medicamento per tale stato mentale.

Tratto caratteriale: *Sospettoso*.

Godheimrin

Luogo. Ordren, Terre dei Draghi, Terre selvagge, Montagne, Esequin.

Modificatori razziali. **Forza:** (+4; Max 21). **Costituzione:** (+2; Max 20). **Carisma:** (-2; Min 5). **Intelligenza:** (-2; Min 5). **Saggezza:** (-2; Min 5). **Destrezza:** (-1; Min 5).

Limitazione di Classe: il Godheimrin può optare soltanto per la classe del Guerriero.

Classe Armatura naturale. La CA base del Colossus è pari a 5.

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Resistenza – Senso del pericolo. Consigliate:* *Conoscenza degli animali – Conoscenza Rune – Intimidazione – Sopravvivenza (Montagne) – Senso dell'orientamento.*

Conoscenze / Abilità da

combattimento: *Mazza – Martello.*
Attacchi naturali: *Pugni (1d10PF di danno l'uno).*

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Nanico.*

Vantaggi. Nanico. *Visione notturna – Abilità da minatore (valido solo per i contesti rocciosi esterni).* **Godheimnir.** *Energia vitale:* grazie alla sua possanza fisica e alla sua natura mistica, il Colossus raddoppia il proprio valore di PF per livello, indipendentemente dalla classe. Per esempio, un Godheimnir guerriero lancerà prima il d10 e poi lo moltiplicherà x2 (per ogni livello). I bonus della Costituzione saranno aggiunti dopo.

Poteri o abilità legate al Draka. *Magia runica:* il Colossus può impiegare l'energia del proprio Nucleus per alimentare alcune rune su di esso inciso. Le rune saranno scelte da giocatore insieme al GM.

Svantaggi. *Nucleus:* il Colossus ha un punto debole. All'altezza dello sterno si trova un ordruyn, ben inglobato con il resto del corpo. Qui la CA è di 3. I colpi diretti allo sterno saranno risolti con una penalità secondo le regole del "tiro mirato". Se l'ordruyn viene spaccato, il Colossus andrà in frantumi (morte del personaggio). Il Nucleus prende il doppio di danno.

Armatura: il Godheimrin può indossare soltanto armature costruite appositamente per lui (o qualcuna compatibile con quella per il Mezzo-Gigante).

Taglia: il più delle volte la stazza del Colossus lo mette in seria difficoltà per ciò che concerne le cose comuni (porte, sedie, abitazioni e altro ancora). Inoltre il Godheimnir prende danno come se fosse taglia Grande.

Tratto caratteriale: *Gioviale – Socievole – Testardo.*

Jonvalder

Luogo. Terre Selvagge – Norgrim.

Modificatori razziali. **Forza:** (+1; Max 19). **Costituzione:** (+1; Max 18). **Carisma:** (-1; Min 10).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Lingua Draconis – Senso del pericolo – Nascondersi*

dai Draghi. **Consigliate:** Cacciare – Conoscenza degli animali – Correre – Erboristeria (Draghi); Senso dell'Orientamento (+1); Sopravvivenza (in base al drago di appartenenza).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: Spada lunga o larga – Arco composito lungo – Stile armi a una mano.

Linguaggi conosciuti (Base). Comune – Draconico.

Vantaggi. Jonvalder. Infravisione (14 metri) – Sensi di Drago (3% x livello) – Arma in metallo draconico: lo Jonvalder parte di base con una spada di ottima fattura, in metallo draconico (il giocatore e il GM concorderanno il tipo di metallo).

Poteri o abilità legate al Draka. Scaglie (Penalità di 2 punti). Alimentando il corpo con l'energia del Draka, lo jonvalder può estendere le scaglie presenti su tutta quanta la superficie, migliorando di 1d4 punti la propria Classe Armatura (l'effetto non funziona se è indossata una qualsiasi armatura, ma può essere concentrata sulle parti non protette). – **Sensi affinati (Penalità di 3 punti).** Attraverso il Draka, lo jonvalder può amplificare i propri sensi. Tecnicamente il valore in % sarà del 5%. – **Artigli (Penalità di 4 punti).** Lo jonvalder può estendere le proprie dita in veri e propri artigli, causando finanche un danno di 1d6PF.

Svantaggi. Amore per i Draghi (penalità di 2 punti).

Tratto caratteriale: Determinato.

Classi di Runchase

Adinarrak Il Fabbro Guerriero

Requisiti minimi. Forza (14+) – Costituzione (15+) – Saggezza (12+).

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole naniche, umane, elfiche, draral e alla classe del Guerriero (in casi particolari ai Bardi, in rapporto alla figura dell'Adinamar).

Competenze generali. Bonus: Resistenza – Metallurgia – Fabbricare Armi e Armature – Intimidazione. **Adinamar:** ottiene in più Cantare. **Raccomandate:** Accendere fuoco – Cacciare – Carpenteria – Fabbricare Archi e Frecce – Meteorologia – Preparare trappole – Sopravvivenza (Montagne).

Competenza Armi. Base: Dragonfang (Martello). **Consigliate:** Martello – Spada larga – Lancia – Stile arma a due mani.

Equipaggiamento: Dragonfang (vedi più avanti). L'Adinarrak possiede di base il Dragonfang con il quale lavora il metallo, ma vi combatte anche.

Abilità generali: Empatia con i draghi – Sensi acuti (Tatto e Udito), solo gli Adinamar.

Poteri o abilità legate al Draka: Acciaio temprato. L'Adinarrak può usare il Draka per potenziare il proprio Dragonfang, in modo da scalfire qualsiasi tipo di metallo, compreso quello draconico, e così lavorarlo. Per alcuni di essi, ciò non basta, e serve obbligatoriamente l'impiego di un soffio draconico quale sorgente. Se “temprato”, al di fuori della propria forgia (quindi non impiegato nel processo di fabbricazione), tale abilità conferirà all'arma un bonus di 2 punti al tiro per colpire e al danno, oltre all'*Infrangibilità* (valido soltanto all'interno dell'effetto del Draka).

Svantaggi Base: Amore per le fucine: qualora l'adinarrak dovesse scorgere una fucina (in città, all'interno di una caverna, e così via) sentirà l'irrefrenabile desiderio di accedervi. L'adinarrak è talmente fanatico da abbandonare perfino il gruppo, pure trattandosi di una situazione importante. Il GM può richiedere un tiro di controllo per desistere dall'azione. Il fanatismo del fabbro guerriero comprende anche la sua eccessiva curiosità, tempestando di domande l'interlocutore, con il rischio che sopraggiunga qualche polemica (soprattutto se dissente su alcune tecniche di forgiatura o altro come la “giusta” temperatura del fuoco).

Gloria: molto spesso, l'adinarrak sceglie i destinatari di un'arma in base al loro valore, la costruisce su misura in base a

requisiti specifici. Se non li ritiene degni di quell'arma, questa non verrà consegnata. Il problema maggiore sorge quando c'è una divisione di bottino. Se egli non dovesse essere d'accordo, si opporrà con veemenza e tenacia ("Quella spada non la merita"). Il GM può richiedere un tiro di controllo per temperare la reazione.

Tratti caratteriali: *Arrogante – Intimidatorio.*

Dragonfang. Il martello dell'adinarrak non è una semplice arma, ma anche uno straordinario strumento con il quale egli forgia le migliori armi di tutto il continente di Ferendrin.

Le sue due facce mostrano le teste di un drago con le fauci appena spalancate, mentre il manico è fatto di legno di Sindi. Ogni volta che un adinarrak cala il proprio martello sul nemico, sembra quasi di udire il tuono che si scatena fra le nubi in cielo (questo particolare effetto, che viene sistematicamente generato a ogni colpo andato a segno, può generare confusione nel nemico; il GM, se vuole, può concedere un tiro di Saggezza per testare la distrazione o confusione del destinatario del colpo; viene conteggiato come vantaggio del kit legato all'arma).

Il danno è di 1d8 / 1d8.

Drakarin

Requisiti Attributi. **Elfo:** Destrezza: 16+ – Carisma: 14+. **Umano.** Destrezza: 17 – Carisma: 16+.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane ed elfiche e alla classe del Guerriero o del Bardo, in casi molto rari al mago o il ranger).

Conoscenze / Abilità. Bonus: Resistenza – Danzare. **Consigliate:** Acrobazia – Cantare – Curare – Leggere / Scrivere – Poesia – Leggere/Scrivere – Lingue antiche – Retorica – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza – Storia antica – Strumenti musicali.

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: Spada corta – Arco lungo – Stile armi a una mano –

Schivata danzante (vedi kit della "Skjaldmaer") – *Gylthunna* "Tecnica della chioma dell'Est".

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Elfico – Faerie – Draconico.*

Vantaggi. Bardo. *Storia – Influenzare reazioni – Contrastare suoni magici.*

Poteri e abilità legate al Draka. Il Drakarin può sostituire al valore di Draka quello di *Danzare*, come tiro di attivazione.

Tecniche di danza mistica: il drakarin è in grado di avvolgere il proprio corpo in un invisibile mantello spirituale, tale da entrare in piena sinergia con i movimenti della danza, che da semplici atti si trasformano in componenti materiali per un incanto. Il GM è libero di creare ad hoc una o due tecniche in modo da supportare a dovere il drakarin e il suo background, sia esso uno del fuoco, o del ghiaccio, dei fulmini e così via. **Standard.** *Danza della Luna:* con questa particolare tecnica, che richiama le forme runiche della Luna incise sul corpo di colui che danza nelle sue diverse fasi, falci, semifalci, cerchi interi e così via, il drakarin è in grado di sortire diversi effetti, ma soltanto in presenza dell'astro notturno. **1)**

Sdoppiamento (Penalità di 3 punti): la danza sortirà un effetto di immagini illusorie, moltiplicando la figura del drakarin; per l'esattezza, vengono create intorno a sé un numero di illusioni pari al 1d2 + 1 ogni 3 livelli. *Durata:* 3 round per livello. **2) Conoscenza (Sp.):** il drakarin è in grado di operare una divinazione, impiegando uno specchio d'acqua nel quale si riflette la Luna. Le informazioni saranno date dal GM in base agli elementi di trama, e attraverso alcune immagini riflesse. Le penalità sul tiro variano secondo la difficoltà dell'azione. **3) Fuoco lunare: (Penalità di 5 punti)** il drakarin è in grado di trasformare la luce lunare in una sorta di aura che ben aderisce al proprio corpo a mo' di armatura. Tecnicamente, il personaggio ottiene un bonus di 2 punti alla difesa e la capacità di rigenerare punti ferita durante la danza (1PF per livello). *Durata:* 2 round per livello. È previsto il tiro di *Danzare* ogni round come forma di mantenimento

dell'effetto.

Svantaggi. *Amore per la danza (tutto ciò che lo riguarda):* Il drakarin è animato da un forte amore per tutto ciò che riguarda la danza, in tutte le sue manifestazioni (anche il saltare di un insetto è per lui motivo di gioia, ne ammira il movimento, la perfezione). Questo fa sì che, spesso, tutto ciò lo induca a una particolare distrazione o contemplazione estatica. Anche gli stili di combattimento che impiegano particolari manovre o tecniche (per esempio, i maestri di spada elfici sono fra i più graditi, specie poi quando compiono le loro danze di combattimento). Tecnicamente il drakarin riceve una penalità di due punti su tutti i tiri. Disponibile il tiro di controllo per temperare questo svantaggio.

Favore dei Draghi: Il legame con il proprio drago di appartenenza è inscindibile, e anche così con il suo clan. Ogni sei mesi, il drakarin deve raggiungere il dominio del proprio mentore per portare a termine una missione (dal semplice recupero di un oggetto al dirimere una delicatissima contrattazione diplomatica con un altro clan draconico). Se il drakarin si dovesse rifiutare o non si dovesse presentare al cospetto del proprio maestro, quest'ultimo, senza alcun problema, indirà una battuta di caccia

perché il suo pupillo venga ucciso. Raramente viene ingaggiato un drago come predatore, a meno che la motivazione non sia davvero grave (un onore o una condanna?!).

Tratto caratteriale: *Affabile – Vanitoso.*

Gylthunnan

Tecnica di combattimento

Costo: 2 PC

Requisiti: Destrezza 15+

Con questo stile, il drakarin che possiede una lunga coda di capelli potrà impiegarla in combattimento alla stessa maniera di un'arma. La tecnica è onerosa in termini di training, dovendo spendere almeno tre ore al giorno per il suo affinamento dall'acquisto dell'abilità. Il GM dovrà applicare rigorosamente la regola del *Training*. Come effetto finale, il movimento cadenzato e quasi ipnotico della coda causerà a qualsiasi avversario una penalità di 1 punto sui tiri difensivi. Inoltre, quando sarà la volta del colpo, la coda ferirà come una vera e propria spada, causando 1d6PF di danno. Spendendo *Punti Capacità* su tale stile il personaggio potrà ottenere altre proprietà. La spesa è sequenziale, per cui le proprietà verranno sbloccate progressivamente come iter d'apprendimento dello stile stesso:

1PC/PP: il danno inferto sarà di 1d8PF.



2PC/PP: con un 20 naturale sarà possibile causare il doppio del danno.

2PC/PP: l'equivalente di un *Disarmare*.

3PC/PP: il taglio volontario della coda causerà una temporanea "invulnerabilità" in combattimento. Se qualcun altro diverso dal suo possessore dovesse tagliare la coda, nel detentore della tecnica verrà innestato l'effetto di Berserking.

Nota: è possibile creare un drakarin in base agli standard del runecaster, in modo da impiegare la magia del sistema di gioco in uso. Vedi a seguire "Runecaster (Onnensyflar)".

Elivar / Tevarrin

Requisiti Attributi. Elivar. Destrezza: 16+ – Intelligenza: 13+ – Saggezza: 13+. **Tevarrin.** Destrezza: 16+ – Intelligenza: 14+ – Saggezza: 15+. La base di questo kit è quello dell'*Arciere* (secondo il sistema in uso).

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane (tevarrin) ed elfiche (elivar). La classe è quella dell'*arciere*.

Drago di appartenenza. Prima di generare il personaggio, è obbligatorio scegliere il drago di appartenenza. Questi influenzerà le competenze e le abilità dell'*arciere*.

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Fabbricare Archi e Frecce – Resistenza.*

Consigliate: *Acrobazia – Cacciare – Cantare – Conoscenza degli animali – Curare – Lingue antiche (Draghi) – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza (in base al drago di appartenenza) – Storia antica (Draghi).*

Conoscenze / Abilità da combattimento: secondo il sistema in uso.

Standard: dovranno essere spesi punti per la specializzazione nell'arco e poi 1 punto per la connessione elementale che statuisce la padronanza nel processo di trasformazione. Finché non acquisita tale competenza, le attivazioni del Draka sulla trasformazione elementale riceveranno una penalità di 3 punti.

Linguaggi conosciuti (Base). Comune –

Elfico – Draconico.

Vantaggi. *Elfo o Umano – Arciere.* Il Tevarrin impiega le stesse abilità della razza elfica (compresi i colpi speciali: *Doppio / Triplo colpo, Fuoco rapido...*).

Poteri e abilità legate al Draka. Aura elementale: l'*arciere elivar* può convogliare l'energia del Draka per creare intorno al proprio dardo una straordinaria aura elementale. Al momento dello scocco si vedrà letteralmente la freccia avviluppersi in un mantello etereo di grande forza elementale. La tipologia è legata al proprio drago di appartenenza. Pertanto un *elivar* connesso a un Drago del Fuoco, impiegherà il fuoco, così come quello del blu userà l'elettricità o nel caso di uno d'argento il ghiaccio. Anche qui, le penalità e i costi (in slot d'uso) varieranno in base alle evenienze (si pensi in una landa di ghiaccio, di dover usare il fuoco; *azioni contrastive*). Il processo di trasformazione assegna un modificatore negativo di 1 punto al tiro di *Iniziativa*.

Svantaggi. *Primo tiro:* Durante uno scontro, se in presenza di un Drago o di una creatura draconica, l'*elivar* dovrà essere sempre il primo a colpire. Qualora non si verificasse tale situazione, il giocatore dovrà effettuare un TS per evitare che una profonda inquietudine si impossessi del personaggio (penalità di 2 punti per tutta la durata del combattimento).

Budello draconico: A causa della forte componente mistica del processo di trasformazione elementale, il budello draconico, montato sull'arco, tende a diventare affilato come una lama; per questo l'*arciere* impiega dei ditali in metallo speciale perché non subisca lacerazioni o addirittura amputazioni. Qualora si usasse l'arco senza protezione, il giocatore dovrà effettuare un TS per non ricevere danni. Il danno è pari allo scarto d'insuccesso del suddetto. Un critico negativo statuisce direttamente l'amputazione di una o più dita.

Tratto caratteriale: *Esuberante.*

Dyaurakar

Il Cavalcadraghi

Il Cavalcadraghi condivide, a livello di requisiti, le caratteristiche tecniche del kit contemplato dal sistema in uso (per esempio, il *Dragon Rider* del *Council of Wyrms* per AD&D, pag. 63), con la differenza che, qui, viene cavalcato un drago corridore. Molto spesso, un cavalcadraghi che abbandona le Terre Selvagge, difficilmente fruisce di una siffatta cavalcatura, concentrando i suoi obiettivi e sforzi verso i draghi (quasi come un valimar).

Requisiti minimi. *Carisma* (13+) – *Costituzione* (11+) – *Saggezza* (15+) – *Forza* (14+).

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane e umanoidi (elfi, nani, draral e umani). Il kit è aperto soltanto alla classe del Guerriero e del Bardo (o del mago, raramente).

Scelta del drago d'appartenenza: il cavalcadraghi dovrà scegliere un drago d'appartenenza. Questo influenzerà il background di alcune sue competenze.

Competenze generali. Bonus: *Cavalcare (Drago corridore):* tale è l'addestramento ricevuto presso l'Accademia di Terra Draconis da non subire alcuna penalità sul cavalcare un drago corridore. Qualora dovesse cavalcare un Drago vero, riceverà una penalità di soli 2 punti. – *Resistenza.*

Raccomandate: *Addestrare Animali – Allevare animali – Conoscenza degli Animali – Correre – Seguire Tracce (Draghi) – Sopravvivenza (specializzazione in base al drago d'appartenenza) – Senso del pericolo.*

Competenza Armi. Base: *Drakkamar (Armatura dei Draghi).* Se il Cavalcadraghi vuole usufruire dei vantaggi dati dall'indossare un Drakkamar (uso del Draka) dovrà necessariamente spendervi PC al pari di un'arma. La specializzazione richiede 2 punti competenza e conferisce un bonus di +1 sui tiri di attivazione (*Barriera, Deflessione...*). **Raccomandate:** *Drakkamar – Spada corta – Lancia – Stile arma a una mano – Ambidestria – Negato l'uso dello scudo.*

Equipaggiamento: *Drakkamar.* Il Cavalcadraghi possiede di base un Drakkamar, l'armatura che gli addestratori indossano durante la corsa di draghi (vedi sezione relativa). A un neo cavalcadraghi, il GM potrà far giocare una quest specifica per il recupero della propria.

Abilità generali: *Empatia con i draghi – Storia (Draghi) – Sensi di Drago, a discrezione del DM.*

Poteri o abilità legate al Draka: *Unione draconica.* Il cavalcadraghi può usare il Draka per entrare in piena sintonia con la propria cavalcatura o, in maniera estesa, con una creatura draconica. In questo caso, il dyaurakar e il drago corridore otterranno un bonus di 3 punti sui tiri che li coinvolgono in abilità collettive (per esempio, colpi d'arma mentre in galoppo, e così via). Inoltre il cavalcadraghi può alimentare l'armatura per fruire di alcuni vantaggi. Vediamo quali:

Deflessione (Penalità: Sp.). Il dyaurakar può alimentare tramite Draka l'armatura (solo se vi ha speso slot di competenza, come fosse un'arma), attivando l'effetto di deflessione, con la quale può respingere piccoli oggetti, non più grandi di una freccia. Il respingimento richiede un tiro di attivazione con una penalità relativa al tipo di evenienza. Questa abilità è stata sviluppata nel tempo per evitare che oggetti estranei, come sassi e altro sollevati durante la gara, potessero ferire il "fantino". Il GM gestirà con buon senso il tutto. Come per l'*Estensione*, potranno essere richiesti diversi slot d'uso come costo.

Barriera (Penalità: Sp.). Il dyaurakar può creare una barriera molto resistente (solo se vi ha speso slot di competenza, come fosse un'arma) che lo proteggerà da quasi tutto (eccetto gli effetti magici). Non potrà essere scalfita da attacchi di natura fisica, acido (dipende l'entità), fiamme. Come per l'*Estensione*, potranno essere richiesti diversi slot d'uso come costo. La durata è di 2 round per livello.

Svantaggi Base: *Cavalcatura:* il dyaurakar dovrà sempre difendere la propria cavalcatura, cercando il meno

possibile di esporla a gravi pericoli. Se dovesse perdere la cavalcatura per imperizia o negligenza, il cavalcadraghi perderebbe ogni affinità e contatto con quel tipo di creatura (drago corridore e draghi relativi). Nessun'altra cavalcatura presterebbe inoltre i propri servizi a quel dyaurakar. Se la cavalcatura dovesse morire di morte naturale o nel difendere il suo cavaliere, non verranno assegnate penalità o svantaggi.

Corridore: se il dyaurakar maltratta o si comporta male nei confronti della propria cavalcatura, quest'ultima, a differenza di un cavallo o altro animale, invece di fuggire potrebbe tentare tranquillamente uno scontro aperto. Il drago corridore è pur sempre una creatura appartenente ai draghi e dotata di grande intelligenza e temperamento. Se la cavalcatura muore per la negligenza del proprio dyaurakar, questi dovrà effettuare con successo un TS per non soffrire l'effetto di una forte disperazione per 2d8 ore (penalità di 4 punti assegnati su tutti i tiri).

Raccomandate: *Limitazione armatura:* il dyaurakar indossa soltanto il suo Drakkamar, o al massimo armature in metallo o lega draconica.

Svantaggi (Drago Corridore): Insieme al GM, il giocatore dovrà scegliere almeno tre tratti per la propria cavalcatura, se posseduta.

Tratti caratteriali: *Spavaldo – Indomito.*

Drakkamar

Tale armatura fu creata dai durmil delle Terre Selvagge in rapporto alla nascita delle Corse di Draghi. Del resto quale miglior luogo dei canyon sconfinati e delle radure che si perdono oltre l'orizzonte. I Drakkamar sono, in assoluto, le migliori armature esistenti sul continente di Ferendrin. Riprendono le fattezze di una classica armatura nordica, alcune portano perfino sull'elmo corna tortili, note come *Ablune*, mentre l'intero corpo è protetto da gambali, bracciali e pettorina molto lavorate e ai limiti del "moderno". Anche qui la tecnologia ordrakein dei nani si fa sentire. Si dice che esistano addirittura

armature non scalfibili da alcun artigiano draconico (le più rare, se non leggendarie).

CA base: in rapporto al drago di appartenenza (normalmente il rate base è pari al livello gerarchico "Cucciolo" del drago d'appartenenza).

Namtrak

Requisiti Attributi. *Destrezza:* 14+ – *Intelligenza:* 14+ – *Saggezza:* 16+.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane, naniche ed elfiche. Il kit è aperto soltanto alla classe del Guerriero, del Ladro o del Bardo (o del mago, raramente).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Ingegneria – Conoscenza del Draka. Consigliate:* *Carpenteria – Curare – Giocoliere – Intagliare gemme – Leggere/Scrivere – Lingue antiche – Metallurgia – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza – Storia antica.*

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: *Spada corta (Esperto) – Arco lungo – Stile armi a una mano.*

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Elfico – Nanico.*

Vantaggi. Vagabondo. *Scassinare – Scoprire trappole – Lettura linguaggi – Sentire rumori. Namtrak. Analisi:* con questa abilità, il namtrak è in grado di scandagliare o analizzare un qualsiasi tipo di oggetto "tecnologico", per esempio un ordruyn oppure un particolare sistema di entrata, stimare la carica di un oggetto o di una Shir, e così via. Applicando alcune penalità su tale azione è possibile scoprire il metodo di funzionamento dell'oggetto in questione o dell'evenienza. Il tiro di attivazione è sempre richiesto. – *Sinergia:* il namtrak è in grado di interfacciarsi con diverse evenienze in una maniera del tutto simile all'azione di *Estensione*. Per esempio, agire su un sistema di protezione di una porta e aprirla, o su alcuni meccanismi ridestandoli dal loro torpore come nel caso di un *Portale*. Azioni più complesse prevedono anche l'impiego dell'estensione per potersi interfacciare con le radici di una

pianta a mo' di rete neurale. Senza l'abilità "Sinergia" è impossibile effettuare tali azioni (limitandosi per esempio a un "Parlare con le piante"; il GM deve porre attenzione sui limiti di estensione).

Poteri e abilità legate al Draka.

Equipaggiamento speciale: il namtrak comincia di base con due oggetti di tecnologia nanica (Ordrakein): *Bracciali di Eralya* e *Occhiali di Malàki* (vedi a seguire).

– **Costruzione euristica:** il namtrak possiede l'eccezionale abilità di creare oggetti "dal nulla" secondo l'eredità ricevuta da Malàki". Il namtrak quando opera tale processo disegna nell'aria l'oggetto muovendo le dita e le mani come fossero dei cunei (in verità sta usando il Draka). Passo dopo passo l'oggetto va prendendo forma, più vicino a un reticolo, come un ammasso di linee luminose (uno spettacolo così affascinante da destare interesse perfino negli onnensylfar; secondo questi ultimi, i namtrak non farebbero altro che incidere rune nel vuoto). In questo preciso momento, il namtrak conferisce la "fisicità" all'oggetto, contrastando gli effetti eterei del Draka. Una volta creato, il giocatore deve sacrificare temporaneamente una serie di punti dal proprio valore di TS; il costo varia in base all'entità dell'oggetto che rimarrà per un numero di round pari a 4 round per livello, dopo si dissolverà (al termine, i punti saranno recuperati). Si richiede buon senso al giocatore e un controllo da parte del GM, soprattutto nello stabilire le dimensioni dell'oggetto. Non è possibile creare oggetti magici o che ritengano certe proprietà mistiche.

Svantaggi. *Amore per la Tecnologia.* Il namtrak è animato da una forte curiosità nei confronti dell'invenzione, della creazione di oggetti e tanto altro. Questo fa sì che, spesso, tutto ciò lo induca a una particolare distrazione. Tecnicamente il namtrak riceve una penalità di 2 punti su tutti i tiri. Disponibile il tiro di controllo per temperare questo svantaggio (si pensi alla scoperta di una macchina volante nanica; il namtrak potrebbe anche rimanere imbambolato a osservarla o a studiarla mentre imperversa la lotta con il

gruppo). Nel caso di un ermagandr o di un ordruyn la penalità è di 5 punti (vero oggetto del loro interesse).

Tratto caratteriale: *Molto Curioso – Altruista.*

Occhiali di Malàki

Questi occhiali, presentano delle grosse lenti attorniate da una ghiera di argento leggero. L'elastico che le tiene agganciate alla testa, invero è un fascio di budello draconico sul quale è incisa una sequenza runica.

Esistono anche alcune versioni di namtrak che impiegano un elmo nordico di sofisticato potere, che ha però lo svantaggio di cancellare in loro le pupille, facendoli risembrare creature sovranaturali. Spesso vengono scambiati per dei Portatori.

Tecnicamente: gli occhiali hanno la funzione di rendere sempre visibili i flussi del Draka che attraversano il continente di Ferendrin (non tutti però), donando al namtrak un maggiore controllo su di essi (+1 sui tiri di *Analisi*; il bonus non è applicato se gli occhiali non sono indossati al momento).

Gli Occhiali hanno una tenuta magica di 8d6 ore. Una volta esaurita l'energia, dovranno essere ricaricati. Il namtrak con il proprio Draka è in grado di alimentare le rune incise sul budello. Qualche volta può andare male, e servirà più energia del solito. Il GM terrà in considerazione il numero di volte d'uso al giorno come unità di carica, come accade per l'*Estensione* (per esempio, un namtrak di 5° livello giunge a sera con l'aver usato le proprie capacità di controllo, almeno due volte. A un certo punto, gli Occhiali si scaricano, e il GM stabilisce che per ricaricarlo – cessione di energia – sono necessari almeno 2 slot d'uso. Così il giocatore ne spende due, e rimane ancora con uno slot sano).

Bracciali di Eralya

C'è chi pensa che Eralya sia la dea della Danza, come gli elfi silvani, e chi invece un altro nome per indicare Vajir. Fatto sta che questi bracciali furono costruiti da

antichi Fabbri.

Tecnicamente: i Bracciali hanno la funzione di stabilizzare il movimento dei flussi del Draka rendendoli facilmente manipolabili. Grazie a essi, il namtrak riesce con grande abilità a dar loro forma. Principalmente la funzione è di amplificazione (+1 sulla *Costruzione euristica*). Perfino molti onnensyflar impiegano i Bracciali per stabilizzare e usare al meglio la magia runica.

Onnensyflar (Runecaster)

Questo tipo di classe segue le regole del sistema in uso, fatta eccezione per alcune piccole sfumature che saranno definite a seguire (per esempio, nel caso di AD&D 2nd edition, ci si riferirà al manuale “Vikings Campaign Sourcebook – TSR9322”).

Requisiti Attributi. *Secondo sistema in uso.*

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Secondo sistema in uso.*

Conoscenze / Abilità da combattimento: *secondo sistema in uso.* Il Runecaster, rispetto a quello canonico, impiega dei ditali dalle proprietà mistiche per operare l’incisione delle rune; ciò non toglie che il giocatore possa continuare a usare il coltello o altri oggetti appositi.

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Nordico.*

Vantaggi. *Uso delle Rune.* Secondo sistema in uso – *Adr:* la prima runa che un onnensyflar riceve dal drago è l’*Adr* (“la scaglia”). Questo permette di migliorare la propria CA naturale di 2 punti. Essa è incisa su una parte del proprio corpo.

Poteri e abilità legate al Draka. L’onnensyflar impiega il Draka per amplificare o facilitare il processo d’incisione runica attraverso i ditali in metallo speciale o draconico (o tramite lo strumento specifico). Per esempio incidere su alcuni metalli difficili o pareti protette dalla magia. Il GM valuterà, di volta in volta, le diverse evenienze.

Svantaggi. *Secondo sistema in uso.*

Tratto caratteriale: *Diffidente.*

Variante “Magia classica”. Secondo questa variante, il GM può impiegare il sistema di magia classico del GdR in uso, semplicemente operando una conversione in termini di background. In questo caso, il runecaster prende il nome di *Eldramar* “colui che scolpisce il fuoco” e individua fruitori non puri. Il loro corpo diventa così il depositario delle rune (in questo caso, si abbandona l’approccio incisivo, e si demanda alle rune già presenti la loro attivazione). Ogni singola runa rappresenta un incantesimo specifico (è bene che il giocatore esponga al GM la forma scelta per ogni singola situazione; in questo caso si abbandona finanche il concetto di linguaggio per dare spazio a quello iconico). Il corpo diventa un intricato arabesco di forme e colori, un grimorio mobile: per esempio un piccolo drago per la *Palla di Fuoco*, oppure un cristallo di neve per la *Tempesta di Ghiaccio*, e ancora una torcia per l’incantesimo di *Luce*, e altro ancora.

A seguire, alcuni punti per la gestione di questa variante (che permette al GM e al giocatore di non sacrificare il sistema magico base).

Tecnicamente: non esistono più le memorizzazioni, pertanto verranno giocati gli slot come “magia libera”. Quindi, un Eldramar di 5° livello ha a disposizione fino a sei incantesimi a scelta fra quelli che conosce, se prendiamo in considerazione, per esempio, il sistema di AD&D 2nd edition (non più dovendo sottostare alla memorizzazione fissa). Il termine “memorizzazione” qui diventa improprio.

Il lancio non è più automatico, ed è legato alla capacità di controllo e manipolazione dell’Eldramar.

L’attivazione è risolta attraverso un tiro di Draka con una penalità pari al livello dell’incantesimo in uso (secondo il sopra citato sistema, un *Fulmine magico* conferirà una penalità di tre punti al tiro). Un drakarin lo può fare tramite il valore di *Danzare*. Questa situazione ha anche alcuni svantaggi. Manipolando energia del Draka si rischia il pericolo di sovraccarico

o strani effetti collaterali. Un critico negativo può anche causare un backlash nei confronti del suo fruitore.

Riassumendo:

- 1) Non esiste più la memorizzazione fissa canonica. Gli slot di memorizzazione sono considerati liberi;
- 2) Lancio non più automatico. Richiesto il tiro di Draka con una penalità pari al livello dell'incantesimo in uso. Possibilità di potenziamento dello stesso;
- 3) Possibilità di backlash o anomalie con il fallimento o il critico in sede di attivazione;
- 4) Intraprendere azioni speciali:
Potenziamento: aggiungendo una penalità suppletiva di 2 punti è possibile aumentare il livello dell'incantesimo di 1 punto.
Accrescere Magia: aggiungendo una penalità suppletiva di 5 punti, è possibile lanciare l'incantesimo a 1d4 livelli superiore.

Nota Drakarin: una nota doverosa la merita il kit del drakarin. Demandando il lancio dell'incantesimo alla danza, non per forza il GM dovrà legare i tempi di esecuzione a tale arte (peggiorandone il tempo di lancio, fino a lambire il *full round* o altro; si parla comunque del sistema magico in uso. Fanno eccezioni le tecniche di danza contemplate dal kit, le quali prevedono tempi molto più ampi). In base all'entità dell'incantesimo il giocatore prenderà in considerazione un movimento parziale o un'azione fugace. Per esempio, per incantesimi di Livello I è possibile un giro di polso, una piroetta o altro, in modo da allineare concettualmente esecuzione di danza e lancio dell'incantesimo.

Onstafjr

Costruttore di navi

Requisiti Attributi. Destrezza: 14+ – Intelligenza: 13+ – Saggezza: 13 – Costituzione: 12+.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alla sola razza umana e alla classe del Guerriero.

Conoscenze / Abilità. Bonus: Navigazione (Adrimar) – Meteorologia – Marinaio. **Consigliate:** Araldica (Imbarcazioni) – Cacciare – Conoscenza degli animali (marini) – Pescare – Senso dell'Orientamento (in mare) – Sopravvivenza (in mare) – Storia antica (Imbarcazioni).

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: Ascia – Spada larga – Scudo – Stile arma a una mano.

Linguaggi conosciuti (Base). Comune – Nordico – Nanico.

Vantaggi. Umano – Fama: essere noti, non è sempre uno svantaggio. Grazie al suo lignaggio, a partire dal 3° livello in poi, l'onstafjr può richiedere, presso un qualsiasi villaggio o città presso il quale si trova, una imbarcazione in prestito (anche il tempo di finire la propria missione). La probabilità di successo è del 10% per livello

Poteri e abilità legate al Draka. **Alamàri:** l'onstafjr è in grado di animare le rune marine poste sullo scafo di un'adrimar (le penalità variano in base al tipo di effetto e alla difficoltà d'attivazione).

Magia runica: il costruttore di navi conosce di base una runa. Il GM potrà fare scegliere al giocatore la runa che preferisce o che, in ogni modo, sia in linea con il suo background. L'attivazione può seguire tanto quello del Draka quanto quello incisivo tipico del runecaster, o comunque del sistema di gioco in uso (l'onstafjr possiede gli strumenti necessari per incidere il legno o altro così come gli arnesi da scasso per il Ladro).

Svantaggi. Amore per le imbarcazioni. L'onstafjr va letteralmente in visibilio ogni volta che s'imbatte in un'imbarcazione: vuole conoscerne la storia, la struttura, il suo costruttore e così via. Questa forma di curiosità ogni tanto gli fa perdere di vista le cose "importanti".

Sfida: il costruttore di navi è ben noto anche come navigatore. Non è infrequente che, una volta riconosciuto, gli venga



proposta una sfida fra navi per testare la veridicità di ciò che si dice sul suo conto e sulla qualità delle sue fabbricazioni. Molto spesso, in base alla posta in palio, il premio per chi perde è proprio la nave. La probabilità che la sfida venga lanciata è del 10% per livello dell'onstafjr.

Tratto caratteriale: *Eccentrico.*

Planewalker

Requisiti Attributi. *Destrezza: 12+ – Intelligenza: 13+ – Saggezza: 14+ – Costituzione: 14+.*

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alle sole razze umane ed elfiche. Il kit è aperto soltanto alla classe del Guerriero, del Ladro o del Bardo (o del mago, raramente).

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Planologia (Ermagandr) – Predizione planare.*

Consigliate: *Cantare – Curare – Erboristeria – Leggere/Scrivere – Lingue antiche – Meteorologia – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza – Storia antica – Storia locale.*

Conoscenze / Abilità da combattimento. Consigliate: *Spada lunga (Esperto) – Lancia – Arco lungo – Stile*

armi a una mano – Improvvisare arma.

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Elfico – Nanico – Draconico.*

Vantaggi. Bardo / Ladro. *Storia: Oggetti planari – Lettura linguaggi (+1) – Contrastare suoni magici – Sentire rumori – Scalare pareti.*

Poteri o abilità legate al Draka.

Percepire Ermagandr: il planewalker è in grado di percepire la presenza di un ermagandr entro un raggio di 50 metri per livello. L'abilità deve essere dichiarata al GM. **Planeshift:** Il Planewalker può cambiare lo stato planare intorno a lui, riproducendo, in maniera precisa, gli effetti di un determinato luogo. Gli effetti saranno creati ad hoc, secondo il gusto del GM o seguendo la tabella a seguire, un numero di volte al giorno pari al proprio livello. Gli effetti agiranno entro i limiti di un diametro di 4 metri per livello. Per esempio, se il luogo assume le caratteristiche di un *Piano Elementale del Fuoco* i personaggi potrebbero avere problemi a gestire il calore emanato dall'ambiente o a respirare, ricevendo penalità o altre sotto effetti.

Ogni 3 round è possibile cambiare luogo o scegliere un'azione planare, soppiantando il precedente, attraverso un

tiro di Draka con una penalità stabilita tra parentesi per l'effetto in questione (vedi tabella "Planeshift").

Azioni in appoggio: contestualmente all'attivazione dell'effetto del Planeshift, il personaggio può sortire alcune variazioni.

Durata: invece di 2 round per livello, il planewalker può trasformare i round in ore (Penalità aggiuntiva di 2 punti).

Reversibilità: il planewalker può rendere vantaggioso o limitativo l'effetto; in sostanza, può decidere se trasformare un effetto in negativo o positivo (cioè dando penalità invece di bonus e viceversa). Per esempio, nell'*Essenza dei Piani*, il Planewalker può decidere di conferire una penalità di 2 punti agli elfi. (Penalità aggiuntiva di 2 punti).

Contrarre: il planewalker può limitare l'estensione della zona di contenimento planare, o addirittura farla aderire a un oggetto, individuo o struttura specifica. Si pensi di dover limitare l'effetto del *Serembrin* a un solo nemico, invece di investire l'intera area, o di circoscrivere l'area di negazione potere (*Vuoto draconico*) alla metà avversaria. Le penalità sull'attivazione variano in base all'evenienza.

Chaos Prime: il planewalker può affidarsi alla caoticità del Draka, non scegliendo per questo l'effetto specifico. In tal caso tirerà un d10 sulla tabella e ne accetterà il risultato. Il *Chaos Prime* prevede soltanto un tiro di attivazione con una penalità di 4 punti (per poter lanciare il dado). Sotto il regime di *Chaos Prime*, il planewalker non godrà delle immunità previste dagli effetti.

In sostanza il Planewalker ha due opzioni: **1)** impiegare un effetto specifico, e godere dell'immunità prevista. **2)** lanciare "semplicemente" il dado e sortire un effetto casuale, ma senza godere dell'immunità laddove specificata o sottostando al tiro di attivazione.

Backlash: qualora il planewalker dovesse sortire critico negativo sul tiro di attivazione del Planeshift, l'effetto ricadrà su di lui (annullando perfino l'immunità);

Svantaggi. *Estrema Curiosità.* Il planewalker è un individuo estremamente

curioso. La sua attenzione viene spesso catturata da qualsiasi elemento rappresenti qualcosa di unico e singolare, soprattutto se si tratta di un paesaggio. Questo, il più delle volte, lo induce alla distrazione o alla contemplazione estatica. Pertanto il giocatore dovrà effettuare un tiro di controllo per evitare che il planewalker rimanga folgorato dalla visione di un oggetto, un paesaggio o una creatura che possa rappresentare motivo di distrazione o di fermo. Ne vuole carpire i suoi più intimi segreti. Se si tratta di ermagandr, la penalità è di 6 punti.

Tratto caratteriale: *Molto Curioso – Esploratore.*

Tabella Planeshift

1) Piano Elementale del Fuoco (Penalità di 2 punti): la zona si ammantava di un intenso calore, molto forte. Ogni creatura soffrirà una penalità di 2 punti su tutti i tiri (fatta eccezione per quelli resistenti o immuni al fuoco). *Il planewalker è immune agli effetti;*

2) Oblio (Penalità di 4 punti): sulla zona impera una forte aura di oblio, un grigiore che penetra l'animo di ogni creatura. Ogni ora trascorsa, chiunque si trovi all'interno della sfera d'azione del Planeshift deve operare con successo TS. Il fallimento causerà lo stesso effetto di un incantesimo di *Rallentamento*. Un fallimento critico causerà un effetto di *Sonno*; *Il planewalker ne è immune;*

3) Aetherea (Modificatore: +2): tutto ciò che sta all'interno della sfera d'azione del Planeshift prende la forma di un'illusione, la sua consistenza diventerà eterea, inafferrabile. Ogni oggetto deve operare con successo TS. Il fallimento causerà lo stesso effetto di un'*Illusione Avanzata*. Lo stato riguarda più la forma d'intangibilità, pertanto chiunque voglia afferrare l'oggetto dovrà riuscire in un tiro di Draka per riportarlo allo stato fisico (si pensi all'impossibilità di afferrare la propria spada);

4) Essenza dei Piani (Penalità da 0 a 6 punti): il planewalker può scegliere una

categoria razziale alla quale conferire un bonus di 2 punti su tutti i tiri. Il centro del Piano entra in piena risonanza con loro;

5) Variazione ambientale (Penalità da 2 a 10): all'interno della sfera di Planeshift il planewalker è in grado di modificarne lo stato ambientale, o meglio può cercare di aumentare la resistenza o la compatibilità con le condizioni atmosferiche esterne. Per esempio, ciò è ottimo in situazioni di aria insalubre come per Ordren o lo stesso Piano Elementale del Fuoco, ma anche di creare una "immunità" con alcune situazioni pericolose (acido...) oppure passare in mezzo alle fiamme di un incendio senza bruciarsi. In questo caso, il planewalker è tenuto a effettuare un ulteriore tiro di Draka per la rendere mobile la sfera (e soltanto in questo caso). Il numero di slot d'uso sono qui importanti per definire il livello di difficoltà dell'azione. Ogni destinatario aggiuntivo assegna un'ulteriore penalità o uno slot d'uso;

6) Serembrin (Penalità di 6 punti): l'influenza dell'energia caotica è davvero spaventosa. Il fallimento di qualsiasi tiro, sia anch'esso correlato a una competenza, ne causerà la sospensione per 1d6 ore. Sarà possibile effettuare un TS per riottenere l'abilità sospesa, dopo l'estinzione del tempo di sospensione (anche la capacità di attaccare fa parte di questa categoria). Se il tiro fallisce, la sospensione si rinnoverà per un altro 1d6, e così via; il planewalker deve effettuare con successo un TS per convalidare la propria immunità;

7) Sigillo planare (Penalità da 1 a 7 punti): tutti i Portali presenti in quella zona vengono sigillati per un numero di ore o giorni pari a 1d4; per il computo in giorni, dovranno essere spesi ulteriori slot in uso. Il modificatore varia in base all'entità del Portale (se uno) o al numero di portali presenti;

8) Harmonica (Penalità di 6 punti): all'interno della sfera del Planeshift ogni azione di rigenerazione aggiunge +2dx (per esempio una *Pozione dell'extra Guarigione* curerà 5d8+3 punti ferita, così anche gli effetti curativi di natura clericale o delle

corni di un elarfin). Con un tiro massivo a 5 punti di penalità è possibile attuare una carica completa di un oggetto appartenente alla tecnologia Ordrakein (così come i bracciali o gli occhiali del namtrak). Con un tiro massivo a 6 punti di penalità è possibile effettuare una rigenerazione delle proprie ferite.

9) Inno a Vajir (Penalità di 3 punti): all'interno della sfera del Planeshift, le abilità artistiche opereranno con un bonus di 2 punti;

10) Vuoto armonico (Penalità di 6 punti): il planewalker riordina il flusso planare circostante, negando a qualsiasi creatura all'interno della sfera del Planeshift l'uso dei propri poteri o abilità (magia runica, abilità o poteri legati al Draka, e così via). Il planewalker deve effettuare con successo un TS per convalidare la propria immunità.

Skjaldmaer

Vergine dello Scudo

(A discrezione del GM)

Requisiti Attributi. Destrezza: 15+ – Intelligenza: 12+ – Saggezza: 12+. – Costituzione: 13+.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alla sola razza umana (femminile) e soltanto alla classe del Guerriero.

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Danzare* (Danze rituali) **Consigliate:** *Cacciare* – *Cavalcare* – *Combattere alla cieca* – *Curare* – *Fabbricare Armi e Armature* – *Resistenza* – *Senso dell'Orientamento* – *Sopravvivenza* (Montagne e Campi di guerra) – *Strategia e Tattica*.

Conoscenze / Abilità da combattimento. Bonus: *"Danzare" come abilità di schivata* – *Attacco Rapido*. **Consigliate:** *Tutte le lame* – *Spada larga (fino alla Maestria)* – *Lancia* – *Stile Lancia/Scudo* – *Arco lungo* – *Scudo*.

Vantaggi. *Difficile da colpire:* l'avversario ha difficoltà a colpire la skjaldmaer, grazie al suo sinuoso movimento di danza e alla capacità di anticipare le mosse del nemico; ogni volta che fallisce un tiro per colpire, l'avversario riceve una penalità cumulativa

di 1 punto sul successivo tiro. – *Controllo del Fato* (solo in combattimento) – *Armatura e Spada speciali*: di base, la skjaldmaer possiede armatura e spada di ottima fattura (+1 sulla CA e +1 sul danno).

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune* – *Nordico*.

Poteri o abilità legate al Draka.

Concentrazione in battaglia: la skjaldmaer diviene un tutt'uno con il campo di battaglia. Le sensazioni, le precognizioni, i suoi avversari, tutto diventa più chiaro e coordinato. In questa maniera, si ha una maggiore visione di campo, sapendo sempre cosa fare e dove ogni elemento sia disposto, in modo da agire correttamente e tatticamente in modo più efficiente. Tecnicamente la Vergine otterrà un bonus di +1 su tutti i suoi tiri (in combattimento) per ogni round speso in concentrazione. Se la concentrazione dovesse essere interrotta non potrà essere più ripresa per l'intero combattimento. Con questa abilità, le skjaldmaer hanno inoltre la possibilità di precognire la morte di un individuo in battaglia. Il valore in % di precognizione è pari al 10% per round speso in concentrazione. Così, per esempio, se si dichiara al GM di concentrarsi per 3 round si otterrà al round successivo +3 di bonus sui tiri e il 30%. Si rammenta che gli effetti di *Concentrazione in Battaglia* si applicano al round successivo; per cui se il giocatore dichiara una concentrazione di 2 round, gioverà degli effetti solamente al terzo.

Svantaggi. *Caos in battaglia*: il campo di battaglia è il campo primordiale in cui la skjaldmaer è stata generata. Una condizione che fornisce energia, materia prima da plasmare, la rabbia e la frenesia combattiva. La battaglia viene vista come la proiezione esterna di un proprio gene, sviluppatosi tramite la linfa vitale del sangue versato dalle povere vittime morte durante il combattimento per mano di una stessa madre partoriente: una divinità. La battaglia è elemento di vita, di forza, di immortalità... il principio primo e fine ultimo di una vita consacrata alla lotta

eterna. La pietà è un elemento disonorevole, averne per qualcuno significa rinnegare la propria nascita, un inutile sacrificio di barattare la propria esistenza con un'altra, addirittura mortale. *Caos in Battaglia* simula tale frenesia e caoticità combattiva. Ogni qualvolta la skjaldmaer entra in combattimento, il GM o il giocatore stesso dovranno tirare il dado e controllare la tabella specifica dello svantaggio.

Valore Dado	Situazione scaturita
1	Attacca la/le creatura/re più vicina/ne (anche amica/che)
3-7	Agisce secondo propria volontà
8	Sfida

Variante di Moderazione: il GM può disporre diversamente sui tempi d'effetto dello svantaggio. Per moderare questa reattività, sarà possibile effettuare il tiro di dado a ogni inizio round di combattimento.

Personalità divina – Amore per le Sfide.

Tratto caratteriale: *Permalosa – Agisce senza riflettere – Fanatica in battaglia.*

Controllo del Fato

(Solo in combattimento)

Tecnicamente, la skjaldmaer riceve un quantitativo di *Punti Fato* pari a 2d4 + il proprio livello. Il personaggio potrà operare due azioni: **1)** per ogni punto speso, otterrà un modificatore di +1/-1 fino a un massimo di +5/-5. L'abilità va dichiarata prima di ogni tiro. **2)** Spendendone 3, si potrà far tirare un qualsiasi dado. In caso di critico, si raddoppierà la spesa a 6. L'effetto può essere usato in qualsiasi momento e una sola volta per azione. Una volta esauriti i *Punti Fato*, bisognerà aspettare il prossimo avanzamento di livello (o se il GM vuole, farli ricaricare combattendo. Il rapporto di sangue versato, ossia di PF di danno inflitti, è di 1 PFt ogni 30 PF. Questa situazione richiede l'uso del buon senso da parte del GM).

Attacco Rapido (Manovra)

La skjaldmaer può attaccare sempre per prima, rispetto al proprio avversario. L'abilità di attaccare per prima, derivante dal proprio allenamento e velocità nei riflessi, è valido solo con attacchi fisici normali, escludendo tecniche, poteri speciali o finanche serie di colpi, in particolar modo quelle che richiedono la danza come componente rituale (richiedendo molto più tempo per l'attivazione). Per potere usufruire dell'*Attacco Rapido*, inoltre l'arma dovrà essere già estratta e impugnata. Nel caso in cui due contendenti possiedano la medesima abilità, si andrà al normale tiro di iniziativa. Esaurito l'attacco rapido, il combattimento procederà normalmente secondo il calcolo dell'iniziativa del prossimo round.

Schivata Danzante (Manovra)

La skjaldmaer, grazie alla sua abilità nella danza e ai suoi flessuosi movimenti, ha la possibilità di schivare la maggiore parte dei colpi portati contro. La risoluzione del tiro di *Schivata Danzante* verrà risolta con un contest contro il tiro per colpire dell'avversario. Vinto il confronto, il colpo sarà ritenuto schivato. Può essere effettuato un tiro di schivata danzante per ogni colpo ricevuto. Se posseduta, la competenza *Acrobazia*, conferirà un ulteriore bonus di 1 punto al tiro di contest. Il GM si riserva la possibilità di stabilire alcune penalità in base alla situazione. Un Tiro Salvezza potrà essere sostituito, a discrezione del GM, con la *Schivata danzante*, se necessario.

Valimar Domatore di draghi

Requisiti Attributi. Forza: 13 –

Destrezza: 14+ – *Costituzione:* 14+ – *Saggezza:* 14+. La base di questo kit è quello del Ranger (secondo il sistema in uso).

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto alla sola razza umana e soltanto alla classe del ranger.

Drago di appartenenza (Mentore). Prima di generare il personaggio, è obbligatorio scegliere il drago di appartenenza. Questi influenzerà le competenze e le abilità del Valimar.

Conoscenze / Abilità. Bonus: *Seguire Tracce – Nascondersi dai draghi – Lingua Draconis (vedi capitolo “Runechase – Competenze”). Consigliate:* *Cacciare – Cantare – Conoscenza dei Draghi – Curare – Lingue antiche (Draghi) – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza (in base al drago di appartenenza) – Storia antica (Draghi).*

Conoscenze / Abilità da combattimento: secondo il sistema in uso (Classe “Ranger”).

Linguaggi conosciuti (Base). *Comune – Nordico – Draconico.*

Vantaggi. *Umano – Ranger.*

Poteri e abilità legate al Draka. Domare i Draghi: attraverso il Draka, il valimar è in grado di manipolare e accentuare la propria capacità di ammansire animali selvatici, estendendola anche ai draghi e alle forme rettilidi. L'abilità funziona, a livello tecnico, alla stessa maniera del ranger. Le regole seguono quelle dell'*Estensione* con la possibilità di spendere ulteriori slot d'uso.

Svantaggi. *Sospetto.* Il valimar riceve una forte penalità sulle reazioni nei confronti dei draghi considerati “nemici naturali”. Il GM si premurerà di far emergere la razza antagonista durante il background del personaggio. Situazione assimilata, in molti GdR, allo svantaggio *Nemico potente.*

Tratto caratteriale: *Intraprendente – Altruista.*

Personaggi di Ferendrin

Questa sezione contiene una breve lista dei personaggi principali che hanno animato il continente di Ferendrin e di quelli che tuttora giocano un ruolo importante per il suo equilibrio.

Il GM è libero di sviluppare e personalizzare a proprio piacimento le linee guida date.

Anglys, arciera elivar (razza elarfin): in mezzo alla vegetazione è pressoché impossibile scorgere questo elfo-cervo. Valente scout dei Regni di Valdr, Anglys ha imparato sin dall'inizio il mestiere di Osservatore. La sua abilità nella caccia è di pari grado, in particolar modo predilige la caccia alla volpe bianca e all'Adrafrj; tale è la devozione a quest'ultimo che l'attività cinegetica si esaurisce in un approccio più sportivo, evitando fortemente il ferimento.

Non molto tempo fa, dopo essersi trovato in una situazione di svantaggio nei confronti del suo avversario, un Cervo nero, questi gli ha inferto una terribile pena amputandogli con un morso secco tre dita della mano. Nemmeno a dire che i soccorsi arrivarono anzitempo, ma per le dita c'era ben poco da fare. Per tale motivo, Anglys partì per un lungo viaggio verso le terre di Esequin, dove fece amicizia con un fabbro di nome Guntras, il quali gli costruì ben tre falangi d'argento e le fissò alla mano, magicamente, impiegando il fuoco di un Kohomoth (Drago di Fuoco). Da lì in poi fu chiamato "Dita d'argento".

Anglys è un elfo molto altruista, meno diffidente dei suoi fratelli; grazie a quell'amicizia ha imparato a essere più fiducioso, ma pur sempre un elarfin egli è, e la sua primitività non tarda ad arrivare nei casi più eclatanti.

Batrak, il Nano delle Forge: questo durmil, dalla pelle bruna come la terra bruciata e coriacea come il più duro dei metalli, è un abile e talentuoso fabbro di Esequin.

Il suo martello, Bartenal, batte incessantemente sull'incudine, producendo un suono così armonioso da incuriosire i molti pellegrini che visitano la Città dei Fabbri. Alcuni sostengono che, invero, esso sia un incanto per portare avanti i proprio affari in modo poco corretto. Fatto sta che la perizia e l'abilità musicale di Batrak sono insuperabili ed evidenti. Si dice che perfino la dea Vajir si sia interessata a questo nano, donandogli un preziosissimo ermagandr nelle forme di un tamburo di guerra, che egli è solito battere quando in piena enfasi creativa. Ma attenzione se c'è qualche berserker nei paraggi, perché il potere di Batrak è tale da esercitare un grande potere ispiratorio, accendendone l'ira con una sola percossa.

Brienjern Hollfarris (diz. Bringhern): è un noto scaldo dei Regni del Nord. La sua fama è legata al mondo dei draghi, dai quali ha ricevuto in dono l'Alstor, il sangue di creature draconiche d'antico lignaggio (che sia uno jonvalder?). Divenuto nel tempo una sorta di pirata e avventuriero, insieme alla sua ciurma di arcieri tevarrin, si è spinto oltre terre ignote in cerca di nuove emozioni da cantare e tesori da saccheggiare.

Grazie all'addestramento ricevuto dai draghi, Brienjern Hollfarris è diventato un Holberjr, un "Portatore di Corni", prendendo infine il soprannome di "Runamnir". Nel tempo i suoi poteri si sono accresciuti, riuscendo a manipolare non solo le rune incise sui suoi corni, ma anche quelle che riportava sul suo corpo (le adregrad, "le rune guerriere"). Tali mistici fregi sono stati solcati a vivo dagli artigli di più draghi per i favori resi.

Seppur di temperamento ardimentoso, Brienjern ha sempre dimostrato una grande fermezza d'animo e un'impeccabile propensione al comando, rivelandosi in certe situazioni anche un eccelso incitatore di folle. Laddove l'evenienza avesse richiesto un intervento deciso, Runamnir sarebbe stato sempre puntuale a trovarne la giusta soluzione.

La sua armatura, a motivi tortili, con spallacci ed elmo che richiamano la figura

di ariete, fu per lui motivo di vanto; ma ciò che davvero ha reso famoso Brienjern è stato il possedere due corni speciali, *Elledora* ed *Endrabor*, di cui l'ultimo in grado di evocare le due cavalcature di Hymlas, Balion e Agadyr.

Durante il periodo del Ragdrasin, Runamnir partì alla volta di Belphragh, il Regno dei Morti, per liberare la sua amata Elagreine dal giogo di Temnir. L'epilogo di tale avventura è ormai storia, presente all'interno del poema "Il Portatore di Corni", a cura di Feldison, lo scaldo.

Darn: talentuosa arciera tevarrin. Devota all'elemento del fuoco, Darn ha sempre dimostrato una grande attitudine all'uso dell'arco, al pari di una creatura elfica.

Uno dei pochi tevarrin a utilizzare il controllo del fuoco in modo del tutto singolare.

Il suo arco, Fjrandrin, è stato costruito da un adinarrak impiegando il fuoco di un drago dei regni di Volundr, la Terra dei Giganti.

Ogniquale volta l'arco libera la freccia, Darn sembra prendere fuoco per un istante.

L'armatura di scaglie rosse che indossa con grande fierezza è il frutto di un laborioso processo di fabbricazione a opera di un durmil delle Terre Selvagge, di nome Baldir. Non a caso l'addestramento di Darn ha avuto inizio presso tali luoghi, aspri e inospitali. La sopravvivenza, prima di tutto. È un'eccelsa cacciatrice e un ottimo scout.

È nota presso i regni di Norgrim come la "Serpe rossa"; ciò è dato dall'effetto combinato del dardo in fase di trasformazione elementale e l'armatura sulla quale si riflette il rossore generato, sembrando quasi che vada a fuoco.

Ergandr, Onstafjr del villaggio di Torgjl. Questo costruttore di navi è oramai diventato leggenda per la sua perizia e per la sua esperienza di navigatore. Si dice che sia riuscito a uscire vivo da una Tempesta di Fuoco presso il mare di Skjrdr.

Ergandr, per quanto possa opporre a chiunque l'incontri per la prima volta un atteggiamento duro e scontroso, risulta essere invece un guerriero di grande spessore e saggezza. Mille e mille avventure egli ha vissuto in mare e tante quante sulla terraferma, tale da permettergli il soprannome de "Il Navigatore".

Questo onstafjr è noto per la sua capacità di costruire navi formidabili e con



caratteristiche ben superiori alla norma. Laddove le imbarcazioni affondano o si distruggono al primo forte vento che tiranneggia, al contrario le sue bellissime "figlie del mare" (come è solito definirle) stanno in piedi, fiere, erette, pronte a

guardare il faccia il pericolo; proprio come il loro padre. Del resto, Ergandr è un valente guerriero e molto esperto con l'ascia. Quando entra in combattimento lo fa come l'onda che s'infrange sullo scoglio, movimenti fluidi e decisi come la nave che scivola sulla superficie del mare. Il corpo glabro mostra al suo osservatore una lunga serie di rune marine con scene che vanno da una deriva a un'adrimar all'interno di una tempesta di fulmini.

Come lo è per la sua casta, Ergandr comprende e impiega le rune in maniera eccelsa; ciò gli dona grossi vantaggi durante gli scontri, e finanche è in grado di attivare le rune marine presenti sulle sue imbarcazioni, permettendogli un

maggiore controllo in mare.

Ferdison, Cantore di Draghi: leggendario scaldo del Nord. Nato da una potente famiglia dei regni limitrofi di Norgrim, Ferdison ha intrapreso da piccolo la via di Vajir fino a raggiungere livelli sorprendenti anche nella Poesia. In età adulta egli ha coltivato la propria passione per i draghi, divenendo nel tempo discepolo del drago di bronzo Hermenghyr. Da tale creatura ha imparato l'uso combinato del canto e della musica quali potenti strumenti per persuadere e sottomettere la volontà di un drago.

Ferdison lo si immagina spesso suonare sopra una roccia o sul ramo di un albero in compagnia della propria lira "Iride", mentre allietta le giornate di una creatura draconica.

Gerdr, Gigante del fuoco. Una spina nel fianco per tutti i regni di Ferendrin. Il più spietato e assetato di sangue fra la razza dei giganti del fuoco.

Gerdr abita la zona più a sud di Volundr, ed esattamente presso il complesso di isole vulcaniche. Abile con il martello, questo gigante lavora il metallo come nessun altro su tutto il continente di Ferendrin, possedendo per questo una propria arma in *gelido argento rosso*.

Possente di corporatura, con la muscolatura sempre in tensione e al massimo della tonicità. Alto circa cinque metri e mezzo, circondato di argento e metallo draconico nell'unità strutturale di un'armatura scintillante dai grandi poteri. La suscettibilità al fuoco le permette di incendiarsi al primo accenno d'ira funesta e di portarla in battaglia al meglio delle sue possibilità. Alcune dicerie sostengono che in tale forma di pira vivente Gerdr non possa essere assolutamente scalfito.

Il gigante del fuoco porta avanti, da molto tempo, il progetto di conquista dei regni vicini, in particolar modo di assestare un durissimo colpo ai regni di Norgrim. Egli desidera, anela, costruisce, aspetta il momento più propizio per sferrare il colpo decisivo. Forgia armi al di sopra delle sue possibilità per permettere

alla razza di cui fa parte di risultare vittoriosa in battaglia. La zona delle "Forge d'Acqua" è campo assai pericoloso per qualsiasi avventuriero e, alcuni, mossi dall'avidità e dalla sete di potere, ben presto incontrano la morte che ha occhi di brace.

Glesir, Skjaldmaer. Guerriera ineccepibile e dalle sorprendenti capacità divinatorie. Lei è la signora di Groer, un isolotto conteso fra le Terre Selvagge e Norgrim.

Le sue abilità le hanno permesso di ricevere dagli dèi il dono delle veggenza, e di ciò ella ne fa gran tesoro. Custode della grande foresta e degli alberi di Sindi contenuti in essa, Glesir conduce una vita solitaria, da perfetta eremita, ma nemmeno disdegna l'arrivo di nuovi avventurieri giunti presso Groer per alcuni vaticini o per portare a casa qualche frutto di Sindi. Quest'ultimo caso è per lei motivo di cruccio e di forte risentimento. L'avidità dell'uomo è mal tollerata, e basta una parola mal posta (come scusa) per invocare la sfida o una prova di abilità guerriera. Raramente qualcuno riesce nell'intento. Glesir è pur sempre una skjaldmaer, avvicinata alla figura di semi divinità della guerra.

Il carattere di questa guerriera, paradossalmente, è mite e temperativa (salvo alcuni temi da gestire con molta cautela per non farla innervosire). Qualora le fosse richiesto un giudizio o un consiglio sull'arte della guerra, Glesir sarà più che felice di poterlo elargire, anche con esempi molto pratici (fin troppo, alcune volte, tese anche all'umiliazione; in questi casi, quasi in una forma di derisione, impiega il piatto della lama).

Glesir si presenta con un'armatura ornamentale, tutta intarsiata, con sbalzi che richiamano scene di guerra, vergini dello scudo che brandiscono lance e scudo impegnate in un assalto contro le mura di una roccaforte. Dietro le spalle le scene sono incentrate sui draghi. La cintura che indossa è d'argento e raffigura motivi runici. Il suo scudo è rosso come il sangue e il relativo randr (elemento distintivo dello scudo) è un cervo grigio, mentre la sua

compagna di avventure, una spada larga di nome Gylfar, riposa nel suo fodero pronta per essere sguainata: un dono del gigante Hyfnak.

Malvakin, Alar di Calyce: questo elfo alto dei regni di Calyce è un acuto pensatore, ma soprattutto un eclettico ambasciatore. Le sue forme avvenenti e il suo spiccato charme, non solo fisico ma anche retorico, gli permettono di venir fuori quasi sempre da situazioni impossibili, specie quando si tratta di draghi o di temibili guerrieri. I suoi modi sono molto affabili, ma Malvakin cela anche alcuni segreti. Addestrato presso le migliori accademie di Calyce, ben presto è diventato uno dei più valenti “Cantori di Lame”. Tratta la sua spada elfica al pari di una compagna d’armi, e finanche canta quando la impiega, vorticandola e maneggiandola come in un mirabile duetto. Molte le teste che saltano quando decide di entrare pienamente in combattimento. Si dice inoltre che sia l’unico elfo a subire il sigillo di Hymblas, innestandosi in lui i terribili effetti del Ragdrafn.

Ama molto dirimere questioni che implicino la presenza della razza draconica, un po’ meno quando si tratta di umani, peggio se guerrieri berserker o troppo rozzi.

Mya’al, skjaldmaer. Il campo di battaglia rappresenta una seconda madre terra per questa vergine dello scudo. Mya’al è spietata, crudele, di una freddezza glaciale da far arretrare perfino il guerriero berserker più impavido. Divenuta in giovane età capitano di milizia, la Vergine passava molto del suo tempo al campo di addestramento dell’isola di Skjorn a preparare le nuove leve. Purtroppo molte erano le pretendenti che lasciavano il suo addestramento, a causa della troppa severità dimostrata. Soltanto le più volitive e capaci potevano ben sperare di farcela. Dopo circa cinque, la skjaldmaer lasciò Skjorn senza alcun motivo apparente per non farvi più ritorno. Dicerie vogliono che Mya’al sia passata alla dimensione

dell’Ombra, e che ora viva presso il regno di Hriván (dove insegna agli elfi oscuri l’arte del combattimento).

Mya’al è molto territoriale e il suo metro di valutazione nei confronti degli altri si basa soprattutto sull’abilità con l’arma. Chi considera incapaci non è degno di rivolgerle la parola; l’ostinazione da parte di quest’ultimo troppo spesso è ripagata con una sfida o con una lezione di comportamento (sempre secondo l’ottica della skjaldmaer; il combattimento è il miglior modo per risolvere i problemi... di qualsiasi tipo).

Mya’al è solita portare un’armatura leggera, divisa fra spallacci, schinieri e pettorina, ma anche a scaglie (quando si va in guerra). Distintive sono le sue due spade larghe Dunwar (“Decreto”) e Vilvarðr (“Equilibrio”). Quando deve sferrare il colpo decisivo attacca solo con Dunwar, mentre quando difende lo fa con Vilvarðr.

Mya’al ama molto lo scontro, lo ama così tanto da fruire al minimo del controllo del Fato.

Nalak-Aindur, detto “Tocco d’argento”. Questo elarfin rappresenta forse la piena singolarità in tutta Ferendrin per ciò che concerne la magia runica. Il suo soprannome deriva dall’uso dei ditali (dakir) che impiegano la maggior parte degli onnensyflar, con la differenza che qui ricoprono tutte le dita e non solo uno o tre (come gli elivar).

Nalak è un valente runecaster del regno di Valdr ed è noto tra i suoi fratelli come “Signore dei Cervi”. La sua abilità runica si è concentrata nel tempo sull’impiego dei simboli in stretta correlazione con l’ambiente, prediligendo i tronchi degli alberi, il dorso delle foglie, la superficie dei fiumi e dei laghi, perfino le cascate come supporto sul quale incidere le rune. Il processo di incisione è fortemente connesso alla vegetazione e alla fauna che qui vige, in particolar modo i Cervi. Molti di essi sono stati “marchiati” da Nalak, non tanto per una questione di possesso quanto per un’azione di difesa. Queste creature godono del dono dell’elarfin, in grado di attivare le rune di difesa che

questo elfo-cervo ha istoriato sul loro corpo, rendendole creature molto più pericolose. Gli “incisori runici” elarfin acquistano così un valore aggiunto agli occhi delle razze straniere. La compenetrazione con ciò che li circonda è molto forte, a differenza di onnesyflar che sono più vaghi sulla omogeneità del loro potere. Nalak considera questi ultimi soltanto come una sorta di maghi falliti.

Nalak si presenta come un elarfin, in tutto e per tutto, con una piccola variante che interessa le corna: oltre a essere già sviluppate, mostrano sulle estremità dei cappucci d'argento. Nessuna armatura a coprirlo. La pelle è scura come la terra con armonici intervalli di colore bianco che individuano, senza alcun errore di sorta, rune agresti. Una fra le più belle richiama la figura di un pavone che si staglia sulla base sacrale per poi aprire le ali che intercettano i propri limiti su finachi.

Nalak è dominata, più che mai, da quella profonda primordialità che caratterizza un elarfin.

Nay'tili, Elfo alato di Myria: conosciuto anche come *Nay'sindri*, “uccello dalle piume variopinte”, questo elfo alato è considerato presso l'Arcipelago un vero eroe. Divenuto in giovane età capitano della milizia aerea, Nay'tili assicura ai cieli di Myria quiete e sicurezza. Sotto il suo comando egli ha ben sessanta elfi alati e uno stormo di ventidue Solcaciolo.

La leadership di Nay'tili è ciò che lo caratterizza di più; a volte glaciale nel prendere decisioni importanti, difficilmente si scompone, mantiene sempre la lucidità e mostra una spiccata attitudine alla strategia in combattimento aereo. Affascinato dal volo dei draghi, ne ha studiato per anni i segreti e le tecniche, cercando di applicarle in modo del tutto inedito al controllo dei cylok. Per questo ha scelto anche di insegnare all'accademia di Uäl, in modo da formare nuovi Solcaciolo (dal punto di vista strategico e tattico).

Nay'tili darebbe la vita per la sua città. Grande idealista, difficilmente si piega alle situazioni che egli ritiene controproducenti

per il suo popolo.

Sogarfrin, “Il flagello di Hymlas”, Wolfgrin. Fra i più noti berserker dei regni di Norgrim. Cacciatore spietato, egli conduce la propria vita fra una razzia e l'altra. La guerra e la battaglia sono la sua linfa vitale, e da esse trae il massimo beneficio e la gioia di vedere il nemico sconfitto. Quando la muscolatura si contrae, le rune che ha incise sul corpo prendono vita, così misteriose e inquietanti da mettere soggezione in chi l'affronta. Alcuni sostengono che le rune siano magiche, tali da conferirgli particolari poteri.

Sogarfrin vive presso il villaggio di Siggardr; un wolfgrin devoto alla causa del clan del “Serpente a due teste”. Quando non è impegnato a razziare o a combattere, porta avanti alcuni lavori utili come l'allevamento degli animali e la caccia, ma anche il reperimento di legna e tutto ciò che possa essere necessario agli abitanti di Siggardr.

Sogarfrin non indossa alcuna armatura, solo qualche pelle di animale sulle spalle, ed è solito brandire due asce micidiali: una di nome Furchtran, detta anche “Tuono di Hymlas”, e l'altra Hyglas, “Spezza Giganti”. Non a caso il wolfgrin predilige gli spostamenti diretti a Volundr, la Terra dei Giganti, dove egli preferisce agitare le armi contro qualche creatura di questo tipo. Si dice che un Gigante del Fuoco abbia sterminato la sua intera famiglia (la parola “Gigante” letteralmente lo manda in bestia, attivando la sua ira berserker).

Thorfal, Valimar delle Terre Selvagge: questo ranger, appartenente alla razza umana, ha una storia molto singolare. Abbandonato tempo fa dai suoi genitori presso le Terre Selvagge, fu ritrovato da un draral di nome Xandr. Fu allevato come un figlio, gli fu insegnato a cacciare, a sopravvivere, finché non raggiunse la piena maturità. Il draral vide in lui grandi attitudini e, per questo, lo affidò alle cure del drago della terra Eontyrre. Questi lo addestrò all'arte della doma, alla via del

Ranger, svelandogliene tutti i segreti. Così Thorfal nacque ancora più forte, più consapevole fino a quando non fu capace di trattare i draghi con grande maestria, a parlargli attraverso i gesti, a comprendere le loro emozioni, a saperli trattare, a persuaderli o addirittura a domarli nel loro momento più istintuale.

Thorfal è riconoscibile grazie alla sua armatura di scaglie color verde bosco e al suo elmo che reca sui lati temporali due teste di drago con le fauci appena aperte. I capelli fluenti fuoriescono da tale gabbia di metallo come piccole cascate. I suoi occhi manifestano determinazione e grande controllo, traggono al pari di lance.

Il suo compagno di viaggi Adek, un falco del Nord, è inseparabile.

Wurthan, “Lupo Grigio”: valoroso guerriero dei “Lupi d’Inverno” (presso *Gatmor*). Originario dei regni dell’Ovest, divenuto nel tempo grande amico di Brienjern, insediandosi fino alla fine dei suoi giorni presso i regni di Norgrim.

Sin dalla tenera età ha mostrato grandi attitudini al combattimento, ma soprattutto una profonda conoscenza della Natura, avvicinandosi come figura a quella di un guardaboschi. Grande il rispetto nei confronti dei suoi abitanti, in particolar

modo con i lupi del Nord, con i quali ha stretto una sorta di mistico patto d’alleanza.

Wurthan ha l’aspetto di un tipico guerriero nordico, possente, con la barba corvina, e un mantello che ha nell’estremità superiore una fitta serie di piume di corvo. La sua capacità di trasformarsi in lupo, in virtù dell’eredità del suo clan, lo rende un avversario davvero pericoloso.

Portentoso è l’anello forgiato per lui dalla casata dei Lupi del Nord. Un giovane guerriero che raggiunge i trent’anni di età riceve il *tamernak* (questo il nome) come coronamento della propria esperienza bellica. Tale anello è in grado di riportare alla luce il Woldjr, l’istinto ferino del lupo che alberga nello spirito di questi impavidi individui. Nello specifico, Wurthan è capace di evocare il Tamrek, la “folgore di Hydr”, una lingua di mirifica energia elettrica simile alla coda di un grosso lupo bianco. Una condizione che gli è valso il soprannome di “Omnjdar”, “dio lungisaettante”.

Vjdar, Namtrak del Regno di Ordren.

Questo “manipolatore” di razza umana ha fatto di Ordren la sua terra natia. La sua enfasi e il suo compiacimento sembrano



quelle di un bambino di fronte al più bello dei giocattoli; e quando tali giochi portano il nome di Ermagandr od Ordruyn, ecco che il mistero è svelato.

Vjdar è spesso idealizzato come un archeologo che spulcia in mezzo ai rottami, alle pietre polverose di qualche antica rovina in cerca di cosa non si sa. Il suo sguardo s'illumina quando s'imbatte in qualcosa di ostico e difficile da risolvere, soprattutto se si riferisce a un contesto, per così dire, tecnologico. La sua amicizia con i nani di Ordren è di vitale importanza; egli è perennemente impegnato in missioni di recupero o di manutenzione, nei confronti di alcune strutture architettoniche (come quelle che impiegano rudimentali generatori di luce ed elettricità) oppure con qualche nave

volante difettosa.

Vjdar è una creatura molto altruista e benevola; aperta al dialogo e con una spiccata curiosità verso ogni cosa, specie se si riferisce ad ambiti a lui consoni. Sempre pronto a dare consigli o a interloquire sui modi di risolvere problemi di ordine tecnico. La sua attenzione si concentra maggiormente su tutto ciò che interessa l'ambito planare e la dimensione dell'Odrakein (a differenza del planewalker tale curiosità è legata più al lato tecnico che a quello ambientale, ossia allo strumento in sé che alla destinazione e all'aspetto antropo-geografico).

Vjdar indossa un'armatura di scaglie color rosso e i suoi soliti occhiali e bracciali da casta.

Mostri e Creature di Ferendrin

In questa sezione troviamo una breve trattazione dei mostri che più caratterizzano il continente di Ferendrin.

La fauna dei diversi regni cela invero un mondo inospitale, sempre proiettato verso la caccia predatoria, soprattutto in quelle terre primitive come le Terre Selvagge, di dominio dei Draghi, o le mistiche foreste degli elarfin, in cui i relativi Guardiani stabiliscono le regole.

Il GM è libero di sviluppare e personalizzare a proprio piacimento le linee guida date.

Cervi di Ferendrin. Il cervo è considerato animale sacro, grazie alla presenza di Mjun, la dea della Natura. Molte sono le specie che abitano il continente, ma di sicuro quelli che maggiormente attraggono l'attenzione degli studiosi e di chi pratica la magia sono i cervi mistici. Essi non svolgono soltanto la funzione di Guardiani, ma aiutano finanche alcune razze nel prosieguo della loro vita d'ogni giorno (per esempio nel trasporto di merci o come cavalcature; questo in ogni modo non s'addice ad alcuni di loro, come gli Adrafrj, praticamente impossibili da cavalcare salvo per una casta molto rara di elarfin che prende il nome di Cavalcafiamme).

Kelemar. Noti come "Cervi della Luna". Abitano presso le foreste di Calyce e di Valdr, mentre alcuni sono reperibili presso la foresta di Kalymadea, anche se in numero esiguo. Possiedono poteri legati alla Luna e il loro ciclo di attività si sviluppa in contesti notturni; è difficile incontrarne uno di giorno.

Il Kelemar è una creatura che, a dispetto degli altri, sceglie il proprio padrone o chi debba avvicinarlo senza che rischi la propria vita. Si trovano a loro agio quando trattano con un drakarin (per le loro affinità tematiche).

Le sue grandi corna ramificate, bianche come il latte sono caratteristiche di questa specie e li contraddistinguono senza alcuna possibilità di sbagliare nell'identificazione. I suoi zoccoli sono d'argento.

Rispetto ai suoi fratelli (Adrafrj e Kolnir) è l'unico cervo in grado di cambiare forma; predilige quella di un drakarin (della Luna) o di un alar.

Adrafrjr. "Il Cervo rosso" o anche "Il Cervo di Fuoco". Il più irrequieto e il più pericoloso di tutti, non solo per il suo legame con il fuoco, ma per il suo temperamento instabile e davvero crudele. Colpisce con preordinata malizia e usa i suoi poteri con grande accortezza, tanto da produrre il maggiore danno possibile.

Molto tempo fa, l'Adrafrj presentava un carattere più mite, ma poi, col tempo, il suo temperamento si è inasprito a causa della cattiva condotta dei bracconieri e di quelli mossi soltanto da facili guadagni. La sua pelle è ricercatissima, e si dice che chi la indossi riceva in pieno i poteri di controllo sul fuoco di cui l'animale è investito.

L'Adrafrj si presenta come un cervo di straordinaria bellezza, con il mantello rosso fuoco e le gradazioni di giallo e arancione verso la coda. Le corna sono frastagliate e sembrano fiamme pronte a divampare; ma l'imponenza di un tale cervo si gode pienamente non appena avvampa come un incendio, trasformando le stesse braci in una sorta di aura che lo sovrasta. Le corna si vivificano e la coda cresce a dismisura avvicinandosi alle forme di un ventaglio di fuoco. Gli zoccoli ardenti fanno concorrenza quasi a quelli di un Incubo.

Kolnir. Il cervo grigio è una creatura fantastica, il suo vello è come la seta al tatto, i suoi occhi profondi un mistero per chi l'osserva; le sue due iridi verticali si dicono appartenere a una discendenza di antichissimi draghi, forse a quelli delle nebbie. A rafforzare tale tesi è proprio la bruma che anticipa la sua comparsa, cinerea come la Morte che s'appresta a portare via l'eletto. Quando esce dalla nebbia, lo fa con terrificata cadenza, i suoi zoccoli non fanno rumore, e ogni suono intorno viene inghiottito. Le sue corna fendono l'aria come lame e il suo morso sembra strappare per un istante il sottile velo della realtà. Fra le tante dicerie, il Kolnir è affiancato alla figura di Malàki, la

dèa decaduta del Sogno, statuendo peraltro l'abilità del cervo di manipolare i sogni e la realtà circostante. Nelle sue versioni più oscure, il cervo prende anche il nome di "Mangiasogni", secondo cui la divinità manderebbe la creatura a privare il malcapitato dei propri desideri, dei propri incubi o della capacità stessa di sognare (si pensi a un namtrak che dovesse perdere la sua capacità di controllo sul Draka del sogno).

Il Kolnir abita le foreste del regno di Asnanor, ed è presente nella maggior parte dei casi presso i relativi giardini pensili (in qualità di Guardiani).

Kendrel. Questi cervi, apparentemente normali, sono invero fra i più potenti e i più pericolosi. Le creature del corteo di Mjun. Eccelsi manipolatori di rune e devoti alla magia agreste.

Il loro corpo, molto robusto, presenta per tutta l'estensione una fitta serie di rune incise (dalla stessa dea-cervo). Il saperle usare rende questi cervi davvero temibili avversari. In azione compartecipa con le corna, diventano micidiali. Molte di queste rune hanno effetti potenziamento e di rigenerazione, ma anche di controllo sulla vegetazione, pertanto possono benissimo intrappolare il nemico con le radici o le liane di un albero, o modificare i sentieri in modo da sviarlo.

Il Kendrel ha un temperamento molto stabile ed è molto riflessivo, difficilmente agisce secondo istinto predatorio o come un animale selvatico. Mjun li ha ben addestrati e la loro disciplina è inossidabile (per sistemi che usano il Morale, il valore è intorno al 19). Impiegano il Draka per amplificare i propri attacchi e per risucchiare temporaneamente l'energia spirituale del bersaglio (se il tiro di Draka va a segno in concomitanza di un tiro per colpire con le corna, il destinatario perderà 1d3 punti Saggezza; il punto drenato sarà riacquistato a un rate di 1 ogni 8 ore).

Colossus. Vedi capitolo 6 "Le Razze".

Cylok. Cavalcature utilizzate dai Solcacielo per il controllo dei territori aerei dell'Arcipelago di Myria.

I cylok sono creature alate molto primitive che richiamano la forma di un drago, di piccola / media taglia. La testa è molto stretta e ricurva, ed è munita di alcune appendici morbide al posto delle corna con le quali si orientano e che fungono anche da radar.

La loro apertura alare e la struttura del corpo, a livello osseo e muscolare, permette a queste creature un gran controllo in aria durante il volo e altrettante le formidabili evoluzioni che riescono a compiere. Le ossa sembrano quasi fatte di una particolare lega draconica, ciò conferisce una straordinaria resistenza. La testata di un cylok è in grado di aprire in due una roccia di granito.

La livrea, impropriamente detta, è membranosa e ruvida al tatto, ma le sostanze cromatofore al suo interno avvicinano il cylok alla maggior parte dei bellissimi uccelli che popolano Myria. Le ali terminano con un saldo uncino che permette alla creature di agganciarsi alle pareti rocciose e anche di procedere in verticale, appiglio dopo appiglio, come in una scalata. Gli arti inferiori terminano invece con quattro artigli.

Mjun, in quanto divinità della Natura ha dato il suo contributo: i cylok sono in grado di essudare dalla pelle, e in ben zone precise, una sostanza mielosa che espleta alcune funzioni importanti come la rigenerazione delle ferite o la riparazione degli arti o delle ali stesse.

Il morso di un cylok è micidiale (2d6PF di danno); del resto, le arcate dentarie riprendono quelle del proprio progenitore: un drago.

Fyndril. Questi pesci abitano i fondali del fiume Arruin, presso le Terre Selvagge. Sono lunghi circa due metri e sono caratterizzati da una durissima corazza dermale su tutta la schiena; il colore varia dall'arancio-blu al giallo-viola. I convoluti bargigli sulla bocca lo aiutano a orientarsi, essendo cieco; i grossi bulbi oculari,

grigiastri, riprendono quelli di un tipico pesce abissale.

I Fyrndril sono molto aggressivi e territoriali. Raramente attaccano in solitario, pertanto prediligono l'attacco in branco (da 2 a 6). La loro capacità di manipolare e controllare il fuoco li rende davvero un predatore d'eccezione. Affrontarli in acque profonde è un vero suicidio. Sono anche in grado (quando raggiungono un buon numero, circa 6-10) di riscaldare una porzione delle acque dell'Arruin, facendole ribollire come magma. Guai a chi vi cade dentro. Il suo morso è assai fastidioso, irradiando un forte calore (danno elementale aggiuntivo da calore; TS per dimezzare il danno).

Garmalak. Creature native dei regni di Esequin. Questi grossi arieti di bronzo sono assai pericolosi e aggressivi. La loro presenza presso le terre dei nani è uno dei tanti aspetti che complica la sopravvivenza in un luogo già di per sé ostile.

Più grosso di un cavallo, il garmalak predilige i picchi delle sontuose catene montane e, in particolar modo, la base della valle dove scorre il fiume Drekka. Si abbevera alla sua fonte, dissetandosi e cibandosi del resto di bronzo fuso.

Le loro corna sono molto più sviluppate di un qualsiasi ariete, ancor più tortili e acuminate, tali da infliggere al malcapitato un danno ingente (3d6; in carica 6d6).

C'è chi sostiene che il garmalak operi anche da Guardiano, a cosa non si sa, ma è pur vero che le entrate delle miniere dei nani ne annoverano un buon numero (da 3 a 6).

Alcuni garmalak possiedono inoltre la capacità di manipolare le rune (sul proprio corpo ne hanno incise ben tre, con altrettante funzioni specifiche: **1) Soffio:** 2 volte al giorno, il garmalak può emettere un soffio di bronzo fuso; danno: 3d8PF; **2) Termagandr:** a suo piacimento, l'ariete può riscaldare l'interno del proprio corpo, facendo diventare la corazza esterna incandescente. Tutti quelli che stanno a una distanza di 3 metri dall'ariete devono effettuare un TS per dimezzare il danno da calore. Se invece qualcuno entra in

contatto con la parte rovente prenderà 2d6PF di danno (TS per dimezzare). **3) Palla di Fuoco:** 1 volta al giorno, l'ariete può lanciare l'equivalente di una Palla di Fuoco (come un mago di quinto livello).

Garmandr. Giganti di pietra delle valli dell'Ovest. Molto alti e robusti, i garmandr possiedono una pelle durissima, di colore grigio, e riflettente la maggior parte degli incantesimi scagliati su di loro. Il cranio, privo di capelli, stupisce per la presenza di diverse rune incise a sbalzo, che raggiungono spesso le braccia e finanche le dita.

I giganti di pietra conducono una vita solitaria, ma il più delle volte si riuniscono in clan, di cui è anzitempo stabilito il relativo capo. Non sono guerrieri addestrati, ma la loro ferocia e il loro istinto di sopravvivenza li rendono temibili avversari, specie quando brandiscono l'Akmur, un'ascia di osso molto tagliente o il Badras, un martello in lega speciale.

Molti di loro amano le pietre preziose e le sculture, rivelandosi alcuni davvero competenti nell'incisione o nella pittura rupestre, altri invece abili come fabbri. Per tale motivo, la razza dei garmandr vive sulle montagne, alla continua ricerca di cave dove poter scavare, ricercando nuovi materiali per le proprie armi o semplicemente estraendo pietre preziose (in particolar modo, gli sciamani garmandr statuiscano l'appartenenza di ogni elemento a una specifica gemma, la quale andrà a costituire l'ossatura del coltello rituale atto a incidere una runa di potere sul corpo del gigante).

Selvaggi per natura, difficilmente legano con altre razze, salvo qualche alleanza con i giganti di Volundr. Questi ultimi cercano quasi sempre di estorcere ai garmandr i segreti dell'incisione runica e del loro immenso potere.

Garrek. Forma pseudo draconica simile a un drago di fuoco. Il Garrek non è un vero e proprio drago, ma una sorta di rettile alato nato dal fuoco a opera di potenti runecaster.

Residente presso le valli del fuoco,

questo iniziale “prodotto magico” si è evoluto nel tempo, assumendo la vera e propria fisionomia e fisiologia della creatura di origine. Essa si alimenta prettamente di fuoco magico o di qualsiasi cosa emani calore. Gli esseri umani e i fruitori di magia sono il suo pasto preferito, contemplando finanche oggetti di diverso tipo che abbiano un minimo di radianza magica.

Il Garrek è nativo dei regni di Asnanor.

Gren. Creatura simile a un drago nero, giurato nemico dell'uomo. Queste forme pseudo draconiche hanno la grande capacità di mimetizzarsi, perfino alla stessa magia, o di costruire una serie di tane pressoché inespugnabili.

I Gren hanno l'abitudine di creare potenti illusioni, visive e acustiche, indirizzando così la vittima verso l'entrata della propria tana. Una volta dentro, per quest'ultima è davvero difficile uscire.

Hag-gar. Creature simili a mezzi-giganti, caratterizzate da una forza straordinaria. Questa razza fu assoggettata nei tempi antichi per sottomettere i popoli dei Regni del Nord e per sterminare la maggior parte degli abitanti che vivevano sulle montagne.

Nel tempo gli Hag-gar si sono evoluti, riunendosi in diverse tribù, e stringendo alleanze con i vicini popoli dell'Ovest.

Si racconta che Brienjern Hollfarris impiegò un manipolo di Hag-gar per trasportare Handgrap, il mistico ariete, innanzi Tyathmar, “la Porta delle Ombre”.

Ifingr. Detto anche il “Flagello di Esequin”. Questo piccolo pseudo drago è il terrore di ogni guerriero e il cruccio di ogni fabbro valente. Il suo soffio è a dir poco devastante: coloro che vi s'imbattono, senza riuscire a scansarlo o a bloccarne l'effetto in qualche maniera, ne pagano le conseguenze amaramente. Tutto ciò che è di metallo, e che viene a contatto con il soffio rischia di esplodere in una nuvola di ruggine (TS assegnato per gli oggetti).

Ma il flagello non s'arresta, poiché il medesimo effetto viene sortito da due

bargigli che l'Ifingr ha ai lati del muso. Basta un semplice tocco, e l'arma non c'è più. Quelle magiche hanno qualche chance in più (per alcuni sistemi si veda l'effetto della creatura del *Rugginofago*).

L'Ifingr si mostra come un vero e proprio draghetto, in tutte le sue fattezze, fatta eccezione per i prolungamenti sul muso. Il suo colore varia dall'arancione al colore della sabbia, e vira a seconda della sua fame (quando è arancione significa che è molto affamato, invece il color sabbia statuisce la sazietà). Una sfumatura che il valimar ben conosce, in quanto esperto di draghi.

Nàlar. Abitanti delle Terre Selvagge. Queste creature assomigliano ai fyndril, ma differiscono per le proporzioni e per alcune caratteristiche fisiche che li avvicinano alle forme draconiche (superficialmente, a prima vista, è facile scambiare per un coccodrillo).

Il nàlar preferisce predare nelle zone più vicine alla città di Terra Draconis, ma non disdegna lo spostamento lungo il fiume Arruin, ritrovandosi anche a parecchi chilometri di distanza dal suo habitat naturale.

Le sue quattro pinne sono possenti e gli permettono un'ampia propulsione, mentre il suo morso è davvero letale. Il Nàlar è una creatura anfibia e come tale può spostarsi sulla terraferma (la vera pericolosità di questo predatore).

Nymeldor, lo Spettro d'ossa. Il più letale e terrificante fra tutte le ombre. Questa creatura eterea abita il campo di guerra di Inumitel e rappresenta l'alleato più pericoloso dell'Albero delle Ombre. La caratteristica principale che fa di questo spettro un temibile avversario è la sua capacità di assorbire lo spirito guerriero del proprio avversario, di risucchiare letteralmente l'energia spirituale del Draka. I suoi lunghi artigli, affilati come lame trapassano ogni cosa, come se ignorassero la presenza dell'armatura o di qualsiasi forma di protezione. Basta un solo colpo andato a segno e ci si sente venir meno, il Draka viene risucchiato



all'istante. Per un guerriero perdere la combattività, la propria capacità di brandire l'arma è davvero un incubo. Alcune versioni operano tale processo di risucchio attraverso una spada lunga.

Il Nymeldor è crudele, come avvinto a una perenne sete di sangue, non lascerà mai il campo se non da sconfitto o in certi casi, scacciato.

Il suo corpo richiama quello di un antico guerriero del Nord, il cui nerume è evidente su tutto il corpo come un manto che lo protegge. Gli occhi rilucono di un blu pallido tale da produrre un forte brivido lungo la schiena del suo rivale. La sua aura emana un inquietante senso di terrore.

Sarmir. Questa creatura acquatica ha più le forme di un grosso calamaro dalla corazza durissima, e munito di sei tentacoli retrattili, lasciando così fuori soltanto le ventose; in questa maniera sembra quasi un corpo unico. Quando è necessario riesce a estendere magicamente i tentacoli fino a una distanza massima di dieci chilometri (o anche di più; c'è chi

sostiene che questa creatura riesca a manipolare tramite il Draaka l'estensione dei propri tentacoli, giungendo a distanze ragguardevoli). La presa è possente e una volta afferrata l'imbarcazione è difficile che la lasci andare.

Al centro della testa è presente un ordruyn incastonato. I durmil si sono spinti oltre con le loro sperimentazioni, e il Sarmir ne è un tipico esempio. Questo permette alla creatura di impiegare la magia runica, ma non solo. L'ordruyn incastonato conferisce finanche abilità planari di teletrasporto, rendendolo un predatore micidiale; anche optando per la fuga, è sicuro che il Sarmir raggiunga la preda.

I tentacoli non solo possiedono una presa solida, ma sono in grado di fungere da mediatori per una scarica elettrica che diparte dalla pietra nanica. Affrontare un Sarmir in mare aperto è un suicidio.

Una volta avvicinata la nave o la propria preda, i suoi becchi adunchi faranno il resto, masticandola e fagocitandola.

Poteri runici dell'Ordruyn: 1) Scarica elettrica 1 volta al giorno. 2) Teletrasporto

2 volte al giorno. **3) Invisibilità** 2 volte al giorno; **4) Terreno illusorio** 1 volta al giorno.

Spettri albi. Creature che infestano il mare di Skjrd e che rappresentano un reale pericolo per qualunque marinaio decida di solcare queste acque.

Tali creature sono invero gli spettri di coloro che perirono per mano di Hymblas durante la Battaglia dell'Odio, per lo più abitanti del Sud, prima che la porzione di Ferendrin fosse chiusa dalla Sifnir, la barriera corallina.

Questi spettri sono molto livorosi e non aspettano altro che qualche sfortunato avventuriero che navighi le acque di Skjrd. Si possono trovare dovunque, e appaiono con preordinata cattiveria, silenziosi, pronti per un assalto a sorpresa. La loro specialità è quella di tirare giù i marinai che si sporgono oltre il bordo dell'imbarcazione o di sedurli, di incantarli di modo che si gettino in mare per poi portarli giù, nelle profondità sabbiose, e qui divorarli o farli morire di paura. A loro volta, i malcapitati diventeranno spettri albi.

Queste creature si presentano come esseri eterei, lattiginosi, con i capelli crespi che sembrano invero lunghe alghe, artigli lunghi al posto delle dita e denti che suggeriscono voracità. Quando si manifestano in tutta la loro essenza il volto cambia e si trasforma in qualcosa di orrido, causando anche un insopportabile terrore che poi immancabilmente porta alla morte; il cuore cessa così di battere.

Vendrak, i Draghi della Forgia. Questi non sono semplici draghi. Si dice che Ordren, il dio dei fabbri, e poi il suo successore, Baladrjs, allevarono sin da piccoli questi esseri, legandoli alle sorti della Forgia e, di conseguenza, al destino di Esequin.

I Vendrak sono in tutto e per tutto draghi, pertanto non sottostanno alla nomenclatura di "pseudo draghi". Taglia media, poco più grande di un cucciolo di drago d'argento. La sua corazza dermale è d'incredibile resistenza ed è puntellata di minute scaglie, quasi fuse l'una alle altre. Quattro le corna ricurve che completano la testa affusolata e ampie ali membranose. Le spine dorsali sono contenute, fatta eccezione per quelle caudali che risultano davvero minacciose a una prima osservazione. La coda è bifida e le due appendici si protraggono per circa un metro e mezzo.

Ciò che però caratterizza un Vendrak è il suo incredibile soffio; il prodotto di una lunga e preordinata manipolazione divina. Un fuoco che è stato concepito per fondere qualsiasi tipo di metallo e per lavorare in piena sinergia con i fabbri; in particolar modo, con gli adinarrak dei tempi.

Il Vendrak è una creatura caotica, imprevedibile, crudele, ai limiti della malvagità.

Gli artigli (inferiori e posteriori) sono molto taglienti e il morso è insidioso, soprattutto per il veleno che riescono a inoculare (se fallito il TS, la vittima paralizzierà per 1d6 turni; in questo lasso di tempo, il Vendrak scuoiere il nemico con gli artigli, e poi lo divorerà poco alla volta).

Competenze e Abilità

In questa sezione troviamo una breve trattazione delle competenze e delle abilità generali che caratterizzano i personaggi di Ferendrin.

Le competenze vanno da quelle generali come *Cicatrici* a quelle più specifiche, di natura planare per il Planewalker, fino a contemplare quelle legate ai draghi (*Lingua Draconis* e *Nascondersi dai Draghi*).

Il GM è libero di variare o modificarne i contenuti.

Capacità generali	Costo	Abilità
<i>Cicatrici</i>	I: 1PC – II: 2PC – III: 3PC	Saggezza
<i>Contrattare</i>	1PC	Saggezza (penalità di 2 punti)
<i>Fuoco e Ghiaccio</i>	1PC	Saggezza
<i>Lingua Draconis</i>	2PC	Sp.
<i>Memoria primitiva</i>	2PC	Draka (penalità di 3 punti)
<i>Nascondersi dai draghi</i>	1PC	Saggezza (penalità di 2 punti)
<i>Percepire Ermagandr</i>	2PC	Saggezza (penalità variabile)
<i>Planologia</i>	2PC	Saggezza (penalità di 2 punti)
<i>Predizione planare</i>	2PC	Saggezza
<i>Tatuaggi</i>	1PC	-
<i>Tecnologia (Ordakein)</i>	1PC	Intelligenza

Descrizione:

Cicatrici

I: 2PC/3PP – II: 3PC/5PP – III: 5PC/7PP

Un guerriero si valuta dalle sue cicatrici, soprattutto se inferte da un drago. In base al livello di cicatrici che il personaggio reca sul corpo, egli godrà di un vantaggio nei confronti di individui appartenenti alla casta guerriera (bonus sul tiro delle reazioni o contest di Carisma) e parimenti nei confronti degli altri, una relativa penalità. È cura del GM rendere coerente l'acquisizione della competenza; del resto sarebbe assurdo conferire *Cicatrici* a un individuo che non ha mai combattuto (si parla qui di cicatrici ottenuto in combattimento). La competenza inoltre fornisce al personaggio la capacità di identificare una qualsiasi cicatrice, sapendo riconoscere quelle causate da arma o comunque derivanti da un combattimento. Il tiro d'identificazione viene effettuato sul proprio valore di Saggezza. Ogni cicatrice porta con sé un frammento della propria storia. I relativi bonus/penalità sono: *I*: +2/-2; *II*: +3/-3; *III*: +5/-6.

[In sede di Campagna] Lo svantaggio di *Cicatrici*, in sede di Campagna, potrà conferire 1 punto al valore di Carisma/Leadership, fino a un massimo di 3 (a livello III). La cicatrice dovrà essere obbligatoriamente legata a un'esperienza diretta e non acquisita tramite spesa di punti. Per esempio, l'artigliata di un drago dopo un durissimo scontro che ha visto il personaggio come vincitore (ma anche no), e così via.

[Opzione – Sfida] certe cicatrici non si dimenticano, e sono distintive di un particolare scontro narrato da cantori e bardi della zona, tali da riconoscerle a prima vista. Ciò comporta il rischio di attirare l'attenzione di valenti guerrieri, che con certezza vorranno verificare tali dicerie attraverso l'esperienza diretta, ossia sfidando il guerriero che le porta. Tecnicamente, ogni qual volta il personaggio entrerà in un villaggio o città, o anche semplicemente durante un incontro, vi sarà il 5% di probabilità x il suo livello che la cicatrice venga riconosciuta e di conseguenza il rischio, nel caso di classi guerriere, che subentri una sfida. Il wolfgrin (Berserker) e la

skjaldmaer ottengono un 10% in più del normale.

Contrattare

1PC

Con questa competenza, il personaggio è abile nel gestire una contrattazione con un mercante o nell'ottenere grossi vantaggi durante il baratto. La contrattazione viene risolta, di norma, attraverso un tiro di contest.

Fuoco e Ghiaccio

1PC

Con questa competenza, il personaggio ha imparato a contrastare l'eredità di Hymblas, a temperare gli effetti dell'Eldrjf, il Fuoco dell'Ira. Tecnicamente, il giocatore riceve un TS per evitare il Ragdrafn (in condizioni normali non è possibile tentare di negarlo). Inoltre, ai tiri di controllo verrà aggiunto un bonus di 1 punto (tentare di non attaccare il proprio compagno...).

Se usato il Draka con la funzione di *Estensione* è possibile, per la classe magica, trasformare lo stato elementale di un proprio incantesimo da Fuoco in Ghiaccio e viceversa. Gli onnensyflar ne fanno molto spesso uso.

Lingua Draconis

2PC

Il personaggio ha sviluppato la capacità di comunicare telepaticamente con una creatura draconica o pseudo, dotata di media intelligenza (9+). L'abilità si risolve attraverso un tiro di Draka con una penalità pari al livello gerarchico della creatura destinataria (per sistemi che usino la gerarchia draconica; in caso contrario il GM stabilirà la penalità in rapporto all'entità della creatura). Qualora si trattasse di creatura pseudo draconica, si effettuerà un contest tra i valori di Int.

[Natura selvaggia] Il personaggio è in grado di comunicare con una creatura draconica o pseudo, nata allo stato selvaggio. Ciò è possibile grazie alla capacità del personaggio di imitare i suoni

gutturali e lo stridio del destinatario, approcciandosi in maniera più empatica: guardando negli occhi la creatura, attuando alcuni gesti che ne richiamino le movenze. Dopo tre round, sarà possibile stabilire un contatto fra i due "interlocutori". La differenza sta nell'assenza di effettivo dialogo, alternandosi fra versi e gesti, ma concependone la piena comprensione. Sono richiesti i tiri di capacità per la comprensione delle frasi o, in ogni caso, anche per un'azione sola. Si pensi a un guerriero impegnato a "discutere" con una Viverna, perché egli non diventi il suo pasto. L'abilità è pressoché inefficace con creature dal valore di Int pari a 4 o meno (in questa ambientazione, la Viverna fa eccezione).

Memoria primitiva

2PC

Il fruitore di magie ha sviluppato nel tempo, grazie a un mentore drago, la capacità di accedere, seppur in minima parte, alla memoria primitiva dei draghi. Tecnicamente, al momento della "memorizzazione", il giocatore effettuerà un tiro di abilità. Il successo statuisce l'aggiunta di uno slot di memorizzazione per ogni livello di magia. Pertanto un mago di 5° livello (per esempio in AD&D), dopo l'uso di *Memoria primitiva*, otterrebbe come stato finale 5-2-3 (invece di 4-2-1).

Nascondersi dai Draghi

1PC

Il personaggio ha sviluppato nel tempo la capacità di sottrarsi all'individuazione di un drago o, comunque, di una creatura draconica, attraverso i sensi affinati (olfatto, vista e udito). Questo nasce dalla conoscenza acquisita in materia di erboristeria, caccia e sopravvivenza, sapendo in determinate evenienze il modo migliore per eludere l'ostilità del predatore; ma anche controllando il Draka, modificando la propria aura, i propri odori, avvicinandola a quella di un'altra creatura. Per esempio, cospargendosi il

corpo con un particolare muschio, o attuando un minimo di azione mimetica. Se il personaggio possiede *Erboristeria*, ottiene un bonus di +1 sul tiro relativo al contesto.

Percepire Ermagandr

2PC

Con questa competenza, il personaggio ha la capacità di percepire la presenza di un ermagandr a una distanza di 2 metri per livello, a partire da lui. Per far ciò deve liberare la mente da ogni pensiero e rimanere concentrato per tre round interi (senza muoversi o fare altro). Un tiro che ha avuto successo permetterà al personaggio di sentire la presenza dell'ermagandr, ma senza aggiungere altre informazioni (tipologia, attivo o inattivo...; quest'ultimo caso è possibile soltanto tramite la funzione di *Estensione* del Draka).

Planologia

2PC

Con questa competenza, il personaggio ha un'ampia conoscenza dell'ambito planare, delle basi e di tutto ciò che lo riguarda (catalogazione degli ermagandr, nozioni di viaggio planare, funzionamento dei Portali, uso delle chiavi dimensionali, problematiche generali come la deriva planare o l'attivazione passiva dei portali e di certi oggetti, e tanto altro). È richiesto un tiro di Intelligenza/Saggezza.

Se usato a metà del suo valore (arrotondato per difetto), è possibile comprendere, al minimo, il funzionamento di un oggetto planare o quello di un Portale. Se impiegato il Draka con la funzione di *Estensione* è perfino possibile stabilire la destinazione di quest'ultimo.

Predizione planare

2PC

Con questa competenza, il personaggio è in grado di percepire l'avverarsi di una condizione ambientale di natura planare. Per esempio una Tempesta di Fuoco, l'avvicinamento di una particolare nebbia, o in ogni modo delle particolari condizioni che caratterizzano un Regno (per esempio il Termagandr di Esequin).

Tatuaggi (draconici)

2PC

Il personaggio reca sul proprio corpo, come lo è per le cicatrici, straordinari tatuaggi a tema draconico: draghi che spiraleggiano su se stessi, semilune e falci che richiamo artigli e code, e così via. I tatuaggi hanno una funzione più sociale che semplicemente estetica. In essi si riconosce una casta, una razza, si determinano in poco tempo obiettivi e propositi, soprattutto quando chi li porta è un araldo o un ambasciatore. Per esempio, il *Furnak*, il drago con le ali proiettate anteriormente e la coda stesa indietro, è un carattere distintivo di alcuni maestri di spada inviati soltanto per le dichiarazioni di guerra. Tecnicamente, in base al tipo di tatuaggio, il personaggio ottiene un bonus o un malus che va da -5 a +5.

Tecnologia

2PC

Con questa competenza, il personaggio conosce le basi della tecnologia Ordrakein (ordruyn, Shiir, oggetti, armi, ermagandr...).

Se usato a metà del suo valore (arrotondato per difetto), è possibile comprendere, al minimo, il funzionamento di un oggetto nanico o di una struttura.

Leghe e metalli

Grazie alla ricchezza del continente di Ferendrin, alla frenetica evoluzione delle corse fra draghi corridori presso le Terre Selvagge, e all'ampia presenza di fabbri, in primis con gli adinarrak, questa casta ha avviato lunghe ricerche, non solo sul nuovo materiale da impiegare per le armature o gli oggetti da gara ma anche sulla sperimentazione di nuove leghe, applicandole in seguito anche agli oggetti di uso comune. Questo nuovo impulso ha permesso una rapida diffusione dei nuovi materiali e anche grande fermento fra i guerrieri, mercanti e avventurieri, sempre più impegnati in rischiose quest, pur di reperire il metallo più prezioso; fermento che ha riverberato nel tempo anche presso il mondo dei draghi, assorbendo non solo tale conoscenza ma direttamente i suoi prodotti derivati (come lo dimostra la presenza di armature speciali come il Drakkamar, estese anche alle creature umanoidi).

Ogni lega o metallo ha le sue proprietà e caratteristiche specifiche. Alcune sono più versatili per la costruzione di armi altre per le armature, ognuna venendo incontro alle esigenze delle diverse creature. Inoltre, ogni lega, in virtù della propria natura, presenta un certo livello di plasmabilità e quindi di resistenza alla manipolazione, ciò di cui un fabbro esperto tiene conto.

A seguire, si daranno alcune informazioni sui metalli e sulle leghe più preziose come il *Dralyum*, l'*Olodryk* e l'*Onyum*, senza dimenticare il più agognato: il *gelido argento* (e quello rosso).

Il Dralyum

Questo metallo è impiegato nella costruzione di armi o comunque elementi che vengono usati per scopi offensivi, per esempio artigli o addirittura la mazza caudale del drago corridore. Grazie al rapporto peso/danno, questo metallo è molto versatile, un po' meno per le armature complete. Reperirlo non è molto difficile, ma quasi sempre esso si trova nelle zone limitrofe ai vulcani o comunque alle isole vulcaniche, più in generale vicino

a sorgenti di lava dove le relative creature mistiche hanno portato avanti la sua lavorazione. Metallo preferito dai draghi rossi. Le "Forge d'Acqua" ne sono piene.

Plasmabilità	Si
Reperibilità	45%
Bonus CA	+1 punto
PF Strutturali	+4PF
Tiro per colpire	+1 punto
Mod. Peso	+10%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* per la lavorazione: 3 punti.

L'Onyum

La lega di Onyum è fra le più ricercate ed è quella che ha maggiori possibilità di essere reperita presso fabbri esperti. Una lega che ha fatto la sua storia, soprattutto perché intimamente legata alla casta elfica nel periodo che vide la nascita delle gare fra draghi corridori. L'Onyum presenta alcune caratteristiche peculiari che la rendono una delle leghe maggiormente usate, più dello stesso dralyk, ossia grande resistenza e facilità di manipolazione. Gli elfi contribuirono alla causa, soprattutto insegnando al drago della terra alcune tecniche di lavorazione dei metalli più preziosi e finanche di alcune gemme quali l'ametista e lo smeraldo. La manipolazione fu quindi la prima caratteristica in assoluto a definire tale lega. I manufatti già lavorati in onyum possono presentare inoltre parti in avorio bianco frammiste alle parti argentate della lega vera e propria in un unicum d'eccezione; secondo alcuni questa particolare combinazione con l'avorio è limitata ad alcune creature come forma di rispetto, un dono molto prezioso per il coraggio e il valore dimostrati (il più delle volte legato al superamento di una missione che ha interessato il popolo elfico).

Plasmabilità	Si
Reperibilità	55%
Bonus CA	+1 punto

PF Strutturali	+8PF
Tiro per colpire	+1 punto
Mod. Peso	+10%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* (valore 14+ come pre-requisito per lavorarla; solo un elfo, un drago, un nano o un adinarrak): 3 punti.

L'Endrakar

La lega dell'Endrakar è dotata di straordinarie proprietà magiche, in particolar modo legate all'elemento del fuoco. Non un semplice fuoco che arde nelle fucine dei fabbri, ma un fuoco elementale che si agita con forza lungo la catena montuosa di Esequin. Del resto, l'ambito dei draghi di fuoco è un mondo di straordinario incanto, e ancor più lo è quello dei draghi corridori del fuoco (i Kohomor).

A un'attenta osservazione, la lega di Endrakar risulta molto brillante, con dei riflessi color rubino che richiamano l'intensità di una fiamma che arde in maniera assai accesa. Alcune venature raggiungono il colore della porpora.

Plasmabilità	Si
Reperibilità	15%
Bonus CA	+4 punti
PF Strutturali	+6PF
Tiro per colpire	+1 punto
Mod. Peso	+35%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature*: -. Lavorabile solo attraverso il soffio di un drago rosso o comunque legato al fuoco, o da un adinarrak specializzato.

[Manifestazione elementale – Armi] se durante il tiro per colpire (quindi in combattimento) viene sortito un 18, 19 o 20 naturale, si verificherà il destarsi dell'ira draconica di cui è intrisa la lega. Del resto, la memoria primitiva dei draghi agisce attraverso le auree impresse su un dato elemento; i ricordi e le emozioni del suo antico creatore vengono rivitalizzate e

portate a nuova vita. Il personaggio vedrà dipartire dall'elemento in questione (per esempio una spada) 1d4 lingue di fuoco. Ogni lingua attaccherà l'avversario (tiro per colpire richiesto per ogni singola lingua). Se all'interno dei tiri di ogni singola lingua, viene sortito un 20 naturale, allora si assisterà a uno sdoppiamento della stessa. Se invece si sortisce un 1, la lingua attaccherà il possessore.

Opzione Draka: è possibile destare volontariamente l'energia che permea la lega draconica attraverso il Draka. Riuscito il tiro, il GM assegnerà il numero di lingue di fuoco. Egli può richiedere la spesa di ulteriori slot d'uso (per esempio, uno per lingua).

Il Darstyr, la lega d'ombra

La lega del darstyr è una lega molto facile da plasmare, quasi a indicare la volontà di un essere malvagio nel concupire la mente del povero sprovveduto che la indossa. Essenzialmente la lega è un innesto di dralyk e ombra, fuse attraverso il soffio di un relativo drago, ottenendo così un prodotto finale che eccelle per leggerezza e resistenza. Ma come in ogni cosa, c'è una controindicazione, non del tutto tralasciabile. Il suo potere corrompe, e l'aura che da essa promana è molto forte.

Plasmabilità	Si
Reperibilità	25%
Bonus CA	+4 punti
PF Strutturali	+10PF
Tiro per colpire	+2 punti
Mod. Peso	-70%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature*: -. Lavorabile solo attraverso il soffio di un drago rosso o comunque legato al fuoco, o da un adinarrak specializzato.

[Drakkamar] molti dei Drakkamar forgiati con la lega del darstyr non possiedono particolari poteri o proprietà, a parte quella di potersi fondere con le ombre,

nascondendo pienamente il drago. Quindi, in presenza di ombre abbastanza ampie, basterà un tiro di Draka con una penalità di 3 punti perché il drago (o il fruitore) riesca a fondersi con esse. Uscire dall'ombra interromperà l'effetto e renderà nuovamente visibile il fruitore. Chiunque operi una visione magica nell'ombra verso il colui che indossa l'armatura riceve una penalità di -25%.

[Artigli o Armī] elementi dell'ombra che si riferiscono ad armi o ad artigli (per il drago o per un onnensyflar) hanno spesso la caratteristica di inoculare parte della propria energia mutante nel destinatario del colpo. Una volta stabilito il danno dell'elemento, il GM o il giocatore potrà usare il Draka per trasformare una parte del danno in Punti Ombra. Per esempio, il drago Nayrre (Saggezza 15), nel colpire con un Artiglio d'ombra un avversario totalizza con i dadi 13PF di danno; la creatura però decide di assegnarne 5 come effettivi e i restanti 8 come POM. Il bersaglio ha diritto a un TS per dimezzare il quantitativo di POM (arrotondato per difetto). Il valore limite di PF convertibili è pari al proprio valore di Draka (Saggezza). Le penalità sul tiro di trasformazione (Draka) saranno assegnate dal GM in base

al quantitativo.

[Sigilli runici Ombra] alcuni sigilli posti su determinati elementi non servono soltanto a inibirne l'uso, ma il più delle volte questi blocchi servono a tamponarne gli effetti mutanti; un tipico esempio è proprio derivato dalla presenza di *rune ombra*. Qualora dovesse essere tolto il sigillo da tali elementi, il flusso spettrale riprenderebbe a circolare lungo le nervature della lega che lo accoglie e così a esercitare il potere distorcente che tanto lo caratterizza. Tecnicamente, finché attivo il sigillo, il quantitativo di POM conferito sarà dimezzato (arrotondato per difetto) o addirittura negato. La gestione è lasciata al buon senso del GM secondo le proprie esigenze personali.

Gelido argento (e rosso)

Questo metallo fa parlare di sé su tutto quanto il continente di Ferendrin. Esso ha antichissime origini e una storia immersa pienamente nel mito. Si dice che il *gelido argento* si sia originato dal soffio dei relativi draghi che crearono il mondo durante il Forwald. Nella fattispecie i draghi d'argento innalzarono la terra fino a strutturare i ghiacciai e le fredde



montagne del Nord.

Il *gelido argento* è difficile da reperire, a meno che non si conosca l'esatta locazione dei relativi giacimenti, e anche in ciò le difficoltà non sono tralasciabili. Quelli presenti su Ferendrin sono ferocemente difesi e custoditi dalle relative caste (soprattutto i fabbri). Altri sostengono che non esista alcun giacimento, e che quel poco che c'è di reperibile sia custodito presso le rovine o siti in luoghi davvero inaccessibili, sotto forma di armi (quindi come prodotto già fabbricato, e non come metallo allo stato naturale). Fabbri più intraprendenti non ci penserebbero due volte a fondere un oggetto o un'arma in *gelido argento*, ma la sua lavorazione diventa ancor più ostica di quella che già presuppone la lavorazione base. Soprattutto quando si richiede un Drago del Fuoco per poterlo solo scalfire (i Vendrak di Esequin hanno pur sempre le loro limitazioni, rispetto a un Kohomoth, un Drago di Fuoco).

Esiste poi una versione ancor più rara di questo metallo, ed è il *gelido argento rosso*. La sua peculiarità sta nel possedere intrinsecamente il potere del *Kanargandr*, "la comunione del Fuoco e del Ghiaccio".

Plasmabilità	Si
Reperibilità	03%
Bonus CA	+1 punto
PF Strutturali	+5PF
Tiro per colpire	+1 punto
Mod. Peso	-25%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature*: -. Lavorabile solo attraverso il soffio di un Kohomoth (Drago di Fuoco) o di un Vendrak (limitato), comunque un drago legato al fuoco, o da un adinarrak specializzato.

Nota importante: il *Gelido Argento Rosso*

è refrattario all'azione di Incanto del Draka.

[Manifestazione elementale – Gelido Argento] se durante il tiro per colpire (quindi in combattimento) viene sortito un 20 naturale, il metallo reagirà con piena forza attivando il potere del ghiaccio di cui è intriso. La lama (se si tratta di spada, o la testa del martello...) sarà avviluppata da un'aura elementale di ghiaccio. In questo stato, al danno dell'arma verrà aggiunto un +1d6PF di danno da *freddo* (TS: ½). L'effetto di aura elementale dura 1 round per il livello di chi la brandisce.

[Manifestazione elementale – Gelido Argento Rosso] sulla falsariga del precedente effetto, sopra descritto, se durante il tiro per colpire (quindi in combattimento) viene realizzato un 18 naturale, si attiverà il potere del Ghiaccio. Con un 19 naturale si attiverà quello del Fuoco (danno da *calore*). Con un 20 naturale il Fuoco e il Ghiaccio si libereranno in solida intesa. Oltre ai relativi danni elementali, è richiesto al bersaglio un tiro di *shock corporeo* per evitare che svenga (se quest'ultimo fallisce il tiro con un critico negativo, o se il possessore realizza un 20 naturale mentre in tale stato, per lui ci sarà soltanto la morte; perché funzioni, il bersaglio deve condividere con il possessore dell'arma la medesima taglia, o anche minore). La durata dello svenimento dura un numero di round pari allo scarto di successo del tiro per colpire che ha decretato lo shock (pertanto se Brandr, un barbaro del villaggio di Fjell, va a segno con un colpo di martello in *gelido argento rosso*, eccedendo il tiro per colpire di cinque punti, di contro, su un fallimento dell'avversario lo svenimento di quest'ultimo durerà ben cinque round).

Plot per il Game Master

A seguire una serie di plot e di tracce utili per creare avvincenti sfide all'interno del continente di Ferendrin, catapultando in PG nel vivo dell'ambientazione di Runechase.

L'Occhio del Drago

Sinossi. Alcune zone dei Regni dell'Ovest (Esequin) sono minate da un'insolita quanto misteriosa presenza di strane creature simili a Elementali. Chiunque transita in quelle zone non può fare a meno di imbattersi in questi strani esseri, caratterizzati da una forte aggressività e da una spiccata potenza. Alcune delle zone circostanti sono cadute sotto l'effetto d'energia primitiva, cambiando in toto nell'aspetto e nelle proprietà: una parte della Foresta di Kalymadea è stata soppiantata da alberi in fiamme e da un clima torrido, quasi infernale; le montagne si sono repentinamente trasformate in vere e proprie lande ghiacciate, per non parlare delle parti pietrificate che vanno assumendo via via conformazioni sempre più vicine all'ossidiana e alla pietra lavica.

Background per il GM. Dietro all'evento che sta sconvolgendo tutta quanta la natura si cela il *Portale dei Draghi* (un ermagandr): un portale dagli straordinari poteri, eretto tempo fa dai draghi in segno di alleanza con la Foresta di Kil-Kilatha (nome originario di Kalymadea). Il portale, per qualche strano motivo si è aperto, e adesso le emanazioni provenienti dal paradiso degli elementali stanno fluendo all'esterno, contagiando ogni cosa che incontrano, modificando nella forma e nell'essenza tutto ciò che investe.

Partenza: i PG sono assoldati da un durmil di nome Graan; un vecchio fabbro che molto tempo fa lasciò le mura della città di Esequin per vivere in solitudine all'interno di una delle molte caverne che costellano le montagne del Regno. In verità, Graan è preoccupato per i suoi affari con gli elarfin, ai quali vende armi e oggetti di pregevole fattura. Le zone della foresta sono state considerate inaccessibili, e finanche gli scout della

razza elfica stanno ben attenti a inoltrarvisi. Un grosso danno per il nano.

Plot primario: indagare sul posto e cercare di chiudere il portale, o meglio gli accessi interni ai vari piani elementali interessati nella metamorfosi della Foresta. Per tale impresa i PG otterranno una ricompensa modesta (a scelta del GM; magari qualche oggetto della tecnologia Ordrakein).

Graan potrebbe però stuzzicare la curiosità del gruppo riguardo alla presenza di tane abbandonate nelle zone limitrofe, condividendo le informazioni in possesso, per sopperire all'esiguità dei fondi disponibili, qualora non fossero sufficienti a pagare il gruppo per la loro missione.

Per una questione morale, i PG potrebbero anche decidere di fare il lavoro gratuitamente, o il GM potrebbe anche statuire che il villaggio interessato sia la dimora di un amico del gruppo, in modo da far propendere le cose verso una scelta molto più "altruistica".

Plot secondari: **1)** sconfiggere Kalaph, una Salamandra del Fuoco, divenuta subito dopo l'apertura del Portale sua diretta Guardiana. Secondo alcuni informazioni, è stata la stessa ad aprire l'Occhio del Drago". La Salamandra ha rivestito finanche il ruolo di capo, coordinando gli assalti delle creature elementali sottoposte ai villaggi limitrofi. **2)** Non tutto viene detto: secondo le congetture di alcuni abitanti, un onnensylfar legato al fuoco, già da mesi ha portato avanti alcuni esperimenti di controllo planare. I PG dovranno indagare sulle attività di questo personaggio. Che sia stata la sua avventatezza ad aprire il Portale, in seguito ad alcuni esperimenti sul fuoco o nel vano tentativo di intrappolare una creatura elementale al suo potere? Il runecaster è sparito e nulla si sa di lui [questi potrebbe risultare un interessante PG di trama, andato incontro a trasformazione elementale, correlando peraltro la sua magia a quella del Fuoco; che Kalaph sia invero...?]. **Opzione Intersezione:** è possibile anche legare, a livello di trama, le due parti, ossia facendo

interagire Kalaph con il runecaster. Una volta aperto il Portale, l'onnensyflar ne ha perso il controllo e la Salamandra è riuscita a soggiogare l'umano. Il primo adesso è schiavo del fuoco corruttore di Kalaph di cui quest'ultimo è portatore. Il runecaster è stato inchiodato al centro del Portale per alimentarlo in perpetuo attraverso la sua essenza magica, funge da ricettacolo, alimentandone continuamente le rune disegnate sul corpo.

Strutturazione: in più sezioni, ognuno dedicata a un Piano Elementale.

Il Portale dei Draghi **(Portale)**

Questo portale è stato costruito tanto tempo fa dai draghi, in segno d'alleanza con gli Elementali della foresta di Kalymadea. Una pace che dura da molto, e che assicura alle creature draconiche un luogo neutro dove poter tenere incontri diplomatici anche con draghi assai più cattivi. Soprattutto esso è il regno dei Draghi della Terra.

Il portale ha la forma di una grande pupilla di drago, molto affilata, che si allarga al momento della sua apertura. Alta circa 4 metri, presenta intorno un'aura di fuoco che va cambiando ciclicamente, al rate di un giorno, la propria natura elementale, passando così all'aria, nelle sembianze di flussi e correnti, alla terra, nelle forme di radici e foglie, per poi giungere all'acqua, nelle forme di onde flessuose. La struttura del portale gira su se stessa, in maniera cadenzata, e si presenta sollevata da terra di almeno 60 cm. Nel tempo, il *Portale dei Draghi* ha mutato le sue caratteristiche sorprendenti, divenendo un portale dinamico che va cambiando (senza una ratio prestabilita) luogo di destinazione.

L'Occhio del Drago possiede *Sensi di drago* al 75%, e la capacità di lanciare una scarica al pari del soffio di un drago di livello gerarchico *Adulto*, secondo l'entità elementale dell'aura in corso. Ciò significa che, se l'aura del portale è di fuoco, la scarica causerà danni da fuoco, così come nel caso dell'aria i bersagli verranno colpiti da una fortissima raffica di vento. Il

portale potrebbe tentare anche di risucchiare i PG al suo interno, trovandosi pertanto catapultati direttamente nel bel mezzo delle Terre Selvagge.

Il Prescelto

Da almeno tre settimane, presso le regioni del Nord (Norgrim), efferati omicidi e sparizioni stanno interessando i primogeniti di ogni nobile casata. Di recente, un'antica pergamena è stata recuperata da una pattuglia di difensori presso il campo di guerra di Annakar, e che tratta una particolare leggenda, secondo la quale il primogenito di un nobile casato degli uomini, porrà fine al dominio della casta dei draghi verdi, che tuttora flagellano le terre del Nord, incatenandoli per sempre al potere del suo Canto.

La sistematica eliminazione dei primogeniti è opera del Drago verde Kuruntan. I verdi sono in combutta con alcuni assassini dàikin (elfi oscuri) del regno di Hriván, ricevendo da questi ultimi pieno supporto. Già, un manipolo di spie è stato avviato alla ricerca dell'eletto.

Il figlio primogenito, interessato, è invero un giovane talentuoso bardo. Egli è già partito alla ventura, alla ricerca di Kuruntan nel tentativo di uno scontro diretto. Il giovane, incosciente e ancora inesperto, fa affidamento sulle proprie capacità d'ammansire animali e feroci bestie al pari di un ranger, ma mai egli ha tentato con una creatura così straordinaria come il drago. I due antagonisti rischieranno presto d'incontrarsi.

Del ragazzo non si hanno tracce da una settimana. L'ultimo avvistamento è stato presso il campo di guerra di Annakar, in una struttura ormai abbandonata che ha le sembianze di una catacomba e che pullula di non morti. Solo una pergamena è stata ritrovata, insieme a del sangue.

Partenza: i PG vengono contattati dal padre del giovane bardo, ai quali verrà raccontato della catacomba e del ritrovamento della pergamena. In alternativa, i PG potrebbero essere

costretti a indagare fra i diversi casati del Nord (ampia prospettiva da campagna).

Plot: recuperare il giovane bardo e uccidere Kuruntan (magari fornendo al bardo la pergamena con il prodigioso Canto, in grado di sottomettere la volontà di un drago; per questa evenienza il giovane bardo dovrà impiegare il Draka per estendere l'effetto di doma).

Terre infette

Le terre del Sud sono state sconvolte, di recente, dall'influenza di una misteriosa emanazione malefica, che sta corrompendo tutto ciò che incontra. Ultimamente, sono state riportate notizie circa una strana malattia che ha contagiato gran parte degli abitanti dei villaggi vicini. Le persone affette presentano incapacità di dormire e l'avvio graduale verso un'inquietante forma d'insania. Diversi villaggi si sono trasformati in un vero e proprio mattatoio: la gente si uccide a vicenda, cibandosi dei propri simili; le stragi sono all'ordine del giorno, e i non morti iniziano a saturare tali luoghi: *Zombie*.

La causa di tale evento dipende invero da un oggetto nanico maledetto che si trova all'interno della tana di un Drago Rosso, lì vicino, da poco abbandonata. La reliquia si è risvegliata, e adesso inizia a manifestare la propria volontà di conquista, estendendo il proprio influsso all'esterno della tana. Ha già contaminato le acque sotterranee e la vegetazione soprastante. Chiunque mangi quelle piante o verdure, o semplicemente si abbevera alle fonti, rischia di rimanere infetto.

Partenza: i PG giungeranno casualmente al villaggio, facendo una terrificante scoperta.

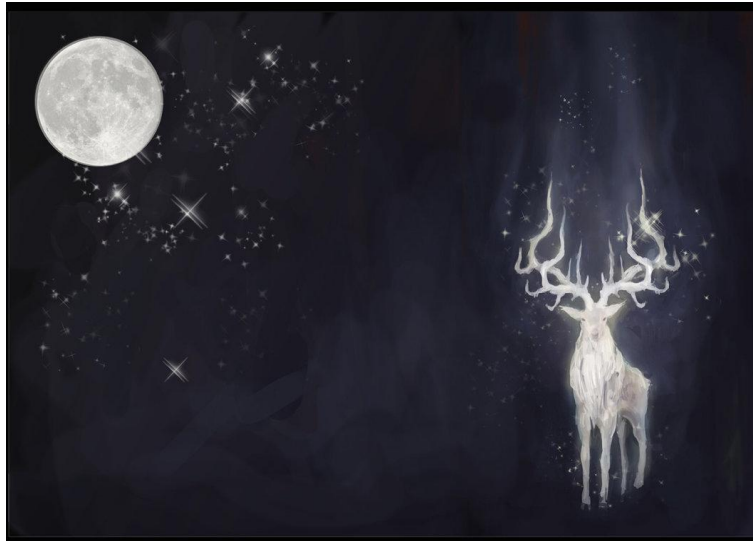
Plot: Sigillare la tana del drago o distruggere la reliquia. Del drago non se ne hanno più tracce. Che esso sia caduto sotto il potere del portentoso oggetto? Spetterà ai PG scoprirlo. In base al livello adottato, il GM potrebbe propendere per una forma di *Demilich* del drago.

Acciaio Temprato

(Quest)

Il Regno di Calyce è in grosso fermento. Fra una settimana vi sarà l'incoronazione del principe Nàkati, nuovo sovrano di Karphys. I rappresentanti dei vari regni

sono stati invitati, e ognuno porterà un prezioso dono al cospetto dell'intero concilio elfico. Nella fattispecie, Norgrim presenterà una delle sue migliori produzioni navali, con un'adrimar molto speciale. I durmil



doneranno al principe una *Pietra nanica* dai grandi poteri. Gli elarfin un superbo arco elivar ricavato da un albero di Sindì. I fabbri di Esequin una mirabile spada in *gelido argento rosso*, e così via. Per costruire la spada, Ylmith, il valente fabbro al quale è stata affidata la lavorazione dell'arma, ha bisogno della materia prima. Pertanto chiederà al gruppo di PG di reperire tale metallo, mandandoli al di là del fiume di bronzo (*Drekka*). Il metallo si trova all'interno di una delle antiche miniere scavate dai nani.

Partenza: i PG cominceranno la sessione al cospetto di Ylmith, impegnati

nella discussione per l'organizzazione del viaggio.

Plot: raggiungere le antiche miniere e recuperare il pezzo di metallo. Molte sono

ahimè le difficoltà che incontreranno, col rischio di fronteggiare finanche Rugginofaghi e Draghi della ruggine (Ifingr).

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



Runechase – Saga dei Regni del Nord

Il continente di Ferendrin è una terra minata dagli déi, dai loro capricci e dalla loro sete di potere; in particolar modo dal dio della guerra. Il suo lascito al genere umano riecheggia e riverbera ancora fra i clangori e i tuoni delle spade impegnate in sanguinose battaglie; una sete di sangue che non riesce a estinguersi se non con la morte del proprio nemico o il lutto d'intero schierare.

Le razze dei regni del Nord sono in grado di manipolare le energie spirituali delle divinità drago che sono rimaste sulla terra, e per questo riescono a temperare la sete di distruzione che alberga in loro; ma l'uso del Draka ha permesso anche di manipolare la Natura circostante e tutto ciò che in essa si agita al pari di una lancia scossa.

Un'ambientazione completa in sé che saprà dare il giusto grado di sfida ai guerrieri più valorosi, e a coloro che oseranno sfidare le insidie delle Terre Selvagge e dei suoi abitanti: i Draghi.



CHIMERA E