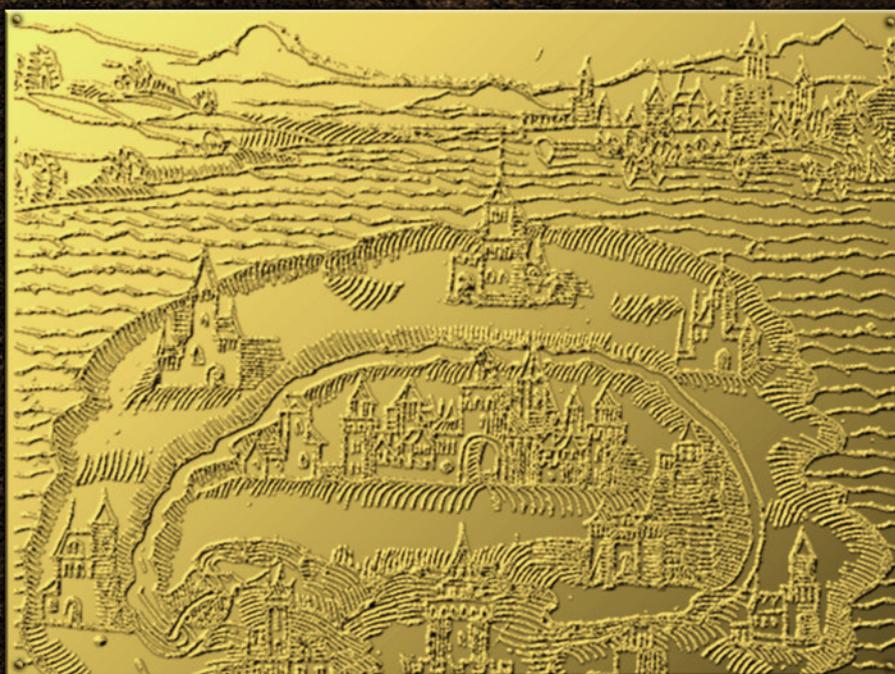


primo almanacco

di Kata Kumbas



CHER-1a Edizione - Settembre 2010

Primo Almanacco di Kata Kumbas

a cura di

Daide Carta e Marco Baudraz

Con la collaborazione della Società Bibliografica Laitiana



Espansione non ufficiale per Kata Kumbas

Autori

Davide Carta “Ursha” e Marco Baudraz “Putro”

Illustrazione di copertina ed interne

Marco Baudraz

Impaginazione

Marco Baudraz

Revisione

No’Akei, Derfel “Lone Wolf” Cadarn

La società Bibliografica Laitiana - <http://ihoschronicles.wordpress.com/>

Onorati membri:

Ursha, membro inquisitorio e Magister della società stessa

No’Akei, iniziata al culto della macchina

Astuto Cugino, accolito perennemente addormentato

Oblivion, adepta nell’arte del paiolo e della catena

Putro, membro elucubroso, mai pago si arrovella nei suoi pensieri e nei suoi hobbies

Chimerae Hobby Group



<http://www.chimerae.it/>
chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHE7 – 1a Edizione – Settembre 2010

Indice

Prefazione.....	pag. 9
Manoscritto di Betus	» 10
Primo Almanacco	» 15
Mappa di Rarte	» 16
Storiografia di Rarte	» 17
Abaria	» 17
Aragona.....	» 17
Bacadia.....	» 18
Enotria.....	» 18
Lialga	» 19
Lhute	» 19
Nidia.....	» 19
Pianure dei Rom	» 20
Regni Iperborei	» 20
Samaca.....	» 20
Stigliacca	» 21
Sursia	» 21
Terre Ignoto.....	» 22
Terre Selvagge.....	» 22
Tribannia.....	» 22
Urematania	» 23
Ycrenaica.....	» 23
Note storiche di Laitia	» 24
Calendario laitiano	» 25
Alfabeto runico	» 26
Culti e Riti di Rarte.....	» 27
La Fede Antica	» 27
Il Nuovo Culto.....	» 28
Culto di Mithras	» 29
Culto del Capro	» 29
De Actis Venefici Laitiani	» 30
Demonologia	» 32
Revisione delle regole	» 35
Creazione del personaggio	» 35
Charta di identificazione	» 36
Registro del Magister.....	» 38
Risoluzione degli eventi.....	» 40



Armi e armature	» 41
Il Grimorio.....	» 43
La crescita del personaggio	» 47
Passaggio di grado degli Iperborei.....	» 48
Passaggio di grado dei Rom	» 50
Passaggio di grado del Popolo Antico	» 52
Passaggio di grado dei Monaci.....	» 54
Fonti bibliografiche	» 56





Prefazione



Questo tomo è una raccolta revisionata di una parte del materiale apparso su Iho's Chronicles fino al 2009, creato per poter migliorare la giocabilità di Kata Kumbas: dalle regole all'approfondimento dell'ambientazione.

Noi appassionati, giocando varie campagne nelle terre di Laitia, abbiamo apportato una graduale evoluzione del materiale di ambientazione, con l'aggiunta di una sempre maggiore profondità.

Ciò ha portato all'esigenza di una raccolta che cercasse di armonizzare e riordinare quanto creato durante vari anni di gioco, con l'aggiunta di inediti per colmare alcuni dei vuoti fino ad ora presenti.

Lo scopo di quest'opera è stato di cercare di conciliare la visione di appassionati e blogger, per fornire un insieme di spunti per l'ambientazione del gioco, partendo da un obiettivo comune, l'esigenza di fornire un contesto più generale nel quale collocare Laitia e la sua storia passata.

Il manuale base traccia uno spirito di gioco e lascia molto spazio all'integrazione e interpretazione del mondo di Rarte, qui noi non volgiamo dare dei limiti, ma piuttosto aumentare le fonti di ispirazione e le linee guida per Magister e giocatori.

Ursha e Putro





Betus il mago, fu Simone sulla Terra.



Quando, dopo il rito dell'Integrazione presi a vivere su Rarte non immaginavo ciò che avrei sentito e visto.

Vi sono posti che è assolutamente necessario visitare, altri dai quali sarebbe meglio stare lontani e fuggire a gambe levate.

Vi sono dei da pregare a cui è fondamentale portare rispetto e culti che portano unicamente alla perdizione del misero che è così folle da seguirli.

Vi sono deliziose prelibatezze da gustare e piatti da cui il vostro stomaco deve assolutamente stare alla larga...

Sono entrato in un mondo nuovo, incredibilmente vario, con tracce di cose che conosco, ma con molto che ignoravo...

Queste vie le ho percorse con cari amici o semplici compagni di avventura.

Alcuni, purtroppo, hanno pagato con la vita il prezzo dell'inesperienza.

L'ignoranza infatti, amici miei, è spesso la porta per vie pericolose e può essere fatale.

È dunque in memoria dei miei compagni di avventura che ho deciso di vergare queste pagine, cosicché altri dopo di me non abbiano ad affrontare sprovveduti il mondo di Rarte. Prima di tutto lasciate che chiarisca la situazione in cui ci troviamo, e parlo di Laitia in particolare, nazione nella quale ho trascorso più tempo e di cui ho più conoscenza.

Per quasi ottocento anni, Maro era stata la città più ricca e grande del mondo, la capitale di un grande impero. Ma tutto ciò che sale è destinato prima o poi a scendere e così anche il Regno di Maro ebbe la sua caduta.

La popolazione di Maro è oggi diminuita, i fasti di un tempo non ci sono più e la città è oggi ridotta a gruppi di edifici abitati, intercalati da grandi aree di rovine e vegetazione.

La Pax di Maro aveva creato le condizioni di sicurezza per il commercio, la cultura e la costruzione di grandi infrastrutture.

Oggi il commercio è fortemente calato, i campi sono stati abbandonati, così la natura ha riconquistato il suo spazio.

Tuttavia da almeno tre secoli il Regno di Maro, anche contando guerre civili e crisi economiche, ha lasciato una poderosa rete di opere, che si snoda attraverso tutte le terre occidentali fino alla Bacadia nell'est e a all'Abaria a sud-ovest.

Innanzitutto una rete viaria, sia stradale che portuale, completa nei minimi particolari: strade lastricate e piste munite di ponti e stazioni di posta, porti muniti di magazzini e fari che vengono ancora oggi dragati con una regolarità pari alla loro importanza... ma ci sono anche le mura che sono sopravvissute alle guerre civili per secoli ed edifici pubblici incredibilmente longevi (ad esempio la basilica di Ritrevi, il tempio delle divinità pristinie di Maro e certi anfiteatri nella costa a sud del mare Missogeo).

Nelle epistole che ricevo ultimamente si dice però spesso che mura, ponti, strade, edifici siano semi diroccati... temo perciò che siamo avviati verso la decadenza e tutto questo, probabilmente impiegando secoli, scomparirà, anche se oggi testimonia ancora la grandezza di un impero.

Viaggiare per terra e per mare è divenuto dispendioso, ma soprattutto pericoloso, tuttavia alcuni importanti centri per il commercio, come ad esempio Tanigelt in Corvanoglia o altri della costa del mar Missogeo, riescono a continuare la loro attività, e rifornirsi di beni di lusso.

Non è però più come al tempo degli imperatori senza spada, dove si vedevano arrivare tonnellate di marmo dall'Urematania, ma dalla Tribannia arriva ancora olio per le lanterne, dall'Abaria lapislazzuli, spezie e papiro dall'Enotria e vino da varie località del Missogeo.

Coloro che erano i sudditi del Regno di Maro sono ancora abitanti disciplinati rispettosi di una consolidata burocrazia, anche se cominciano a divenire adepti della nuova fede, mantengono intatto il loro senso di identità, abituati come sono a considerarsi parte di qualcosa: un città, una regione, un regno...

I popoli Iperborei, i barbari, hanno invece una concezione più individualista, l'uomo libero ha il diritto inalienabile di scegliere a chi giurare fedeltà. Alcuni di loro si sono convertiti al Nuovo Culto, ma spesso solo nominalmente, per poter intrattenere affari con Maro, più facilmente interpretano la fede a modo loro o praticano ancora la Fede Antica e le sue forme di magia... danno infatti spesso rifugio agli eretici in fuga da Maro.

L'impero è ormai in pezzi, non vi sono più le strutture amministrative, militari ed educative che scandivano la vita di tutti, la popolazione tutta ha una visione sempre più egoista, vessata com'è da povertà e miseria.

Laitia è oggi in mano ad avventurieri di ogni foggia, principalmente mercenari Iperborei, che avevano combattuto per anni, decenni o generazioni, a volte al servizio di Maro, a volte al servizio dei suoi nemici.

Questi avventurieri desideravano, tra le altre cose, integrarsi, peccato però che il Regno di Maro non esista più, ora come guardie al servizio dei nobili o delle città si cominciano a vedere persino Biro Biro e Bruti...

La popolazione è ormai composta da semi-barbari, gente che non è più barbara ma non è ancora civilizzata e non lo sarà mai.

Le regioni del nord, più esposte alle invasioni, sono ora sotto la guida di capi Iperborei che non esitano a fare proclami del tipo "Chi accetta la mia autorità sarà libero se dimostra di saper vivere come tale" cioè, per dirla semplice, "Se sei uno schiavo o altro e riesci ad arraffare abbastanza equipaggiamento per combattere per me sei dei nostri."

Sono guerrieri astuti, ma non certo colti e nemmeno molto lungimiranti, quelli che non sono morti assassinati si contano infatti sulle dita di una mano.

Questi barbari non conoscono la separazione dei poteri, tutto è concentrato nelle mani di chi li ha acquisiti per diritto di conquista. La cosa pubblica tende a confondersi con la proprietà personale del nobile e la stessa nozione di regno con la persona di chi esercita il potere politico e assicura la protezione militare dei sudditi, dai quali esige in cambio fedeltà.

Tutta la società si sta riorganizzando attorno a queste figure: già in molti lavorano per mantenerli di modo che possano equipaggiarsi e garantire l'adeguata protezione, così

facendo però gli strati più umili della popolazione scivolano sempre più verso la condizione d'infeudati o di servi della gleba.

I re della Lialga avevano cercato di arginare questo fenomeno, senza riuscirci, sostenendo in vari modi gli uomini liberi più umili, poiché l'uomo libero risponde al re, mentre l'infeudato al suo signore.

Alcuni re comprendono che converrebbe conservare le strutture del territorio sottratto all'impero, ma non hanno abbastanza risorse e col procedere del tempo temo che non avranno neppure più le maestranze capaci di effettuare le operazioni di manutenzione così complicate...

Fortunatamente i maroni costruivano opere fatte per durare: canali arginati, strade con canali di scolo, ponti con piloni appoggiati su frangiflutti. Per cui per un bel po' re e reucci avranno ancora a disposizione reti viarie per combattersi, viaggiare, commerciare e contrabbandare.

Insomma le cose si stanno mettendo male, ma molto, molto lentamente.

Venendo a parlare dei reucci che dominano la penisola Laitiana, diciamo che siccome c'è ancora un commercio e c'è ancora del personale istruito (e scuole non di rado ancora funzionanti sebbene tenute ormai troppo spesso dai monaci del Nuovo Culto) ci sono ancora attività da tassare, specialmente nelle città più ricche, e i funzionari per riscuotere, quindi c'è un'entrata per il regno sebbene non buona come ai bei vecchi tempi... ma naturalmente i nobili compensano rubacchiando.

Che si facciano chiamare, re, duca o conte possono sottrarre i beni che erano stati accumulati in secoli e secoli dal Popolo Antico ormai in decadenza, inoltre tra denaro in cambio di favori e regali da Maro per non essere assediata hanno accumulato un capitale considerevole.

In teoria il Consiglio delle Stirpi è sovrano su tutta la penisola, ma nella pratica ogni nobile si fa le leggi che vuole ed amministra le proprie terre a suo piacimento.

Anche il popolo è confuso: fondamentalmente non siamo più sudditi di un regno ma di un re, e gli uomini liberi, ovvero i guerrieri, hanno facoltà di scegliere il re a cui obbedire e per il quale combattere.

Ci sono regioni più o meno ricche e più o meno arretrate, ma sostanzialmente il brigantaggio sta divenendo una piaga diffusa, i guardiani che un tempo dovevano garantire l'ordine delle strade oggi sono a volte i primi ad ergersi come gabellieri in queste ruberie.

Certo si stanno consumando delle risorse difficilmente rinnovabili, ma del resto il motto sottinteso al giorno d'oggi è un po' "Perché prendersi il disturbo di far crescere le cose quando puoi rubarle?".

Qui a Laitia la precedente invasione ha drenato parecchie risorse. Fondamentalmente però i corredi dei nuovi nobili sembrano dimostrare che ci sono ancora cose che vale la pena rubare e ci sia ancora qualche maestranza per fare un po' di manutenzione e per scolpire ancora qualche capitello.

Un piccolo paradosso è che mentre va a rotoli l'ingegneria civile migliora la tecnologia militare: si va diffondendo l'uso della staffa e sta migliorando la gittata degli archi, dalla

lontana Bacadia giunge una nuova tecnica per forgiare e temprare le lame, armi di fattura orientale sono ormai comuni fra i guerrieri dell'occidente.

Noi dotti abbiamo sempre ritenuto falsità le vecchie superstizioni, e la diffusione del Nuovo Culto, che ci ha bollato come eretici e pagani, ha contribuito a questa assunzione.

Eppure ho saputo da un pescatore fidato che una nave mercantile passata vicino alla Ilcisia è stata affondata da un essere gigantesco con un unico occhio al centro della fronte, avrebbe potuto essere un ciclope non fosse stato per innumerevoli tentacoli che si protendevano dal corpo.

L'esistenza di simili mostri marini ritenuti ormai estinti sarebbe il minore dei problemi.

Ho prove fondate che parte dell'Abaria sia oggi inaccessibile, si dice che ci sia una città nel deserto che non ha mai avuto un nome, dove è sorto un nuovo madi. I resoconti ufficiali sostengono che si tratti della solita tribù barbarica che vuole terre e denaro, ma i soldati con cui io stesso ho parlato affermano invece che si tratti di un esercito di lucertole bipedi e creature ancora più mostruose, alte oltre sei cubiti.

Le foreste di tutta Rarte sono abitate dal Piccolo Popolo, che la notte rapisce i figli dei pastori e insidia le vergini. Le storie sono comunque edulcorate si tratta in realtà spesso di cose ben più mostruose di fate e folletti, sebbene anch'essi siano stati visti da persone che ritengo sobrie e assennate.

Le streghe abitano nuovamente le valli, le caverne e i monti, alcune malefiche e altre di cuore gentile, ma tutte folli e distaccate dal destino dell'uomo. Parlano spesso lingue strane e citano nomi senza senso Sub Niggurath, Yog Sothoth, Azathoth, Tsathoggua... chiaro segno della contaminazione dei falsi dei che provengono dalla Bacadia.

Io credo che persino le motivazioni date per la calata degli Iperborei al seguito di Giscardo, epidemie e carestie nelle loro zone di origine, siano false, io credo che abbiano migrato a causa degli stessi mostri che ora assediano i nostri confini.

I barbari, sono il nostro problema minore, se non sorgerà presto un campione pronto a guidarci l'uomo potrebbe perdere il controllo di tutta Rarte!

Inoltre chi sa cosa si nasconda oltre le colonne d'Erocle o nelle Terre Selvagge mai esplorate dai maroni e dominate dai neri... ho sentito sussurrare con raccapriccio le storie sulla terribile regina-lamia che abiterebbe il palazzo di Negrari, sulle tombe dove sarebbero stati sepolti demoni scacciati dagli stregoni dell'Enotria o delle città senza nome che si trovano più vicine al cuore dell'Hatria e in cui oscure porte di livello attendono di vomitare nel mondo demoni più antichi dello stesso Ferculio...

Che gli dei vi donino la giusta Consapevolezza ed illuminino il vostro cammino.

Betus, il mago



Primo Almanacco

+++ IGNOTUS IMPERAT PRAECER LIMIZEM NOTUM +++ ORBIS PARTA COMPENDIA CUM DESCRIPTIONIS URSHAE +++



+++ HIC SUNT LEONES. LEONES HOMINI LETIMUS +++ ORBIS TERRARUM MARCA DELINEACENS PUCRI +++

+++ HIC SUNT LEONES. LEONES HOMINI LETIMUS +++ ORBIS TERRARUM MARCA DELINEACENS PUCRI +++



Storiografia di Rarte



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

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

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

Abaria

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

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

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

Tra le tribù nomadi la più feroce e bellicosa era quella

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

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

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

Aragona

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

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

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

Marco Porcello dei Catini fu il vero conquistatore dell'Aragona. Originario del Sacanto e fiero delle proprie origini plebee e contadine, era dotato di una personalità carismatica che anche i suoi nemici più accerrimi gli riconoscevano. Condottiero sagace, sommo uomo politico, Marco Porcello dei Catini restò per un anno circa nella penisola aragonese, combattendo contro le tribù ibere per la maggior parte del tempo. La presa della cittadina di Iacca (502), importante piazzaforte ibera nei Rinepei, unita alle straordinarie capacità diplomatiche di Marco Porcello e ad una sua fortunata campagna nella valle del fiume Lojàn, permisero a Maro di estendere il proprio dominio su tutta l'Aragona settentrionale e centrale e parte di quella meridionale. La conquista di quest'ultima fu completata da Limato Acidino nel 510.





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

Bacadia

La Bacadia è un regno antico, sopravvissuto alle guerre tra gli dei, che culminarono con la formazione della desolazione nota come Terre Ignote, oltre la Landa di Sursia, dove un tempo sorgevano civiltà principesche. Non molto è noto delle origini di questo regno. I pochi che sanno, parlano con reverenziale terrore di Yuggoth, del Signore di Yeb, di Bagol'Jub e di altri e più terribili orrori, che avrebbero abitato quelle terre, usurpando il posto delle divinità pristinamente dopo la loro dipartita. Simili farneticazioni sono però scartate dagli storici come pure idiozie. La ricerca della verità sulle origini della Bacadia affonda in vecchi archivi di stato, fino ad ora solo parzialmente catalogati. Gli studiosi ed i bibliotecari dediti alla custodia di tali volumi, stranamente, sono spesso soggetti ad incidenti.

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

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

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

C'è chi sostiene che sia proprio nella Bacadia, e negli abomini che vi si praticherebbero, che andrebbe



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

Enotria

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

Si dice che la virilità tranciata del sovrano divenne il fiume Nile, che bagna l'unica parte veramente fertile dell'Enotria. La Guerra degli Dei delle Sabbie infuriò selvaggia per oltre 500 anni, fino a quando Esidi riuscì a imprigionare Set nelle viscere della terra ed a far risorgere l'amato marito, che rimase però privo della propria virilità e diventò da dio dei vivi, il dio dei morti.

Nel frattempo l'antico regno fondato dagli dei si era diviso. Erano nati l'Enotria, l'Ycrenaica e la Urematania.

I re dell'Enotria agognavano l'immortalità e nel tentativo di procurarsela costruirono le piramidi, anche se oramai nessuno ricorda quale fosse esattamente il loro scopo.

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

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

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

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

Con la migrazione dei popoli del sud, iniziarono le invasioni delle popolazioni beduine, che vivono nello sterminato deserto al confine meridionale dei regni costieri. Ciò portò alla necessità per l'Enotria di avere





un numeroso esercito, a cui i nobili, con i loro armigeri e mercenari, potevano contribuire solo in misura limitata, quindi iniziarono a reclutare anche schiavi nell'esercito. Fu così che nel corso del tempo nacquero i guerrieri cani e i guerrieri eunuchi, terribili falangi, se non per addestramento almeno per numero, in grado di incutere terrore nel nemico. Sotto il controllo mentale degli arcimaghi, queste falangi muovono come un unico uomo e sono immuni alla paura fino a che il controllo dei loro padroni dura.

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

Lialga

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

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

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

Lhute

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

Ebbene, la delucidazione mi è venuta dall'amico Putro con una cartina del tempo dei Normanni che mi ha spedito per email, durante il carteggio che abbiamo avuto su un possibile schema della carta geografica di Rarte. Questa carta riporta Ultima Thule, che ho poi scoperto essere una

definizione per il limite del mondo conosciuto.

Citazione da wikipedia:

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

Ursha

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

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

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

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

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

Nidia

La Nidia è un regno distante, per raggiungerla è necessario attraversare le Pianure dei Rom e le desolate Terre Ignote, dove si sono combattute le guerre degli dei, prima che questi decidessero di abbandonare Rarte.

Per raggiungere la Nidia bisogna attraversare le città fantasma infestate dagli spettri dei morti e le lande senza vita flagellate dagli incubi. Si tratta quindi di un viaggio estremamente difficoltoso e le famiglie di mercanti si tramandano, in assoluta segretezza, i diari ed i giornali in cui sono segnati i sentieri sicuri ed i luoghi in cui è possibile abbeverare gli animali. Per chiunque non possieda queste informazioni, l'attraversamento delle Terre Ignote è una follia, destinata a terminare con morte certa.

Tutto quello che a Laitia si sa della Nidia, proviene dai racconti dei pochi mercanti che intraprendono il viaggio e poi tornano, dopo anni, carichi di merci esotiche, portando schiavi dalla pelle abbronzata, esperti nella





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

Pianure dei Rom

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

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

Regni Iperborei

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



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

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

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

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

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

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

Samaca

Il folle re Alessandro di Cegria portò il suo esercito nella Samaca, terra dominata da un impero morente, una quarantina d'anni prima della dipartita delle divinità pristine, per impossessarsi del regno Serpiano, e conquistò rapidamente tutta la penisola e poi l'Enotria. L'impero di Alessandro si frantumò subito dopo la sua morte, avvenuta a causa della sua spavalderia, nel volersi dichiarare un dio in terra. Tale boria scatenò, come avevano previsto le oscure profezie di Neper Ka, l'invidia degli dei che distrussero la civiltà Cegria in una sola notte e poi esplosero in una serie di devastazioni e cataclismi, fino a quando le divinità pristine di lì a pochi anni decisero di abbandonare il loro mondo. Dopo il caos, il generale di Alessandro, Coseule Tonicare, prese





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

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

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

Stigliacca

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

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

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

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

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

Sursia

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

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

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

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

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

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

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

Il Principe dei Rovi intraprese, nel 908, un'altra importante campagna militare, questa volta ad ovest dietro invito dei reggenti della Bacadia, che erano minacciati da tribù iperboree. I successi militari dei Sursi





impensierirono però i Bacadi che tradirono gli alleati e dopo alterne vicende nel 913 scacciarono i Sursi.

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

Terre Ignote

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

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

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

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

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

È ormai noto che vi siano uomini degenerati, probabilmente lontani discendenti dei fondatori degli imperi perduti che vivono ancora in tali zone e sono dediti a blasfeme concupiscenze con creature risvegliatesi da eoni perduti. Questi esseri che a volte hanno ben poco di umano vivono allo stato feroce in cupi villaggi, o in strane città, residui cadenti di un'epoca che neppure loro conoscono, in ogni caso, innegabilmente, sono tutti malvagi.

Terre Selvagge

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

È una zona selvaggia abitata da bestie feroci, tribù di neri



ferali e in alcuni casi anche cannibali. Si raccontano storie orrende sui mostri e i demoni che in ere passate furono scacciati dagli eroi del Popolo Antico e si rifugiarono nelle foreste e nelle grotte delle Terre Selvagge.

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

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

Tribannia

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

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

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

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

Nelle zone scarsamente abitate e nella brughiera era possibile incontrare santoni e persino Druidi, per metà





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

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

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

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

Urematania

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

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

Con la caduta degli imperatori l'antica dinastia punica

riprese il controllo della Urematania e spostò nuovamente la capitale a Cartago che nel frattempo era diventata una oscura città infida e misteriosa, dove a volte fa difficoltà a stendere i suoi raggi anche il sole.

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

Ycrenaica

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

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

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

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

Grandi filosofi e coltivatori, gli Ycrenei non hanno mai avuto un ruolo dominante nelle vicende di Rarte e vivono la loro vita nel rimpianto dell'arte e della cultura





Note storiche di Laitia



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

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

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

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

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





Calendario laitano



*Un'altra cosa che manca nel gioco ed è invece molto importante: un calendario.
È nato mischiando pezzi del calendario latino, di quello dei rivoluzionari francesi, anagrammi e nomi inventati di sana pianta.*

IANUARIO

Il mese della grande oscurità, dedicato a Iano, divinità pristina della città di Maro.

FININVERNO

Mese del disgelo sui monti, ultimo mese di grande freddo.

BRUMOSO

Prima aratura dei campi. Uscita degli armenti dalle stalle.

PRILAE

Fine della prima semina e periodo delle grandi pulizie nelle case.

PRIEVO

Mese dei primi raccolti e delle sagre paesane.

IUNARIO

Maturazione degli alberi da frutto, inizio della mietitura del fieno.

GULLIO

Inizio della conservazione sottolio dei cibi e dell'attività casearia.

FINESTATE

Ultimo mese caldo, mese dedicato al riposo nella calura estiva.

VENDEMINO

Raccolta dell'uva e successiva vendemmia.

ULTIMAMESSE

Mese dei raccolti tardivi, dedicato anche alla penitenza e alla contrizione.

GRIGIOMESE

Macellazione dei capi in eccesso che non possono sopravvivere all'inverno.

Mese della stagionatura di salami ed insaccati.

NEVOSO

Inizio del riposo invernale. Mese delle neviccate solitamente dedicato alla filatura, al cucito ed al rammendo.





Alfabeto Runico



Nel manuale base compaiono delle iscrizioni in runico, alfabeto designato per rappresentare la lingua magica del Popolo Antico. Rarte non è la Terra quindi ciò che segue è una interpretazione parziale e sommaria del vero alfabeto runico.

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

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

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

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





Culti e Riti di Rarte

Purtroppo, il manuale di Kata Kumbas offre pochi dettagli sulla fede di Rarte. Il gioco è degli anni ottanta, quando si sentiva poco l'esigenza di caratterizzare gli aspetti che non centrassero con l'esplorazione dei sotterranei.

D&D stesso non aveva in quel periodo manuali con l'elenco delle divinità adorate a Mystara e si giocava senza problemi. Da questo punto di vista, Kata Kumbas ha preceduto i titoli più illustri, cercando di fornire alcuni spunti sul background in cui si giocava e su cosa ci fosse attorno ai giocatori, come si può notare nelle avventure già pronte. Inoltre, per tutti gli aspetti di Laitia, è sempre possibile far riferimento alla storia ed ai miti dell'Italia e traslarne opportunamente gli eventi.

La Fede Antica

STORIA

Secondo l'antica fede, originariamente vi era l'equilibrio perfetto, da cui poi si separarono i principi della luce e delle tenebre. Ciò diede origine allo scorrere del tempo e alla formazione del mondo di Rarte, iniziò così il divenire. Gli dei, che a quel tempo abitavano insieme agli uomini, videro diminuire gradualmente l'armonia tra di loro. Iniziarono così, una serie di guerre intestine tra gli dei appartenenti ai due principi.

Il panteon degli antichi dei ha abbandonato il mondo di Rarte, poco prima della creazione della città di Maro, poiché i conflitti stavano distruggendo il mondo stesso. Il momento più terribile del conflitto distrusse più di metà dei regni antichi di Rarte, creando le Terre Ignote e distruggendo la civiltà Cegria. Secondo alcuni filosofi, fu proprio da quel conflitto e dal terrore che esso suscitò, che nacquero i falsi dei, adorati oggi nella Bacadia.

Un'altra sciagura, attribuita a quel periodo, fu lo sprofondamento delle terre di Atlantea, dove la leggenda vuole che gli uomini stessero creando una macchina che permettesse loro di rivaleggiare con gli dei.

Quando gli dei si resero conto che i loro dissidi e le loro liti stavano distruggendo il mondo di Rarte, decisero di allontanarsi da esso e rifugiarsi tra le stelle.

Anche se non viene mai detto esplicitamente, si può capire che ora gli dei risiedono nelle costellazioni che formano i sei cerchi celesti. Gli dei non intervengono più direttamente, i demoni e gli spiriti a loro fedeli e i cerchi celesti sono l'ultimo residuo della loro influenza sul mondo. Sebbene gli evocatori del vecchio culto sostengano che solo l'equilibrio tra i due principi potrà riportare la pace e l'equilibrio su Rarte, dopo il primo attacco dell'entità oscura, in tutta Laitia è stata proibita l'adorazione degli dei appartenenti alle forze delle tenebre, con la sola eccezione del dio della morte Ade e di Ares, signore della guerra.

IL CULTO

Il fedele degli dei antichi è tenuto a portare sacrifici agli altari delle varie divinità, ogni volta che voglia chiedere una preghiera di intercessione al sacerdote del culto. Per l'entità luminosa offerte accettabili sono colombe, capretti, vitelli e torte di frumento o farro appena macinato. Un quarto dell'offerta è destinato all'altare della divinità, a cui si vuol chiedere il favore, mentre il resto è destinato al sostentamento del tempio. Sono accettate anche offerte in denaro, che però

possono integrare, ma non sostituire, l'offerta sacrificale all'altare.

Gli dei dell'entità oscura devono essere, invece, ingratiati con il sacrificio di sangue umano, possibilmente quello di fanciulle vergini tra i sedici e i diciannove anni. Il loro culto è solitamente segreto e gli adepti forniscono al sacerdote quanto necessario per il suo sostentamento.

Poiché il loro culto è bandito, gli dei oscuri, solitamente, non hanno degli altari cui arde il fuoco perpetuo. Il sacerdote tiene un'urna con i tizzoni del precedente fuoco sacro e, quando si deve officiare il rito, scava una fossa dentro cui far ardere una pira, per il tempo strettamente necessario ad operare i rituali. In fondo nessuno vuole che lo sguardo maligno dell'entità oscura si soffermi troppo sui suoi fedeli, altrimenti le disgrazie invocate sui nemici, potrebbero rovesciarsi anche sui supplici.

Il culto di Ares e di Ade sono un'eccezione. Il defunto ha già compiuto il suo sacrificio ad Ade, quindi vengono solo eseguiti i riti per agevolarne il passaggio negli inferi. Nel caso di Ares, il sacrificio deve essere costituito dal sangue dei nemici versato sul campo di battaglia, per questa ragione, viene permesso nelle città il culto pubblico di queste due divinità, anche se legate alle forze delle tenebre.

Il dovere dei sacerdoti è quello di mantenere vivo il fuoco dell'altare della sua divinità, pena la morte. Gli dei sono già abbastanza lontani, anche senza che il fuoco, che attira il loro sguardo sul tempio dei fedeli, si estingua.

Un tempo, gli altari si trovavano nelle piazze delle città, ma con la distruzione delle vestigia degli antichi dei, operata nella città di Maro e presto emulata anche nelle altre città di Laitia, molti degli altari andarono distrutti. Quando, in seguito, alcuni degli altari vennero ricostruiti, si decise di porli dentro ai templi, in modo che fossero difesi, da eventuali nuovi assalti delle folle fanatiche.

In molte città, per limitare le spese di costruzione, si costruì un tempio unico, con dentro tutti gli altari delle divinità maggiori venerate, sul modello dell'Unico Tempio delle Divinità Pristine, della città di Maro, miracolosamente risparmiato dalla furia iconoclasta del Nuovo Culto.

L'Unico Tempio è gestito dalle vestali, che servono il tempio per tutta la loro vita, con l'impegno di non far estinguere i fuochi degli dei.

Oltre all'adorazione individuale, vi sono tutta una serie di feste comandate in onore dei vari membri del panteon, in cui vengono offerti giochi circensi e altri svaghi per la popolazione.





GLI DEI

Questo è solo un esempio, non esaustivo, di alcuni degli dei più importanti, esistono moltissime altre divinità, alcune con stuoli di seguaci ed altre quasi dimenticate.

Entità Luminosa

- Iano, una delle divinità pristinissime più antiche, ha due volti, è dio del passato e del presente e incarna le virtù guerriere degli abitanti di Laitia.
- Zois, padre di molte delle divinità pristinissime, signore delle tempeste e dei fulmini.
- Giuno, moglie di Zois, dea della famiglia e vendicatrice delle infedeltà coniugali.
- Danas, dea della caccia (*il suo culto è descritto nell'avventura "La porta del diavolo"*).
- Elios, dio del sole e dell'arte, è patrono di tutto ciò che è splendente e luminoso.
- Afrodesis, dea della bellezza, della sensualità e del piacere. I suoi sacerdoti sono noti per la potenza delle loro divinazioni. Mentre si aspettano i responsi degli oracoli, si è solitamente intrattenuti dalle giovani novizie di questo culto.
- Dio delle Trame (*descritto nell'avventura "L'isola della peste", probabilmente riconducibile a Hermes, il messaggero degli dei, maestro in complotti ed inganni*).
- Asclepio, dio della guarigione e patrono dei medici (*Si è sostituito questo nome a quello di Alupescio, anagramma di Esculapio, descritto ne "L'isola della peste"*).

Entità Oscura

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

spiriti malvagi che abitano l'acqua. Si dice che non abbia abbandonato Rarte.

Il Nuovo Culto

STORIA

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

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

Il Signore Senza Tempo è una divinità antica che però si è diffusa nelle terre oltre Saba solo negli ultimi secoli ad opera del Primo Illuminato e dei suoi discepoli. Alcuni scolastici criticano la visione dominante nella nuova fede secondo la quale il Signore Senza Tempo sarebbe l'unico. Non c'è però alcun dubbio che sia una divinità dotata di un grande potere vista la capacità dei suoi seguaci di operare miracoli, guarire e scacciare demoni.

La venerazione del Nuovo Culto si incentra sulle seguenti figure:

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

Il culto del Signore Senza Tempo si scaglia contro tutte le forme di magia antica e tanto contro l'evocazione dei demoni che degli spiriti della luce (*riferendosi all'avventura del cimitero dei pellegrini si può certamente concludere che il Nuovo Culto sia spesso dedito a pratiche inquisitorie*).

A volte la morale del Nuovo Culto appare una cosa





poco definita, in cui c'è posto per tutti e in cui sembra che l'imitazione del proprio Sacro Protettore sia più importante della definizione di valori di comportamento generali.

GLI APOCRIFI

Il proliferare di testi sulle opere e predicazioni dei Sacri e degli Illuminati ha portato alla creazione di miti e storie, da parte di autori, magari animati anche da buoni intenti, ma poco ispirati dall'illuminazione, che a volte rasentano la favola e sono poco credibili. Di recente, per evitare che queste divergenze nei testi sacri possano portare al diffondersi di eresie, il Patriarca ha deciso la creazione di un comitato di saggi che deve vagliare l'affidabilità e l'origine degli scritti minori e redigere una lista dei testi sacri che sono coerenti con le opere dei secondi illuminati e con il Sacrum Verbum, e quelle invece chiaramente fantasiose.

IL CULTO

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

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



Culto di Mithras

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

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

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

Culto del Capro

Il Capro ha sembianze antropomorfe, con la testa di capra e gli zoccoli al posto dei piedi, è patrono della fecondità eccessiva, della lussuria e del piacere sfrenato, il suo culto predica l'alienazione del prossimo e della società di fronte ai bisogni del singolo. Il capro è venerato nelle grandi città da nobili annoiati o nelle campagne dal volgo che cerca la sua benedizione per la semina, spesso si possono osservare simboli fallici o statuine di donne incinte piantate nei campi dell'entroterra laitiano per propiziare il raccolto. Spesso i fedeli al culto ritengono il Bafometto un messaggero del Capro e lo venerano e interrogano come tale.

Quattrocento anni fa un demone suo servitore è riuscito ad entrare nel mondo di Rarte attraverso una porta di livello e, prima di essere ricacciato negli inferi, ha vergato un tomo sapienziale contenente il volere del Capro per i suoi fedeli, il Liber Impravus, rilegato in pelle umana e scritto con il sangue di dodici vergini. Questo tomo, dotato di arcano potere è da allora gelosamente custodito dai sacerdoti del culto ed è stato copiato in almeno un centinaio di trascrizioni perché i riti e le disposizioni del Capro fossero note a tutti coloro che lo seguono. Si dice che le parole di comando contenute nel libro se sussurrate alle orecchie di un mortale possano pervertire per sempre la mente, si capisce quindi che il Nuovo Culto combatta con il doppio della ferocia il Culto del Capro rispetto agli altri.

De Actis Venefici Laitiani

Riguardo agli atti degli stregoni Laitiani

Sebbene per il volgo i fattucchieri e gli stregoni vengano considerati uguali, i primi ricorrono ad amuleti e pozioni





che servono a sprigionare forze già insite nella natura, mentre i secondi seguono un cammino ben più oscuro. Gli stregoni utilizzano sortilegi e fatture con il favore dell'Entità Oscura, ciò li rende più temibili.

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

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

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

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

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

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

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

Per compiere i loro malefici molte streghe e stregoni si servono di figurine di cera e di argilla per la pratica dell'iffissione, pare possano usare con gli stessi risultati un gomito, una candela o una calza. Ma la corruzione insita nei loro poteri li rende anche vulnerabili a molte strane e bizzarre credenze, il popolo ha escogitato una serie di rimedi che adoperano regolarmente per proteggersi dalle pratiche stregonesche.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se sono gli indumenti assoggettati da un incantesimo, è sufficiente farli bollire e recitare alcune formule di esorcismo. Spesso si consiglia di far bollire la catena del focolare o la catena con la quale sono legati gli animali nella stalla, quando si ha il sospetto che delle streghe abbiano operato sortilegi.

Per allontanare il temporale ordinato dagli stregoni i





contadini sono soliti mettere, di fronte ai casolari, un ceppo bruciato nella notte.

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

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

andare presto negli inferi.

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





Demonologia



“Ego sale conspersi supra cor meum
ab esse firmati mei vulni”

Iscrizione sulla porta dell'Ade nella città antica di Kalima

“Prima della guerra tra gli dei, prima della nascita delle Terre Ignoto e dell'orrore che è l'Hatria, prima della caduta della maledetta razza dei giganti che nel suo orgoglio volle rivaleggiare con gli dei, prima dell'arrivo nel modo dei mortali: prima di tutti ciò nacquero i demoni.

Nei giorni in cui gli dei erano giovani e non vi erano mortali da far ascendere già vi erano spiriti serventi e famigli per allietare gli dei. A tali entità in tempi a noi noti venne dato il nome di demoni, spiriti o diavoli a seconda delle loro inclinazioni più bonarie o malvagie. Così nacque la prima generazione delle potenze celesti intermedie di basso medio ed alto ragno, disposte in più o meno ordinata gerarchia come compiaceva ai loro creatori. Ed essi si beavano nel privilegio di poter condividere parte dei pensieri degli dei stessi e di avere l'onore di metterli in atto.

Dopo la nascita di giganti e mortali l'interesse degli dei fu concentrato sulle loro nuove creature che popolavano la loro terra e sulla splendidezza e meraviglia che ogni loro nuova azione provocava in essi, fino al punto che tra loro iniziò a nascere l'invidia.

Essi allora decisero che i mortali che avessero compiuto un cammino di così splendida virtù e sapienza divenissero illuminati perché fossero testimonianza della gloria degli dei che li avevano creati, e ogni divinità tanto più si inorgoglia dei propri illuminati.

Essi decisero anche che coloro i quali più li compiacevano non avessero da morire, ma fossero come trasfigurati in spiriti, potenze e principati e così una nuova cerchia di potenze intermedie venne creata, e si ebbe la seconda genesi di demoni, spiriti e diavoli, non più pensiero della divinità stessa, ma carne elevata al rango etero e immortale.

Poi vi furono i fatti luttuosi e funesti delle guerre contro giganti e titani e tra dei e dei, in cui spiriti, potenze, principati, demoni e diavoli tale e tanta parte ebbero nella devastazione di Rarte che, quando gli dei fuggirono per proteggere la loro stessa creazione, essi rimasero, ormai attratti più dalle cose materiali che dalla pura essenza divina, chi per sanare e porre rimedio alle ferite che aveva causato alla terra e ai mortali, chi invece spinto dalle proprie passioni, per perpetrare nuova distruzione e miseria.

Il resto è storia a tutti nota.”

Frammento del trattato di Adelmo da Vallescura
De Acta Demoni Antichi, anno 450 circa.

In Kata Kumbas i demoni sono una delle creature più caratteristiche. Vengono convenzionalmente distinti tra entità della luce ed entità delle tenebre, ma queste sono regole umane, i demoni agiscono sempre per loro interesse, seguendo apparentemente ubbidienti, il volere dell'Evocatore, ma quando ne avranno l'occasione sfrutteranno la situazione a loro vantaggio.

I demoni abitano i livelli dell'esistenza più esterni, solitamente definiti come livelli inferiori, meglio conosciuti come Inferi o Averno. I livelli inferiori hanno la particolarità di non essere completamente separati dagli altri livelli come invece succede per i vari mondi abitati del cosmo (noti come livelli materiali).

Gli abitanti dei livelli inferiori hanno pertanto la possibilità di interagire parzialmente anche con gli abitanti dei livelli materiali, in particolare, rispetto ad essi, possono essere considerati come creature di puro spirito in grado di comunicare e suggestionare i viventi e manipolare il mondo reale grazie alla magia.

Oltre a ciò i demoni possono tentare di entrare nel mondo materiale grazie a quattro meccanismi: richiamo, evocazione, possessione o tramite l'uso delle porte di livello. Vi sono inoltre demoni che rimangono intrappolati a volte nel mondo di Rarte e non potranno mai più uscirne, questi sono di gran lunga i più pericolosi.

Non è possibile uccidere completamente un demone, a meno di non conoscerne il vero nome, poiché il suo spirito è estremamente forte, ed è in grado di ricreare un corpo materiale nel quale essere ospitato.

Inoltre, in molti dei casi in cui il demone compare nel mondo di Rarte, non lo fa con il suo corpo originale.

RICHIAMO

Quando vi è una grande concentrazione di male in unico luogo ciò riesce ad attirare l'attenzione del demone senza che vi sia bisogno di evocarlo e gli premette di assumere una forma nel mondo materiale. Un esempio è quanto è successo durante le invasioni di Giscardo lo Smazzolatore quando Amodeus apparve a guidare legioni di masnadieri e creature dell'Entità Oscura al seguito delle orde di Giscardo.

Il corpo di un demone richiamato può essere distrutto, ma il suo spirito ritornerà sempre nel livello da cui proveniva.

PORTE DI LIVELLO

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

EVOCAZIONE

Convocare volontariamente un demone alla propria presenza è il modo più efficace per introdurlo nel mondo materiale. Il demone viene solitamente evocato come un essere dotato di un corpo nebuloso, ma se l'evocatore non riesce a controllarlo, il demone scapperà e plaserà il suo corpo, solitamente in un animale, per cercare un nascondiglio e da qui organizzarsi per perseguire i propri oscuri fini.





VINCOLO

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

POSSESSIONE

In termini di gioco la possessione potrebbe verificarsi come conseguenza di un maldestro ottenuto nel tiro di Evocazione o se compiuta da un individuo che non sia iniziato al rango di evocatore.

Un demone che si trovi nel suo livello di origine ha comunque sufficiente potere per poter ammalare un essere vivente ed impossessarsi del suo corpo controllandolo in tutto e per tutto.

Sono molti su Laitia, persuasi dalla follia che sia possibile controllare, diavoli, demoni e altri spiriti inferiori, provenienti dall'Averno e da livelli di esistenza ancora più profondi...

I loro strumenti sono amuleti in ottone e bronzo, pentacoli di rame, pugnali ingemmati (noti come althame o bulino a seconda degli scopi), coppe scavate nei crani umani, catene d'argento, scudisci, serpi di metallo e altri simili oggetti... come se i demoni che sfuggono al comando dei più potenti evocatori potessero essere vincolati dalla plebe tramite l'uso di oggetti materiali. Succede così che la volontà degli esseri umani crei effettivamente un contatto tra il mondo materiale ed

i livelli inferiori dell'esistenza, consentendo all'essenza spirituale del demone di penetrare in questo mondo.

Non essendo passato per una porta di livello, il demone non possiede un corpo fisico in grado di interagire con la realtà, ma la sua volontà e la sua magia sono comunque sufficienti a prendere possesso del corpo dello sfortunato evocatore, che scopre i suoi amuleti del potere assolutamente inutili a proteggerlo dalla malvagità dello spirito richiamato.

A questo punto il demone solitamente cercherà di aumentare il suo potere sul piano materiale cercando di corrompere le masse alla venerazione del proprio patrono oppure di plagiare le menti dei governati o ancora, sebbene più di rado, cercherà di aprire una porta di livello per far entrare nel mondo materiale altri suoi fratelli demoni.

Un essere posseduto è particolarmente pericoloso, poiché il corpo non è del demone, nessuna ferita inflitta al corpo mortale può danneggiare lo spirito maligno. Al massimo, se il corpo venisse distrutto, il demone deve solo riuscire a trovare un nuovo ospite, magari proprio l'uccisore del suo corpo precedente.

È tuttavia estremamente difficile distinguere un posseduto da un normale essere umano.

Alcuni animali come cani o cavalli non sopporteranno di stargli vicino, mentre altri come i gatti lo prederanno subito in amicizia, ma in una grande città è facile evitare tutte queste situazioni... e non è possibile tacciare di connivenza con le tenebre tutte le persone a cui un cane abbaia contro.

Solo potenti rituali della magia bianca o del Nuovo Culto possono respingere il demone nel livello di esistenza originario abbandonando il corpo ospite.





Le nuove Caste: il Negromante, il Picaro e l'Assassino





Revisione delle Regole



Questa sezione contiene una serie di modifiche al regolamento per poter giocare campagne di più ampio respiro. L'intenzione non è quella di stravolgere il sistema di gioco, ma andare a colmare le lacune e integrare elementi interessanti anche ai fini interpretativi e di gestione per il Magister e i giocatori.

Creazione del Personaggio

NUOVA CHARTA E REGISTRO DEL MAGISTER

A supporto delle regole introdotte trovate la nuova Charta e il nuovo Registro del Magister.

NUOVE CASTE

Si aggiungono delle nuove caste, sono ispirate ai numerosi risvolti oscuri/grotteschi che può assumere il gioco e sviluppano l'aspetto più cupo di ogni stirpe di Laitia.

Iperborei: Assassino

Mettono al soldo le loro abilità e non hanno scrupoli nel compiere le azioni più efferate. Sanno usare qualunque tipo di arma e rendere letali anche gli oggetti più comuni, nascondersi e camminare senza che gli altri possano accorgersi della loro presenza. Prediligono agire da soli, quando si aggregano a gruppi di viaggiatori è per raggiungere più facilmente il loro obiettivo o per reperire nuovi incarichi. Non indossano mai armature pesanti e prediligono le armi da punta e da taglio.

Rom: Picaro

Vagabondo, furfante, pitocco e astuto, ma fondamentale non malvagio è spesso vittima di curiose peripezie. Disposto ad ogni intrigo ed espediente per trarre guadagno e sopravvivere, camaleontico, voltagabbana, un vero turbine creativo, ma assolutamente inaffidabile. Può usufruire di soli tre lanci per le dotazioni e le eredità acquisibili in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione. Non ha limitazioni di alcun tipo.

Popolo Antico: Negromante

Quando un Mago ricerca maggiore potere e si spinge al di là della magia elementale, giunge alla magia del sangue, una pratica inumana, condannata sia dal vecchio che dal Nuovo Culto. Il mago smette quindi di essere tale, perde il favore degli Elementali e diviene Negromante. Normalmente la magia del sangue non viene praticata da cerchie eretiche, ma da singoli che la imparano da osceni maestri. Gli incantesimi per la maggior parte operano sul corpo delle vittime e sui defunti, richiedono un tributo in termini di Livello Vitale, esiste un limite di tempo di sole 10 clessidre da osservare tra una magia e l'altra perché le entità oscure che aiutano il Negromante attendono con impazienza di essere nutrite.

Come i Maghi, i Negromanti non portano mai armature e possono adoperare solo armi leggere. Fino a 40 punti di LV possono conoscere due incantesimi, da 41 a 60 ne possono conoscere tre e da 61 a 80 ben quattro. Possono usufruire di soli tre lanci per le dotazioni e le eredità ac-

quisibili in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione.

TEST DI PERSONALITÀ

Permette di caratterizzare ulteriormente il personaggio e dare un supporto all'interpretazione.

Come si può vedere dalla tabella sulla Charta, ogni riga determina un tratto di personalità, al centro lo stato equilibrato, a destra una condizione eccessiva, a sinistra una condizione in difetto dello stesso tratto. Quando viene creato il personaggio, il giocatore, decide segnando per ogni riga la condizione del tratto. Questo creerà un profilo di personalità del personaggio, a cui dovrà attenersi. Nel corso delle avventure potranno esserci degli spostamenti di condizione dati dalle esperienze vissute (spostamento che succede al termine dell'avventura o al passaggio di livello o in concomitanza con episodi di forte impatto emotivo, che giustificano un cambio così profondo). Questo è uno strumento guida per l'interpretazione, che dà al Magister la possibilità di sottoporre i personaggi a test di personalità in situazioni critiche.

Un esempio: Ginus si intrufola in una festa di palazzo, ma non ha la minima idea di come ci si deve comportare in una tale situazione e decide quindi di imitare quello che fanno gli altri. Il Magister allora decide di far fare a Ginus un test sulla personalità, per la precisione di usare il tratto dell'Imitazione: guardiamo sulla scheda nella riga opportuna, se Ginus ha Imitazione avrà il 50% di probabilità di riuscita, se ha Goffaggine avrà il 25% di riuscita, se ha Esibizionismo avrà il 75% di riuscita.

Il giocatore tira 1d10, se supera il test Ginus se la cava in un modo o nell'altro; se però fallisce, il risultato sarà in base alla condizione del suo tratto; se è esibizionista si farà notare per aver esagerato magari vantandosi ad alta voce di un'impresa esagerata, se è goffo si farà notare perché avrà dato una testata a una dama inchinandosi.

PAURE E SVANTAGGI

Nella fase di creazione del personaggio il Magister e ogni giocatore devono discutere il personaggio, così da impostare i Trattati di Personalità che abbiamo già spiegato, ma soprattutto decidere 3 paure e svantaggi del personaggio. Non esiste persona al mondo che non abbia una qualche fobia o un misero svantaggio fisico o morale, bene allora il giocatore deve decidere 3 tra paure e/o svantaggi da assegnare e sottoporle al giudizio del Magister. Non esiste un elenco preciso, deve essere fatto tutto a discrezione del giocatore e insindacabile giudizio del Magister.

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



Charta di identificazione

Giocatore _____ Personaggio _____

Stirpe _____ Casta _____

For _____ Abi _____ Con _____ TdF/TdP _____ LV _____ Armatura _____

Ingombro _____ Grado Cons. _____ Punti Cons. _____ Punti Conversione _____ FC _____

Sacro Protettore _____ Regola di vita _____

Segno Celeste

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

Tratti personalità

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

Particolarità e Inibizioni/ Paure e Svantaggi

Magie/ Alchimie/ Evocazioni/ Fatture

Riassunto principali regole per combattimento e movimento

Valore Armatura

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

Danni senza armi esseri umani

Graffi, Ceffoni, Pestoni 1d6; Morsi, Pugni, Gomitate 1d8; Calci, Testate, Ginocchiate 1d8+1

Danni senza armi animali e mostri

Morso, Artigliata (Cane, Gatto selvatico...) 2d12+1

Calcio (Cavallo, Mulo, Bovino...) 4d8

Carica (Bovino, Cinghiale...) 4d10

Beccata, Artigliata di Rapace 12d8+1

Conseguenze dei danni subiti

Se la LV scende sotto 50% si subiscono altri 2 punti danno e CdC -5%

Combattimento Magico

Incantesimo ha successo se risultato su 1d20 uguale o superiore a TdF/ TdP del soggetto vittima

Combattimento Corpo a Corpo

BONUS AL DANNO: Valore Forza pari o superiore a 15= +1

FATTORE DI COMBATTIMENTO MEDIO (FC) del gruppo= CdC/3 – Valore Armatura

Combattimento a Distanza

BONUS AL TIRO PER COLPIRE: Valore Abilità pari o superiore a 15= +1

MODIFICATORE CdB

Bersaglio fisso: +1; Bersaglio mobile -1; Bersaglio scoperto +1; Bersaglio coperto -1

Bersaglio grande +1; Bersaglio piccolo -1; Bersaglio alla luce +1; Bersaglio in ombra -1

Distanza da 6 a 50 metri -3; Distanza da 51 a 150 metri -6; Distanza oltre 150 metri -3

Tiratore in movimento -3

MODIFICATORE AL DANNO

Chi viene colpito subisce 2 punti danno in ogni caso

Recupero delle ferite

+1d8 a giri di passato in assoluto riposo e con adeguate cure

+1d6 a giri di passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure

+1d4 a giri di passato in pessime condizioni per il recupero

Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile (S.I.M.P.):

MAGGIORAZIONI S.I.M.P. PER ANIMALI

Cane e Lupo +10; Cavallo +15; Centauri +15; Drago (a terra) +5; Drago (in volo) +20; Cinghiale +10; Roditori +15

MODIFICATORI DI P.A.V.I.T.

Peso da 0 a -3; Atmosferici da 0 a -1; Visibilità da 0 a -2; Ingombro da 0 a -3; Terreno da 0 a -3; Ferite da 0 a -3

FATTORE DI CONVERSIONE: S.I.M.P. x 1,5= distanza in metri

DISTANZA MASSIMA PERCORRIBILE DA UN GRUPPO per CLESSIDRA:

ALL'APERTO DI GIORNO IN MARCIA 6 Km

ALL'APERTO DI GIORNO CORRENDO 8 Km

ALL'APERTO DI GIORNO ESPLORANDO 3 Km

ALL'APERTO DI NOTTE IN MARCIA 4 Km

ALL'APERTO DI NOTTE CORRENDO 6 Km

ALL'APERTO DI NOTTE ESPLORANDO 1 Km

AL CHIUSO IN LUCE IN MARCIA 1,4 Km

AL CHIUSO IN LUCE CORRENDO 2 Km

AL CHIUSO IN LUCE ESPLORANDO 0,5 Km

Ingombro

Ingombro = inferiore a FOR x2, i valori di S.I.M.P. puri

Ingombro = FOR x2, i valori di S.I.M.P. si dimezzano; -5% alla CdC; -1 nel Tiro a distanza

Ingombro = FOR x3, personaggio immobile



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

INGOMBRO

È un valore che determina sia il peso che il volume di un oggetto, dalle armi al cibo. Quindi tutto ciò che esiste ha un valore di ingombro. In termini di gioco ogni personaggio segnerà il totale dei valori di ingombro dei vari oggetti che trasporta sulla scheda. Il valore di ingombro sopportabile da ogni personaggio è direttamente relazionato con la Forza (o Potenza nel caso di bestie), ovvero fintanto che la somma totale del valore di ingombro dei vari oggetti trasportati è pari o inferiore alla Forza x2, tutto bene, nel momento in cui il valore supera Forza x2 allora il valore della S.I.M.P. (la capacità di movimento) si dimezza, inoltre si avranno dei malus in combattimento, -5% alla CdC e -1 al Tiro a Distanza; quando poi dovesse succedere che l'ingombro superi il valore di Forza x3, il personaggio non potrà muoversi e compiere azioni.

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

Risoluzione degli eventi

Sul manuale base per la risoluzione degli eventi legati alle tre caratteristiche base si utilizza il dado da 100, convertendo prima il valore della caratteristica in percentuale, grazie a una tabella. Per semplificare e sveltire il procedimento andremo invece ad adottare 1d20. Per avere successo, occorre ottenere un risultato uguale o minore del valore della caratteristica necessaria.

CRITICO E MALDESTRO NEI TIRI DI CONTROLLO

Alcuni casi particolari coinvolgono delle abilità con un valore percentuale, il tiro di controllo si effettua con 1d100, si deve ottenere un risultato uguale o minore per avere successo, se però si ottiene un risultato pari o inferiore al 10% del valore dell'abilità si verifica un "critico", ossia l'azione riesce nel migliore dei modi, nel caso invece che il risultato sia uguale a 99 o più si verifica un "maldestro", ossia l'azione fallisce nel peggiore dei modi; a discrezione del Magister descrivere l'accaduto, il maldestro non deve essere un semplice fallimento, ma deve avere delle conseguenze importanti, come nel caso del critico non deve essere un semplice successo, ma un vero capolavoro.

COMBATTIMENTO

Iniziativa

Se non è chiaro chi dei contendenti sorprenda l'altro, si esegue un Tiro Iniziativa, ognuna delle fazioni lancia 1d6, inizia quella con il risultato più alto e le altre a seguire in ordine decrescente. In caso di pareggio di ritira.



Critico e maldestro in combattimento

Quando un personaggio attacca e supera con successo il test sulla sua CdC con 1d100 nel caso ottenga un critico (10% della sua CdC), l'attacco non è parabile, nel fare il danno infligge il valore massimo a cui si sottrarrà solamente metà del valore di protezione dell'armatura.

Nel caso invece di un colpo maldestro (99 o più) il Magister tira 1d6 per determinare le conseguenze:

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

Parata

Rispetto ad altri giochi le probabilità di colpire in Kata Kumbas sono relativamente elevate, pertanto può essere opportuno prevedere che il bonus di parata del difensore venga sempre sottratto alla CdC dell'attaccante.

Il bonus di parata è determinato dal valore di attacco dell'arma che sta adoperando più l'eventuale valore di difesa dello scudo che impugna; può essere anche determinato da un qualsiasi altro oggetto adoperi per difendersi dai colpi, il Magister valuterà il valore di difesa a suo giudizio.

Nel turno di combattimento tradizionale l'attaccante dovrà sottrarre alla propria CdC il bonus di difesa della sua vittima dimezzato ed effettuare su questo nuovo valore il tiro di controllo.

Nel caso in cui il difensore decida di rinunciare alla propria azione di attacco per concentrarsi sulla difesa, beneficerà del bonus di difesa intero.

Per le creature/mostri/animali il bonus di parata è uguale a quello di attacco.

Bonus al danno

Per ferire si tira il numero e la tipologia di dado previsto per l'arma usata, a questo si sommerà però il bonus al danno (+1 per chi ha su Forza 15 o più)

Bonus nel combattimento a distanza

I personaggi con Abilità 15 o superiore beneficiano di un bonus di +1 nel combattimento a distanza che è cumulativo con quello donato da altre regole.

Danni senza armi degli esseri umani

- Graffi, Ceffoni, Pestoni 1d6
- Morsi, Pugni, Gomitate 1d8
- Calci, Testate, Ginocchiate 1d8+1

Recupero delle ferite

I danni subiti vengono recuperati secondo la seguente tabella, a meno di utilizzo di magie, pozioni...

+1d6 a girodì passato in assoluto riposo e adeguate cure
+1d4 a girodì passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure

+1d6 ogni due girodì passati in pessime condizioni





Armi e Armature



Nelle tabelle seguenti è stato aggiunto il valore dell'ingombro sono state riviste le classi di danno, ampliato un po' l'elenco e soprattutto si è data l'indicazione della tipologia dell'arma, così da definire inequivocabilmente quali fossero le armi leggere, quelle medie e quelle pesanti. Sono stati inoltre variati i valori di attacco sulla base del seguente ragionamento: un'arma pesante è mediamente più grande e complessa da usare, un pugnale o un bastone sono la cosa più elementare da brandire. L'incremento percentuale che ogni arma dona alla CdC del personaggio, favorisce le armi leggere e semplici, mentre sfavorisce le armi come lo spadone a due mani o la mazza a catena.

Armature

TIPO	INGOMBRO	TOGLIE AL DANNO	VALORE DI DIFESA	CLASSE
Corpetto imbottito	3	-1	/	LEGGERA
Corpetto di cuoio	3	-2	/	LEGGERA
Cuoio borchiato	3	-2	/	LEGGERA
Pelli	4	-2	/	LEGGERA
Cotta di maglia	5	-3	/	MEDIA
Corpetto a scaglie	6	-3	/	MEDIA
Corazza completa a bande	7	-4	/	PESANTE
Corazza completa a scaglie	8	-4	/	PESANTE
Corazza di piastre	9	-4	/	PESANTE
Scudo piccolo	4	-1	5%	MEDIA
Scudo grande	6	-2	8%	PESANTE

Armi da Lancio

TIPO	INGOMBRO	GITTATA CORTA	GITTATA MEDIA	GITTATA LUNGA	DANNO	CLASSE
Sasso	2	8 cb	16 cb	32 cb	1d8	LEGGERA
Arco corto	6	30 cb	60 cb	120 cb	2d12+1	MEDIA
Arco lungo	8	50 cb	100 cb	240 cb	2d12	PESANTE
Balestra	9	60 cb	120 cb	300 cb	3d12	PESANTE
Coltello	2	8 cb	16 cb	32 cb	2d6	LEGGERA
Ascia	3	8 cb	16 cb	40 cb	2d10	MEDIA
Fionda	3	24 cb	48 cb	100 cb	2d8	LEGGERA
Frombola	2	40 cb	120 cb	400 cb	2d8	LEGGERA
Giavellotto	5	40 cb	80 cb	200 cb	2d6+1	MEDIA
Cerbottana	2	8 cb	16 cb	32 cb	1d6	LEGGERA

MUNIZIONI

- 10 frecce > ingombro 5
- 10 dardi per balestra > ingombro 4
- 20 frecce per cerbottana > ingombro 3
- 50 biglie per frombolo o fionda > ingombro 4
- faretra > ingombro 5
- cinta porta dardi > ingombro 2





Armi da Punta e da Taglio

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE
Pugnale	3	2d6	20%	LEGGERA
Stiletto	3	2d6	20%	LEGGERA
Daga	4	2d8	15%	LEGGERA
Gladio	4	2d6+1	15%	MEDIA
Spada	6	2d12	10%	MEDIA
Stocco	6	2d8+1	15%	MEDIA
Scimitarra	8	2d12	15%	MEDIA
Spada a 2 mani	9	2d8+1	5%	PESANTE
Spadone	9	3d12+1	5%	PESANTE
Picozza	9	2d12	5%	PESANTE
Accetta	4	2d8	15%	MEDIA
Ascia bipenne	8	2d10	10%	MEDIA
Scure a 2 mani	9	2d8+1	5%	PESANTE
Ascia bipenne a 2 mani	9	4d10	5%	PESANTE

Armi da Botta

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE
Bastone	5	1d8+1	15%	LEGGERA
Mazza di legno	5	2d8	20%	LEGGERA
Mazza di ferro	6	2d8+1	15%	MEDIA
Mazza con catena	7	2d8+2	5%	PESANTE
Martello d'arme	9	2d12+1	10%	PESANTE
Scudo piccolo	4	1d8	8%	MEDIA
Scudo grande	6	2d6	5%	PESANTE

Armi Lunghe

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE
Tridente	12	2d12+1	10%	PESANTE
Alabarda	10	4d8	5%	PESANTE
Lancia	10	2d12	15%	MEDIA
Falcione	10	2d10	10%	PESANTE
Mazzapicchio	12	4d8	5%	PESANTE
Partigiana	10	2d10	10%	PESANTE

Armi Insolite

TIPO	INGOMBRO	DANNO	VALORE DI ATTACCO	CLASSE
Rete	9	immobilizza	15%	MEDIA
Lazo	6	immobilizza	10%	LEGGERA
Frusta	4	4d8	10%	LEGGERA





Il Grimorio



Questa sezione contiene nuove formule e incantesimi per le caste esistenti e l'elenco completo degli incantesimi del Negromante. La numerazione delle formule e degli incantesimi è sequenziale a quella del manuale base, fanno eccezione i primi tre incantesimi del mago che vanno a sostituire quelli corrispondenti presenti sul manuale originale.



Risolvere gli incantesimi

Quando il Magister effettua il tiro di controllo sul TdF/TdP del bersaglio di un incantesimo (magie, negromanzie, filtri, amuleti, fatture) con un risultato di 20 (puro sul dado) avrà sempre effetto.

I maghi, negromanti, fattucchieri con Conoscenza 15 o superiore hanno un bonus +1 al tiro per il successo dei loro incantesimi.

Nuove formule per i fattucchieri

11) PREDIRE IL TEMPO

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

12) MESSAGGIO ONIRICO

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

13) MESSAGGIO DALL'ALDILÀ

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

Nuove Formule Alchemiche

9) TONICO PER RIAVERE LE FORZE

Porre in ebollizione acqua di sorgente, limone, aceto di vino e aggiungervi in fase di raffreddamento polvere di peperoncino. Lasciare riposare il composto per 2 girioli con immersa all'interno una barretta di liquirizia.

Rimuovere dunque la barretta e sublimare il composto, che bevuto consente il recupero di 1d6 punti di LV.

10) UNGUENTO PER CURARE LE FERITE

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

11) CREAZIONE DI HOMUNCULUS

Questa è una formula il cui esatto svolgimento non è mai stato tramandato. Viene affrontata solo dagli Alchimisti più esperti e che senza scrupoli spingono la loro arte oltre i limiti tollerati, avvicinandosi nell'abominevole magia del sangue. Questo procedimento permette di creare una leggendaria forma di vita, il punto di partenza della formula è il seme dell'uomo, imputritito per quaranta girioli in un alambicco al calore del ventre equino. Il piccolo fanciullino in questo modo generato deve poi essere nutrito con sangue umano per quaranta settimane. Al termine si sarà formato un vero e proprio fanciullino, completo e perfetto, ma soltanto molto più piccolo e privo di anima.





Nuovi Incantesimi del Mago

7) SONNO

Costo LV 3 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo provoca un sonno talmente profondo che può essere scambiato per morte. Ha effetto frontalmente al mago in un arco dell'ampiezza di 10 metri e colpisce chiunque si trovi nell'area d'azione, dura 2 clessidre.

11) SOGGEZIONE

Costo LV 10 (per ogni creatura vittima)

Gli esseri vittime di quest'incantesimo saranno costretti ad ubbidire ai voleri del mago per circa 12 clessidre, al cui termine la vittima non ricorderà nulla. La magia potrà essere lanciata fino ad una distanza massima di 5 metri solo contro soggetti visibili dal mago.

13) METAMORFOSI IN ANIMALE: RAPACE, CANE O CERVO

Costo LV 15

Questo incantesimo consente al mago di trasformarsi in un animale a scelta tra quelli specificati per la durata di 6 clessidre, assumendone le caratteristiche.

21) LUCE

Costo LV 5

Questo incantesimo crea una sfera luminosa dell'intensità di una normale lanterna per la durata di 3 clessidre. La sfera seguirà il mago sospesa accanto a lui e non può essere spenta in alcun modo.

22) MESSAGGIO MENTALE

Costo LV 10

Questo incantesimo permette al mago di poter inviare pensieri a creature (non più di 4) purché intelligenti ed a lui visibili, dura 1 clessidra.

23) CLONAZIONE

Costo LV 15

Questo incantesimo permette al mago di creare una copia perfetta e reale di un qualunque oggetto, nel caso di oggetti magici non verranno ricreate le particolari facoltà. Funziona con oggetti della dimensione entro 1 metro cubo, la copia permane per 1 gioro, trascorso il tempo svanirà.

24) INDIVIDUAZIONE DELL'INVISIBILE

Costo LV 4

Questo incantesimo consente al mago di vedere tutto ciò che è invisibile nel raggio massimo di 10 metri. Funziona per 3 clessidre.

25) ILLUSIONE

Costo LV 6 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo crea un'illusione a scelta del mago



assolutamente reale per le vittime. Se l'illusione è una creatura una volta che verrà toccata o attraversata l'illusione svanirà, diversamente durerà per 2 clessidre.

26) SPOSTARE OGGETTI

Costo LV 8

Il mago può spostare gli oggetti entro un raggio di 10 metri a suo piacimento. Funziona con oggetti della dimensione entro 1 metro cubo ed entro un peso di 80 pondi. Funziona per 1 clessidra.

27) SILENZIO

Costo LV 8

Questo incantesimo consente al mago di influenzare un'area di 8 metri di diametro all'interno della quale ogni rumore prodotto non verrà diffuso all'esterno. Il bersaglio dell'incantesimo può essere un oggetto, una creatura o un luogo. Funziona per 2 clessidre.

28) OSTACOLO

Costo LV 6 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo richiede l'intervento dello spirito elementare dell'aria. Gli esseri vittime di questo incantesimo saranno ostacolati nel muoversi dimezzando la loro capacità di movimento. Funziona per 1 clessidra.

27) INCANTA OGGETTO

Costo LV 8 + costo dell'incantesimo infuso

Questo incantesimo permette al mago di infondere un altro incantesimo di cui è a conoscenza in un oggetto ospite. L'oggetto incantato sarà capace di produrre l'incantesimo infusogli secondo la modalità decisa dal mago una volta ogni gioro; ogni 4 usi il possessore dovrà eseguire un tiro del fato, se non verrà superato l'oggetto avrà finito la sua carica magica e tornerà ad essere comune.

28) SPEZZA INCANTESIMI

Costo LV 20 (per ogni incantesimo da spezzare)

Il mago è in grado di annullare un incantesimo permanente o temporaneo, appena lanciato da un incantatore o presente su un oggetto, un luogo o una creatura.

29) FERTILITÀ

Costo LV 15

Questo incantesimo necessita dell'intervento di due spiriti elementari, quello della terra e quello dell'acqua. Il mago sarà in grado di rendere fertile e straordinariamente produttivo un terreno di 20 metri quadrati dal quale tutto intorno si diffonderanno i benefici al ritmo di 100 metri quadrati al mese.





Incantesimi del Negromante

1) PAURA

Costo LV 3 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo provoca una incontrollabile sensazione di terrore nelle vittime. Ha effetto frontalmente al negromante in un arco dell'ampiezza di 10 metri e colpisce chiunque si trovi nell'area d'azione, dura 1 clessidra.

2) INCUBO

Costo LV 5 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo crea un incubo a scelta del negromante assolutamente reale per la vittima. Durante questo stato, la vittima interrompe ogni attività e rimane intrappolato in uno stato catatonico in cui vive l'incubo che dura fino a 2 clessidre. Allo scadere di ogni clessidra la vittima può tentare di interrompere l'incubo superando un tiro del fato.

3) INDIVIDUAZIONE DELL'INVISIBILE

Costo LV 4

Questo incantesimo consente al negromante di vedere tutto ciò che è invisibile nel raggio massimo di 10 metri. Funziona per 3 clessidre.

4) SPOSTARE OGGETTI

Costo LV 8

Il negromante può spostare gli oggetti entro un raggio di 10 metri a suo piacimento. Funziona con oggetti della dimensione entro 1 metro cubo ed entro un peso di 80 pondi. Funziona per 1 clessidra.

5) METAMORFOSI IN ANIMALE: CORVO, GATTO, LUPO

Costo LV 15

Questo incantesimo consente al negromante di trasformarsi in un animale a scelta tra quelli specificati per la durata di 6 clessidre, assumendone le caratteristiche.

6) CLONAZIONE

Costo LV 15

Questo incantesimo permette al negromante di creare una copia perfetta e reale di un qualunque oggetto, nel caso di oggetti magici non verranno ricreate le particolari facoltà. Funziona con oggetti della dimensione entro 1 metro cubo, la copia permane per 1 girodi, trascorso il tempo svanirà.

7) LEVITAZIONE

Costo LV 3

Consente al negromante di sollevarsi da terra di circa 2 metri e di fluttuare nell'aria in un raggio di 20 metri per il tempo di 1 clessidra.

8) LETTURA DEL PENSIERO

Costo LV 10

Quando un negromante lancia questo incantesimo, il Master dovrà rivelare tutti i pensieri, anche quelli più segreti, della creatura o del gruppo di esseri (non più di 4) contro i quali è stata gettata questa magia. Funziona solo con esseri intelligenti e dura 1 clessidra.

9) INVISIBILITÀ

Costo LV 4 (per ogni creatura resa invisibile)

Questo incantesimo rende invisibili per 4 clessidre tutti coloro che si trovano a meno di 3 metri dal negromante. Il negromante potrà scegliere quali personaggi rendere invisibili, ma non potrà usare su se stesso questa magia.

10) TENEBRE

Costo LV 8

Questo incantesimo consente al negromante di rendere una zona fissa di 20 metri di diametro assolutamente priva di luce, attraverso cui solo lui potrà vedere. Funziona per 3 clessidre.

11) SOGGEZIONE

Costo LV 10 (per ogni creatura vittima)

Gli esseri vittime di questo incantesimo saranno costretti ad ubbidire ai voleri del negromante per circa 12 clessidre, al cui termine la vittima non ricorderà nulla. La magia potrà essere lanciata fino ad una distanza massima di 5 metri solo contro soggetti visibili dal negromante.

12) VISTA ATTRAVERSO MURI E PORTE

Costo LV 7

Questo incantesimo consente al negromante di vedere al di là di pareti e porte non più spesse di 10 metri. Funziona per 1 clessidra.

13) COMPrensIONE DEL LINGUAGGIO DEGLI ANIMALI

Costo LV 5

Questo incantesimo consente al negromante di comprendere e comunicare con gli animali, persino con gli insetti. Funziona per 2 clessidre.

14) DUPLICAZIONE DELL'IMMAGINE

Costo LV 3

Appaiono due immagini del negromante, una vera, l'altra no, ma assolutamente non distinguibile. In questo modo la possibilità di essere colpito si riduce del 50%, chi volesse colpirlo dovrà tirare 1d6, con il risultato da 1-3 l'attacco sarà andato a vuoto. L'immagine duplicata è visibile fino a 10 metri e dura 4 clessidre.

15) SPEZZA INCANTESIMI

Costo LV 20 (per ogni incantesimo da spezzare)

Il negromante è in grado di annullare un incantesimo permanente o temporaneo, appena lanciato da un incantatore o presente su un oggetto, un luogo o una creatura.





16) PARALISI

Costo LV 8

Questo incantesimo consente al negromante di immobilizzare per 2 clessidre fino a 3 creature in un raggio di 5 metri.

17) FERITE

Costo LV 10

Questo incantesimo infligge profondi tagli alle creature su cui viene lanciato (fino a 4 ad una distanza di 10 metri), infliggendo 1d8 di danno a ogni creatura. Le ferite così inflitte possono essere sanate solamente con metodi magici (incantesimi, pozioni, benedizioni, fatture).

18) ANIMAZIONE E CONTROLLO DEI MORTI

Costo LV 15 (per ogni morto sotto controllo)

Questo incantesimo consente di animare e controllare un cadavere, questo prenderà le caratteristiche di uno zombi. Il negromante potrà tenere sotto controllo gli zombi per 3 clessidre, passato questo tempo gli zombi torneranno cadaveri inanimati.

19) CONTROLLO DEI NON-MORTI

Costo LV 18 (per ogni non-morto sotto controllo)

Questo incantesimo consente di prendere il controllo di non-morti erranti o sotto il controllo di un altro negromante, per una durata massima di 3 clessidre.

20) COMUNICAZIONE CON I DEFUNTI

Costo LV 6

Questo incantesimo consente al negromante di entrare in comunicazione con un defunto su cui si è concentrato. Per ottenere una comunicazione con successo il negromante deve aver conosciuto il defunto oppure possedere un suo effetto personale. Funziona per 1 clessidra.

21) SANGUE CON SANGUE

Costo LV 4 (ogni 10 punti sottratti)

Questo incantesimo consente al negromante di recuperare punti LV (a scaglioni di 10) sottraendoli a una creatura scelta nel raggio di 10 metri. La creatura bersaglio sarà vittima di un dolore lancinante in tutto il corpo e dovrà interrompere ogni tipo di attività.

22) CONFUSIONE

Costo LV 8

Questo incantesimo consente al negromante di causare confusione mentale ad una creatura che può fissare direttamente negli occhi, funziona fino ad una distanza massima di 6 metri e l'effetto dura per 2 clessidre.

23) FEBBRE

Costo LV 8 (per ogni creatura vittima)

Questo incantesimo consente al negromante di causare una febbre molto alta e immediata ad una creatura che



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

24) VOMITO

Costo LV 8 (per ogni creatura vittima)

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

25) ECTOPLASMA

Costo LV 8

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

26) INCANTA OGGETTO

Costo LV 8 + costo dell'incantesimo infuso

Questo incantesimo permette al negromante di infondere un altro incantesimo di cui è a conoscenza in un oggetto ospite qualunque. L'oggetto incantato sarà capace di produrre l'incantesimo infusogli secondo la modalità decisa dal negromante una volta ogni girodi, ogni 4 usi il possessore dovrà eseguire un tiro del fato, se non verrà superato l'oggetto avrà finito la sua carica magica.

25) MAGIA DELLO SCRIGNO

Costo LV /

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

La magia dello scrigno potrebbe essere per un giocatore negromante lo spunto per una serie di avventure, ma uno stregone che la apprendesse e la utilizzasse dovrebbe essere rimosso dal gioco in quanto perderebbe la sua umanità e scioglierebbe l'incantesimo dell'integrazione. Oppure il gruppo di baldanzosi avventurieri potrebbe dover impedire, appunto, al malvagio di turno, di raggiungere tramite l'uso di pratiche proibite l'immortalità.





La Crescita del Personaggio



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

Assegnazione dei punti Consapevolezza

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

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

Assegnazione dei punti Conversione

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

- 15 per ogni personaggio giocatore convertito
- 12 per ogni personaggio non giocatore umano convertito
- 8 per ogni personaggio non giocatore umanoide convertito
- 5 per ogni personaggio non giocatore bestiale o animale convertito
- 1 per ogni azione coerente agli insegnamenti del Sacro Protettore del personaggio
- -1 per ogni azione incoerente agli insegnamenti del Sacro Protettore del personaggio

Passaggi di Grado

- 2° grado, passaggio con 50 punti Consapevolezza e per i monaci con 30 punti Conversione
- 3° grado, passaggio con 100 punti Consapevolezza e per i monaci con 60 punti Conversione
- 4° grado, passaggio con 200 punti Consapevolezza e per i monaci con 120 punti Conversione
- 5° grado, passaggio con 500 punti Consapevolezza e per i monaci con 260 punti Conversione
- 6° grado, passaggio con 900 punti Consapevolezza e per i monaci con 320 punti Conversione
- 7° grado, passaggio con 1800 punti Consapevolezza e per i monaci con 460 punti Conversione
- 8° grado, passaggio con 3600 punti Consapevolezza e per i monaci con 520 punti Conversione
- 9° grado, passaggio con 7200 punti Consapevolezza e per i monaci con 720 punti Conversione
- 10° grado, passaggio con 14400 punti Consapevolezza e per i monaci con 860 punti Conversione





Il passaggio di Grado degli Iperborei

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:
+ 1d4% alla Capacità di Combattimento
+ 1d8 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:
+ 1 al Tiro del Fato

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d10% alla Capacità di Combattimento
+ 1d10 al Livello Vitale

I danni senza armi raddoppiano la tipologia del dado diventando quindi: Graffi, Ceffoni, Pestoni 2d6; Morsi, Pugni, Gomitate 2d8; Calci, Testate, Ginocchiate 2d8+1

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d10% alla Capacità di Combattimento
+ 1 al danno
+ 1d10 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

GUARDIANI DELL'EQUILIBRIO

1° Grado:
- 2 al Tiro del Fato

3° Grado:
avrà in dono un cane da combattimento già addestrato
+ 1 al danno

5° grado:
avranno in dono un'arma magica (a scelta tra quelle di classe media) con +3 al danno e con soli 3 punti di Ingombro
+ 1 al Tiro a Distanza

10° grado:
acquisiranno l'abilità Berseker, quando manda a segno un colpo dichiara un numero, tira 1d20, se esce il numero chiamato l'avversario colpito muore sul colpo
+ 1 al danno

CACCIATORI

1° Grado:
+ 1 al Tiro a Distanza
15% riconoscere orme e impronte (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
15% comunicazione con volatili (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
10% comunicazione con altri animali (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:
avranno in dono un falcone addestrato
+ 1 al Tiro a Distanza

5° grado:
avranno in dono un arco lungo con +1 al danno e 4 punti di Ingombro
+ 1 al Tiro a Distanza





10° grado:

qualsiasi bersaglio entro la gittata media dell'arma da lancio in uso è colpito automaticamente; può comunicare facilmente con tutti gli animali; riconosce e trova orme ed impronte se non più vecchie di 1 gioro senza bisogno di tiri.

PALADINI

1° Grado:

+ 1 al Tiro del Fato

3° Grado:

avranno in dono un'armatura pesante completa di scudo, magici, di soli 8 punti di Ingombro; inoltre lo scudo ha un valore di difesa del 12%

5° grado:

verranno investiti ufficialmente al grado di Cavaliere, che comprende in dono un cavallo da guerra, un appezzamento di terra e un corno magico di muflone (vedi manuale per il funzionamento)

10° grado:

possono ripetere una volta i Tiri del fato falliti; può sfidare a duello un avversario, durante il proclama presentando le sue imprese, c'è il 45% di possibilità che questi si arrenda senza combattere.

ASSASSINI

1° Grado:

+ 1 al danno in corpo a corpo

25% di nascondersi e passare inosservati (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

avranno in dono un laccio che non si può spezzare per strangolare con valore di attacco 20%

+ 1 al Tiro a Distanza

5° grado:

avranno in dono un mantello con cappuccio per nascondersi nelle ombre (80%)

+ 2 al danno in corpo a corpo

10° grado:

possono nascondersi e se lo desiderano passare inosservati, senza dover fare tiri; qualunque arma adoperino per ferire infliggono sempre il massimo dei danni

+ 1 al Tiro a Distanza





Il passaggio di Grado dei Rom

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:
+ 1d3% alla Capacità di Combattimento
+ 1d4 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:
+ 1 al Tiro del Fato

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d8% alla Capacità di Combattimento
+ 1d6 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d8% alla Capacità di Combattimento
+ 1 al danno
+ 1d6 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

LADRI

1° Grado:

25% di borseggio, scassinare e scovare trappole (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
25% di nascondersi, muoversi silenziosamente, avvertire rumori sospetti (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
25% di valutazione preziosi (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

avranno in dono un panetto di Gomma Ladra (vedi manuale per il funzionamento) di 1 pondo
+ 2 alla S.I.M.P.

5° grado:

avranno in dono dei calzari magici per muoversi senza far rumore
apprenderanno la formula segreta per fabbricare la Gomma Ladra
avranno in dono una scimmietta ammaestrata

10° grado:

possono scassinare qualsiasi serratura, eseguire borseggi e muoversi silenziosamente, senza dover fare tiri.
+ 2 alla S.I.M.P.

GIOCOLIERI

1° Grado:

60% di riuscire nell'esercizio favorito (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
30% di ammaestrare animali, ammansire con la musica o il canto gli animali o bestie (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
35% di arrampicarsi, esercizi di equilibrio, uso del lazo (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
+ 1 al Tiro a Distanza di oggetti del mestiere (clavette, coltelli, palle...)

3° Grado:

avranno la possibilità di decretare un secondo esercizio favorito (praticamente adoperato nelle avventure) con la stessa percentuale di riuscita del primo; avranno in dono una scimmietta ammaestrata

5° grado:

avranno in dono la maschera del riso e del pianto (vedi manuale per il funzionamento); saranno artisti ben accolti nelle città con il 45% di possibilità di avere una richiesta dall'autorità per un'esibizione retribuita
+ 1 al Tiro a Distanza di oggetti del mestiere (clavette, coltelli, palle...)





10° grado:

saranno artisti noti e ben pagati in tutta Laitia; potranno riuscire automaticamente in 3 esercizi favoriti.

FATTUCCHIERI

1° Grado:

5% di riuscire a predire il futuro (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

10% che i suoi oscuri anatemi si compiano (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

50% di eseguire correttamente le formule per i filtri, gli amuleti e le fatture (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

avranno la possibilità di decretare 1 filtro, 1 fattura e 1 amuleto come una loro specialità, questi beneficeranno di +1 al Tiro del Fato nella sua risoluzione

5° grado:

apprenderanno la “lettura del presente” con il 65% di probabilità di riuscita (+ 5% ad ogni passaggio di livello, vedi manuale per il funzionamento) e l’uso del “simulacro” con il 50% di probabilità di riuscita (+ 5% ad ogni passaggio di livello); il simulacro è un pupazzo, di pezza o altro materiale, che aumenta del 15% la probabilità di riuscita di tutto ciò con cui il fattucchiere bersaglia la sua vittima o cliente, il simulacro deve però contenere una parte organica (capelli, unghie, saliva, sangue, feci, denti...) del bersaglio

10° grado:

avranno la possibilità di decretare altri 3 filtri, 3 fatture e 3 amuleti come una loro specialità, questi beneficeranno di +1 al Tiro del Fato nella sua risoluzione; saranno in grado, una volta a girodi, entrando in trance, di accedere al regno dei morti ottenendo le risposte a 3 domande (risposte che saranno sempre da interpretare).

PICARI

1° Grado:

25% di borseggio, scassinare (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

25% di individuare persone e oggetti a colpo d’occhio, individuare la debolezza di un individuo (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

35% di travestimento (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

+ 1 al Tiro del Fato

+ 1 alla S.I.M.P.

3° Grado:

avranno in dono una gazza ladra addestrata

+ 1 alla S.I.M.P.

5° grado:

65% di seminare gli inseguitori, individuare un buon nascondiglio

+ 1 al Tiro del Fato

+ 2 alla S.I.M.P.

10° grado:

possono scassinare qualsiasi serratura, eseguire borseggi, senza dover fare tiri; sono in grado di leggere l’animo delle persone ed individuarne le debolezze, senza dover fare tiri.

+ 2 alla S.I.M.P.





Il passaggio di Grado del Popolo Antico

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:
+ 1d6 al Livello Vitale
1 tiro acquisizione sulla tabella delle eredità

Inoltre ogni 2 passaggi di grado:
+ 1 al Tiro del Fato
+ 1d4% alla Capacità di Combattimento

Al raggiungimento del 5° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d6% alla Capacità di Combattimento
+ 1d8 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

Al raggiungimento del 10° grado, in sostituzione di quanto sopra riportato:
+ 1d6% alla Capacità di Combattimento
+ 1d8 al Livello Vitale
3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

EVOCATORI

1° Grado:

50% di evocazione al costo di 5 punti LV, una sola possibilità di ritentare nel caso di entità sbagliata e 20 clessidre di intervallo fra un'evocazione e l'altra (+ 5% e -5 clessidre ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

Evocazione al costo di 3 punti LV, tre possibilità di ritentare nel caso di entità sbagliata
15% di possibilità che le preghiere e invocazioni possano essere esaudite dagli dei (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

5° grado:

45% di possibilità di vincolare un'entità ad un oggetto una volta che sia riuscito ad evocarla, costa 10 punti LV (+ 5% ad ogni passaggio di livello); gli effetti del vincolo dovranno essere decisi dal Magister in base all'entità e all'oggetto potranno scegliere 1 entità di basso, 1 di medio ed 1 di alto rango, che evocheranno con 85% di probabilità l'intervallo tra un'evocazione e l'altra non scende più sotto le 5 clessidre

10° grado:

possono effettuare evocazioni mirate conoscendo il nome di tutte le entità.

ALCHIMISTI

1° Grado:

45% di interpretare lingue arcane scritte, formule sconosciute (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
35% di riparare armi, fabbricare gioielli, tagliare e lavorare pietre preziose (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
30% di valutare preziosi (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

avranno in dono una Pietra Filosofale (vedi manuale per il funzionamento)

5° Grado:

avranno in dono una Pietra Eliotropica (vedi manuale per il funzionamento) ed apprenderanno la formula completa per la creazione di una Pietra Filosofale

10° grado:

sono in grado di interpretare ogni genere di scritto arcano senza dover eseguire dei tiri; apprenderanno la formula completa per la creazione di una Pietra Eliotropica.





MAGHI

1° Grado:

20 clessidre tra un incantesimo e il successivo (-5 clessidre e +2 incantesimi ad ogni passaggio di livello)

5° grado:

apprenderanno la “Conoscenza degli Elementali” (vedi manuale per il funzionamento)

il costo in LV di tutti gli incantesimi conosciuti è dimezzato

+ 1 al Tiro del Fato

-1 al Tiro del Fato del bersaglio dei loro incantesimi

10° grado:

conoscono tutti gli incantesimi base il cui costo in LV è dimezzato

-1 al Tiro del Fato del bersaglio dei loro incantesimi

NEGROMANTI

1° Grado:

10 clessidre tra un incantesimo e il successivo (-5 clessidre e +2 incantesimi ad ogni passaggio di livello)

5° grado:

apprenderanno la “conoscenza della Magia del Sangue”: il personaggio/giocatore potrà creare degli incantesimi secondo la sua fantasia e le circostanze utilizzando tutti i componenti organici degli esseri viventi a sua disposizione (potrà quindi agire fisicamente o psichicamente sui bersagli, alterando la percezione o il corpo...) queste magie avranno un costo di 12 punti di LV.

+ 1 al Tiro del Fato

-1 al Tiro del Fato del bersaglio dei loro incantesimi

il costo in LV di tutti gli incantesimi conosciuti è dimezzato

10° grado:

conoscono tutti gli incantesimi base il cui costo in LV è dimezzato

-1 al Tiro del Fato del bersaglio dei loro incantesimi





Il passaggio di Grado dei Monaci

Per tutte le Caste ogni passaggio di grado:

- + 1d6 al Livello Vitale
- + 5% Capacità di Conversione
- 1 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

Inoltre ogni 3 passaggi di grado:

- + 1 al Tiro della Provvidenza
- + 1d4% alla Capacità di Combattimento

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

- + 1d6% alla Capacità di Combattimento
- + 1d8 al Livello Vitale
- + 10% Capacità di Conversione
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

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

- + 1d6% alla Capacità di Combattimento
- + 1d8 al Livello Vitale
- + 10% Capacità di Conversione
- 3 tiri acquisizione sulla tabella delle eredità

CAVALIERI DELLA FEDE

1° Grado:

- 25% di esorcizzare demoni (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 35% di individuare il male (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 40% di scacciare i non morti (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 25% di convertire gli umani (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 40% di convertire gli umanoidi (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 65% di convertire gli animali (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

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

5° grado:

avranno in dono una doppia piastra di Osmio (vedi manuale per il funzionamento)
+ 1 al Tiro della Provvidenza

10° grado:

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

PREDICATORI

1° Grado:

- 25% di individuare il male (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 30% di esorcizzare demoni (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 40% di operare guarigioni complete con un costo di 10 punti di LV (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 45% di scacciare i non morti (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 30% di convertire gli umani (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 40% di convertire gli umanoidi (+ 5% ad ogni passaggio di livello)
- 65% di convertire gli animali (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

3° Grado:

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





5° grado:

avranno in dono un cuore di diamante consacrato alla Grande Madre (vedi manuale per il funzionamento)

potranno operare guarigioni al costo di 5 punti di LV

+ 1 al Tiro della Provvidenza

10° grado:

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

MISTICI

1° Grado:

30% di individuare il male (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

50% di scacciare i non morti (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

25% di convertire gli umani (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

45% di convertire gli umanoidi (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

65% di convertire gli animali (+ 5% ad ogni passaggio di livello)

possono resistere senza danni 80 clessidre consecutive senza bere, mangiare o riposare

sottraggono al Livello Vitale solo un terzo dei danni subiti

+2 al Tiro della Provvidenza

3° Grado:

sottraggono al Livello Vitale solo metà dei danni subiti

5° grado:

apprenderanno come compiere Miracoli (vedi manuale per il funzionamento)

+ 1 al Tiro della Provvidenza

10° grado:

50% di possibilità che chi voglia colpirli o ferirli rinunci rimanendo abbagliato dalla loro santità; gli esseri maligni e

i non morti fuggiranno alla sua presenza





Fonti bibliografiche



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

<http://www.wikipedia.org/>

<http://it.wikipedia.org/wiki/Medioevo>

http://en.wikipedia.org/wiki/Late_Antiquity

http://en.wikipedia.org/wiki/Early_Middle_Ages

http://it.wikipedia.org/wiki/Ciclo_di_Cthulhu

<http://ihoschronicles.wordpress.com/>

<http://www.librogame.net/index.php/forum/topic?id=260>

per la revisione delle regole:

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

Un particolare ringraziamento all'utente Coniglio Mannaro di www.librogame.net
per la preziosa consulenza servita per la parte storiografica.





Licenza Creative Commons



Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5

Questo documento è distribuito sotto licenza Creative Commons

Tu sei libero:

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

Alle seguenti condizioni:

- attribuzione.

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

- non commerciale.

Non puoi usare quest'opera per fini commerciali;

- condividi allo stesso modo.

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

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

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

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

Gli autori,

Davide Carta "Ursha" e Marco Baudraz "Putro"

Kata Kumbas

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

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

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



F. A. ZAKLUCHEBAS

VALIGUAIJA
OCCO

