



Rovine gli Eredi di Symbat Manuale di Gioco

un GRL di Artefici del Fuoco
scritto da

Costanza Albiero, Mattia Facchin, Luca Fornasier, Andrea Massariol e Diego Saggini

Le immagini, le citazioni, i riferimenti a nomi, luoghi, meccaniche di gioco e qualsiasi altro riferimento al mondo di *Symbaroum* come descritto nei Manuali di Gioco e nelle relative espansioni pubblicati in questo articolo appartengono ai rispettivi autori, editori, associazioni o agenzie che ne detengano i diritti. La pubblicazione di questo materiale homebrew non intende violare alcun copyright e non avviene a scopo di lucro. Qualora i sopracitati autori, editori o associazioni si sentano lesi nei loro diritti, sono pregati di contattarci (adf.rovine@gmail.com), e provvederemo a rimuovere il materiale in questione.

INDICE

AMBIENTAZIONE		SOCIETÀ E CULTURA		19
INTRODUZIONE	1	Ambria		19
Cronistoria	3	Il Protettorato del Cardo		20
La Foresta del Davokar	4	Barbari		21
Il Davokar Chiaro	4	Popolo della Foresta		22
Il Davokar Scuro	4	Aree di conflitto		22
		Lingua		23
RAZZE ED ETNIE	6	GOVERNO E LEGGI		24
Umani Ambriani	6	Regno di Ambria		24
Umani Barbari	7	Barbari dei Clan		25
Popolo della Foresta	8	Protettorato del Cardo		27
Goblin	8	ORGANIZZAZIONI		30
Orchi	9	La Chiesa di Prios		30
Mutapelle	10	Ordo Magica		31
FAZIONI	11	I Circoli Stregoneschi		31
I Ducati Ambriani	11	I Ranger della Regina		32
Yndarien	11	L'università del Seragon		32
Mervidun	11	Gli Eredi di Symbar		33
Nuovo Beretor	11	L'Asta della Caccia		33
Seragon	12	Il Patto di Ferro		34
Narugor	12	Protettori del Cardo		34
Kasandrien	12	RELIGIONI E FEDI		35
Dominio di Prios	12	Prios, il Dio Sole		35
Nuova Berendoria	13	Gli Spiriti dei Clan		36
I Clan Barbari	13	L'Antica Schiera		37
Odaiova	13	I Signori Oscuri		38
Enoi	13	La Fede del Popolo della Foresta		38
Baiaga	14	MISTICISMO		38
Zarek	14	Introduzione ai Poteri Mistici		39
Vajvod	14	La Corruzione		40
Saar-Khan	15	L'Ombra e la Vista Stregata		40
KaroHar	15	Le Tradizioni Mistiche		41
Gaoia	15	Magia		42
Godinja	16	Teurgia		42
Yedesa	16	Stregoneria		43
Varakko	16	Indipendenti		44
Il Protettorato del Cardo	17	Gli Artefatti, le Rune e la Magia Pura		44
Forte Cardo	17	BESTIARIO		45
Camposcuro	17			
Melima	18			
Jakaar	18			

REGOLAMENTO

CAPITOLO 1. INTRODUZIONE	2
Bentornato	2
Glossario	2
Le Regole del Gioco	3
Segnali di Gioco	4
CAPITOLO 2. MATERIALE DI GIOCO	5
Componenti	5
Manuali di Creazione	5
Oggetti Creati	5
Lista delle Proprietà Speciali	6
Scritti IG	7
Reperti	7
Artefatti	7
Oggetti Pesanti o Inamovibili	7
Monete IG	8
Trofei di Caccia	8
Lucchetti e Grimaldelli	8
Trappole Meccaniche	8
Pericoli Naturali	8
Tracce	9
Cartellini Plastificati	9
Oggetti FG	9
CAPITOLO 3. MECCANICHE	10
Regola base del Danno	10
Chiamate!	10
Caratteristiche del PG	12
Combattimento	12
Stato di Rantolante	13
Stato di Coma	13
Stato di Morte	13
Colpo di Grazia	13
Avvelenamento	13
Guarigione	13
Curare Malattie	14
Rissa	14
Misticismo	14
Eeguire Rituali	15
Usare gli Artefatti	15
Il Morbo: Coma Mistico e Conseguenze	15
Raccolta di Oggetti	16
Furto con destrezza	16
Riparazione	16

Creare Oggetti	17
Trappole Meccaniche	18
Pericoli Naturali	18
Scassinare Serrature	19
Trascinare Persone	19
Spostare Oggetti Pesanti	19
Prendere Prigionieri	19
Torturare	20
Seguire Tracce	20
Organizzare Battute di Caccia	20
Andare in FG	20
Movimenti tra gli Eventi	20
CAPITOLO 4. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	21
Con cosa si Inizia?	21
Scelta della Razza	21
Scelta della Fazione e della Licenza	22
Scelta della Storia e dell'Ombra	22
Scelta delle Competenze	23
Morte del PG	23
Trucchi e Costumi	24
Come Giocare con noi	25
CAPITOLO 5. TRATTI, ABILITÀ E INCANTESIMI	25

COMPENDI DI REGOLAMENTO

AZIONI DI DOWNTIME	1
ALCHIMIA: COSA FARNE DELLE FRATTAGLIE	3
L'ERBORISTERIA BASILARE	4
LA FORGIA PER TUTTI	5
È TROPPO PRESTO PER MORIRE!	6
GUIDA OMNICOMPENSIVA ALLA REALIZZAZIONE DEI RITUALI MISTICI	8
TRUCCHI E COSTUMI	9

“La locanda del Corvo Bruciato era l'unica luce nella notte e un faro per coloro che uscivano dal Davokar.

Il giovane Steir entrò con fare spavaldo, la sua caccia era andata bene e nella mano portava fiero i suoi trofei, sbattendoli sul tavolo del “Guercio”, mentre si chiudevava nel mantello pesante di pelliccia per coprirsi dal freddo che ancora lo assaliva.

“Hai visto vecchio sfigurato? Tu che mettevi in dubbio che un ragazzo potesse portarti dei trofei degni? Ora apri i sacchi e dimmi se non merito delle lodi e soprattutto del denaro sonante” ridacchiò Steir, quando ad un tratto perse per un piccolo attimo l'equilibrio, rimettendosi subito composto.

Il vecchio lo guardò in faccia, il sorriso bieco del giovane non gli apparteneva, quell'espressione eccessivamente festosa, le pupille dilatate sembravano voler coprire quel poco bianco che rimaneva negli occhi arrossati.

Egli ricordava bene quel ragazzino, non avrebbe neppure l'età per avere una licenza e chissà come diavolo se l'era procurata, assieme al suo gruppetto di giovani idioti, ma come sempre non stava più a lui fare domande, ormai era solo un uomo d'affari, ma quel volto l'aveva visto altre volte.

Si alzò composto con fare amichevole dalla sua sedia mentre i due sacchi che Steir aveva sbattuto con forza sul tavolo sporcavano ancora di sangue le assi di legno.

“Dove siete stati e dove sono i tuoi compagni giovanotto?” disse mentre lentamente si avvicinava a lui e lo osservava meglio senza darlo troppo a vedere.

“I miei compagni... i miei compagni... ahahah... sì, loro sono a caccia e anche loro arriveranno con altri tesori abbiam trovato... abbiam trovato...” farfugliò mangiandosi le parole mentre la lingua diventava pesante e sempre più secca.

Il Guercio aprì lentamente uno dei sacchi e la vista della testa del compagno del ragazzo deturpata, mista all'odore di morte fu tale da farlo quasi vomitare e lo fece allontanare di qualche passo. Fece un cenno a Hector, il locandiere, di chiudere la porta e di mettersi davanti.

“STEIR COSA VI E' SUCCESSO, ERAVATE IN CINQUE, DOVE SONO GLI ALTRI?!” alzò la voce andando ad afferrargli le spalle, ma una volta tese le mani si rese conto che la spalla destra non esisteva più e con la sua presa era riuscito solo a togliere il mantello.

La vista del corpo martoriato del giovane fu terribile e il sangue che colava ancora copioso aveva riempito il soprabito che cadde sul pavimento pesante e impregnato di linfa vitale.

“Ahahahaha... AHAHAHAHAHAHAHA... ARGHHHHH!!” gridò Steir cadendo al suolo mentre lo sguardo fisso e un sorriso innaturale gli storpiavano il volto.

Introduzione

Benvenuti a Symbaroum, la regione che in tempi antichi era dominata dalla civiltà di Symbar: un Impero progredito nel sapere, nella spiritualità, nelle arti mistiche, un popolo che subì un crollo tanto rapido quanto brutale.

Oggi questo territorio si divide tra la selvaggia Foresta del Davokar e il prospero Regno di Ambria, ma per capire il nostro presente dobbiamo conoscere il nostro passato, che trova radici lontano nel tempo e nelle leggende.

Il mito della caduta di Symbar si è perso nelle selve del Davokar più di mille anni fa, ma le genti che ne fecero parte continuarono a vivere in quelle terre anche dopo la scomparsa di quella florida civiltà. Essi combatterono in quelle lande sempre più oscurate dalla grande Foresta in espansione, finché, con il passare dei secoli, parte di questi uomini migrarono a sud, oltre la catena montuosa dei Titani, e qui fondarono il grande regno di Alberetor. Vissero in pace per molti secoli, ma su di loro incombeva la rovina.

I Signori Oscuri, invidiosi della magnifica Alberetor, la attaccarono con le loro armate di non morti, scatenando presto la controffensiva di Re Ynedar e dando inizio alla Grande Guerra. Fu uno spaventoso conflitto che afflisse il Regno per venti lunghissimi anni, durante i quali caddero migliaia di valorosi.

I Kohinoor, la casata regnante di Alberetor, richiamarono i vessilli e opposero una strenua resistenza contro l'avanzata delle tenebre finché anche Re Ynedar sacrificò sé stesso per la salvezza del suo popolo. La sua erede, l'adolescente Regina Korinthia, portò avanti l'opera del padre, finché un tradimento non la fece cadere nelle mani del nemico. Nonostante gli innumerevoli tentativi ci vollero due anni perché un templare riuscisse a portare in salvo la sovrana. Così Ella, ispirata dalla volontà di Prios, il Dio Sole, guidò il suo esercito al trionfo sui Signori Oscuri.

Nonostante la vittoria, la piaga negromantica aveva prosciugato le terre di Alberetor, rendendole inabitabili. Questa sciagura costrinse la Regina a cercare territori adatti alla rinascita del proprio popolo e a questo scopo scelse la terra dei suoi antenati a Nord dei monti Titani, dove andò a reclamare il suo diritto di nascita.

Le terre a Nord non erano rimaste disabitate durante gli ultimi secoli, ma tredici possenti Clan Barbari si erano contesi la supremazia sui territori al limitare della Foresta. Queste stirpi, forgiate da una landa selvaggia, erano preparate ad affrontare le numerose minacce che la Foresta metteva loro davanti ogni giorno, ma non all'invasione di un nemico da Sud e furono colte alla sprovvista dall'avanzata dell'esercito di Korinthia. Lei inviò le sue truppe, insieme ai primi profughi, soltanto due mesi dopo la sconfitta dei Signori Oscuri. Giunti oltre i Monti i nuovi coloni trovarono i resti dell'antica città di Lindaros, spazzata via dalla furia degli Dei, o almeno così raccontano le leggende. Eleggendo quelle rovine a sua eredità, la Regina mosse guerra ai Barbari del Clan Kadiz, che avevano occupato l'insediamento. Dopo un assedio durato solo tre giorni, il Capoclan Barbaro si inchinò davanti alla potenza superiore delle forze di Korinthia e l'opera di ricostruzione di Lindaros ebbe inizio; un compito svolto dai prigionieri di guerra e da molti volontari: uomini e donne in fuga dalle regioni morte di Alberetor.

Dopo la fine della guerra, la Regina Korinthia attese sette anni prima di unirsi al resto dei profughi. Quando lo fece, dichiarò che il suo nuovo reame si sarebbe chiamato Ambria, "la Lucente" e che la nascente capitale, modello di organizzazione, si sarebbe chiamata Yndaros, in onore del padre, l'eroico Re Ynedar.

Durante i tre anni successivi le armate della regina marciarono sempre più a Nord, conquistando tutto quello che si trovarono davanti, fino a sterminare il Clan Jezora, una vittoria che aprì agli Ambriani una via per iniziare a sfruttare le grandi ricchezze della Foresta del Davokar.

In questo periodo il governo della Regina Korinthia si dimostrò crudele ed inflessibile: i Barbari dissidenti vennero giustiziati, confinati o imprigionati dagli esperti e bene equipaggiati soldati di Ambria, mentre quelli sottomessi vennero sfruttati come forza lavoro e ridotti in schiavitù. Questi atti scellerati scatenarono l'ira di molti Clan che iniziarono a dimostrare un odio profondo verso gli Ambriani. Solo la guida di Tharaban, l'Alto

Capoclan, fu in grado di evitare una guerra aperta. Tuttavia la tregua resistette unicamente fino a che la Chiesa Ambriana del Dio Prios non reclamò come propri i resti di un Tempio del Sole situato sull'altopiano di Karvosti, centro del potere della cultura Barbaro. Quando i Clan si rifiutarono di consegnare i loro territori più sacri, l'esercito di Korinthia assediò Karvosti. Nonostante gli Ambriani fossero molto più numerosi, furono sconfitti dalle Guardie della Furia, i novantanove invincibili campioni del popolo Barbaro, e dai potenti incantesimi degli Stregoni. I Teurghi di Prios non poterono nulla contro di loro quel giorno, infatti sembrava che la benedizione del loro Dio li avesse abbandonati. L'esercito regio fu costretto a ritirarsi e solo grazie ad un accordo proposto dall'Alto Capoclan fu raggiunto un nuovo equilibrio, ai credenti fu permesso di ricostruire l'antico tempio e di recarvisi in pellegrinaggio.

Negli stessi anni stava sorgendo una nuova forza che rischiava di alterare la stabilità tra Ambria e i Clan. Uno scaltro avventuriero, sedicente re dei cacciatori di tesori Ambriani, Lasifor Nottefonda, eresse la città di Forte Cardo. La costruzione venne finanziata dalla ricompensa che Lasifor ricevette in cambio di una manciata di Cardi del Crepuscolo, un'erba rara, abbastanza potente da guarire la madre della Regina Korinthia, gravemente malata. Da allora, l'insediamento fortificato del Sindaco Nottefonda ha rivestito il ruolo di rifugio per gli Ambriani intenzionati a esplorare il Davokar, una Foresta ricca di risorse naturali e preziosi reperti di antiche civiltà perdute, ma abitata anche da feroci abomini, creature oscure dalle origini soprannaturali e da una schiera di guardiani per nulla disposti a tollerare i danni causati dagli esploratori umani.



Cronistoria

"Ma allora lo vedi che sei una capra ignorante? Prima hanno liberato la Regina e solo DOPO abbiamo vinto quella maledetta guerra! Zuccone che non sei altro!" "Quindi Jeseebegai è diventato il nostro Re?" "Noooooo, accidenti a te!!!"

- ◆ -1000 (circa) La civiltà di Symbaroum cade nell'Oblio
- ◆ -500 (circa) I clan del Davokar si uniscono sotto l'Alto Capoclan per combattere contro il Re Ragno. Viene fondata la città di Lindaros
- ◆ -400 (circa) Il Principe Elfico Eneano visita Karvosti, stringe un accordo con l'Alto Capoclan Agadan e la Huldra Bovosin, da questo punto in avanti i Tabù delle Tribù si modificarono e irrigidirono
- ◆ -200 (circa) La popolazione di Lindaros viene spazzata via da una terribile pestilenza
- ◆ -21 I Signori Oscuri conquistano la città di confine di Berendoria
- ◆ -19 Alberetor lancia la controffensiva contro i Signori Oscuri, iniziando la Grande Guerra
- ◆ -10 Re Ynedar viene ucciso: Korinthia è incoronata Regina di Alberetor
- ◆ -5 Il Dio Sole Prios è dichiarato Unico e Dispensatore di Legge di Alberetor
- ◆ -2 Korinthia è fatta prigioniera dai Signori Oscuri
- ◆ 0 (inverno) La Regina è tratta in salvo. La Fortezza dei Signori Oscuri viene assediata, termina la guerra
- ◆ 0 (autunno) L'insediamento barbarico di Kadizar si arrende e diventa un avamposto di Korinthia nel nuovo territorio
- ◆ 5 Vengono definiti i ducati nel nuovo reame, dai Corvi a est al Fiume Eblis a ovest
- ◆ 5 Incoronazione di Tharaban ad Alto Capoclan
- ◆ 7 Arriva la Regina. Ambria e la sua capitale (Yndaros) prendono i rispettivi nomi
- ◆ 8 Viene inaugurata la Cattedrale dei Martiri a Yndaros
- ◆ 10 Il Clan Jezora viene massacrato e il suo Capoclan giustiziato sulla Piazza del Trionfo
- ◆ 11 Viene costruito l'ottavo ducato (Nuova Berendoria) e fondata la sua capitale Sevona
- ◆ 11 Il gigantesco Ripe assume il ruolo di Boia di Yndaros, soprannominato dai bardi della città il Boia Immortale
- ◆ 12 Viene fondata l'Università del Seragon
- ◆ 13 Viene fondato Forte Cardo
- ◆ 13 L'attacco di Eloan-Eo a Forte Cardo con circa 100 Elfi al seguito
- ◆ 14 Arrivo degli Ambriani a Karvosti
- ◆ 15 Il Primo Padre Jeseebegai presiede l'Alto consiglio della Chiesa del Sole
- ◆ 15 Viene costruito il Faro di Forte Cardo come guida agli Esploratori del Davokar
- ◆ 16 La battaglia di Karvosti termina con un accordo che permette alla Chiesa del Sole di restaurare le rovine di un tempio sull'altopiano
- ◆ 17 A Forte Cardo viene fondata l'Asta della Caccia, la maggiore associazione di appalti e contratti per le missioni nel Davokar e non solo
- ◆ 18 La Notte dei Suicidi. A Forte Cardo vengono rinvenuti 99 cadaveri, morti per ferite autoinflitte tra la mezzanotte e il pomeriggio successivo. L'unica caratteristica in comune tra questi cadaveri: erano tutti Esploratori del Davokar e delle rovine di Symbaroum
- ◆ 19 La Regina sancisce che gli artigiani devono organizzarsi in Gilde
- ◆ 21 A Forte Cardo si apre una voragine. Il Clan della Bestia si ritira all'interno del Davokar
- ◆ 22 Viene completato nei pressi di Yndaros Forte Doudram, attuale quartier generale dei Pansar, le Guardie della Regina
- ◆ 22 Karvosti è sede di una nuova lotta di potere tra l'Alto Capoclan Tharaban e la Regina Korinthia. Al suo termine si raggiunge un accordo che permetterà la creazione di una forza congiunta tra Ambriani, Barbari e Forte Cardo per la ricerca di Symbar denominato "Gli Eredi"
- ◆ 22 Come riconoscimento per le sue azioni da mediatore tra la Regina e l'Alto Capoclan Lasifor Nottefonda ottiene l'indipendenza di Forte Cardo da Ambria e l'annessione delle città di Camposcuro, Jakaar e Melima e annessi territori.
- ◆ 24 Giorno Presente



La Foresta del Davokar

“... la strada dell'uomo saggio è lunga, il doppio più lunga nelle oscure foreste; la strada dell'uomo stolto è corta, lunga la metà nelle oscure foreste, accorciata dalla follia e dallo spargimento di sangue.”

La Foresta del Davokar sorge a Nord del Regno Ambriano e nelle sue parti più esterne ospita i territori dei Clan Barbari. Le sue falde meridionali, così come la strada che collega Karvosti a Forte Cardo, sono pattugliate dai Ranger della Regina che mantengono la zona relativamente sicura. I territori dei Clan invece vengono protetti dai loro guerrieri ed esploratori che di rado si addentrano nella foresta per più di quattro giorni di cammino. I Clan hanno rispettato per lunghissimo tempo i tabù imposti dai circoli stregoneschi e di rado hanno invaso le rovine dell'antica Symbaroum, ma ora le cose stanno cambiando. La tregua tra la Regina Korinthia, l'Alto Capoclan Tharaban e il Sindaco Nottefonda si è conclusa con la creazione di un gruppo di esplorazione congiunto il cui intento finale è di trovare Symbar. Questa aperta violazione dei tabù ha portato un forte inasprimento dei rapporti con gli elfi che difenderanno le Rovine ad ogni costo.

La Foresta del Davokar viene tradizionalmente divisa secondo la concezione dello Studioso dell'Ordo Magica Malliano in Chiara e Scura.

Il Davokar Chiaro

Secondo la concezione di Malliano si definisce Chiaro quella parte del Davokar dove la vegetazione non è abbastanza fitta da impedire ai raggi del sole di raggiungere il terreno. In realtà questa definizione è piuttosto semplicistica, ma comprende quasi tutte le parti più esterne della Foresta: i territori dei Clan e quelli difesi a Sud dai Ranger e dalle milizie di Forte Cardo. In questa porzione di territorio è facile trovare insediamenti umani o di altre creature antropomorfe come Orchi e Goblin, la selvaggina per la caccia abbonda e le tracce di Corruzione sono presenti, ma non preponderanti. La presenza di così abbondanti risorse naturali richiama però anche predatori dalle regioni interne del Davokar: felincubi, jakaar, brulicanti, qualche troll solitario e persino abomini affamati. Anche gli elfi, soprattutto nell'ultimo anno, hanno intensificato la loro attività anche nel Davokar Chiaro con azioni militari di guerriglia.

Infine le zone meridionali della Foresta e quelle attorno a Karvosti sono state esplorate in modo molto esteso e molte rovine sono state ritrovate, come ad esempio la Piramide di Serand, le Colonne di Haganor e il grande acquedotto di Pozzochiaro. Ciò non significa che non vi sia molto altro da scoprire, scendendo più in profondità in queste rovine conosciute o esplorando zone più remote molti avventurieri potrebbero tornare con ricchi bottini dalle proprie esplorazioni.

Il Davokar Scuro

Secondo la classificazione di Malliano è nominato Scuro il Davokar in cui i raggi del sole, a causa della fitta vegetazione, non riescono a raggiungere il suolo. Questa definizione risulta imperfetta in quanto in zone molto interne della Foresta, in cui la Corruzione trasuda dal terreno stesso, la luce filtra comunque tra gli alberi, ma non riesce a illuminare il suolo. Resta il fatto che il Davokar Scuro si presenta estremamente più pericoloso del Chiaro, chiunque vi metta piede deve essere preparato a rischiare la propria vita e la propria sanità mentale.

Di certo le ricompense per chi viaggia nel Davokar Scuro sono enormi: rare risorse naturali e rovine mai esplorate fanno gola a qualunque avido avventuriero. Qui gli elfi proteggono il territorio con azioni frequenti, pattugliando i luoghi più pericolosi e tenendo lontani eventuali curiosi. La vegetazione in questa parte della Foresta è ostile, piante carnivore e velenose sono estremamente frequenti. Gli abomini abitano questi luoghi accompagnati da bande di troll selvaggi pronti a difendere con ogni mezzo i propri territori. Le rovine sono spesso abitate da colonie di ragni, spettri o da esseri umanoidi le cui origini sono perlopiù sconosciute.

MAPPA DELLE TERRE CONOSCIUTE DI
Ambria e Davokar

REDATTA DAL CARTOGRAFO
TABEO PLUMAGRUDA

0 100 KM

SCALA 1:4'000'000



Razze ed Etnie

"Oh bene, finalmente un argomento facile anche per te che sei il coltello più smussato del cassetto... Pronto?" Un lieve cenno del capo in risposta. "Gli Ambriani e i Barbari sono Uomini, tutto il resto è feccia!"

Il Davokar e i territori limitrofi sono abitati da tre distinti gruppi etnici: gli Ambriani, i Barbari e il Popolo della Foresta. Se si dovesse chiedere ai singoli rappresentanti di uno dei gruppi un parere su questa suddivisione, probabilmente nessuno di loro la troverebbe adeguata, venendo accostati a individui che ai loro occhi risultano, in diversa misura, estranei. Sta di fatto che tra i gruppi esistono caratteristiche comuni che giustificano tale divisione.

Umani Ambriani

Gli Ambriani discendono dallo scomparso reame di Alberetor. La Grande Guerra li ha fortificati, ma anche obbligati a diventare organizzati e disciplinati in termini militari e di ripartizione del lavoro. Il conflitto ha permesso alla civiltà ambriana di progredire come popolo, ma ha reso più spietati molti dei suoi individui.

Gli Ambriani sono esperti ed efficienti quando si tratta di muovere guerra ma sono anche caratterizzati da una profonda spiritualità e una propensione per le arti raffinate e le conoscenze accademiche. Sono uomini dediti alla conquista e al possesso, cercano sempre di ottenere di più e di meglio, qualsiasi sia il prezzo da pagare.

Per loro la natura è considerata una fonte ricca di risorse che possono rendere la vita più comoda o comunque più tollerabile, molti Ambriani rischierebbero tranquillamente la pelle nella speranza di recuperare tesori, conoscenze o reperti preziosi.

Quella di Ambria, come Alberetor prima di lei, è una società fortemente gerarchica, governata per secoli da un'aristocrazia di famiglie nobili, chiamate Casate. Ogni famiglia viene classificata in base alla sua posizione nell'ordine di successione al Trono e il titolo nobiliare definisce quali cariche possono detenere i loro rappresentanti. La Casata Reale di Kohinoor è la prima tra le famiglie ed è rappresentata da Korinthia Flagello delle Tenebre e da cinque degli altri sette Duchi di Ambria, tutti strettamente imparentati con la Regina.

Il loro Regno è diviso in otto Ducati, contando anche il Dominio della Regina, a loro volta ripartiti in territori più piccoli amministrati da conti e baroni. Sotto di questi anche il popolo è ben frazionato, i lavoratori sono suddivisi in Gilde Artigiane, gli artisti e gli studiosi delle scienze pratiche si riuniscono sotto la giurisdizione dell'illuminata Università del Seragon, mentre i ricercatori del sapere mistico e dei segreti del Davokar sono gli illustri Maghi dell'Ordo Magica di Agrella.

Persino i profughi nullatenenti che arrivano dai territori devastati a Sud hanno un ruolo: vengono infatti smistati tra i Ducati per ripopolarli e fornire bassa manodopera per la ricostruzione del Regno.



Il continuo sviluppo della crescita e delle conoscenze di Ambria è possibile grazie alla protezione, sia interna che esterna, garantita dall'Esercito Regio, i cui soldati vanno dai nobili Pansar, il corpo d'élite della Regina, alle guardie cittadine dei più piccoli villaggi.

Tuttavia questa ferrea gerarchia deve mantenersi in equilibrio con altre forze politiche di Ambria.

Tra queste la più influente è sicuramente la Chiesa dell'Unico Dio Prios, che detiene il potere spirituale sulla coscienza di tutti gli Ambriani e quello materiale su un Ducato, inoltre ha una sua milizia interna e una sua Scuola Mistica formate da Teurghi, Templari e dagli zeloti Monaci del Crepuscolo.

In una società così stratificata ciò che conta di più è il ceto sociale rispetto al sesso: uomini e donne svolgono le stesse mansioni e hanno pari peso politico, al fine di garantire la grandezza di Ambria e dell'Unico Dio. Una limitazione però sta nel diritto matrimoniale, esso è ben regolamentato da contratti notarili uguali in tutto il Regno e santificato da un rito celebrato in nome di Prios, ma poiché Ambria è una terra da ripopolare, gli unici matrimoni riconosciuti come produttivi sono quelli monogami tra uomo e donna e tra esponenti di classe paritaria: la scalata sociale tramite il matrimonio è malvista e condannata, mentre l'idea di unirsi ad un Barbaro non sfiora nemmeno i pensieri della maggior parte degli Ambriani.

Lo sviluppo delle regioni procede in modo stabile, l'esercito tiene testa agli abomini del Davokar e nuove colonie nascono quasi ogni due mesi. Difficilmente qualcuno metterebbe in dubbio l'abilità di Korinthia Flagello delle Tenebre nel gestire una qualsiasi disputa interna.

Umani Barbari

Nella lingua dei Barbari non esiste una parola per indicare il loro popolo in maniera unitaria, se non "i Clan". Con questo nome i Barbari intendono un gruppo molto numeroso di famiglie che si riconoscono in tradizioni e culti unitari, che seguono la guida di un unico Capo e che prestano fede agli insegnamenti di uno Stregone. Di conseguenza le differenze di stili di vita e costumi tra Clan sono immense e nel corso dei secoli questo ha portato a continui conflitti interni, però dopo dall'arrivo degli Ambriani e lo sterminio dei Kadiz e degli Jezora, i restanti Undici Clan hanno messo da parte i loro rancori.

Tuttavia questi sentimenti rimangono malcelati, poiché i Barbari sono un popolo estremamente orgoglioso e difficilmente perdonano un torto. Questo, unito alla loro naturale fierezza ne fa degli uomini indomiti e tenaci in ogni situazione. Essi stessi ne fanno un vanto, infatti ritengono che solo delle genti forti come loro potranno sopravvivere in caso l'oscurità del Davokar continuasse ad espandersi.

Per resistere ai continui attacchi degli orrori della Foresta, i Custodi, degli stregoni molto saggi che fungono da guida morale e spirituale di ogni Clan, governano tramite tabù e regole, come il rispettare gli Spiriti della natura ed evitare di risvegliare qualsiasi cosa possa riposare sotto le Rovine. Il capo di queste Streghe è chiamata Huldra e risiede a Karvosti insieme all'Alto Capoclan. Quattro volte l'anno, durante i Solstizi e gli Equinozi, l'Huldra riunisce i Custodi per discutere lo stato del Davokar e consigliare i Capoclan sulla gestione dei loro territori e dei conflitti.

L'Alto Capoclan è eletto a vita durante un grande raduno, indetto nel Circolo dell'Adunanza, quando



l'attuale "Signore della Guerra" è vicino alla morte. L'Alto Capoclan non è chiamato a governare, ma ha il compito di mediare le dispute e di fungere, se necessario, da giudice nei conflitti all'interno dei Clan solo in caso di esplicita richiesta da parte di un Capoclan. I Capoclan devono prestare attenzione alle opinioni e ai desideri dei loro sudditi, ma non hanno nessun obbligo di obbedire, o anche solo ascoltare, un potere superiore al loro; perciò, anche se esistono similitudini fra di essi, ogni Clan ha il suo corpo di leggi, costumi e gerarchie.

I Capiclan conducono le loro genti in modo indipendente, decidendo della giustizia interna, conducendo i guerrieri in battaglia e in caccia e spartendo i bottini di eventuali razzie.

Per tradizione, i singoli comandanti rispondono all'Alto Capoclan sull'altopiano di Karvosti e ci si aspetta che egli guidi i Barbari uniti contro eventuali minacce comuni.

Infatti in caso un Capoclan ritenga che ci sia un pericolo imminente per il popolo Barbaro ha l'autorità per richiamare tutti quelli sotto il suo comando che siano in grado di combattere, sia con le armi che con la Stregoneria, poiché non esiste all'interno dei Clan una milizia regolare come è invece presente all'interno di Ambria. L'unica eccezione è rappresentata dalle Guardie della Furia Dormiente, l'indomabile guarnigione di Karvosti, attualmente composta dai novantanove migliori guerrieri dei Clan.

Ogni singolo Clan adora diversi spiriti della Foresta secondo i dettami proposti dal Custode. Sarebbe sbagliato descrivere il rapporto tra i Clan e il Davokar come un culto, ma sotto la guida degli Stregoni, tutti i Barbari sono attenti a mostrare gratitudine verso la Foresta che li nutre e che insegna loro a restare umili.

Popolo della Foresta

Include Goblin, Orchi e Mutapelle, ossia tutte quelle razze che prima dell'arrivo degli Ambriani vivevano nel Davokar e ne sono, in qualche modo, ancora intimamente legati.

Goblin

I Goblin sono creature gracili, dalla pelle verde scuro e dalle orecchie appuntite. Poco si sa sull'origine della loro razza, ma a memoria di Barbaro le loro tribù hanno sempre vissuto sui margini meridionali del Davokar. Queste tribù selvagge che vivono all'interno della Foresta assomigliano a quelle giunte nei territori Ambriani negli ultimi anni, anche se a contatto con la cultura del Regno hanno perso parte del loro carattere selvatico. Nonostante ciò entrambi i rami di questa stirpe creano una cortina di confusione e baccano attorno a sé che li fa essere a stento sopportabili dagli umani.

Il loro atteggiamento incurante del pericolo e la loro naturale rissosità, rendono la convivenza con le tribù Goblin ancora più difficile: i frequenti "giochi" come nascondi lo stivale, sveglia l'orco e il tiro del ratto sono attività di gruppo a cui gli umani spesso non vogliono nemmeno assistere. La durata della loro vita è tendenzialmente breve, ma dallo sviluppo veloce, tanto che un loro esemplare è considerato adulto a 8 anni, anziano a 25 e coloro che superano la soglia dei 30 anni sono molto pochi. Inspiegabile è la loro tendenza a tornare nella Foresta per cercare una morte solitaria quando ritengono di aver vissuto una vita piena. La loro breve esistenza è anche il motivo del loro carattere così irritante: sfruttano i pochi anni a loro disposizione per vivere intensamente ogni momento, i loro banchetti sono sempre festosi, ai loro ritrovi la birra scorre a fiumi e le notti nei loro accampamenti raramente sono adatte per dormire.

Goblin che si sono separati dalla loro tribù si possono trovare tra i Clan Barbari, ad Ambria e soprattutto a Forte Cardo. Infatti qui risiedono i Karabbadokk governatori di Camposcuro, l'unica famiglia Goblin al di fuori della Foresta che sia rimasta unita. Nel Protettorato vengono tollerate grandi comunità di Goblin vista la loro utilità nello svolgere lavori degradanti e pericolosi come dragare le paludi, pulire le latrine o arrampicarsi su instabili impalcature. Altri Goblin scelgono una vita più avventurosa e indipendente, diventando esploratori e mercenari richiesti per la loro abilità furtiva.

Essi sono considerati come un popolo unitario, gli Ambriani concedono loro diritti basilari, ma rimangono delle creature non umane dalle misteriose origini, guardate con sospetto e giudicate con disprezzo. Nonostante ciò, vi sono stati dei tentativi di apertura nei loro confronti, sia l'Ordo Magica che la Chiesa di Prios hanno accettato,

solo nei ranghi più bassi, esponenti di questa razza nel tentativo di educarli alla filosofia della ragione o alla fede del Dio Sole. Entrambi i tentativi hanno ottenuto risultati altalenanti, ma gli esponenti delle due organizzazioni si professano fiduciosi. Al contrario, tra i Barbari, che sono attratti dalla loro cultura caotica, vengono trattati quasi alla pari degli uomini. Qui godono di un discreto successo, vengono accolti senza pregiudizi tanto nei gruppi di caccia quanto nei circoli stregoneschi sebbene i barbari non permettano ai loro ospiti di entrare a far parte delle Tradizioni o di scoprire i loro segreti più arcaici.

Orchi

Gli Orchi sono creature feroci e robuste e, similmente ai Goblin, dalla pelle verde e dalle orecchie a punta. Sono solitari, nulla si sa della loro nascita se non che emergono dalle profondità del Davokar privi di ogni ricordo e senza alcun senso d'identità, come se prima di uscire dalle nere fronde della Foresta non fossero nemmeno mai esistiti. Sta agli umani o ai Goblin che li accolgono nelle loro comunità insegnargli a cavarsela nel mondo e dare loro un nome, che di solito rispecchia una loro caratteristica fisica o caratteriale. Gli Orchi sono dei perenni orfani, alieni anche ai loro stessi simili e pare che nessuno possa aiutarli a recuperare i propri ricordi, per questo motivo spesso non si riconoscono come popolo nemmeno tra loro, tendono invece a considerare come famiglia coloro i quali li hanno allevati una volta usciti dalla Foresta.

Chi li accoglie si prende l'onere di insegnare loro i rudimenti del mestiere più utile alla comunità in cui si inseriscono, tuttavia essi sono come dei

bambini che nel bene o nel male apprenderanno solo quello che il loro mentore vorrà trasmettergli. Spesso è solo una questione di fortuna trovare una brava persona che gli aiuti e che non si approfitti della loro ingenuità.

Purtroppo però alcuni non vengono istruiti come persone, ma ammaestrati come animali. Così accade che vengano impiegati dai contadini Ambriani come muli da soma, che le Streghe li addestrino come loro servitori, che le bande mercenarie li usino come prima linea. A volte però un orco è fortunato e capita tra le mani di persone oneste che gli insegnano come portare avanti una vita libera, come coloro che vengono ritrovati dalle genti di Melima. Ad Ambria è praticamente impossibile che un Orco ottenga una posizione di rilievo, specialmente se questa comporta autorità su cittadini umani. Tra i Barbari la questione è diversa, gli Orchi sono rispettati per il loro lavoro e la loro forza; anche se difficilmente uno stregone si fida a tal punto di un Orco, è possibile persino che essi entrino nei circoli stregoneschi. L'unica comunità che offre loro davvero pari opportunità sono i Goblin, a cui fanno spesso da guardie del corpo.

Alcuni Orchi votano la loro esistenza al servizio o alla protezione della loro cosiddetta "famiglia", mentre molti altri vivono in modo più solitario e consapevole del mondo che li circonda; solo una piccola parte di loro rimane invece ossessionata dal ricercare le reminiscenze dei propri ricordi nel tentativo, forse vano, di scoprire davvero chi o cosa sono.



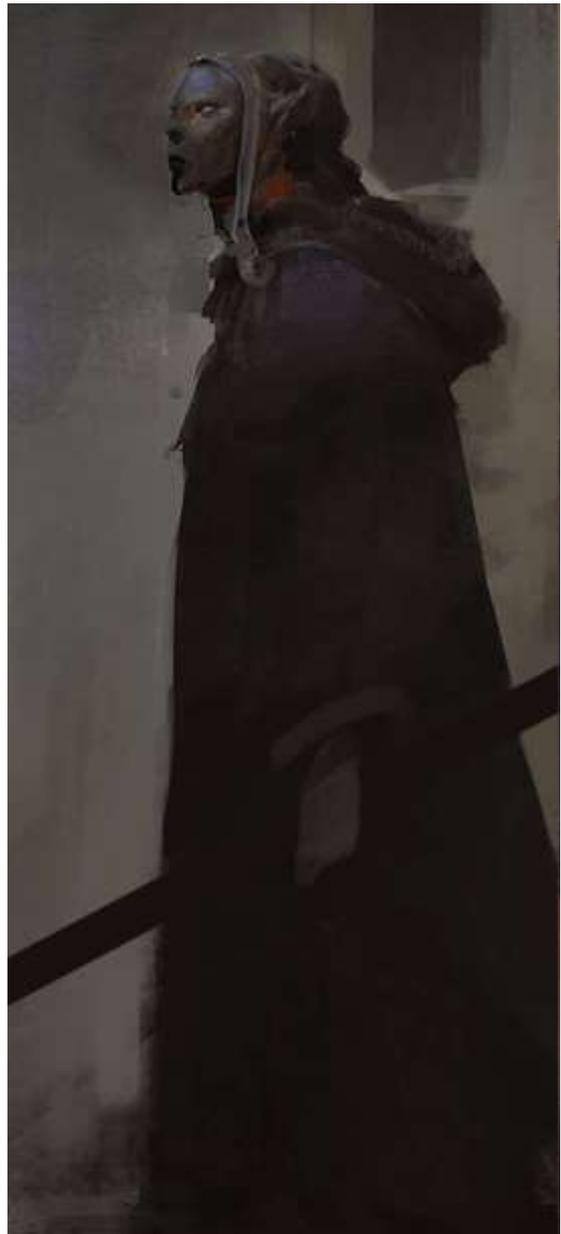
Mutapelle

Tra i Barbari è risaputo che a volte gli Elfi rapiscono i bambini umani e li scambiano con i cosiddetti Mutapelle e, fin dal loro arrivo, anche tra gli Ambriani è iniziata ad accadere la stessa cosa.

Anche se è un fenomeno raro, resta un'esperienza drammatica quella di scoprire che il proprio figlio è stato scambiato, cosa che accade solo quando oramai è troppo tardi. Infatti un Mutapelle appare umano durante la sua infanzia e cresce sviluppando poco a poco tratti elfici senza tuttavia diventare completamente come uno di loro. Alla fine della trasformazione tutti i Mutapelle adulti sono riconoscibili per la pelle grigiasta e le orecchie a punta.

Gli studiosi non hanno ancora individuato lo scopo di questo scambio, ma alcuni sostengono che queste creature siano di fatto una razza a sé stante che dimostra una serie di differenze significative rispetto agli Elfi, mentre altri reputano questi individui come delle deviazioni della specie di cui vogliono sbarazzarsi. I rapimenti stessi non sembrano avere uno schema prestabilito, le sostituzioni degli infanti colpiscono tanto gli Ambriani quanto i Barbari a prescindere dalla loro classe sociale o benessere economico. La vita di un Mutapelle è in genere molto dura: pochissimi tra loro ottengono il permesso di rimanere con le proprie famiglie nel momento in cui rivelano la loro vera natura. Essi stessi crescono inconsapevoli della loro origine e si legano a quella che credono essere la loro famiglia, per poi scoprire di essere una creatura non umana e venire emarginati o abbandonati: questo è un trauma difficile da superare. A volte i Mutapelle vengono assunti dall'Ordo Magica e dagli Stregoni per diventare apprendisti incantatori, ma i più finiscono per strada, costretti ad elemosinare, a unirsi a bande criminali, a difendersi da soli o, nel peggiore dei casi, a fare da cavia per esperimenti di Mistici poco raccomandabili.

Il loro cammino è solitario, spesso colmo di risentimento, odio ed invidia se non frivolo e privo di interesse per la vita altrui. Alcuni di essi mantengono quanto più possibile celata la loro vera natura indossando i "panni" di altre persone, mentre altri reputano tale occultamento una laboriosa ed inutile precauzione. I Mutapelle hanno tratti alieni che li rendono bersaglio di sguardi disgustati o impauriti, ben pochi umani si fidano di loro, Goblin e Orchi invece non danno troppo peso al loro aspetto e li trattano al pari di ogni altra creatura.



Fazioni

"Giovane iniziata ora ti racconterò la storia delle forze che ci porteranno alla rovina. Il tuo fiero popolo per lungo tempo ha rispettato i tabù imposti per il bene di tutti, ma ora teme i nuovi arrivati e pensa di non potergli concedere troppo vantaggio per non soccombere. La Lucente brilla come il sole del loro unico Dio e tutto vuole dominare, anche al costo di bruciarlo. Il piccolo Cardo si è fatto strada e tiene lontane con le proprie spine acuminata i nemici, ma in ogni istante rischia di essere schiacciato. Ora dimmi, con chi di loro secondo te dovremmo allearci?"

I Ducati Ambriani

Fuggendo da una terra consumata da una spaventosa Guerra, le genti di Alberetor si diressero a Nord, dove trovarono un territorio vasto, ricco e fertile in cui poterono ricominciare la loro vita. La terra che oggi è chiamata Ambria un tempo era dimora di Clan Barbari che sono stati assoggettati, cacciati o sterminati dall'inesorabile avanzare degli eserciti del Sud. In pochissimo tempo è sorto un nuovo Regno, un dominio guidato da una Regina forte e determinata, un territorio innalzato a baluardo contro le forze oscure e selvagge che dominano il Nord: i rozzi Barbari, le corrotte creature della Foresta e ogni altro male del Davokar.

Yndarien

Quello di Yndarien è stato il primo territorio colonizzato dai profughi di Alberetor più di vent'anni fa. Florido, ricco di risorse e potenzialità è stato scelto come caposaldo da cui iniziare una nuova vita e un nuovo Regno, costruendo da qui quella che oggi è Ambria. La sua capitale, Yndaros, è un luogo che trasuda potere e imponenza, la città di pietra bianca è in continua espansione per ospitare le centinaia di profughi e sorge sulle rovine di Lindaros un'antica città che alimenta storie e leggende dell'antico popolo di Symbaroum. Nel cuore di Yndaros svetta potente e grandioso il Palazzo Reale della Regina Korinthia. Da qui la monarca domina su tutta Ambria con la grande forza e la volontà inflessibile che la contraddistinguono.



Mervidun

Il Ducato di Mervidun è situato a nord est di Yndarien e comprende nei suoi territori le gelide vette dei Corvi e le boschive colline ai loro piedi. Il Duca Sesario, secondo marito della Regina Madre Abesina, governa questa ricca regione estraendo dalle miniere che si snodano sotto la catena montuosa ingenti quantità di ferro, pietra, argento e oro, ricchezze che hanno fatto meritare a Mervidun il titolo di Cassa del Regno. A Mergile, la capitale, sorge il Palazzo del Tesoro, centro del potere Ducale e della sede della Gilda del Conio che custodisce le preziose casse del Regno. Questa corporazione si occupa di distribuire la ricchezza di Ambria e di legittimare la creazione di nuove Gilde e Corporazioni.



Nuovo Beretor

Il Duca Ynedar, nipote della Regina Korinthia e figlio di suo fratello Korian, domina su un territorio ostile e povero, che confina con la parte più orientale della spaventosa Foresta del Davokar. Le genti di Nuovo Beretor sono abituate a trattare con Clan Barbari come con i loro concittadini Ambriani, infatti hanno imparato a confidare nel prossimo senza distinzioni di origine. Nonostante il Beretor confina con la Foresta, la zona acquitrinosa a Nord, detta "la Palude" fa da argine naturale agli orrori del Davokar e allo stesso tempo fornisce agli abitanti ingredienti erboristici e alchemici rari e preziosi per mescolare misture e pozioni. In particolare il Ducato si fa vanto degli ingegnosi metodi sviluppati per estrarre l'Olio di Serpe, utile per creare esplosivi sperimentali.



Seragon

Il Ducato del Seragon è stato conquistato con duri sforzi e non poche difficoltà, esso si frapponne tra Yndariel e la Foresta del Davokar ed è governato dal libertino Duca Gadramei. Egli infatti è famoso per la sua politica permissiva e distratta, che ha permesso, se non incoraggiato, la nascita di attività indecenti e spudorate: case del piacere, bische clandestine di giochi d'azzardo, lotta e spaccio di droghe, incentivando sfruttamento, corruzione e violenza. Questo ha portato gli Ambriani a denominare il Seragon la "Patria dei Vizi" e ha posto il Duca in una posizione scomoda agli occhi della Regina. Per provare a riabilitare la nomea del suo Ducato, Gadramei ha fatto da mecenate per la creazione della grande Università delle Scienze e delle Arti che, contrariamente alle più rosee aspettative, è diventata uno dei più importanti centri di studi di Ambria, tanto da fare concorrenza persino all'Ordo Magica di Agrella. Nonostante il Seragon sia un Ducato turbolento e difficile da governare finora è riuscito a difendere i confini con il Davokar con ineccepibile efficienza, anche considerando che la sua provincia è adiacente ai territori dell'aggressivo Clan Karohar.



Narugor

Se un Ducato merita il titolo di "Scudo del Regno", questo è certamente il Narugor. Qui sono stanziata la maggior parte delle truppe di Ambria poiché esso confina per tutta la sua estensione con la Foresta del Davokar. Il Duca Berakkam guida l'esercito della Regina dall'imprendibile fortezza di Kuron, la capitale. Egli non è un nobile di nascita, ma ha guadagnato il proprio titolo grazie alle sue gesta eroiche durante la Grande Guerra ed è acclamato e rispettato dai suoi veterani, che compongono la gran parte del suo popolo. Egli mantiene il potere con il pugno di ferro, imponendo la legge marziale all'interno del suo Ducato. Questo regime incontrastato, è ben accetto ai militari che scelgono di servire nell'armata Ambriana, anche se non tutti sono ben accettati nello Scudo del Regno. Infatti qui i non umani sono emarginati e malvisti, fatta eccezione per gli Orchi più validi e possenti. Stessa sorte è riservata anche agli Ambriani considerati "deboli": anziani, malati, incantatori e liturgisti vengono spinti a trasferirsi in Ducati più tolleranti.



Kasandrien

Raffinato, pulito, colto e soprattutto sicuro, queste sono le qualità del Ducato di Kasandrien. Ogni giorno qui giungono uomini da ogni dove in cerca di conoscenza sulle arti Mistiche, sulle lingue antiche e sui misteri di Symbaroum. Infatti nella capitale Agrella svettano imponenti le tre torri dell'Ordo Magica. I membri di questa prestigiosa Gilda sono incaricati di studiare tutto ciò che ha a che fare con la Magia o con i segreti del Davokar: leggende, scritti, artefatti, piante, creature e rovine, nulla rimane celato agli occhi dei suoi sapienti. Inoltre sotto la guida di saggi docenti vengono istruiti alcuni degli incantatori più autorevoli di tutta Ambria. La vivace e festosa atmosfera del Ducato rispecchia il carattere della sua reggente, Esmeralda, sorellastra di Korinthia e figlia del Duca di Mervidun. Si dice che la Duchessa e la Regina covino un rapporto fatto di competizioni e divergenze, specialmente nei rapporti tra Ambria e i Barbari. Esmeralda infatti è affascinata dalla loro cultura, dalle loro usanze e dalla loro storia e finanzia spesso spedizioni di ricerca tra i Clan.



Dominio di Prios

Gli Ambriani lo chiamano il Regno nel Regno. Posto al centro di Ambria è stato voluto dalla Regina per rendere omaggio ai sacerdoti di Prios che durante la Grande Guerra hanno combattuto e salvato centinaia di vite. Il Dominio è il cuore pulsante del credo del Dio Sole, qui le campane dei templi scandiscono le giornate tra funzioni religiose, ore di lavoro nei campi e di studio dei dettami dell'Unico e dei suoi profeti. Inoltre la capitale Sacrarocca è sia un attivo centro di ricerca, che uno dei campi di addestramento militare più rigorosi di Ambria. Qui infatti vengono formati gli incorruttibili Templari e i Teurghi, benedetti dalle fiamme di Prios. La guida del Ducato e della Curia è in mano al Primo Padre Jeseebagai. Egli



è la volontà del Dio sulla terra e le sue disposizioni sono legge in tutte le chiese di Ambria. Anche le delegazioni missionarie tra i Barbari e le più violente spedizioni per scoprire e sradicare i culti eretici sono spesso ordinate dallo stesso Jeseebegai, che ricopre la sua carica con mano salda e ardente fervore.

Nuova Berendoria

Situato all'estremità occidentale del Regno, al confine con il Grande Deserto di Sale, è il più giovane dei Ducati Ambriani ed è contraddistinto da un territorio arido e brullo. Spinta dalle grandi masse in arrivo dalla morente Alberetor, Sua Maestà Korinthia ha deciso di espandere i propri Domini verso Ovest assegnandoli al proprio zio, il Duca Alesaro, un uomo forte e tutto d'un pezzo, spavaldo ed intraprendente. Il Duca ha raccolto la sfida della Regina e in pochi anni ha trasformato il territorio in un esempio di efficienza e buongoverno: dalla propria capitale Sevona indirizza i profughi in arrivo dove più sono utili, dalle miniere di sale al pattugliamento del Davokar fino ai commerci con i vicini Clan Barbari. Il popolo di Nuova Berendoria, forgiato dalle asperità del territorio, si rivela essere uno dei più coesi e forti, ma allo stesso tempo tollerante e gentile.



I Clan Barbari

La Foresta del Davokar è inospitale e disseminata di pericoli: feroci bestie selvagge, abomini corrotti dal Morbo, spietati Elfi cacciatori, piccole creature letali e piante velenose vivono sotto le fronde. Tuttavia, in questo ambiente così ricco di minacce, gli indomiti uomini dei Clan sono riusciti a trovare un equilibrio con la selva, imparando a convivere con i suoi figli. I Barbari sono nati e cresciuti in comunione con i territori selvaggi e ne coltivano timore e rispetto. Ognuno a modo suo, i Clan testimoniano tradizioni centenarie e riti quotidiani che perpetuano nel tempo questo legame di amore e lotta tra il Davokar e i suoi abitanti.

Odaiova

Gli Odaiova sono il Clan più numeroso del Davokar e contano all'incirca cinquantamila membri. Hanno sempre apprezzato la spiritualità e la cultura più che l'arte della guerra, motivo per cui sono spesso stati sottomessi da altri Clan più propensi alla violenza. Gli Jezora sono stati gli ultimi a sfruttare gli Odavi, fino a quando la Regina Korinthia non li annientò, tanto che circolano voci secondo cui gli Odavi avessero aiutato Ambria a coordinare l'assalto contro la fortezza Jezita. Attualmente la pace tra i due è stabile: fioriscono i commerci, gli Odavi garantiscono il passaggio sicuro agli Ambriani nel loro territorio, permettono ai soldati regi di pattugliare il tragitto verso Karvosti e hanno anche ceduto alcuni loro territori al nascente Protettorato del Cardo. In cambio hanno richiesto assistenza nel combattere qualsiasi ribellione all'interno del Clan. Infatti, nonostante sia innegabile che l'alleanza con Ambria li abbia incredibilmente arricchiti, esistono dei rinnegati che si oppongono con violenza al servilismo verso quelli che ritengono essere solo nuovi conquistatori. Oltre a ciò permane l'antico conflitto tra i retaggi principali del Clan, ispirati dai loro antenati progenitori: Odamagála, una donna pacifica e pragmatica, che mirava soprattutto all'arricchimento culturale, Yesalom che predicava invece una vita semplice devota alla crescita spirituale, ed Embayal che spingeva per la conquista dei boschi tramite la forza militare. Queste ostilità rendono ogni giorno più paranoico l'agiato capoclan Embersind, che rimane ben nascosto nella sua fortezza, costruita dagli Ambriani, allontanandosi sempre di più dal suo popolo.



Enoai

Se gli Odaiova si sono aperti verso il popolo della Regina come nessun'altro, il Clan Enoai cova invece un odio malcelato nei loro confronti. Essi infatti vedono gli Ambriani come un invasore che con le sue mire espansionistiche sta distruggendo la Foresta a cui sono molto legati. Il Clan infatti nutre una comunione profonda e intensa con le selve e con i grandi alberi rigogliosi del loro territorio, situato a Nord, molto vicino al Davokar Scuro. La loro principale preoccupazione è il benessere della natura che li circonda e li protegge, per questo il loro culto si concentra sull'adorazione degli Spiriti primevi dei boschi, fatti di erba e corteccia, che sembrano consigliare gli Stregoni durante le loro lunghe meditazioni e



dischiudere sentieri segreti tra le frasche per gli esploratori, rendendoli apripista formidabili. In questo modo si spostano in sicurezza tra i loro villaggi, celati dalle fronde o sotto le immense radici. Tra tutte le piante la più grande e venerata è sicuramente l'enorme abete Enoai, sotto cui dimorano la Custode e il Capoclan. La comunione degli uomini del Clan con la natura gli ha anche permesso di diventare esperti erboristi ed alchimisti, nonché di apprendere un'arte sconosciuta a chiunque altro: l'addestramento dei troll selvaggi da combattimento, pratica rischiosa in cui molti perdono la vita.

Baiaga

A nord del lago Volgoma si estendono i vasti territori di caccia dello Spirito Lupo e dei suoi adoratori: i Barbari del Clan Baiaga. I Baiaghi sono nomadi senza fissa dimora, per loro casa è dove si trova la famiglia. Ogni gruppo è guidato dal suo membro più anziano che, tramite la comunione spirituale con Serex, il Lupo Sanguinario, decide dove recarsi, quando riposare o cosa cacciare. Essi considerano il Capoclan come il prescelto del Lupo, la propria Custode come la voce del Dio, e le loro terre il regno di Serex. Per questo tutti loro sono tenuti a difendere il territorio in attesa del ritorno del potente Spirito dalla sua caccia nell'Oltremondo. Per secoli hanno lottato e atteso pazientemente in armonia, ma l'arrivo degli Ambriani e l'Oscurità scesa sul Davokar hanno messo alla prova i Baiaghi. Infatti sono sempre di più gli orrori che scendono da Nord, ponendo il Clan come ultimo baluardo di difesa dell'altopiano di Karvosti. Gli insediamenti stabili dei Baiaghi sono molto rari, ma custoditi con grande cura, il maggiore è Grandi Acque dove avvengono le riunioni dei capifamiglia. Di solito gli stranieri sono ben accettati nei loro accampamenti, ma ci si aspetta che offrano merci in cambio dell'ospitalità. I Baiaghi sono gente curiosa e interessata, ma anche cauta e sospettosa. Molti stranieri si dice siano morti dopo essersi comportati minacciosamente: dalla prospettiva dei Baiaghi è sempre meglio essere decisi che sottomessi.



Zarek

Il Clan Zarek abita a Ovest del lago Volgoma e i suoi insediamenti confinano con il Ducato di Nuova Beredoria. La convivenza tra le due culture è assai prolifera, infatti gli Zareki hanno aiutato gli Ambriani a sopravvivere nella Foresta e gli hanno anche donato una piccola fetta del loro fertile territorio. Questa cortesia è stata ben ricompensata con scambi e aiuti, anche militari, da parte del Duca Alesaro.

Accogliendo il popolo della Regina e istruendolo, questi Barbari sperano di influenzare il loro atteggiamento verso il Davokar, insegnandogli una via più rispettosa e benevola.

Ulteriore punto di contatto tra le due fazioni è nelle tradizioni degli Zareki. Il Clan infatti venera gli Spiriti degli Astri: le stelle, la Luna e soprattutto il Sole. Essi cercano nelle costellazioni tracce sui giorni propizi e su quelli nefasti e decidono i periodi adatti per la caccia e l'agricoltura, per la pace o per la guerra e anche per imbottigliare la loro famosa birra nera. Inoltre i loro Stregoni sembrano capaci di leggere il cielo per divinare il futuro. Durante il giorno seguono il Sole come faro di saggezza e amorevole protettore delle masse, mentre di notte ascoltano i misteriosi messaggi della Luna. Questa è intesa come un Sole triste e malinconico, che ha brillato sulla storia antica e ne ha vissuto la decadenza; ora splende debole, con la cautela e la vergogna di chi è custode di arcaici segreti, che però ha paura di rivelare. La cultura Zareka è ricca di profonda spiritualità e questo rende molti di loro abili Stregoni, apprezzati diplomatici e sensibili conoscitori dell'animo umano.



Vajvod

Sotto le pendici dei Corvi, in una zona colma di acquitrini e paludi fetide, abitano i Vajvod, il clan più misterioso e circospetto del Davokar. Le loro tradizioni sono quasi del tutto sconosciute al di fuori dei loro territori. Quel che è certo è che i domini del Clan sono delimitati da sgargianti rune indecifrabili dipinte su rocce e alberi: i Vajvod non tollerano intrusi nella loro casa. Tuttavia non sembrano essere un popolo sanguinario: gli estranei scovati nei loro confini vengono avvelenati con delle tossine non letali, per poi essere condotti fuori dalle paludi. Essi sono grandi esperti dalla lavorazione di erbe e componenti con cui producono misture e veleni, a cui sembrano essere immuni. I primi viaggiatori



Ambriani che hanno avuto contatti con loro raccontano di giganteschi guerrieri ricoperti di tatuaggi e di inquietanti esploratori in grado di rendersi quasi invisibili tra gli alberi. Tuttavia i Vajvod si sono dimostrati pazienti con i loro vicini di Nuovo Beretor, insegnandogli come trattare le pericolose piante della palude e aiutandoli ad edificare l'avamposto noto come Pantano di Karo, a patto che non oltrepassassero i sacri confini del Clan. Una particolarità è che questo è l'unico Clan in cui Capoclan e Custode sono la stessa persona: il venerabile Katranam è inoltre il più anziano tra i Capiclan ed incute un enorme rispetto e timore.

Saar-Khan

Nelle gelide steppe a Nord Ovest del Davokar, inizia una lunga e scura scia di sangue secco tracciata sui ghiacci della tundra; questo è il limite tra la vita e la morte, questo è il confine del territorio dei feroci Saar-Khan. I Saari sono un popolo primitivo che parla un linguaggio gutturale, a malapena comprensibile dagli altri Barbari. Aggressivi e bellicosi spesso invadono la Foresta alla ricerca di cibo e avversari da abbattere. Al contrario non concedono che nessuno oltrepassi i limiti da loro segnati. Si dice che l'unico modo per transitare in relativa sicurezza nel loro dominio sia quello di incidersi una runa di sangue in fronte, ma sono ben pochi quelli che hanno provato se queste dicerie fossero vere. I Saari sono tutti guerrieri formidabili senza distinzione di sesso o età e tengono in alta considerazione i morti caduti in battaglia contro molti nemici. Al contrario morire di vecchiaia o di cause naturali è il loro più grande disonore. Molti Saari, capendo che la loro ora è giunta, si lanciano in attacchi suicidi per trucidare più avversari possibili prima di soccombere, una tattica devastante sul campo di battaglia.



Pochi conoscono le loro tradizioni e meno ancora le vogliono apprendere; pare che il sangue abbia un ruolo centrale nel loro culto e che essi lo anelino più di quanto gli Ambriani bramino il denaro.

Karohar

I Kariti sono stanziati nei territori a Nord del Seragon e del Protettorato di Forte Cardo, una zona particolarmente esposta alle calamità naturali. La valle del fiume Malgomor taglia a metà la loro regione, incanalando venti gelidi e nubi temporalesche. Inoltre il loro insediamento più grande, situato sotto le antiche Colonne di Haganor, sorge vicino a una serie di spaccature nel terreno da cui fuoriesce lava incandescente e che a volte provocano piccoli terremoti. A causa di questi e altri pericoli, sono pochi, anche tra gli altri Clan, quelli che transitano volentieri nelle terre dei Karohar, rendendoli un popolo solitario. Questo isolamento forzato li ha portati ad essere uomini ferali, guidati dall'istinto e temprati dalle intemperie. Essi hanno imparato ad adattarsi ad ogni situazione, divenendo parsimoniosi nell'uso delle risorse a loro disposizione e imparando ad utilizzarle al meglio. Per questo sono alcuni tra i migliori forgiatori tra i Clan e le forme delle loro armi spesso richiamano zanne e artigli animali. Come le bestie a cui si ispirano sono facili all'ira, godono della caccia e sono temibili predatori, tanto di creature quanto di uomini. Alcune storie raccontano addirittura che si nutrano dei corpi dei loro compagni caduti in battaglia. I loro usi sono misteriosi, ma sembra che venerino gli Spiriti elementali, come il Fuoco e la Terra e che in qualche modo cerchino di incarnarli. Tra tutti i Clan sono quelli che meglio personificano il concetto di libertà selvaggia e per questo, tra quelli che vivono al confine con Ambria, quello dei Karohar è sicuramente il più ostile verso il popolo di Korinthia.



Gaoia

Al limite estremo del Davokar, verso il Nord inesplorato, si allarga l'antico territorio del Clan Gaoia. Questa terra è ricca di rovine dimenticate e luoghi oscuri, echi inquieti di un passato ormai dimenticato. I Gaoi hanno sempre considerato proprio compito proteggere questi luoghi e soprattutto assicurarsi che nulla di maligno strisci fuori dalla sua tomba secolare. Per questo motivo la loro Tradizione è pregna di tabù molto specifici riguardo alle antiche roccaforti dell'Impero di Symbar e più di tutti perseguitano i cacciatori di tesori che vi si intrufolano. Chiunque venga catturato a curiosare nei luoghi sbagliati viene portato nel folto della selva ad incontrare quello che loro chiamano il "Giudice della Foresta"; finora nessuno ha mai fatto ritorno. Alcuni dicono che questa entità sia lo Spirito del Ragno Oroke, loro divinità, ma ciò non è certo. In ogni caso è indubbio che gli aracnidi abbiano un ruolo importante nella vita del Clan: le zampe dei pericolosi ragni Tessimorte sono parte della loro dieta e i guerrieri Gaoia utilizzano dei



piccoli ragni velenosi come armi da lancio. Vista la loro posizione così vicina al Davokar Scuro sono il Clan che sta risentendo di più dell'avanzare della Corruzione, portandoli ad inasprire i tabù e a diffidare dei Mistici.

Godinja

Vicino ai rami del Davokar scuro risiede il Clan Godinja, detentore di una Tradizione Stregonesca tanto prestigiosa da poter svettare su tutti gli altri Clan. Gli stregoni Godinji sono esperti nei segreti di quest'arte Mistica e ispirano i loro confratelli grazie ad amuleti, portafortuna e maschere rituali. Queste vengono realizzate dai maestri intagliatori, gli impareggiabili artigiani del Clan, le cui creazioni vengono ammirate persino dagli Ambriani. La fede e i tabù di questo popolo sono complessi e a volte bizzarri. Molti aspetti della loro vita sono influenzati da superstizioni incomprensibili ad altri Clan, come l'avversione per il colore arancione, l'abitudine di contare l'inizio del nuovo giorno a partire dal tramonto e l'uso di sputare a terra dopo il passaggio di un corvo. Essi abitano un territorio buio, freddo e punteggiato di antiche tombe e altari, che li porta ad avere un profondo rispetto per le anime dei defunti. Il loro culto ruota attorno al concetto di Morte e Rinascita perpetua e di reincarnazione dello spirito in nuove forme, motivo per cui aborriscono più di chiunque altro i vili Negromanti. Per aiutarsi nella caccia agli adoratori del Morbo i Godinji indossano maschere di legno che ritengono essere intrise di potere difensivo. Essi le portano ogni notte durante le loro veglie per sfuggire al "Viandante", una misteriosa creatura di tenebra che si aggira nelle terre del Clan. Come alleati in queste lunghe nottate il Clan può contare sugli Elfi, che per qualche motivo si sono sempre mostrati amichevoli e protettivi nei loro confronti.



Yedesa

Gli Yedesi sostengono di essere il Clan più nobile del Davokar. I motivi di tale affermazione derivano da una leggendaria discendenza diretta con la famiglia regnante dell'antica Symbaroum. Questo lignaggio non è mai stato verificato con prove certe, ma non è neanche mai stata contestato ed è un'eredità di cui il Clan va molto fiero. Per mantenere questa tradizione regale il Clan ha continuato ad abitare nella cittadella in pietra di Linfarocchia, roccaforte dei loro antenati, che nei secoli hanno ampliato. Forti del loro retaggio spesso tentano di imporsi sugli altri Clan, azione che gli è riuscita piuttosto bene, visto che degli ultimi dieci Alti Capiclan, sei erano Yedesi, compreso l'attuale. Essi non sono tra le genti più agguerrite o pericolose del Davokar, ma le loro terre vengono temute. Stando alle voci, forze mistiche proteggono il loro dominio dai pericoli che lo minacciano. Queste dicerie potrebbero essere fondate visto che i loro moderati tabù permettono agli stregoni di studiare i segreti della scrittura e delle reliquie Symbariane. Da queste sembrano trarre sconfinati poteri e conoscenze, tanto da essersi meritati il titolo di "Eruditi del Davokar". Anche la loro fede è legata alla storia antica, essi rivolgono i loro quesiti ad una remota schiera di re, eroi, principesse e condottieri elfici ormai quasi del tutto dimenticati, affinché li guidino verso l'illuminazione grazie alla loro arcaica saggezza.



Varakko

Euforico, estroverso e bizzarro, il popolo Varakko è sicuramente uno dei Clan più particolari. I Varakki vivono principalmente a Ovest del Davokar, spostandosi continuamente nelle fredde desolazioni rocciose che sono il loro territorio. Mantengono un unico insediamento stabile all'interno della piccola fetta di foresta che sono riusciti a conquistare. Su questo lembo boscoso si trova una collina sotto cui il Clan ha scavato centinaia di profondi cunicoli vietati a chiunque non sia parte della Famiglia. Pare infatti che potenti maledizioni e guardie celate proteggano gli accessi alle caverne. Qui essi si riuniscono annualmente per celebrare solenni riti e sfrenati bacchanali in onore di Alake, la Signora delle Falene, lo Spirito protettore del Clan, mentre per il resto del tempo si spostano con delle carovane mercantili. Sono un popolo assai contraddittorio: passano da atteggiamenti vivaci ed estrosi a pianti tristi e malinconici, vivono in maniera estremamente povera, ma creano delle stoffe colorate così raffinate che ogni nobile Ambriano sarebbe disposto a pagarle a peso d'oro e detestano la violenza cercando di non praticarla, ma le loro vendette sono tra le più sadiche e feroci. Negli anni i Varakki hanno sofferto molte



perdite a causa degli attacchi dei Saar-Khan e degli abomini del Davokar, finendo per essere il Clan meno numeroso di tutti. Per questo motivo le loro Tradizioni non vengono custodite dai soli Stregoni, ma ogni membro del Clan è portatore dei segreti della grande Famiglia errante.

Il Protettorato del Cardo

Lasifor Nottefonda nell'anno 13 uscì dal Davokar con tre Cardi del Crepuscolo, una rarissima erba dalle strabilianti capacità, per consegnarli alla Regina Korinthia e aiutarla a curare l'anziana madre Abesina. In cambio lo scaltro avventuriero ricevette il titolo di Principe del Regno e la possibilità di fondare una propria città ovunque volesse. Il futuro Sindaco scelse un territorio al limitare della Foresta ed eresse l'abitato di Forte Cardo. Recentemente i possedimenti di Forte Cardo hanno guadagnato l'indipendenza come ricompensa per il ruolo da intermediario svolto da Lasifor durante la crisi di Karvosti dell'anno 22. Inoltre si sono espansi e comprendono ora i territori dal confine della Foreste fino al fiume Eanor, le importanti città di Melima e Jakaar e il pericoloso insediamento di Camposcuro. Un'area ricca di risorse, ma estremamente difficile da governare, resa ancora più instabile a causa del ruolo di stato cuscinetto tra le due grandi potenze che rischiano di travolgere il Cardo.

Forte Cardo

Dominio del Sindaco Nottefonda e posta ai margini Sud della Foresta del Davokar, contestualmente alla fondazione degli Eredi, si è resa indipendente dal controllo di Ambria ed è diventata Capitale del Protettorato del Cardo. La principale caratteristica della città è di essere un punto di riferimento per tutti gli esploratori del Davokar, sia come punto di partenza che di arrivo. Molti dei ritrovamenti effettuati nella Foresta transitano attraverso il suo mercato per essere valutati e autenticati; qui è facile scovare molte rarità e molti avventurieri arricchiti che hanno deciso di godere dei proventi della propria attività, come ad esempio i fondatori dell'Asta della Caccia. Nell'insediamento a nessuno interessa chi tu sia, ma ciò che sai fare, nessuno viene discriminato per la propria razza, ma vige la "Legge del Metallo". Ad ogni cittadino viene assegnato un anello che può essere d'oro, argento o bronzo che identifica il livello sociale di chi li indossa; questa separazione è scandita dalla ferrea meritocrazia imposta da Nottefonda. Alcune mansioni o aree della città possono essere precluse a chi non porti con sé l'anello adatto. Il carattere aperto e opportunistico della città riflette alla perfezione il modo di vedere il mondo del Sindaco Lasifor, capace di cogliere il meglio da ogni situazione.



Camposcuro

Chi non viene ritenuto degno di uno degli anelli del Forte, o non ha abbastanza denaro per soggiornare in una delle taverne all'interno delle mura, finisce per pernottare nell'insediamento di Camposcuro. Posto a Sud della città, sulla strada principale che collega Yndariel al Protettorato, è un luogo che accoglie i fuorilegge e gli esclusi di Ambria decisi a non sottostare alle leggi Regie. La tribù Goblin dei Karabbadokk detiene saldamente nelle proprie mani il potere sulla tendopoli e sulle poche strutture permanenti, annientando in modo spietato qualsiasi opposizione. Il Sindaco Nottefonda, legato da una particolare amicizia con il capotribù Idelfons, non interviene sul governo dell'accampamento, ma pretende che non vi siano situazioni fuori controllo che possano in qualche modo danneggiarlo. Si vocifera che qui vi sia un fiorente commercio di artefatti e sostanze illegali, chiamato il mercato della Mezza Luna, ma nessuna autorità finora è stata in grado di provarne l'esistenza. Di notevole importanza è la presenza di Padre Sarvola, un predicatore di Prios convinto che la divinità debba essere venerata come il Misericordioso Guaritore e non come Guerriero Legislatore, opinione che ha attirato negativamente l'attenzione della Chiesa.



Melima

Addentrando nel folto del Davokar e risalendo il fiume Eanor si può raggiungere la pacifica città di Melima. La fondazione dell'insediamento risale ai primi anni dopo il Grande Esodo, ma a causa delle continue liti tra la Ambria e i Clan è rimasta per lunghi periodi deserta. La nascita del Protettorato ha permesso a Lasifor di richiamare nuove genti nell'abitato: un folto gruppo di Liberi Coloni, veneratori dell'Antica Schiera, ha lasciato Ambria per riunirsi in questo luogo cercando la pace. Poco dopo gli "Erranti", Orchi recentemente usciti dalla Foresta e privi di memoria, hanno raggiunto Melima come guidati da un irresistibile richiamo.

L'accoglienza riservata dai Liberi Coloni agli Orchi è stata straordinaria, sono stati trattati come pari e hanno quindi deciso di assumere il ruolo di protettori della comunità dalle minacce esterne, quali gli abomini del Davokar o i terribili Mantelli Neri, che non desiderano altro se non bruciare questo covo di eretici. I pelleverde, ispirati dalla cultura del luogo, hanno anche maturato il desiderio di ritrovare i loro simili sperduti nella speranza che, unendo le forze, possano ritrovare i loro ricordi.



Jakaar

Insediamento situato poco a Nord della foce dell'Eanor sul lago Volgoma è da sempre considerato un importante snodo commerciale della regione. Abbandonato pochi anni dopo la sua creazione a causa di violenti terremoti fu ripopolato per volere del Sindaco Nottefonda che, nel suo vagabondare, aveva individuato nell'entroterra alcune colline ricche di minerali e metalli preziosi. Tuttavia la fondazioni della città subì ulteriori ritardi a causa della presenza di un possente jakaar albino, assetato di sangue e apparentemente impossibile da abbattere. Solo l'intervento di un indomito gruppo di cacciatori riuscì ad aver ragione della bestia.

Ancora oggi la sua pelliccia bianca decora il Municipio della città e la tradizione dei Cacciatori di Mostri è attiva e prolifica. Sotto l'egida del Protettorato il forte fa vanto di importanti attività di estrazione mineraria e di botteghe artigianali che alimentano gli scambi sia con la vicina Karvosti sia con Nuova Berendonìa. Molti sono i Barbari e gli Ambriani che convivono nella città rispettandone le leggi e contribuendo alla sua ricchezza. Peculiare è la norma che impedisce l'ingresso in città di Artefatti.



Società e cultura

“Non capisco tutta questa fretta che hanno gli Ambriani: la loro bramosia li spinge nel Davokar, li porta ad appesantirsi di tesori, di reliquie che rallentano i loro passi, di gioielli che impreziosiscono le sabbie mobili dove vanno a soffocare”

Ambria

Nonostante siano passati più di due decenni dalla vittoria, i Signori Oscuri e la Grande Guerra ancora sono presenti nella vita degli Ambriani. In genere, la gente parla solo dei trionfi, delle gesta eroiche dei Portatori di Luce e di come le armate di Korinthia abbiano massacrato le orde di creature non-morte. Tutto il resto è stato rimosso, come il fatto che i soldati della Regina spesso sono stati obbligati a uccidere più e più volte gli stessi nemici, che erano un tempo i loro stessi fratelli, caduti vittime della vile Negromanzia.

Gli uomini che erano presenti non possono dimenticare, mentre coloro che hanno solo ascoltato le storie fantasticano. Escludendo i farfugliamenti causati dagli incubi o dal bere eccessivo, gli Ambriani non parlano mai della paura e degli orrori della guerra: i sudditi di Korinthia fanno del loro meglio per guardare avanti, non importa quanto la vita possa sembrare dura. Sono determinati a diventare così forti che nessuno mai avrà il coraggio di attaccarli ancora.



Per descrivere l'atmosfera che si respira ad Ambria, si potrebbe dire che il Regno è in preda a un costante stato di euforia autoimposta. La popolazione celebra il suo vittorioso passato, il glorioso futuro e ovviamente, l'amata sovrana. Un giorno alla settimana è dedicato a festeggiamenti: nelle capitali sfilano parate e spettacoli sugli eventi più significativi della Guerra, mentre nelle campagne i popolani si riuniscono attorno alle Chiese dell'Unico per una preghiera e un pasto collettivo. Tuttavia sotto la facciata gioiosa si nascondono il dolore per le gravi perdite subite e un alto numero di problemi che devono ancora essere risolti. Molti soffrono la fame, altri sono costretti a lavorare in condizioni precarie nelle città e nelle residenze nobiliari e ogni giorno da Sud arrivano decine di profughi che si ammassano nella caotica Yndaros. La maggior parte di loro viene percepita come inutile e inaffidabile ed è tenuta sotto controllo con l'elemosina e con l'intervento violento della guardia cittadina. Il desiderio più grande di questi rifugiati è allontanarsi dalla miseria, riuscendo a salire su una delle carovane che più volte a settimana arrivano dalle residenze di campagna o dalle colonie esterne, in cerca di lavoratori capaci.

Anche ai più sventurati, però, Ambria offre servizi e svaghi. Le saune pubbliche ospitano, in stanze separate, sia i ricchi che i poveri, dalle balconate circolari dei Vivisettori, i visitatori possono osservare i Maestri dell'Ordo Magica intenti a sezionare ogni genere di essere vivente, da bizzarri baccelli a enormi ragni, dalle bestie corrotte fino ai Goblin. Nessuno inoltre, dovrebbe disdegnare le gogne e i patiboli sparsi nelle piazze: queste ospitano sia le forche, che i ceppi per la decapitazione, utilizzati solo per le condanne dei cittadini di più nobili origini. In tutte le città inoltre abbondano teatri, locande e circoli di combattimento a volte gestiti anche da Goblin, Orchi o

Barbari. Infatti, anche se la maggior parte dei sudditi della Regina Korinthia disprezza i Clan e le loro tradizioni, ci sono alcuni costumi che hanno messo radici. Molti hanno iniziato a fare uso di sostanze stupefacenti di origine barbara o della bevanda conosciuta come birra nera. Nei quartieri popolari i "Vandali della Birra" a volte sono così fuori di sé che si muovono tra le strade in una sghignazzante ondata di violenza gratuita, causando sgomento tra i cittadini.

Queste attività peccaminose sono condannate dalla Chiesa di Prios, che, con forza e pazienza, guida la condotta morale delle masse di fedeli Ambriani e si frappa tra la Lucente e gli orrori delle tenebre.

Il Protettorato del Cardo

Il Protettorato del Cardo può essere percepito come un rifugio di pace e libertà. L'ambizione del Sindaco è sempre stata quella di garantire ai suoi sudditi un'esistenza prolifica e autonoma, sia dalla opprimente società Ambriana, che dai restrittivi tabù Barbari. Per questo motivo le sue città diventano spesso la casa di coloro che non sono ben accetti altrove: Liberi coloni e ricercati Abriani, disprezzati Mutapelle e Mistici indipendenti, Barbari reietti e Orchi solitari, o avventurieri abbastanza intraprendenti da volersi mettere alla prova con i pericoli del Davokar. Questa fusione di culture rende la comunità del Protettorato estremamente variegata, ma funzionale. Le tradizioni e le conoscenze in ambito militare, artigianale, religioso ed esplorativo sviluppate da tutti gli altri popoli qui si incontrano, perfezionandosi l'un l'altra, tutto a favore della floridezza del Cardo.

Tuttavia la multiculturalità del dominio di Lasifor crea anche degli attriti interni. Il più acceso al momento sembra essere quello di Camposcuro, dove sempre più Goblin arricchiti mirano ad una vita più agiata, aspirando a raggiungere lo stesso livello sociale di un umano. In generale le guardie tentano di identificare e allontanare al più presto piantagrane e potenziali rivoltosi.

Di notte gli insediamenti diventano più violenti: l'alcolismo e le risse nelle taverne sono tollerate dalle pattuglie cittadine, ma tutte le minacce all'ordine pubblico sono punite severamente, se vengono scoperte. Molte persone si recano qui disposte a pagare grosse somme per provare le droghe estratte dalla vegetazione del Davokar. Foglie e semi possono avere proprietà stupefacenti o devastanti: aumentano la massa muscolare, garantiscono la vista al buio, donano una sensazione d'estasi, anche se hanno effetti collaterali quali follia omicida, sete di sangue o dipendenza.

Le zone boschive comprese tra i quattro grandi insediamenti sono in parte condivise con il pacifico Clan Odaiova e sia le strade che si addentrano nel Davokar che le vie fluviali dell'Eanor sono molto frequentate da mercanti ed esploratori di tutti i popoli. Ciò permette alle genti del Cardo di riscuotere tasse e gabelli per l'attraversamento in relativa sicurezza. A protezione dei viandanti ci sono a Est gli Erranti di Melima, mentre a Ovest i Cacciamostri di Jakaar. Tuttavia nessuno dei due è una vera milizia regolare ed entrambi tendono ad ignorare le minacce più grandi dirette a sud, lasciando che siano i Ranger della Regina e l'esercito del Narugor ad occuparsene.

Nelle città chi commercia in antichità rappresenta l'élite e i luoghi di scambio commerciale sono quasi più pericolosi di una reggia Ambriana. Quando una spedizione è prossima a fare ritorno, si scatena il finimondo. I mercanti fanno qualsiasi cosa per ottenere un vantaggio: dileggiano gli avversari o li derubano di tutta la merce, a volte si ricorre addirittura al rapimento e all'omicidio. Anche per quei fortunati che sono riusciti ad assicurarsi i diritti di vendita i guai non sono finiti, i loro rivali farebbero tutto ciò che è in loro potere per sabotarli. Eppure



nel Protettorato chi è sufficientemente competente e avventuroso non resta disoccupato a lungo. I centri sono pieni di esploratori e mercanti in cerca di supporto e in grado di offrire sia pagamenti in contanti che una quota del bottino ricavato. La destinazione può essere un insediamento, una libera colonia o un accampamento Barbaro ma, più spesso, il viaggio conduce verso le allettanti rovine di Symbaroum.

Barbari

Dalle città di pietra alle tende di pelliccia, dai carri colorati ai villaggi sospesi tra i rami, tutto il Davokar è punteggiato dagli insediamenti dei Clan. Essi hanno fatto della Foresta la loro culla e il loro tetto e per secoli hanno prosperato seguendo i rigidi tabù che li tenevano al sicuro, ma ogni cosa è destinata a mutare. Un tempo consideravano tutti i resti di Symbaroum come inviolabili e quindi li evitavano, ma ora per far fronte alle minacce che li opprimono, sono sempre di più quelli che iniziano ad esplorare le Rovine in cerca di conoscenza o potere. Ogni Barbaro può testimoniare che negli ultimi decenni gli attacchi di bestie e abomini sono cresciuti di numero e alcuni mormorano che gli stregoni si stiano preparando per un'era oscura, chiamata la Resurrezione del Davokar. Per prepararsi a questa eventualità l'Alto Capoclan Tharaban e la Huldra Yeleta stanno tentando in tutti i modi di assicurare unità e protezione al loro popolo sia con la forza delle armi, che con il consolidamento delle antiche Tradizioni Barbare. Per questo rituali di omaggio alla natura e ai suoi Spiriti vengono celebrati sempre più di frequente in tutti gli insediamenti, mentre, per tenere uniti gli uomini, durante gli equinozi vengono proclamate le Grandi Assemblee di Karvosti.

In queste occasioni migliaia di Barbari da tutti i Clan si radunano sull'altopiano. Di giorno si sentono esploratori scambiarsi informazioni, avventori raccontare storie mentre giocano a dadi e commercianti tentare di vendere le loro mercanzie. In vendita si può trovare tutto il meglio dell'artigianato Barbaro: mantelli in pelliccia di baiagorn, le letali armi del Clan Karohar, armature in cuoio leggerissime, ma resistenti, le pregiate stoffe colorate dei Varakki e le maschere dei Godinja, apprezzate ed indossate da molti. Tra le bancarelle che riscuotono più successo ci sono sicuramente quelle di pietanze provenienti da tutti gli angoli della Foresta. Frutta e carne essiccate, pesce fermentato, uova di ragno, zuppa di frattaglie e cibi piccanti sono tra i piatti preferiti dai Barbari, quelli che agli Ambriani potrebbero sembrare scarti diventano delle prelibatezze nelle mani dei loro cuccinieri. Di notte invece, iniziano i festeggiamenti: scorrono alcolici, oppiacei e sostanze allucinogene, vecchi conflitti riemergono, si accendendo dispute più o meno violente e vengono celebrati nuovi vincoli famigliari.

Tra i Barbari il concetto di unione matrimoniale è molto disinvolto: esistono dei legami per unire due stirpi, altri con il fine di generare prole forte o altri ancora scaturiti dal desiderio, come quelli sanciti durante l'equinozio d'Autunno, in cui si scelgono i compagni per scaldarsi nelle stagioni gelide. Nella gran parte dei Clan i bambini nati da queste unioni vengono cresciuti dalla comunità, senza distinzione di sesso e sotto la guida degli stregoni, che li indirizzano verso quello che è il cammino più adatto a loro. Molti giovani si impegnano ogni anno nelle Grandi Sfide proposte da diversi Clan per dimostrare il valore e la forza della propria gente.



Questi tornei vanno dai combattimenti a mani nude a prove di mira, agilità e astuzia, fino alle esilaranti gare di invettiva, in cui i due partecipanti si scontrano verbalmente cercando di coniare l'insulto più divertente e calzante verso l'avversario. Infatti, nonostante quello che pensano gli Ambriani, molti Barbari sono abili nell'arte oratoria e poetica. Il popolo Barbaro apprezza un bravo narratore quanto un abile guerriero e l'Alto Capoclan a Karvosti ospita sempre nella sua fortezza uno o due cantastorie particolarmente capaci. Questi trovatori sono i depositari del compito di diffondere e tramandare gli avvenimenti storici alle generazioni future, in modo che i vecchi errori non vengano mai ripetuti.

Popolo della Foresta

La maggior parte degli individui inseriti in questo gruppo tendono a vedere sé stessi come figli della natura, piuttosto che come suoi padroni e sfruttatori. Ovviamente ci sono delle eccezioni: per esempio i Goblin che hanno potuto sperimentare la prosperità di Ambria. Orchi e Goblin abitavano nelle profondità della foresta radunati in piccole tribù familiari, ma negli ultimi anni la ricchezza di Ambria e i continui attacchi di abomini del Davokar li hanno spinti ad allontanarsi dai loro territori per inserirsi all'interno dei Clan o nel nuovo Regno. Qui però si sono presto trovati ad essere ghettizzati e sfruttati, non riconosciuti come pari dagli umani, nonostante siano validi artigiani, mercanti e guerrieri.



Aree di conflitto

Quelli descritti finora sono i casi più comuni, ma la situazione non è così semplice. Sono molti coloro che agiscono diversamente: Ambriani che si uniscono agli Elfi per preservare il Davokar o Barbari, Mutapelle e Orchi che hanno costruito la loro casa nel regno di Ambria. Il clima generale della regione è indubbiamente di aperta ostilità, alimentato dal desiderio degli Ambriani di esplorare e sfruttare le risorse del Davokar e dalla riluttanza del popolo dei Clan e degli Elfi nel permetterglielo. Il popolo della Regina è il dominatore incontrastato delle pianure tra i Titani e la Foresta.

Al contrario l'esercito di Korinthia si trova in difficoltà nella fitta vegetazione, mentre l'esperienza e la conoscenza dei luoghi offre ai suoi avversari un grande vantaggio. Inoltre, gli Ambriani non riescono a confrontarsi con gli orrori del Davokar facendo fronte comune: gli interessi specifici legati alle fazioni, al sangue o al guadagno personale, spesso godono di maggiore priorità rispetto al bene collettivo, in special modo quando si tratta di gestire e distribuire informazioni, risorse e tesori recuperati nella Foresta.

Questa prospettiva apre la strada a imprese congiunte che coinvolgono gruppi misti di Ambriani, Barbari e altre razze. Invece di contattare istituzioni ufficiali come l'Ordo Magica o i Ranger della Regina, molti Duchi hanno avviato collaborazioni con i Barbari e con i Goblin. Anche maghi, studiosi e ranger, tendono ad agire in questo modo: meglio pagare per il supporto di una persona del posto che dividere il bottino con altri Ambriani. L'unica eccezione è costituita dalla Chiesa del Sole, i cui rappresentanti non sono propensi a mescolarsi con le "creature della notte", anche se molti religiosi si prodigano in campagne missionarie presso gli altri popoli. In conclusione, è difficile e fuorviante offrire un taglio preciso alle relazioni che intercorrono tra le popolazioni della regione.

Per capire come nascono le collaborazioni, le dispute e i conflitti armati, bisogna considerare un ampio numero di fattori sociali, culturali e personali. Inoltre, occorre tener presente che alla luce della minaccia crescente dei poteri corrotti del Davokar, assolvere anche solo ai bisogni primari può richiedere la formazione delle alleanze più improbabili.

Lingua

Gli studi dei linguisti di Ambria hanno dimostrato con una certa facilità che i dialetti dei Barbari e il linguaggio dei profughi di Alberetor hanno una radice comune in quello che era probabilmente l'antico idioma di Symbaroum. Nonostante la parentela linguistica i lunghi anni di isolamento tra i due popoli hanno causato delle differenziazioni tra questi due sistemi. Quello sicuramente più considerevole si rivela nella scrittura. Gli Ambriani infatti utilizzano per scrivere un alfabeto del tutto estraneo ai Barbari e tra questi non sono molti quelli che hanno imparato a leggerlo.

I Clan d'altra parte possiedono una tradizione scritta estremamente ristretta e utilizzata quasi unicamente da Stregoni e Capoclan, affidandosi principalmente alla tradizione orale. In ogni caso dopo la prima Battaglia di Karvosti ci sono voluti pochi anni perché le due lingue iniziassero a mescolarsi, creando un nuovo linguaggio creolo comprensibile a entrambi i popoli e largamente diffuso a tutti i livelli della società.

Anche Goblin e Orchi utilizzano il "comune" per integrarsi meglio nella società, anche perché questi ultimi non sembrano possedere, o ricordare, un loro idioma comunitario.

Gli unici che si ostinano a mantenere i loro antichi dialetti sono da una parte i Clan Barbari più refrattari alla cultura del Regno e l'aristocrazia Ambriana ancora legata alla tradizione di Alberetor dall'altra.

Poco si conosce del lessico usato dagli Elfi, anche se questi sembrano parlare fluentemente il "comune" degli umani, se questo sia frutto di una loro dote naturale per l'apprendimento o di qualche incantesimo nessuno lo sa.



Governo e leggi

"No. Non ho capito. Prova a rispiegarmelo."

"OH SANTO PRIOS! Non so più come dirtelo! Allora ... sua madre è cugina del marito della zia di secondo grado del colonnello che ha salvato la figliastra terzogenita del Duca durante l'assedio dell'altr'anno."

"Vediamo se ho afferrato. In virtù di questo "strettissimo" legame, ti ha giurato che ti avrebbe scagionato?"

"Sì, esatto!"

"Sei fottuto amico..."

Regno di Ambria

Il Regno di Ambria è una monarchia assoluta in cui il potere è deposto nelle mani di Sua Maestà la Regina Korinthia, che lo esercita con inflessibile volontà e accesa determinazione.

Il territorio Ambriano è diviso in otto Ducati, ciascuno guidato da un alto membro dell'aristocrazia. A loro volta i Ducati sono ripartiti in territori più piccoli, chiamati contee o baronie, i cui responsabili vengono scelti direttamente dal proprio Duca tra la bassa nobiltà di Ambria.

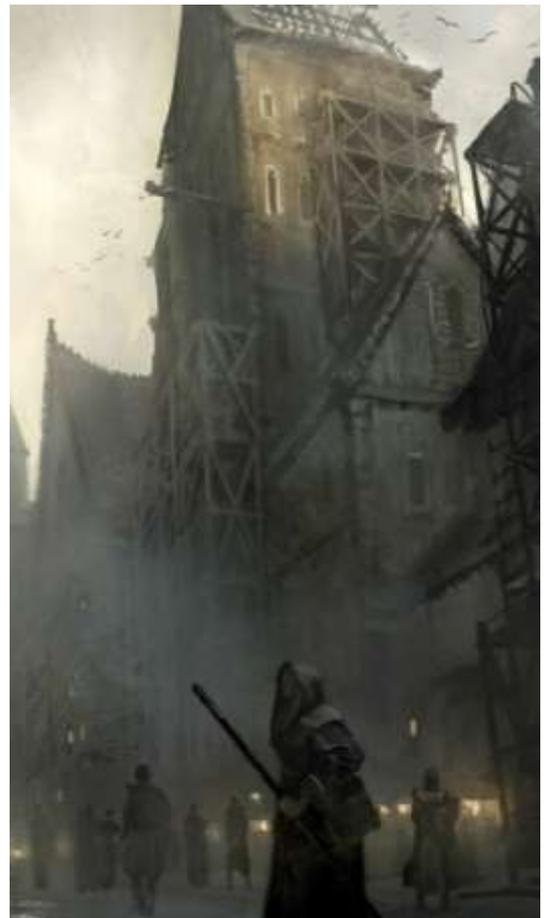
La classe aristocratica del Regno gestisce le risorse del proprio territorio e si pone come rappresentate locale del potere della Regina. Questa élite è egualmente sottoposta alle leggi e ai dettami di Sua Maestà, ma è anche totalmente responsabile del dominio amministrato. Ogni Ducato è obbligato a versare dei contributi alle casse del Regno, denaro che ogni Duca ottiene grazie a imposte e tasse pagati dai cittadini del suo territorio.

Un altro organismo di potere nel territorio Ambriano è la Chiesa di Prios. Il Primo Padre della Chiesa, Jeseebagai, si fregia del titolo di Duca e governa il territorio concessogli dalla Regina. La Chiesa ha una forte influenza sui cittadini Ambriani grazie alla sua posizione privilegiata nei riguardi dell'Unico e al peso che esercita sulla morale e la fede del popolo.

Altra istituzione che incide grandemente sul Regno è l'Esercito Reale. Composto da migliaia di soldati, l'esercito controlla ogni stadio della sicurezza di Ambria: dalla milizia cittadina, ai battaglioni reali, gestendo internamente l'addestramento delle truppe. L'esercito dimostra una presenza capillare che pone sotto una luce autorevole il Generale Supremo dell'esercito, il Duca del Narugor Berakkam.

La gerarchia della società Ambriana comporta una rigida suddivisione in classi sociali. La giustizia viene amministrata dalle classi superiori verso quelle inferiori, impartendo in modo assoluto, immediato ed indiscutibile le leggi della Regina. Tale gestione pone i cittadini Ambriani in una posizione molto scomoda essendo, di fatto, l'ultimo gradino della scala sociale. La protezione e i benefici di cui tuttavia usufruiscono li gratifica sufficientemente da far pesare meno questa condizione.

Dopo il Grande Esodo, la Regina Korinthia ha mantenuto la struttura della sua società e le leggi che la governano sostanzialmente invariate. L'inserimento di nuove norme si è reso tuttavia necessario a fronte, per esempio, della necessaria convivenza con il popolo barbaro.



Le principali leggi di Ambria sono:

- ◆ Ogni individuo risiedente nei territori Ambriani deve rispettare e sottostare al volere della Regina e rispettare le leggi da Lei promulgate, senza nessuna eccezione.
 1. È dovere di ogni individuo, residente del Regno, rispettare la gerarchia sociale che lo sostiene e rispettarne e l'autorità.
 2. Ogni individuo che si trovi ad essere indagato per atti proibiti verrà sottoposto al giudizio di una persona di classe superiore e dovrà accettarne, senza riserve, il verdetto.
 3. Le principali azioni illegali e perseguibili sono: aggressione, contrabbando, diffamazione, effrazione, estorsione, furto, omicidio, rapina, sequestro e tradimento.
 4. Ogni individuo è tenuto a dare il suo contributo al Regno pagando le imposte che gli saranno richieste, contribuendo così alla sua crescita e alla sua ricchezza.
 5. A ogni Ambriano, è imposto l'obbligo di servire nell'Esercito Reale per un periodo minimo di dodici mesi. Terminato il quale egli potrà ritornare alla propria vita o continuare il suo servizio nelle forze armate. Il servizio di leva obbligatoria ha inizio al compimento dei 16 anni.
- ◆ L'unica religione approvata all'interno del Regno è quella di Prios, l'Unico, il Portatore di Luce.
 1. Ogni santuario del culto dell'Unico è sotto la custodia e di esclusivo possesso della Chiesa di Prios.
 2. Ogni santuario o altare di culti differenti a quello dell'Unico sono da considerarsi eretici e verranno prontamente abbattuti e i loro costruttori puniti.
 3. Ogni reliquia o tomo di preghiera di culti differenti a quello dell'Unico sono da considerarsi eretici e verranno prontamente distrutti e i loro possessori puniti.
- ◆ La Regina riconosce come istituzione l'Ordo Magica. Compito dell'Ordo Magica è di ricercare maggiori informazioni possibili in ambito mistico e di studiarne le possibili applicazioni. A guida dell'istituzione viene riconosciuta Aradia Tessitempeste, con il grado di Gran Maestro.
- ◆ La Regina riconosce come istituzione l'Università del Seragon. Compito dell'ateneo è di formare il maggior numero possibile di studiosi e di eruditi in campi scientifici ed umanistici. A guida dell'istituzione viene riconosciuto Grafoldo, con il grado di Primo Lume.
- ◆ La Regina istituisce la "Camera dei Mercanti". Questa ha il compito di individuare e certificare ogni individuo che operi in campo mercantile e commerciale e di controllare i traffici di merci, siano essi interni ai territori del Regno oppure derivanti da scambi con stati esteri (Clan barbarici o Protettorato del Cardo). Ogni attività commerciale dovrà essere approvata dalla Camera dei Mercati. Ogni sede di attività commerciali non dichiarata sarà immediatamente chiusa, le merci saranno confiscate e il possessore punito.

Barbari dei Clan

I Barbari non sono divisi secondo rigide gerarchie sociali, che ne decretano diritti e doveri. All'interno dei Clan ognuno è al pari degli altri: anche se con ruoli diversi, tutti sono necessari per il bene della loro gente. Nonostante ciò, non mancano di certo i diverbi, spesso vivere a stretto contatto può far nascere aspri attriti e non è raro che litigi sfocino in duelli all'ultimo sangue o si protraggano in inesauribili faide familiari.

Per risolvere i conflitti, i contestanti possono rivolgersi al Capoclan, anche se di solito si evita di disturbarlo con faccende di poco conto. Perciò nel tempo è venuto a crearsi un ruolo apposito per gestire le lotte intestine ai Clan, chiamato gođar. I gođar possono essere capifamiglia, venerabili anziani o in generale figure di spicco accompagnate da un largo seguito di persone pronte ad imbracciare le armi per loro. L'influenza di un gođar

dipende da quanto è vasto il suo gruppo di sostenitori, ovviamente più equo e attento è un goðar, più sarà grande il seguito.

I compiti che i goðar svolgono all'interno del Clan sono diversi: distribuire il bottino tra gli uomini in caso di battute di caccia o saccheggi, dirimere le liti e fare da portavoce delle richieste dei propri sostenitori presso il Capoclan e il Custode. Alcuni Barbari possono anche decidere di non fare parte del seguito di un goðar, o di cercare loro stessi di diventare goðar radunando attorno a sé un gruppo di guerrieri. Tuttavia essere indipendenti può essere svantaggioso, perché nessuno ti rappresenterà o ti difenderà in caso di dispute legali.



Il sistema giuridico dei Barbari si basa sul fatto che ogni uomo è uguale e libero, ma soggetto alle conseguenze delle proprie azioni. I Clan non concepiscono un vero e proprio codice giuridico, essi si fanno guidare per lo più da un flessibile insieme di norme morali, motivo per cui non esistono delle leggi, ma ci si affida al buonsenso e alla saggezza tramandata dagli anziani.

I tabù di solito non vietano che una disputa venga placata da un tributo di sangue, un assalto alla luce del sole o un agguato nel buio non fanno molta differenza, basta che il torto venga vendicato. Tuttavia la vita nel Davokar è difficile e un regolamento di conti violento rischia di generare altre vendette a catena, indebolendo pericolosamente il Clan.

Per dirimere le liti alcuni ricorrono al duello onorevole: colui che ha subito il torto sfida chi secondo lui si è macchiato del crimine. Lo sfidato può decidere se accettare o rifiutare la sfida. Se accetta viene decisa la natura del duello: all'ultimo sangue, al primo sangue, con che armi e con che incantesimi; e cosa spetta al vincitore e al vinto. A questo punto si chiama un testimone per parte che riporti gli eventi e poi inizia il duello.

In alternativa molti chiedono ad un goðar di fare da mediatore tra le due parti, ma quest'ultimo può sempre rifiutarsi di presiedere come giudice alla lite o può chiedere un compenso per il servizio. Da qui possiamo avere vari casi:

- ◆ Nelle dispute tra due Barbari o due gruppi di Barbari dello stesso Clan, l'accusato indica il goðar che patrocinerà la controversia, normalmente si sceglie il proprio, anche se non è obbligatorio. Una volta designato un goðar egli dovrà ascoltare la testimonianza di entrambe le parti e cercherà di far raggiungere loro un compromesso. Non c'è un tempo preciso per dirimere la questione, ma di solito il "processo" non dura più di un mese e le due parti sono libere di continuare le loro normali attività in questo periodo. Tuttavia è buona norma per gli altri membri del Clan, non coinvolti nella faccenda,

tenerli d'occhio per evitare che si facciano giustizia da soli. Nel caso non si riesca a trovare una soluzione in tempi brevi il giudizio passa nelle mani del Capoclan che prenderà una decisione arbitraria.

- ◆ Nelle dispute tra due goðar dello stesso Clan, è il Capoclan a fare da mediatore tra i due. In queste rare occasioni è costume che i goðar si presentino in armi e con un seguito di guerrieri per una duplice ostentazione di potere: da una parte mostrano di essere abbastanza forti da sostenere un conflitto armato e dell'altra di essere così saggi da non spargere sangue inutilmente.
- ◆ Nelle dispute tra due barbari di due Clan differenti in passato si sarebbe arrivati immediatamente a scontri tra fazioni. Tuttavia con l'avanzare dell'oscurità da una parte e del Regno Ambriano dall'altra, anche i Clan cercano di fare fronte comune appianando le dispute in maniera pacifica. In queste situazioni normalmente intervengono o due goðar, uno per Clan, scelti dai rispettivi Capiclan, o un goðar che vada bene per entrambi i Clan o un goðar di un Clan non coinvolto nei fatti.
- ◆ In caso la disputa sia tra due Capiclan normalmente significa guerra. Tuttavia a volte i più pacifici inviano i Custodi come intermediari in un incontro per cercare un compromesso e non è inusuale che in questi casi vengano anche interpellati degli Spiriti. Per questioni più complesse si ricorre all'intervento dell'Alto Capoclan.
- ◆ In caso la disputa sia con un Ambriano, quest'ultimo non ha nessun diritto agli occhi della gran parte dei Barbari, quindi la sua sorte è nelle mani del goðar dell'offeso che può decidere di punirlo nel modo più adeguato senza che questo possa difendersi.

Unica eccezione a questo sistema di giudizio sono i Tabù. I tabù sono degli impedimenti che il Custode impone sul proprio Clan, normalmente affinché i suoi membri non rischino inutilmente la vita o per dettame proclamato dalla tradizione. Un Clan ha sempre molti tabù e tra Clan diversi questi possono cambiare profondamente. Sono pochi i tabù condivisi da tutti, o almeno dalla maggior parte, e normalmente riguardano la preservazione dell'equilibrio della natura e il rispetto verso gli Spiriti. Nel caso il crimine commesso infranga un tabù, il Custode diventa il giudice assoluto e incontrastato e ha diritto di vita e di morte sull'accusato.

In ogni caso queste norme non valgono per tutti i Clan, poiché ognuno ha le sue tradizioni particolari. I Saar-Khan ad esempio risolvono le dispute interne attraverso i rituali del sangue, mentre i Gaoia si affidano al loro misterioso "Giudice della Foresta".

Protettorato del Cardo

Sotto la guida dal Sindaco Lasifor Nottefonda, Forte Cardo ha recentemente espanso i propri domini, includendo la porzione di Foresta a sud del fiume Eanor e le città di Camposcuro, Jakaar e Melima. Ognuno di questi centri è amministrato da un Prefetto e, assieme al territorio boschivo circostante, formano le nuove province del Protettorato del Cardo.

Nato come avamposto della Regina, il Protettorato conserva molte delle strutture governative Ambriane. Tuttavia ha adattato alla sua ideologia meritocratica le istituzioni del Regno, sostituendola con organismi più snelli e funzionali. Inoltre la mentalità aperta del Primo cittadino dà la possibilità a chiunque, senza distinzione di razza, di migliorare la propria posizione sociale, attraverso le capacità personali e il duro lavoro. Questi privilegi sono controbilanciati dalla severa legislazione, i due organi congiunti che mantengono l'ordine sono le inflessibili Spine del Cardo e i Tribunali.

Le Spine sono le guardie cittadine dei quattro centri del Protettorato e contano all'incirca un migliaio di armigeri. Il loro compito è la difesa degli insediamenti dai pericoli esterni e agiscono su mandato dei Tribunali per il mantenimento dell'ordine pubblico. Il territorio del Davokar viene pattugliato dai gruppi dei Cacciamostri di Jakaar e dagli Erranti di Melima.

Le leggi vengono promulgate dal Sindaco e dai suoi Prefetti, che hanno potere legislativo solamente sui propri territori, Lasifor ha il diritto di veto su tutte le norme del Protettorato.

I Tribunali sono organi specializzati nello studio e nell'applicazione delle disposizioni vigenti nel Protettorato. Solo il Sindaco e i Prefetti possono eleggere i giudici, dopo che questi hanno passato un periodo di apprendistato presso un Legale riconosciuto ed esperto. Eruditi di tutte le razze si recano nel Protettorato per avere questa possibilità.

Altro organo fondamentale è la Banca del Protettorato, le sue funzioni sono: raccogliere dazi e gabelli per conto del Sindaco, finanziare spedizioni nel Davokar e custodire nelle loro camere di sicurezza preziosi e reliquie.

Di seguito riportiamo le principali leggi del Protettorato del Cardo e alcune delle normative provinciali più importanti o che differiscono grandemente dalla linea generale:

- ◆ Il Protettorato di Forte Cardo è stato affidato congiuntamente dalla Regina del regno di Ambria, Korithia della nobile casata Kohinoor, e dall'Altocapoclan dei Barbari Tharaban, alla persona di Lasifor Nottefonda. Egli ha pieno potere e diritto sui possedimenti del Protettorato ed è libero di amministrare la legge come ritiene più opportuno. I territori del Protettorato sono divisi in quattro aree, dette "Provincie". Ognuna di esse fa riferimento ad una città capitale che ne impone il proprio nome. Le capitali sono Forte Cardo, Camposcuro, Melima e Jakaar.
- ◆ Come portavoce del Sindaco e diretto responsabile e delle Provincie di Camposcuro, Melima e Jakaar viene posto un Prefetto per ognuna di esse. Il suo compito è quello di promulgare leggi e normative, organizzate nei Codici Giuridici, e regolare in modo costruttivo ed efficace le strutture del suo territorio, di cui sarà primo responsabile.
- ◆ Ogni individuo risiedente nei territori del Protettorato deve accettare di sottostare a quanto stabilito dal Sindaco Nottefonda e dal Prefetto dalla sua Provincia e di rispettare le leggi da loro imposte, senza nessuna eccezione.

- a. Affinché legge e ordine si conservino nel Protettorato, il Sindaco Nottefonda istituisce la formazione di Tribunali, rette da Giudici giusti e fidati, in ogni Capitale del Protettorato.
- b. Principali atti che saranno considerati illegali e punibili sono: aggressione, contrabbando, diffamazione, effrazione, estorsione, furto, omicidio, sequestro e tradimento.
- c. Nel Protettorato è consentito professare liberamente qualsiasi credo religioso. Nonostante la libertà di culto è proibito in qualunque caso nuocere a persone o cose per fini religiosi o praticare il culto della Negromanzia e delle Arti Oscure.



- ❖ Nella città di Forte Cardo vige la “Legge del Metallo”. Essa prevede che la residenza alla città sia proibito a chiunque non possieda uno dei tre possibili tipi di “Anelli”: rame, argento o oro. Questi sigilli lasciapassare possono essere richiesti alle autorità cittadine o ereditati da precedenti possessori. Il metallo degli Anelli può precludere l’accesso anche a singole parti della città o ad edifici specifici. Chiunque venga scovato a risiedere all’interno della città senza un Anello verrà immediatamente allontanato e privato della facoltà futura di richiedere un Anello. L’infrazione dei Codici di Legge può comportare il declassamento del proprio Anello o la sua requisizione, con l’effetto immediato di espulsione dalla città. Per chi non possiede un Anello e deve visitare Forte Cardo per pochi giorni invece sarà necessario pagare un gabello all’entrata della città. Questa tassa è di uno scellino per gamba per persone o animali, quindi ad esempio un uomo sano pagherà due scellini, mentre un veterano della guerra rimasto zoppo ne pagherà uno solo, ammesso che non sia a cavallo. Per le mercanzie invece deve essere pagato un decimo del valore della merce stessa.
- ❖ Camposcuro è eredità della famiglia Goblin Karabbadokk, pertanto il Prefetto rettore della Provincia affiliata dovrà discendere per linea di sangue da questa nobile tribù.
- ❖ Melima e i suoi possedimenti sono stati edificati per ospitare i profughi giunti dal lontano Regno di Alberetor, adoratori dell’Antica Schiera e perseguitati dalla Chiesa Ambriana di Prios. Pertanto viene impedito a chiunque appartenga al Clero dell’Unico di viaggiare o pernottare nella città di Melima.
- ❖ La città mineraria di Jakaar è sede di molte gallerie e cave sotterranee. Per assicurarne la continua stabilità e sicurezza è severamente proibito portare all’interno delle mura qualsiasi tipo di Artefatto o di oggetto Corrotto, poiché le loro reazioni possono essere imprevedibili e pericolose.



Organizzazioni

“Non mi interessano le tue teorie, Mago. Noi Monaci del Crepuscolo cerchiamo i fatti. Se il tuo compagno non può provare la purezza della propria anima di fronte all’Unico, lo giudicheremo noi per ciò che vediamo: il Marchio dell’oscurità sul suo corpo!”

La Chiesa di Prios

“Nell’abisso, nell’oscurità assoluta, si trovava la scintilla che ha dato speranza al mondo, la scintilla che nelle mani di noi Ambriani farà risplendere Prios come mai prima.”

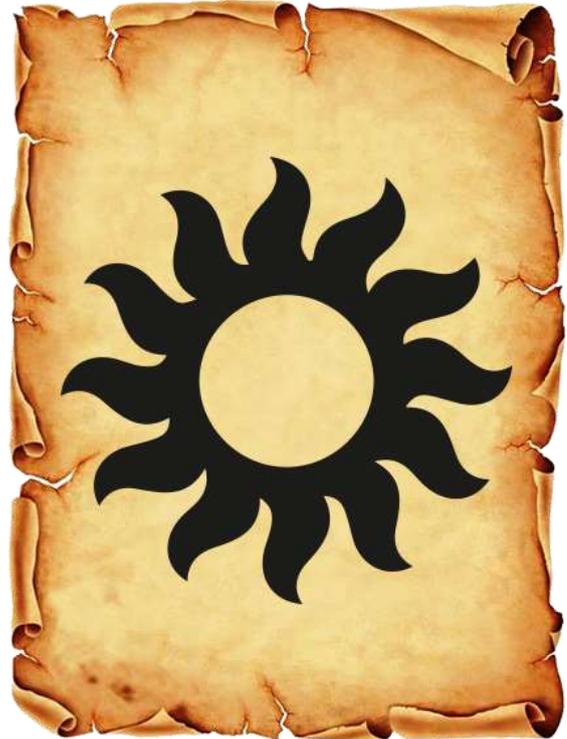
Non solo la Chiesa del Dio Sole Prios è l’unica riconosciuta ed accettata nel regno di Ambria, ma detiene anche una serie di importanti poteri e privilegi a livello politico, giuridico e culturale, oltre alla guida spirituale delle migliaia di anime dei suoi fedeli. Ogni insediamento Ambriano ospita almeno un santuario dedicato a Prios e su tutte le strade maestre sorgono capitelli e altari del Dio.

I suoi sacerdoti governano un proprio dominio in Ambria, un territorio grande quanto un Ducato che si estende intorno alla città di Sacrarocca. Qui risiede il capo della Chiesa, ovvero il Primo Padre di Prios, nominato a vita dalla Curia, la cui autorità può rivaleggiare con quella della Regina Korinthia. Attualmente questo ruolo è ricoperto dal Primo Padre Jeseebegai, un tempo templare, che combatté valorosamente contro i Signori Oscuri nella Grande Guerra. Sotto di lui la Chiesa annovera tre ordinamenti: i Teurghi, i Templari e i Monaci del Crepuscolo.

I Teurghi e i Liturgisti del Sacerdozio sono responsabili dell’interpretazione dei comandamenti di Prios e della gestione di tutti i suoi templi. Si occupano dell’amministrazione della giustizia e dell’economia all’interno della Curia, patrocinano spedizioni di missionari tra i Barbari e molti tra loro sono fini studiosi e ricercatori. Solo lo sguardo del Dio Sole sa quanta conoscenza e quali segreti si celano nelle vaste biblioteche della Chiesa.

I Cavalieri del Sole Morente, chiamati anche Cavalieri del Sole o Templari, rappresentano l’ala armata della Chiesa. I suoi membri sono ben addestrati e ben equipaggiati e molti di loro vengono selezionati tra le famiglie nobili di Ambria. Questi giovani passano la loro adolescenza tra rigorosi allenamenti militari, lo studio della Dottrina di Prios e delle grandi gesta dei Templari del passato, fino a divenire una gloriosa macchina da guerra sotto il comando dei Sacerdoti del Sole.

Infine, i Monaci del Crepuscolo, chiamati dal popolo Mantelli Neri a causa di questo loro indumento caratteristico, sono un ordine monastico con sede principale a sud di Yndaros, sulla catena dei Titani, che svolge i compiti di spionaggio interno ed esterno. Il loro dovere è quello di scovare blasfemi, infedeli o peggio ancora cultisti delle Arti Oscure e Abomini infettati dal Morbo per consegnarli alle fiamme di Prios. Tutti i cittadini di Ambria rispettano e temono allo stesso tempo queste figure incappucciate, poiché mai si sa dove i Monaci potrebbero trovare le tracce di un’eresia da estirpare. Ultimamente sembrano molto occupati a monitorare gli esperimenti dell’Ordo Magica e i confini di Forte Cardo dove tuttora vivono i cosiddetti Liberi Coloni. Nota è la frase: “Mentre i Templari puntano le loro spade verso i nemici esterni ad Ambria, i pugnali dei Mantelli Neri puntano verso quelli interni.”



Ordo Magica

“Prima lezione, ogni incantesimo ha un prezzo da pagare, la maestria di un Mago sta a mezza via tra l'intelligenza di valutare bene i rischi e l'astuzia di imbrogliare la natura stessa”

Non molti anni fa, il principale ordine di studi eruditi e insegnamento mistico di Ambria, l'Ordo Magica, ha fondato la sua sede principale ad Agrella, sulle sponde del lago Ebel. Da qui il Gran Maestro Aradia Tessitempeste governa un'organizzazione con sezioni in tutte le più grandi città e con una manciata di avamposti nel Davokar. La gerarchia di ogni distaccamento è ben scandita: al vertice si trova un Maestro di Sezione, che amministra il lavoro dei Maestri dell'Ordine, ognuno esperto di una diversa area di competenza come Botanica, studi Elfici, conoscenza delle Bestie e Magia, infine sotto di loro decine e decine di apprendisti si contendono l'attenzione dei loro insegnanti sperando di ottenerne il sapere e la benevolenza.

Tra le mura delle Torri dell'Ordo e sui campi di ricerca vengono esplorati principalmente i segreti della Magia, della maledizione della Corruzione, i misteri degli Spiriti e della natura e le memorie disperse nel tempo. L'ambizione principale dell'Ordo Magica è di natura speculativa, al contrario dell'Accademia del Seragon, i cui studi sono di natura più pratica, e i suoi membri cercano la conoscenza per amore della conoscenza. Organizzano spedizioni nelle foreste e nelle montagne per recuperare Artefatti misteriosi che studiano per evidenziarne proprietà e applicazioni. I membri sostengono che la filosofia, non la spiritualità, dovrebbe essere lo strumento principale per espandere la conoscenza del mondo, perciò, in definitiva, l'Ordo Magica si affida all'esperienza e all'evidenza piuttosto che alla fede, una posizione che spesso entra in conflitto con Teurghi e Mantelli Neri.

Tuttavia l'ostinata ricerca della conoscenza, non implica che l'ordine sia totalmente tagliato fuori dal resto della civilizzazione. Aradia sa di avere bisogno del benessere della Regina per l'esplorazione del Davokar, dei talleri d'oro dei nobili per finanziare le spedizioni e dei ranger affinché accettino di accompagnare i membri dell'Ordine. Ciò porta ad un impegno dell'Ordo di capitalizzare la conoscenza acquisita e le scoperte effettuate, spesso vendendole al miglior offerente. In ogni caso gran parte del popolo Ambriano guarda l'Ordine, e in generale i Maghi con sospetto, gli orrori che la Magia e la Corruzione possono generare sono ancora vivi nei loro ricordi.

I Circoli Stregoneschi

“Seguendo le antiche vie non rischiamo di aprire nuovi, terrificanti sentieri.”

Le dure condizioni di vita del Davokar hanno spinto i Clan barbari ad accogliere Streghe e Stregoni sia negli insediamenti che all'interno delle compagnie nomadi. Le Streghe credono nell'indipendenza, perciò di solito sono contrarie all'utilizzo di titoli e strutture gerarchiche. Tuttavia con il tempo i Mistici di ogni Clan si sono organizzati in dei gruppi, chiamati Circoli, supervisionati da un Custode. Gli scopi di queste congreghe sono molteplici: prima di tutto quello di prendere decisioni riguardo all'atteggiamento del Clan rispetto alla Foresta e di stabilire nuovi tabù, poi di mettersi in contatto con gli Spiriti e di istruire gli iniziati alle regole della Tradizione Stregonesca. I Custodi fungono sia da portavoce che da guide dei Circoli e ricoprono anche il ruolo di consiglieri dei Capoclan, esercitando un'enorme influenza su ogni loro azione. Durante i solstizi e gli equinozi tutti i Custodi si radunano a Karvosti,



dove la Huldra, la più saggia e potente delle Streghe, presiede il loro incontro. Davanti a lei ciascuno aggiorna gli altri sulla situazione della sua gente e insieme cercano le soluzioni migliori per garantire la sopravvivenza e la prosperità dei Clan. Di solito conflitti, membri del Clan meritevoli, malattie e stato del territorio sono tra gli argomenti più discussi, ma alcune voci sostengono che queste riunioni sono sempre più influenzate da presagi nefasti e dalla crescente minaccia proveniente dalle profondità del Davokar.

Yeleta, l'attuale Huldra, presta molta attenzione a queste previsioni e finora ha sempre guidato il suo popolo con saggezza. La sua figura affascina e incute paura nello stesso tempo: la maschera grottesca, i suoi occhi selvaggi e la sua voce stentorea bastano ad ammutolire chiunque. Ella è connessa con le creature che popolano il Davokar e sembra che sia in grado di percepire ogni loro respiro e pensiero.

I Ranger della Regina

"Certo che ho qui la Licenza, giusto in questa tasca dove tengo dei Talleri."

I Ranger sono un corpo specializzato dell'esercito di Korinthia, hanno il compito di controllare la sicurezza delle zone di confine della Foresta e le strade battute all'interno della stessa. Dalla loro sede nel Pantano di Karo, a Nuovo Beretor, vengono inviati a controllare la veridicità di alcune segnalazioni o inseguire le bestie che attaccano Sevona, Kastor o altri insediamenti di confine. Hanno anche il compito di controllare gruppi di avventurieri all'interno del Davokar e di verificare la loro Licenza. Se qualcuno ne viene trovato sprovvisto viene messo ai ceppi e se oppone resistenza messo a morte seduta stante. Gli eventi successivi a Karvosti e la creazione del gruppo di Esplorazione chiamato "Gli Eredi di Symbar" ha reso i controlli dei Ranger più stringenti, non è insolito che un plotone segua da vicino gli spostamenti degli Eredi.



L'università del Seragon

"Orbene studenti, chi mi sa dire quale malattia presenta questi sintomi?" Un folto gruppo di mani schizza verso l'alto nell'ansia di mettersi in mostra "Dica pure nuova arrivata." "É evidentemente Vaiolo Rosso!" "Oh molto bene, finalmente qualcuno che ascolta le mie lezioni!" "Ah guardi professore, fossi in lei smetterei di toccare quelle pustole, è incurabile ed estremamente contagioso..."

Il Duca Gadramei per riabilitare il buon nome del proprio feudo, nell'anno 12 decise di finanziare la creazione di una Università delle Arti e delle Scienze nella propria capitale Kastor. I grandi fondi investiti dal Duca attirarono le migliori menti del Regno nella città: medici, alchimisti, ingegneri, giuristi e ogni tipo di sapiente contribuirono ad accrescere rapidamente la nomea dell'Ateneo. Giovani provenienti da ogni parte di Ambria e anche alcuni visitatori Barbari seguono le lezioni dei luminari abbeverando le loro menti a questa infinita fonte di sapere. Nell'anno 16 l'Università venne riconosciuta come istituzione del Regno e rilasciò i primi attestati di Laurea. Da allora ogni anno un ristretto numero di studenti consegue le capacità necessarie per laurearsi e servire al meglio Ambria. Ironia della sorte molti studenti persero negli anni il loro interesse nel sapere, scoprendo però una spiccata attitudine ai "Vizi" tipici del Seragon.



Gli Eredi di Symbar

“Io, Regina Korinthia, Flagello delle tenebre, concedo ai miei sudditi più fedeli di rappresentare la Lucente Ambria tra gli Eredi di Symbar” “Io, Lasifor Nottefonda, Sindaco del Cardo, chiedo ai più scaltri e abili tra gli abitanti del Protettorato di farsi strada tra gli Eredi di Symbar” “Io, Tharaban, Alto Capoclan di Karvosti, raduno attorno a me i migliori e più forti tra gli uomini dei Clan, perché portino la parola degli Spiriti tra gli Eredi di Symbar”

Dopo la battaglia di Karvosti, dove Barbari e Ambriani hanno combattuto gli uni contro gli altri, l'Alto Capoclan Tharaban e la Regina Korinthia, incalzati dal Sindaco Lasifor Nottefonda, stipularono un accordo di pace. Oltre alla cessazione delle ostilità, fu deciso di creare una forza congiunta dei tre schieramenti che avesse come scopo ultimo quello di individuare la posizione dell'antica capitale di Symbaroum. I tre comandanti decisero di creare una versione speciale delle già note Licenze di Esplorazione: queste possono essere emesse solo dai massimi esponenti delle fazioni e consentono ai membri iscritti a queste Licenze di partecipare a questa cerca congiunta. Il gruppo di iscritti a queste Licenze fu chiamato: Eredi di Symbar.



L'Asta della Caccia

“Esistono cose orribili nella Foresta: Elfi, belve, piante velenose, Abomini... peste che schifo gli Abomini! Ma tu non preoccuparti, ascolta i miei consigli e vedrai che andrà tutto liscio, garantito!”

Orell Saccoditopo, Sigyn Zampadiconiglio, Malagor Pelledicenero, Garn Torcimani e Arios lo Scudo, intrepidi esploratori del Davokar, nell'anno 15 tornarono a Forte Cardo carichi di tesori appartenenti alla perduta civiltà di Symbar. La rendita degli oggetti rinvenuti avrebbe potuto permettere loro di vivere agiatamente per il resto della loro esistenza. Contrariamente al buonsenso decisero di investire i proventi delle loro avventure in quella che nel 17 prese il nome di Asta della Caccia, una società che si proponeva di coordinare domanda e offerta sulle reliquie di Symbaroum. Inizialmente si limitarono ad acquistare curiosità e “trofei” dagli avventurieri, per poi richiedere ai gruppi in partenza specifici bottini e porsi da tramite per i contratti di lavoro nella Foresta. La mente organizzatrice del progetto è Orell, abile alchimista ed erborista, conoscitore del Davokar e delle sue creature, indiscusso capo del gruppo. Sigyn si distingue per le grandi abilità da guaritrice e di Strega e per l'empatia necessaria a prendersi cura di chi è più debole. Uno dei più abili combattenti del gruppo è il robusto e taciturno fabbro Malagor. Il suo spirito fumantino è spesso stato motivo di liti furibonde all'interno del gruppo, sempre risolte con abbondanti bevute.

L'altero e sprezzante Garn è un esperto erudito, traduttore del gruppo e conoscitore di molti segreti. Spesso i suoi compagni si rivolgono a lui per accertare la provenienza di dubbi ritrovamenti. Infine Arios deve il proprio soprannome al pesante scudo che porta sempre con sé. Guida spirituale del gruppo si erge a baluardo e difesa dei compagni in difficoltà. Tra loro è indubbiamente il guerriero meglio addestrato. Con la nascita degli Eredi di Symbar i cinque hanno deciso di seguire da vicino gli spostamenti del contingente. Spesso almeno un paio di loro, in possesso di speciali licenze, forniscono supporto anche all'interno del Davokar alla variegata compagine.



Il Patto di Ferro

“Una pioggia di frecce, una maledetta pioggia di frecce, come se gli alberi piangessero sangue.”

Racconto di un sopravvissuto ad un agguato del Patto di Ferro.

Il Patto di Ferro è un antico vincolo che lega le popolazioni Umane a quella Elfica.

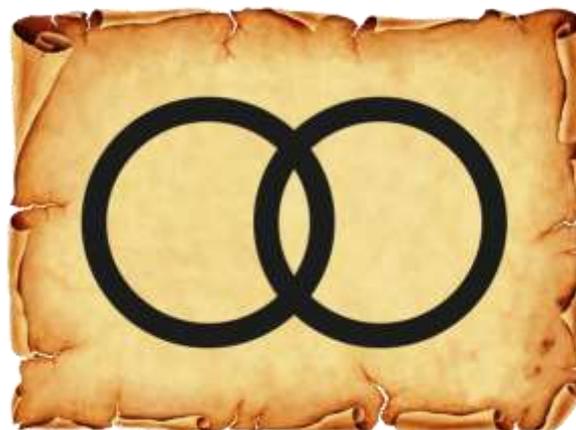
Si dice che il progenitore di Korinthia, Argalo, e gli antenati degli attuali Capoclan, Rabaiamon e Razamae, giurarono di lasciare la foresta del Davokar alle cure degli Elfi. Come pegno di questo giuramento furono consegnati a Eneano, Signore degli Elfi, seimila anelli di ferro.

Il Patto di Ferro si propone di contenere la corruzione dilagante all'interno del Davokar e che sembra concentrarsi in modo particolare nei dintorni delle rovine dell'antica civiltà di Symbaroum.

Alcune leggende Barbare sembrano avallare questa visione proposta dagli Elfi, ma è noto a tutti che i Clan temano il potere dei Silvani nella loro Foresta.

Risulta invece palese agli occhi degli Ambriani che queste voci siano state create appositamente dai subdoli Elfi per tenere gli umani lontani dalle proprie smisurate ricchezze e fonti di potere.

Il Patto di Ferro si è spesso macchiato di azioni violente nei confronti di esploratori che a loro avviso si erano infiltrati in luoghi proibiti portando allo sterminio di intere spedizioni. Famoso è l'assalto dei cento Elfi di Eloan-Eo a Forte Cardo nell'anno 13, poco dopo la sua fondazione.



Protettori del Cardo

“Io e i miei compagni stavamo scappando a gambe levate, ma quel branco di felincubi non ci lasciava tregua, eravamo sfiniti, mi stavo addirittura convincendo a sacrificare uno di noi alle belve. Poi, dal bosco davanti a noi, si leva un urlo di battaglia e una dozzina di Orchi si gettano su quelle bestiacce massacrandole con la forza dell'acciaio”

Tre diverse unità si occupano della difesa del Protettorato: le Spine del Cardo, gli Erranti di Melima e i Cacciamostri di Jakaar. Le Spine si occupano del mantenimento dell'ordine pubblico all'interno delle capitali, sono sottoposti agli ordini dei Prefetti delle città e possono agire come milizia agli ordini dei Giudici del Cardo per eseguire arresti o far rispettare le sentenze di questi ultimi. I Cacciamostri hanno la loro sede a Jakaar e si ergono a difensori della città e dei territori circostanti fin dai tempi della sua fondazione. Si occupano del pattugliamento della provincia Nord Occidentale del Cardo tenendo lontane e uccidendo bestie feroci o altri esseri pericolose per l'insediamento. Chiunque può richiedere di far parte dei Cacciamostri, ma si racconta che solo in pochi superino la prova di ammissione indenni. Gli Erranti invece nascono come movimento spontaneo degli Orchi di Melima, il loro scopo è quello di rintracciare il maggior numero di loro consanguinei all'interno della Foresta per portarli in salvo all'interno della palizzata dell'insediamento. Girovagando in piccoli drappelli nella zona Nord Orientale della Provincia contribuiscono a mantenerla libera da minacce che la pacifica città stenterebbe a contrastare. Questa milizia è costituita esclusivamente di Orchi.



Religioni e Fedi

“La Terramadre ci ha accolti, ci ha riservato una landa fertile e ha provveduto a noi con le Sue benedizioni. Ringraziamo di poter vivere al sicuro, protetti dagli zeloti della Chiesa, coloro che hanno tentato di cancellare gli Dei e che vorrebbero cancellare anche noi”

Prios, il Dio Sole

Un tempo il popolo Ambriano adorava un vasto pantheon di Dei e Dee, ma molto è cambiato con lo scatenarsi della Grande Guerra. Infatti quando sembrava che tutte le altre divinità avessero abbandonato l'uomo, l'unico a rispondere ancora alle preghiere disperate dei suoi fedeli fu il Dio Sole Prios, una delle tante divinità riconosciute. Se i Signori Oscuri rappresentavano le tenebre e la morte, Prios simboleggiava la luce ed il potere del Sole e della vita, Egli prese allora l'aspetto del Guerriero Vendicatore e diede la forza al Suo popolo per sconfiggere i Suoi nemici. Oggi Prios è riconosciuto come il Dispensatore di Legge o l'Unico e tutti i cittadini Ambriani sono tenuti a seguire i suoi comandamenti come vengono insegnati dai sacerdoti e dai Teurghi della Chiesa del Sole. Questa nuova Chiesa monoteista prevede una rigida gerarchia con Prios al vertice e un ordine di sacerdoti sotto di Lui. In questo panorama spirituale non vi è posto per alcun culto oltre a quello del Dio Sole ed ogni fede diversa o contrastante viene duramente perseguitata ed estirpata con le fiamme.

Il credo professa che Prios è onnipresente sotto i cieli e che è in grado di percepire i peccati nel cuore dell'uomo. I quattro aspetti dominanti del Culto di Prios sono Sole, Battaglia, Giustizia e Guarigione. Secondo le liturgie dei sacerdoti gli uomini hanno il dovere di portare la luce nelle tenebre, di imporre l'ordine dove regna il caos, compiti troppo a lungo disattesi che hanno finito con l'indebolire il Dio, lasciandolo in fin di vita. Tuttavia, c'è ancora speranza: se gli uomini si sforzano di correggere gli errori nel loro stile di vita, se lavorano duro, se ricercano la luce del sapere, se colonizzano nuove terre selvagge e se impongono l'ordine e si sottopongono ad esso, allora Prios tornerà di nuovo a essere forte come un tempo.

Nella missione di onorare e rafforzare l'Unico, il Davokar gioca un ruolo fondamentale. La Foresta selvaggia è considerata un esempio di ciò che accade quando gli uomini non compiono il loro dovere. Il Davokar deve essere purificato, la sua potenza disciplinata e le sue risorse sfruttate. Per raggiungere tale scopo la Curia invia sempre più spesso missionari ed esploratori nelle profondità della nera selva.

Oltre agli Ambriani e a qualche membro del Popolo della Foresta esistono anche alcune minoranze di Barbari convertiti al culto di Prios. Tuttavia di solito questi individui non sono attratti dalla nuova religione per profondi motivi teologici o spirituali, ma semplicemente rimangono ammaliati dalla magnificenza dei templi di pietra, dai riti solenni e dagli ispirati canti di preghiera. Forse ritengono che solo un Dio veramente potente possa meritare tutto questo sfarzo, al contrario degli idoli di legno dei loro antenati, che sono bruciati così facilmente sotto le fiamme dei Templari.



Gli Spiriti dei Clan

Nei Clan del Davokar il concetto di spiritualità è molto diverso rispetto ad Ambria. Mentre i cittadini del Regno sono radunati sotto la fede in un Unico Dio, i Barbari dimostrano un approccio più libero e caotico alla religione: ogni Clan vive di tradizioni proprie, diverse nella forma, nei riti e nella trasmissione da una generazione all'altra. Ma nonostante questa frammentazione del credo vi è una cosa che sembra essere comune a tutti: il culto degli Spiriti.

Il culto degli Spiriti fonda la propria esistenza attorno a un pantheon di divinità multiforme e incredibilmente numeroso. Il concetto stesso di divino è diverso da quello Ambriano, i Barbari infatti intendono gli dei non come entità lontane e ultraterrene, ma come anime viventi incarnate nei corpi di grandi animali, di elementali turbinanti o di inquietanti viaggiatori solitari. Essi sono saggi, intelligenti, capaci di parlare lingue antiche e spesso dotati di poteri mistici, sono divinità della foresta che vi transitano, vi cacciano, vi pascolano e che, in qualche modo, proteggono; è possibile, a volte, incontrarli mentre incedono possenti nei loro territori.

Gli Spiriti adorati dai Barbari sono esseri misteriosi, nemmeno i Custodi dei Clan che conoscono i segreti per comunicare con loro, e a volte dividerne il potere, sanno di preciso quante di queste creature popolino la Foresta, quali siano i loro scopi e quale la portata della loro forza. Nonostante la loro importanza nella vita di ogni Clan e del singolo individuo, il culto degli Spiriti non viene trattato come una religione unitaria. L'identità spirituale caratteristica che ogni Clan ha costruito sulle sue tradizioni è il fulcro del loro modo di intendere la fede e l'importanza degli Spiriti. Ognuno pone in primo piano la Tradizione e i tabù dettati dal proprio Custode e solo in seguito considera anche gli Spiriti adorati da altri. In ogni caso sono sempre gli Stregoni a guidare il culto, spartendo il loro tempo tra

l'adempimento delle tradizioni e gli omaggi a queste potenze primeve. Il panorama spirituale dei Barbari è quindi variopinto e diversificato, usanze che in una tribù sono ben accette potrebbero essere dei veri affronti alle tradizioni di un'altra, il che rende molto difficile rapportarsi con questa cultura.

Dal punto di vista degli ambriani il culto degli Spiriti è difficile da comprendere, ma soprattutto è eretico per la Chiesa. Per ora Ambria è in pace con i Barbari, ma la contesa teologica rimane uno dei loro punti d'attrito più problematici, tanto più che degli studiosi Ambriani hanno notato anche una somiglianza impressionante tra alcuni Spiriti molto venerati e gli Dei dell'Antica Schiera, ma poiché questa è stata dichiarata illegale in Ambria, ben pochi hanno approfondito la questione. In molti si chiedono se queste divergenze non porteranno sull'orlo di una nuova guerra e su quale dei due culti si dimostrerà il più potente.



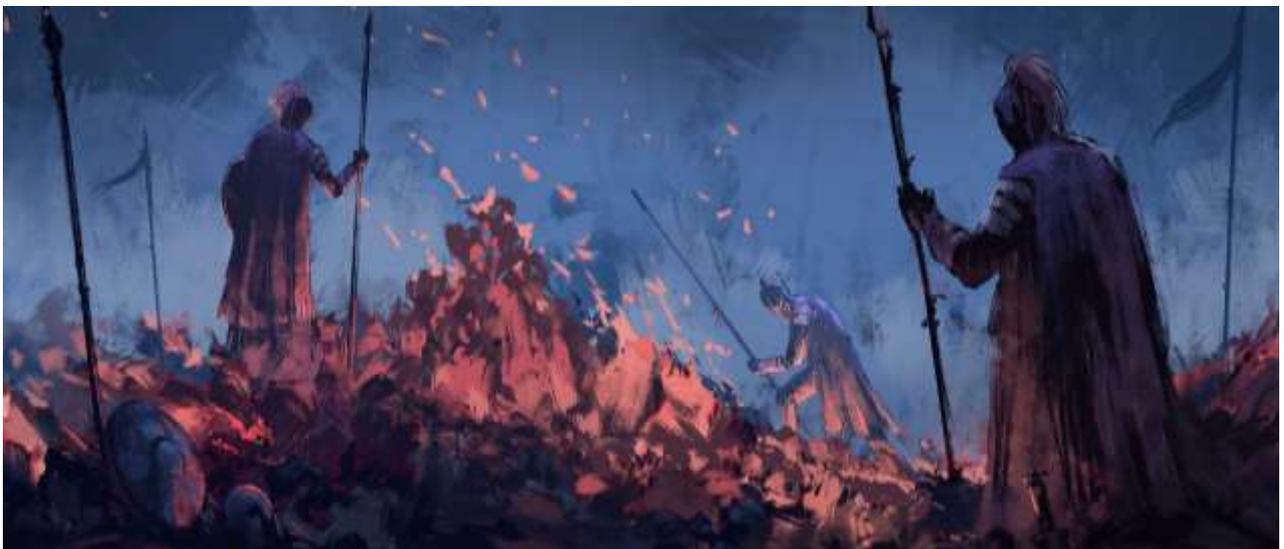
L'Antica Schiera

Nonostante l'impegno di Templari e Mantelli Neri nello sradicare gli altri culti, tra gli Ambriani c'è ancora chi continua a venerare le divinità antiche. Queste piccole comunità considerate eretiche e chiamate "Liberi Coloni" si staccano dalla società per andare a rifugiarsi nel Davokar, fuori dalla portata della Chiesa, che però continua a dar loro la caccia. Il caso più eclatante di persecuzione di questi seguaci è stata l'Eresia di Kastor, città in cui oltre un quarto della popolazione totale è stata convinta a convertirsi a Prios mentre i più reticenti sono stati torturati e messi al rogo. A volte accade anche che una persona singola mantenga fede all'Antica Schiera in modo privato, senza voler rinunciare agli agi e alla sicurezza della vita nel Regno, questi individui tuttavia sono anche i bersagli preferiti sia dei cacciatori di eretici che delle folle di fedeli preoccupati.

Unico luogo sicuro per i Liberi Coloni in fuga è la città di Melima, all'interno del Protettorato del Cardo, dove il Sindaco Nottefonda concede piena libertà ai suoi sudditi e dove i Mantelli Neri non sono i benvenuti. I fedeli della Schiera, come quelli di Prios, si riferiscono agli Dei come entità ultraterrene ed onnipresenti. La religione antica incorpora anche la figura del Dio Sole e lo venera, anche se non lo riconosce come Unico. La persecuzione subita ha distrutto molto del sapere di queste fedi, non è chiaro quanti siano stati gli dei e persino i nomi dei singoli sono andati perduti, lasciando ai fedeli solo pochi frammenti del proprio essere.

Le entità superstiti alla purga della Curia sono: la Terramadre, il Paladino, il Cercatore, il Carnefice, il Selvaggio e l'Arcicostruttore.

- La Terramadre è sicuramente la più adorata delle divinità della Schiera e a lei si attribuisce il concetto di fertilità e fecondità.
- Il Paladino è la personificazione della luce e della giustizia. Egli è il Misericordioso Guaritore e il protettore dei più deboli.
- Il Cercatore è una figura misteriosa, eternamente in viaggio, per sempre inseguito da qualche pericolo, ma sempre un passo avanti al suo inseguitore. È ritenuto essere il concetto personificato dell'astuzia e della fortuna, un essere ingannevole che prospera nella sua capacità di vivere sul filo del rasoio.
- Il Carnefice è un essere sanguinario: espressione di pena e sofferenza. I suoi fedeli spesso si flagellano in segreto, nell'Antica Schiera egli assume il ruolo di Dio della morte e della giustizia.
- Il Selvaggio è un animo volubile, una divinità passionale che si abbandona ai vizi, egli è patrono tanto degli artisti quanto dei folli, tanto dei saggi quanto degli stolti. Il titolo di Selvaggio non è indice di una vita poco istruita, ma di un'esistenza dedicata allo sfrenato desiderio.
- L'Arcicostruttore è forse l'entità più antica della Schiera, adorato come il creatore di ogni cosa e spesso legato a doppio filo al culto della Terramadre. Suo dominio è l'ispirazione dell'inventore, la creazione dell'artigiano, la scoperta del sapiente. Egli è protettore della storia e delle tradizioni, è custode delle antichità e architetto delle meraviglie naturali.



I Signori Oscuri

Tutte le informazioni riguardo i Signori Oscuri sono andate perdute al termine della Grande Guerra e in seguito alle purghe delle congreghe negromantiche. Nessuno sa con esattezza cosa accadde loro, l'unica cosa certa è che siano stati sconfitti. Si dice che alcune sette oscure continuino a sopravvivere, benché ormai deboli e isolate. Fermare la rinascita di tali entità malvage è il primo compito dei Mantelli Neri, essi impiegano ogni loro risorsa allo scopo di scovare e purificare i negromanti che si nascondono nel Regno di Ambria.

Tra i Clan i negromanti trovano ben poco spazio poiché nessun uomo sano di mente accetterebbe il Morbo nella sua casa e tutti covano un odio viscerale verso coloro che compiono rituali oscuri e perversi. Tuttavia la seducente oscurità della Foresta richiama sempre più servitori delle tenebre che si lanciano in solitarie esplorazioni di cripte buie e celate.



La Fede del Popolo della Foresta

Le creature della Foresta si avvicinano raramente alla religione degli uomini e spesso con fini di convenienza e non con vera convinzione. Ad Ambria la fede di una creatura non umana al culto di Prios divide l'opinione popolare in due. Da una parte coloro che apprezzano che un essere inferiore possa dimostrare di aver compreso la superiorità del Dio Sole, dall'altra invece c'è chi vede solo un mostro che sta malamente scimmiettando la sacra parola dell'Unico. Nonostante questi ostacoli alcuni di essi, mossi da profondo fervore religioso, sono persino riusciti a farsi consacrare come sacerdoti.

Ben diverso è il caso in cui un esponente del Popolo entri in contatto con i seguaci della Antica Schiera. I mille rischi dell'essere un fedele di tale pantheon sono palesi e coloro che richiedono di unirsi a questa religione non lo fanno certo per cercare una vita più facile.

Gli Orchi, i Goblin e i Mutapelle trovano una convivenza più pacifica all'interno dei Clan, più abituati alla presenza di queste creature. Essi possono accedere al culto degli Spiriti e alle Tradizioni Antiche a patto che rispettino i tabù e prestino attenzione alle parole dei Custodi. Una volta ottenuta la fiducia del circolo degli stregoni persino uno di loro potrebbe diventare un Mistico rispettato dai Barbari, unico divieto imposto al Popolo della Foresta è quello di diventare Custode del Clan.



Misticismo

“Non trovi che sia bellissimo? Quel manto vorticante di verde menta, dolcemente screziato da chiare sfumature di ingenuità e con un cuore di autentico rame”

“Ragazza, credo che tu sia pazza, lì c'è solo un lurido Orco”

“Solo perché tu non riesci vedere quello che vedo io... nessuno lo può fare”

Introduzione ai Poteri Mistici

Tutto il creato è permeato di energia mistica che scorre nel mondo come la corrente di un fiume.

Alcuni individui, chiamati Mistici, sono in grado di imbrigliare e utilizzare questo potere grazie alla loro conoscenza delle leggi nascoste della natura o all'alleanza con le forze celesti, con gli spiriti della Foresta o con le tenebre della Corruzione.

Agli occhi del popolo di Ambria la sfera mistica è dominata da uomini ammantati di mistero e dalle incredibili capacità, infatti sono noti a tutti i le prodigiose abilità dei Maghi dell'Ordo Magica di Agrella e anche le storie sui terribili sortilegi di Streghe e Stregoni dei clan Barbari si sono diffuse in lungo e in largo. Diversamente i Teurghi di Prios sono un gruppo meno conosciuto, poiché tendono a rimanere nei templi o muoversi solo tra i fedeli, ma è comunque risaputo che il Dispensatore di Legge benedica i suoi campioni con poteri straordinari.

Anche gli sfuggenti Mutapelle sono spesso dotati di sorprendenti capacità mistiche, infatti quelli cresciuti tra i Barbari vengono affidati a streghe e stregoni per essere addestrati, mentre in Ambria l'Ordo ricerca sempre giovani Mutapelle, sia per studiarli che per istruirli nella loro scuola, anche se molti di loro finiscono per diventare Mistici autodidatti, senza legami con le Tradizioni.

Tra i Goblin selvaggi i Mistici sono chiamati Sciamani, non legati ad alcuna Tradizione, ma tenuti in grande considerazione tra la loro gente poiché depositari delle teorie indigene sul mondo e sugli spiriti. Nelle civiltà umane non sono rari i Goblin accettati sia all'interno dei Circoli Stregoneschi o tra le fila dell'Ordo, anche se qui raramente riescono a fare molta strada.

Orchi con poteri mistici sono una rarità ma, dall'arrivo degli Ambriani nella regione, l'Ordo Magica ha registrato alcuni casi.



La Corruzione

Quando la natura viene violata e sfruttata, diventa oscura e vendicativa, restituendo il colpo subito e generando un nuovo tipo di energia feroce, più potente, selvaggia e incontrollabile che a sua volta danneggia e distorce ogni cosa. Questa nuova forza è chiamata Corruzione e ha la capacità di mutare sia la materia che l'energia mistica che le sta attorno in forme aberranti e perverse e spesso continua a vivere contagiando in ogni dove, per questo viene anche denominata "il Morbo".

Dal momento che i Mistici piegano e manipolano la natura secondo la loro volontà, sono costantemente minacciati dalla Corruzione.

Anche se ogni essere vivente può assorbire Corruzione dentro di sé, non tutte le creature la sopportano allo stesso modo. C'è chi possiede un corpo vigoroso, una mente ferrea e un animo luminoso che gli permettono di resistere a manifestazioni di Corruzione più

potenti rispetto ad altri più deboli, gracili e con anime tenebrose. Tuttavia per quanto qualcuno possa sentirsi al sicuro, il Morbo striscia infido dentro di chiunque e lascia sempre una traccia dietro di sé.

Tutti sono in grado di smaltire in poco tempo piccole tracce di Corruzione tramite il riposo, questo è il caso degli incantesimi mistici che, se usati con parsimonia, non causano danni permanenti.

Tuttavia quando l'incantatore esagera e supera la sua soglia di resistenza al potere mistico si verifica un fenomeno chiamato Coma Mistico. L'individuo assorbe così tanta Corruzione da non riuscire più a smaltirla passivamente. Egli sviene istantaneamente e, per qualche minuto, sembra del tutto impossibile svegliarlo, tanto da apparire quasi morto e quando torna in sé spesso lo fa con un segno detto Marchio.

Questo agisce silenziosamente travolgendo i pensieri e storpiando il corpo peggiorando sempre di più con il tempo, proprio come una malattia che degenera con diversi stadi di sintomi. Piaghe, tremori, deliri e amnesie sono solo alcuni dei segnali del Morbo, ma uno più di tutti è temuto: la mutazione. Questo è lo stato finale della Corruzione che altera definitivamente l'individuo tramutandolo in un Abominio.

L'Ombra e la Vista Stregata

Tutti gli esseri viventi e alcuni oggetti inanimati sono circondati da un'aura mistica, chiamata Ombra: un'espressione dei legami spirituali e della loro più intima essenza, il cui aspetto varia a seconda del rapporto che il suo possessore ha con le sconfinite energie universali. Per esempio le creature vicine alla natura avranno un'Ombra che varia nelle gradazioni del verde, rosso o bianco mentre quella delle popolazioni civilizzate tende ad apparire in oro, argento o rame.



Speso l'animo delle creature senzienti è multiforme e difficile da definire, quindi le loro Ombre sono di natura mista e consistono in una combinazione di colori diversi.

L'Ombra muta negli esseri affetti dal Morbo diventando di un nero profondo mentre le tracce di Corruzione negli animali si manifestano con macchie putride, striature color ruggine o di un grigio cenere.

In caso la Corruzione colpisca creature appartenenti alla civilizzazione l'Ombra tende a modificarsi in un oro opaco, argento annerito o rame corrosivo.

La maggior parte delle persone non è consapevole dell'esistenza delle Ombre e se anche molti possono averne sentito parlare, sono pochi quelli in grado di percepirle veramente.

Esistono infatti individui in grado di vedere oltre il mondo materiale e, che siano incantatori o meno, questi sono i possessori della Vista Stregata.

Quest'espressione indica coloro che hanno la capacità di scrutare, anche per pochi secondi, oltre ciò che è materiale e vedere le tracce di energia mistica. Grazie alla Vista Stregata si possono trovare impronte mistiche su oggetti, luoghi, scorgere le Ombre e percepire la Corruzione nell'animo delle persone.

Tuttavia gli occhi dei mortali non sono fatti per vedere questi segni, altrimenti invisibili, quindi usare questa capacità può essere rischioso poiché, in modo simile agli incantesimi, attira il Morbo.

Le Tradizioni Mistiche

Le Tradizioni Mistiche sono principalmente delle scuole di pensiero il cui scopo è rispondere alle domande sul significato dei poteri, sui metodi per il loro insegnamento e ovviamente sul tipo di utilizzo che se ne dovrebbe fare. Esse si sono sviluppate nel corso dei secoli in condizioni molto diverse tra loro, ed ognuna attribuisce interpretazione discordi sull'origine degli incantamenti, tanto da causare delle vere e proprie battaglie intellettuali tra i membri di diverse Tradizioni.

Ogni Tradizione ha anche sviluppato dei metodi per limitare i terribili effetti collaterali della Corruzione rilasciata dall'utilizzo di incantesimi e rituali.

Però esistono anche alcuni Mistici che stoltamente credono di non aver bisogno degli insegnamenti di un maestro e rifiutano le Tradizioni, essi sono incantatori senza legami, spesso chiamati "Selvatici" o "Indipendenti", considerati pericolosi dai colleghi che hanno seguito un addestramento tradizionale.

Attualmente le Tradizioni conosciute sono la Magia dell'Ordo Magica, la Stregoneria dei Circoli Barbari, la Teurgia della Chiesa di Prios e la vile Negromanzia, condannata e perseguitata da tutte le creature senzienti.



Magia

Le pratiche segrete della Magia dell'Ordo sono nate nel Regno di Alberetor e raffinate da secoli di studio e ricerca. Per i suoi praticanti, i poteri mistici sono un'estensione delle leggi fondamentali del mondo, leggi che hanno studiato attentamente e che sanno usare per creare effetti magnifici ed impressionanti. Il potere della Magia deriva dall'apprendimento approfondito delle norme della natura e dalla conoscenza dei metodi per utilizzarle e controllarle attraverso il solo raziocinio e la forza di volontà.

La Magia richiede un'istruzione estenuante, senza considerare i noiosi compiti giornalieri che un novizio deve assolvere per conto dei Maestri. Solo metà di quanti iniziano gli studi nell'Ordo Magica riescono a portarli a termine, ma quelli che lo fanno, sono ricompensati dalla profonda conoscenza dei misteri della Magia. Essa si è sviluppata dalla prima forma di Teurgia, nel periodo in cui il popolo della Regina ancora adorava un pantheon di divinità. Successivamente, filosofi e studiosi hanno iniziato ad abbandonare le idee metafisiche del sacerdozio, ritenendo le leggi della natura indipendenti dalle macchinazioni delle divinità. Per i fondatori della scuola di Magia, gli Antichi Dei erano considerati i creatori del mondo, ma non la sua guida: il piano materiale infatti, è ritenuto magico per sua natura e quindi privo della necessità di qualsivoglia intervento divino per funzionare. Il mondo non ha bisogno di essere adorato, ma piuttosto compreso e sfruttato.

Secondo l'Ordo Magica, per colpa dei sermoni di infervorati Teurghi e delle favole degli Stregoni, la Corruzione è ampiamente frantesa. Tutto si riconduce a una risposta codificata, un principio di azione e reazione che si attiva quando un Mistico utilizza il suo potere per influenzare la realtà. Un effetto che non differisce molto da ciò che accade saltando dalla poppa di una barca mentre la si spinge in avanti con forza pari a quella impiegata nel salto. Se chi salta è sconsiderato, cadrà in acqua; se chi salta è prudente, atterrerà all'asciutto sul molo.



Teurgia

La Teurgia oggi è conosciuta come l'insieme degli insegnamenti sul potere mistico irradiato dal Sole che brucia nel cuore dello spirito umano. I suoi poteri sono concessi soltanto ai fedeli della luce più devoti: i campioni prescelti da Prios. I Teurghi sono considerati gli emissari di Prios nel mondo terreno e il loro fardello è veramente pesante: guidare le preghiere dei fedeli per sostenere il conflitto giornaliero del Sole contro le tenebre della notte. La passione che li muove impedisce alla luce divina di svanire: senza il loro strenuo lavoro, l'infermo Dio Sole morirebbe di certo e il mondo sprofonderebbe in una notte eterna. La Teurgia è una Tradizione antica, sviluppata inizialmente dal sacerdozio devoto agli Antichi Dei, ora dichiarati eretici. Se sia più antica la

Stregoneria o la Teurgia è materia di accese dispute tra studiosi ed eruditi ma in ogni caso, quella attuale è l'epoca d'oro della Teurgia: Prios ha conquistato la devozione e la fede della maggior parte degli Ambriani e i promotori della sua tradizione hanno prosperato. Per i Teurghi non è importante sapere quale sia stata la prima Tradizione o quale sia la più antica; l'adorazione delle piante e la venerazione degli alberi non sono attività degne del sacro spirito umano e per questo molti di loro considerano la Stregoneria un cammino che conduce solo al degrado e alla Negromanzia. Allo stesso modo considerano la Magia, una pratica blasfema e moralmente discutibile.

I titoli all'interno della Tradizione della Teurgia sono intrecciati con quelli della Chiesa di Prios, dal momento che i Teurghi sono i difensori della Curia scelti dall'Unico in persona.

I sacerdoti insegnano che la Corruzione aumenta quando alla natura è permesso di crescere senza essere domata e sfruttata adeguatamente. Il Morbo prospera nelle zone selvatiche, nel caos e nelle situazioni non controllate dall'uomo. La scoperta del Davokar quindi, ha rappresentato la prova inconfutabile a supporto della veridicità della loro interpretazione del mondo. Ogni devoto di Prios deve accettare la minaccia della Corruzione e mantenere accesa la sua fiamma interiore a dispetto del rischio di contaminazione.

Stregoneria

La casa di ogni Stregone è nelle terre selvagge e la loro vocazione è quella di mantenere l'equilibrio tra le necessità degli uomini e quelle della Natura. Essi hanno una forte connessione con il territorio e possono aggiungere la sua forza primordiale al loro potere. Le loro capacità derivano dall'eterno circolo della vita e della morte, hanno affinità con gli Spiriti della natura e comprendono i flussi e le necessità della terra.

Il mondo di Streghe e Stregoni è costruito dall'aria, dal sangue e da tutto ciò che cresce. Questi tre concetti compongono i tre ardui sentieri che uno Stregone deve percorrere nel corso del suo apprendimento all'interno di un Circolo: il sentiero bianco, dove il vento geme e lo spirito ulula; il sentiero rosso, quello del sangue che scorre lento, e il sentiero verde, coperto di piante e radici. Secondo la mitologia degli Stregoni, esistono luoghi dove questi tre sentieri convergono, come l'altopiano di Karvosti all'interno del Davokar.

Probabilmente la Stregoneria è la più antica e profondamente radicata delle Tradizioni, alcuni docenti dell'Ordo Magica sostengono addirittura che la Stregoneria, a dispetto dei suoi difetti primitivi, costituisca il fondamento della Teurgia: per tale motivo, Teurghi e Maghi devono ringraziare gli antichi Stregoni del passato per aver codificato i principi basilari delle proprie Tradizioni.

Per chi pratica la Stregoneria, la Corruzione è sentita come il modo con cui la natura mantiene l'equilibrio: il mondo reagisce alle manipolazioni dello stregone con forza contraria. La Corruzione deve essere gestita attentamente e mai accumulata se non in modo commisurato alle reali necessità. Alcuni stregoni decidono di immolarsi sull'altare della Corruzione per salvare il loro popolo, un destino visto come l'oscuro tributo da offrire al Davokar per placare la sua fame di esseri viventi.



Indipendenti

Individui particolarmente dotati sono sempre stati in grado di piegare o infrangere le apparentemente incontrovertibili leggi della natura. Molti studiosi sostengono che le Tradizioni sono nate nei tempi passati grazie alla coalizione di questi Mistici indipendenti, o Selvatici. Che sia vero o meno, occasionalmente si trovano individui che scelgono, o sono obbligati, a studiare la magia da soli o in piccoli gruppi. I Mistici indipendenti non sono vincolati dalle teorie delle Tradizioni e ciò li rende liberi e imprevedibili, ma sono anche molto più vulnerabili alla Corruzione. Molti Selvatici tendono a sviluppare una loro personale visione del mondo e arrivano ad abbracciare teorie in netta contraddizione con quella delle Tradizioni ufficiali. Il privilegio della libertà è una lama a doppio taglio: i dotati attraggono l'oscurità come i talentuosi l'invidia. La forza della Corruzione colpisce duramente e deve essere tenuta sotto controllo: molti Indipendenti hanno accettato le tenebre anche se ciò significa attendere il tocco della morte.

Gli Artefatti, le Rune e la Magia Pura

Tra i tanti tesori che possono essere ritrovati nelle antiche rovine del Davokar ce ne sono alcuni dalle straordinarie proprietà, comunemente noti come Artefatti. Questi sono oggetti misteriosi che possono apparire in qualunque forma: alcuni sono armi, scudi o armature, altri sono fini strumenti musicali, elaborati scrigni, torbide ampolle, gioielli magnifici, tessuti ricamati e molto altro. Essi sono accomunati da un'unica proprietà: il possesso di qualità Mistiche di grande potenza.

Eruditi e incantatori si interrogano da anni sulle origini di tali manufatti, ma poco è stato scoperto per ora, anche se è già stata proposta una classificazione in tre categorie di potere: Artefatti deboli, minori e maggiori; tuttavia i criteri con cui questa suddivisione viene eseguita sono oggi materia di discussione.

Solo su pochi punti gli studiosi sono concordi: l'arte della costruzione degli artefatti è andata perduta nel tempo, decaduta, probabilmente, assieme alla mitica civiltà di Symbar, anche se numerose sono state le teorie delle menti dell'Ordo Magica. Al contrario i Custodi dei Clan sembrano non sapere nulla a riguardo o almeno non lo danno a vedere.

Certamente questi misteriosi oggetti sono in qualche modo permeati di un potere diverso da quello manipolato dalle Tradizioni Mistiche conosciute, un'energia che gli Artefatti contengono da secoli e che possono condividere con il loro portatore.

Ogni proprietario di un Artefatto dovrebbe però stare ben attento all'energia che questi nascondono. Il potere si impone nella realtà a discapito di ciò che lo circonda, perciò l'utilizzo degli antichi manufatti deve essere eseguito con cura e parsimonia. I loro miracolosi prodigi hanno sempre un prezzo e il rischio è quello di incorrere nella perniciosa Corruzione. Solo i pazzi farebbero uso sconsiderato di tali oggetti senza pensare alle conseguenze.

Un metodo sicuro per riconoscere un artefatto è cercare la presenza di Rune. Vengono così chiamati dei segni particolari dell'antica scrittura di Symbaroum che probabilmente era una componente importante per la creazione degli Artefatti e, più in generale, per l'utilizzo degli antichi poteri Mistici. La pronuncia e il significato di questi simboli è perduto, anche se ora più che mai



la loro natura è fonte di studio e curiosità per tutte le Tradizioni, infatti, secondo alcuni le Rune potrebbero aprire la strada verso la scoperta della leggendaria Magia Pura.

In tutte le Tradizioni esiste il mito della Magia Pura, il miracolo incorruttibile. In differenti versioni si parla di un tempo in cui il mondo era incontaminato e in cui l'utilizzo dei poteri mistici non generava Corruzione. Poi accadde qualcosa, il male venne nel mondo e con esso si propagò il Morbo. Alcuni Mistici sognano di ricreare la magia pura del passato curando le ferite del mondo, espellendo il male o recuperando la perduta magia suprema. La maggior parte di Mistici tuttavia, accetta la Corruzione come parte della loro Tradizione e la considera solo un elemento con cui bisogna convivere.



Bestiario

“E ricorda da quali radici germoglia questa rigogliosa bellezza; le messi più ricche si nutrono di decadimenti e di Rovine e mai un raccolto è stato tanto generoso o un suolo tanto fertile, come quello negli oscuri recessi del Davokar”

Ecco un piccolo estratto delle più conosciute creature che abitano la Foresta del Davokar e i suoi dintorni.

Abomini

Gli Ambriani chiamano Abomini quelli che per i Barbari sono le Bestie del Morbo, creature associate in qualche modo alla corrotta oscurità del Davokar. Non è chiaro se tutti gli Abomini siano imparentati tra loro o se sarebbe più preciso parlare di differenti razze, ma sia l'Ordo Magica che i Monaci del Crepuscolo sono costantemente impegnati a raccogliere informazioni su questo fenomeno. In ogni caso questo termine copre una vasta gamma di esseri che sembrano avere un tratto in comune: vogliono colpire gli uomini, vogliono che questi provino dolore, che soffrano a morte; e lo bramano a tal punto che null'altro ha importanza.

Aracni

Gli Aracni sono predatori, ultimi sopravvissuti tra i sudditi del Re-Ragno. Alcuni raccontano di aver incontrato Aracni a caccia nei boschi o alla ricerca di Artefatti all'interno di alcune Rovine di Symbaroum. Quanto queste storie siano affidabili è da verificare, ma sempre più voci circolano sia tra i Clan che tra gli avventurieri. Da lontano gli Aracni umanoidi possono essere scambiati per Umani, più da vicino si possono notare quattro occhi da ragno in fila, fauci che colano veleno e un corpo ricoperto da ispido pelo.

Aracnidi

Nei racconti dei Barbari, i ragni sono tra le creature più potenti e nobili del Davokar. La leggenda del Re-Ragno è conosciuta anche dagli Ambriani: uno spietato signore della guerra membro di un mostruoso Clan di aracnidi antropomorfi, popolato da ragni di ogni tipo, che circa cinque secoli fa ha tentato di soggiogare la Foresta. Di sicuro, i ragni prosperano ancora nel Davokar e anche se non sembrano essere particolarmente intelligenti o organizzati, costituiscono una seria minaccia.



Baiagorn

Questa bestia, simile ad un orso, pur non essendo molto grande e nemmeno troppo forte, è uno dei combattenti più feroci della Foresta. Il Baiagorn solitamente va a caccia da solo e non teme di attaccare prede molto più grandi di lui. Non fugge mai dal pericolo e spesso sopravvive alle battaglie più cruente.

Bestiaal

Secondo alcune leggende, l'antica razza di mutaforma che si fa chiamare Bestiaal, era un tempo alleata con gli uomini di Symbar. Successivamente questi esseri furono schiavizzati e combatterono per riottenere la libertà. La forma naturale di un Bestiaal è quella di un ibrido tra un umano e un animale feroce. Per quanto ci siano pochi studi a riguardo sembra che questa razza si divida in rami a seconda del loro aspetto feroce dominante. Tuttavia alcuni sostengono che gli esponenti di questa specie possano mutare sembianze a piacere.

Dragoul

Che un morto possa essere resuscitato non è un concetto nuovo per gli Ambriani. Attraverso la Magia Nera i Signori Oscuri hanno riportato in vita i guerrieri caduti per poi guidarli contro i loro stessi compagni. Durante la guerra Pansar e Teurghi hanno affrontato i Non-Morti sul campo di battaglia, oggi invece sembra che tali esseri possano apparire ovunque, subito dopo la dipartita di qualcuno. Per i Barbari i Dragoul sono apparsi in concomitanza con la prima invasione Ambriana del Davokar, a loro è stata attribuita la responsabilità di aver aggiunto questa nuova e sgradita minaccia alla già pericolosa vita della Foresta.

Elfi

Secondo i miti Barbari, gli Elfi sono giunti nella regione a nord dei Titani prima della caduta di Symbaroum, alcuni affermano addirittura che sia stato il principe elfico Eneano a piantare la foresta del Davokar. Gli Elfi che attualmente vivono nel Davokar si considerano i guardiani della Foresta e pretendono il rispetto del Patto di Ferro da parte degli umani. Ogni violazione viene considerata come un atto di guerra. Sono state avvistate diverse tipologie di Elfi: si differenziano tra loro per età e per capacità, pur appartenendo tutti alla stessa specie. Dai più giovani Elfi della Primavera ai maturi Elfi di Tarda Estate tutti condividono la missione di difendere la Foresta e opporsi ad ogni tentativo di sradicarla.

Felincubi

I Felincubi sono a ragione odiati e temuti in tutti i villaggi al limitare del Davokar. Queste creature sono solite aggirarsi in branchi di circa dieci esemplari e attaccano di notte infiltrandosi nelle aperture delle recinzioni o scavando dei tunnel per oltrepassarle. Il glabro Felincubo è dotato di un terribile veleno secreto dalle ghiandole situate sopra le zanne, una tossina potente e altamente concentrata, venduta a caro prezzo nei rari empori in cui è disponibile.



Fuochi Fatui

Quando cala la notte, nelle regioni di confine del Davokar, i Fuochi Fatui si librano nell'aria: piccoli, informi e tremolanti spettri di luce bluastra che vagano a caccia del calore dei vivi. I Barbari sostengono che i Fuochi Fatui siano le anime dei bambini nati morti che, alla disperata ricerca di calore umano, non si accorgono che il loro tocco causa dolore.

Gufi Spettrali

Il Gufo Spettrale deve il proprio nome al caratteristico piumaggio che, per tutto l'anno, resta candido e luminoso, esclusa la livrea bruna o nera che ne circonda gli occhi e ne macchia le punte delle piume. Solitamente nidificano sui Corvi, ma alcuni hanno preso dimora nelle rovine del Davokar in cima a torri spezzate o alture da cui godono di una chiara visuale tutto attorno. Il Gufo Spettrale è famoso per raccogliere e portare nel proprio nido ogni oggetto luccicante che riesce a trovare.

Incubi

Gli Incubi sono divoratori di cadaveri, privi di un corpo, che si spostano da un ospite inconsapevole ad un altro alla ricerca di individui sempre più corrotti. Sembra che di giorno l'ospite conduca una vita assolutamente normale, mentre di notte cade preda dei desideri del proprio possessore. Il posseduto vive le esperienze notturne come terribili sogni sempre più folli.

Jakaar

I Jakaar sono animali simili ai lupi con la propensione sia a catturare autonomamente le proprie prede sia a nutrirsi di carcasse abbandonate da altre bestie. Spesso attaccano il loro bersaglio in branco, cercando di circondarlo e atterrarlo. Si narra di alcuni grandi esemplari, più alti al garrese di un uomo, nella profondità della Foresta.

Kanaran

Lungo fino a sei metri, il serpente chiamato Kanaran, è solito attaccare creature umanoidi e in special modo gli uomini. Preferisce cogliere le proprie vittime nel sonno, strangolandole e strisciando via così silenziosamente che nessuno dei compagni dello sventurato possa svegliarsi ed intervenire in tempo. I Kanaran tuttavia possono essere una seria minaccia anche per chi non sta riposando. Una volta avvinghiata dal serpente, la vittima non può muoversi od usare armi, rimanendo senza difese mentre viene stritolato a morte.

Malogoblin

Alcuni Goblin decino di sfidare la loro breve esistenza affidandosi ad oscuri poteri dei boschi. Il patto che ne risulta vede il Goblin cambiare il proprio destino, accettare una vita più lunga come schiavo di un'entità superiore. Lentamente la volontà di questi esseri viene annientata e sono pochi quelli che mantengono una loro individualità e indipendenza. Il Padrone possiede a tutti gli effetti l'anima del Malogoblin e può punirlo qualora non rispetti i suoi desideri o non si comporti in modo adeguato.



Marlit

Il grande cacciatore, chiamato Marlit dai Clan del Nord, viene descritto come una bestia della famiglia dei rettili, dalle dimensioni simili a quelle di un uomo. Caratteristica principale che lo contraddistingue sono le sue squame cangianti che lo aiutano a muoversi non visto nella boscaglia. Quando cattura una preda spesso la trascina nella tana del branco per dividerla con i propri simili. La sua pelle è molto ambita e ricercata sia dagli uomini dei Clan sia da quelli della Regina.

Natura Corrotta

Esistono luoghi che dovrebbero essere evitati, la cui collera è una minaccia per tutte le creature viventi. La Natura Corrotta assume molte forme diverse: potrebbe trattarsi di densi banchi di nebbia, luoghi in cui il terreno e tutta la vegetazione si sono anneriti, pantani che esalano putrefazione o zone del mondo in cui la struttura fisica della natura è stata lacerata. La cosa che hanno in comune tutti questi tipi di nature contaminate dal Morbo, è che sono in grado di nuocere in molti modi alle creature viventi: le possono infettare con la Corruzione, trasformarle in Abomini o contagiarle con terribili epidemie.

Oscuri

Alcune creature non lasciano mai il Davokar. Una di queste è un essere che nelle antiche leggende barbare viene chiamato Oscuro. Si tratta di una razza che vive in questa regione da molto prima dell'arrivo degli umani, ma che non ha mai lasciato testimonianza di sé tramite scritti o edifici. Gli Oscuri non fanno discriminazione tra le creature senzienti e le bestie della foresta, il che vuol dire che annoverano tra le loro prede anche umani, Elfi e Troll.

Salice Famelico

Il Salice Famelico è una creatura dall'aspetto di albero, ma con la capacità di succhiare il sangue e tra la vegetazione della Foresta del Davokar passa spesso inosservato. Questi esseri vivono sempre soli, molto lontani dai loro simili, probabilmente perché la competizione per il cibo sarebbe fin troppo serrata. Sono inoltre in grado di rimanere immobili per settimane attendendo il momento propizio per avvolgere i loro rami attorno ad una preda, strangolandola e spezzandone le ossa prima di succhiarne il sangue.

Sciame Notturmo

Prese singolarmente queste creature non sono molto impressionanti, grandi come un palmo umano e sottili come stecchini. Sfortunatamente non le si incontra mai da sole. Secondo i resoconti provenienti dalla Foresta, si radunano in gran numeri in luoghi pullulanti di Corruzione, spesso in rovine infestate o in terreni in cui si sono combattute grandi battaglie o sono avvenuti eventi importanti. Le dichiarazioni dei testimoni indicano che questi sciami sono molto territoriali e difficilmente inseguono una preda a lungo.

Scintilla

La Scintilla è una specie di zecca, grossa quanto un pugno e dalle interiora luminose che si possono scorgere sotto le piastre dorsali nere. La loro origine è piuttosto discussa ma sembra si trovino con maggiore facilità attorno o all'interno di zone corrotte. La Scintilla resta in attesa finché un ospite adatto non le si avvicina. Quando ciò accade lo attacca con l'obiettivo di infilarsi in bocca e conficcarsi in gola come una ciste pulsante. Una volta nell'esofago si aggancia con i propri organi di controllo ai tessuti morbidi, fino a raggiungere il cervello dell'ospite. Ne assume quindi il controllo per soddisfare i propri bisogni ed appetiti.

Serpedrago

Questi rettili non hanno né ali né zampe ma si dice abbiano la capacità di usare poteri Mistici. In realtà le storie differiscono molto tra loro lasciando supporre che i singoli esemplari si distinguano sia per intelligenza che per capacità di incantamento. Sono in ogni caso creature antiche e riservate che non combattono se non sono sicure di vincere o se non vi è nulla da guadagnare.



Spettro

Figure nere, come fossero fatte d'ombra, che si aggirano da sole o in gruppi. Sono attratte dalle creature viventi come mosche dalla carne morta. Cercano empatia, affetto, aiuto o qualcuno disposto ad ascoltarli, senza comprendere quanto il loro tocco disperato sia letale per i vivi. Sembrano muoversi in modo casuale, come falene attratte dalla fiamma.

Spine Viventi

Esistono molti tipi di piante pericolose nel Davokar. Tra le più diffuse ci sono le spine strangolanti che si muovono lentamente per il bosco alla ricerca di un buon posto dove tendere un agguato alle prede. Le Spine Viventi si muovono solo di notte strisciando e rotolando sui loro rami nodosi. Se la caccia ha successo, la preda viene stritolata a morte e privata dei propri preziosi fluidi vitali. Tutto ciò che resta è pelle, ossa ed equipaggiamento.

Terreno Vendicativo

Terreno Vendicativo è il nome collettivo di numerosi fenomeni differenti con un'origine comune: quando la Corruzione prende il controllo del mondo fisico, a volte genera degli elementi carichi di odio e vittime del Morbo. Per quanto se ne sappia il Terreno Vendicativo fa la sua comparsa solo all'interno o in prossimità di una Natura Corrotta.

Troll

Per gli Ambriani il Troll è il simbolo degli orrori del Davokar. I Troll sono creature dalle grosse corna arcuate, dalla pelle scura e dura come la pietra e tanto numerose quanto variegata: passando dall'essere dei bruti di dimensione umana a dei veri e propri colossi. Sono spinti dalla fame ed è evidente che manchino delle normali paure umane, cosa che li porta ad attaccare anche carovane molto numerose, incuranti della propria incolumità. In netto contrasto con l'esperienza Ambriana, le leggende Barbare parlano di Troll civilizzati che vivono organizzati in villaggi sotterranei dove scavano tunnel in cerca di metalli e pietre preziose, tessono stoffe magiche e distillano bevande guaritrici.



***“Trema e fuggi, oh straniero, non sei più nel tuo bel Regno
Così ricco, così fiero, qui la vita paga il pegno.
Qui l'orrore, qui il disgusto, qui un dolore ch'è follia
Qui non cercare il giusto, qui l'abbondanza è carestia.
Qui le belve, qui gli spettri, qui i terrori dei mortali,
Ove gli Dei non han potere dimoran esseri bestiali.***

***E finalmente eccomi alla fine del mio viaggio. Un senso di calma mi culla, nessuna euforia, nessuna gioia,
nessuno dei miei compagni qui con me a condividere questo momento.***

***Abbiamo sopportato intere settimane di marcia sotto la pioggia, gli assalti delle belve, la fame che ci
stringeva lo stomaco, il fetido odore delle paludi, le urla in lontananza, quelle che non ti fanno dormire la
notte. E poi ancora, l'epidemia di febbre rossa, la paura che ti assedia senza sosta, gli avvertimenti
inquietanti di quella strega, le sabbie mobili...***

***E se quel damerino da strapazzo non fosse morto come un'idiota, lasciandoci il suo diario pieno di
annotazioni, probabilmente a quest'ora sarei morto anche io. E invece sono qui, unico superstite ad
ammirare la magnificenza di ciò che ho di fronte.***

***Mia monarca, nel profondo dormirai ancora
Di oscurità e cenere sarai la signora
Tra acque nere e bianca seta avrai riposo
Finché tra gli eoni non troverai il tuo sposo.***

***Sotto la polvere fitta vedo cumuli di oggetti preziosi in tutta la stanza eppure la mia attenzione è attratta
altrove. Dal fondo della sala Lei mi fissa. La sua posa è elegante, quasi regale, immobile ed inquietante. Il
Suo sguardo mi sfiora e penetra attraverso di me, come se stesse osservando la mia anima. Chi può sapere
da quanto è qui sotto, sepolta, forse da secoli, in paziente attesa. La candida seta che riveste il suo loculo è
la cosa più immacolata e pura che io abbia mai visto.***

***Un senso di pace mi pervade, rovinato solo dalla tristezza di non poter condividere con i miei defunti
collegli questo momento. Anche le urla di dolore di quei dannati Elfi si fanno ovattate, pensavano di
fermarmi, di uccidermi in questi tunnel, proprio a pochi passi da Lei. Presto anche le loro grida cesseranno
e calerà di nuovo il silenzio.***

***Io non posso fare altro che inchinarmi di fronte alla mia Regina, prostrato in adorazione della Sua
magnificenza, pronto a ricevere il di Lei morbido abbraccio e il di Lei gelido bacio.***

***Ma egli è lontano, col cuore divelto
Dal campione del popolo scelto
Così dei carnefici la stirpe osservo
Per strapparne dal petto l'ultimo nervo.
Ma ora vieni nella stretta della Sovrana
E accetta la carezza della bocca inumana.”***

CAPITOLO 1. Introduzione

Bentornato

Dopo aver letto la parte legata alla corposa, ma indispensabile, Ambientazione di Symbaroum è giunto il tempo di scoprire come gli Eventi della Cronaca “**Rovine – gli Eredi di Symbar**”, danno vita a questo mondo pericoloso e affascinante con una serie di Regole e Comportamenti che stabiliscono il corretto svolgimento del Gioco.

Seguire le Regole permette al Gioco di dipanarsi nella maniera più omogenea e controllata possibile, affinché i vari Partecipanti agli Eventi proposti sappiano come interagire con questo mondo di finzione. Se ciascuno segue le Regole nessuno le noterà perché saranno quotidianità e normalità.

Come la precedente Parte, anche questa legata alle Regole degli Eventi è divisa in vari capitoli: troverai innanzitutto le Principali regole di Comportamento e Sicurezza, la descrizione dei vari elementi con cui avrai a che fare durante uno degli Eventi di “Rovine – gli Eredi di Symbar”, i passi sulla creazione del tuo Personaggio, la lista di Abilità che potrai apprendere ed utilizzare e la loro descrizione e funzionamento.

Ricorda sempre che questo è un GIOCO e come tale va inteso: a prescindere dalle regole, l'obiettivo di tutti i Partecipanti è DIVERTIRSI E FAR DIVERTIRE.

Glossario

Nel Manuale verranno usate abbreviazioni o termini specifici per descrivere parti del Gioco. Le descriviamo ora affinché non vi siano dubbi durante la lettura.

.GRV ovvero il **Gioco di Ruolo dal Vivo** (*LARP* in inglese: *Live Action Role-Playing*) è una forma ludica di interazione in cui i Partecipanti interpretano fisicamente dei Personaggi fantastici con il proprio agire, rappresentando le situazioni immaginarie nello spazio reale che li circonda, prendendo parte a una storia.

.IG ovvero **In Gioco**, intende tutto quello che accade all'interno della realtà fittizia degli Eventi di Gioco. Durante questo momento ogni Giocatore dovrà interpretare il proprio PG.

.FG ovvero **Fuori Gioco**, intende tutto quello che accade nel mondo reale.

.Evento ovvero il lasso di tempo in cui si interpreta il proprio PG. Un evento può durare una o più Giornate di Gioco. Ogni Giornata di Gioco inizia al segnale dei Narratori: IG e terminerà col segnale dei Narratori: FG.

.Cronaca ovvero il susseguirsi di Eventi legati da una stessa storia.

.Scena ovvero qualsiasi cosa accada ad un PG all'interno del Gioco. Ogni Evento è dato dal susseguirsi di Scene, concatenate tra loro che prevedono la presenza di almeno un PG per essere giocate. Un combattimento può rappresentare una Scena a sé stante, ma può estendersi anche alla preparazione dello stesso o agli eventi immediatamente successivi. Un discorso o una rissa sono potenziali Scene e coinvolgono sia i PG attivi sia chi vi assiste e basta. Entrare in una stanza o interagire con qualcuno anche solo osservando darà inizio alla Scena; uscire da una stanza, allontanarsi da un combattimento o prendere parte ad una nuova Scena porrà termine alla precedente.

.Area di Gioco ovvero la zona in cui un PG è considerato IG. Nell'Area di Gioco potranno essere presenti delle aree FG dedicate a Narratori e Giocatori o per motivi di sicurezza e trama.

.Giocatori ovvero le persone che partecipano ad un Evento/Cronaca GRV interpretando un proprio PG.

.Narratori ovvero le persone che organizzano un Evento/Cronaca GRV, ne scrivono la storia e ne coordinano la messa in scena. I Narratori hanno anche il compito di “Arbitri di Gioco”, cioè controllano lo svolgimento delle azioni dei Giocatori affinché questi seguano le Regole stilate in questo Manuale e che non mettano a rischio la salute o la sicurezza dei Partecipanti all'Evento. In virtù di queste responsabilità, ogni Narratore ha l'autorità insindacabile di allontanare una o più persone dallo svolgersi del Gioco.

.Aiuto Narratore ovvero le persone che supportano i Narratori nello svolgimento dell'Evento.

.PG ovvero **Personaggio Giocante**, un Personaggio creato e interpretato liberamente da un Giocatore durante gli Eventi (ogni Giocatore interpreta un solo PG, fino al suo ritiro o alla sua morte).

.PNG ovvero **Personaggio Non Giocante**, un Personaggio creato e interpretato dai Narratori o Aiuto Narratori allo scopo di intrattenere i PG durante gli Eventi (ognuno potrà interpretare numerosi PNG nell'arco dei vari Eventi).

.PF ovvero **Punti Ferita**, sono l'ammontare totale della Salute di un PG.

.PA ovvero **Punti Armatura**, rappresentano il valore di protezione che fornisce l'Armatura che viene indossata.

.PV ovvero **Punti Vigore**, rappresentano la prestanza fisica di un PG. Tramite essi potrà sfoggiare la sua forza e la sua agilità attraverso varie Meccaniche di Gioco o Abilità.

.PC ovvero **Punti Corruzione**, rappresentano la forza di volontà del tuo PG. Tramite essi potrai evocare grandi poteri.

.PM ovvero **Punti Morbo**, rappresentano la presa del Morbo sull'anima di un PG. Più questo valore è alto, più grandi saranno le difficoltà che dovrà affrontare.

.PE ovvero **Punti Esperienza**, rappresentano la conoscenza accumulata da un PG. Un Giocatore potrà investire questi Punti in Abilità, Trattati e Incantesimi per creare e far crescere il suo PG secondo i suoi desideri.

.DANNO ovvero la perdita di PF o PA derivante da un'azione IG.

Le Regole del Gioco

Queste regole sono valide in ogni occasione e superano per importanza tutte le altre regole presenti in questo manuale:

1. Pensa sempre a quello che stai facendo. Non mettere MAI in pericolo te o gli altri Giocatori.
2. "Rovine - Gli Eredi di Symbar" è riservato ad un pubblico ADULTO (età superiore ai 18 anni) e che sia in grado di comprendere e affrontare le tematiche proposte durante questi Eventi di finzione. Non è possibile portare minorenni, anche se accompagnati da un adulto. Non è concesso portare animali, anche se addestrati.
3. Interpreta SEMPRE il tuo PG in ogni momento di Gioco.
4. Ricordati SEMPRE che "Rovine - gli Eredi di Symbar" è un Gioco. Il nostro scopo è quello di rendervi protagonisti di una grande ed epica avventura. Pensa a divertirti, non a vincere; gioca con gli altri e per gli altri.
5. Ricordati SEMPRE la distinzione tra IG ed FG. Non portare fuori dal Gioco inimicizie o rancori. Non incorrere nel Meta-Gioco (escludi quello che sai FG quando sei IG).
6. All'interno degli Eventi di "Rovine - gli Eredi di Symbar" vige la "REGOLA DELLO SVANTAGGIO"; essa prevede che, in una situazione di dubbio o incertezza, il Personaggio in causa subisca il peggiore tra i mali.
7. Ti è VIETATA ogni forma di contatto fisico violento, salvo nelle modalità consentite nel Capitolo del <Combattimento> e <Rissa>. Combatti responsabilmente: se sei in un luogo pericoloso (scale, terreni scoscesi o scivolosi) porta il combattimento altrove; rispetta il Gioco del tuo avversario.
8. Sei RESPONSABILE del tuo equipaggiamento nella sua totalità: Armi, Armatura e Oggettistica. È tuo incarico assicurarti di non smarrire nessun Oggetto e di controllarne lo stato di deterioramento. Le Armi accettate sono SOLO quelle specifiche per il GRV (lattice, schiuma, materassina o simili), le Armi danneggiate vanno immediatamente sostituite. Le Armature o il costume in generale, non devono presentare parti appuntite o affilate.
9. All'interno del Gioco ti è consentito sottrarre Oggetti ad altri Personaggi. Nel farlo entri in momentaneo possesso di Oggetti personali di altri Giocatori diventando RESPONSABILE dell'incolumità degli stessi e dovrai restituirli al legittimo proprietario rispettando le modalità descritte nella Meccanica <Furto>.
10. Ti è VIETATO colpire il volto, la nuca, la testa o i genitali di un Giocatore. Qualsiasi sia l'Arma adoperata non puoi MAI colpire di affondo.

11. I Narratori hanno SEMPRE ragione: il loro scopo è quello di permettere a tutti i Partecipanti agli Eventi di giocare e divertirsi. Se ti comporti in modo pericoloso, per te stesso o per gli altri o transigi coscientemente al Regolamento di Gioco verrai allontanato dall'Evento.
12. Se una decisione dei Narratori ti sembra iniqua o errata, NON interrompere in alcun caso la Scena in corso, attendine la fine e parlane con il Narratore in un secondo momento.
13. Sei tenuto a RISPETTARE gli altri Partecipanti agli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar".
14. Sei tenuto a RISPETTARE e mantenere integre le Aree di Gioco dove si svolgono gli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar".
15. Sei tenuto a CONOSCERE l'Ambientazione e il Regolamento di "Rovine – gli Eredi di Symbar" e rispettare ciò che vi è scritto.
16. Ti è VIETATO sottrarre o danneggiare le proprietà degli altri Giocatori o dell'Associazione e sottoporle a trattamento degradante.
17. All'interno del Gioco ti è consentito legare solo le mani ad un Personaggio, ma con FALSI NODI, e assicurandoti che il Giocatore sia cosciente di ciò che state facendo.
18. Ti è VIETATO bendare, imbavagliare o legare realmente altri Giocatori.
19. Se sei un FUMATORE sei tenuto inoltre a munirti di un contenitore per riporre i mozziconi e gli eventuali fiammiferi usati. NON VERRÀ TOLLERATO IN ALCUN MODO il gettare questo tipo di rifiuti nell'ambiente che ci ospita. Ti consigliamo inoltre l'utilizzo di fiammiferi o di utilizzare gli accendini in modo discreto o appartandoti.

Segnali di Gioco

All'interno degli Eventi di Gioco vengono utilizzati segnali e gestualità per indicare Stati o intenzioni.

.Fuori Gioco – Stendere un braccio verso l'alto tenendo l'indice della mano alzato. Una persona in questa posa deve essere ASSOLUTAMENTE ignorata da coloro che sono IG.

.Incantesimo – All'inizio di un'Invocazione mistica stendere completamente un braccio verso l'alto tenendo la mano aperta col palmo rivolto verso l'alto. Al termine dell'Invocazione tendere il braccio proteso davanti a sé toccando o indicando (in conformità al tipo di Incantesimo) il Bersaglio del tuo sortilegio. **N.B.** Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere la mano libera da Oggetti.

.Effetto "Chiunque mi stia davanti!" – Stendere completamente entrambe le braccia verso l'alto per poi calarle di fronte a sé tenendole tese. Questo gesto delimita l'area di effetto nei 90° frontali fino a 10 passi di distanza. Questo segnale può essere legato ad un Incantesimo, nel quel caso deve seguire le stesse regole della gestualità "Incantesimo". **N.B.** Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere entrambe le mani libere da Oggetti salvo non sia l'Oggetto stesso a permetterti di dichiarare l'effetto.

.Effetto "A X Passi da Me!" – Stendere completamente un braccio verso l'alto tenendo la mano aperta col palmo rivolto verso l'alto ed effettuare la chiamata mantenendo il braccio alzato per identificarne l'epicentro. Questo segnale può essere legato ad un Incantesimo, nel qual caso deve seguire le stesse regole della gestualità "Incantesimo" pur mantenendo la mano sollevata durante la chiamata. **N.B.** Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere la mano libera da Oggetti.

.Segnale di Sicurezza – La dichiarazione "*Uomo a Terra!*" è utilizzabile da chiunque partecipi agli Eventi e determina un incidente o un infortunio REALE ad uno dei Partecipanti.

Quando una scena è poco gradita da un Giocatore, egli può manifestare il suo disagio o la sua intenzione di alimentare ulteriormente la stessa, attraverso l'uso di alcune Parole Chiave; che sono: "*Vacci Piano!*", da interpretare come una richiesta di SMORZARE l'intensità della Scena; "*È tutto qui quello che sai fare!?*", da interpretare come una richiesta ad INTENSIFICARE la Scena. Usare queste Parole Chiave è sempre legittimo e i Partecipanti alle Scene dove vengono usate devono OBBLIGATORIAMENTE prestarvi attenzione.

.Stato di Coma Mistico – Per indicare che il proprio PG è in stato di Coma Mistico ci si deve COPRIRE IL VISO CON ENTRAMBE LE MANI. È possibile stendersi o sedersi sul posto; essere scossi da convulsioni o restare totalmente immobili.

CAPITOLO 2. Materiale di Gioco

Il materiale presente nell'Area di Gioco è da considerarsi IG o quantomeno deve simulare di esserlo. Significa che Oggetti FG, come bottigliette d'acqua, cellulari, torce elettriche, lattine... NON devono apparire nell'Area di Gioco o se lo fanno devono essere accuratamente nascoste o mascherate in modo da non storpiare l'atmosfera e rovinare l'immersività agli altri Partecipanti. Questi Oggetti FG possono essere portati con sé in una scarsella apposita, identificata da un **NASTRO ROSSO**, e che non potrà essere Oggetto delle Meccaniche <Furto> o <Perquisizione>. Descriviamo ora i vari Oggetti IG che possono essere trovati durante gli Eventi.

Componenti

I Componenti sono gli ingredienti di base per la Creazione di Oggetti.

Esistono tre tipi di Componenti: Materiali di Forgia, Sostanze Alchemiche e Erbe Farmaceutiche.

I **Materiali di Forgia** sono pietre, minerali e metalli coi quali un Fabbro potrà costruire armi, Armature e molto altro. Egli potrà recuperare questi Materiali nell'Area di Gioco oppure acquistarli, rubarli o riceverli in dono.

Le **Sostanze Alchemiche** hanno le fogge più varie e vengono ricavate dalle creature che abitano il selvaggio mondo di "Rovine – gli Eredi di Symbar". Un Alchimista con queste Sostanze potrà creare pozioni dai molteplici utilizzi.

Le **Erbe Farmaceutiche** consentono invece ad un Erborista di sviluppare impacchi e misture vegetali. Esse ovviamente derivano dalla folta vegetazione che cresce a "Rovine – gli Eredi di Symbar".

Sostanze Alchemiche e Erbe Farmaceutiche hanno una durata limitata nel tempo e dopo pochi giorni dalla loro raccolta diventeranno inutilizzabili. Tutti i Componenti possono essere rubati o depredati durante una <Perquisizione>.

Questi Componenti vengono rappresentati IG con degli artifici: i Materiali di Forgia saranno dei blocchetti di legno dipinti in vari colori. Le Sostanze Alchemiche saranno contenute in piccole provette, contenenti polveri, liquidi o altri piccoli Oggetti. Le Erbe Farmaceutiche saranno rappresentate con vegetazione sintetica di vario tipo, sia per foggia che per colore.

Richiamiamo in questo capitolo anche i **Catalizzatori**: essi sono il combustibile primario per poter eseguire una qualsiasi lavorazione Alchemica, Erboristica o di Forgia. Ciascuna scuola di creazione ha una propria **Scorta** di questi Catalizzatori, che se viene esaurita renderà impossibile creare o riparare qualsiasi oggetto o sperimentare l'utilizzo di un componente usando quella via di Artigianato. I Catalizzatori saranno rappresentati da piccole gemme di plastica colorate (NERO – Forgia, ARANCIONE – Alchimia, VERDE – Erboristeria).

Manuali di Creazione

Questi **Manuali** descrivono i procedimenti e le metodologie di utilizzo legate alla Creazione di Oggetti, mediante le tre vie di Artigianato (**Forgia**, **Alchimia** ed **Erboristeria**); la realizzazione e lo svolgimento di **Rituali Mistici**; la preparazione e la somministrazione di **Cure Mediche**

Tutti i Manuali sono trascritti ad appendice di questo Manuale, sono disponibili On-line e saranno presenti IG nell'Area di Gioco appropriata.

Oggetti Creati

Tutti gli Oggetti creati da un Artigiano possiedono una Pergamena o un'Etichetta identificative fornite dai Narratori. Il PG scriverà su un lato la Descrizione dell'Oggetto e sull'altro lato le **Proprietà Speciali** a lui collegate. Nel caso delle Pozioni o d'Impacchi Erbacei l'Etichetta potrà essere direttamente applicata alla boccetta o al sacchetto di stoffa, in questo caso verrà prima indicato il nome e sotto le Meccaniche relative. (ES: se una spada fosse descritta come calda al tatto, avrebbe sul lato posteriore della pergamena l'indicazione "Bruciante!")

Alcuni Oggetti potrebbero avere più di una Proprietà Speciale; tuttavia esse possono essere attivate SOLO singolarmente.

Lista delle Proprietà Speciali

Se la Proprietà è associata ad un'ARMA o un'ARMATURA, può essere utilizzata SPENDENDO 1PV

Se la Proprietà è associata ad un qualsiasi altro oggetto è da considerarsi MONOUSO

<u>Pesante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata: <i>"Prendi Questo!"</i>
<u>Disarmante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata: <i>"Lascia Andare!"</i>
<u>Precisa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata: <i>"Ti Trafitto!"</i>
<u>Schiantante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata: <i>"Crolla!"</i>
<u>Bruciante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Brucia!"</i>
<u>Congelante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Gela!"</i>
<u>Offuscante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Offuscati!"</i>
<u>Corrosiva</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Sciogliti!"</i>
<u>Corruttrice</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Corrompiti!"</i>
<u>Purificante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Panacea!"</i>
<u>Debilitante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Debilita!"</i>
<u>Dolorosa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Soffri!"</i>
<u>Erosiva</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Spezzati!"</i>
<u>Esorcizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Scongiuro!"</i>
<u>Folgorante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Fulmina!"</i>
<u>Guaritrice</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Ti guarisco!"</i>
<u>Immunizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Non hai potere su di me!"</i> ad una Chiamata SPECIFICA
<u>Inarrestabile</u>	L'Oggetto aggiunge la Chiamata <i>"Inarrestabile!"</i> ad una Chiamata SPECIFICA
<u>Lenitiva</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Allevio le tue Ferite!"</i>
<u>Malefica</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Maleficio!"</i> [seguirà descrizione dell'ordine da assolvere]
<u>Paralizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Bloccati!"</i>
<u>Riparatrice</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Riparato!"</i>
<u>Repellente</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Scaccia!"</i>
<u>Rinvigorente</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Rinvigorisci!"</i>
<u>Soporifera</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Dormi!"</i>
<u>Terrificante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Temimi!"</i> , nei confronti della prima creatura che il Bersaglio incontrerà
<u>Velenosa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Infetto!"</i>

Scritti IG

Ogni pezzo di pergamena o carta su cui sia vergato uno scritto è considerato IG. Questi Scritti generici possono comprendere: racconti e diari di avventurieri, poesie e canti epici, scritti storici e via discorrendo. Solo un PG in grado di Leggere e Scrivere è in grado di interpretarli. Si esortano i PG a produrre i propri scritti che saranno considerati IG. Alcune Abilità favoriscano l'utilizzo di questa Meccanica. Potrebbero essere presenti IG degli scritti in lingua sconosciuta che solo i più grandi Eruditi possono cercare di tradurre.

Oltre a questi ci sono anche degli Scritti più Specifici che possono essere sfruttati per Meccaniche di Gioco.

I **Fogli di Riconoscimento** sono fondamentali per distinguere con certezza tra loro i vari Componenti. Essi contengono una descrizione del Componente stesso e forniscono i risultati di una o più sue possibili Raffinazioni e il Grado di Abilità necessario per eseguirla.

Le **Ricette**, i **Progetti** e o **Metodi** costituiscono per gli <Artigiani>, rispettivamente <Erboristi>, <Fabbri> e <Alchimisti>, le linee guide necessarie per portare a termine con successo la Creazione di un Impacco, un Oggetto o una Pozione; senza di esse un Artigiano non può avere certezza sul risultato del proprio lavoro.

Gli **Studi Mistici** redatti da un <Erudito> contribuiscono in modo vitale alla creazione e all'impiego degli Artefatti.

Le **Mappe di Caccia**, sono uno strumento indispensabile per ogni cacciatore, che con la loro <Conoscenza delle Bestie> sono gli unici a saper interpretare correttamente.

Tutti questi Scritti possono essere copiati, rubati o saccheggianti durante una <Perquisizione>.

Reperti

I **Reperti** appartengono all'antica civiltà di Symbaroum, sono assolutamente privi di qualsivoglia potere Mistico, ma hanno un mercato molto florido come curiosità ed Oggetti da collezione. Possono avere un valore molto elevato se particolarmente rari o ben conservati. Un semplice coccio di terracotta avrà un valore ben diverso rispetto ad una scultura in perfette condizioni. Questi Reperti saranno identificati da un Bollino o da un Nastro di colore GIALLO, potrebbero avere un numero scritto sopra per indicare la spesa di PV necessaria per spostarli. Se sul Bollino o sul Nastro è presente una X allora l'Oggetto è da considerarsi Inamovibile.

I Reperti possono essere rubati o saccheggianti durante una <Perquisizione>.

Artefatti

Gli **Artefatti** possono essere scovati all'interno del Davokar o su bancarelle molto ben fornite. Possiedono spesso un potere molto grande che li rende Oggetti unici e preziosi. Per comprenderne le capacità, questi Oggetti devono essere opportunamente studiati o sottoposti all'Incantesimo <Identificazione>. Un Artefatto verrà identificato da un Bollino o da un Nastro di colore VIOLA, potrebbero avere un numero scritto sopra per indicare la spesa di PV necessaria per spostarli. Se sul Bollino o sul Nastro è presente una X allora l'Oggetto è da considerarsi Inamovibile.

Gli Artefatti possono essere rubati o saccheggianti durante una <Perquisizione>.

Oggetti Pesanti o Inamovibili

Qualsiasi **Oggetto** abbia su di sé un Bollino o un Nastro di colore VERDE con indicato un numero sopra richiede quella spesa di PV per essere spostato. Se al posto di un numero è presente una X allora l'Oggetto viene considerato Inamovibile. Questo tipo di Bollini può essere usato su una porta per indicare il numero di PV necessari ad aprirla.

Colore	Descrizione
<u>GIALLO</u>	Rappresenta un <u>Reperto Storico</u> Se è presente un numero o una <u>X</u> significa che è anche molto pesante o <u>Inamovibile</u>
<u>VIOLA</u>	Rappresenta un <u>Artefatto</u> Se è presente un numero o una <u>X</u> significa che è anche molto pesante o <u>Inamovibile</u>
<u>VERDE</u>	Rappresenta un <u>Oggetto Comune</u> molto pesante o <u>Inamovibile</u>

Monete IG

Talleri, Orteghi e Scellini sono la moneta corrente nel mondo di “Rovine – gli Eredi di Symbar”. Gli Orteghi saranno rappresentati con Monete d’argento e i Talleri con Monete d’Oro; il loro rapporto di cambio è di 5 Argenti per 1 Oro. Gli Scellini invece saranno rappresentati da monete da 5centesimi che i Partecipanti agli eventi sono liberi di portare autonomamente. All’interno del Gioco essi possiedono scarsissimo valore, quindi verranno utilizzati solo per le “spese di taverna”.

Le Monete possono essere rubate o saccheggiate durante una <Perquisizione>.

Trofei di Caccia

I **Trofei di Caccia** sono la più comune testimonianza dell’uccisione di una preda del Davokar. Essi possono essere zanne, artigli, orecchie o altre parti particolari della bestia uccisa e sono rappresentate IG da riproduzioni in gomma o plastica delle porzioni di bestia che rappresentano.

Per poterli raccogliere È NECESSARIO possedere l’Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Novizio.

I Trofei di Caccia possono essere rubati o saccheggiati durante una <Perquisizione>.

Lucchetti e Grimaldelli

I **Lucchetti** sono dei blocchetti di legno dipinti con colori metallici, con una fessura per inserire l’apposito **Grimaldello**. I Lucchetti possono chiudere porte o scrigni, una volta aperti possono essere richiusi ma NON possono essere separati dall’Oggetto di cui fanno parte.

I Grimaldelli sono delle stecche di legno, dipinte con colori metallici, di 3 differenti spessori. Ogni Lucchetto potrà essere aperto solo con il Grimaldello della giusta dimensione. Esistono anche Lucchetti che non è possibile scassinare. Solo i PG con l’Abilità <Scassinare> possono utilizzare i Grimaldelli, secondo il loro grado di competenza.

Trappole Meccaniche

Le **Trappole Meccaniche** sono rappresentate IG come sezioni di muratura o pavimentazione, posizionate all’interno dell’Area di Gioco.

La Trappola Meccanica presenta su entrambe le proprie facce un numero di segni che ne indica il livello di competenza necessaria per disattivarla. Se i segni sono di colore ROSSO la trappola risulta ATTIVA, se i segni sono di colore VERDE la trappola è DISATTIVATA.

All’interno della Trappola Meccanica sarà inserito un Cartellino con descritto il suo effetto. Nel caso la Trappola Meccanica venga attivata il cartellino deve essere letto ad alta voce. Solo i PG con l’Abilità <Esperto di Trappole> e sono in grado di individuare e interagire con queste minacce, secondo il loro grado di competenza.

Le Trappole Meccaniche sono Inamovibili.

Pericoli Naturali

I **Pericoli Naturali** sono rappresentati IG come sezioni di erba sintetica, posizionate all’interno dell’Area di Gioco. Sul suo lato superiore saranno posizionate fino a tre piccole creature. Esse rappresentano il grado di competenza necessario a renderle TEMPORANEAMENTE inabili.

Sul lato inferiore della zolla sarà presente un Cartellino con descritto l’effetto. Nel caso il Pericolo Naturale venga attivato il cartellino deve essere letto ad alta voce. Solo i PG con l’abilità <Esperto di Sopravvivenza> saranno in grado di individuare e interagire queste minacce, secondo il loro grado di competenza.

I Pericoli Naturali sono Inamovibili.

Da alcuni Pericoli Naturali, utilizzando il Tratto <Eviscerare>, sarà possibile estrarre delle Sostanze Alchemiche. Per compiere quest’azione è necessario che il Pericolo Naturale sia mantenuto Inabile.

Queste due operazioni non possono essere eseguite CONTEMPORANEAMENTE dallo stesso PG.

Tracce

Le **Tracce** sono rappresentate IG con delle PICCOLE sezioni di erba sintetica, con applicato sul lato superiore un ciuffo di pelliccia, posizionate all'interno dell'Area di Gioco.

TUTTI i PG possono individuare Tracce, ma SOLAMENTE i PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello ADEPTO possono interagirci, quindi leggere il Cartellino posizionato sul lato inferiore della Traccia che ne descrive il tipo di Traccia che rappresenta.

Le Tracce sono Inamovibili.

Cartellini Plastificati

All'interno degli Eventi sarà possibile imbattersi in alcuni **Cartellini Plastificati**. Questi rappresentano e descrivono situazioni che altrimenti sarebbero molto difficili da rappresentare da parte dei Narratori e contengono le informazioni su come interagire con esse IG. Per questo motivo vanno letti nella loro interezza e con ESTREMA ATTENZIONE.

Essi appaiono in varie contesti ma saranno SEMPRE da considerare in FG e Inamovibili.

Il Cartellino più importante di questo tipo è il **Cartellino Ombra** che ogni Giocatore possiede. Esso rappresenta l'identità del proprio PG; infatti su di esso vi sono: Il nome e la razza del PG, il Contatore di PM, che verrà forato da un Narratore ogni qualvolta il PG aumenti il proprio ammontare di PM, e il Colore dell'Ombra, che rappresenta la più intima essenza del PG.

Per poter interagire con un Cartellino Ombra diverso dal proprio è necessario l'utilizzo dell'Abilità <Vista Stregata> che consentono di vedere SOLO il colore dell'Ombra stampato su di esso.

I Cartellini **Trappola Meccanica** e **Pericolo Naturale** si trovano all'interno o sotto le rispettive rappresentazioni IG e vi sono descritti i loro Effetti sul PG che gli ha innescati ed altre eventuali azioni intraprendibili su di essi. I primi sono di colore ROSSO, mentre i secondi sono di colore VERDE. Per poter interagire con questi cartellini sono rispettivamente necessarie le Abilità <Esperto di Trappole> e <Esperto di Sopravvivenza>

I Cartellini **Malattia**, di colore GIALLO, descrivono i sintomi e gli effetti IG di una specifica patologia che affligge il PG che lo possiede. Oltre al possessore, solo un PG con l'Abilità <Guaritore> può interagirci.

I Cartellini **Stigma**, di colore VIOLA, vengono consegnati ad un PG che ha accumulato ALMENO 4PM. Esso rappresenta l'effetto della Corruzione sul suo corpo e la sua Ombra. Sul retro del Cartellino infatti c'è una descrizione degli Effetti IG che lo Stigma opera sul PG che lo possiede e le alterazioni applicate alla sua Ombra. Questi cambiamenti sono visibili durante un'indagine con l'Abilità <Vista Stregata> effettuata sull'Ombra del PG che ha subito uno Stigma.

I Cartellini **Traccia**, di colore VERDE, si trovano al di sotto delle loro rappresentazioni IG. Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello ADEPTO può interagirci, leggendo la descrizione su di esso riportata.

I Cartellini **Area Speciale**, di colore BIANCO, possono essere trovati nell'Area di Gioco in punti in cui vigono regole speciali. Queste possono essere molto varie e ogni Cartellino di questo tipo ha una descrizione precisa di quali siano. (ES: esse possono riguardare le modalità di accesso o uscita all'Area oppure Effetti che si subiscono entrando, uscendo o rimanendo nell'Area)

Oggetti FG

Nelle Aree di Gioco è possibile che i Giocatori si trovino di fronte degli oggetti marcati con un Nastro Rosso. Questo significa che l'oggetto in questione è da considerarsi in FG, quindi i PG dovranno ignorare la sua esistenza.

IMPORTANTE: Il Libro Mastro delle Lavorazioni di Artigianato, il Fascicolo Clinico e le Scatole delle Scarti di Lavorazione sono delle eccezioni a questa regola. Difatti i PG, in casi specifici dovranno interagire con questi oggetti per portare a termine delle Scene IG da loro interpretate; tuttavia dovranno SEMPRE ricordarsi che il contenuto di questi oggetti per i loro PG dovrà restare ignorato.

Capitolo 3. Meccaniche

In questo capitolo vengono descritte tutte le Meccaniche che saranno utilizzate nel Gioco “Rovine – gli Eredi di Symbar”.

Regola base del Danno

Il Danno di base di un’Arma non va dichiarato. Ogni Arma infligge un numero di danni base pari al NUMERO DI MANI utilizzate normalmente per brandirla. Anche le Armi da Lancio e da Tiro utilizzano la stessa regola. Uniche eccezioni sono: il BASTONE, Arma che dovrà essere sempre usata a due mani ma che infliggerà sempre 1Danno e il PUGNALE che è utilizzato ad una mano ed infliggerà sempre 1Danno (il suo danno non potrà essere aumentato neanche utilizzando Abilità).

(ES: una spada a una mano infliggerà 1Danno; un martello a due mani infliggerà di base 2Danni; un arco infliggerà di base 2Danni; una spada bastarda può infliggere 1Danno se impugnata ad una mano o 2Danni se utilizzata a due mani, ammesso di possedere le Abilità <Armi a una mano> e <Armi a due mani>).

Chiamate!

Le **Chiamate** sono frasi e parole pronunciate dal PG che corrispondono a un effetto codificato in FG. Le parole che compongono queste Chiamate sono comunque IG, esse vanno pronunciate con voce CHIARA e ben SCANDITE. Possono essere associate ad Abilità, Oggetti, Aree Speciali o Incantesimi.

Le Chiamate devono essere coniugate all’interno della frase che le contiene (ES: “*A chiunque possa udirmi, Offusco i vostri sensi!*”). Incoraggiamo i Giocatori a inserire queste Parole Chiave all’interno di discorsi o frasi più complesse, senza limitarsi semplicemente a usare le Chiamate, bensì a creare un ambito più narrativo durante il Gioco, anche durante un Combattimento.

Alterazione dei danni

Chiamata	Effetto
“Prendi questo!”	+1 al Danno Base dell’Arma (non applicabile a PUGNALI)
“Spezzati!”	L’Oggetto che viene colpito perde completamente la propria integrità e diventa inutilizzabile. <u>Sostituisce il Danno dell’Arma</u>
“Lascia andare!”	Il Bersaglio lascia cadere ciò che tiene in mano, valido SOLAMENTE se la Chiamata colpisce l’Oggetto o l’arto che lo sorregge. <u>Sostituisce il Danno dell’Arma</u>
“Ti trafitto!”	Il Danno dell’Arma ignora l’Armatura
“Ricongiungiti con i Tuoi Antenati!”	In particolari situazioni di Gioco il PG che subirà questa chiamata sarà immediatamente e irrevocabilmente Morto. <u>Sostituisce il Danno dell’Arma</u> (vedi <Colpo di Grazia>)

Danno Elementale

I Danni Elementali SOSTITUISCONO il Danno Base dell’Arma
Il Danno Elementale colpisce DIRETTAMENTE i PF del Bersaglio

Chiamata	Effetto
“Brucia!”	Infligge 1Danno da Fuoco
“Congela!”	Infligge 1Danno da Gelo
“Folgora!”	Infligge 1Danno da Elettricità
“Sciogliti!”	Infligge 1Danno da Acido

Alterazioni di Stato

SE portati con un'Arma, ne sostituiscono il Danno

Chiamata	Effetto
"Crolla!"	Il Bersaglio deve posare <u>sedere e mani</u> o <u>ginocchia e mani</u> a terra
"Dormi!"	Il Bersaglio cade in un sonno profondo. Se viene scosso o colpito si risveglia di soprassalto
"Maleficio!"	Il Bersaglio è tenuto ad eseguire l'ordine ricevuto per la durata di una Scena. Il PG non è consapevole di essere sotto l'effetto del "Maleficio!". L'ordine deve essere comprensibile e di poche parole. Un PG sotto l'effetto di "Maleficio!" non può subire ulteriormente questa chiamata; in quel caso dichiarerà "Non hai Potere su di Me!"
"Scongiuro!"	Rimuove l'effetto "Maleficio!" dal Bersaglio
"Infetto!"	Le ferite subite dal Bersaglio non possono essere curate finché la condizione di "Infetto!" non viene rimossa
"Bloccati!"	Il Bersaglio resterà immobile sul posto fino a che la condizione d'immobilità non viene rimossa
"Panacea!"	Rimuove le condizioni "Infetto!" o "Bloccati!" da un Bersaglio <u>Le condizioni, se entrambe presenti, si rimuoveranno UNA per volta</u>
"Offuscato!"	Il Bersaglio simulerà uno stato di confusione e disorientamento per <u>30 secondi</u>
"Soffri!"	Il Bersaglio patirà un dolore debilitante e profondo per <u>30 secondi</u>
"Scaccia!"	Il Bersaglio verrà sbalzato via dal fulcro della Chiamata di <u>una decina di passi</u>
"Temimi!"	Il Bersaglio per <u>30 secondi</u> cercherà in ogni modo di allontanarsi dalla fonte della sua paura e di non essere più alla sua presenza; se impossibilitato cadrà in uno stato catatonico per <u>30 secondi</u>
"Corrompiti!"	Il Bersaglio esaurirà 1PC
"Debilita!"	Il Bersaglio esaurirà 1PV
"Rinvigorisci!"	Il Bersaglio recupererà 1PV
"Allevio le tue Ferite!"	Curerà 1PF al Bersaglio
"Ti Guarisco!"	Curerà TUTTI i PF di un Bersaglio
"Riparato!"	Ripristinerà tutti i PA e/o la struttura dell'Oggetto Bersaglio danneggiato
"Non hai potere su di me!"	Il Bersaglio ignora la Chiamata appena subita
"... Inarrestabile!"	Aggiunto ad una Chiamata la rende IMPOSSIBILE DA IGNORARE
"Morbo!"	Il Bersaglio passerà DIRETTAMENTE allo Stato di Coma Mistico

Chiamate Spaziali

Identificano l'area dell'effetto di una Chiamata

Chiamate	Effetto
"A chiunque possa udirmi... !"	TUTTI coloro che possono udire la Chiamata <u>la subiscono</u>
"Chiunque mi stia davanti... !"	TUTTI coloro che si trovano entro 10m e nei 90 gradi frontali dal fulcro della Chiamata <u>la subiscono</u>
"A X passi da me... !"	TUTTI coloro che si trovano nel raggio di <u>X</u> metri dal fulcro della Chiamata <u>la subiscono</u>

Chiamate di Sicurezza

Chiamate che non devono MAI essere ignorate

Chiamate	Effetto
"È Tutto qui Quello che sai Fare?"	Invito da parte di un Giocatore ad aumentare l'intensità di una Scena
"Vacci Piano!"	Invito da parte di un Giocatore a diminuire l'intensità di una Scena
"Uomo a Terra!"	BLOCCA IL GIOCO a seguito di un infortunio reale ad uno dei Partecipanti all'Evento/Scena
"Decoro!"	Indica che qualcosa, o qualcuno, sta disturbando l'atmosfera di Gioco. Impone un ritorno al Gioco eliminando la fonte del disturbo

Caratteristiche del PG

PF - sono i Punti Ferita di un PG, il totale ALOCAZIONALE dei Danni che può subire prima di raggiungere lo stato di Rantolante o peggio quello di Coma. Per ripristinare PF persi si dovrà ricorrere alle Abilità di <Guarigione>.

PV - sono i Punti Vigore di un PG, rappresentano la prestanza fisica del PG e la sua capacità di compiere azioni. L'utilizzo di alcune Abilità è legato alla spesa di PV da parte del PG. Altro modo per perdere PV è la Chiamata "Debilita!". I PV spesi si ripristinano al termine di una Scena o 5 minuti dopo un Combattimento. Altro modo per recuperare PV è la Chiamata "Rinvigorisci!". Non è possibile spendere più del proprio totale di PV.

PC - sono i Punti Corruzione di un PG, rappresentano la sua forza di volontà e la resistenza alla Corruzione Mistica. L'utilizzo di qualsiasi Potere Mistico consuma al PG un quantitativo di PC specificato dal livello del Potere stesso. Altri modi per spendere PC sono: subire la chiamata "Corrompiti!", la partecipazione a Rituali e l'utilizzo di Artefatti. I PC si ripristinano al termine di una Scena o 5 minuti dopo un Combattimento.

PM - sono i Punti Morbo di un PG, rappresentano la presa della Corruzione sulla sua anima. Quando un PG porta a 0 o meno i suoi PC cade in Coma Mistico e subisce 1PM, che gli verrà assegnato un Narratore.

PA - sono i Punti Armatura di un PG, rappresentano il totale ALOCAZIONALE di Danni che l'equipaggiamento del PG può subire prima di perdere completamente la sua efficacia. Possono essere ripristinati attraverso la Meccanica <Riparazione>.

Combattimento

A "Rovine – gli Eredi di Symbar", per simulare battaglie, vengono utilizzate riproduzioni innocue di armi, scudi e Armature. Questi Oggetti saranno sottoposti, prima dell'inizio dell'evento, a controllo da parte dei Narratori per verificarne l'integrità e la sicurezza. Inoltre, anche se le armi superano questi controlli, è necessario utilizzarle con forza MODERATA, non portare intenzionalmente colpi alla TESTA o ai GENITALI ed evitare gli AFFONDI.

Ai fini dell'immersività è richiesto da parte dei Giocatori di interpretare in modo scenico anche il Combattimento.

Ogni colpo deve essere simulato. Per incoraggiare questo atteggiamento, mentre un PG sta simulando brevemente il colpo subito potrà ignorare ulteriori Danni da Arma subiti dalla STESSA FONTE. Anche il peso dell'equipaggiamento deve essere simulato, soprattutto nell'atto di portare colpi.

A "Rovine – gli Eredi di Symbar" i **colpi sporchi** vengono considerati a segno (si considera "colpo sporco" qualsiasi colpo che seppur parato riesca a colpire il Bersaglio). Non sarà accettato IN NESSUN CASO portare colpi troppo violenti. Viene inoltre consentita la pratica del *pressing* (è concesso spostare con la propria Arma quella dell'avversario per godere di una situazione di vantaggio).

Inoltre va ricordato che durante gli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" vige la "**REGOLA DELLO SVANTAGGIO**"; essa prevede che, in una situazione di dubbio o incertezza, il Personaggio subisca il peggiore tra i mali. (ES: se ti trovi nelle condizioni di non essere sicuro dell'effetto di una Chiamata che hai subito allora subirai quello che secondo te è l'effetto peggiore tra quelli da te presi in considerazione; oppure, se hai il dubbio di aver subito o meno un danno, allora dovrai comportarti come se lo avessi subito)

Stato di Rantolante

Quando un PG scende a 0PF o meno entra nello **Stato di Rantolante**. In questo Stato non potrà più combattere o spendere PV e PC. In generale gli è impedito compiere grandi sforzi, anche se può trascinarsi lontano dal pericolo, parlare con voce strozzata e simulare il patimento di grandi sofferenze. Subire **QUALSIASI DANNO** porterà il PG allo Stato di Coma. Riportare i propri PF ad almeno 1PF rimuoverà lo Stato di Rantolante.

Stato di Coma

Quando un PG si trova nello Stato di Rantolante e subisce un **QUALSIASI DANNO** entra nello **Stato di Coma**. In questo Stato il PG non può compiere alcun tipo di azione IG. L'unica azione che gli è possibile compiere è quella di rispondere FG sul proprio Stato di Salute. Entrando nello Stato di Coma il PG inizierà il conteggio di 200 SECONDI, in SILENZIO, al termine dei quali passerà allo Stato di Morte. L'unico modo per fermare il conteggio è di riportare i propri PF almeno a 0PF. **Non si può mai scendere sotto i -1PF.**

Se ad un PG in Coma viene chiesto lo Stato di Salute egli dovrà SOLO risponde che si trova in Coma; non dovrà MAI dichiarare il tempo del suo conteggio.

Stato di Morte

Quando un PG raggiunge il conteggio di 200 SECONDI in Stato di Coma o subisce la chiamata "*Ricongiungiti con i Tuoi Antenati!*" entrerà nello **Stato di Morte**, che comporterà per il Giocatore la perdita del proprio PG.

Una volta raggiunto questo Stato e trascorsi 60 SECONDI, in cui il PG deceduto non è più fonte di Gioco per gli altri PG, potrà andare in FG e recandosi in Area Narratori, con gli averi ancora in suo possesso.

Se ad un PG Morto viene chiesto lo Stato di Salute egli dovrà risponde che è Morto, descrivendone le cause generiche.

Colpo di Grazia

Quando un PG è Inerme, quindi quando si trova Legato, nello Stato di Rantolante o di Coma può subire un **Colpo di Grazia**, attraverso la Chiamata "*Ricongiungiti con i tuoi Antenati!*".

Questo porterà il PG a passare direttamente allo Stato di Morte. Questa Chiamata può essere fatta solo a seguito di una Scena interpretata in pubblico da un qualsiasi PG o PNG e non di nascosto o nell'intimità della Foresta.

Avvelenamento

È possibile **Avvelenare** un altro PG o PNG facendogli ingurgitare di nascosto una Pozione Alchemica con effetti dannosi. Per mettere in atto questa Meccanica il PG dovrà simulare di versare la Pozione che intende usare in un piatto con del cibo o in un bicchiere pieno; nel contempo dovrà attaccare sul contenitore un'Etichetta adesiva con la descrizione dell'Effetto della Pozione. (N.B. questa Etichetta dovrà essere chiesta ai Narratori) Quando la pietanza avvelenata verrà assunta dall'ignara vittima, il Giocatore dovrà avvisare un Narratore che provvederà, a dichiarare la Chiamata o l'Effetto della Pozione ingerita alla vittima.

Guarigione

Un PG con l'Abilità <Guaritore> può, simulando di operare un altro PG o PNG, fargli recuperare PF al ritmo di 1PF ogni minuto di cura eseguita, fino al suo massimale.

NON È POSSIBILE: curarsi da soli; utilizzare questa Meccanica senza le opportune attrezzature (ES: bende, strumenti medici, ago per suture, eccetera); curare più PG o PNG contemporaneamente.

Ogni Guaritore sarà in grado, osservando un corpo, stabilirne lo **Stato di Salute**; ovvero sarà in grado di capire che tipo di danni ha subito il corpo. Questa manovra viene effettuata chiedendo in FG al paziente lo stato delle sue condizioni. Il paziente risponderà dichiarando il tipo e la quantità di Danni che ha subito o affermando di essere in Stato Rantolante, Coma o Morto, affetto da una Malattia o sotto l'effetto delle Chiamate "*Bloccato!*" o "*Infetto!*".

Sia il PG Guaritore sia il paziente sono tenuti ad interpretare al meglio le Scene di Cura; il Guaritore sarà tenuto a scoprire le parti del corpo del paziente su cui desidera intervenire e il paziente dovrà simulare dolore e patimento.

Curare Malattie

Un PG con l'Abilità <Guaritore> ALMENO a livello Adepto potrà, dopo aver stabilito lo Stato di Salute di un altro PG o PNG, capire il tipo di **Malattia** lo affligge. Queste possono essere **Fisiche** o **Mentali** e ciascuna per essere debellata necessita la composizione di una **Cura**. Il Guaritore potrà dovrà somministrare degli Estratti di Componenti al malato per annullare gli effetti dei Sintomi della Malattia. Una Cura per essere efficace deve invalidare tutti i Sintomi della Malattia nell'arco della stessa Scena; altrimenti il trattamento non andrà a buon fine.

Nella Fase di Gioco durante la quale un PG intende produrre una Cura Medica, oltre a possedere i Componenti che intende utilizzare, DOVRÀ segnare su un quaderno in FG, definito "**Fascicolo Clinico**", la procedura che intende seguire, seguendo e compilando i campi opportuni a seconda del caso. In fine dovrà collocare in una cassa in FG, definita "Scarti di Lavorazione", i Componenti utilizzati. Al termine della Scena, il Giocatore DOVRÀ avvisare un Narratore che provvederà a verificare l'esattezza del processo seguito e provvederà all'eventuale ritiro del Cartellino Malattia.

Ulteriori informazioni sulla Creazione di Cure sono disponibili nel Compendio alla fine di questo Manuale.

Rissa

Spesso in un accampamento nascono dispute e dissapori ma, altrettanto spesso, è considerato esagerato ricorrere alle armi per questioni banali. Per questo motivo le **Risse**, combattimenti disarmati tra due individui, sono ritenute un ottimo sistema per ottenere giustizia. Una Rissa è una questione tra due soli PG o PNG. È severamente vietato, oltre che disonorevole, colpire chi si è rifiutato di attaccare briga in una Rissa.

Un PG che intende far scatenare una Rissa dovrà palesare le sue intenzioni, mostrando all'avversario un numero di Dita pari al numero di PV che intende investire nella Rissa. Dopo tale gesto, l'avversario PUÒ compiere la stessa azione, accettando così la Rissa. Nel caso questo non avvenga allora la Rissa NON POTRÀ AVERE LUOGO. Rifiutare la sfida in una Rissa equivale, in ogni luogo, ad ammettere di aver torto nella disputa, esponendosi così al dileggio dello sfidante.

In caso di Sfida accettata, i Partecipanti dovranno simulare un combattimento, SEGUENDO LE REGOLE DI SICUREZZA e alternando l'iniziativa tra le due parti, da cui uscirà vincitore il PG che avrà investito nella Rissa il maggior numero di PV; questi PV saranno normalmente consumati e ripristinati al termine della Scena.

Al termine della Rissa, lo Sconfitto andrà a terra e nello Stato di Rantolante, mentre il vincitore dovrà solo simulare lo sforzo per aver combattuto. In caso di parità di PV spesi nella rissa, entrambi i contendenti vengono considerati Sconfitti.

Misticismo

In "Rovine - gli Eredi di Symbar" il Misticismo è la capacità di incanalare poteri sovranaturali e rilasciarli nel mondo materiale attraverso Incantesimi e Rituali. Per lanciare un Incantesimo sono necessarie delle componenti verbali, gestuali e una spesa di PC.

La componente verbale viene chiamata Invocazione, consiste nell'enunciare una formula, che può essere autoprodotta dal PG, contenente almeno 8 parole a cui va aggiunta una Chiamata associata. Inoltre dovrà contenere anche le specifiche "Minore" o "Maggiore", rispettivamente per Incantesimi di livello Novizio e Maestro. (ES: "*Per il potere Minore del Dio Sole Prios Brucia!*") Ovviamente le Invocazioni dovranno essere in linea con l'Ambientazione, la Tradizione, la Fede e l'indole del PG. Le parole di Invocazione dovranno essere comprensibili e ben scandite. Non è possibile per i PG formulare Invocazioni che non siano in Italiano.

Le componenti gestuali sono utili ad identificare il Bersaglio di un Incantesimo. Non è possibile usare poteri Mistici se non si ha almeno una mano completamente libera. Durante TUTTA la durata dell'Invocazione la mano deve essere tenuta sopra la testa con il palmo rivolto verso l'alto, dopodiché il Mistico dovrà segnalare un Bersaglio. A seconda delle specifiche dell'Incantesimo, questo dovrà essere toccato o indicato, entro una distanza di 10metri, durante l'enunciazione della Chiamata. In caso il Bersaglio sia impossibilitato a vedere il Mistico sarà bene identificato tramite il nome o una caratteristica fisica; questa indicazione può essere contenuta nelle parole dell'Invocazione. (ES: "*Soldato con la tunica blu! Per il potere Minore di Prios Brucia!*". Per quanto riguarda gli Incantesimi con estensioni Spaziali vanno rispettate le regole indicate nella sezione "Segnali di Gioco".

Ogni Incantesimo inoltre richiede una spesa di PC in base al livello dello stesso. Lanciare un incanto a livello Novizio esaurirà 2PC del Mistico, lanciarne uno a livello Adepto esaurirà 3PC e lanciarne uno a livello Maestro esaurirà ben 4PC. I Mistici legati ad una Tradizione Mistica, quindi dotati delle Abilità <Magia>, <Stregoneria> o <Teurgia>, possono scontare la spesa di PC richiesti per lanciare un Incantesimo, di 1PC per tutti i sortilegi di livello pari o inferiore alla loro competenza in una di queste tre Abilità.

Livello Incantesimo	Costo di PC	Costo di PC (scontato)
Novizio	2	1
Adepto	3	2
Maestro	4	3

(ES: un PG con Abilità <Magia> a livello Adepto spenderà 1PC per il lancio di Incantesimi a livello Novizio e 2PC per Incantesimi a livello Adepto, ma continuerà a spendere 4PC per quelli di livello Maestro; finché non aumenterà al grado di Maestro la sua Abilità <Magia>, spendendo così solo 3PC per i più potenti Incantesimi)

I Mistici che non possiedono nessuna delle suddette Abilità sono definiti "Indipendenti". A differenza degli altri essi non hanno alcuna limitazione sugli Incantesimi che possono imparare ma, di contro, non possiedono alcuno sconto ai PC per lanciare un Incantesimo. Ogni PG può essere affiliato AD UNA SOLA <Tradizione Mistica>.

Appartenere ad una <Tradizione Mistica> impedisce ad un PG di apprendere Incantesimi di altre Tradizioni.

Eseguire Rituali

Officiare un **Rituale** significa concentrare un'elevata quantità di Energia Mistica all'interno di un'area delimitata per un periodo di tempo prolungato. Questo Potere è di gran lunga superiore a quello necessario per il lancio di un Incantesimo e per incanalarlo servono diversi passaggi, litanie, Oggetti e, a volte, più persone. Inoltre, maggiore è il Potere accumulato, più feroce ed imprevedibile sarà la reazione dell'Energia Mistica, sia come rilascio di Corruzione che tramite altri effetti collaterali. La possibilità peggiore è quella in cui il rituale fallisca o sia interrotto; in questo caso una devastante ondata di Morbo investirebbe l'area e tutti gli astanti, rischiando anche di Corrompere PERMANENTEMENTE la stessa area rituale.

Tuttavia il Gioco vale la candela, poiché, tanto quanto i rischi, anche le potenzialità di plasmare così tanta energia sono infinite. Per questo, nel corso dei secoli, ogni Tradizione Mistica ha sviluppato molti generi di Rituali, legati ai propri scopi e alle proprie esigenze; anche se in realtà, spesso non è necessario essere un Mistico o essere legato a nessun tipo di Tradizione per officiare un Rituale.

Unico requisito assoluto è una PROFONDA conoscenza delle forze prese in causa durante il Rito e il rispetto di alcune regole fondamentali che ogni buon <Ritualista> deve conoscere per praticare questa attività.

Usare gli Artefatti

Gli **Artefatti** sono Oggetti di qualsiasi fattura, materiale e qualità che possiedono proprietà Mistiche. Le tecniche per la loro produzione sono state perdute nel tempo, ma sono rimaste alcune conoscenze sulle loro potenzialità. Per poterne utilizzare uno bisogna prima di tutto capirne la natura. Per fare ciò si può ricorrere a Scritti storici, se ne esistono, eseguire di Rituali divinatori o utilizzare l'Incantesimo "*Identificazione*" padroneggiato da tutte le Tradizioni Mistiche. Incantesimi e Riti di questo tipo devono essere recitati in presenza di un Narratore. Le ricerche storiche sono più laboriose, ma non incorrono nel rischio di scatenare Poteri pericolosi. Dopo aver compiuto ricerche su un Artefatto un PG con l'Abilità <Erudito> può scrivere un trattato su di esso e consegnarlo ai Narratori a fine Evento o come Movimento e, se le informazioni saranno sufficienti e corrette, ottenere conoscenze aggiuntive sullo stesso. Una volta capito il metodo di attivazione, l'Artefatto può essere usato correttamente da chiunque lo utilizzi. In ogni caso, ad ogni suo impiego, l'Artefatto consumerà PC al PG che lo usa. Inoltre è noto che gli Artefatti più potenti possano avere anche altri tipi di effetti collaterali ed è per questo vanno studiati e usati con grande cautela.

Il Morbo: Coma Mistico e Conseguenze

Una volta consumati tutti i propri PC, o dopo aver subito la Chiamata "*Morbo!*", un PG cadrà in **Coma Mistico**, acquisendo così 1PM. Il PG deve sedersi o stendersi a terra tenendo le mani sopra gli occhi e non potrà muoversi autonomamente; potrebbe essere scosso da convulsioni o tormentato da deliri. Quando il PG di un Giocatore raggiunge il Coma Mistico, egli dovrà preparare il proprio Cartellino Ombra, affinché un Narratore possa

contrassegnare su di esso il PM acquisito; una volta eseguita quest'operazione seguirà le indicazioni del Narratore per rientrare IG.

L'accumularsi di PM potrebbe condurre a serie conseguenze sia fisiche che mentali al PG, come la comparsa di Stigmi, poiché il Morbo si starà facendo strada per corromperlo definitivamente. Quando un PG raggiunge 6PM si trasforma in Abominio. Il PG, rimanendo nello Stato di Coma Mistico, dovrà considerarsi MORTO e dovrà attendere ulteriori indicazioni da parte dei Narratori.

Raccolta di Oggetti

La <Perquisizione> di un Bersaglio alla ricerca di Oggetti, monete o scritti è una capacità fruibile da qualunque PG. Il PG che intende Perquisire, deve simulare per 1minuto un'accurata ricerca sul Bersaglio, all'inizio del quale dovrà dichiarare le proprie intenzioni attraverso una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ES: "Quello che è tuo mi appartiene!"). Durante la Perquisizione il Bersaglio dovrà preparare tutti gli Oggetti da consegnare all'altro PG, in modo da poterli consegnare immediatamente al termine della Perquisizione.

Il Bersaglio di questa Meccanica deve essere: consenziente, incosciente o inerme.

Un PG come il Tratto <Eviscerare> può esaminare una creatura o un Pericolo Naturale alla ricerca di Componenti pregiate al suo interno. Simulando per 1minuto l'operazione di Eviscerazione sul Bersaglio potrà, usando una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ad Esempio: "Vediamo cosa c'è qui dentro!"), ottenere eventuali Sostanze Alchemiche.

Per Eviscerare un Pericolo Naturale è necessario che sia reso Inerme da un altro PG <Esperto di Sopravvivenza>.

Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie>, almeno a livello Novizio, può **Raccogliere un Trofeo di Caccia** da una creatura del Davokar per dimostrarne l'uccisione. Simulando per 1minuto di lavorare sul cadavere della creatura e usando una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ad Esempio: "Questo è il mio Trofeo!") otterrà, se possibile, il proprio Trofeo di Caccia.

Non è possibile effettuare CONTEMPORANEAMENTE le operazioni di <Perquisizione>, di <Eviscerazione> o di <Raccolta del Trofeo di Caccia> neanche da PG differenti.

Furto con destrezza

È possibile sottrarre Oggetti personali IG agli altri PG (ES: è possibile prendere con sé una spada abbandonata o dei fogli su un tavolo, a proprio rischio e pericolo). Non è possibile trafugare il contenuto della Scarsella chiusa con un Nastro Rosso e contenente Oggetti ESCLUSIVAMENTE FG.

Il ladro è RESPONSABILE IN FG degli Oggetti personali, dei Giocatori, di cui entra in possesso. Risponderà personalmente di eventuali smarrimenti o danneggiamenti.

Per evitare che questo avvenga, il ladro DOVRÀ sostituire nel minor tempo possibile, ma senza disturbare il proprio Gioco o quello degli altri, l'Oggetto sottratto con un Oggetto simile (ES: se viene sottratta una spada lunga dovrà essere sostituita con un'Arma simile) fornito dai Narratori presso l'Area di Forgia, indicando agli stessi il nome del proprietario originale dell'Oggetto rubato, in modo che gli possa venire restituito in FG.

Viene invitato il ladro a restare il minor tempo possibile in FG nell'applicazione di questa Meccanica.

Riparazione

I PG con l'Abilità <Forgia> almeno a Livello Novizio possono **Riparare**, in prossimità di una forgia attiva e utilizzando un Catalizzatore, Oggetti danneggiati o distrutti. In questo modo possono essere riparati: Armi, Scudi, Armature e, con la dovuta attenzione, anche altri Oggetti specifici.

Per procedere alla riparazione è necessario simulare di riparare l'Oggetto rivettandolo, rifondendolo o rinforzandolo. Dipendentemente dall'Oggetto Bersaglio di questa Meccanica il tempo di esecuzione della Riparazione può variare, anche sensibilmente.

Oggetto da Riparare	Minuti di Riparazione
Armatura	1 per ogni PA
Arma/Scudo	1 + 1 per ogni Proprietà Speciale
Altro	Almeno 1

Le Armature richiedono 1 minuto di lavoro per ogni PA che si intende ripristinare e, ovviamente, non deve essere indossata (il PG dovrà togliersi ALMENO schinieri, bracciali ed elmo). Armi e Scudi richiedono 1 minuto di base + 1 minuto per ogni Proprietà Speciale che possiedono per essere riparati. Altri Oggetti Specifici avranno un tempo proprio di Riparazione (minimo 1 minuto), inoltre è auspicabile che l'operazione richieda opportune ricerche o l'uso di adeguati Progetti.

Se il PG Fabbro venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione l'Oggetto andrà Riparato nuovamente ripetendo l'operazione dall'inizio (nel caso delle Armature andrà "sprecato" l'ultimo PA).

Creare Oggetti

Esistono tre vie di Artigianato, tutte associate ad una Abilità che se possedute al giusto livello permettono ad un PG la creazione di Oggetti associati a quella specifica arte.

<**Artigianato: Forgia**> È l'arte di estrarre delle Essenze dai Materiali di Forgia, a patto di possedere il giusto grado di competenza, utilizzando i sistemi di raffinazione: Fusione, Creazione di Leghe, Tempra e Forgiatura. Il risultato di questa lavorazione saranno Oggetti con FINO A DUE Proprietà, purché NON Elementali. Questi Oggetti manterranno le loro Proprietà per la durata dell'Evento in cui vengono creati.

< **Artigianato: Alchimia**> È l'arte di estrarre delle Essenze dalle Sostanze Alchemiche, a patto di possedere il giusto grado di competenza, utilizzando i sistemi di raffinazione: Miscelazione, Estrazione, Distillazione e Diluizione. Il risultato di questa lavorazione saranno Pozioni con UNA Proprietà. Questi Oggetti manterranno le loro Proprietà per la durata dell'Evento in cui vengono creati.

< **Artigianato: Erboristeria**> È l'arte di estrarre delle Essenze dalle Erbe Farmaceutiche, a patto di possedere il giusto grado di competenza, utilizzando i sistemi di raffinazione: Essiccazione, Macerazione, Spremitura e Pestatura. Il risultato di questa lavorazione saranno Impacchi con UNA Proprietà. Questi Oggetti manterranno le loro Proprietà per la durata dell'Evento in cui vengono creati.

La certezza nei risultati degli sforzi di un Artigiano c'è SOLAMENTE se nel processo di creazione egli segue quanto descritto in un Progetto, un Metodo o una Ricetta. In caso contrario, l'Artigiano si affida alla fortuna e spera in un esito che, per lo meno, non sia dannoso.

Queste vie di Artigianato sono autonome e indipendenti, ma PG che possiedono tre Abilità di Artigianato differenti possono COMBINARLE TRA LORO. In questo modo possono creare **Oggetti** con FINO A DUE **Elementali**; per farlo sarà sufficiente impiegare Componenti appartenenti a tutte le vie di Artigianato, seguendo un Progetto appositamente strutturato.

Se oltre ad unire i loro sforzi, tre PG con Abilità di Artigianato differenti, cooperano con un PG che possieda l'Abilità <Erudito> e un altro che possieda una delle Abilità di <Tradizione Mistica>, possono creare un **Artefatto Debole**; un oggetto con capacità fuori dall'ordinario. Il procedimento da seguire puntigliosamente per giungere con sicurezza a questo risultato è descritto in uno Studio Mistico.

In base al suo livello, o Grado di Competenza, un Artigiano potrà utilizzare un numero MASSIMO di Essenze per una Lavorazione ben preciso: 3 come Novizio, 4 come Adepto e 5 come Maestro. Questo massimale vale anche per le Lavorazioni condivise con altri Artigiani. (ES: tre PG di livello Maestro vogliono creare un Oggetto Elementale; complessivamente loro potranno utilizzare al massimo 5 Essenze ottenute da altrettanti Componenti)

Nella Fase di Gioco durante la quale un PG intende utilizzare la sua Abilità di Artigianato, oltre a possedere i Componenti che intende utilizzare, dovrà segnare su un quaderno in FG, definito "**Libro Maestro**", la procedura che intende seguire, seguendo e compilando i campi opportuni sui fogli corretti a seconda del caso. In fine dovrà collocare in una cassa in FG, definita "Scarti di Lavorazione", i Componenti utilizzati.

Al termine della Scena, il Giocatore potrà avvisare un Narratore che provvederà a verificare l'esattezza del processo seguito e consegnerà appena possibile il risultato della Scena al PG.

Ulteriori informazioni sulle Vie di Artigianato sono disponibili nei rispettivi Compendi alla fine di questo Manuale.

Trappole Meccaniche

Le Rovine all'interno del Davokar sono spesso protette da **Trappole Meccaniche** mortali. Questi meccanismi saranno identificati da appositi rivestimenti, imitazioni di mattoni o pietre, segnalati su entrambi i lati piani con un numero romano, che indica il grado di difficoltà per individuare e disinnescare la trappola.

Se il numero è scritto in ROSSO la trappola è Attiva, se è scritto in VERDE sarà Disattivata. Esse vengono piazzate sul terreno dell'Area di Gioco dai Narratori e devono essere considerate dai PG come Inamovibili.

Livello Trappola	N' Inciso
Novizio	I
Adepto	II
Maestro	III

I PG con l'Abilità <Esperto di Trappole> saranno in grado di individuare, controllare e disinnescare Trappole Meccaniche al MASSIMO equivalenti al loro livello di competenza. Tutti gli altri PG NON sono in grado di scovare questi meccanismi e sono quindi tenuti a ignorare questi rivestimenti FINCHÉ non giungono entro 1metro da uno di essi. In questo caso dovranno avvicinarsi al meccanismo e declamare ad alta voce la Chiamata presente sul Cartellino posto all'interno della Trappola.

Una Trappola Disattivata non avrà alcun effetto nocivo sui PG che le passano vicino. L'operazione di Disinnescamento impiegherà 1minuto di lavorazione, al termine del quale la Trappola sarà Disattivata.

Un PG sufficientemente competente in questa Abilità potrebbe essere in grado di Riattivare alcuni tipi di congegni. Sul Cartellino all'interno di ogni Trappola vi è scritto se è possibile renderla nuovamente Attiva o meno. In caso affermativo e se si possiede il giusto grado di perizia, sarà possibile, operando per 1minuto, Riattivare la Trappola.

Se un PG, mentre sta lavorando su una Trappola Meccanica, sia per Disattivarla che per Attivarla, venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione la Trappola scatterà e chi la stava manovrando sarà tenuto ad effettuare la Chiamata scritta sul Cartellino all'interno.

Pericoli Naturali

Nella Foresta del Davokar ogni essere vivente ed ogni elemento naturale potrebbe cercare di uccidere un incauto Esploratore. Piante rampicanti, animali velenosi o nidi di piccole creature sono solo alcuni dei **Pericoli Naturali** in cui si può incappare.

Questi Pericoli saranno rappresentati da delle zolle di erba sintetica con delle piccole creature poste sopra di esse a indicarne il grado di difficoltà. Queste zolle di erba sintetica saranno collocate nell'Area di Gioco dai Narratori e devono essere considerate dai PG come Inamovibili.

Livello Pericolo	N' Creature
Novizio	1
Adepto	2
Maestro	3

I PG con l'Abilità <Esperto di Sopravvivenza> saranno in grado di individuare, controllare e rendere Inabili per un breve periodo di tempo Pericoli Naturali al MASSIMO equivalenti al loro livello di competenza. Tutti gli altri PG NON sono in grado di scovare questi Pericoli e sono quindi tenuti a ignorare queste zolle d'erba FINCHÉ non giungono entro 1metro da uno di esse. In questo caso dovranno avvicinarsi alla zolla e declamare ad alta voce la Chiamata presente sul Cartellino posto al di sotto del Pericolo.

Un Pericolo Naturale Inabilitato non avrà alcun effetto nocivo sui PG che gli passano vicino. L'operazione di Inabilitazione impiegherà 1minuto di lavorazione, al termine del quale il Pericolo può essere MANTENUTO INABILE fintanto che il PG lo mantiene tale. (Dopo la disattivazione il PG <Esperto di Sopravvivenza> può continuare a mimare l'azione di lavorare sul Pericolo, così facendo lo mantiene Disattivato. Quando volesse cessare il Mantenimento egli dovrà allontanarsi molto in fretta dal Pericolo per non rimanervi vittima)

Se un PG, mentre sta lavorando su una Pericolo Naturale, sia per Inabilitarlo che per Mantenerlo tale, venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione di Inabilitazione il Pericolo si Attiverà e il PG sarà tenuto ad effettuare la Chiamata scritta sul Cartellino posto al di sotto.

Un PG sufficientemente esperto potrà rimuovere PERMANENTEMENTE un Pericolo Naturale di grado Novizio. Dopo 1minuto di lavorazione può raccogliere la zolla e metterla da parte e avvisare un Narratore perché la raccolga. È possibile Eviscerare un Pericolo Naturale Inabilitato per ricavarne Sostanze Alchemiche. Le due operazioni NON possono essere eseguite contemporaneamente dallo stesso PG.

Scassinare Serrature

Sparsi nell'Area di Gioco i PG potrebbero trovare bauli o porte chiusi a chiave. Questa condizione sarà facilmente intuibile dalla presenza di Lucchetti di legno, dipinti con colori metallici.

Finché i Lucchetti rimangono chiusi impediscono l'apertura dei contenitori o delle porte su cui sono affissi. A questo scopo, i PG con l'Abilità <**Scassinare Serrature**>, possono forzare suddetti Lucchetti, permettendo così l'apertura dell'Oggetto su cui sono posti.

Coloro che decidono di acquistare la sopracitata Abilità ricevono da uno a tre Grimaldelli, ciascuno dedicato ad un particolare livello di complessità dei Lucchetti Scassinabili. Essi saranno rappresentati con dei sottili cilindri di legno sagomato, tinti di colori metallici. Per utilizzare questa Abilità, il PG Scassinatore dovrà lavorare sulla Serratura per 1minuto, al termine del quale, se possiede il giusto Grimaldello, potrà aprire il Lucchetto.

Ogni Lucchetto possiede una fessura su un lato; per scaccinarlo è necessario che uno dei Grimaldelli posseduti entri nel foro, facendo così aprire il Lucchetto. Se così non fosse il Lucchetto non si aprirà.

Una volta aperto un Lucchetto è possibile richiuderlo; se si dovesse doverlo riaprire sarà necessario Scaccinarlo nuovamente. IN NESSUN CASO sarà possibile separare un Lucchetto dall'Oggetto su cui è posizionato.

Trascinare Persone

Un PG, che non sia in Coma o Rantolante, può trasportare un altro PG o PNG Inabilitato a muoversi (ES: un PG Rantolante o Legato). Per **Trasportare altre Persone** devono essere utilizzate ENTRAMBE LE MANI, quindi sarà impossibile imbracciare Armi, Scudi o impugnare altri Oggetti. Mentre si trasporta una persona non è possibile correre o usare il suo corpo come scudo umano.

Per comunicare ad un PG Inabile che lo si intende trasportare, lo si dovrà afferrare per un braccio facendo intendere le proprie intenzioni (ES: dicendo "Vieni con me!"). Se il contatto viene in qualche modo interrotto, il PG trasportato cadrà a terra.

Spostare Oggetti Pesanti

I PG si possono imbattere in **Oggetti troppo Pesanti** perché siano spostati o trasportati da una sola persona: macerie, casse, statue, porte, eccetera. Tali Oggetti sono riconoscibili grazie ad un Bollino VIOLA con sopra segnato un numero; esso rappresenta il totale di PV che occorrono per manovrarlo. È quindi possibile interagire con tali Oggetti SOLO se il totale dei PV dei PG che vi operano eguaglia o supera il valore scritto sul Bollino.

I PV spesi per interagire con Oggetti Pesanti saranno normalmente recuperati al termine della Scena.

Potrebbero esserci altre condizioni sull'interazione con tali Oggetti (ES: un numero massimo o minimo di PG); tali clausole saranno riportate sul Bollino o su un Cartellino attaccato all'Oggetto.

Se un Oggetto, di qualsiasi tipo, presenta un Bollino VIOLA con una X scritta sopra è da considerarsi Inamovibile.

Le stesse dinamiche vanno applicate per gli altri Oggetti recanti Bollini colorati (Reperti e Artefatti).

Prendere Prigionieri

Ogni PG è in grado prendere altri PG o PNG come **Prigionieri**; per farlo essi devono essere consenziente, Rantolante o in Coma. Per mimare lo Stato di Prigionia di un altro Partecipante è necessario legargli le mani DAVANTI A SÉ con un FALSO NODO (solo di facciata e ESTREMAMENTE facile da sciogliere in caso di emergenza) simulando l'azione di Legare per 1minuto.

Un qualsiasi PG è in grado di Slegare un altro PG o PNG, sempre mimando l'azione per 1minuto.

Finché ci si trova nello Stato di Prigioniero si è considerati Inabili e inermi, quindi passibili di <Perquisizioni> e <Torture> o subire la Chiamata "*Ricongiungiti coi tuoi antenati!*"; inoltre gli sarà impossibile l'uso di PV o PC.

SE un Prigioniero dovesse passare più di 150secondi non sorvegliato potrà liberarsi autonomamente.

Torturare

Un PG con l'Abilità <**Torturatore**> potrà mettere in atto una Scena di soprusi e maltrattamenti nei confronti di un PG o un PNG Inabilitato (ES: Rantolante o Legato). Durante la Tortura egli potrà porre CINQUE DOMANDE, al seviziato. Le domande poste dovranno essere OBBLIGATORIAMENTE diverse tra loro (non si potrà ripetere più volte lo stesso quesito) e le loro risposte DOVRANNO essere: "Sì/No/Non lo so".

La bravura di un buon Torturatore sta nel far confessare la verità al suo Bersaglio, che avrà la facoltà di mentire SOLO ad un certo numero di domande poste dal suo aguzzino. All'inizio di ogni Scena di Tortura il Torturatore dovrà far capire alla sua vittima a quante domande potrà mentire, alzando un eguale numero di dita e mostrandogliele.

Livello Tortura	N' Risposte False
Novizio	3
Adepto	2
Maestro	1

Le Scene di Tortura vanno recitate e interpretate facendo risaltare la crudeltà dell'atto compiuto e la sofferenza a cui è sottoposta la vittima di tali abusi; SEMPRE nel rispetto delle volontà dei Giocatori coinvolti e delle norme di Sicurezza

Seguire Tracce

Ogni individuo dotato di una buona vista può individuare delle Tracce lasciate da una creatura, che sia lungo un sentiero della Foresta o all'interno di uno stretto cunicolo di pietra. Tuttavia solo un occhio allenato ed esperto potrà chiaramente identificare cosa o chi ha lasciato un segno del suo passaggio. Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Adepto può interagire, mimando l'Azione per 1minuto, con un Cartellino Traccia, potendo poi leggere la descrizione sul retro identificandola. Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Maestro può, dopo aver identificato una Traccia, cancellarla. Questo viene fatto mimando la scena per 1minuto e raccogliendo il Cartellino, che restituirà ai Narratori alla prima occasione.

Organizzare Battute di Caccia

Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Adepto può organizzare una **Battuta di Caccia**. Esse consistono in spedizioni nel folto del Davokar per catturare o uccidere una particolare Bestia, guidati da un esperto nel settore per seguire le tracce e non perdere l'orientamento.

Per intraprendere una Battuta di Caccia è INDISPENSABILE avere con sé un **Mappa di Caccia**, un documento che consente ai Cacciatori di orientarsi nella Foresta e che permette loro di avere un'idea dei pericoli che potrebbero incontrare sul loro cammino. Per poter essere certi che nessun avventuriero sprovveduto e senza la dovuta preparazione si incammini nella Foresta, i Cacciatori hanno l'abitudine di criptare le mappe, affinché solo a un esperto possano risultare chiare le indicazioni impresse su di esse.

Il PG che intende organizzare una Caccia è tenuto a formare un Gruppo, che può contare dalle 3 alle 6 persone, e avvisare un Narratore delle sue intenzioni. Dopo di ciò il Gruppo di Caccia dovrà simulare la preparazione alla missione (ES: raccogliendo gli strumenti necessari, studiando il territorio tramite mappe, eccetera) nel tempo che i Narratori impiegheranno a preparare la Scena.

Andare in FG

Durante ogni Evento saranno allestite almeno 2 Aree FG: una dedicata ai PG e una dedicata ai Narratori. Entrare in una di queste due Aree comporterà automaticamente il passaggio da IG a FG, viceversa uscendone.

Lo spostamento di gruppi di PG o PNG tra due Aree di Gioco NON CONTIGUE nel Gioco avverrà in FG, utilizzando la corretta Gestualità (pugno chiuso con indice alzato), affinché sia chiara a tutti gli altri Partecipanti la loro assenza dall'IG.

Per prendersi una pausa o in caso di emergenza è, ovviamente, possibile andare in FG, indicando tale condizione con la stessa Gestualità; tuttavia CHIEDIAMO di non esagerare e di rimanere quanto più tempo possibile IG. Avvisiamo inoltre tutti i Partecipanti agli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" che è VIETATO rifugiarsi in FG per sfuggire a situazioni ostiche o altri pericoli IG. Questo comportamento verrà SEVERAMENTE punito.

Movimenti tra gli Eventi

Con **Movimento tra gli eventi**, o **Azioni di Downtime**, si intende la descrizione un'azione IG che un PG intende intraprendere tra una spedizione e l'altra (ovvero nel tempo tra due Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar").

La spiegazione delle condizioni di utilizzo di questi Movimenti (il loro numero, i tipi di azioni, ecc.) sono spiegati nel Compendio alla fine di questo Manuale.

CAPITOLO 4. Creazione del Personaggio

Con cosa si Inizia?

Tutti i Giocatori che parteciperanno agli Eventi di “Rovine – gli Eredi si Symbar” interpreteranno un proprio PG. In questo capitolo sono scritte le linee guida per la sua **Creazione**, a partire dalle sue radici e la sua Storia, passando per le sue Competenze ed Abilità.

Ogni PG, al momento della sua Creazione avrà dei valori di partenza per le sue Caratteristiche, che sono: 2PF, 2PV, 2PC e 0PM. Oltre a tenere a mente questi valori ogni Giocatore dovrà decidere la Razza del suo PG, il Gruppo di Licenza di appartenenza, e la relativa Fazione, e, ovviamente, scrivere la sua Storia e decidere il colore della sua Ombra. Una volta prese queste importantissime decisioni, il Giocatore potrà passare ad assegnargli delle Competenze.

Caratteristiche Iniziali	<u>2PF</u> - <u>2PV</u> - <u>2PC</u> - <u>0PM</u>
Decisioni da Prendere	<u>RAZZA</u> - <u>FAZIONE</u> - <u>STORIA</u>
Le Basi	<u>Istruzione</u> : Il PG sa scrivere il proprio nome e contare fino a 10 <u>Perquisizione</u> : Il PG è in grado di recuperare Oggetti utili da un corpo, mimando l'azione per <u>1minuto</u> <u>Sopravvivenza</u> : Il PG sa utilizzare PUGNALI e BASTONI e fare e disfare NODI e riconoscere gli OGGETTI INTERAGIBILI nel mondo attorno a lui
L'Esperienza di una Vita	<u>30PE</u>

Per assegnare delle Competenze al proprio PG, ogni Giocatore avrà a disposizione 30PE che potrà spendere per conferirgli Trattati, Abilità e Incantesimi. L'ammontare di questi PE crescerà ad ogni Evento a cui il Giocatore parteciperà col suo PG, al ritmo di 1PE ogni Giornata di Gioco. Non è obbligatorio spendere tutti i PE, essi possono essere risparmiati in prospettiva di una spesa futura, magari più ingente.

Prima di iniziare a stabilire le Competenze del PG il Giocatore deve ricordare che ogni PG possiede un Istruzione di base, che gli consente di contare fino a 10 e scrivere il proprio nome, sa almeno difendere la propria vita con coltelli e bastoni, fare o disfare nodi non particolarmente complicati e che non si farà scrupoli nel recuperare ciò di cui ha bisogno da un cadavere ed è in grado di Interagire con il mondo di Gioco (ES: raccogliere un Componente da Terra, individuare una Traccia, ecc.)

Scelta della Razza

Il primo passo per la caratterizzazione del proprio PG è definire a quale **Razza** egli appartenga. Le alternative offerte da questa Ambientazione sono: Umano Ambriano, Umano Barbaro, Orco, Goblin e Mutapelle. Ognuna di queste Razze ha caratteristiche uniche che le contraddistinguono, per questo motivo non esiste ancora una genia identificativa del Protettorato del Cardo; è una giurisdizione troppo giovane per possedere una propria etnia, difatti il suo popolo è composto da un miscuglio di genti provenienti dalle più disparate etnie.

Di seguito sono descritte brevemente i punti di forza e le debolezze delle singole Razze, cosicché un Giocatore possa scegliere qual è più adatta tra di loro per il suo PG. Per una visione più profonda di ogni Razza riguarda la loro storia all'interno dell'Ambientazione.

Umani – Senza Infamia e senza lode, gli Umani compongono la maggioranza delle creature senzienti.

Orchi – Possenti e Robusti, gli Orchi emergono dalle profondità del Davokar Privi di ogni Memoria e all'interno delle società Umane vengono Emarginati e spesso sfruttati. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Armigero>)

Goblin – Curiosi e spericolati, i Goblin passano le loro Brevi Vite a Tentare la Fortuna negli ambienti più disparati, prima che il “Richiamo del Davokar” li attiri verso la Foresta. Al pari degli Orchi vengono spesso Emarginati dagli Umani. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Fortuna Sfacciata>; NON possono acquisire il Tratto <Anziano>)

Mutapelle – Misteriosi e incompresi, i Mutapelle sono creature naturalmente sensibili alle Energie Mistiche. Questa loro caratteristica, unita alle loro origini oscure, li etichetta spesso come Iettatori ed Emarginati. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Vista Stregata>)

Razza	Vantaggio	Svantaggio
Umano	Nessuno	Nessuno
Orco	<Armigero> livello Novizio	Emarginati e Privi di Ricordi
Goblin	<Fortuna Sfacciata> livello Novizio	Emarginati e dalla Vita Breve*
Mutapelle	<Vista Stregata> livello Novizio	Emarginati e Iettatori

*I Goblin NON possono acquisire il Tratto <Anziano>

Scelta della Fazione e della Licenza

Il secondo passo che ogni aspirante Giocatore deve compiere è la scelta della provenienza del suo PG. Tutti i membri degli Eredi di Symbar provengono da una delle **Tre Grandi Fazioni**: il Regno di Ambria, il Protettorato del Cardo e il Dominio dei Clan. Ognuna di queste nazioni ha contribuito a creare il gruppo degli Eredi di Symbar, ma non tutti i Clan Barbari e i Ducati Ambriani hanno aderito a questa iniziativa.

Un PG **Ambriano** potrà provenire da: dal militaresco Narugor, dall'austero Dominio di Prios, dal frivolo Seragon, dal raffinato Kasandrien o dall'impervio Nuovo Beretor.

Un PG **Barbaro** potrà essere cresciuto tra: i cacciatori Baiaga, i misteriosi Godinjia, i diplomatici Zarek, gli stoici Enoai o i carismatici Yedesa.

Un PG **Fortecardino** infine potrà essere originario di ogni sua Provincia: l'operosa Forte Cardo, la pacifica Melima, l'industriosa Jakaar, la cosmopolita Camposcuro o essere dipendente della Banca del Rovo.

Ognuna delle Tre Grandi Fazioni ha concesso a questi Ducati, Clan o Provincie UNA sola **Licenza di Esplorazione degli Eredi**, ciascuna legata al proprio Duca, Capoclan o Prefetto. Ogni Giocatore dovrà scegliere a quale di queste Licenze il suo PG è affiliato; come Membro o come Capogruppo. "Rovine – gli Eredi di Symbar" basa su queste Licenze di Esplorazione il motore principale della Storia della Cronaca. Quindi scegliere accuratamente a chi ha giurato fedeltà il proprio PG è una scelta fondamentale.

Fazioni Giocabili	
Regno di Ambria	NARUGOR DOMINIO DI PRIOS SERAGON KASANDRIEN NUOVO BERETOR
Dominio dei Clan	BAIAGA GODINJIA ZAREK ENOAI YEDESA
Protettorato del Cardo	FORTE CARDO MELIMA JAKAAR CAMPOSCURO BANCA DEL ROVO

Ogni Licenza ha un proprio Capogruppo, che ha prestato giuramento di fedeltà al Governatore della Fazione a cui appartiene la sua Licenza. Egli dovrà costituire un Gruppo di Avventurieri che lo seguiranno nella ricerca della perduta città di Symbar e che affronteranno con lui ogni avversità che si frapperà tra essi e il loro obiettivo. Ogni Gruppo di Licenza potrà contare dai 3 ai 5 Membri; essi dovranno porre la loro firma sul Foglio di Licenza, affinché venga riconosciuta la loro appartenenza al Gruppo degli Eredi.

Tutti i Membri di una Licenza, TRANNE in Capogruppo, se lo desiderano posso depennare il loro nome dalla Licenza per poter affiliarsi ad un nuovo Gruppo; tuttavia questa è una manovra rischiosa, in quanto avventurarsi nel Davokar senza Licenza È PROIBITO, quindi non appartenere ad un Gruppo, anche solo momentaneamente può portare a serie conseguenze se scoperti dalle Autorità competenti.

Scelta della Storia e dell'Ombra

Il terzo passo per rendere davvero vivo il proprio PG è costruirgli una **Storia**. Questa dovrà essere particolare, unica e personale, per calare il PG nel Mondo di "Rovine – gli Eredi di Symbar" rendendolo veramente VIVO. Questo però non significa dover scrivere un romanzo o farcire di mille particolari ogni frammento della storia di un PG. La costruzione di una buona Storia necessita solo di rispondere alle domande giuste: "Come si chiama il PG?" "Dove è nato?" "Quanti anni ha?" "Cosa faceva per vivere prima di entrare a far parte degli Eredi?" "Ha famiglia?" "Qual è il suo peggior vizio e quale la sua più grande virtù?" "Come ha conosciuto gli altri membri del gruppo?" "Cosa l'ha spinto a diventare un membro degli Eredi?" "Quali sono i suoi sogni e aspirazioni?"

Un'altra domanda che deve trovare risposta è: "Di colore è l'**Ombra** del PG?"

Ogni essere vivente è pervaso da un'Aura Mistica, chiamata Ombra. Essa è l'espressione dei Legami Spirituali e della loro più intima essenza, il cui aspetto varia secondo il rapporto che il suo possessore ha con le sconfinato energie del Mondo.

Scegliere i COLORI dell'Ombra (massimo 3) del proprio PG è quindi un alto passaggio fondamentale; essa rappresenterà il carattere, l'indole e l'appartenenza culturale e spirituale del PG a seconda dei colori di cui è composta. (ES. L'Ombra di un giovane Templare, idealista e vigoroso sarà: Oro pallido, Arancione e Acciaio. Mentre l'Ombra di uno Stregone Enoai, anziano reduce di molti duri inverni sarà: Verde scuro e Grigio cenere)

COLORI CALDI	Rappresentano un animo passionale, attivo, irrequieto e facile alle forti emozioni
COLORI FREDDI	Indicheranno un'indole più riflessiva, pacata, forse intellettuale e incline alla quiete.
COLORI METALLICI	Solitamente identificano un legame con tecnologia, civilizzazione e progresso
COLORI CONCRETI	Rappresentano la vicinanza alle tradizioni, all'artigianato e ai legami con la natura
COLORI CHIARI	Rappresentano un carattere luminoso estroverso
COLORI SCURI	Si addicono ad un animo più cupo, introverso e schivo

I Colori VIOLA SCURO e NERO non saranno accettati in Creazione PG

Tuttavia bisogna ricordare che l'Ombra muta negli esseri affetti dal Morbo, assumendo le tonalità del viola scuro e del nero. (per questo motivo questi colori NON SARANNO ACCETTATI in creazione del PG)

L'Ombra è visibile solo ai PG che possiedono l'Abilità <Vista Stregata> e appare IG come dei riflessi colorati che circondano il corpo della creatura osservata. In FG essa è rappresentata da un Cartellino Plastificato, che ogni PG sarà tenuto ad avere SEMPRE CON SÉ, su cui sono rappresentati i colori scelti dal PG. Sullo stesso Cartellino saranno inoltre scritti il Nome del PG, il suo sesso, la sua Razza e il numero di PM accumulati.

Scelta delle Competenze

L'ultimo passo da compiere è la scelta di **Tratti, Abilità e Incantesimi**. Ogni Giocatore è libero di investire i suoi 30PE iniziali per acquistare le Competenze necessarie al proprio PG affinché rispecchi le qualità e le capacità descritte nella sua Storia.

Ogni Tratto richiede, per essere acquisito, la spesa di 1PE.

Ogni Abilità e ogni Incantesimo ha un costo di PE dipendente dal Livello che si intende acquistare: 2PE per il livello Novizio, 4PE per il livello Adepto e 8PE per il livello Maestro.

Per ognuno di questi rami di Competenze è OBBLIGATORIO acquisire i vari livelli in ordine Crescente.

Livello	Costo in PE
Novizio	2
Adepto	4
Maestro	8

Ogni volta si acquista una nuova Competenza, il suo Costo di PE va scalato dalla riserva totale del PG.

Morte del PG

L'Ambientazione di "Rovine – gli Eredi di Symbar" è crudele, violenta e non risparmi nessuno; non c'è dunque da stupirsi se non tutti riescono a sopravvivere alle molte sfide che questo Mondo pone loro dinnanzi.

Che sia in combattimento, per malattia o a causa delle insidie della Foresta; se un PG muore è sempre possibile per il Giocatore crearne uno nuovo e ripartire all'avventura.

Dopo la Morte del proprio PG, al Giocatore potrebbe essere chiesto di aiutare i Narratori dietro le quinte per il rimanente tempo dell'Evento in corso.

Nel caso in cui un Giocatore debba creare un nuovo PG, dopo il decesso del precedente, egli potrà usufruire dei PE ottenuti da suo ex-PG durante l'ultimo evento al quale ha presenziato. (ES. Se l'ex-PG è morto durante un Evento di 2giorni, entrambi giocati, allora il nuovo PG usufruirà di 32PE; se invece avesse partecipato ad una sola Giornata di Gioco, allora il nuovo PG usufruirà di 31PE)

In aggiunta ogni Giocatore che crei un nuovo PG dopo il primo anno di Cronaca, avrà un bonus di 2PE, al suo totale iniziale, per ogni anno di Cronaca trascorso dopo il primo. (ES. Se un Giocatore si unisce agli Eventi dopo 3anni di Cronaca, allora egli potrà creare il proprio PG partendo da 34PE) Questo bonus è utilizzabile anche dai Giocatori che devono sostituire un loro PG ormai deceduto.

Trucchi e Costumi

Ogni etnia del Mondo di "Rovine – gli Eredi di Symbar" ha un particolare stile di abbigliamento o richiede un minimo di trucco specifico, soprattutto per quanto riguarda le stirpi non umane.

Per rappresentare adeguatamente la predominanza Umana in questa Ambientazione, i Narratori si riservano il diritto di limitare il numero di PG appartenenti alle varie Razze, per mantenere le proporzioni culturali, pari al 60% dei PG totali per gli Umani, il 30% spartito tra Orchi e Goblin e il 10% per i Mutapelle. I Narratori potrebbero quindi suggerire ad alcuni Giocatori di cambiare Razza del proprio PG o modificare dei dettagli per mantenere questi rapporti o per un'aderenza migliore al Mondo di Gioco. I Giocatori che intendono interpretare un Orco devono essere PIÙ ALTI di 1.65m, mentre coloro che intendono interpretare un Goblin devono essere PIÙ BASSI di 1.65m.

Razza	% di PG
Umani	60
Orchi e Goblin	30
Mutapelle	10

Di seguito discutiamo invece di alcune specifiche legate, non tanto allo stile dei Costumi, ma alla SICUREZZA e la Categorizzazione dell'Equipaggiamento indossato o trasportato dai PG dei Giocatori.

Armi – Le Armi consentite agli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" sono SOLO quelle specifiche per i GRV (lattice, schiuma, materassina o simili). Esse saranno controllare dai Narratori prima dell'Inizio di ogni Evento. Esse non devono essere eccessivamente dure o possedere parti rigide esposte. In tal caso l'Arma non potrà essere utilizzata durante l'Evento e andrà sostituita. Le Armi si divideranno nelle seguenti Categorie:

- Pugnali: lunghezza MASSIMA 40cm
- Armi a UNA MANO: lunghezza COMPRESA tra i 40 e i 110cm
- Armi a DUE MANI: lunghezza MINIMA di 110cm
- Armi da LANCIO: devono essere PRIVE di anime rigide e di lunghezza INFERIORE ai 40cm
- Armi da TIRO: devono poter sviluppare una forza INFERIORE alle 30 libbre e i dardi devono possedere la punta adeguatamente IMBOTTITA

Scudi – Gli Scudi seguiranno gli stessi controlli delle Armi da parte dei Narratori. Esse non dovranno presentare parti taglienti o appuntite di nessun genere. Essi dovranno rispettare i seguenti criteri per essere accettati:

- Scudi: dimensioni MASSIME 120x65cm o 80cm di diametro. SOLO materiali morbidi (niente legno o metallo)

Armature – Anche le Armature seguiranno gli stessi controlli di Armi e Scudi da parte dei Narratori. Esse non dovranno presentare parti taglienti o appuntite di nessun genere. Per essere considerata valida un Armatura indossata dovrà coprire ALMENO il 50% del corpo del Giocatore. Esse saranno divise nelle seguenti Categorie in base al loro materiale e al loro ingombro effettivo:

- Armature Leggere: pelle, cuoio o gambesone (NON saranno accettate Armature in ECO-PELLE)
- Armature Medie: cotta di maglia, cuoio borchiato o doppio strato di Armatura leggera (ES: gambesone e cuoio)
- Armature Pesanti: piastre o doppio strato di Armatura media (ES: cotta di maglia e cuoio borchiato)

N.B. Le Armature di Cuoio dipinte per sembrare di metallo varranno COMUNQUE come Armature Leggere. NON saranno permesse le Armature in FOAM, resina o simili.

Altro – La restante parte dell'equipaggiamento e, in generale, del costume di ogni Giocatore dovrà essere anch'esso conforme alle norme di Sicurezza imposte dai Narratori. Non dovrà presentare parti rigide taglienti o appuntite, dovrà essere conforme all'Ambientazione ed esteticamente gradevole da vedere.

All'interno del Compendio alla fine del Manuale troverete tutte le specifiche per interpretare adeguatamente le culture e le Razze dell'Ambientazione.

Come Giocare con noi

Dopo aver letto i Manuali di **Ambientazione** e **Regolamento** di “**Rovine – gli Eredi di Symbar**” sei finalmente pronto per Giocare con noi. Adesso tocca a te Creare il tuo PG, costruirgli una Storia avvincente e una missione da compiere. Ricorda che il tuo PG vive in un mondo duro e brutale e ogni giorno rischia la sua vita.

Come Giocatore ricordarti che sei qui per divertirti.

Gioca secondo le Regole e per qualsiasi dubbio confrontati con i Narratori.

Quando avrai eseguito tutti i passaggi avrai completato il tuo alter-ego, non ti resta che proporre il tuo PG ai Narratori di Rovine mandando una mail all’indirizzo adf.rovine@gmail.com con le informazioni sul tuo PG, compilando il “Modulo di Iscrizione e Scheda PG” che potrai trovare sulla nostra [Pagina Facebook](#).

Una volta inviata la tua mail ai Narratori e discusso con loro le eventuali correzioni sarai finalmente pronto per esplorare il Davokar assieme a noi.



CAPITOLO 5. Tratti, Abilità e Incantesimi

Tratto (1PE)	Effetto
<Anziano> BLOCCO: Razza Goblin	Acquisibile SOLO in fase di Creazione del PG Il PG inizia con 1PF e 1PV, in cambio di 5PE supplementari al suo totale. Il PG è tenuto ad avere un trucco adeguato a rappresentare l'età avanzata
<Assaggiatore>	UNA VOLTA AL GIORNO il PG può dichiarare "Non hai potere su di me!" ad una qualsiasi Pozione appena assunta
<Attività Commerciale>	Il PG possiede una propria impresa commerciale nel proprio luogo di origine che gli fornisce <u>Risorse</u> . Il PG che acquista questo Tratto deve specificarne NOME e TIPOLOGIA
<Contatti>	Il PG gode dell'amicizia di un individuo influente in un campo a propria scelta. Questo gli potrà fornire aiuto o conoscenze. Il PG che acquista questo Tratto deve specificarne NOME e AMBITO
<Eviscerare>	Il PG è in grado di Eviscerare <u>Bestie</u> e <u>Pericoli Naturali</u> per estrarne le Sostanze Alchemiche
<Mercato Errante>	Al termine di ogni Evento il PG potrà rivendere ai PNG dell'Asta della Caccia FINO AD UN MASSIMO di <u>5 Componenti</u> (il risultato della vendita lo riceverà all'Evento Successivo)
<Ritualista>	Il PG può celebrare Rituali Religiosi o Mistici. <u>Il PG può elaborare Rituali propri</u>
<Vanagloria>	Al termine di ogni Evento il PG potrà scrivere una propria diceria che sarà distribuita tra le possibili Voci del raduno successivo (<i>non conta come Movimento tra gli Eventi</i>)
<Voci>	All'inizio di ogni Evento il PG riceve una diceria estratta casualmente <u>Le dicerie possono essere vere o meno</u>

Abilità	Novizio (2PE)	Adepto (4PE)	Maestro (8PE)
<Acrobazia>	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Crolla!" <u>Questa Abilità può essere utilizzata solo SENZA Armatura</u>	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Lascia andare!" <u>Questa Abilità può essere utilizzata solo SENZA Armatura</u>	Spendendo 2PV il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" a una Chiamata portata da un'Arma o da una Trappola <u>Questa Abilità può essere utilizzata solo SENZA Armatura</u>
<Armi a Due Mani>	Il PG sa utilizzare ARMI A DUE MANI	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Prendi questo!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA A DUE MANI	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Crolla!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA A DUE MANI
<Armi ad Una Mano>	Il PG sa utilizzare ARMI AD UNA MANO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Ti trafitto!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA AD UNA MANO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Lascia andare!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA AD UNA MANO
<Armi da Tiro>	Il PG sa utilizzare ARMI DA TIRO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Prendi questo!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA DA TIRO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Brucia!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA DA TIRO
<Armi da Lancio>	Il PG sa utilizzare ARMI DA LANCIO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Debilita!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA DA LANCIO	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Offuscato!" per <u>un colpo</u> con un'ARMA DA LANCIO
<Armigero>	Il PG avrà <u>1PF</u> ulteriore	Il PG avrà <u>2PF</u> ulteriori	Il PG avrà <u>2PF</u> ulteriori

<p><Artigianato: Alchimia></p>	<p>Il PG è in grado di interpretare <u>Metodi Alchemici</u></p> <p>Il PG è in grado di estrarre le <u>Essenze</u> dalle Sostanze Alchemiche SE esse sono lavorabili per il suo Livello. Con queste Essenze egli può Creare <u>Pozioni</u> con UNA sola Proprietà</p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Sostanze Alchemiche</u></p>	<p>Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Erborista almeno di livello Adepto potrà creare un Oggetto con <u>UNA Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG può partecipare alla costruzione di <u>Artefatti Deboli</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Sostanze Alchemiche</u></p>	<p>Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Erborista almeno di livello Maestro potrà creare un Oggetto con <u>FINO A DUE Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Sostanze Alchemiche</u></p>
<p><Artigianato: Erboristeria></p>	<p>Il PG è in grado di interpretare <u>Ricette Erboristiche</u></p> <p>Il PG è in grado di estrarre le <u>Essenze</u> dalle Erbe Farmaceutiche SE esse sono lavorabili per il suo Livello. Con queste Essenze egli può Creare <u>Impacchi</u> con UNA sola Proprietà</p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Erbe Farmaceutiche</u></p>	<p>Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Alchimista almeno di livello Adepto potrà creare un Oggetto con <u>UNA Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG può partecipare alla costruzione di <u>Artefatti Deboli</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Erbe Farmaceutiche</u></p>	<p>Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Alchimista almeno di livello Maestro potrà creare un Oggetto con <u>FINO A DUE Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Erbe Farmaceutiche</u></p>
<p><Artigianato: Forgia></p>	<p>Il PG è in grado di interpretare <u>Progetti di Forgia</u></p> <p>Il PG potrà dichiarare "<u>Riparazione!</u>" su qualsiasi tipo di Oggetto, PURCHÉ NON INDOSSATO, lavorando per <u>almeno</u> 1 minuto</p> <p>Il PG è in grado di estrarre le <u>Essenze</u> dai Materiali di Forgia SE esse sono lavorabili per il suo Livello. Con queste Essenze egli può Creare <u>Oggetti PRIVI</u> di Proprietà</p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Materiali di Forgia</u></p>	<p>Il PG potrà costruire <u>Oggetti</u> con UNA sola Proprietà</p> <p>Il PG in collaborazione con un Erborista ed un Alchimista almeno di livello Adepto potrà creare un Oggetto con <u>UNA Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG può partecipare alla costruzione di <u>Artefatti Deboli</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Materiali di Forgia</u></p>	<p>Il PG potrà costruire <u>Oggetti</u> con FINO A DUE Proprietà</p> <p>Il PG in collaborazione con un Erborista ed un Alchimista almeno di livello Maestro potrà creare un Oggetto con <u>FINO A DUE Proprietà Elementale</u></p> <p>Il PG all'acquisizione di questa abilità riceve 3 Fogli di Identificazione casuali su <u>Materiali di Forgia</u></p>
<p><Berserker></p>	<p>In condizione di <u>Rantolante</u> puoi decidere di continuare a combattere</p> <p>In questo specifico caso il PG può SOLO combattere pervaso dalla foga</p> <p><u>NON è possibile spendere PV o PC in questo stato</u></p>	<p>Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "<u>Non hai potere su di me!</u>" alle chiamate "<u>Temimi!</u>" e "<u>Soffri!</u>"</p>	<p>Spendendo 1PV e interpretando uno <u>Stato di Furia</u> per <u>30secondi</u> il PG ignorerà QUALUNQUE Danno subito</p> <p>Al termine di questi <u>30secondi</u> sarà in Stato di <u>Rantolante</u></p>

<Colpo Basso>	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare <i>"Crolla!"</i> <u>NON utilizzabile in Combattimento</u>	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare <i>"Offuscati!"</i> <u>NON utilizzabile in Combattimento</u>	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare <i>"Dormi!"</i> <u>NON utilizzabile in Combattimento</u>
<Conoscenza delle Bestie>	Il PG può recuperare da Bestie Morte i <u>Trofei di Caccia</u> . Se il PG trova il cadavere di una Bestia può stabilire la causa della Morte, utilizzando la stessa Meccanica del controllo dello Stato di Salute	Il PG può identificare una Traccia rinvenuta, mimando la Scena per 1minuto. Il PG è in grado di interpretare una <u>Mappa di Caccia</u> Il PG può organizzare una <u>Battuta di Caccia</u>	Il PG può spendere la propria Azione Personale di DOWNTIME per studiare l'area dell'Evento successivo, ottenendo così una Mappa di Caccia all'IG. Il PG può, mimando la Scena per 1minuto, cancellare una Traccia che ha identificato.
<Doppio Attacco>	Il PG può utilizzare contemporaneamente un PUGNALE per mano	Il PG può utilizzare un PUGNALE e un'ARMA AD UNA MANO contemporaneamente	Il PG può utilizzare contemporaneamente un'ARMA AD UNA MANO per mano
<Erudito>	Il PG sa svolgere conti complessi, sa <u>Leggere e Scrivere</u> fluentemente nella lingua Comune	Il PG è in grado di interpretare <u>Studi Mistici</u> Il PG all'inizio di ogni Evento riceve uno Scritto casuale	Il PG ottiene nuove informazioni per interpretare <u>Studi Mistici</u> Il PG attraverso un <u>Movimento</u> riceve uno scritto a richiesta SE esistente e recuperabile, rinunciando allo Scritto all'inizio dell'Evento successivo
<Esperto di Armature>	Il PG può indossare ARMATURE LEGGERE che forniscono <u>1PA</u>	Il PG può indossare ARMATURE MEDIE che forniscono <u>3PA</u>	Il PG può indossare ARMATURE PESANTI che forniscono <u>5PA</u>
<Esperto di Sopravvivenza>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli Naturali</u> di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli Naturali</u> di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli Naturali</u> di Livello MAESTRO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>disattivare permanentemente</u> Pericoli Naturali di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>
<Esperto di Trappole>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>riattivare</u> Trappole Meccaniche di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello MAESTRO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>riattivare</u> Trappole Meccaniche di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u>
<Fortuna Sfacciata>	UNA VOLTA AL GIORNO il PG potrà dichiarare <i>"Non hai potere su di me!"</i> quando viene avvelenato <u>attraverso cibi o bevande</u>	UNA VOLTA AL GIORNO il PG può dichiarare <i>"Non hai potere su di me!"</i> a una qualunque Chiamata preceduta da <i>"Chiunque mi stia davanti...!"</i> o <i>"A X passi da me ...!"</i>	Il PG può superare qualsiasi <u>Trappola Meccanica</u> SENZA ATTIVARLA

<Gioco di Coltello>	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare " <i>Debilita!</i> " per <u>un colpo</u> con un PUGNALE	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare " <i>Ti trafiggo!</i> " per <u>un colpo</u> con un PUGNALE	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare " <i>Soffri!</i> " per <u>un colpo</u> con un PUGNALE
<Guaritore>	Il PG è in grado di comprendere lo <u>Stato di Salute</u> di un altro PG o PNG Se il PG trova un cadavere può stabilire la causa della Morte Il PG lavorando per <u>1minuto</u> su un paziente potrà effettuare la Chiamata " <i>Allevio le tue Ferite!</i> "	Il PG lavorando per <u>1minuto</u> su un paziente potrà effettuare la Chiamata " <i>Panacea!</i> " Il PG all'acquisizione di questa Abilità riceve un Prontuario Medico con l'elenco dei <u>Sintomi lievi</u> che è in grado di identificare e contrastare con una <u>Cura</u>	Il PG lavorando per <u>30secondi</u> su un paziente potrà effettuare la Chiamata " <i>Allevio le tue Ferite!</i> " Il PG all'acquisizione di questa Abilità riceve un Prontuario Medico con l'elenco dei <u>Sintomi gravi</u> che è in grado di identificare e contrastare con una <u>Cura</u>
<Incrollabile>	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla Chiamata " <i>Scaccia!</i> "	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla Chiamata " <i>Offuscato!</i> "	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla Chiamata " <i>Crolla!</i> "
<Rendita>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>3 Orteghi</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>6 Orteghi</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>2 Talleri</u>
<Resistere alle Angherie>	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla Chiamata " <i>Soffri!</i> "	Il PG se sottoposto a tortura potrà MENTIRE <u>1 volta in più</u>	Il PG se sottoposto a tortura potrà MENTIRE <u>2 volte in più</u>
<Rifornimenti>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>1 Componente casuale</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>2 Componenti casuali</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>3 Componenti casuali</u> o, tramite <u>Movimento</u> , può richiederne <u>1 specifico</u> SE PRESENTE sul mercato
<Scassinatore>	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello NOVIZIO	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello ADEPTO	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello MAESTRO
<Scudi>	Il PG può utilizzare SCUDI	Il PG spendendo <u>1PV</u> , se imbraccia uno SCUDO <u>integro</u> , può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla chiamata " <i>Crolla!</i> "	Il PG UNA VOLTA PER COMBATTIMENTO può dichiarare " <i>Non puoi nulla contro di me!</i> " alla chiamata " <i>Spezzati!</i> " SOLO SE il colpo viene parato con lo SCUDO
<Torturatore>	Il PG può, simulando una tortura su un PG o un PNG <u>cosciente e inerme</u> , porgli 5 domande diverse. Il Bersaglio può MENTIRE al massimo a <u>3 domande</u> Un PG o un PNG può essere torturato <u>solo</u> una volta al giorno Il Bersaglio al termine della tortura sarà nello stato di <u>Rantolante</u>	Il Bersaglio di una Tortura può MENTIRE al massimo a <u>2 domande</u>	Il Bersaglio di una Tortura può MENTIRE solo a <u>1 domanda</u>

<p><Tradizione Mistica: Magia></p> <p>BLOCCA: <i>Stregoneria e Teurgia</i></p>	<p>Riconosciuto come parte dell'Ordo Magica</p> <p><u>BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni</u></p> <p>Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1</p>
<p><Tradizione Mistica: Stregoneria></p> <p>BLOCCA: <i>Magia e Teurgia</i></p>	<p>Riconosciuto come parte dei Circoli Stregoneschi</p> <p><u>BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni</u></p> <p>Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1</p>
<p><Tradizione Mistica: Teurgia></p> <p>BLOCCA: <i>Magia e Stregoneria</i></p>	<p>Riconosciuto come parte della Chiesa di Prios</p> <p><u>BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni</u></p> <p>Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1</p>	<p>Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1</p>
<p><Vigore Eccezionale></p>	<p>Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u></p>	<p>Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u></p>	<p>Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u></p>
<p><Vista Stregata></p>	<p>Il PG può attivare al costo di <u>2PC</u> la propria <Vista Stregata></p> <p>Attivandola può chiedere ad un altro PG o PNG di mostrargli il proprio Cartellino Ombra rivelando anche il suo totale di <u>PM</u></p>	<p>Attivando <Vista Stregata> il PG sarà in grado di vedere e leggere eventuali Tracce Mistiche in luoghi o su Oggetti per <u>1minuto</u></p> <p>NOTA FG: ad ogni PG con questa Abilità sarà fornita una torcia UV Light che NON gli potrà essere sottratta</p>	<p>Attivando <Vista Stregata> e andando in TRANCE per <u>1minuto</u> il PG sarà in grado di comprendere le caratteristiche di un ARTEFATTO che sta studiando</p> <p>NOTA FG: questa Abilità può essere attivata SOLO in presenza di un Narratore</p>
<p><Volontà Ferrea></p>	<p>Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u></p>	<p>Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u></p>	<p>Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u></p>

Incantesimi	Novizio (2PE)	Adepto (4PE)	Maestro (8PE)
Aeromanzia <i>L'aria e il fulmine rispondono prontamente ai miei comandi</i> Stregoneria Bianca	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Folgora!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Folgora!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Scaccio chiunque mi stia davanti!"
Anima Salda <i>Forte delle mie convinzioni</i> Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Offuscato!" che lo bersaglia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Corrompiti!" che lo bersaglia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" ad una Chiamata a sua scelta che lo bersaglia, <u>per il resto della Scena</u>
Arma Naturale <i>La natura mi infonde il suo potere</i> Stregoneria Rossa	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Crolla!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Fulmina!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Soffri!"
Arma Sacra <i>La fede affila la mia lama</i> Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Prendi Questo!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Brucia!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione incanta la propria <u>Arma</u> FINTANTO CHE la stringe in mano Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Spezzati!"
Armatura Magica <i>La mia volontà mi protegge</i> Teurgia Ordo Magica	Il Mistico incanta la propria <u>Armatura o i propri vestiti</u> Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Crolla!" <u>N.B. Il Mistico può incantare SOLO Vesti o Armature che indossa lui stesso</u>	Il Mistico incanta la propria <u>Armatura o i propri vestiti</u> Per una Scena questi coneranno 1PA aggiuntivo <u>NON RIPARABILE</u> <u>N.B. Il Mistico può incantare SOLO Vesti o Armature che indossa lui stesso</u>	Il Mistico incanta la propria <u>Armatura o i propri vestiti</u> Per una Scena, al costo di 1PV potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Ti Trafiggo!" <u>N.B. Il Mistico può incantare SOLO Vesti o Armature che indossa lui stesso</u>
Benedizione del Passaggio <i>Il mio piede non teme di cadere in fallo nella foresta</i> Stregoneria Bianca	Il Mistico al termine dell'Invocazione può SUPERARE, per la durata della Scena, tutti i <u>Pericoli Naturali di Livello Novizio</u> senza farli scattare	Il Mistico al termine dell'Invocazione può SUPERARE, per la durata della scena, tutti i <u>Pericoli Naturali di Livello Novizio ed Adepto</u> senza farli scattare	Il Mistico al termine dell'Invocazione può, per la durata della Scena, con la sua sola presenza, MANTENERE DISATTIVATI tutti i <u>Pericoli Naturali di Livello Novizio e Adepto</u> entro <u>1metro</u> da lui
Benedizione della Salute <i>Mi prendo cura di ciò che mi è attorno</i> Teurgia Stregoneria Verde	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Panacea!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Allevio le tue Ferite!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE <u>fino a 3 Bersagli ravvicinati</u> e dichiarare "Allevio le tue Ferite!" Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Sciogliti!"

<p>Benedizione della Terra</p> <p><i>La Grade Madre ascolta le mie preghiere</i></p> <p>Stregoneria Verde Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Crolla!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non hai alcun Potere su di Me!" alla Chiamata "Crolla!" per il resto della Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Crollate!"</p> <p>Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Folgora!"</p>
<p>Coraggio</p> <p><i>Siate coraggiosi e spericolati</i></p> <p>Teurgia Stregoneria Rossa</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione DEVE dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Temimi!" che lo bersaglia</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione DEVE dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Temimi!" per la durata della Scena</p>	<p>Il Mistico e fino a due Bersagli <u>toccati</u> durante l'Invocazione, al termine dell'Invocazione DEVONO dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Temimi!" per la durata della Scena</p>
<p>Criomanzia</p> <p><i>Il gelo risponde ai miei comandi congelando i miei nemici</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Gela!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Gela! e Blocca!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Gelate! e Bloccatevi!"</p> <p>Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Blocca!"</p>
<p>Dominio della Mente</p> <p><i>Io ti sono superiore</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Scaccia!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Temimi!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio!"</p> <p>Seguiranno una condizione di attivazione e un ordine di UNA PAROLA; al verificarsi delle condizioni di attivazione il Bersaglio sarà costretto ad eseguire l'ordine <u>L'ordine non può essere palesemente autodistruttivo</u></p>
<p>Fascino</p> <p><i>Il carisma è la mia più grande virtù</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Offuscato!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio! Sei il mio migliore amico!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A cinque passi da me Maleficio! Ascoltate le mie parole!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>
<p>Fuoco Mentale</p> <p><i>La volontà di Prios ci sostiene</i></p> <p>Teurgia</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Scongiuro!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e rimuovergli una Malattia Mentale <u>per il resto della Scena</u></p> <p>Il Bersaglio subisce la Chiamata "Brucia!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e rimuovergli uno Stigma</p> <p>Il Bersaglio subisce la Chiamata "Brucia! e Soffri!"</p> <p><u>Non rimuove alcun PM</u></p>

<p>Identificazione</p> <p><i>Conoscere è il più grande potere</i></p> <p>Teurgia Ordo Magica Stregoneria Bianca</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne il principale utilizzo</p> <p><u>NOTA FG: utilizzabile SOLO in presenza di un Narratore</u></p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne anche gli usi secondari, se presenti</p> <p><u>NOTA FG: utilizzabile SOLO in presenza di un Narratore</u></p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne tutte le caratteristiche, usi e costi per il vincolo</p> <p><u>NOTA FG: utilizzabile SOLO in presenza di un Narratore</u></p>
<p>Intimorire</p> <p><i>Spargerò disagio e paura</i></p> <p>Stregoneria Rossa</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Scaccia!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Temimi!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio! Temi questo (luogo, Oggetto, persona)!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>
<p>Maledizione della Furia</p> <p><i>Il tuo sangue ribollirà di rabbia</i></p> <p>Stregoneria Rossa</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCANDO un Bersaglio dichiarare "Maleficio! Sii aggressivo con chiunque ti sia attorno!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCANDO un Bersaglio dichiarare "Maleficio! Attacca questo (luogo, Oggetto, persona)!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Maleficio! A tre passi da me attaccate chiunque vi si pari davanti!"</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p> <p><u>Il Mistico subisce la stessa Chiamata</u></p>
<p>Parola del Dolore</p> <p><i>Una sofferenza insostenibile vi affliggerà</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Soffri!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Soffri!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Soffrite!"</p> <p><u>Il Mistico subisce la stessa Chiamata</u></p>
<p>Passo Sicuro</p> <p><i>Poche sono le cose che possono ostacolarvi</i></p> <p>Teurgia Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte le <u>Trappole Meccaniche di Livello Novizio</u> senza farle scattare</p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte le <u>Trappole Meccaniche di Livello Novizio</u> senza farle scattare</p> <p>Il Mistico gode inoltre di un bonus costante di +2 per <u>interagire con Oggetti Pesanti</u></p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte le <u>Trappole Meccaniche di Livello Novizio ed Adepto</u> senza farle scattare</p> <p>Il Mistico gode inoltre di un bonus costante di +4 per <u>interagire con Oggetti Pesanti</u></p> <p>L'effetto dura per una Scena</p>
<p>Piromanzia</p> <p><i>Il fuoco risponde ai miei comandi bruciando i tuoi nemici</i></p> <p>Teurgia</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Brucia!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Brucia!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Bruciate! Bruciate! Bruciate!"</p> <p>Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Brucia!"</p>

<p>Sarete i più Forti</p> <p><i>La natura vi concede la sua forza</i></p> <p>Stregoneria Verde Teurgia</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Rinvigorisci!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE <u>fino a due Bersagli</u> e dichiarare per entrambi "Rinvigorisci!, Rinvigorisci!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A chiunque possa udirmi Rinvigorite!, Rinvigorite!"</p> <p>Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Debilita!"</p>
<p>Sogni d'Oro</p> <p><i>Ascolta la mia voce, ora... appisolati</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Dormi!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Dormi!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Dormite!"</p> <p>Il mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Offuscato!"</p>
<p>Sovvertire la Forza</p> <p><i>Il potere è volubile</i></p> <p>Ordo Magica</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Debilita!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Debilita!"</p> <p>Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Rinvigorisci!"</p>	<p>Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare "Debilita! e Soffri!" e TOCCARE un Bersaglio dichiarando "Rinvigorisci!"</p>

Azioni di Downtime

Cosa sono le Azioni di Downtime?

I partecipanti ad un Evento della Cronaca di "Rovine – Gli Eredi Di Symbar" possono eseguire delle azioni narrative IG al di fuori dell'Evento a cui hanno presenziato, queste prendono il nome di **Azioni di Downtime**.

Tali Azioni si dividono in DUE CATEGORIE: Azioni Personali e Azioni di Gruppo.

Quante Azioni si possono eseguire?

Ogni partecipante ad un Evento ha a disposizione UNA SOLA **Azione Personale**.

Le **Azioni di Gruppo** sono PARI AL NUMERO DI MEMBRI della Licenza che hanno presenziato all'ultimo Evento.

Se una o più Azioni non vengono utilizzate andranno sprecate e non potranno essere utilizzate in futuro.

Quando e come si comunicano le Azioni di Downtime?

Le Azioni di Downtime devono essere inviate ai Narratori all'indirizzo mail: adf.rovine@gmail.com ENTRO E NON OLTRE DUE SETTIMANE dopo l'Evento appena trascorso.

Le Azioni Personali possono essere inviate ai Narratori direttamente dal Giocatore interessato, senza passare per il proprio Portatore di Licenza, tenendolo potenzialmente all'oscuro delle sue iniziative.

Le Azioni di Gruppo invece dovranno pervenire ai Narratori tramite il Portatore di Licenza di ciascun gruppo; egli dovrà quindi accordarsi con gli altri Giocatori appartenenti alla propria Licenza sulle azioni da intraprendere prima di inviare la mail.

Se il Portatore di Licenza non è stato presente all'ultimo Evento il gruppo potrà comunque godere di questa tipologia di Azioni, ma sarà compito di un suo portavoce interfacciarsi coi Narratori.

In cosa differiscono le Azioni Personali e di Gruppo?

I due tipi di Azioni differiscono principalmente sul piano concettuale, in entrambi i casi si potranno eseguire potenzialmente le stesse azioni:

- Nel caso di Azioni di Gruppo i PG coordineranno operazioni ufficiali come facenti parte degli Eredi di Symbar; per ogni Azione di Gruppo potranno agire uno o più membri appartenenti alla stessa Licenza, che andranno specificati di caso in caso.
(ES: se tre PG decidono di investigare su un determinato luogo, possono investire UNA Azione di Gruppo per eseguire questa azione)
- Nel caso di Azioni Personali ogni PG porterà avanti i suoi affari privati, quindi non legati all'operato degli Eredi di Symbar; egli potrà comunque ricevere aiuto o collaborazione da parte di altri membri della sua Licenza, ma essi dovranno investire la loro Azione Personale per affiancarlo.
(ES: se tre PG decidono di investigare su un determinato luogo investendo le loro Azioni Personali, ciascuno di loro dovrà investire la propria, per un totale di TRE)

Quando si ricevono le informazioni riguardo ai Downtime?

Le risposte alle Azioni di Downtime saranno comunicate dai Narratori tramite mail, entro qualche settimana dalla chiusura delle ricezioni delle stesse e saranno inviate tramite gli stessi canali delle richieste:

- Le risposte alle Azioni di Gruppo verranno inviate al Portatore di Licenza
- Le risposte alle Azioni Personali verranno inviate ai singoli Giocatori che le hanno richieste

Chiediamo ai Portatori di Licenza di differenziare, nella mail inviata ai Narratori, quali sono le Azioni di Gruppo e qual è la sua Azione Personale. Se egli dovesse farsi carico anche dell'invio di Azioni Personali di altri Giocatori di specificarne l'autore. I Narratori risponderanno in ogni caso a lui e NON ai diretti interessati (vanificando eventuali azioni segrete).

Le Azioni di Downtime hanno sempre successo?

NO, le Azioni di Downtime possono anche fallire. Questo dipende da svariati fattori, primi tra tutti il tipo di iniziativa che si tenta di intraprendere, con quanti e quali aiuti si cerca di adempierla e con che tipo di Azione si tenta di portarla a termine.

Sono i Narratori a giudicare i risultati di tutte le Azioni di Downtime; tale giudizio è INSINDACABILE.

Quando e dove si possono ambientare le Azioni di Downtime?

Le Azioni di Downtime si possono svolgere in un qualsiasi momento nell'intervallo temporale che trascorre tra la fine

dell'ultimo Evento e l'inizio del successivo.

Inoltre possono essere eseguite in qualunque luogo, purché esso sia effettivamente raggiungibile dal o dai PG che desiderano farne parte.

Ovviamente avventurarsi in luoghi dispersi, sconosciuti o più generalmente "poco sicuri" aumenta le possibilità di Fallimento dell'Azione.

Cosa posso si può fare con le Azioni di Downtime?

Attraverso le Azioni di Downtime è possibile:

- Scrivere una lettera (a PG o PNG)
- Apprendere Abilità, Incantesimi o Trattati
- Richiedere un Incontro Formale (Intersessione)
- Fruttare una propria Abilità
(ES: *Conoscenza delle Bestie, Erudito o Vanagloria*)
- Visitare un luogo, studiare un oggetto o un documento o in generale raccogliere informazioni
- Intraprendere altri tipi di operazioni che verranno analizzate dai Narratori

Come si organizza un'Intersessione?

La richiesta di un Incontro Formale è considerata un'Azione di Gruppo MA NON CONSUMERÁ nessuna Azione di Downtime di Gruppo; questo significa che vanterà l'autorevolezza di un'Azione di Gruppo, ma non sarà necessario spendere una di queste Azioni per richiederla.

Sarà **COMUNQUE** obbligatorio comunicare l'intenzione di richiedere un Incontro Formale ai Narratori assieme alle altre Azioni di Downtime. Nel momento in cui si comunica la volontà di intraprendere quest'Azione si possono specificare eventuali PG (anche di altre Licenze) e PNG che si desidera invitare all'Incontro; la loro presenza però non è garantita.

Per essere valida un'Intersessione deve avere i seguenti requisiti:

- coinvolgere **ALMENO** tre Licenze differenti, ma **NON PIÙ DI sette**
non sono quindi concessi incontri IG per una singola Licenza
- **ALMENO** dodici partecipanti totali tra PG e PNG
- la presenza di **ALMENO** due Narratori

Essendo organizzati tramite un'Azione di Gruppo, invitare un'altra Licenza ad un'Intersessione equivale ad invitare ogni suo membro; **NON** è possibile invitare un singolo membro di una Licenza esterna.

L'organizzazione FG di queste Intersessioni è **TOTALMENTE** a carico dei Giocatori che l'hanno richiesta. Essi dovranno fornire: **LUOGO, DATA e ORARIO** di dove svolgere l'Incontro senza disturbare o essere disturbati.

Questi dati dovranno essere celermente comunicanti ai Narratori; se le date di due diverse Intersessioni dovessero coincidere, verrà data priorità a quella comunicata per prima ai Narratori.

Alchimia: cosa farne delle frattaglie

Un'opera di Sigurd, Cacciatore di Mostri di Jakkar

In qualità di Quartiermastro dei Cacciatori di Mostri, era mio compito curiosare nelle interiora delle prede appena rese inoffensive per cavarne fuori qualcosa di buono. Ogni aspirante Alchimista dovrebbe fare di questo libercolo l'architrave del e sue conoscenze.

Il primo degli insegnamenti di Rodrigo il Monco è di assicurarsi che la bestia sia effettivamente morta ed inoffensiva prima di frugarne le interiora, regola tanto importante quanto molto spesso sottovalutata e che riporto qui solo per completezza e che potreste tranquillamente ignorare.

Il componente di alchimia si presenta come una fiala, riempita durante l'eviscerazione di una creatura per garantire la conservazione della sostanza. Dalle Corde di Cuore di Lupo al Muco di Troll questi componenti, lontani dai loro proprietari originali, si deterioreranno velocemente.

Esistono quattro differenti modi per valorizzare le proprietà delle sostanze alchemiche e tutti hanno eguale probabilità di risultare efficaci, sempre tenendo in considerazione le variabili del componente e della propria competenza.

La Miscelazione consiste nel versare una sostanza in una soluzione di fluido alchemico di base, liquido di cui ogni laboratorio dovrebbe essere fornito, mescolando in modo più o meno energico, consentendo alla sostanza di risvegliare le sue proprietà latenti. Successivamente si procede filtrando il fluido per separarlo dai sedimenti residui, tali tracce sedimentarie sono pregne di essenza pura e vengono usati per la miscelazione di pozioni ed unguenti.

L'Estrazione si occupa invece di ricavare direttamente l'essenza stessa della sostanza nella sua forma più pura, anche se più scarsa nelle quantità. Questa lavorazione viene eseguita a secco, prelevando dalla provetta piccole quantità di materiale e depositandole in una scodella metallica scaldata sul fuoco prima di eseguire una pressione costante sulle pareti della stessa con un pestello o un altro attrezzo idoneo. Si procede a esercitare forza sul materiale fino a spremere ogni goccia di umidità e umori dalla sostanza. La gran parte del componente viene gettata via durante la separazione di questi umori ma si ottiene un'Essenza purissima.

La Diluizione è forse la più conosciuta tra le metodologie alchemiche. Essa prevede un dosaggio molto preciso di una sostanza alchemica aggiungendo dosi di acqua che può essere fredda o calda in base alle necessità e alle proprietà della sostanza stessa. Calcolare attentamente le quantità delle varie sostanze e dell'acqua da versare non è facile come molti pensano.

La Distillazione è la più moderna delle procedure nel campo dell'alchimia. Essa consiste nell'immersione totale di una fiala sigillata, contenente una sostanza, in una pentola d'acqua che viene poi messa a bollire sul fuoco. L'aumento della temperatura del contenuto della fiala rende questa lavorazione simile a una cottura. Il calore sprigionato fa emergere nella sostanza alcune proprietà altrimenti irraggiungibili. È doveroso precisare che non tutte le sostanze sopportano il calore allo stesso modo.

Ogni sostanza può essere lavorata con i quattro precedenti metodi ma solo i più esperti dei maestri sono in grado di ottenere il meglio da ciascuno di essi. Anche i migliori purtroppo commettono errori e, in media, solo tre su quattro procedure permettono di estrarre le essenze dalle sostanze alchemiche

Una sostanza può essere trattata solo con uno dei metodi descritti in precedenza, una volta che le sue proprietà vengono risvegliate non è possibile eseguire un secondo trattamento per accentuare un'altra caratteristica del materiale.

Le essenze sono proprietà temporanee delle sostanze alchemiche semilavorate, esse tuttavia non sono direttamente assimilabili dall'organismo. Per far sì che le proprietà dei reagenti trattati possano sortire un effetto esse devono essere impiegate nella miscita di un filtro alchemico.

È anche possibile eseguire una delle operazioni precedentemente descritte a fini sperimentali, ossia per scoprire se il proprio grado di maestria nell'arte artigiana è sufficiente a ottenere un'essenza e, nel caso, quali proprietà siano collegate ad essa.

Per riuscire a creare un filtro alchemico è necessario utilizzare essenze simili tra loro, sono necessarie almeno tre essenze per portare a termine la miscita di un prodotto finito. Proprio come le materie prime, anche i filtri alchemici tendono a deteriorarsi velocemente e le proprietà delle sostanze decadono rendendo questi composti soltanto degli intrugli, spesso disgustosi. Da un'unica miscita è tuttavia possibile ottenere più dosi del filtro desiderato.

Le sostanze che abbiano attivato proprietà neutre possono legarsi con essenze diverse senza guastare la lavorazione. Più le essenze impiegate sono simili tra loro e più dosi si otterranno di prodotto finito.

Esistono anche reagenti con proprietà dette elementali, capaci di reagire violentemente a contatto con l'aria o con l'acqua, queste essenze tuttavia sono estremamente instabili e l'unico modo che finora si è scoperto per renderle meno pericolose è quello di unire essenze derivanti sia dall'alchimia che dalla forgia e dall'erboristeria. come possa crearsi un equilibrio tra di esse rimane un mistero irrisolto.

Essere in possesso di informazioni certificate è di primaria importanza quando si lavora con reagenti venefici o esplosivi, alcune operazioni possono infatti risultare pericolose. Il mio consiglio è di prestare sempre la massima cautela durante tutte le operazioni e di consultare ogni informazione disponibile sulle materie prime utilizzate e sulla ricetta da portare a termine.

Ogni laboratorio è dotato degli attrezzi basilari per poter portare a termine le lavorazioni precedentemente descritte e di una scorta di rifornimenti per rendere potabili i filtri alchemici prodotti.

L'alchimia è la più illuminata di tutte le arti

Portate alta la sua luce

L'Erboristeria basilare

Un trattato di Sigys capocerca Odaiova

L'erboristeria è senza dubbio la più antica delle scienze e, come tale, va rispettata.

Il Davokar e i suoi infiniti segreti, sono tutt'ora una meravigliosa fonte di studio, per chi come me ha fatto dell'erboristeria la sua vocazione. Quelle della professione erboristica sono procedure delicate che richiedono una fine manualità e una competenza propria solo di coloro che si interessano davvero a questa arte.

I componenti erboristici hanno diverse forme e colorazioni, essi sono piante, foglie, bacche, funghi o altro materiale vegetale. Le piante dotate di proprietà rilevanti, solitamente, si riconoscono dalla particolare colorazione del ramo che li sorregge.

Esistono quattro diverse lavorazioni, atte a risvegliare le essenze dei vegetali e tutte hanno eguale probabilità di risultare efficaci, sempre tenendo in considerazione le variabili del componente e della propria competenza.

La spremitura prevede di porre l'erba in un recipiente d'acqua più o meno calda a seconda del tipo di reagente. Una volta immerso il vegetale si prosegue a schiacciarlo sul fondo con l'ausilio di pinze o altri strumenti fino a che esso non inizi a rilasciare il contenuto delle sue venature o dei suoi frutti. Una volta filtrata l'acqua si possono recuperare i sedimenti che posseggono le qualità dell'essenza vegetale.

L'essiccazione consiste nel porre l'erba in un contenitore metallico e porre quest'ultimo sul fuoco fino a che il vegetale non inizi a raggrinzirsi. Quando il reagente è secco si procede a prelevarlo dal contenitore e a sbriciolarlo, le ceneri così ottenute custodiscono l'essenza dell'erba originale.

La pestatura è un'operazione di triturazione a secco. Si pone il reagente in un mortaio e lo si schiaccia con un pestello imprimendo allo stesso un moto rotatorio fino a raggiungere una poltiglia di materia vegetale. Questa poltiglia racchiude l'essenza del vegetale lavorato.

Per eseguire una macerazione è necessario fare a pezzi quanto più piccoli possibile il reagente e mescolarli energicamente con della resina. Occorre poi attendere qualche minuto affinché la resina assorba l'essenza del vegetale immerso in essa. A fine lavorazione la resina conserverà le essenze del materiale originale.

Ogni reagente vegetale può essere trattato con i quattro precedenti metodi ma solo i maestri, come il sottoscritto, sono in grado di estrarre il meglio da ciascuno di essi. Anche i migliori purtroppo commettono errori e, in media, solo tre su quattro metodi permettono di estrarre le essenze dai reagenti erboristici.

Un vegetale può essere trattato solo con una delle lavorazioni descritte in precedenza, una volta che le sue proprietà vengono risvegliate non è possibile eseguire un secondo trattamento per accentuare un'altra caratteristica del materiale.

Le essenze sono proprietà temporanee delle erbe semilavorate, esse tuttavia non sono direttamente assimilabili dall'organismo. Per far sì che le proprietà dei reagenti trattati possano sortire un effetto esse devono essere impiegate nella composizione di un impacco erbaceo.

È anche possibile eseguire una delle operazioni precedentemente descritte a fini sperimentali, ossia per scoprire se il proprio grado di maestria nell'arte artigiana è sufficiente a ottenere un'essenza e, nel caso, quali proprietà siano collegate ad essa.

Per creare un impacco erbaceo è necessario utilizzare essenze simili tra loro, sono necessarie almeno tre essenze per portare a termine la composizione di un prodotto finito.

Proprio come le materie prime, anche gli impiastri vegetali tendono a deteriorarsi velocemente e le proprietà delle erbe decadono rendendo questi composti soltanto delle poltiglie maleodoranti. Da un'unica lavorazione è tuttavia possibile ottenere più dosi dell'impacco desiderato.

I vegetali che abbiano attivato proprietà neutre possono legarsi con essenze diverse senza guastare la lavorazione. Più le essenze impiegate sono simili tra loro e più dosi si otterranno di prodotto finito.

Esistono anche erbe con proprietà dette elementali, capaci di reagire a contatto con l'aria o con l'acqua, queste essenze tuttavia sono estremamente instabili e l'unico modo che finora si è scoperto per renderle meno pericolose è quello di unire essenze derivanti sia dall'erboristeria che dalla forgia e dall'alchimia. Come possa crearsi un equilibrio tra di esse rimane un mistero irrisolto.

Essere in possesso di informazioni certificate è di primaria importanza quando si lavora con piante venefiche o spore soffocanti, alcune operazioni possono infatti risultare pericolose. Il mio consiglio è di prestare sempre la massima cautela durante tutte le operazioni e di consultare ogni informazione disponibile sulle materie prime utilizzate e sul metodo da portare a termine.

Ogni farmacia è dotata degli attrezzi basilari per poter portare a termine le lavorazioni precedentemente descritte e di una scorta di rifornimenti per rendere più facilmente assimilabili gli effetti degli impacchi prodotti.

Ogni postazione erboristica è dotata degli attrezzi basilari per poter portare a termine le lavorazioni precedentemente descritte, inoltre dovrebbe anche presentare una scorta di alcuni ingredienti specifici.

Onorate la più antica delle scienze

La Forgia per Tutti

Un trattato del maestro Sigismondo di Mergile

L'arte della forgia è superiore ad ogni altra.

Lavorare metalli ha permesso all'uomo di prevalere sulle bestie ed è indubbiamente il mezzo fondamentale per affrontare le mostruosità nella foresta del Davokar.

Ogni oggetto sia esso semplice, complesso o un artefatto, richiede le sagge mani di un fabbro per essere plasmato.

Ogni componente di Forgia si presenta come un lingotto metallico delle dimensioni di circa dieci per cinque centimetri.

La lavorazione dei metalli, Prima tra tutte le arti, è in grado di estrarre essenze dai materiali tramite quattro differenti metodi di lavorazione atte a valorizzare le naturali proprietà di un materiale.

La Fucinatura consiste nel riscaldare un metallo fino a uno stato di incandescenza e percuoterlo per rimuovere le impurità sulla sua superficie. Mano salda e spalle forti sono i migliori attrezzi di un fabbro.

La fusione riscalda il metallo fino al raggiungimento dello stato liquido, nel quale le impurità del materiale emergono ed è possibile asportarle prima di versare il tutto in uno stampo e creare un lingotto puro. alte temperature e frequenti bruciature sono un male necessario per i rudi fabbri.

La Tempratura raffredda in modo repentino un lingotto precedentemente riscaldato mediante l'immersione dello stesso in secchi d'acqua, altri liquidi non infiammabili o sabbia. Questo processo porta alla austenizzazione del metallo.

La Creazione di una lega unisce un metallo portato allo stato liquido con della limatura di metalli più comuni di cui ogni forgia dovrebbe essere fornita. Il risultato ha chiaramente proprietà differenti dall'originale.

Ogni metallo può essere lavorato con questi quattro trattamenti ma solo i maestri, come il sottoscritto, sono in grado di ottenere il meglio da ciascuno di essi. Anche i migliori purtroppo commettono errori e, in media, solo tre su quattro metodi permettono di estrarre le essenze dai componenti di forgia.

Un metallo può essere trattato solo con una delle lavorazioni descritte in precedenza, una volta che le sue proprietà vengono risvegliate non è possibile eseguire un secondo trattamento per accentuare un'altra caratteristica del materiale.

Le essenze sono proprietà temporanee del metallo semilavorato, per renderle più durature esse vanno impiegate nel minor tempo possibile nella creazione di un oggetto finito. I materiali le cui proprietà siano state risvegliate ma che non vengono sfruttati nel processo di creazione perdono presto le loro caratteristiche diventando, di fatto, inutili.

È anche possibile eseguire una delle operazioni precedentemente descritte a fini sperimentali, ossia per scoprire se il proprio grado di maestria nell'arte artigiana è sufficiente a ottenere un'essenza e, nel caso, quali proprietà siano collegate ad essa.

Per riuscire a creare un oggetto duraturo è necessario utilizzare essenze simili tra loro, sono necessarie almeno tre essenze per portare a termine la creazione di un prodotto finito.

Non è affatto facile creare un oggetto in grado di mantenere a lungo termine le essenze sprigionate dai metalli di cui è composto; i fabbri novizi non hanno ancora sviluppato l'esperienza necessaria a creare un prodotto che possa dare sfogo alle essenze dei metalli. Essi si limitano a operazioni di riparazione e manutenzione oppure alla creazione di oggetti semplici, ossia privi di spiccate proprietà derivanti dalle essenze.

Gli artigiani adepti riescono a lavorare il metallo con maggior precisione e con abilità, essi possono creare oggetti complessi, in grado di far risaltare al meglio le essenze dei metalli utilizzati nella lavorazione.

I più illustri maestri forgiatori, come il sottoscritto, hanno l'esperienza e la manualità per creare veri capolavori, gli oggetti superiori. Questi ultimi sono prodotti di fattura superiore, capaci di ospitare ben due proprietà conferite dalle essenze dei metalli impiegati.

I metalli che abbiano attivato proprietà neutre possono legarsi con essenze diverse senza guastare la lavorazione. Più le essenze impiegate sono simili tra loro e più duraturo risulterà il prodotto finito.

Esistono anche metalli con proprietà dette elementali, capaci di trattenere il calore del fuoco o di raffreddarsi in modo incredibilmente rapido, queste essenze tuttavia sono estremamente instabili e l'unico modo che finora si è scoperto per renderle meno pericolose è quello di unire essenze derivanti sia dalla forgia che dall'alchimia e dall'erboristeria. come possa crearsi un equilibrio tra di esse rimane un mistero irrisolto.

Essere in possesso di informazioni certificate è di primaria importanza quando si lavora con metalli fusi o incandescenti, alcune operazioni possono infatti risultare pericolose. Il mio consiglio è di prestare sempre la massima cautela durante tutte le operazioni e di consultare ogni informazione disponibile sulle materie prime utilizzate e sul progetto da portare a termine.

Ogni forgia è dotata degli attrezzi basilari per poter portare a termine le lavorazioni precedentemente descritte e di una scorta di rifornimenti per mantenere il fuoco della fucina acceso.

Ricordate colleghi, quella della forgia è la più antica delle arti

Rendetele giustizia

È troppo presto per morire!

Trattato medico di Sygardio, affabile Cerusico di Nuovo Beretor

Quale umile servo del Duca Ynedar, che veglia sulle terre di Nuovo Beretor; è mio preciso obbiettivo quello di constatare e preservare la salute di tutti i grati abitanti del ducato, utilizzando ogni briciola di sapere che il Sommo Prios ha voluto concedermi.

Quella che mi accingo a scrivere è una breve, quanto utile, guida sulla salvaguardia della vostra incolumità e di quella altrui, se il vostro animo è gentile e altruista e la vostra mano ferma.

Quando iniziai, ormai parecchi anni fa, a praticare le arti mediche, il mio maestro mi insegnò "le tre O"; i tre principali passaggi che ogni cerusico doveva compiere prima di compiere qualsiasi altra azione:

1. Origlia
2. Osserva
3. Odora

Il primo passaggio, per quanto non sia di fondamentale importanza per la riuscita dell'operazione, è comunque il più importante: "Ascoltare" il vostro paziente e tranquillizzarlo è di prioritaria importanza per il vostro lavoro. Non solo egli potrà dirvi cosa gli è successo, ma il semplice sfogarsi gli consentirà di rilassarsi, ponendovi in una condizione migliore per lavorare successivamente.

Seguendo la lista ricordate che qualsiasi sia il tipo di trauma presenti il paziente la prima cosa da fare è "Osservarlo". Ogni taglio, contusione o abrasione è unica, ma ciascuna presenta delle caratteristiche che consentono di sapere esattamente come intervenire per sanare il male. Ma non è ancora il momento di intervenire.

Prima di afferrare gli strumenti e iniziare a ricucire o a tamponare, ricordate sempre di annusare la parte interessata al vostro intervento. L'Odore è uno strumento potente nelle mani di un buon medico; saper individuare l'odore della cancrena appena accennata o i miasmi di particolari tossine può darvi degli utili consigli sull'approccio da adoperare durante il vostro lavoro.

Una volta che avrete raccolto tutte le informazioni potrete procedere all'operazione. Anche su questo vorrei lasciare qualche consiglio: lavate bene sia voi stessi che il vostro paziente, molti medici sottovalutano questo aspetto, ma io ritengo sia il principale motivo per cui molti pazienti che finiscono con l'aggravare le loro condizioni se curati in ambienti poco salubri; abbiate cura dei vostri strumenti e preferibilmente non adoperate oggetti appartenente ad altri, Prios solamente conosce come sono stati trattati; prendetevi il vostro tempo, ricordate sempre che una sutura fatta di fretta dovrà essere rifatta a breve e probabilmente porterà con sé anche delle infezioni.

Queste erano dei consigli, a mio dire, indispensabili per chiunque voglia fregiarsi del titolo di "guaritore"; ora voglio passare ad argomenti più interessanti ma al contempo più complessi, quindi forse un Novizio del mestiere potrebbe non comprendere a pieno tutte le informazioni e le note da questo punto in poi o potrebbe non avere sufficiente manualità per praticare queste manovre.

Come medici Esperti avrete sicuramente avuto a che fare con avvelenamenti o paralisi muscolari; ma forse non avete saputo come agire.

Paradossalmente, questi due malanni molto diversi e distanti tra loro, sono trattati in modo assurdamente simile. Entrambi sono causati dall'accumulo, nell'organismo del vostro paziente, di sostanze estranee all'organismo stesso; quindi i possibili procedimenti da seguire sono due: l'estrazione o la neutralizzazione.

L'estrazione di sostanze specifiche da un corpo tuttavia è applicabile in un numero di casi estremamente limitato, oltre ad essere un metodo dannatamente antiquato. Quindi io vi esorto ad utilizzare il metodo della Neutralizzazione; è un metodo sicuro, semplice, quasi istantaneo e copre molti casi di Contagio e Paralisi.

La neutralizzazione si compie attraverso la Panacea: una sostanza che se ingerita o cosparsa sul punto dell'avvelenamento neutralizzerà le sostanze nocive e porterà il paziente nuovamente ad uno stato di ottima salute.

Ricordate in ogni caso che, per quanto voi siate medici di elevata abilità, dovrete sempre tenere a mente "Le tre O", il banale utilizzo di questa tecnica di approccio può rivelare, anziché nascondere, casi di avvelenamento che altrimenti potrebbero essere scoperti troppo tardi.

Ora invece vorrei trattare di un argomento su cui mi posso professare, senza esitazioni, massimo esperto; sto parlando ovviamente dei mali peggiori che infestano le grandi lande del Regno di Ambria: le malattie.

Dalla più blanda delle infezioni alla peggior turba mentale, le malattie sono un morbo esteso, variegato e ancora troppo poco studiato. Infatti, per quanto la mia Maestria in questo campo sia massima, continuo a scoprire nuovi ceppi di piaghe, ancora a me sconosciute, quasi ogni anno.

Questo è colpa della poca attenzione che molti dei miei colleghi guaritori pongono a questo argomento, quando a mio parere dovrebbe essere considerato il fronte di guerra principale di ogni medico del Regno.

Non volendo divagare oltre, inizio dicendo che le Malattie non sono tutte uguali ma si possono distinguere in due grandi sotto-categorie: malattie Fisiche e malattie Mentali.

Il metodo di approccio a questa branca della medicina, riservata a Esperti e Maestri del settore, deve sempre rispettare “Le tre O”, ma l’attenzione deve essere di gran lunga maggiore rispetto a quella sufficiente per curare un banale taglio.

Difatti per apprendere il Metodo di Cura per ogni Malattia, sia essa fisica o mentale, va ricercato nei suoi “Sintomi”. Ciascuna malattia ne possiede uno o più, più essi sono maggiore sarà la complessità della cura che dovrete comporre, poiché essa dovrà debellare uno dopo l’altro tutti i Sintomi della Malattia.

Quindi il primo passo da compiere è, ovviamente, l’individuazione dei Sintomi. Questo può essere fatto grazie alle “Tre O”, ma anche con prove eseguite sul paziente; tenete a mente che i vostri pazienti non sono medici e ciò che per voi potrebbe essere un indizio fondamentale, per loro magari è un nonnulla.

Come suppongo possiate immaginare, Sintomi comuni sono: febbre, spossatezza, ansia o confusione. Mentre Sintomi più rari e di conseguenza più gravi possono essere: dipendenza, convulsioni o allucinazioni.

Il prossimo passo da seguire per poter concepire una Cura è ricercare gli “strumenti” giusti.

Sì perché seppure voi non siate degli artigiani o dei macellai che ricercano normalmente Componenti per loro lavoro, è esattamente quello che dovrete fare. Difatti ogni Sintomo trova la propria fine se combattuto con il giusto Ingrediente, sia esso un metallo prezioso, una qualche frattaglia ricavata da un’animale o un’erba profumata.

L’uso corretto di questi Componenti porterà al successo contro la Malattia che altrimenti avanzerebbe inesorabile. Ma come riconoscere il giusto Componente? La risposta è molto complessa e si ricava con una serie di passaggi e ragionamenti.

In primo luogo è necessario dividere in tre sotto-categorie i Sintomi:

1. Sintomi Fisici Interni: conati di vomito, febbre o crampi
2. Sintomi Fisici Esterni: necrosi, vesciche o funghi
3. Sintomi Mentali: depressione, fobia o svenimenti

Ciascuna di queste sotto-categorie trova più facilmente la propria nemesi in un particolare tipo di Componente:

1. I sintomi Fisici Interni trovano fine nelle Sostanze Alchemiche, con cui dovrete sintetizzare dei decotti da far ingurgitare al paziente
2. I sintomi Fisici Esterni sembrano legati ai Metalli e i minerali, con cui vanno preparati specifici unguenti da spalmare sulle zone malate
3. Infine i sintomi Mentali sembrano maggiormente influenzabili dagli Effluvi di particolari Erbe Farmaceutiche

Quindi una volta fissato un Sintomo è necessario trovare il giusto Componente per poterlo debellare. Questa è una scelta dettata soprattutto dall’esperienza e dalle ricerche che ogni buon medico dovrebbe compiere.

Una volta scovato il giusto Componente, esso va preparato e somministrato col giusto metodo. Se la vostra scelta è stata giusta e accurata il paziente risponderà in pochi attimi, altrimenti fareste meglio a rimettervi nuovamente all’opera, poiché troppo spesso cure errate portano i morbi ad aggravarsi.

Concludo questa piccola opera con la soddisfazione e la certezza di aver favorito con essa la crescita dei molti Novizi Medici che la leggeranno e ad aver accresciuto il sapere di ogni Esperto cerusico e, perché no, anche gli Maestri nella mia arte potrebbero trovare di che apprendere da questo trattato, fosse anche solo la volontà di diffonderlo e approfondirlo.

La diramazione dei nostri saperi è la nostra arma più potente contro le infermità, le piaghe e le pestilenze che, purtroppo, infestano il Regno.

Sia Lode a Prios, l’Unico!
Sia Lode alla Regina!

Guida Omnicomprensiva alla Realizzazione dei Rituali Mistici

Di Madre Sigrella dell'Ordine delle Immacolate Vergini della Sacra Rocca

Senza ombra di dubbio la celebrazione di un Rituale è la più nobile attività che la volontà umana abbia mai generato. Essa infatti sa coniugare il potere primordiale delle Arti Mistiche e la concretezza delle Arti Materiali in un perfetto connubio.

Nella mia lunghissima esperienza come Liturgista del Divino Prios ho avuto modo di assistere e documentare una grande varietà di riti indirizzati alle più disparate entità.

Mi accingerò ora a descrivere quali sono i punti in comune che tutte le Tradizioni condividono e quali particolarità caratterizzano invece le cerimonie delle diverse culture che popolano le terre di Ambria e del Davokar.

Ma partiamo dai fondamentali: officiare un rituale significa invocare la presenza dell'Unico Dio, di uno Spirito o, in generale, di una Forza Primordiale affinché ci concedano parte del loro potere. L'energia così accumulata può essere plasmata in vari modi, per ottenere i risultati più disparati. Durante la Grande Guerra, ad esempio, noi Teurghi pregavamo per creare aree consacrate in cui i vili non morti non potessero mettere piede senza essere annichiliti, mentre, più recentemente, mi è capitato di assistere a Maghi invocare il principio della Logica per svelare i misteri di oggetti arcaici. Si dice anche che le Streghe interrogano gli Spiriti degli alberi e delle belve per conoscere eventi passati e futuri.

Quindi prima di tutto bisogna decidere lo scopo del proprio rituale e a quale entità rivolgersi. Ovviamente un buon Priosita non pregherà mai i capricciosi Spiriti della Foresta, come è inusuale che un Barbaro faccia affidamento sui complessi Concetti Arcani dell'Ordo Magica.

Dopo aver deciso a chi volgere il rito è necessario trovare il luogo adatto per la celebrazione e anche in questo caso la scelta dipende dal proprio scopo e dalle entità coinvolte. Ho sentito raccontare di evocazioni di Spiriti sanguinari celebrati su antichi campi di battaglia o di benedizioni per la fertilità officiati su un terreno appena seminato.

In generale, in mancanza di una chiesa consacrata, posso consigliare ai liturgisti di Prios di cercare un luogo aperto e soleggiato, al contrario dei Barbari che adorano i loro dei di legno e zanne tra le selve oscure. Molto particolari sono i rituali dell'Ordo Magica, praticati in nome delle essenze fondamentali che secondo loro regolano il mondo: Logica, Ragione, Materia, Magia e molte altre. Perciò questi ritualisti preferiscono luoghi chiusi e legati all'umano ingegno, come laboratori o biblioteche.

A questo punto è bene che un esperto ritualista prepari la sua liturgia e quella di coloro che partecipano assieme a lui, non vi è infatti limite al numero di persone coinvolte in un rito, purché ognuno compia adeguatamente il proprio dovere. Prestate molta attenzione, miei cari, alle frasi che userete, poiché spesso anche solo una parola fuori luogo può offendere il vostro divino interlocutore!

In aggiunta a tutto ciò mi sento di consigliare ai giovani ritualisti di non lesinare nell'utilizzo di sacrifici e di componenti sceniche: drappi, candele, cristalli, simboli sacri, canti, danze, anche un oggetto comune può diventare rilevante se usato bene. Ricordate che qualunque cosa facciate dovete mantenere alta l'attenzione e la curiosità del soggetto che avete invocato. Inoltre abbiate un occhio di riguardo per i dettagli e le simbologie, perché queste sono la maniera più materiale che avete per rappresentare i vostri intenti. L'esempio più comune che voglio ricordare ai Teurghi inesperti è che

Mai il simbolo del Sole Prios deve toccare il terreno, poiché rappresenta la Sua raggianti gloria che mai tramonterà.

Una volta terminato il rito non resta che attendere una risposta. Non abbiate fretta, a volte questa giunge immediatamente, a volte richiede minuti o ore, ma, con i suoi tempi, arriverà, statene certi.

In conclusione lascio i miei attenti lettori con un monito; la celebrazione di un rituale concentra un'elevatissima quantità di energia Mistica all'interno di un'area delimitata per un periodo di tempo prolungato. Questo potere è di gran lunga superiore a quello necessario per il lancio di un normale incantesimo e per questo feroce ed imprevedibile sarà la reazione della pernicioso Corruzione.

Se il vostro rito è lungo e complesso assicuratevi di avere con voi persone che siano in grado di dividerne e reggerne il peso. Non agitate da soli, non mettete a rischio le vostre vite e le vostre anime!

La possibilità peggiore è quella in cui il rituale, per qualche motivo, vada storto, in questo caso una devastante ondata di Morbo investirebbe l'area e tutti gli astanti, rischiando anche di corrompere per sempre la stessa area rituale.

La ritualistica è l'Arte che più di tutte ci avvicina al Divino, mostrate la forza del vostro animo

Trucchi e Costumi

Il mondo di Rovine – Gli Eredi di Symbar è caratterizzato da etnie e razze con una cultura e una società ben definite. Ogni popolo ha una sua zona di appartenenza, una sua storia e quindi una varietà di vestiario peculiare. In questo manuale si potranno trovare indicazioni e consigli per rendere al meglio lo stile e l'abbigliamento del proprio PG in conformità allo spirito dell'Ambientazione.

Le Razze giocabili sono: l'Umano (Barbaro o Ambriano), l'Orco, il Goblin e il Mutapelle; mentre le Fazioni giocabili sono: il Regno di Ambria, i Clan e il Protettorato di Forte Cardo.

TRUCCO

Iniziando dal Trucco, per ogni Razza verrà descritto il trucco minimo necessario per rappresentarle e alcune aggiunte non obbligatorie, ma consigliate, per rendere queste creature più esteticamente interessanti.

UMANI

Trucco minimo: non necessario.

Trucco aggiuntivo: in generale macchie di terra, fango e sangue. D'altra parte i PG sono avventurieri che si stanno facendo largo tra le selve del Davokar. Perché mai dovrebbero essere puliti?

Ambriani: questo popolo non ha particolari esigenze di Trucco, poiché fa della normalità il suo baluardo. A parte la nobiltà, che usa cosmetici e prodotti di bellezza, la gente comune non spreca tempo e denaro in inutili frivolezze. Al contrario è frequente vedere molti visi solcati da profonde cicatrici, soprattutto tra i veterani della Grande Guerra e tra gli esploratori del Davokar. Inoltre, tra i più fedeli servitori del Dio Sole Prios non sono rari segni di vecchie bruciature e ustioni, legate ai loro rituali di espiazione e purificazione.

CONSIGLIO: per creare cicatrici di vario genere ci sono centinaia di tutorial su Internet. In generale una cicatrice abbastanza vecchia apparirà rosa scuro, tonalità che si può trovare in molti rossetti o ceroni. Per ottenere invece l'effetto tridimensionale di una cicatrice consigliamo l'utilizzo di collodio da trucco, che tirando la pelle crea il solco tipico di una vecchia ferita. Una cicatrice da bruciatura è più difficile da rendere, spesso viene creata con la cera da modellazione o con una mistura di lattice e cotone ricoperti di fondotinta e cerone. Per entrambe si trovano anche protesi già fatte su molti siti di costumi e attrezzatura LARP

Clan: i Barbari hanno una lunga tradizione legata all'arte dei tatuaggi. Forme, colori e tematiche di quest'ultimi dipendono molto dal Clan di appartenenza, dalla famiglia e dalla persona. In generale si tratta di tatuaggi geometrici o che rappresentano elementi naturali. Anche pitture da guerra per intimorire i nemici o mimetizzarsi meglio sono comuni. [NB. Le pitture da guerra devono essere riconoscibili come tali, quindi non ricoprire l'intero volto e non essere confondibili con la carnagione di Goblin, Orchi o Mutapelle]

CONSIGLIO: per trovare ispirazione per trucchi e pitture barbariche consigliamo di guardare alcuni tatuaggi di origine scandinava o nordeuropea. In ogni caso sconsigliamo l'utilizzo di rune di vario genere, poiché tali simboli non hanno alcun riscontro all'interno dell'Ambientazione

Forte Cardo: il popolo del protettorato è formato dall'unione di molte genti provenienti da ogni dove e per questo non ha uno stile unitario, andando a prendere un po' dall'austerità Ambriana, un po' dalla tradizione Barbarica. In generale la "Patria degli avventurieri" riunisce alcuni dei più folli e indomiti esploratori del Davokar, che nel corso delle loro ricerche nella Foresta hanno incontrato ogni genere di pericolo... e spesso ne sono rimasti segnati. Ferite inflitte da creature inimmaginabili, residui di strane malattie o veleni, segni provocati da oggetti all'interno delle oscure rovine, sono solo alcune delle storie che si possono trovare impresse sul corpo di un avventuriero di Forte Cardo.

GOBLIN

Trucco e requisiti minimi: altezza massima 1.65m, pelle dipinta di verde, grandi orecchie a punta verdi.

Trucco e requisiti aggiuntivi: fisico esile, lenti a contatto gialle, arancioni o rosse, protesi facciali atte a rendere un lungo naso adunco, la pelle rugosa e qualche verruca. Inoltre i Goblin più legati alla loro antica tradizione sciamanica e tribale potrebbero essersi dipinti rozzamente su corpo qualche simbolo importante per loro, ma completamente incomprensibile per chiunque altro. Altre particolarità dipendono dalla fazione di umani a cui hanno deciso di aggregarsi (vedi sopra).



ORCHI

Trucco e requisiti minimi: altezza minima 1.65m, pelle dipinta di verde e marrone.

Trucco e requisiti aggiuntivi: fisico robusto, orecchie a punta meno accentuate di quelle di un Goblin, lenti a contatto gialle, arancioni o rosse, protesi facciali atte ad appiattire il naso e a rendere la pelle rugosa. Inoltre gli Orchi possono avere alcuni segni che contraddistinguono la difficoltà della loro vita non appena sono usciti dalla Foresta: cicatrici di catene o marchi da schiavi per i meno fortunati, oppure pitture o tatuaggi inerenti a chi è stato a trovarli per primi una volta fuori dal Davokar scuro. Altre particolarità dipendono dalla fazione di umani alle quali hanno deciso di aggregarsi (vedi sopra).



MUTAPELLE

Trucco minimo: pelle grigia, orecchie a punta.

Trucco aggiuntivo: leggere sfumature colorate sul volto (es. bianco, azzurro, rossiccio), lenti a contatto di vari colori, capelli bianchi o grigi. Inoltre i Mutapelle utilizzano pitture, tatuaggi e segni di riconoscimento legati alla società nel quale crescono (vedi sopra). Spesso i loro corpi sono anche segnati da cicatrici a causa della discriminazione a cui sono soggetti. Alcuni Mistici li usano anche come cavie per i loro esperimenti, lasciando solchi indelebili sui loro corpi.

CONSIGLIO: per creare cicatrici sul corpo di un Mutapelle si consiglia sempre l'utilizzo del collodio da trucco, ma con una base scura (nera, blu, rossa ecc.) al posto del rosa scuro adatto agli umani]



CONSIGLIO PER LE RAZZE NON UMANE: spesso quando si interpreta una creatura con la pelle di un colore non umano per comodità e tempistiche si tende a dipingere solo il viso. Per migliorare il proprio costume proponiamo ai giocatori questo tutorial per un miglior effetto visivo per braccia e mani



COSTUMI

Lo stile visivo del LARP Rovine-Gli Eredi di Symbar è ripreso da quello di alcuni periodi storici reali, anche se con l'aggiunta di alcuni elementi originali tipicamente fantasy.

AMBRIA

I colori rappresentativi del Regno di Ambria sono il bianco, il rosso e l'oro. Come periodi indicativi per lo stile Ambriano si possono prendere il tardo Medioevo e il Rinascimento Europeo (comunque un lasso di tempo molto ampio e con molte varietà di vestiario). Ben accetto è l'uso di araldica sui propri abiti. Questi possono rappresentare il Ducato di provenienza, l'appartenenza a qualche società, gilda o divisione dell'esercito. In generale è molto comune il simbolo del Sole, in quanto, almeno formalmente, tutti gli Ambriani sono Priositi. Coloro che più si pongono in contrasto con questo stile sono i Maghi dell'Ordo Magica, che preferiscono colori freddi rappresentativi dell'ordine e che, in molti casi, si definiscono non credenti.

Umani: in questo Regno sono la classe dominante e quindi, generalmente, anche la più ricca. Ovviamente, essendo i PG esploratori del Davokar, alcuni preferiranno l'utilizzo di colori neutri, meno facili da individuare tra gli alberi. Tuttavia c'è chi fa dell'ostentazione il proprio punto di forza, come i Teurghi di Prios, che non temono nulla che viva sotto la luce del Dio Sole. Come armature gli Ambriani variano dal cuoio al metallo, anche se quest'ultimo è sicuramente favorito dai Templari e dai guerrieri del Narugor.

Goblin: Nonostante alcuni di loro riescano ad accedere ad alcune cariche minori del Clero e dell'Ordo, rappresentano il ceto più basso della società. Spesso relegati ai lavori più umili, il vestiario dei Goblin è raffazzonato, sporco e disordinato, riflette bene il loro modo di essere ed è spesso composto da scampoli di tessuti e colori differenti cuciti assieme.

Orchi: quei pochi che raggiungono Ambria vengono di solito impiegati come mano d'opera pesante o guerrieri di prima linea. Per questo motivo indossano spesso armature e più di tutti sono legati all'araldica, da una parte nel disperato tentativo far parte di una comunità, dell'altra per ricordare sempre chi è il loro padrone.

Mutapelle: discriminati ed emarginati, tentano di non dare troppo nell'occhio, indossando cappucci, mantelli e, in generale, cercando di essere i più anonimi possibile.



I CLAN

I colori rappresentativi dei Clan sono il verde, il marrone e il rame. Come periodi indicativi per lo stile Barbaro si possono prendere il periodo Vichingo o più in generale il medioevo Scandinavo. La cultura dei Clan è ricca di tradizione manifatturiera soprattutto per quanto riguarda la lavorazione di pelle, legno e metalli, perciò non è raro che i Barbari portino ornamenti e armature anche riccamente decorati. I temi più ricorrenti sono quelli legati alla natura e agli Spiriti e spesso essi hanno anche valore simbolici e mistici. Bisogna anche ricordare che la maggior parte dei Clan sono seminomadi, quindi sono abituati a portare con sé solo lo stretto indispensabile e allo stesso tempo ad essere preparati per ogni evenienza e per questo indossano armature leggere e vestiti comodi. Per questo motivo e per le esigue distinzioni di genere di questo popolo, gonne e vestiti non sono di uso troppo comune, specialmente addosso guerriere o esploratrici. Altro tratto distintivo del vestiario dei Clan sono le maschere. Prodotte e utilizzate principalmente dal Clan Godinja, per il quale indossarle durante la notte rappresenta un vero e proprio tabù, si sono diffuse un po' in tutto il Davokar. Sono fatte principalmente in legno o cuoio e riprendono elementi le forme principalmente animali o di altri elementi naturali.

Umani: le distinzioni sociali all'interno dei Clan sono molto meno sentite rispetto ad Ambria, e nonostante gli umani siano i più numerosi tendono a non differenziare troppo il loro vestiario da quello delle altre razze. L'eccezione più evidente sono gli Stregoni che spesso decorano il loro corpo con ossa, piume, scaglie, foglie e altri doni della Foresta per indicare il loro status e a chi riservano la loro fede.

Goblin: per esprimere la loro vitalità i Goblin amano adornarsi di piccoli gioielli, fiori e semi che trovano per il Davokar, ma in generale si adattano molto alle caratteristiche del Clan in cui vivono.

Orchi: gli Orchi capitati tra i Clan spesso divengono guerrieri berserker o guardie del corpo delle Streghe. Per rappresentare il loro status di combattenti e la loro forza, gli Orchi vestono spesso di pellicce di grossi animali predatori per sembrare ancora più imponenti e minacciosi di quanto già non siano.

Mutapelle: questa razza è sempre stata vista con una certa diffidenza, ma, in generale abbastanza tollerata. Tra i Barbari sono quelli che fanno più largo uso di maschere, sia per nascondere le loro fattezze agli umani, sia per paura che gli Elfi, riconoscendoli, possano portarli via con sé.



PROTETTORATO DI FORTE CARDO

I colori dominanti del Protettorato sono il blu, il grigio e l'argento. Lo stile degli abitanti del Cardo è una commistione del modo di vestire Ambriano e di quello dei Clan, visto che entrambe queste culture convivono all'interno del territorio. Avventurieri ed esploratori in cerca di fortuna costituiscono la gran parte degli abitanti e il loro modo di vestire è quindi adeguato al loro mestiere: pratico, comodo e versatile. Un oggetto che non può mancare ad un cittadino del Cardo è l'anello che ne distingue lo stato sociale. Bronzo per i comuni cittadini, argento per personalità più ricche e note e oro per il Sindaco e pochi membri del suo circolo.

Umani: la concorrenza per ottenere fondi per spedizioni, incarichi speciali da gilde e corporazione o anche solo per ottenere una licenza è spietata. Per questo gli avventurieri cercano almeno di apparire il più preparati, risoluti ed efficaci possibile. Tuttavia per molti di coloro che sono, o sono stati, ricchi grazie ad una spedizione andata a buon fine piace comprarsi qualche ornamento costoso, per dimostrare a tutti la propria agiatezza: collane, anelli, vesti ricamate e cappelli sono solo alcuni degli orpelli che si possono acquistare al mercato di Forte Cardo.

Goblin: Camposcuro è territorio del Prefetto Ildenfons e dei suoi Goblin. Qui e in tutto il Protettorato questa razza può avere maggiori possibilità di ricchezza e fama e le sfrutta per ottenere, più o meno legalmente, i beni e i manufatti che più bramano. Più che in ogni altro luogo i Goblin di queste parti sono liberi di esprimere la loro natura gioconda.

Orchi: situati principalmente a Melima, gli Orchi del Protettorato sono, di solito, lasciati più liberi rispetto ai loro simili Ambriani o Barbari. Per questo vengono incoraggiati ad esprimere i propri gusti personali in fatto di vestiario, anche se di solito tendono ad essere più pratici e poco estrosi nella scelta di forme e colori.

Mutapelle: molti di loro si rifugiano a Forte Cardo per essere meno discriminati e più liberi. Quelli più moderati cercano di emulare il più possibile i costumi degli Umani per mescolarsi meglio al resto della popolazione. Tuttavia alcuni di loro fanno della propria condizione un vanto, ponendosi come i migliori avventurieri esistenti, visto il loro legame con gli Elfi e, quindi, con il Davokar. Per esaltare ulteriormente questa loro rivendicazione, rari individui cercano di adottare un'estetica più "elfica", cosa che ha causato diversi fraintendimenti e combattimenti sia all'interno delle città che nella Foresta.



ATTREZZATURA PROFESSIONALE

All'interno degli eventi di Rovine – Gli Eredi di Symbar, verranno forniti attrezzature per simulare le aree di creazione, tavoli e strumenti per i ricercatori, i medici e le altre professioni utili agli esploratori. Tuttavia, come un buon guerriero porta con sé le sue armi e la sua armatura, un buon artigiano dovrebbe portare con sé gli strumenti del mestiere. Oltre ai classici oggetti necessari per le lavorazioni, intendiamo anche: guanti, grembiuli, protezioni per il volto ecc. ricordate comunque che medici, alchimisti, erboristi e fabbri potrebbero entrare in contatto con materiali sconosciuti e pericolosi e che queste precauzioni potrebbero salvargli la vita. Stesso discorso vale anche per i ritualisti, che a seconda del loro credo, possono portare con loro alcuni oggetti utili ai rituali: candele, incensi, nastri colorati, piume, simboli sacri ecc. In caso vogliate portare petardi, fumogeni o effetti speciali simili per rappresentare alcune scene contattate preventivamente i Narratori. Sono ASSOLUTAMENTE VIETATI oggetti taglienti, affilati o pericolosi. Infine consigliamo di munirsi di zaini o borse capienti, in quanto oggetti e componenti non saranno rappresentati da cartellini, ma saranno invece fisicamente presenti e le normali saccoccie potrebbero essere troppo piccole per contenerli.





ARTEFICI DEL FUOCO