

Terre Spezzate

Gioco di ruolo dal vivo



Manuale di gioco

MANUALE DI GIOCO

TERRE SPEZZATE

di Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Daniele Dagna,
Guido Mittica, Fabio Del Fiacco, Matteo Miceli

RINGRAZIAMENTI

*Marco "Ascanio" Viarigi,
per essere il nostro scenografo*

*Elisa Emiliani e Alessio Guilizzoni,
per l'aiuto insostituibile*

Marino Berrè, per i bellissimi costumi

Francesco Rocchi, per essersi unito a noi

*George R. R. Martin, per averci ispirato, e
Tad Williams, per aver ispirato George R. R. Martin*

*La Lorien Trust, per il loro regolamento,
e la Steve Jackson Games, per GURPS*

*Luca Tarenzi, Francesca Colla, Mauro Ghirimoldi,
Gianluca Brugnerotto, Lydia Mitta, Giulia di Cola e
Luca Barbato, per le fotografie*

*I nostri giocatori,
per aver dato vita alle Terre Spezzate*

Fotografie di Chiara Tirabasso
Impaginazione di Francesco Pregliasco
Grafica e copertina di Fabio Lopez



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>
Prima edizione, seconda ristampa.

SOMMARIO

Introduzione	4
<i>Cosa è il GRV</i>	<i>5</i>
Diffusione delle informazioni	5
<i>Come partecipare</i>	<i>6</i>
Come usare questo manuale	8
<i>Manifesto Programmatico.....</i>	<i>9</i>
Creazione del Personaggio	11
Scegliere il nome	11
<i>Scegliere la razza.....</i>	<i>11</i>
<i>Uomini del mare.....</i>	<i>13</i>
<i>Uomini della Sabbia.....</i>	<i>15</i>
<i>Eredi.....</i>	<i>17</i>
<i>Bruti.....</i>	<i>20</i>
<i>Pitti.....</i>	<i>22</i>
<i>Niviani.....</i>	<i>25</i>
<i>Scegliere la Carriera.....</i>	<i>27</i>
<i>Scegliere le abilità di base.....</i>	<i>30</i>
Tabella delle abilità	35
<i>La Proposta di Personaggio</i>	<i>36</i>
Informazioni necessarie.....	36
Ottenere l'approvazione della Proposta	38
Dinamiche di gioco	39
<i>Combattimento</i>	<i>39</i>
Armi, colpi e Chiamate	39
Locazioni e colpi proibiti	40
Parare e attaccare.....	40
<i>Ferite.....</i>	<i>40</i>
Subire i danni	40
Locazioni Inutilizzabili.....	41
Sanguinamento e Coma.....	41
Morte e cadaveri	42
Guarigione.....	43
<i>L'area di gioco.....</i>	<i>44</i>
Andare OOC	44
Uscire dall'area di gioco	45
Prendere prigionieri	45
<i>Carte e Schede</i>	<i>46</i>
La rappresentazione fisica	46
Carte Magia e Sacerdozio.....	46
Altre Carte	46
Carte Erboristeria.....	46
Schede Personaggio.....	47
Schede Oggetto	47
Schede Oggetto monouso.....	47
Riconoscere gli oggetti speciali.....	48
Schede Reagente	48
Schede Conoscenza	48
<i>Altre dinamiche</i>	<i>49</i>
"Entrambe le mani libere"	49
Bloccare un personaggio	49
Trasportare personaggi e oggetti	50
Legare un personaggio.....	50
Rubare e perquisire	51
Fuochi, torce e lanterne	51
<i>Rischi e pericoli.....</i>	<i>52</i>
Subire gli Incantesimi.....	52
Avvelenamenti	52
Trappole	53

Trappole di primo livello	53
Trappole di secondo livello	53
<i>Chiamate.....</i>	<i>54</i>
Danni.....	54
Nature	55
Effetti	56
Chiamate Speciali	57
<i>Interventi arbitrari.....</i>	<i>58</i>
Il sistema delle contestazioni	58
Contestare un comportamento scorretto..	59
Se non si trova un accordo	59
Altre considerazioni	59
Elenco delle sanzioni.....	60

Le Terre Spezzate

<i>Uno sguardo alle Terre</i>	<i>62</i>
<i>Organizzazione del Regno.....</i>	<i>63</i>
Principi	63
Baroni	63
Cavalieri	64
L'investitura cavalleresca.....	64
L'omaggio	64
Il baciamano	65
Il Bando Reale.....	65
<i>Titoli e appellativi.....</i>	<i>65</i>
Forme di saluto	66
Saluti in situazioni particolari	67
Il "tu" e il "voi"	67
<i>Città, campagne, terre selvagge</i>	<i>67</i>
Le città.....	67
Le campagne.....	69
Le terre selvagge.....	70
<i>Storia.....</i>	<i>71</i>
I Re della Primavera	71
L'arrivo dei primi uomini	71
Gli Uomini del Mare	72
Il popolo in viaggio	72
Il Dominio del Sole	72
I Secoli Bui	73
Il Culto Tetradico	73
La Peste Equina.....	73
L'Egemonia di Castelbruma	74
L'ascesa di Corona del Re	74
La Pace del Re	74
<i>Il sistema monetario</i>	<i>75</i>
<i>Linguaggi conosciuti</i>	<i>76</i>
Nomi maschili	77
Nomi femminili	78

Magia

<i>Introduzione alla Magia</i>	<i>79</i>
<i>La magia brinnica: i Cantori delle Nevi</i>	<i>80</i>
La Leggenda di Cuorditempesta.....	80
Cantori delle Nevi.....	81
<i>La magia merida: i Discepoli della Fiamma.....</i>	<i>82</i>
I primordi: il Culto del Fuoco.....	82
La nascita della prima scuola di magia.....	83
I principi della magia merida.....	83
Il Liceo e gli insegnamenti magici.....	84
<i>La magia venale: gli Accoliti de La Spina.....</i>	<i>85</i>
Introduzione	85
Prima dello sbarco dei Niviani	85
La Nascita: lo sbarco dei Niviani ed i	86
fondamenti della conoscenza	86

Il Volere	87
La scuola di magia de La Spina.....	87
<i>I Poteri Magici.....</i>	<i>89</i>
Gli Incantesimi	89
Lanciare un Incantesimo.....	89
Contrastare un Incantesimo.....	89
La formula.....	89
Interrompere un Incantesimo	90
Incantesimi generici di primo cerchio	90
Incantesimi rari di primo cerchio.....	90
Incantesimi generici di secondo cerchio	91
Incantesimi rari di secondo cerchio	91
Incantesimi generici di terzo cerchio	92
Incantesimi rari di terzo cerchio.....	92
Incantesimi generici di quarto cerchio	93
Incantesimi rari di quarto cerchio.....	93

Religione

<i>Gli spiriti e l'Oltretomba</i>	<i>94</i>
<i>L'Antica Religione</i>	<i>95</i>
Introduzione	95
L'Antica Religione a Neenuvar	96
L'Antica Religione ad Altabrina	96
L'Antica Religione a Castelbruma.....	97
Figure religiose: Sciamani e Druidi	98
Riti dell'Antica Religione.....	98
<i>Il Culto della Tetrade</i>	<i>100</i>
Introduzione	100
Tetrade e Via Virtuosa.....	100
Dottrina della Tetrade	101
Quattro Corpi, o i Doni degli Dei	103
Il Peccato	104
Il ricordo dei defunti.....	104
Empi e Devoti (Demoni e Santi).....	105
Cerimonie Religiose	105
Ecclesia della Tetrade	106
Lo Ieratico	106
<i>Episodi della vita di Castamante</i>	<i>106</i>
Prima Rivelazione Divina	107
Seconda Rivelazione Divina	108
Terza Rivelazione Divina.....	109
Quarta Rivelazione Divina.....	110
<i>I Poteri Sacerdotali</i>	<i>111</i>
Le Cerimonie.....	111
Officiare una Cerimonia.....	111
Interrompere e contrastare una Cerim. ..	111
Velocizzare l'officiatura di una Cerim.	112
Cerimonie generiche di primo cerchio.....	112
Cerimonie rare di primo cerchio.....	113
Cerimonie generiche di secondo cerchio ..	113
Cerimonie rare di secondo cerchio.....	114
Cerimonie generiche di terzo cerchio	114
Cerimonie rare di terzo cerchio	114
Cerimonie generiche di quarto cerchio	115
Cerimonie rare di quarto cerchio	115

Abilità artigiane

<i>Alchimia delle Pozioni.....</i>	<i>116</i>
Le Pozioni	116
Pozioni generiche di livello 1.....	117
Pozioni rare di livello 1	117
Pozioni generiche di livello 2	117
Pozioni rare di livello 2	118
Pozioni generiche di livello 3	118
Pozioni rare di livello 3	119
Pozioni generiche di livello 4	119

Pozioni rare di livello 4	120
<i>Alchimia dei Veleni</i>	120
I Veleni	120
VELENI generici di livello 1	121
VELENI rari di livello 1	121
VELENI generici di livello 2	122
VELENI rari di livello 2	122
VELENI generici di livello 3	123
VELENI rari di livello 3	123
VELENI generici di livello 4	124
VELENI rari di livello 4	124
<i>Erboristeria</i>	125
I Rimedi Erboristici	125
Rimedi generici di livello 1	125
Rimedi rari di livello 1	126
Rimedi generici di livello 2	126
Rimedi rari di livello 2	126
Rimedi generici di livello 3	127
Rimedi rari di livello 3	127
Rimedi generici di livello 4	127
Rimedi rari di livello 4	127
<i>Forgia</i>	128
Armi e armature	128
Armi generiche di livello 1	128
Armi rare di livello 1	129
Armi generiche di livello 2	129
Armi rare di livello 2	129
Armi generiche di livello 3	130
Armi rare di livello 3	131
Armi generiche di livello 4	132
Armi rare di livello 4	132
<i>Raffinazione</i>	133
Reagenti Grezzi e Reagenti Raffinati	133
L'arte della Raffinazione	133
Composti	133
Cristalli	133
Distillati	133
Estratti	134
Polveri	134
Sali	134
Vapori	134
<i>Dinamiche di creazione degli oggetti</i>	134
Limiti alle abilità artigiane	135
La sessione di creazione	135
I Sette Principati	136
<i>Principato di Altabrina</i>	137
Territorio	137
Produzioni e Commerci	138
Città brinniche	139
Terre Selvagge	140
Società brinnica	141
Storia di Altabrina	143
Carriere	145
<i>Principato di Castelbruma</i>	146
Territorio	146
Produzione e Commerci	147
Città brumiane	147
Terre Selvagge	149
Società brumiana	150
Storia di Castelbruma	152
Carriere	154
<i>Principato di Valleterna</i>	155
Territorio	155
Produzione e Commerci	155
Città di Valleterna	156
Terre Selvagge	159

Società valniana	160
Storia di Valleterna	164
Carriere	169
<i>Principato di Corona del Re</i>	170
Territorio	170
Produzione e Commerci	171
Città di Corona del Re	172
Terre Selvagge	174
Società coronense	175
Storia di Corona del Re	179
Carriere	183
<i>Principato di Neenuvar</i>	184
Territorio	184
Produzione e Commerci	184
Città neenuvaren	185
Terre Selvagge	186
Società neenuvareen	187
Storia di Neenuvar	189
Carriere	193
<i>Principato di Venalia</i>	194
Territorio	194
Produzione e Commerci	194
Città venali	195
Terre Selvagge	197
Società venale	198
Storia di Venalia	201
Carriere	205
<i>Principato di Meridia</i>	206
Territorio	206
Produzione e Commerci	206
Città meride	207
Terre Selvagge	209
Società merida	210
Storia di Meridia	213
Carriere	216
Usi e Costumi	217
<i>Viaggiare nelle Terre Spezzate</i>	217
Il Dono di Alessandro: la Strada del Re	217
Strade secondarie e sentieri	218
Baluardi lungo la via	219
Locande e stazioni di posta	219
Animali e mezzi di trasporto terrestri	220
Navigazione	220
<i>I Mercenari</i>	222
Libera Compagnia degli Scudi d'Argento	223
Compagnia delle Frece Nere	224
<i>Il calendario</i>	225
<i>Unità di misura</i>	226
Tempo	226
Spazio	226
<i>Giustizia e Legge</i>	226
Nobiltà e giustizia	226
Politica tra i Principati	227
Giustizia del Re	227
Delitti e punizioni	228
Punizioni e loro significato	229
Punizioni alternative o particolari	230
Privilegi nobiliari	231
Differenze legislative nei vari Principati	232
Famiglia e matrimonio	233
Successione	233
<i>Giochi e divertimenti</i>	234
La Caccia	234
Giochi al coperto	235
La Festa	236

Il Torneo	237
Evoluzione del Personaggio	239
Apprendere abilità	239
<i>Lista delle Abilità</i>	239
<i>Fare il PNG</i>	257
Chi interpreta i PNG?	257
Fare il PNG è obbligatorio?	257
Punti precetto	257
Armi, armature, costumi	259
<i>Armature</i>	259
Sicurezza	259
Superficie coperta	259
Bonus estetico	260
Eccezioni e particolarità	260
<i>Armi</i>	261
Dimensioni	261
Anima	261
Imbottitura	261
Impugnatura	262
Copertura	262
Decorazioni	262
Estetica	262
Armi da tiro	263
Scudi	263
<i>Costumi</i>	263
Requisiti minimi	263
Esempi di costumi casalinghi	264
Appendice	267
<i>Cronache dell'anno 1256</i>	267
Germine 1256: Castelbruma	267
Fiorile 1256: Valleterna	268
Solario 1256: Neenuvar	268
Solario 1256: Corona del Re	268
La Concordia Religiosa	268
Carminio 1256: Venalia	269
Vignameno 1256: Altabrina	269
Scheletri e Spettri	270
Caduceo 1256: Meridia	270
La Profezia degli Elfi	271
L'Armata degli Scheletri	271
Brumaio 1256: Valleterna	271
Nevo 1256: Corona del Re	272
L'Eredità del 1256	272
<i>Cronache dell'anno 1257</i>	273
Il Signore degli Scheletri	273
Sferzato 1257: Castelbruma	274
La Carestia	274
Germine 1257: Venalia	274
Il Brigantaggio	275
Fiorile 1257: Corona del Re	275
Messidoro 1257: Meridia	276
Messidoro 1257: Altabrina	276
Le Frece Nere	277
Carminio 1257: Neenuvar	277
Brandilione il rivoltoso	278
Vignameno 1257: Meridia	278
Caduceo 1257: Castelbruma	279
Brandilione l'Eretico	279
Caduceo 1257: Valleterna	280
Brumaio 1257: Corona del Re	281
Nevo 1257: Venalia	282
L'Eredità del 1257	282

INTRODUZIONE

Ascoltate, figli miei... ascoltate il mio canto, il canto delle Terre Spezzate. Molti pericoli si annidano nelle sue terre, e oscuri e ingannatori possono essere i suoi abitanti; ma altrettante sono le voci amiche che potrete udire lungo le sue dolci coste o i suoi immensi boschi. Ma ora, gioite col cuore in pace delle carezze dei venti di Neenuvar... qui, nel reame degli Antichi, tra bianche guglie e gentili fronde, vivrete in eterno in armonia con gli umani e i Pitti, loro cugini dei boschi. Questi potranno talvolta sembrarvi poco inclini al canto e agli antichi usi, ma scoprirete presto in loro dei puri e leali servi della Madre che tutto ha generato. Quanto a voi, non dimenticate mai che il sangue degli Eldar vi scorre nelle vene, assieme a quello giovane e vigoroso dei Nuovi, e sappiate sempre dimostrarvi degni del vostro ruolo di Eredi.

Alcuni di voi potranno avere lontani parenti tra gli esuli di Valleterna... qui, tra giostre, castelli e dame ingioiellate, regnano i signori della cavalleria: puri di cuore e abili nella spada, ma troppo spesso abbagliati dalla loro stessa luce.

E non dimenticate mai che la luce genera sempre ombre, quando vedrete le sabbie di Meridia: qui, tra deserti roventi e città assolate, troverete sempre individui cordiali pronti ad offrirvi gli squisiti frutti delle palme o i deliziosi vini profumati del Sud. Ma fate attenzione: una volta che le ombre avranno avvolto Piazza del Sole non dovrete mai volgere le spalle ai Meridi, specie ai Niviani che nella notte trovano conforto.

A Venalia, ancor più che a Meridia, sono i candidi Niviani a regolare le vite degli uomini: pallide creature del colore dell'avorio che nulla la cui pelle non abbia il loro candore giudicheranno degno della propria attenzione; lo inganneranno facendo abbondante uso della magia di cui i loro bianchi capelli paiono brillare. Le maschere delle ricche corti Venali riflettono meravigliosamente il contegno dei Niviani: incantevoli opere d'arte che nascondono misteri.

Difficile mi è poi parlare della corte del Re e del suo giovane Principe; questi è di buone intenzioni, ma troppi sacerdoti della nuova fede assetati del suo plauso lo circondano. Certamente, però, i suoi antenati sono riusciti a mantenere la pace in queste terre tormentate, e questo è un bene. E siate certi che i famosi guerrieri della sua Guardia sono saldi nei propri principi come nelle armi.

E... sì, presto o tardi potrete avere a che fare con gli uomini o i Brutti dalle nebbie di Castelbruma; costoro sono potentissimi guerrieri, feroci in battaglia come nel governo. Ho forse bisogno di parlarvi dei Brutti? No, non tremate figli miei: costoro sono sì forti nel fisico e temibili nella pugna, e incarnano forse più di qualunque altro popolo ciò che ci disturba, ma finché la fede nel Tutto e i doni che la Madre può concedervi non vacilleranno, costoro non possono nuocervi in alcun modo. E io so che questo non potrà mai accadere.



L'Elfo Calemor, Principe di Neenuvar

Infine, nelle gelide distese del Nord, vivono i barbari di Altabrina. No, non siate disgustati al loro pensiero: sono più simili a voi di quanto pensiate. Essi sopra ogni altra stirpe hanno mantenuto intatte le vere credenze, essi soli sanno come chiedere ai venti di agire in loro vece, proprio come voi potete fare. Non disprezzate i loro modi sbrigativi e le loro membra possenti: essi sono forgiati dalle loro terre inospitali, e nelle loro vene non scorre il sangue degli Antichi.

Ma in ogni avversità che potrete incontrare nelle Terre Spezzate, ricordate sempre: noi, il popolo che per primo ammirò il sole sorgere sulle acque ad oriente, veglieremo sempre su di voi, e non permetteremo che nulla di male vi accada. Andate, ora; e plasmate il vostro fato in queste terre tormentate, poiché ciò vi è concesso....

DOSSA È IL GRV

Ogni manuale che si rispetti include questo paragrafo. Non volendo scriverne un'altra, ennesima versione abbiamo preferito citare qui la spiegazione di Wikipedia, l'enciclopedia libera, sull'argomento:

“Il **gioco di ruolo dal vivo** (abbreviato in GRV, in inglese LARP, Live Action Role-Playing) è un'attività ludica di forma teatrale. Ogni partecipante interpreta il ruolo di un personaggio in un mondo immaginario ma, a differenza del gioco di ruolo tradizionale, le azioni non vengono solo descritte ma devono essere eseguite realmente.

I giocatori sono generalmente in costume e dispongono di un'attrezzatura adeguata alla parte.

Ogni azione e conseguente reazione, quando questo è possibile, viene rappresentata realisticamente, oppure mimata. {...} Un duello o una battaglia possono, ad esempio, essere rappresentati in maniera realistica, inscenando una vera e propria lotta (senza dimenticare, com'è ovvio, le regole di sicurezza, che ogni gruppo stabilisce più o meno rigidamente), durante la quale verranno utilizzate ricostruzioni di armi e/o coreografie marziali. {...}

In certi casi tuttavia si può rendere necessaria la semplice narrazione dell'avvenimento, come nel caso di incantesimi e ricorso alle arti magiche in generale (esempio: “Dalle mie mani scaturisce una fenice di fuoco, che va colpirti in pieno petto, per poi avvolgerci completamente.”)

Il gioco di ruolo dal vivo condivide dunque molte caratteristiche con la recitazione teatrale. Si può paragonare questo tipo di attività ad una improvvisazione ludica: i giocatori/attori hanno un canovaccio, costituito dal background del proprio personaggio, dai suoi obiettivi e dalle sue caratteristiche; devono rispettare alcune regole ma ignorano la maggior parte degli obiettivi e delle caratteristiche dei personaggi altrui.

Il regista della situazione è il **Master** o **Narratore**; esso o essi dirigono il gioco ma, a differenza di un regista teatrale, si limiteranno ad osservare, rispondendo alle domande dei giocatori e garantendo lo svolgimento del gioco, senza interferire nelle decisioni individuali dei giocatori. Il master talvolta interpreta, a sua volta, il ruolo di un personaggio, in genere marginale (dato che deve potersi muovere sul terreno di gioco e assentarsi spesso). In altri casi il Master può interpretare, all'opposto, un personaggio cardine che fa ruotare

attorno a sé la macchina del gioco e dà il via agli eventi. {...}”

(tratto dalla voce “Gioco di Ruolo dal Vivo” della versione italiana di Wikipedia, l'enciclopedia libera: <http://it.wikipedia.org>)

Aggiungiamo che ogni sessione di gioco, della durata di uno o più giorni, appartiene alla stessa, comune **campagna**, che si evolve e progredisce una puntata dopo l'altra: la storia delle Terre Spezzate.

Diffusione delle informazioni

Durante lo svolgimento di una campagna di gioco di ruolo dal vivo tutti i giocatori hanno modo di apprendere numerose informazioni riguardanti il gioco: “Tizio ha ucciso Caio”, “Tizio ha rubato un tomo di magia” e simili. Quando ciò accade durante l'interpretazione del proprio personaggio (**IC**) non sussiste ovviamente alcun problema. Ma talvolta tali informazioni vengono apprese **OOC**, per esempio parlando con un amico che si vanta delle imprese compiute all'ultimo evento. In questi casi il Giocatore **ha il diritto di considerare come note IC** al suo personaggio le informazioni ricevute. È bene dunque fare attenzione a non rivelare, parlando fuori gioco, informazioni importanti ai propri nemici in gioco, i quali potrebbero, e probabilmente lo

GLOSSARIO

Nel testo vengono spesso utilizzate alcune abbreviazioni:

PG ovvero *personaggio giocante, un personaggio creato e interpretato liberamente da un giocatore (ogni giocatore interpreta un solo personaggio giocante, fino al suo ritiro o alla sua morte);*

PNG ovvero *personaggio non giocante, un personaggio interpretato da un giocatore, ma creato e diretto dallo Staff (ogni giocatore interpreta numerosi personaggi non giocanti nell'arco di una giornata);*

IC ovvero *in gioco, dall'inglese In Character, detto di tutto quello che accade all'interno della realtà fittizia della campagna di gioco;*

OOC ovvero *fuori gioco, da Out Of Character, detto di tutto quello che accade nel mondo reale.*

Vedi anche il paragrafo Chiamate (p. 54)

faranno, approfittarsene ai danni dell'incauto chiacchierone.

Vi sono tuttavia **due importantissime eccezioni** alla regola che equipara le conoscenze ottenute OOC, a quelle IC.

- 1) Le informazioni apprese **durante l'interpretazione di un PNG** sono strettamente confidenziali, e **non devono essere rivelate né IC, né OOC**, né vengono a conoscenza del proprio PG in nessun caso.

- 2) Quando un giocatore, per qualsiasi motivo, **cambia personaggio** deve sempre far finta di non conoscere le informazioni apprese (IC o OOC) anteriormente all'approvazione della proposta personaggio, e deve fare in modo di non avvantaggiarsene durante il gioco con il nuovo PG.

Eventuali violazioni delle regole contenute nelle eccezioni saranno punite con estrema severità.

COME PARTECIPARE

Partecipare a un live di Terre Spezzate non è difficile: tramite il sito e il forum ci si tiene informati sui prossimi eventi, che avvengono quasi sempre nei dintorni di Torino o di Milano, si scopre come raggiungere l'area di gioco, e dopo una levataccia domenicale ci si arriva.

Consigliamo a tutti coloro che sono interessati alla nostra attività di scrivere sul nostro forum grv.forumfree.net : in questo modo ci si potrà presentare agli altri giocatori, chiedere informazioni e consigli, e magari organizzarsi per passaggi in auto o prestiti di materiale. I giocatori sono in genere ben disposti a diffondere il loro hobby (e ad ingrossare le fila del loro Principato) quindi sono disponibili nei confronti delle potenziali nuove "reclute". Non abbiate timore di rivolgervi a chi già gioca!

Dalla home del sito www.grv.it è raggiungibile il **Calendario** che elenca i prossimi eventi nonché quelli già conclusi. E' anche possibile iscriversi a una **newsletter** per ricevere occasionalmente e-mail ed essere aggiornati sulle date future; informazioni dell'ultimo minuto possono spesso essere trovate sul forum.

PG o PNG?

Potete partecipare al vostro primo evento come Personaggio Giocante oppure come Perso-



Un minaccioso Scheletro

IL GIOCO ONLINE

Spesso nel GRV si cerca di "colmare" il vuoto tra una giornata di gioco e la successiva facendo ricorso al cosiddetto "gioco online": mailing list, forum o altri strumenti telematici attraverso i quali i giocatori muovono i propri personaggi, li fanno parlare, cospirare, combattere e così via. Questi strumenti accessori non devono soppiantare in alcun modo il gioco dal vivo agli eventi, né "fargli concorrenza": se posso organizzare un'alleanza comodamente seduto a casa mia, perché farlo durante una giornata di gioco in mezzo a mostri e imprevisti?

Nelle Terre Spezzate il gioco al di fuori dei live viene ridotto al minimo indispensabile: in particolare, **non è permesso dichiarare alcun tipo di azione**. I personaggi possono combattere, morire, utilizzare abilità solo ed esclusivamente durante gli eventi. Quindi è consentito unicamente parlare e scambiarsi messaggi, e l'unico strumento telematico autorizzato per dialoghi di gioco sono i Forum di Principato (grv.forumfree.net).

Inoltre, a ogni Forum accedono solamente coloro che appartengono allo stesso Principato: i diversi Principati sono quindi normalmente "isolati", e possono comunicare tra loro in gioco solamente alle partite, o nel corso di eventuali incontri faccia a faccia tra i rispettivi giocatori.

Ricapitolando, il giocatore corretto:

- 1) **Privilegia** sempre il gioco dal vivo rispetto a quello online, evitando di 'sprecare' online una buona occasione di gioco a un evento
- 2) **Non compie azioni** nel gioco al di fuori dei live, ma si limita a parlare e scambiare messaggi
- 3) Utilizza **solamente i Forum** preposti per fare gioco online, evitando mail private, altri forum, mailing list
- 4) Se non può fare a meno di contattare personaggi di altri Principati al di fuori degli eventi, li incontra **di persona**: in questo modo il dialogo può essere interpretato "dal vivo", sebbene senza costumi, armi o l'ufficialità di un evento.

naggio non Giocante; nel primo caso è necessario iniziare a organizzarsi con un po' di anticipo.

È necessario infatti leggere il capitolo Creazione del Personaggio e compilare il modulo PG seguendo le indicazioni riportate; i nuovi personaggi devono essere **approvati dallo Staff** e pertanto è indispensabile inviarli a personaggi@grv.it entro la scadenza indicata (**7-10 giorni prima del live**).

Per partecipare come PNG, invece, non ci sono termini di iscrizione, ma è comunque gradito informare lo Staff della propria presenza al live. Chi gioca come PNG **non paga** nessuna quota di partecipazione e anzi mangia e beve a spese dei PG (vedi paragrafo Fare il PNG a p. 257).

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

I PNG non devono inoltre preoccuparsi di armi e costumi, che vengono forniti dallo Staff durante il live. È però **necessario** indossare abiti e scarpe di colore scuro e uniforme, privi di marche o loghi in evidenza, così che possano fungere da base per i costumi. Consigliamo pantaloni neri, maglietta a maniche lunghe nera

e scarponcini o stivali (anche scarpe da ginnastica nere o marrone scuro sono accettabili).

I Personaggi Giocanti dovranno invece provvedere da soli al proprio costume: fabbricarsi o comprare i vari elementi del costume (armi, armatura, stivali, cintura e accessori vari) è parte integrante del gioco di ruolo dal vivo e la soddisfazione di avere un bell'equipaggiamento ripaga appieno gli sforzi e le spese.

Ad ogni modo non si pretende da nessuno di arrivare al primo live con costume e armamentario completo, anzi solitamente i nuovi giocatori formano il loro equipaggiamento gradualmente, nell'arco dei primi mesi di gioco.

Per questo motivo **forniamo gratuitamente un'arma e un semplice costume ai PG che partecipano per la prima volta**, così da permettere a chiunque di provare senza eccessivo impegno il gioco di ruolo dal vivo.

Per chi ha problemi di pigrizia (o di liquidità), noleggiamo lo stesso equipaggiamento per 10 euro al giorno agli eventi successivi (vedi Armi, armature e costumi, p. 264).

CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

Tanto ai PG quanto ai PNG è **tassativamente** richiesto di leggere il capitolo **Dinamiche di Gioco** (p. 39); vedi oltre per informazioni più precise sui vari capitoli che compongono questo manuale. Il capitolo **Dinamiche di gioco** contiene tutte le regole indispensabili per giocare (combattimento, ferite, come subire i poteri magici e così via).

Studiare il regolamento, per quanto breve, può non essere divertente, ma come in ogni gioco è necessario conoscere le regole fondamentali prima di poter giocare.

Come usare questo manuale

“Come faccio a leggere più di duecento pagine?” È la domanda che tipicamente si fanno i nuovi giocatori. La risposta è: **non devi!**

Questo manuale è studiato in modo da essere **modulare**, per cui il nuovo giocatore deve leggerne solo un piccola parte, ovvero i **primi tre capitoli**.

Il primo capitolo **Creazione del Personaggio** (p. 11) contiene tutto quello che serve per dare vita al proprio PG: Razze e Carriere e le abilità di base.

Il secondo capitolo **Dinamiche di gioco** (p. 39) include tutte le regole necessarie per giocare: il Combattimento, le Ferite, e tutti gli altri aspetti “tecnici” del gioco di ruolo dal vivo.

Il terzo capitolo **Le Terre Spezzate** (p. 61) tratta gli

aspetti più importanti dell'ambientazione di gioco: le usanze, la storia, la conformazione e l'organizzazione del regno.

La lettura di questi tre capitoli è tutto quello che serve per giocare: chi inizia a giocare può quindi trascurare le altre sezioni, se lo desidera, e invece conoscere il meglio possibile la parte iniziale.

Gli altri capitoli contengono informazioni più dettagliate e saranno utili ai giocatori che interpretano Carriere magiche, sacerdotali o artigiane (capitoli **Magia**, **Religione** e **Abilità artigiane**, rispettivamente a p. 79, 94, 116); che vogliono saperne di più sull'ambientazione e sul mondo di gioco (i capitoli sui **Principati**, p. 136, e sugli **Usi e costumi**, p. 217) e inoltre ai giocatori più esperti che vogliono acquistare nuove abilità o prepararsi un equipaggiamento completo per il GRV (capitoli **Evoluzione del Personaggio** e **Armi, armature, costumi** rispettivamente a p. 239 e 259).

In definitiva, questo testo non è la solita accozzaglia di regole per il gioco di ruolo dal vivo, mal scritto, carente e noioso: è un vero e proprio manuale completo, costituito da poco regolamento e molta ambientazione. Confidiamo che non verrà letto per dovere, come le istruzioni della lavastoviglie, ma per piacere, come si legge un manuale de “Il Richiamo di Cthulhu” oppure di “Forgotten Realms”.



Edoardo II dei Castamanti, Principe di Valleterna

Alarico d'Urso, Principe di Castelbruma

MANIFESTO PROGRAMMATICO

IL NOSTRO STILE DI GIOCO - "ROLEPLAY e PVP"

I temi chiave delle Terre Spezzate sono l'interpretazione del personaggio e il PVP (player versus player), ovvero l'antagonismo all'interno del gioco tra le diverse fazioni di personaggi giocanti.

Pensiamo infatti che nel GRV troppo spesso credibilità e verosimiglianza dell'ambientazione, come pure l'impegno dei giocatori a interagire in modo appropriato con essa, siano carenti. Complice anche la necessità di provvedere ad esigenze che nel gioco da tavolo non ci sono, come il trasporto, l'alloggio, la preparazione dei costumi, si finisce per sacrificare il gioco di ruolo in sé, la recitazione e l'interpretazione del personaggio che si è creato.

Crediamo che nulla sia affascinante come interagire con un altro personaggio giocante, sia questi un possibile alleato con cui trovare un accordo, un nemico giurato da cui guardarsi o uno sconosciuto che si incontra per caso lungo il cammino. Questo è sempre più emozionante e coinvolgente che avere a che fare con un PNG le cui possibilità di azione sono prestabilite e limitate.

Per questo siamo convinti che un buon Gioco di Ruolo dal Vivo debba principalmente fornire ai giocatori un buon 'contenitore': un'ambientazione ben scritta e interessante, ricca di spunti affinché ne possa nascere una campagna di gioco stimolante e varia. Spetta così soprattutto ai giocatori e ai loro personaggi dare effettivamente vita a questa campagna, contribuire a deciderne le sorti, esserne insomma i protagonisti.

COERENZA DELL'AMBIENTAZIONE

Affinchè tutto questo possa funzionare è necessario uno sforzo di coerenza da parte dei giocatori, che devono conoscere l'ambientazione e comprendere il tono della campagna di gioco per creare un personaggio appropriato, conforme al gusto personale del singolo ma

pensato su misura per le Terre Spezzate.

Per aiutare i giocatori in questo compito, la creazione del personaggio è concordata con lo staff, che discute con il giocatore modifiche e aggiunte al suo iniziale progetto di personaggio per giungere insieme a un'approvazione definitiva del background, della scheda e di alcune linee guida di interpretazione e di costume.

L'ambientazione, pur essendo un'opera originale e di fantasia, è innanzitutto coerente e credibile, ispirata a vicende e popolazioni realmente esistite o verosimili. Abbiamo scelto questo percorso nella convinzione che nessuna storia possa essere intrigante e sorprendente come la Storia, e che la miglior letteratura fantasy affondi le sue radici nel medioevo, nella tradizione, nel folklore reali. L'obiettivo dell'ambientazione è innanzitutto la giocabilità; trasmettere le informazioni necessarie perchè i giocatori possano comprendere il senso di quanto accade durante il gioco, e immaginare di conseguenza il comportamento del proprio personaggio.

Terre Spezzate nasce come ambientazione originale, invece di appoggiarsi ad una esistente, al fine di essere il più possibile adatta al gioco di ruolo dal vivo. Non si tratta però di un fantasy qualunque, in cui trovi spazio qualsiasi idea seppur originale o immaginata da un autore fantastico o fantascientifico. Cinque razze ben definite e con un ruolo preciso nella società sono più interessanti di cinquanta razze banali, i cui rapporti reciproci non sono delineati, e così simili in trucco e comportamento che non è facile distinguerle.

PLAYER VERSUS PLAYER

Il livello delle ostilità nella campagna è calibrato in modo da rendere il gioco interessante ma duraturo. Avere nemici è divertente, ma lo è di meno se ogni screzio all'interno del gioco si tramuta in uno scontro mortale in cui una delle due parti viene presto spazzata via. Nelle Terre Spezzate, ogni uomo deve guardarsi

*Sette Principi, ambiziosi e potenti
Un solo Regno, da molti anni in pace
Alleanze e tradimenti, intrighi e nobili gesta
Cavalieri e barbari, maghi di corte e uomini d'arme
Difendere la Pace del Re o lottare per il Trono del Sole
Nessun uomo è certo del proprio futuro nelle Terre Spezzate...*



da intrighi e complotti, furti, aggressioni e rapimenti, che sono all'ordine del giorno e generalmente tollerate dai Principi; viceversa la via più diretta, il banale omicidio, di rado conviene all'assassino, che rischia gravi ripercussioni per lui personalmente e per la sua fazione in generale. Difatti i Principi non vogliono incidenti diplomatici, nè che una testa calda possa far scoppiare una guerra, a meno che siano loro a volerla. Inoltre la Giustizia del Re, che sempre chiude un occhio sui fatti meno gravi, è vigile e attenta per quanto riguarda l'assassinio.

I personaggi sono quindi costretti a ricorrere al sotterfugio, a cercare appoggi altolocati, oppure ad adottare misure meno drastiche dell'uccisione, se non vogliono trovarsi con la testa sul ceppo. Anche quando si arriva ad una guerra, non è detto che gli sconfitti siano totalmente eliminati: è più facile che molti fuggano o vengano catturati in vista di un riscatto o uno scambio di prigionieri.

Abbiamo detto che PVP e antagonismo tra i personaggi sono uno dei temi centrali della campagna. Qualcuno potrà storcere il naso, pensando che le Terre Spezzate siano solo un susseguirsi di imboscate, scontri e battaglie campali; ma gestire il PVP in modo interessante, sano e duraturo è possibile, se vengono adottati alcuni importanti accorgimenti.



I SETTE PRINCIPATI

Per cominciare le fazioni esistenti (ovvero, i sette Principati in cui si dividono le Terre Spezzate) sono definite in partenza e i loro rapporti reciproci, pur passibili di cambiamenti anche drastici, impediscono sia la guerra totale e senza quartiere, sia la monolitica, pacifica fratellanza tra tutti i personaggi, auspicabile nella vita reale ma decisamente noiosa in un gioco di ruolo.

I giocatori non formano 'gruppi' autonomi radunando i loro amici e conoscenti, ma viceversa appartengono al seguito di uno dei Principi e creano un personaggio che vi sia adatto per scopi e caratteristiche. In ogni fazione sono previste diverse tipologie di personaggio, e non c'è limite alla varietà di personaggi che è possibile immaginare pur restando fedeli all'atmosfera del Principato; tuttavia, per evitare una eccessiva omologazione tra le fazioni, non tutti i tipi o razze di personaggio sono presenti in ogni Principato. Viceversa ogni regione ha le sue caratteristiche peculiari, i suoi punti di forza e di debolezza; così i guerrieri e i fabbri di Castelbruma sono rinomati in tutte le Terre Spezzate, mentre a Venalia maghi e mercanti la fanno da padroni.

Inoltre, affinché le inimicizie di gioco non diventino reali, non è possibile per un gruppo di amici formato da più di due persone aderire tutti insieme alla stessa fazione, ma devono invece distribuirsi in Principati diversi. In questo modo i 'nemici' in gioco finiranno spesso per essere proprio i migliori amici nella vita reale e d'altro canto avere come alleati giocatori sconosciuti è un modo per incontrare persone nuove e giocare con loro. Ogni giocatore, nell'atto di proporre il personaggio per l'approvazione, indicherà tre possibili Principati, in ordine di preferenza. Qualora la prima scelta dei giocatori portasse a uno squilibrio numerico tra le fazioni o a formare all'interno di una di esse un gruppo numeroso di amici o persone provenienti dalla stessa zona geografica, lo staff provvederà ad assegnare i personaggi in uno degli altri Principati indicati dai giocatori stessi.

Infine, per evitare i problemi che sempre ci sono quando un giocatore dovrebbe tenere separate conoscenze e informazioni dei suoi vari personaggi, ogni giocatore può avere solo un personaggio per volta.

lo Staff delle Terre Spezzate

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Scegliere il nome

Prima di decidere quale nome avrà il personaggio, è necessario leggere il capitolo Le Terre Spezzate, in particolare il paragrafo "Linguaggi conosciuti e nomi tipici" (p. 76).

Difatti i nomi delle Terre Spezzate seguono regole particolari... per ora basti ricordare che sono ammessi solamente nomi italiani o italianeggianti, e non nomi palesemente stranieri come Thor, Jean Pierre o Diego De la Vega.



La prima cosa da fare per creare il proprio PG è cercare di immaginarsi che tipo è, o come aspira ad essere. E' un rude guerriero? Un sapiente? Un viscido faccendiere che vive di amicizie, menzogne e favori? Avere un'idea ben chiara del genere di personaggio che si intende interpretare è molto importante per costruirlo così come lo vogliamo. Un trucco per fissare meglio l'immagine del personaggio è cercare di descriverlo con poche parole, cogliendone i tratti fondamentali. Per fare ciò non è nemmeno necessario aver già letto l'ambientazione e il regolamento, ma basta avere un po' di familiarità con i temi tipici del medioevo e del fantasy... Ad esempio: "guerriero silenzioso e fedele", "intrepido cavaliere che difende i deboli", "barbaro rozzo e feroce". Questi personaggi potrebbero avere le stesse abilità di base, eppure sarebbero comunque immediatamente riconoscibili. Oppure ancora: "mago enigmatico e glaciale", "giovane apprendista entusiasta", "vecchio saggio e narcolettico"... l'esercizio di descrivere brevemente il PG aiuta a inquadrarlo meglio e a cogliere differenze non sempre facili da notare.

SCEGLIERE LA RAZZA

Le razze giocabili nelle Terre Spezzate sono sei: **Uomini del Mare, Uomini della Sabbia, Gredi, Brutti, Pitti e Niviani**. Gli Uomini del Mare e della Sabbia sono in realtà due diverse stirpi di umani, che, nonostante secoli di vita nei vasti territori delle Terre Spezzate, hanno mantenuto differenze culturali (ma non fisiche) tali considerarsi a tutti gli effetti due popoli distinti.

Tutte le razze sono interfertili tra loro, e poiché in ogni Principato convivono razze diverse, spesso i matrimoni della gente comune, così come quelli delle nobili ed antiche casate, sono misti. Non esistono tuttavia i mezzosangue, e le razze si mantengono pure ed interdipendenti poiché un nascituro eredita sempre i tratti razziali di sua madre.

Appartenere ad una particolare razza non comporta benefici di gioco, ma solo una descrizione caratteriale (e ovviamente fisica) che, insieme con le tradizioni e la cultura del Principato di appartenenza, offrono interessanti spunti per giocare in modo coerente il proprio personaggio.

Non bisogna inoltre dimenticare che ogni razza appare solo in alcuni dei Principati, quindi la scelta della razza avrà delle ripercussioni su quella della Carriera (vedi riquadro Razze per Principato)

Tutte le razze, ad eccezione delle due stirpi umane, hanno tratti distintivi di trucco e costume che vanno **necessariamente** rispettate, e che contribuiscono alla varietà di gioco, non solo interpretativa ma anche scenografica.

RAZZE PER PRINCIPATO

Altabrina: Uomini del Mare, Pitti, Bruti

Castelbruma: Uomini del Mare, Bruti

Valleterna: Uomini del Mare, Eredi

Corona del Re: Uomini del Mare, Uomini della Sabbia, Pitti, Niviani

Neenuvar: Eredi, Pitti, Uomini della Sabbia

Venalia: Uomini della Sabbia, Niviani

Meridia: Uomini della Sabbia, Niviani, Bruti

È doverosa una piccola precisazione per i giocatori che già stanno storcendo il naso. Nelle Terre Spezzate, dunque, non si possono interpretare elfi, drow, nani, orchi o creature fatate. Queste razze infatti, pur essendo fortemente radicate nell'immaginario fantasy, sono spesso giocate da tavolo con credibile intensità che però raramente si riesce a rendere dal vivo. Questo è dovuto, a volte, alla scarsa verosimiglianza fisica, più spesso alla difficoltà di affrontare in modo continuativo un roleplay tanto estremo. Secondo la nostra esperienza molto più frequenti degli immortali Elfi sono i tormentati Mezz'elfi, e sono più numerosi i semi civilizzati Mezz'orchi a scapito dei bestiali Orchi.

Ecco perché le Terre Spezzate sono popolate da creature giocabili con caratteristiche proprie, in parte originali e in parte (giustamente) tese a soddisfare il desiderio delle categorie classiche dell'immaginario fantasy.

Se vi piacciono gli Elfi, vi troverete a vostro agio con i saggi e pacifici **Eredi**... (p. 17)

Se amate la rude brutalità degli Orchi, i valorosi **Bruti** faranno al caso vostro... (p. 20)

Se è la componente di indomita follia o feralità che vi attrae in

un personaggio, i **Pitti** potrebbero essere una scelta divertente... (p. 22)

Se subite il fascino del drow o del vïstano, i misteriosi ed imperscrutabili **Niviani** sono un'interessante sfida interpretativa... (p. 25)

Se infine trovate irrinunciabile la varietà e la libertà degli **Umani**, le stirpi del **Mare** e della **Sabbia** costituiscono due distanti alternative su cui costruire un personaggio. (p. 13, p. 14).

**Uomo del Mare:
Torio da Porta Scirocco,
Artefice di Valleterna**



UOMINI DEL MARE

Gli Uomini del Mare sono la razza più popolosa delle Terre Spezzate. Sono predominanti in tutto il nord, da Altabrina a Castelbruma a Valleterna, e dividono Corona del Re con gli Uomini della Sabbia. Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi è un Uomo del Mare.

Molti secoli sono passati da quando gli Uomini del Mare erano feroci predoni giunti dal nord, il cui solo nome ispirava terrore nei popoli civilizzati delle Terre Spezzate. Le antiche leggende di questa stirpe fiera e aggressiva parlano infatti di un Regno Perduto, oltre il Mar Disgelo, persino oltre l'alba, in cui la caccia dava ricche prede e le botti traboccavano di birra.

Non si sa esattamente come e perchè avvenne la traversata; le cronache degli Elfi e degli antichi Pitti raccontano però che alcuni inverni eccezionalmente gelidi si susseguirono, in cui il mare stesso divenne di ghiaccio ed era possibile raggiungere a piedi le Isole del Nord.

Dall'immane distesa di ghiaccio giunsero uomini coperti di pellicce e pesanti armature, che brandivano armi d'acciaio, le più affilate e robuste che si fossero mai viste nelle Terre Spezzate. Dapprima piccoli gruppi di guerrieri e cacciatori, poi famiglie e interi clan, sempre più numerosi, si stabilirono a Castelbruma e Altabrina. Nell'arco di tre inverni la parte occidentale di Castelbruma era sotto il loro controllo, e né la magia degli Elfi né il coraggio dei Pitti poteva arrestare l'implacabile orda. In meno di dieci anni avvenne quella che i sapienti chiamano l'Invasione, e i guerrieri del nord divennero signori di ogni terra conosciuta. *"Il tempo degli antichi Re è finito. Mai più un Elfo o un Eljarca governeranno le Terre Spezzate. Oggi inizia l'era degli Uomini"*, queste le parole attribuite al primo Re del Mare, dimentico del fatto che anche la maggior parte dei popoli soggiogati erano umani. Un autunno il mare non si congelò più, impedendo viaggi e comunicazioni tra le Terre Spezzate e il misterioso Regno Perduto. Le nuove, ricche colonie degli uomini venuti dal freddo erano diventate anche la loro prigione, e la loro unica dimora.

Nei secoli successivi, a causa del nuovo stile di vita sedentario e dell'influenza degli Elfi e degli Uomini della Sabbia, il popolo dei Re del Mare attenuò ferocia e spirito predatorio in una progressiva civilizzazione. Oggi negli Uomini del Mare si contano persone di ogni genere, spietati guerrieri come pii sacerdoti, ma soprattutto pacifici contadini e artigiani, che sembra difficile possano discendere dai terribili invasori. I

tratti culturali, retaggio dell'antico popolo, che sono rimasti compaiono in misura diversa nei singoli individui e nelle varie regioni, ma è comunque possibile individuare caratteristiche comuni.

Gli Uomini della Sabbia, del tutto simili per aspetto fisico, ma profondamente diversi per quanto riguarda cultura e attitudini, non hanno perdonato agli umani del nord l'Invasione, e non riescono a non considerarli rozzi, volgari e facili all'ira. La loro scarsa propensione per i bagni caldi, poi, è costante motivo di scherno da parte dei raffinati cugini del sud.

Gli Uomini del Mare tengono in alta considerazione l'onestà e l'onorabilità, intese soprattutto come il rispetto della parola data. Si narra di eroi del passato e del presente disposti a sacrificare prestigio e ricchezze, o addirittura la propria vita pur di non mancare a una promessa. Nella realtà dei fatti di rado si giunge a questo punto; di certo però un uomo la cui parola vale poco, vale poco egli stesso, e difficilmente troverà amicizia e rispetto. La prodezza guerriera è più importante che presso qualunque altra razza, esclusi forse i Brutti. L'accusa di codardia è tra le più gravi che si possa rivolgere a un uomo, e ci si aspetta che tutti quelli in grado di portare le armi siano pronti a difendere la terra o obbedire al signore in caso di guerra.

L'obbedienza e la lealtà alla propria famiglia, e quindi al Barone e al Principe, sono valori centrali per gli Uomini del Mare. Chi è senza legami e senza obblighi viene malvisto, poiché solo un traditore, un pazzo o un reietto possono aver voltato le spalle alla propria terra e alle proprie origini. Stranieri e viaggiatori vengono tollerati o accolti, ma godono comunque di scarsa considerazione. Con queste premesse è naturale che gli Uomini del Mare non rispettino particolarmente il commercio e i mercanti; un popolo così diretto e fiero non vede di buon occhio chi non lavora la terra con la zappa o la difende con la spada. Questa loro apparente intolleranza e chiusura verso il mondo esterno viene però fortemente mitigata dal principio dell'ospitalità, considerato sacro e inviolabile da tutti gli uomini di questa stirpe. Molte popolari saghe e ballate raccontano di nemici giurati che, per necessità o per equivoco, si trovarono l'uno ospite dell'altro. Avendo condiviso il giaciglio e il pane, non estrassero le armi ma anzi si comportarono con cortesia impeccabile, in attesa di una situazione che permettesse loro di scontrarsi senza disonorarsi. Nobili e plebei sono in effetti prodighi e disponibili nei confronti degli ospiti loro pari; ci si

aspetta che l'ospite, dal canto suo, non sia inopportuno, fastidioso o approfittatore. L'inviolabilità dell'ospite è, anche tra nobili e Principi in guerra, una forte garanzia di sicurezza, frequentemente utilizzata per iniziare trattative diplomatiche o siglare una tregua. Gli Uomini del Mare possiedono uno spiccato senso della spiritualità e della religione come collante della società, che si tratti del Vecchio Culto o di quello Tetradico. Questa spiritualità si traduce talvolta in sincera fede, talvolta in devozione e rispetto di Dei e Spiriti, talvolta in superstizione, soprattutto presso il popolino. In generale comunque i sacerdoti e gli uomini devoti sono benvenuti e rispettati, mentre, salvo poche eccezioni, la magia e gli stregoni sono guardati con timore e diffidenza.

Cosa pensano gli Uomini del Mare delle altre razze:

UOMINI DELLA SABBIA

Simili nell'aspetto, non sono però veri uomini a tutti gli effetti. Con l'eccezione di Corona del Re, in cui le due stirpi convivono pacificamente, vengono considerati pigri e viziosi. Affascinati da troppo lusso e viziati dall'abbondanza di frutti delle loro calde terre, hanno dimenticato gli autentici valori della vita. I loro modi melliflui e la loro ben nota lingua biforcuta rende difficile fidarsi davvero di loro. Sono troppo molli, per nulla virili, e la loro naturale apertura al dialogo e al compromesso fa dubitare che abbiano davvero il coraggio per affrontare a viso aperto le sfide.

BRUTI

Nonostante i suoi evidenti limiti, la razza dei Brutì è in generale rispettata per la sua fierezza. È vero che sono molto rozzi e altrettanto primitivi, ma dimostrano molti pregi come coraggio, senso dell'onore, e attitudine alla battaglia. Facendo l'abitudine ai loro costumi selvaggi è possibile una pacifica convivenza, e un Bruto non ti tradirà più di quanto lo farebbe un uomo. Nei territori in cui sono presenti, i Brutì sono tra i guerrieri migliori e i comandanti più arditi, il che ovviamente giova alla loro reputazione.

PITTI

Sono una stirpe strana, di aspetto e di costumi. La convivenza con loro è tutt'altro che impossibile, ma le loro antiche usanze tribali non sono sempre facili da comprendere. I Pitti sanno essere scaltri ma sono sicuramente molto primitivi, talvolta animaleschi rispetto agli umani civilizzati. Non sono comunque una

minaccia, e spesso sono buoni d'animo; da rimarcare il loro tradizionale attaccamento al mondo degli Spiriti. In verità non tutti i Pitti sono seguaci del Vecchio Culto, ma sono passati alla storia come tali: molti dei più potenti sciamani ricordati nelle saghe appartengono a questa razza. Ecco quindi che la maggior parte degli Uomini del Mare tende a presumere che un Pitto veneri i Vecchi Spiriti, magari chiedendo in cambio fortuna per la caccia o la salute per passare l'inverno; o almeno che difficilmente un Pitto possa abbracciare il Culto Tetradico.

EREDI

Gli Elfi, come i Brutì, appartengono profondamente alla natura più antica e intima delle Terre Spezzate, mentre le stirpi degli uomini, pur sentendo di non aver mai avuto altra dimora, sono giunti successivamente in questa regione. Gli Uomini del Mare, ultimi arrivati se escludiamo i Niviani, sono stati meno influenzati dagli Elfi nello sviluppo della loro cultura, e per contro non hanno mai veramente compreso il popolo dalle orecchie a punta. Pur riconoscendone la saggezza e il potere non hanno mai accordato loro eccessiva fiducia, forse a causa di questa congenita diversità di cultura e origini, forse stupiti dal fatto che gli Elfi ormai al tramonto reagissero debolmente alla conquista delle loro città e alla distruzione del loro regno. Per gli Eredi vale un discorso simile, difatti hanno ereditato il rispetto ma anche il sospetto nutriti nei confronti dei loro antenati.

NIVIANI

Non scorre buon sangue tra queste due razze e, benché la Pace del Re le riunisca e costringa a trattare con i "Pallidi", di rado c'è autentica amicizia o stima tra un Uomo del Mare e un Niviano. Sono considerati infidi, meschini e ossessionati dal profitto, incapaci di comprendere concetti come l'onore o la lealtà. La loro innegabile ricchezza è vista con invidia e disprezzo più che ammirazione, e sono temuti più che rispettati per le posizioni di influenza che ricoprono. Il malvagio mercante Niviano, che imbrogliava e deruba il bravo falegname Umano, magari con l'aiuto di subdoli poteri magici o dopo averlo tentato con le lusinghe dell'usura, è un personaggio tipico delle ballate. In realtà ogni uomo di mondo sa che i Niviani non sono veramente ostili, e comunque sono troppo ricchi e troppo potenti perché ci si possa permettere di non avere a che fare con loro; ma nel dubbio, si muoverà comunque con cautela.

UOMINI DELLA SABBIA

Gli Uomini della Sabbia sono la stirpe di umani che popola il sud delle Terre Spezzate, sono infatti la razza predominante a Meridia e Venalia, vantano una limitata presenza nei territori di Neenuvar e sono piuttosto diffusi nella capitale di Corona del Re, la vasta e cosmopolita città di Dimora unisce infatti sia Uomini della Sabbia che Uomini del Mare.

"Antichi come la terra, temprati dal fuoco" (questo uno dei proverbi su questo popolo), gli Uomini della Sabbia sono in effetti gli umani che per primi giunsero dal deserto ad abitare le Terre Spezzate, nei tempi antichi in cui solo gli Elfi e le bestie selvagge (tra cui gli odierni Brutti) vivevano nei Sette Principati. L'antico popolo del deserto da cui essi provengono, che il Popolo della Sabbia chiama gli Adusti, migrarono nei territori del sud e, a varie ondate, si stabilirono sempre più a nord imparando a convivere con gli Elfi. Le tribù che si stabilirono nelle foreste popolate dagli Elfi divennero il popolo dei Pitti, quelle che rimasero nei territori più vicini al deserto e al fuoco che veneravano erano, appunto, gli Uomini della Sabbia.

Tali ondate migratorie e la divisione delle nuove terre, che fu progressiva, e in alcuni casi non priva di scontri, vengono tramandate dagli Uomini della Sabbia sottoforma di mito.

La leggenda narra che l'ultimo Re degli Adusti avesse due figli gemelli, un sacerdote del culto del fuoco e un guerriero. Il primo desiderava che gli Adusti, benché fossero grandi in forze ed in numero, non si allontanassero dal deserto loro padre. Il secondo, irretito dagli elfi, desiderava abitare le ombrose ed umide foreste. Infine il gemello guerriero tracciò una linea a terra e si pose dietro di essa, chiamando a sé gli Adusti che desideravano seguirlo verso nord, e per decretare per sempre la separazione da coloro che sarebbero rimasti e per rendersi per sempre diverso dal proprio gemello, dipinse i propri occhi con un colore blu intenso, coprì i propri occhi con l'ombra delle foreste rinnegando il bruciante calore del sole.

Da allora gli Adusti cessarono di esistere, divisi nel popolo dagli "occhi pitturati", o Pitti, e il Popolo della Sabbia. La leggenda narra anche che il gemello che rimase fedele al fuoco e al deserto sia stato benedetto con la potente magia del fuoco, e con esso tutto il suo popolo.

Rispetto ai propri cugini del nord gli Uomini della Sabbia non si contraddistinguono per marcate differenze fisiche, bensì esclusivamente culturali. Con la sola eccezione della città di Dimora in cui le due stirpi riescono a convivere, gli Uomini della Sabbia sono mal visti dagli Uomini del Mare e genericamente considerati molli, pigri e propensi al vizio, al lusso eccessivo ed alla corruzione. Essi si considerano invece un popolo più



Uomo della Sabbia: Elazar, Guerriero Merida

evoluto che non confonde il benessere con la pace, e che pur bramando il primo non si piega alla seconda, combattendo le proprie battaglie in molti modi: con il pensiero, la politica, la magia e, in estrema ratio, con le armi.

Certo tra gli Uomini della Sabbia si trovano fini ed eloquenti pensatori, ma anche persone di ogni genere: sapienti artigiani e scaltri mercanti, studiosi che padroneggiano le arti magiche o l'alchimia, pacifici contadini che vivono secondo il corso delle miti e fruttuose stagioni del sud, pirati e predoni pronti ad approfittare di ogni facile guadagno. Ma la cifra che accomuna gli Uomini della Sabbia indipendentemente da quale sia il Principato in cui vivono è l'abbondanza, la sua ricerca e la sua salvaguardia, così come i benefici sociali e culturali che essa è in grado di assicurare.

Posseggono un forte senso della proprietà individuale e dell'intimità, che si esplica in uno spiccata propensione per il commercio e la trattativa (che si estende ovviamente anche alla diplomazia), e nel gusto per il vizio ed il lusso espressi in forma privata. Questo, di contro, influenza le società degli Uomini della Sabbia con la curiosità, anch'essa rigorosamente segreta, per la sfera personale altrui, in una sorta di gioco sociale in cui si cerca di spiare senza essere, a propria volta, scoperti o spiati.

La curiosità non è però solo un vezzo pubblico, ma anche uno dei caratteri distintivi di questo popolo, che apprezza valori quali il pensiero, la scoperta, lo studio e la ricerca.

Il senso dell'onore è molto forte, come del resto per ogni razza delle Terre Spezzate, benché si codifichi in modi e tradizioni che differiscono dal sentire più istintivo e cruento degli Uomini del Mare. Il mancare alla propria parola è disonorevole e grave sia tra i nobili nati che tra gli uomini di bassa estrazione, benché le parole siano considerate un'arma alla stregua dell'acciaio e possano essere esse stesse protagoniste di duelli. La verità è spesso nelle parole più che nei fatti, ed il mancare alla parola data può non essere considerato disonorevole se la menzogna era stata espressa nel modo appropriato, in tal caso l'offesa sarà stata solo nell'orecchio di chi non ha attentamente ascoltato il proprio interlocutore, scoprendone l'acume. Non sono quindi infrequenti le dispute dialettiche o intellettuali per risolvere una questione o soddisfare un torto, ed una sfida tra gentiluomini può consumarsi nel sangue o seduti ad un tavolo in una partita al Gioco del Trono (gli scacchi).

La battaglia rimane comunque una nobile ed alta (pur se non l'unica) espressione della superiorità di un uomo nei confronti di un altro per gli Uomini della Sabbia, che apprezzano l'arte della guerra e del duello e i cui nobili nati vengono tradizionalmente iniziati al

combattimento come alla filosofia. Probabilmente influenzati dal clima caldo e secco che fu la culla di questa razza, Gli Uomini della Sabbia sono pacifici ed inermi quanto un serpente che, mollemente steso al sole, si rafforza senza sprecare i propri mezzi né mostrare apertamente le proprie armi, pur essendo pronto a colpire con veloce e letale precisione.

Cosa pensano gli Uomini della Sabbia delle altre razze:

UOMINI DEL MARE

Sono uomini che hanno bisogno di scaldarsi il sangue per sentirsi tali, e che mancano, se non di acume, di sottigliezza e duttilità. *"Il deserto è mutevole, e dopo una tempesta esso si rinnova. Il mare può essere capriccioso e terribile, ma anche dopo la peggiore delle tempeste esso ritorna sempre uguale a se stesso."* Vengono considerati rozzi, propensi all'ira e a risolvere le questioni solo menando le mani; i loro costumi sono grossolani, a volte addirittura volgari e sgradevoli, e benché siano guerrieri forti e uomini con un granitico senso dell'onore tale positivo giudizio viene accordato anche ai semplici Brutti. Senza contare che un bagno, ai nordici cugini, non farebbe male.

BRUTTI

Semplici ma temibili, agli occhi degli Uomini della Sabbia i Brutti sono una razza da non sottovalutare e da controllare con attenzione. Rispettata per l'innegabile forza dei suoi appartenenti, che sono *"come la roccia delle montagne, su cui niente cresce e niente cambia mai"*, la stirpe dei Brutti è pericolosa, crudele ed incapace di comprendere davvero la natura degli Uomini della Sabbia. La convivenza è quindi possibile solo grazie ad una reciproca tolleranza delle profonde, e insanabili, differenze.

PITTI

Nonostante le leggende sulla comune origine di Pitti e Uomini della Sabbia, questi considerano i loro remotissimi cugini un popolo di retrogradi che si relegano agli antipodi del vivere civile. Tribali e semplici quanto i Brutti, non eguagliano questa razza in forza e determinazione, ma si caratterizzano, agli occhi degli Uomini della Sabbia, più che altro per il loro forte legame con gli antichi culti, per le cerimonie e lo stile di vita esotico, per lo scarso livello di sviluppo. "Silvani" è il nome dispregiativo con cui gli uomini dagli occhi pitturati vengono dileggiati al sud, in riferimento alle ridicole quanto primitive usanze e al loro stile di vita selvaggio.

EREDI

Discendenti degli antichi e potenti Elfi, la cui natura non manca di affascinare gli Uomini della Sabbia, la stirpe degli Eredi viene considerata una versione meno aliena dei propri predecessori. Tenuti in alta stima per la saggezza e la profondità della loro cultura, gli Eredi appaiono idealisti, generosi, talmente sopra alle umane bassezze da risultare persino fastidiosi. La maggior parte degli Uomini della Sabbia nutre profondo rispetto per i discendenti degli Elfi, ma molti tollerano a stento l'aria di superiorità che irradia dalla stirpe di Neenuvar, e considerano gli "orecchie a punta" dei saccenti altezzosi.

NIVIANI

Sono un popolo antico e rispettabile, che ha portato grande beneficio alle Terre Spezzate e che ha influenzato la società e la cultura dei Principati del sud. I Niviani vengono generalmente considerati intelligenti e saggi, dotati di grande astuzia e di enormi capacità sia nei commerci che nelle arti magiche. Nonostante il vissuto comune tra Niviani e Uomini della Sabbia sia molto simile, e la convivenza sia facile e proficua, l'antico popolo giunto dal Mar di Vespero rimane un mistero, una curiosa incognita da osservare e cercare di capire, per imparare da loro o anche solo per tutelarsi.

EREDI

"Dovunque andiate, con chiunque e in qualunque pericolo voi doveste trovarvi, per quanta paura possa colmarvi il cuore, ricordatevelo sempre, figli miei: voi siete gli Eredi degli Antichi, e nulla potrà mai nuocervi"

Fino a poco più di un migliaio d'anni fa, gli Elfi governavano in maniera saggia e illuminata sul loro grande regno al centro delle Terre Spezzate; ma dal Nord giunsero gli Uomini del Mare che, forti del segreto dell'acciaio, misero a ferro e fuoco le loro verdi terre. Disperati, gli Elfi assistettero al saccheggio della meravigliosa Altamar, e furono costretti a riparare nelle terre di Neenuvar, dove avrebbero rifondato il proprio regno. La visione delle atrocità subite, però, non poteva non lasciare segni su quelle antiche e nobili creature, amanti della vita sopra ogni altra cosa: quei ricordi continuarono a tormentarli, ed essi divennero un popolo triste e sconcolato, al punto che le Elfe non furono più in grado di generare figli.

Condannati all'estinzione, essi non potevano però permettere che tutto ciò che erano scomparisse per sempre dalle Terre Spezzate, e gli Elfi maschi decisero di unirsi alle donne delle tre stirpi di umani (primariamente Uomini della Sabbia e Pitti, in minima misura Uomini del Mare), i Nuovi che sembravano tanto adattabili alle dure condizioni di vita che talora imponevano queste terre; e da queste unioni, caso unico nella storia delle Terre Spezzate, nacquero i primi membri di una nuova stirpe: gli Eredi.

Figli degli Elfi e degli Uomini, gli Eredi appaiono come esseri umani slanciati, spesso più aggraziati nelle movenze di entrambe le stirpi umane che popolano le Terre Spezzate. Sovente, assieme a lineamenti esili e fisici che dimostrano scarsa forza fisica, gli Eredi

hanno ereditato dai loro leggendari antenati una certa bellezza, che però spesso appare stranamente aliena agli Uomini. La loro carnagione è però molto meno chiara di quella degli Elfi, ed essi non sono impregnati della magia che invece è nell'intima natura degli Antichi..

Sebbene i loro corpi non siano glabri come quelli elfici, gli Eredi maschi non hanno traccia di barba o baffi sul volto, ma il loro aspetto in generale è molto meno androgino di quello degli Elfi. Ad ogni modo, il carattere che inequivocabilmente caratterizza gli Eredi come tali sono le orecchie a punta, il "Marchio degli Antichi" di cui ogni Erede va immancabilmente fiero, assoluta-



Luthien e Ambrosia, due Eredi di Neenuvar

mente simili a quelle degli Elfi.

Gli Elfi considerano gli Eredi come le più care delle creature, a cui nel corso dei decenni hanno tramandato tutto il loro ricco patrimonio artistico e culturale, una base ricchissima su cui gli Eredi hanno potuto costruire la propria civiltà del tutto unica. Essi sono consapevoli di essere parte del ciclo della vita, e pongono ogni cura nell'evitare ogni sorta di frattura tra natura e civiltà; la progettazione che imita alcune forme dell'ambiente circostante e l'uso dei materiali più adatti, ad esempio, fanno sì che le loro costruzioni si fondano perfettamente con il luogo in cui esse vengono erette. Spesso gli Eredi, specialmente coloro che risiedono a Neenuvar, vestono con lunghe tuniche di colori generalmente chiari, comunque mai violenti, non particolarmente elaborate

ma riccamente decorate.

Il concetto di arte è pressoché sconosciuto agli Eredi: ogni loro singola opera mira sempre ad essere la migliore possibile, sotto l'aspetto funzionale quanto sotto quello estetico, e per questo essi non concepiscono l'espressione artistica slegata da un manufatto che presenti una qualche funzionalità. Nessun Erede scolpirebbe mai una statua per il puro piacere di farlo, ma nemmeno concepirebbe una colonna i cui capitelli non siano finemente decorati, magari con un motivo foliare dalla bellezza semplice e lieve, per quanto intricato questo possa essere. Per questo motivo l'arte pittorica come viene intesa dagli umani non viene quasi praticata dagli Eredi.

Diverso è il discorso per quanto riguarda la musica e la poesia: le arti maggiormente amate dagli Elfi hanno mantenuto intatto tutto il loro fascino nell'animo degli Eredi, che amano cantare e declamare versi alle manifestazioni della natura che più li affascinano: il cielo stellato e le acque su cui questo si riflette. In effetti, gli Eredi costruiscono molto spesso le proprie abitazioni nelle immediate vicinanze di corsi e specchi d'acqua, che si curano di mantenere assolutamente limpidi e cristallini. Essi sono irrimediabilmente incantati dal liquido trasparente, così semplice ed indispensabile allo stesso tempo.

Nonostante gli Eredi abbiano ereditato la malinconica attenzione al passato dei propri antichi progenitori, essi sono nondimeno un popolo solare e vitale, che guarda con uguale interesse ai giorni passati e a quelli che verranno.

Non esiste alcun genere di divisione di genere all'interno della società degli Eredi, donne e uomini svolgono esattamente gli stessi compiti, benché la loro organizzazione sociale sia di tipo matriarcale, e la loro discendenza matrilineare: ogni Erede, cioè, porta il nome della famiglia della madre, ed è considerato un vero e proprio parente solo dei congiunti di parte materna. Il forte carattere femminile tipico degli Elfi caratterizza anche gli Eredi.

Forti della consapevolezza di discendere da una stirpe tanto nobile, gli Eredi hanno solitamente una grande considerazione di sé; essi tendono, inoltre, ad avere consapevolezza estrema delle conseguenze di ogni azione compiuta, da sé e dagli altri,



Dama Miriel Lötönen

poiché costantemente consci del fatto di essere parte di un ciclo che abbraccia ogni forma di vita delle Terre Spezzate. Per questo motivo, agli occhi di un osservatore esterno, essi sembrano spesso eccessivamente esitanti e riflessivi ma anche tendenti ai massimi traguardi possibili in tutto quello che fanno; semplicemente, gli Eredi tendono a tenere in considerazione ogni implicazione di un'azione, e sebbene il processo di prendere una decisione possa per questo essere sofferto, la loro concezione della vita, unita alla loro naturale longevità, li porta in seguito a puntare ai risultati migliori.

Nonostante nelle loro vene scorra il sangue degli Elfi gli Eredi non sono affatto immortali; essi, però, vivono di norma quanto i più longevi degli uomini. Come si comportano in vita, così rimangono nella morte; i loro riti funebri sono immancabilmente accompagnati da struggenti canti di lamento nell'antica lingua dei loro avi, e spesso il corpo del defunto, avvolto in un panno bianco, viene sepolto in mare, dove l'estinto potrà cullarsi in eterno nelle acque e, nel contempo, essere restituito a quel ciclo vitale tanto caro agli Eredi.

COME TRUCCARSI

Applicate sulle orecchie in lattice da mezz'elfo una piccola quantità di lattice, mastice o colla teatrale, spalmandola con un pennellino su tutto il bordo interno. Infilate le protesi in lattice sulle vostre orecchie e tenetele ferme per circa un minuto esercitando un certa pressione.

Le orecchie da mezz'elfo sono l'unico requisito, oltre alla mancanza di barba e baffi per gli eredi uomini. Si consiglia però anche l'applicazione di un fondotinta chiaro su viso, collo ed orecchie per rendere la pelle più levigata e minore la visibilità della protesi, e l'utilizzo di eyeliner marrone per allungare leggermente la linea dell'occhio affinché risulti più elfico.

Cosa pensano gli Eredi delle altre razze:

BRUTI

Gli Eredi odiano e temono in egual misura i Brutti, considerandoli un frutto corrotto delle Terre Spezzate. Essi sono spietati e crudeli, e benché vivano in una parvenza di società vengono visti dagli Eredi come creature al limite dell'animalità.

Incarnano, insomma, tutto ciò che i loro antichi padri non sono, e non meritano altra considerazione oltre a quella necessaria per tutelarsi da loro con ogni mezzo.

UOMINI DELLA SABBIA

La stirpe di umani che, nel corso dei secoli, si trasferì in piccole comunità presso Neenuvar è ben voluta dagli Eredi. Gli Uomini della Sabbia appaiono ai loro occhi colti e gentili, seppur non scevri dall'ambizione che sempre alberga nei cuori umani. Tesi al benessere e alla prosperità queste creature meritano però di vivere in pace, quando è la pace che cercano, per questo gli Eredi sono aperti al dialogo nei loro confronti, e tendono ad offrire loro la guida e la saggezza di cui sono depositari.

UOMINI DEL MARE

Gli Uomini del Mare sono coloro che hanno causato la caduta dell'antico regno degli Elfi, ed ogni Erede lo sa bene e non può dimenticarlo. Ma da allora gli Uomini del Mare si sono civilizzati, anche se la loro intima natura rimane aggressiva e prevaricatrice quanto i loro simili della Sabbia sono colti e gentili. Gli uomini del Mare sono fieri e onorevoli, questo è indubbio, ma agli occhi degli Eredi di vedute più estreme essi probabilmente non meritano di dominare la terra su cui vivono.

PITTI

Non si può dimenticare come i Pitti siano stati il primo popolo ad avvicinarsi agli Elfi, nel tempo lontano in cui le Terre Spezzate erano rette pacificamente dalla Stirpe dei Padri e, proprio poiché da allora le usanze del Popolo Dipinto non sono molto cambiate, sopravvive negli Eredi il desiderio di custodire e proteggere queste creature semplici ed oneste. Apparentemente tanto selvaggi da essere incompatibili con loro, i Pitti sono invece la stirpe umanoide in maggiore sintonia con l'intima essenza degli Eredi. Con essi condividono infatti non solo il legame antico e potente con le selve, tanto amate da entrambi i popoli, ma anche la visione del "tutto" a discapito del "particolare" ed il senso di armonia con il tempo che scorre e con ciò che li circonda.

NIVIANI

Ai Costoro sono forse tra le peggiori e più pericolose creature che calchino le Terre Spezzate. Viscidi ed oscuri, essi contrastano al massimo con il carattere diretto e solare degli Eredi, e difficilmente uno di loro potrà davvero fidarsi di un Niviano. Le potenzialità magiche e il grado di civiltà niviano provocano solitamente negli Eredi due sentimenti opposti e distinti: la pena e il timore. È infatti un peccato che tante e tali capacità non siano volte a compiere grandi imprese; d'altra parte l'astuta mente manipolatrice dei Pallidi costituisce una certa minaccia per le Terre Spezzate.

BRUTI

Da molto tempo i Brutí sono divisi in Brutí del Nord e del Sud. Stanziati in piccola parte a Meridia, sono invece numerosi a Castelbruma e, in misura minore, ad Altabrína.

La razza dei Brutí è antica, così antica che persino gli Elfi non cantano del loro arrivo o della loro genesi. La loro origine è un mistero, anche se alcuni studiosi sono convinti che i Brutí siano un popolo nato e sviluppatosi nelle Terre Spezzate, e che anticamente fossero una razza semi-bestiale in tutto simile alle creature che ora abitano nelle pericolose terre selvagge. Tali teorie sono avvalorate anche dalle caratteristiche fisiche dei Brutí, che sfoggiano una pelle coriacea color dell'argilla, una straordinaria forza e una caratteristica protuberanza cornea sulla fronte. Se la provenienza dei brutí rimane un mistero, il loro comportamento è noto a tutti gli abitanti delle Terre Spezzate. Le leggende degli Elfi raccontano della loro ferocia sin dall'antichità più remota, quando gli arcani esseri non avevano a temere nessuna creatura tranne, appunto, i Brutí.

Nelle Terre Spezzate, prima della venuta dell'uomo e prima dell'espandersi degli Elfi, i Brutí si aggiravano, allo stadio primitivo, dalle regioni più fredde a quelle riarse dal sole che si trovano nell'attuale Meridia. Poco più che bestie conducevano una vita nomade, vivendo di caccia e raccolta, le Terre Spezzate erano per loro un luogo pieno d'insidie popolato da mostri terribili, la sopravvivenza del loro popolo appesa a un filo. Poi venne il Regno degli Elfi in cui non c'era posto per tali temibili creature, i Brutí vennero spinti nei meno ospitali territori a nord e a sud. All'inizio gli Elfi riuscirono, con armi più evolute, magia ed astuzia, a spostare con facilità le caotiche tribù Brute verso gli estremi delle Terre Spezzate; ma col passare del tempo lo sforzo si fece sempre mag-

giore, finché non ci fu più modo di scacciarli oltre. Tra le nebbie delle terre a nord del Gran Golfo e tra le sabbie del sud gli elfi scoprirono con orrore una nuova caratteristica della Razza Bruta: essi sono estremamente adattabili. Inoltre, con il passare degli anni e l'inasprirsi dei conflitti, le ferali creature avevano assorbito parte della tecnologia elfica e l'avevano applicata alle loro armi e armature.

Da qui in poi la storia dei Brutí si divise in quella del Nord e quella del Sud. A Sud i Brutí rimasero a lungo ai margini della società umana, dopo l'arrivo degli Uomini della Sabbia furono razziatori, schiavi, infine mercenari al servizio dei nuovi arrivati. Oggi sono riuniti in tribù e servono il Principe di Meridia come guerrieri, contribuendo anche all'economia del Principato grazie alla dura vita di pastorizia che si accompagna al loro ruolo di "guardiani di confine".

A Nord invece i Brutí conobbero una lunga epoca di pace, in convivenza col popolo dei Pitti che fu spezzata soltanto dall'arrivo degli Uomini del Mare. La razza Bruta comprese naturalmente il linguaggio della

violenza e il popolo giunto dall'oceano s'impose sugli autoctoni con grande facilità, così i Brutí si adattarono volentieri alle usanze straniere e divennero rapidamente parte di questa nuova e vitale cultura.

D'altra parte gli Uomini del Mare accolsero tra loro con favore i forti alleati Brutí e si mischiarono a loro come nessuno aveva fatto prima.

Quale che sia la loro terra di origine, i Brutí condividono alcune caratteristiche tipiche della loro razza.

Essi sono fieri e coraggiosi salvo che di fronte al soprannaturale: la magia li inquieta e la superstizione permea la loro visione del mondo.

Il popolo Bruto ama le persone chiare e dirette, il linguaggio forbito e complesso sortisce l'effetto di confonderli o di farli



Amos, un Bruto Merida

arrabbiare, solo i più istruiti tra loro conoscono la scrittura ed anche coloro che la conoscono comunicano malvolentieri per iscritto. Ciò non significa che avere a che fare con un brutto equivalga a rapportarsi con uno stupido, o un sempliciotto, più di un furbo mercante del sud è rimasto sorpreso dall'astuzia brutta. Essi non comprendono complesse astrazioni, ma possiedono una notevole intelligenza pratica ed imparano agevolmente se istruiti da un maestro disposto a tentare d'insegnargli qualcosa.

Non è aliena al carattere dei Brutí una certa durezza d'animo, e benché non siano per forza spietati il loro rispetto va al più forte, al più capace del gruppo. Comprendono facilmente il valore dell'autorità anche se non sempre, come gli uomini del resto, vi si sottomettono facilmente. A causa del loro animo superstizioso ai Brutí riesce difficile accettare la complessa elaborazione dottrinale che consegue al culto della Tetrade. I sospiri tra gli alberi, il bizzarro atteggiamento degli animali, l'imprevedibile scatenarsi degli elementi sono, per loro, segni dell'esistenza di spiriti che permeano la realtà, ed è per questo che essi seguono per la maggior parte l'Antico Culto.

Tra le razze senzienti i Brutí sono quella più istintuale, cosa che li rende agli occhi degli Eredi o dei Niviani simili alle bestie. In effetti la loro naturale aggressività, l'evidente disprezzo per coloro che non sanno far valere da soli le proprie ragioni, la fretta nel decidere (se un brutto deve giudicare qualcuno la prima impressione è quella che conta) ne fanno un popolo forte e rapace.

COME TRUCCARSI

Applicate sulla **protesi in lattice da brutto** una piccola quantità di lattice, mastice o colla teatrale, spalmandola con un pennellino su tutto il bordo interno, quindi appoggiatela al centro della fronte e tenetela in questa posizione per circa un minuto esercitando una certa pressione. Stendete quindi il **cerone marrone** con una spugnetta in lattice sul viso, sul collo e sulle mani se non sono coperte da sciarpa e guanti. Abbiate cura di stenderlo anche sulle orecchie e di sfumarlo sulla placca frontale e sul retro del collo per conferire un effetto naturale.

La protesi frontale da brutto è stata pensata e realizzata da Terre Spezzate, e non si trova in commercio. Può essere richiesta in regia prima di ogni evento cui si è iscritti, lo staff provvederà a prestarne una ad ogni giocatore che interpreti un brutto.

Cosmetici consigliati: cerone teatrale a base d'acqua Kryolan color **CASTANO** (codice colore 043)



Cosa pensano i Brutí delle altre razze:

UOMINI DEL MARE

I Brutí in generale apprezzano i loro vicini umani del nord, li trovano un po' inferiori certo, ma d'altronde come potrebbero essere forti, resistenti e abili come un Bruto? Gli Uomini del Mare sono un po' viziati ecco. In effetti non sopportano neanche bene il freddo, nessuno lo sopporta come un brutto! Le loro donne (e gli uomini) sono una bella preda di guerra, ma per mettere al mondo un figlio non c'è niente di meglio di un grembo di Bruta (o del seme di un Bruto ovviamente).

PITTI

La considerazione che il "Popolo Dipinto" trova presso i Brutí è notevole. I Brutí pensano che i Pitti siano davvero sorprendenti per la loro piccola taglia. Sono convinti che questi piccoletti abbiano una scarsa considerazione per la propria incolumità e che la loro temerarietà in battaglia sia stupefacente. Ai Brutí le loro usanze paiono in generale un po' eccessive, in particolare le esaltanti feste religiose a cui i Pitti si abbandonano sono senz'altro inappropriate: l'adorazione degli spiriti richiede meditazione e tranquillità non certo un baccanale che sarebbe più opportuno per festeggiare una vittoria sul campo!

EREDI

Per quel che riguarda i Brutí, gli Eredi sono una razza in estinzione al pari dei loro avi Elfi. Li considerano dei deboli, se i loro progenitori erano potenti e terribili come fiamme questi loro figliastri non ne sono che il pallido riflesso. Essi vivono di glorie passate nel lusso e nello sperpero, il loro destino è la schiavitù o l'annientamento sotto i colpi delle altre razze, preferibilmente i Brutí. E' facile avere a che fare con loro,

basta fare la voce grossa e quei fessi abbassano subito la cresta, anzi le orecchie!

NIVIANI

Questa razza è un assoluto mistero per i Brutì, e, come a tutte le cose che non conoscono, gli attribuiscono un che di magico, di soprannaturale. Li credono magici, simili a spiriti, ma più inquietanti. La loro pelle pallida è senz'altro indice di malattia e si dice che stargli troppo accanto provochi la Rogna o peggio: porti sfortuna! Il Bruto saggio ha una salutare paura di avere a che fare con un "Pallido" chissà che non s'innervosisca e getti il malocchio su di lui o la sua famiglia.

UOMINI DELLA SABBIA

Brutta razza quella degli Uomini della Sabbia, le loro parole possono facilmente ingannare lo sprovveduto che vi presti bada. I Brutì giustamente diffidano di questo popolo pieno di segreti e usanze incomprensibili (per loro). Ma per fortuna il loro debole fisico non può competere con la possanza dei Brutì, e, se non si presta troppa attenzione alle loro curiose attività (e si sta attenti a non bere dalle loro coppe), si può avere a che fare con loro senza di rimanere invischiati in qualche faccenda oltre la portata della propria ascia.

PITTI

"...ecco, Amici, ecco perché i nostri Padri amarono il popolo che negli occhi ha il colore del Cielo. Essi posseggono la forza e l'onestà delle fiere, odono i sussurri degli alberi e la loro voce ha la potenza del Vento. Sono semplici, rifuggono la civiltà, e come fanciulli che ascoltano le storie degli anziani per dimenticarle non appena il sonno giunge a chiudere i loro occhi, i Pitti rimangono per sempre giovani..."

Tra le gelide nevi di Altabrina, nella profondità delle selve di Neenuvar e in una piccola comunità nei fitti boschi di Corona del Re vive un popolo, di piccola corporatura ma di grande coraggio, misterioso ed alieno agli occhi degli Uomini. Si tratta del "Popolo Dipinto" o Pitti come sono chiamati comunemente i membri di questa razza.

"L'uomo saggio non deve credere alle leggende, essi sono umani come te e me, solo che in un tempo passato scelsero la saggezza al posto delle lusinghe della civiltà". Così parlava ai propri studenti il maestro Teofilo all'epoca del Regno di Alessandro. I Pitti, in effetti, al tempo dell'arrivo dell'uomo nelle Terre Spezzate, facevano parte del popolo degli Adusti, giunto dall'estremo sud e stabilitosi dapprima negli odierni territori di Meridia e poi spintosi verso nord fino ad incontrare gli Elfi. L'incontro con un popolo così arcano e potente affascinò parte degli antichi Adusti e li spinse ad una sorta di venerazione nei loro confronti. Alcuni Adusti vedevano negli Elfi degli Dei in terra, la testimonianza diretta dell'esistenza di un mondo magico e spirituale che permea quello reale.

Così mentre alcuni uomini ponevano le basi per lo sviluppo della fiorente civiltà merida, altri vivevano all'ombra del popolo fatato assorbendo i suoi miti, le sue conoscenze e la sua infinita saggezza. Come un frutto

raggiunge la maturità e si separa dal ramo che l'ha generato, così il popolo dipinto si distaccò dagli Uomini della Sabbia e scivolò verso nuovi orizzonti. Narra una leggenda che quando essi si sentirono pronti dipinsero i loro volti e fuggendo la luce del sole si recarono alla corte degli Elfi, i quali dissero loro che a nord stava il loro destino, tra le foreste e i ghiacci oltre il Gran Golfo. Nel nord delle Terre Spezzate i Pitti incontrarono la feroce genia dei Brutì e con essi strinsero rapporti cordiali insegnando loro la religione appresa dai Fatati. Tuttavia la convivenza si rivelò più fragile del previsto e, all'arrivo degli Uomini del Mare, molti Brutì abbandonarono il Popolo Dipinto unendosi ai nuovi arrivati. I Pitti ebbero molto a soffrirne nella guerra coi guerrieri dalle armi d'acciaio e dovettero ritirarsi a nord del Cristallo o nelle terre rimaste ai loro mentori elfici. E lì oggi rimangono, conducendo una vita in sintonia con la natura lontano da città affollate e costruzioni in pietra.

Non esiste razza delle Terre Spezzate che si trovi più a proprio agio dei Pitti all'interno di selve e foreste d'ogni genere. Essi sono magnifici esploratori e cacciatori, abili erboristi e coraggiosi guerrieri capaci di difendersi dalle numerose insidie delle zone selvagge. Quelli tra loro che padroneggiano poteri magici o spirituali li considerano un dono del mondo degli spiriti, concesso grazie ai patti che stringono con il loro animale totem o con le potenti Essenze della Natura.

La consapevolezza dell'esistenza di un mondo soprannaturale, contiguo e sovrapposto a quello terreno, condiziona in ogni momento il comportamento dei Pitti, ed essi sono senz'altro il popolo più intimamente religioso delle terre spezzate, non perdendo occasione di dimostrarlo. Certi che il proprio destino sia già scritto da tempo, i giovani non si curano troppo di quel che

rischiano o di quel che gli può accadere, e i vecchi cercano incessantemente i segni che gli permettano di conoscere anzitempo il futuro. Ragione per cui tanto spesso i Pitti appaiono, agli occhi degli estranei, dei folli temerari o dei primitivi invasati.

Per il popolo pitto ogni avvenimento lieto è un dono indimenticabile degli spiriti e come tale va festeggiato lietamente, con libagioni e festini. Anche le cerimonie religiose assumono spesso il carattere di danze o canti di gruppo, anche se l'elemento mistico trae forza principalmente dall'intermediazione degli sciamani col mondo degli spiriti, che vengono contattati con l'ausilio di piante, muschi, funghi e distillati in grado di esaltare le capacità dell'officiante. Tipici dell'appariscenza religiosa pitta sono pure le frastornanti musiche tribali e il macabro sacrificio di animali e, talvolta, di prigionieri o reietti della società.

Le usanze del Popolo Dipinto sono varie e spesso incomprensibili a chi non ne fa parte. La più appariscenza è senz'altro quella dei tatuaggi: sin dalla nascita, attorno agli occhi del nuovo arrivato, viene tatuata una striscia di colore blu a eterno ricordo della scelta che l'intero popolo effettuò millenni or sono proteggendo i propri occhi dalla furia del sole. Con il passare degli anni, i Pitti ricoprono il proprio volto e spesso anche il resto del corpo, di nuovi tatuaggi, ad indicare le imprese compiute o il rispetto sociale di cui godono.

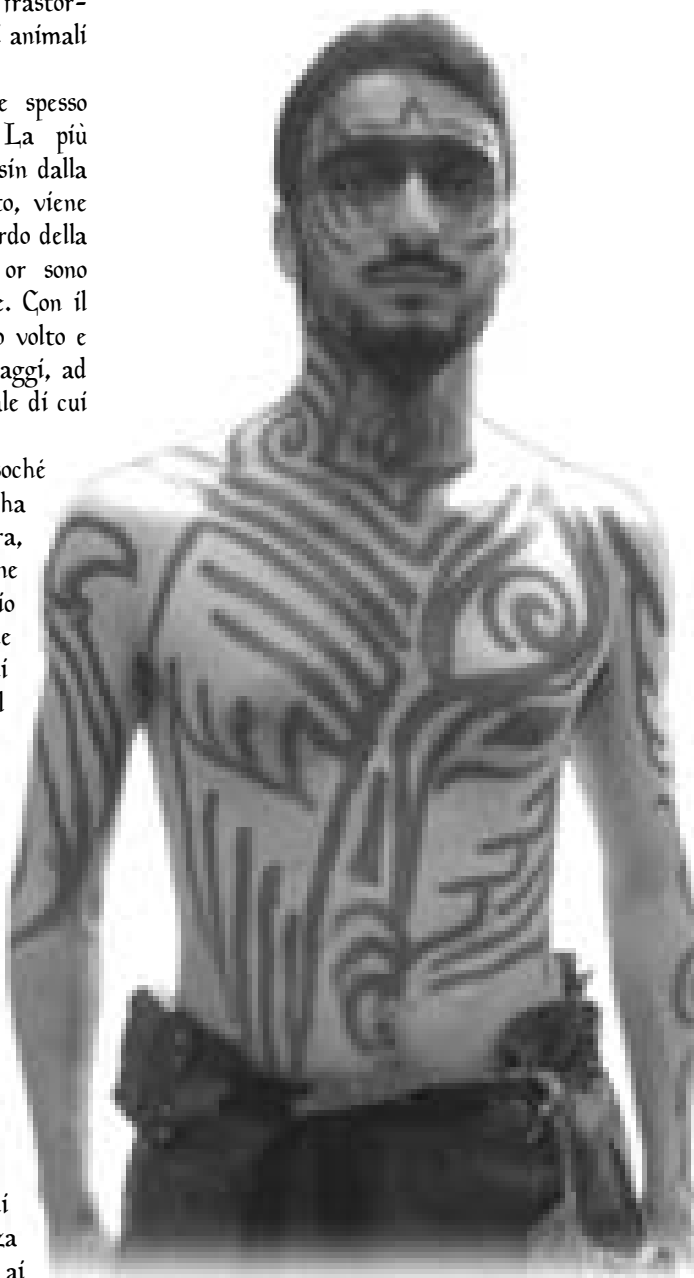
La cultura dei Pitti e la loro storia sono pressoché sconosciute anche perché questo popolo non ha mai sviluppato né accettato la scrittura, preferendole una vasta e profonda tradizione orale. Raramente un pitto sa scrivere il proprio nome, e ancor più raramente sa leggere anche solo poche, elementari parole. I saggi e gli anziani tramandano storia e leggende del passato, e l'arte di intonare la voce e di parlare destando interesse sono estremamente apprezzate, tanto che si dice che un Pitto, vinto diffidenza e silenzio, sia difficile da far stare zitto. La stessa magia brinnica, secondo la tradizione pitta, altro non è che un antico patto stipulato con lo Spirito del Vento, che consente agli sciamani di rendere invincibile la potenza della loro voce.

Nonostante possano apparire come dei selvaggi, i Pitti coltivano, a modo loro, un forte senso dell'onore. Difficilmente uno di loro userà l'arma della menzogna per cavarsi d'impaccio, piuttosto il loro incredibile coraggio, che altri definirebbero temerarietà, li porterà a tentare imprese disperate senza batter ciglio e senza tener conto di ordini, ai quali il Popolo Dipinto è particolarmente refratta-

rio. Con questo non si vuol dire che i Pitti cerchino la morte in ogni occasione, il guerriero saggio sa tener conto dei consigli degli anziani e sa che, nel momento del bisogno, gli spiriti gli indicheranno la giusta via.

COME TRUCCARSI

Stendete il **cerone blu** con una spugnetta in lattice sulla porzione di viso che va da tempia a tempia, coprendo gli occhi fino alle sopracciglia nella porzione superiore agli occhi e per almeno 2 centimetri circa nella parte sottostante. L'effetto complessivo deve essere quello di una "maschera" che copra la fascia degli occhi per un'altezza di circa 5 o 6 centimetri. Con un pennellino



Corvomanto, figlio della Lince

delineate meglio il contorno del trucco e aggiungete, sempre usando il cerone blu, dei motivi a piacere che personalizzino il trucco.

Cosmetici consigliati: cerone teatrale a base d'acqua Kryolan color BLU (codice colore 510)

Cosa pensano i Pitti delle altre razze:

UOMINI DEL MARE

Che gli Uomini giunti dal mare ghiacciato siano un popolo un po' strano è opinione diffusa presso i Pitti. Per quel che riguarda il Popolo Dipinto gli uomini troppo spesso hanno progetti tanto ambiziosi quanto inutili, come le imponenti città in cui si chiudono. Non riescono a cogliere davvero l'essenza del vivere, si rendono prigionieri di mille vincoli: mura, armature, convenzioni che difficilmente vengono comprese da un Pitti. Gli Uomini inoltre venerano dei falsi dei, la loro cecità di fronte al mondo che li circonda li ha fuorviati, spingendoli ad inventarsi di sana pianta degli spiriti che chiaramente non esistono. Ecco perché per un pittto è punto d'onore mostrare agli Uomini quale sia il giusto stile di vita, cantando delle antiche gesta, danzando e godendo dei doni, oltre che combattendo fieramente.

BRUTI

È opinione comune che i Brutti siano costantemente in cerca di rogne, e che si prendano eccessivamente sul serio, quasi quanto gli uomini, ma "fai in modo che un brutto ti guardi le spalle e gli Spiriti non ti chiameranno a loro quel giorno". Il loro fisico massiccio li rende temibili e il loro valore è fuori discussione, la fede negli spiriti è salda, ma è senza dubbio un popolo che non ha capito come ci si diverte. Senza contare che alcuni di loro sembrano davvero poco svegli. Il rapporto con i Brutti è comunque generalmente cordiale, forse a causa della storica convivenza nei medesimi territori, forse perché sono le due razze più selvagge delle terre spezzate.

EREDI

La nobile stirpe degli Elfi ha sempre affascinato il Popolo Dipinto, la loro saggezza li ha guidati verso il loro destino e gli ha svelato la vera natura delle cose. Dagli immortali discendono gli Eredi che, come i loro padri, paiono infusi di magica sapienza. La loro moderazione e la loro mitezza suscitano nei Pitti un grande rispetto e una profonda ammirazione tanto da farli apparire ai loro occhi come degli esseri superiori.



Turone Spadadivento

UOMINI DELLA SABBIA

Non vi sono mai stati grandi contatti tra i Pitti e gli uomini della Sabbia se si esclude la comune convivenza nei territori di Neenuvar. Non stupisce dunque come questi godano della medesima considerazione di quelli del Mare presso il Popolo Dipinto. Le antiche leggende sulla comune origine sono difficili da credere, gli usi e costumi degli uomini della Sabbia sono troppo diversi per crederli davvero antichi cugini. Inoltre anche questi uomini sono associati al culto della Tetrade, anche se, forse per il caldo delle loro terre, gli Uomini della Sabbia hanno almeno il buon senso di non chiudersi nel ferro per combattere.

NIVIANI

Se dal mare fossero arrivati dei demoni, sarebbe stato meglio. Agli occhi dei Pitti si tratta di una razza dannata e la scarsa opinione che ne hanno gli Eredi non aiuta certo ad averne una buona considerazione. Si dice che questi "Pallidi" praticino la magia nera, cosa non difficile da credere vista la disgustosa opulenza nella quale vivono e la pelle bianca come un sudario di morte, chiaro segno di perdizione. La loro terribile blasfemia è tanto sfrontata che si racconta si credano essi stessi degli dei in terra e che neghino l'esistenza degli spiriti.

NIVIANI

“Non riesco mai a capire che tattica di contrattazione stia adottando, è frustrante. Durante i nostri discorsi i suoi occhi neri come la pece mi fissano come due buchi profondi in quel viso terreo e affilato. Diamine, la prima volta mi ha fatto quasi paura! Parla sempre con cadenza regolare, senza far trasparire nessuna emozione, e quanto beve! Ogni volta che vado a trovarlo mi offre un vino diverso e mi racconta la sua storia, dal liquore forte e scuro di Altea al delicato rosato di Piazza del Sole, è incredibile. Insomma, se non avessi trenta anni suonati di commercio alle spalle e non mi avesse già fatto guadagnare un bel po' di corone... direi proprio che sta cercando di fregarmi!”

I Niviani sono l'ultima razza giunta nelle Terre Spezzate, poco dopo la grande conquista degli Uomini del Mare. Essi arrivarono infatti circa nove secoli fa dal Mar di Vespero sulle coste di quello che sarebbe diventato il Principato di Venalia, accolti con favore dagli antichi Uomini della Sabbia che popolavano quella regione.

Con il passare dei secoli la loro presenza si estese anche a Meridia, dove hanno formato una numerosa ed unita comunità, e a Corona del Re, dove frequentano ed animano la corte reale. Nonostante non siano una razza dominante in alcun Principato vengono di norma tenuti in grande considerazione, in particolare dagli Uomini della Sabbia con i quali hanno maggiormente condiviso usi, costumi e conoscenze.

I Niviani, infatti, si integrarono profondamente, ed in fretta, con gli Uomini della Sabbia. Affascinati dall'ingegno di questo popolo e dalla loro innata curiosità, riuscirono immediatamente a destare interesse negli ospitali stranieri grazie alle approfondite conoscenze che vantavano nel campo della navigazione, della contrattazione e della magia, radicata nella cultura niviana fin dall'antichità.

Non ebbero invece la stessa calorosa accoglienza da parte degli Uomini del Mare, che governavano le Terre Spezzate al momento del loro arrivo. Diffidenti e sospettosi nei confronti del diverso, e profondamente ostili alle pericolose pratiche magiche, le granitiche genti del nord etichettarono i Niviani come avidi manipolatori, tanto deboli fisicamente quanto subdoli sul piano intellettuale. Fu così che i “Pallidi” (come vengono chiamati con disprezzo) furono perseguitati durante tutto il dominio del Trono del Mare, e mal visti anche durante i secoli successivi, durante i quali sia Valniani che Brumiani occuparono il trono.

Ciononostante il viaggio dei Niviani non ebbe termine, e grazie ad un'accorta politica di sopravvivenza e consolidamento, oggi gli esponenti di questo popolo sono accettati e rispettati in tutte le Terre Spezzate.

Il colorito latteo della pelle li rende spettrali e sensibili alle scottature, mentre il colore livido delle labbra e del contorno occhi li caratterizza alla vista come scuri e tenebrosi, attraendo spesso la diffidenza di coloro che si avvicinano loro. La verità è invece che la marcata debolezza fisica li rende sovente inadatti al combattimento ed al confronto fisico, lacuna che forzatamente devono superare con l'intelletto, la spiccata manualità e le arti oratorie. Sono inoltre molto delicati nell'apparato visivo, peculiarità che li costringe a ripararsi dal sole forte ed a muoversi davvero a proprio agio principalmente di notte, ragione per cui prediligono i climi caldi e temperati del Sud.

I Niviani si considerano intellettualmente superiori alle altre razze, profondi conoscitori dell'animo umano e delle sue infinite sfaccettature; amano l'intrigo, il lusso ed il denaro come strumento di comunicazione del proprio status sociale. Sono laboriosi e tenaci, si cimentano volentieri in lavori di manifattura anche pesante (come la costruzione di raffinate e veloci imbarcazioni) e raramente delegano i propri compiti, preferendo svolgerli in prima persona. Solitari ma con un profondo rispetto per i membri del proprio popolo, amano il viaggio e le culture sconosciute, non apprezzano per natura la guerra ed i duelli preferendo soluzioni di mediazione oppure, nei casi meno gravi, una partita al Gioco del Trono (gli scacchi) davanti ad un buon bicchiere di vino rosso.

Di modi educati e garbati, raramente prevaricatori, è noto che ai Niviani piaccia ascoltare tutti, senza distinzione, forse per individuarne al meglio i punti deboli; sono infatti maestri nel condurre con grazia ed intelligenza le discussioni fino a far coincidere (in modo pressoché impercettibile) le opinioni altrui con le proprie. Aperti ed interessati a racconti e confronti verbali d'ogni genere, i Niviani istaurano raramente rapporti di reale fiducia e amicizia con membri di altre razze, preferendo invece rimanere saldamente legati alla propria comunità niviana locale. Probabilmente per l'antica condizione di “popolo in viaggio” che deve restare unito, o ancor più verosimilmente per far fronte ai lunghi secoli di persecuzione, i Niviani posseggono una spiccata solidarietà razziale. Un Niviano non nocerà mai di sua iniziativa ad un altro membro della sua comunità, né fisicamente né economicamente.

Diverso è invece l'atteggiamento verso coloro che, pur avendo viaggiato insieme nell'antichità, hanno deciso di allontanarsi e disperdersi, i Niviani di Principati diversi dal proprio non godono infatti di maggior considerazione di quanta ne venga riservata agli amichevoli stranieri. Sacro è invece il valore dell'ospitalità, che in tempi di pace i Niviani devono assicurare ad altri membri della propria stirpe. Generalmente considerati infidi e disonorevoli soprattutto al Nord non si fidano facilmente del prossimo ma si dice che una volta conquistata davvero l'amicizia di un Niviano si sia trovato un alleato per la vita.

COME TRUCCARSI

Stendete il **cerone bianco** con una spugnetta in lattice sul viso, sul collo e sulle mani se non sono coperte da sciarpa e guanti. Abbiate cura di stenderlo anche sulle orecchie e di sfumarlo sul retro del collo per dare un effetto naturale. Una volta asciutto applicate il **cerone nero** su labbra ed occhi con un pennellino badando a coprire completamente la palpebra superiore e di rimarcare quella inferiore con un tratto di almeno mezzo centimetro circa. Lo stesso effetto può essere ottenuto usando direttamente un rossetto nero per le labbra e un eyeliner nero per gli occhi, magari completando il tutto con ombretto compatto viola scuro, nero o grigio sfumato sull'arcata sopraccigliare. Se le mani sono scoperte completa l'effetto complessivo l'utilizzo di smalto nero per unghie.

Cosmetici consigliati:

cerone teatrale a base d'acqua Kryolan color BIANCO, rossetto nero, cerone teatrale NERO (sempre Kryolan) a base d'acqua per il trucco maschile. Eyeliner nero e ombretto scuro, compatto, per il trucco femminile e in generale per un effetto più curato.



Dama Medea Laertidi

Cosa pensano i Niviani delle altre razze:

UOMINI DEL MARE

Sono umani, e come tali manovrabili e di debole volontà. Piuttosto che imparare dai propri errori preferiscono reiterarli all'infinito e risolvere le proprie dispute con l'acciaio e la violenza invece che con il confronto e la discussione. Sono crudeli, disprezzano tutto ciò che non conoscono o non possono capire, tentando di distruggerlo. Mostrano pessimo gusto in qualunque cosa facciano, nel vestire, nel mangiare, nello svagarsi, e cosa peggiore di tutte pensano di essere i migliori, i discendenti di un presunto retaggio antico ai loro occhi quanto fasullo nella realtà. Non sono altro che bestie, come i bruti.

UOMINI DELLA SABBIA

Così simili fisicamente eppure così diversi dai loro cugini, sembrano la copia riuscita dei propri simili del Nord. Sono curiosi, e per questo riescono ad apprezzare ciò che la vasta e profonda cultura niviana ha da offrire, inoltre hanno accolto il "popolo in viaggio" e saputo avvantaggiarsi dei suoi doni, ricambiando con ospitalità e protezione quando gli Uomini del Mare volevano rendere i Niviani schiavi. Oltre a questo gli Uomini della Sabbia apprendono facilmente, e come tutti gli umani hanno fisici possenti che possono essere molto utili nel costruire una solida fortuna. Molti Niviani sono soliti scherzare sul fatto che gli Uomini della Sabbia sono più simili a loro che ai propri cugini del nord.

BRUTI

Sono poco più che bestie e pertanto feroci combattenti anche più degli Uomini del Mare, ma hanno almeno la buona creanza di non intromettersi in cose più grandi di loro a meno che non siano provocati.

Un brutto, una volta istigato, è un pericolo per tutti, imprevedibile nelle azioni e nelle reazioni tanto che è cosa assai saggia tenersi il più alla

larga possibile. Di contro, come ogni creatura senziente, il benessere ai Brutí piace, e le loro ferali capacità possono essere ben remunerate e rivelarsi immensamente utili, di tanto in tanto. Riguardo ai loro costumi e alle loro usanze i Niviani nemmeno si interrogano, con aria divertita argomentano: "perderesti tempo a studiare l'etichetta delle tigri del deserto?"

PITTI

Semberebbero davvero buffi se non fossero così pericolosi, con le asce soprattutto. Quella striscia blu che copre i loro occhi rende il viso umano ancora più grossolano alla vista di quanto già non appaia al Niviano medio. Il popolo dagli occhi dipinti teme i pericolosi "Pallidi", considerandoli infidi, traditori e manipolatori, ma se si è abbastanza saggi dal tenersi fuori dalla misura delle loro armi questo non costituisce un gran problema. Credono nei loro assurdi spiriti dei boschi, che a dir loro governerebbero ogni cosa: guerre,

tradimenti, orrori. In realtà una mente accorta sa che è il denaro ad avere questo potere. Ecco perché i Pitti pregano al freddo davanti ai pioppi, mentre i Niviani lo fanno al caldo di un fuoco, davanti all'oro.

EREDI

Sembra siano sempre a conoscenza di ogni cosa, gli Eredi. Senza dubbio sono generosi e spesso ottimi interlocutori, sia per una piacevole chiacchierata che per una serrata trattativa. Sono intelligenti, e scarsamente soggetti alla retorica o all'affabulazione, posseggono persino una certa padronanza della magia, che è antico retaggio dei loro avi immortali. Ma gli Eredi sono anche degli inguaribili idealisti, ed è proprio per questo che vengono considerati inferiori, neanche paragonabili ai Niviani in quanto a capacità nel conoscere e comprendere ciò che è estraneo. "Gli Eredi guardano indietro, i Niviani sanno guardare avanti, e lontano".

SCEGLIERE LA CARRIERA

Ogni PG appartiene ad una e una sola Carriera, scelta tra quelle disponibili nel suo Principato, che sono 3 o 4. Le Carriere sono molto varie, ed è possibile trovarvi quasi ogni genere di personaggio. È molto importante scegliere la Carriera giusta per il PG, poiché determina quali abilità di base ed avanzate avrà la possibilità di apprendere durante il gioco, e non sarà possibile cambiarla in seguito.

Ogni Principato possiede una Carriera **guerresca**, la più indicata per quei personaggi incentrati sul combattimento:

I *Guerrieri del Clan* di Altabrina sono barbari, la cui prodigiosa forza e resistenza ai colpi permette di fare a meno delle armature più pesanti. Possono imparare alcune abilità da scout.

Gli *Armigeri della Torre* di Castelbruma sono l'archetipo del guerriero tardo medievale pesantemente corazzato. Dediti unicamente alla guerra, i più esperti tra loro hanno pochi rivali in battaglia.

I *Paladini* di Valleterna sono valenti guerrieri, ispirati dalla fede e in grado di officiare, anche su se stessi, cerimonie di basso livello. Usano soprattutto consacrare le proprie armi per la causa di Valleterna o aiutare i più deboli.

Le *Guardie Reali* di Corona del Re sono soldati fedeli e determinati che difendono la Pace e la Giustizia del Re. I migliori tra loro diventano le leggendarie Cappe Celesti e dedicano la loro vita alla protezione della famiglia Reale.

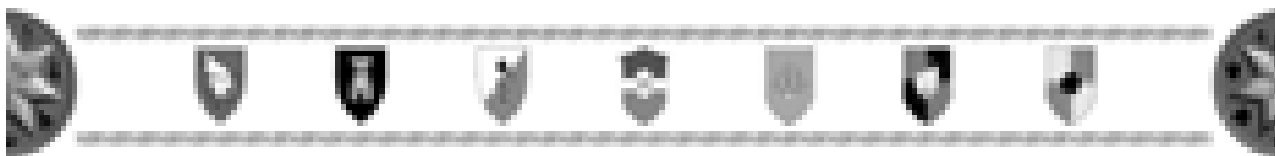
I *Mahtaren* di Neenuvar sono guerrieri ma anche maghi, e imparano a lanciare incantesimi mentre combattono o indossano Armature pesanti. Dover padroneggiare due arti richiede molto tempo e molti punti, ovviamente.

I *Miliziani* di Venalia sono combattenti abili e disciplinati, e compensano l'assenza di particolari pregi con alcune abilità di conoscenza o da scout, utili nel loro lavoro di esattori e di scorta per i mercanti.

I *Guerrieri della Sabbia* di Meridia comprendono nobili e plebei dell'estremo sud, dai Cavalieri al servizio di un Arconte ad ex-predoni Brutí. Tradizionalmente poco avvezzi alle Armature pesanti, compensano con abilità da scout.

Gli *Scudi d'Argento* sono fieri mercenari e non appartengono a nessun Principato. Difettano di addestramento formale, ma quelli tra loro che sopravvivono abbastanza hanno a disposizione un raro assortimento di abilità.

Poiché molti soldati e combattenti hanno spesso a che fare con le ferite, in tutte le Carriere guerresche è possibile apprendere le abilità base correlate a Trattare Ferite. In ogni Principato esiste inoltre almeno una Carriera **medica**, i cui membri possono, se lo desiderano, apprendere abilità da cerusico, ovvero le abilità di base ed avanzate correlate a Trattare Ferite. In generale si suppone che chi vi appartiene si occupi anche di amministrare i Rimedi e curare i suoi compagni feriti, ma non si tratta di un obbligo, né della



Un gruppo di feroci Orchi si prepara allo scontro

caratterizzazione principale di queste Carriere, i cui membri si considerano religiosi, sapienti o commercianti, e non per forza cerusici. È importante notare che solamente Sciamani e Druidi conoscono l'Erboristeria.

Gli *Sciamani* di Altabrina (vedi Carriere artigiane)

I *Cacciatori* di Castelbruma (vedi Carriere da scout)

I *Custodi della Fede* di Valleterna (vedi Carriere religiose)

I *Sacerdoti della Tetrade* di Corona del Re (vedi Carriere religiose)

I *Druidi* di Neenuvar (vedi Carriere artigiane)

I *Mercanti* di Venalia (vedi Carriere artigiane)

Gli *Alchimisti d'Ambra* di Meridia (vedi Carriere artigiane)

Nei secoli ogni Principato ha affinato tecniche segrete per preparare Filtri alchemici, forgiare armi e armature, o ancora preparare Rimedi erboristici. Chi studia questi segreti appartiene alle Carriere **artigiane**, e utilizza le sue arti per aiutare il proprio Principato e per commerciare le proprie creazioni. Nessun Principato è infatti in grado di creare autonomamente tutto ciò di cui ha bisogno, e deve rivolgersi ad artigiani forestieri per procurarsi oggetti al di fuori del proprio campo di conoscenze.

Gli *Sciamani* di Altabrina sono erboristi i cui Rimedi non solo guariscono ferite e malattie, ma fortificano il corpo dei guerrieri e lo spirito dei sacerdoti. Seguono il Vecchio Culto e sono specializzati in Cerimonie in

grado di donare la forza di un orso o la furtività di una volpe.

I *Forgiatori* di Castelbruma sono i migliori fabbri del Regno; le loro solide corazze e armi d'acciaio non conoscono rivali. I Forgiatori sono spesso dotati di grande forza fisica e abili nell'uso del martello.

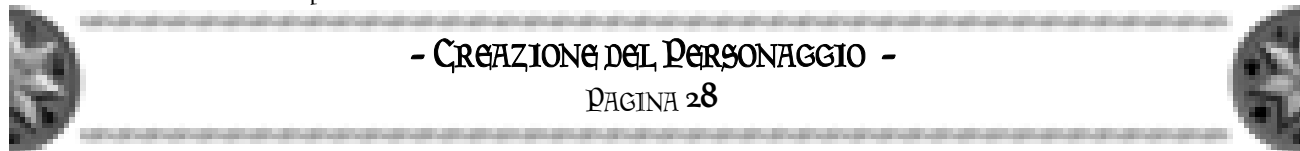
Gli *Artefici* di Valleterna si sono tramandati i segreti elfici della forgia per la creazione di armature robuste e leggere insieme, armi consacrate ed archi e frecce di superba lavorazione. Loro specialità sono pure il tiro con l'arco e una certa conoscenza delle arti arcane.

Gli *Alchimisti di corte* di Corona del Re sono abili conoscitori dell'arte alchemica, sebbene meno rinomati dei cugini del sud. Preparano Veleni ma soprattutto Pozioni di difesa e di immunità, e sono grandi studiosi.

I *Druidi* di Neenuvar sono erboristi specializzati nella cura dei Veleni e delle ferite più difficili, addirittura si dice siano in grado di guarire arti mozzate di netto. Sono anche sacerdoti della Dea ed officiano potenti Cerimonie difensive.

I *Mercanti* di Venalia non creano nessun manufatto direttamente, ma sono gli unici a conoscere l'arte della Raffinazione, che permette di trasformare gli Elementi Grezzi nei Reagenti utili a fabbri, erboristi ed alchimisti. Conoscono anche tutte le abilità che possono tornare utili a un mercante.

Gli *Alchimisti d'Ambra* di Meridia sono i migliori nel loro campo. Cerusici, studiosi, profondi conoscitori dei



segreti del cosmo, ma soprattutto maestri avvelenatori senza pari.

La sottile e difficile arte della magia non è per tutti, ma nelle sue molte forme viene praticata in diversi Principati, perlopiù del sud. Tutte le Carriere **magiche** hanno in comune lo studio di Incantesimi in grado di agire rapidamente per ammaliare la mente, colpire il corpo dei nemici o comunque ostacolarli. Il potere magico non è tuttavia infinito, anche il mago più abile è in grado di lanciare solo un numero limitato di Incantesimi ogni giorno.

I **Cantori delle Nevi** di Altabrina utilizzano il potere della voce per i loro Incantesimi. Conoscono perlopiù effetti mentali, e sono specialisti nell'affascinare la folla.

I **Mahtaren** di Neenuvar (vedi Carriere guerresche)

I **Maghi della Spina** di Venalia sono probabilmente i maghi più potenti. Confondono la mente altrui e manipolano le ombre, ma soprattutto, sanno come Riflettere gli Incantesimi ostili su chi li ha lanciati.

I **Discepoli della fiamma** di Meridia padroneggiano l'energia del fuoco, e conoscono i più potenti Incantesimi di danno, in grado di compensare abbondantemente alla loro mancanza di finezza.

Preti, sciamani, druidi: tutti appartengono alle Carriere **sacerdotali**, guida spirituale e concreto sostegno dei loro Principati. I sacerdoti anziché agire direttamente, con le armi o la magia, possono benedire un altro personaggio, donandogli protezione o altri effetti positivi. La lunghezza di officiazione delle Cerimonie è compensata dal loro potere e dalla lunga durata.

Gli **Sciamani** di Altabrina (vedi Carriere artigiane)

I **Custodi della Fede** di Valleterna sono specializzati nel potenziamento e nella benedizione di armi ed armature prima della battaglia. Hanno anche buoni poteri curativi, e spesso conoscono l'arte medica.

I **Sacerdoti della Tetrade** di Corona del Re sono maestri della protezione e dell'esorcismo; le loro Cerimonie migliori conferiscono immunità o rimuovono effetti negativi.

I **Druidi** di Neenuvar (vedi Carriere artigiane)

Accorti ed eclettici, le Carriere da **scout** hanno in comune la capacità di cavarsela in ogni situazione, e la familiarità con il bosco e gli ambienti selvaggi. Non basandosi sulla forza delle armi né su mistici poteri, fanno affidamento soprattutto sul sotterfugio. Molti utilizzano archi o balestre.

I **Cacciatori** di Castelbruma, data la pericolosità delle fiere nella loro terra, sono buoni combattenti

sia a corpo a corpo sia a distanza, oltre che esploratori e battitori. Conoscono le abilità da cerusico.

I **Guardiacaccia** di Corona del Re proteggono le strade ed i confini per Sua Maestà. Sono abili in tutte le arti proprie degli scout, ma eccellono nell'uso dell'arco.

I **Guardiavia** di Neenuvar sono più vicini alla natura di qualunque altro scout. Maestri delle imboscate, sono in grado di trovare nascondigli e di non farsi notare meglio di chiunque altro.

Le **Frecce Nere** sono ex-briganti che hanno ricevuto il perdono reale e ora servono come mercenari. Come i Cacciatori di Castelbruma, sono abili anche nel combattimento corpo a corpo.

Chi ha letto con attenzione noterà che in Principati diversi appaiono Carriere relativamente simili. Questo è intenzionale e necessario, poiché il giocatore non ha la certezza di essere assegnato al Principato di prima scelta, e quindi gli vengono fornite alternative non troppo distanti.

Ad esempio, se l'idea di base di un giocatore è interpretare un Cacciatore di Castelbruma, ma per quel Principato ci sono già troppe richieste, potrà ricoprire un ruolo non troppo diverso anche impersonando un Guerriero del Clan di Altabrina. Esistono somiglianze del genere quasi per ogni Carriera, in modo da non scontentare nessuno.

Ecco un riepilogo delle Carriere presenti in ogni Principato:

Altabrina: Cantori delle Nevi (magica), Guerrieri del Clan (guerresca), Sciamani (artigiana/religiosa): p. 129

Castelbruma: Armigeri della Torre (guerresca), Cacciatori (scout), Forgiatori (artigiana): p. 137

Valleterna: Artefici (artigiana), Custodi della Fede (religiosa), Paladini (guerresca): p. 151

Corona del Re: Alchimisti di corte (artigiana), Guardiacaccia (scout), Guardia Reale (guerresca), Sacerdoti della Tetrade (religiosa): p. 164

Neenuvar: Druidi (artigiana/religiosa), Guardavia (scout), Mahtaren (guerresca/magica): p. 172

Venalia: Maghi della Spina (magica), Mercanti (artigiana), Miliziani (guerresca): p. 183

Meridia: Alchimisti d'Ambra (artigiana), Discepoli della fiamma (magica), Guerrieri della Sabbia (guerresca): p. 193

Mercenari: gli Scudi d'Argento e le Frecce Nere non appartengono a nessun Principato e vengono descritti a p. 198.

SCEGLIERE LE ABILITÀ DI BASE

Le abilità definiscono che cosa ogni personaggio è in grado di fare. L'uso delle armi, i poteri magici, la resistenza alle ferite ed altre capacità straordinarie... tutto dipende dalle abilità. Ogni nuovo PG ha a disposizione 20 punti per acquistare le abilità di base che preferisce. Ovviamente ogni abilità ha uno specifico costo, e la disponibilità di punti è l'unico limite alla scelta delle abilità. Ovvero, non esistono "classi" chiuse di personaggio. È comunque importante selezionare le abilità tenendo conto della Carriera a cui apparterrà il personaggio, e questo per due motivi:

- 1) Nessuna Carriera insegna tutte le abilità base, anzi, sarà difficile per un mago apprendere Scudi o Armature al Liceo di Rocca d'Avorio, o viceversa per un barbaro di Altabrina imparare a leggere e scrivere. Conviene quindi scegliere fin dall'inizio queste competenze se si desidera averle.
- 2) Le abilità più potenti richiedono di conoscere altre abilità propedeutiche, quindi per poter progredire nella Carriera è necessario avere buone basi. Inoltre un Paladino che non sa tenere in mano un'arma, o un Mago de La Spina che non conosce neanche un Incantesimo, difficilmente potranno mettersi in luce davanti ai propri compagni, anzi probabilmente saranno considerati dei veri incompetenti! In casi estremi sarà necessario concordare in fase di approvazione del personaggio modifiche alla scheda o alla Carriera.

ADDESTRAMENTO - 3 PUNTI

Questa abilità conferisce una familiarità di base con le armi, le armature e l'arte della guerra in generale; è necessario possederla per poter acquistare le altre abilità di armi e armature, tranne Armi da tiro e Macchine da guerra che non la richiedono. Consente inoltre di utilizzare i Pugnali, ovvero tutte le armi da taglio lunghe tra 18 e 45 cm.

AMBIDESTRO - 4 PUNTI

Questa abilità permette di combattere utilizzando due armi contemporaneamente, una per ogni mano, posto che il personaggio possieda le abilità d'arma appropriate. Senza questa abilità, il personaggio può impugnare solo un'arma alla volta, nella mano destra o sinistra indifferentemente. Non può utilizzare una seconda arma nemmeno per parare. **Richiede** Addestramento.

ANALIZZARE POZIONI - 4 PUNTI

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANALIZZARE VELENI - 4 PUNTI

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANATOMIA - 3 PUNTI

Molte creature mostruose delle Terre Spezzate possono fornire Reagenti Grezzi, indispensabili per ottenere i Reagenti che vengono utilizzati nella fabbricazione di Filtri alchemici, Rimedi erboristici e Manufatti di



Anatomia: un Minotauro sta per essere scuoiato



forgia con proprietà speciali. Solo chi possiede questa abilità è in grado di estrarre tali Reagenti da un cadavere preservandone le proprietà: deve semplicemente armeggiare **con entrambe le mani libere** per un minuto sul corpo del mostro, preferibilmente usando qualche strumento adatto a sezionare e dichiarare al PNG che lo interpreta che sta utilizzando Anatomia. Questa abilità è anche prerequisito per tutte le abilità di Raffinazione dei Mercanti di Venalia, che permettono di trasformare gli Elementi Grezzi nei Reagenti corrispondenti.

ARMATURE LEGGERE - 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare le Armature leggere, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 1, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature medie o pesanti, otterrà comunque solo 1 PA. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione. **Richiede** Addestramento.

ARMATURE MEDIE - 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature medie, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 2, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature pesanti, otterrà comunque solo 2 PA. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione. **Richiede** Armature leggere.

ARMATURE PESANTI - 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature pesanti, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 3, sulle locazioni coperte dall'armatura. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione. **Richiede** Armature medie.

ARMI A DUE MANI - 5 PUNTI

L'abilità permette di brandire armi lunghe, che devono essere sempre impugnate con entrambe le mani affinché i colpi siano validi. Le armi utilizzabili sono Spadoni e Bastoni lunghi fino a 183 cm, e Lance e Alabarde lunghe fino a 250 cm. Tutte queste armi infliggono danno da taglio, tranne il Bastone che è un'arma BLUNT. **Richiede** Addestramento.

ARMI A UNA MANO - 2 PUNTI

L'abilità permette di utilizzare, con una o due mani indifferentemente, armi lunghe fino a 106 cm. Tali armi comprendono Spade e Asce, che infliggono danno da taglio, e Mazze che infliggono danno da botta. I martelli d'arme o becchi di corvo con una punta acuminata sono considerati Asce. **Richiede** Addestramento.

RISPARMIARE PUNTI

Non è obbligatorio spendere subito tutti e 20 i punti, ma è possibile tenerne 1 da parte per acquistare abilità successivamente.

Non è invece possibile creare un personaggio con meno di 19 punti spesi in abilità per risparmiare più di 1 punto.

L'unica eccezione sono i personaggi che appartengono a Carriere artigiane, in questo caso è possibile risparmiare fino a 3 punti, ovvero spenderne solo 17 nelle abilità di partenza.

ARMI DA LANCIO - 2 PUNTI

L'abilità permette di utilizzare pugnali e accette da lancio. Queste armi, sempre prive di anima rigida, infliggono danno da taglio.

ARMI DA TIRO - 5 PUNTI

Il personaggio con questa abilità può utilizzare archi e balestre. Altre armi da tiro, come frombole, cerbottane e fionde, non possono essere utilizzate per motivi di sicurezza. I proiettili delle armi da tiro quando colpiscono infliggono danno DOUBLE.

AUTORITÀ - 3 PUNTI

Il personaggio che possiede questa abilità gode di una posizione riconosciuta nella sua Carriera. Potrebbe trattarsi di un grado militare equivalente a Sergente, oppure del titolo di Mastro Artigiano, Precettore di magia o Abate, a seconda della Carriera e del Principato di appartenenza. Il personaggio non possiede automaticamente un prestigio personale, né una buona reputazione, ma soltanto un titolo formale. Questo gli garantisce il diritto legale ad esercitare una limitata autorità sui personaggi più in basso di lui nella scala gerarchica della Carriera per le questioni inerenti alla Carriera stessa, ma non per forza il rispetto o la lealtà dei suoi uomini, che essendo altri PG agiranno liberamente. È importante notare che durante il gioco è possibile essere "promossi" nella gerarchia, fino al gradino fornito da Autorità o anche più in alto, e in nessun caso è necessario spendere punti per acquistare questa abilità quando la promozione avviene in gioco. Questa

abilità fornisce semplicemente un vantaggio iniziale, al prezzo di avere meno punti da spendere per le altre abilità del PG.

CONTARE - 1 PUNTO

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper contare, e di non conoscere le più semplici operazioni aritmetiche. Può solamente contare sulle dita fino a 10, lentamente. Gli unici numeri che conosce e può comunicare ad altri sono uno, due e "molti".

CARTOGRAFIA - 1 PUNTO

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non aver mai visto una mappa, e non essere assolutamente in grado di interpretarne o disegnarne una, neanche la più semplice. Vedendo la piantina di casa sua esclamerebbe "è almeno tre volte più grande di così!"

ANALIZZARE FERITE - 1 PUNTO

Questa abilità rappresenta una conoscenza molto elementare delle arti curative. Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma può con una semplice occhiata stabilire se una locazione è Ferita o Inutilizzabile, quanti punti locazione bisogna ripristinare per renderla Sana, a che punto è il conteggio del Sanguinamento e se la ferita è



Fasciare Ferite

avvelenata. Chi non possiede questa abilità non può ottenere nessuna di queste informazioni, ma sa solamente distinguere una locazione Sana da una che non lo è.

FASCIARE FERITE - 3 PUNTI

Chi conosce questa abilità potrebbe essere l'apprendista di un cerusico. È in grado di applicare una fasciatura su una locazione Ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento, come pure di far risvegliare un personaggio Stordito, e di somministrare un Rimedio erboristico, se lo possiede. Tutti gli usi di questa abilità richiedono due mani libere e 10 secondi; per la fasciatura è richiesta anche una rappresentazione fisica della benda, ovvero una striscia di stoffa lunga almeno 50 cm. Questa abilità è anche prerequisito per apprendere le arti erboristiche di Neenuvar e Altabrina. **Richiede** Analizzare ferite.

FASCIARE FERITE FATALI - 2 PUNTI

Solo chi possiede questa abilità può interrompere il Sanguinamento di una locazione Fatale. Questa condizione rappresenta una ferita particolarmente grave e difficile da guarire. Per il resto il suo funzionamento è identico a fasciare ferite. **Richiede** Fasciare ferite.

TRATTARE FERITE - 3 PUNTI

Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (fatali). Per guarire una locazione ferita, il cerusico vi applica trattamenti in grado di aiutare e velocizzare notevolmente il naturale recupero. Il trattamento richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e da' inizio al processo di guarigione, che dura 30 minuti. Trascorso questo tempo la locazione recupera 1 singolo PL. Se la testa o il tronco sono Inutilizzabili, il trattamento ha anche l'effetto di rendere il personaggio ferito cosciente e in grado di parlare (ma non di agire), già durante il processo di guarigione. Si noti che sono molto diffusi Rimedi erboristici che, se applicati in occasione del primo trattamento, accelerano anche drasticamente il processo di guarigione. **Richiede** Fasciare ferite

TRATTARE FERITE MIGLIORATO - 1 PUNTO

Questa abilità è un potenziamento di Trattare ferite. Funziona esattamente allo stesso modo, ma permette di guarire tutti i PL mancanti in una locazione anziché 1 soltanto. **Richiede** Trattare ferite

LETTERATURA - 1 PUNTO

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper leggere né scrivere nulla e deve ignorare ogni testo scritto. Se gli viene mostrato da un altro personaggio come fare può riuscire a scrivere malamente il proprio nome, come farebbe un bambino, ad esempio per firmare un documento. **Richiede** Contare.

MACCHINE DA GUERRA - 4 PUNTI

Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte, Baliste, scudi mobili su ruote e simili, richiedono questa abilità per essere utilizzate. Le Macchine da guerra spesso necessitano di più di un personaggio per essere utilizzate, in questi casi solitamente è sufficiente che uno dei personaggi sia dotato di questa abilità, gli altri fungono semplicemente da assistenti.

MAGIA 0 - 4 PUNTI

Lo studio della magia è difficile e richiede una complessa preparazione di base per essere efficace. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche al lancio di Incantesimi che tutti i maghi apprendono. Non permette di lanciare Incantesimi, ma fornisce una Scheda Conoscenza che permette di comprendere se un oggetto è magico o meno. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie magiche residue in un personaggio che sia stato oggetto di un Incantesimo o di una Cerimonia entro gli ultimi 10 minuti. Per fare questo è sufficiente toccare il personaggio per 10 secondi, e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente "Sì" o "No".

MAGIA 1 - 4 PUNTI

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari. **Richiede** Magia 0

MAGIA 2 - 6 PUNTI

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari. **Richiede** Magia 1

MANISCALCO - 2 PUNTI

L'abilità permette di riparare armi, scudi e manufatti in metallo danneggiati, ad esempio che siano stati

frantumati da una chiamata CRUSH o SHATTER. Permette anche di ripristinare tutti i PA di una singola locazione di armatura, anche se un altro personaggio la sta indossando in quel momento. Tutti gli usi di questa abilità richiedono due mani libere e 1 minuto di tempo.

NOBILTÀ (CAVALIERE) - 3 PUNTI

Il personaggio è un Cavaliere di Sangue, discendente da una famiglia di Cavalieri del suo Principato, oppure è stato investito sul campo per meriti bellici, nel qual caso si dice che è un Cavaliere di Ferro. In entrambi i casi il giocatore deve specificare nel Background la famiglia o l'ordine cavalleresco di appartenenza del suo personaggio, scegliendoli tra quelli del Principato. Lo status di Cavaliere conferisce alcuni privilegi legali e il diritto di pretendere il rispetto, ma non l'obbedienza, da parte dei plebei. Talvolta capita che il Principe assegni a un Cavaliere uno Scudiero o un piccolo seguito di armati, tipicamente si tratta di PG sudditi della stessa famiglia Baronale che serve il Cavaliere. Più spesso, però, sta al carisma e alla reputazione del Cavaliere stesso trovare altri PG disposti a rendergli omaggio. Per contro ci si aspetta ovviamente che un Cavaliere debba obbedienza ai suoi superiori, ovvero ai membri della famiglia Baronale cui a reso omaggio, o al Principe in caso appartenga a un ordine cavalleresco legato direttamente al Principato.

Questa abilità può essere appresa anche durante il gioco, in questo caso è però necessario che il personaggio sia investito Cavaliere dal Principe o da un Barone con terre.

NOBILTÀ (BARONE) - 5 PUNTI

Il personaggio è imparentato con una delle famiglie nobiliari del suo Principato. Questo non significa che ha terre e sudditi da governare, ma soltanto che viene riconosciuto come membro dell'aristocrazia dai suoi pari. Ottiene privilegi legali e sociali analoghi a quelli cavallereschi, ma più forti. Per il resto vale quanto detto a proposito dei Cavalieri.

Questa abilità può essere appresa solo ed esclusivamente alla creazione del personaggio, durante il gioco un plebeo potrà arrivare ad essere investito Cavaliere, ma nessuno che non sia di nobili natali potrà mai avere il "sangue blu". **Richiede** Nobiltà (Cavaliere).

RESISTENZA - 5 PUNTI

Questa abilità rappresenta una particolare capacità di reagire al dolore e alle ferite. Quando la locazione Torso diventa Inutilizzabile, ovvero è ridotta a zero PL, il personaggio può scegliere di continuare a combattere, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce "Resistenza". Il conteggio del Sanguinamento

procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza. Inoltre non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Se per qualunque motivo la locazione Torso viene ridotta a Fatale, oppure viene Fasciata, il personaggio cade immediatamente in Coma.

RICONOSCERE FALSI - 2 PUNTI

Il personaggio che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette loro di distinguere gli oggetti contraffatti da quelli autentici. Solitamente ci sono due tipi di oggetti falsi: quelli che sembrano avere un valore a chi li analizza con Valutare preziosi ma si rivelano fasulli; e le riproduzioni di uno specifico oggetto, solitamente importante o dotato di proprietà magiche.

SACERDOZIO 0 - 4 PUNTI

Apprendere l'arte di officiare Cerimonie nel modo corretto per compiacere gli Dei o gli Spiriti richiede molta fede e dedizione. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche all'esecuzione di Cerimonie che tutti i sacerdoti apprendono. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie spirituali di una persona dopo averla toccata per 10 secondi. Il sacerdote può appurare se si tratta di un non-morto, se negli ultimi 10 minuti è stato influenzato da Effetti e. nel caso, quali Chiamate ha subito. Per fare questo deve



Cerimonia dell'Antico Culto

chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che può rispondere con una sola parola. Ogni domanda richiede un nuovo contatto di 10 secondi. Questa abilità da sola non permette di officiare Cerimonie.

SACERDOZIO 1 - 4 PUNTI

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari. **Richiede** Sacerdozio 0.

SACERDOZIO 2 - 6 PUNTI

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari. **Richiede** Sacerdozio 1.

SCUDI - 4 PUNTI

Questa abilità permette di utilizzare uno scudo di qualunque dimensione e forma fino a 60 x 110 cm, oppure uno scudo rotondo fino a 75 cm di diametro. Il braccio che lo impugna non può brandire altre armi, e lo scudo può essere utilizzato solo per difendersi bloccando i colpi avversari. Se lo scudo è imbottito e completamente privo di anima rigida e viene ritenuto idoneo al Controllo Armi, può anche essere usato per ostacolare o tenere lontano gli avversari. Si può fare forza con il braccio ma mai con il peso del corpo, né è possibile caricare o impattare violentemente con lo scudo, neanche contro un altro scudo. In alternativa è possibile portare sul braccio un Brocchiere, un piccolo scudo di diametro massimo 30 cm, che blocca i colpi esattamente come uno scudo ma lascia la mano libera, permettendo di impugnare un'arma. Per utilizzare uno Scudo e un Brocchiere contemporaneamente è necessario possedere anche Ambidestro, e comunque portarli sulle due braccia. **Richiede** Addestramento.

SCUDI A TORRE - 2 PUNTI

Questa abilità funziona esattamente come Scudi, ma permette di aumentare le dimensioni massime fino a 75 x 150 cm; oppure fino a 100 cm di diametro per gli scudi rotondi. Non influisce in alcun modo sull'utilizzo dei Brocchieri. **Richiede** Scudi.

SOPPORTARE LE FERITE - 2 PUNTI

Le locazioni Ferite, ma non quelle Inutilizzabili, di chi possiede questa abilità non sono soggette al Sanguinamento. Il personaggio può quindi agire normalmente se

ha locazioni ferite parzialmente ma con almeno 1 PL residuo, senza preoccuparsi che le ferite peggiorino. **Richiede** Sviluppo fisico.

SVILUPPO FISICO - 4 PUNTI

Chi possiede questa abilità ottiene 1 PL supplementare su ogni locazione, per un totale di 2. Nello sviluppo del personaggio, questa abilità può essere appresa più volte, ed ogni apprendimento aggiunge 1 ai PL totali. Alla creazione del PG è invece possibile acquistarla una volta sola, o due al massimo.

VALUTARE PREZIOSI - 2 PUNTI

Il personaggio riceve una Scheda Conoscenza che gli permette di analizzare gli oggetti e stimarne il valore economico. L'abilità considera il valore apparente, dovuto al materiale di cui è composto l'oggetto, ma non le sue eventuali proprietà speciali. Una spada magica o una Pozione alchemica, quindi, risulteranno preziose solo se la spada è finemente decorata o la boccetta contiene polvere d'oro. Questa abilità è quindi utile soprattutto per conoscere il valore di gioielli, pietre preziose, metalli nobili e simili.

Tabella delle abilità

Addestramento (3)	Macchine da guerra (4)
Ambidestro (4)	Magia 0 (4)
Analizzare ferite (1)	Magia 1 (4)
Analizzare Pozioni (4)	Magia 2 (6)
Analizzare Veleni (4)	Maniscalco (2)
Anatomia (3)	Nobiltà (Barone) (5)
Armature leggere (2)	Nobiltà (Cavaliere) (3)
Armature medie (2)	Resistenza (5)
Armature pesanti (2)	Riconoscere falsi (2)
Armi a due mani (5)	Sacerdozio 0 (4)
Armi a una mano (2)	Sacerdozio 1 (4)
Armi da lancio (2)	Sacerdozio 2 (6)
Armi da tiro (5)	Scudi (4)
Autorità (3)	Scudi a torre (2)
Cartografia (1)	Sopportare le ferite (2)
Contare (1)	Sviluppo fisico (4)
Fasciare ferite (3)	Trattare ferite (3)
Fasciare ferite Fatali (2)	Trattare ferite migliorato (1)
Letteratura (1)	Valutare preziosi (2)

LA PROPOSTA DI PERSONAGGIO

Per assicurare la coerenza del PG con l'ambientazione, e favorirne l'inserimento nella campagna, ogni personaggio viene approvato dallo Staff in tutte le sue parti - razza, Carriera, background, abilità di partenza. Non si tratta di un 'esame' da superare, ma piuttosto di un dialogo tra il giocatore e il master per concordare il PG più adatto alla campagna di gioco.

Informazioni necessarie

- Nome e cognome OOC e indirizzo e-mail del giocatore
- Elenco delle abilità del PG, scelte tra le abilità di base (p. 30) fino a un massimo di 20 punti
- **Nome e Razza:** la lista dei nomi si trova a p. 76, le razze a p. 11 (nota: il PG deve essere dello stesso sesso del giocatore)
- Luogo e anno di nascita del PG. Il luogo può essere uno qualsiasi dei toponimi che appaiono sulle mappe delle Terre Spezzate: una città, un passo montano, un fiume, una regione. Naturalmente si suppone che il personaggio sia nato nei dintorni nel fiume o del passo, non sott'acqua o su un picco roccioso. Se il personaggio proviene da una zona rurale, lo si segni insieme alla città più vicina (es. "Campagne di Dimora", "Coste di Vigezia"). Per quanto riguarda l'età del personaggio, solitamente non si discosta eccessivamente dall'età del giocatore; è sconsigliabile interpretare un PG quarantenne con la faccia di un ragazzino, e viceversa. Per contro con il trucco appropriato, una barba finta o altri accorgimenti è possibile rappresentare senza troppe difficoltà un personaggio maturo, o addirittura un vegliardo. Il 2007 corrisponde all'anno 1257 dall'Incoronazione.

CARRIERA

È importante considerare la regola dell'assegnazione ai Principati: ogni giocatore deve proporre in ordine di preferenza 3 Principati in cui vorrebbe giocare, ma non è sicuro al 100% della fazione in cui finirà. Poiché ogni Carriera è legata a uno specifico Principato, ci sono due possibilità: proporre un solo personaggio e specificare gli altri due Principati a cui si può adattare se quello preferito non fosse disponibile, oppure proporre tre personaggi distinti, ognuno appartenente a un Principato diverso. Consigliamo la prima opzione a chi non vuole perdere troppo tempo, oppure è interessato a un archetipo di personaggio piuttosto che a una specifica

Carriera, e può adattarlo senza problemi a un altro Principato (ad esempio chi vuole giocare uno scout, non importa se brumiano o neenuvaren). La seconda opzione permette più controllo sul personaggio e evita adattamenti successivi, ma è anche più impegnativa. È preferibile se si hanno idee molto precise su più possibili personaggi diversi tra loro (ad esempio "voglio interpretare un Alchimista d'Ambra, perché mi affascina Meridia; in alternativa giocherò un personaggio guerriero, Armigero della Torre oppure Guardia Reale). Vedi p. 27 per una descrizione delle Carriere.

Background e descrizione del PG: le descrizioni e le storie dei personaggi scritte per esteso nel campo "Note" sono sempre ben accette, ma per aiutare i giocatori a individuare le informazioni più rilevanti per l'approvazione del personaggio abbiamo preparato una serie di domande-chiave. Rispondere a queste domande non solo aiuta lo Staff a inquadrare immediatamente il personaggio ed a intrecciarne la storia con quella degli altri PG, ma può anche risultare utile al giocatore per comprendere caratteristiche del suo PG sui cui finora non si era interrogato.

CENNI DI STORIA PASSATA

Campagnolo o cittadino: il PG è nato e cresciuto tra le mura di una città, oppure in una fattoria in mezzo ai campi? Si troverebbe più a suo agio a mungere una vacca o a saltare la fila in una bottega affollata? Vedi il capitolo Le Terre Spezzate per i paragrafi sulla vita di città e la vita di campagna (p. 67)

Famiglia: il PG ha parenti in vita? Dove sono i suoi genitori ora? Come lo hanno cresciuto? C'è qualche parente che è stato importante nella vita del PG, o che lo è adesso? Il PG è sposato, ha dei figli?

Scuola: in gioventù dove è stato addestrato, ha studiato, o comunque ha fatto esperienza il PG? In un castello, nella fattoria di suo zio, in una guarnigione, in una scuola di magia come la Spina o il Liceo? Chi gli ha insegnato le cose che sa, le abilità che possiede, o comunque come le ha imparate?

Vita passata: dove ha vissuto e lavorato il PG? Vive tuttora nel luogo dove è nato, oppure si è trasferito più volte? C'è qualche città o luogo dove ha trascorso diversi anni, o in cui magari ha avuto un'esperienza breve ma intensa (es. in prigione, per mare, in guerra?)

Istruzione: il PG è "dotto" o "ignorante"? È un villico analfabeta che non è mai stato a più di 10 leghe dal suo villaggio e vede il mondo come qualcosa di sconosciuto e

misterioso, oppure un sapiente che studia le lettere, le arti, la storia e la geografia delle Terre Spezzate? Oppure ancora è un uomo di istruzione "media", che magari ha imparato a leggere e a scrivere da un parente, un sacerdote o un precettore, e pur senza considerarsi un sapiente, se la cava con lettere e conti, e conosce abbastanza l'ambientazione?

COMPORIAMO CON IL PROSSIMO

Con i pari: come si comporta il PG con i suoi pari, colleghi, amici, alleati ma anche rivali e concorrenti? È sincero, generoso, egoista, vuole primeggiare? Guarda tutti dall'alto in basso oppure si comporta con umiltà?

Con i superiori: è rispettoso nei confronti di ricchi e nobili? Magari addirittura untuoso? Stimava davvero le persone a cui mostra deferenza? È un ribelle, non rispetta l'autorità? È sbrigativo ma fedele e pronto a portare a termine il suo dovere?

Con i sottoposti: ammesso che ne abbia o che ne avrà, come si comporterebbe con loro? Con durezza, con crudeltà? Con giusta severità? Oppure vuole essere un maestro di vita, un comandante responsabile che si prende cura dei suoi uomini, un capo carismatico? Anche se non ha nessuno sotto di sé, come si comporta con i servi? Con gli Infami?

Avversioni e Predilezioni: ci sono cose che piacciono, o non piacciono, in modo particolare al PG? Certi oggetti, certe categorie di persone, certi vizi? Cosa lo esalta più di tutto, e cosa invece non riesce proprio a sopportare?

Codice di comportamento: il personaggio ne segue uno? È un codice specifico che condivide con altri, oppure è solo la sua legge morale, il suo stile di vita? In particolare, ci sono cose che non farebbe mai, o che cerca in ogni modo di non fare, anche quando potrebbero essergli utili, o essere necessarie alla causa? Ad esempio: rubare / uccidere / mancare alla parola data / mentire / aggredire una donna / fuggire davanti al pericolo / ritirarsi da una battaglia ...

Rapporto col denaro: in un mondo medievale il dio denaro non è ancora stato inventato, anzi, l'oro potrebbe essere simbolo di vizio o debolezza. Che rapporto ha il PG con il denaro, i mercanti, gli usurai?

Densa che tutti i mercanti siano ladri, e solo chi caccia o coltiva sia degno di stima? Oppure è più pragmatico, ma considera in qualche misura 'volgare' parlare di denaro o mostrarsi attaccati ad esso? Oppure ancora, pensa che sia meglio guadagnare entrambi da un pacifico commercio, piuttosto che depredare il prossimo o vivere del latifondo, sulle spalle di altri? O magari addirittura è poco familiare con il denaro, certo sa riconoscere l'oro, ma preferisce un bell'anello a una inutile moneta, e ricorre al baratto per le sue necessità?

Impulsivo/riflessivo: il PG agisce d'istinto, spinto dalle emozioni del momento, oppure pianifica tutto in anticipo? È collerico e sanguigno, oppure controllato e razionale? Quando bisogna agire senza preavviso, pensa alle conseguenze delle sue azioni oppure no?

Nuova/Antica Religione: il PG è un seguace della Tetrade, la religione più diffusa, oppure segue l'Antico Culto come gli abitanti di Altabrina e Neenuvar?

Cortese/rozzo: il PG segue e mette in pratica gli ideali della cortesia, oppure no? È un cafone? Un selvaggio? È cerimonioso e molto attaccato all'etichetta? È gentile e rispettoso? O forse è cordiale ma un po' rozzo?

Opportunista/di principi: il PG rispetta i suoi Principi, qualunque essi siano, oppure cambia atteggiamento e condotta a seconda delle circostanze? È fedele ai suoi convincimenti ma qualche volta ha dovuto sgarrare, oppure è talmente saldo e monolitico da

seguire i suoi Principi anche quando farlo non è vantaggioso, o addirittura non è "giusto"?



QUANTI DOPPIOGIOCHISTI?

Per uno svolgimento equilibrato del gioco è necessario che la stragrande maggioranza dei PG siano 'fedeli' al Principato. Il concetto stesso di 'spia' si basa sul fatto di essere uno nascosto tra mille, l'eccezione e non la regola... un mondo di doppiogiochisti è ovviamente impensabile. Inoltre, il senso dell'equa assegnazione dei PG nelle varie fazioni è proprio quello di sapere quante persone appartengono a ciascuna. Per questi motivi saremo costretti a rifiutare quasi tutte le richieste di interpretare un 'doppiogiochista', anche se il background è molto bello, l'idea di personaggio è intrigante ecc. Per ragioni puramente aritmetiche i 'doppiogiochisti' nell'intera campagna si conteranno quindi sulle dita di una mano.

Fedele/doppiogiochista: il PG è un patriota, fedele agli interessi del suo Principato, oppure è una spia? Magari è in realtà fedele a un altro Principato, oppure lavora per un individuo misterioso a cui passa le informazioni... oppure ancora, pur essendo fedele alla sua fazione, è originario di un altro Principato e in cuor suo sa che un giorno potrebbe farvi ritorno?

Ottenere l'approvazione della Proposta

Il modulo compilato va inviato all'indirizzo personaggi@grv.it entro la data stabilita, solitamente 10 giorni prima del live in cui si vuole giocare il PG. In questo caso non è vero che chi prima arriva meglio alloggia, ovvero l'assegnazione dei personaggi ai Principati viene fatta solo alla fine, considerando allo stesso modo tutte le richieste giunte fino a quel momento. Ad ogni modo prima arrivano le Proposte, più potremo lavorarci per valutarle e collegarle tra loro, e inoltre, più tempo ci sarà per concordare con il giocatore correzioni preliminari (ad esempio se ci sono degli errori di regolamento o di compilazione nella Proposta).

Dopo la scadenza per l'invio delle Proposte, i personaggi vengono assegnati a uno dei tre Principati indicati, e i rispettivi giocatori vengono messi in contatto via e-mail con il membro dello Staff che si occupa del Principato e ne interpreta il Principe. È in questa fase che vengono concordate eventuali modifiche al PG, e che il Principe fornisce consigli, suggerimenti, spiegazioni su quegli aspetti dell'ambientazione e del gioco che riguardano il personaggio.

In ogni caso, una settimana prima del live il personaggio viene approvato nella sua forma definitiva, viene inserito nel database e ne viene data comunicazione al giocatore. Se non c'è stata la possibilità di comunicare con il giocatore in tempo utile (ad esempio perché non ha risposto alle mail), eventuali modifiche al personaggio verranno attuate unilateralmente.



**Teobaldo da Castrum Fidei,
Paladino Valniano, va alla carica.**

DINAMICHE DI GIOCO

COMBATTIMENTO

Armi, colpi e Chiamate

Nel GRV, per simulare scontri e battaglie, si utilizzano repliche inoffensive in gomma di armi medievali come spade, asce, alabarde e così via. Le armi sono soggette a severi canoni di sicurezza e non sono mai pericolose, tuttavia possono essere fastidiose o dolorose se vengono utilizzate con troppa forza. È quindi molto importante **trattenere sempre** i colpi e privilegiare l'agilità alla potenza. Del resto ai fini del gioco la violenza del colpo OOC, non implica ferite più gravi IC, quindi toccare più **lievemente e rapidamente** possibile è **conveniente** per vincere lo scontro.

ARMI DA CORPO A CORPO

Pugnali (piccola da taglio)
Spade (a una mano da taglio)
Mazze (a una mano da botta)
Asce (a una mano da taglio)

Bastoni (a due mani da botta)
Spadoni (a due mani da taglio)
Lance (a due mani da taglio)
Alabarde (a due mani da taglio)

Vedi le Abilità di base (p. 30) per le dimensioni massime e le differenze tra armi a due mani e armi a una mano; vedi le Chiamate (p. 55) per i danni da botta e da taglio. Tutte le armi da corpo a corpo infliggono **sempre 1 danno** per ogni colpo a segno, vale a dire per ogni "tocco". Le armi a due mani devono sempre essere impugnate con entrambe le mani, altrimenti i loro colpi non sono validi.

ARMI A DISTANZA

Armi da tiro (archi, balestre e simili)
Armi da lancio (coltelli e accette da lancio)

Tutte le armi a distanza infliggono danno da taglio. La loro caratteristica distintiva è, ovviamente, la

CORRETTEZZA E SICUREZZA

Evitate sempre di colpire con troppa violenza o in parti proibite. Non colpite mai a mani nude, né afferrate un avversario. Il combattimento disarmato è assolutamente proibito in quanto troppo pericoloso (ma vedi Bloccare, p. 43). Evitate il "tapping", cioè la sgradevole abitudine di moltiplicare i colpi a segno muovendo il polso o l'arma con rapidità eccessiva e irrealistica. Solo il primo colpo è valido in questi casi. Accettate con fair play i colpi che subite, e come sempre se siete incerti accettate la versione del vostro avversario. Lasciate che ognuno conti i propri danni subiti, e lasciate il beneficio del dubbio al vostro avversario. Nella confusione e nella foga capita frequentemente di fare errori di valutazione, e scambiare un colpo di striscio al mantello per un colpo a segno, o un contatto tra le armi per un colpo al braccio. Siate sempre tolleranti e non impuntatevi per un singolo colpo ambiguo. Se però siete sicuri di avere ragione, interrompete subito lo scontro e chiarite con l'avversario. Non accusatelo di barare: è probabile che abbia semplicemente sbagliato, e che si possa facilmente arrivare a un accordo. Se necessario, chiamate un Master per risolvere la disputa. La cosa più importante da non fare è lasciar correre una scorrettezza per poi recriminare: appurare se un colpo è andato a segno oppure no dopo la fine di un combattimento è impossibile, inutile e controproducente per le discussioni che crea. Se accettate una valutazione del vostro avversario, dovete prenderla per buona e non cambiare idea successivamente.

possibilità di colpire l'avversario da più lontano. Le armi da tiro colpiscono tramite proiettili (frece, dardi) che infliggono **due danni** ad ogni colpo andato a segno, purché l'arco o la balestra vengano utilizzati con **entrambe le mani**; un solo danno in caso contrario, ad esempio se si tratta di una balestra leggera.

Chi lo desidera può incoccare e tirare fino a **due frecce** contemporaneamente; ciascuna infliggerà il normale danno.

Le armi da lancio, invece, vengono scagliate esse stesse contro l'avversario e infliggono sempre **un danno**.

Le armi da taglio che infliggono un danno sono considerate lo standard, e il giocatore non deve dichiarare niente quando infligge un colpo del genere. Al contrario, chi utilizza armi da botte deve dichiarare **BLUNT** ad ogni colpo; chi infligge due danni deve dichiarare **DOUBLE**; chi non vuole uccidere ma soltanto stordire **SUBDUE** (vedi Chiamate p. 54).

In ogni caso, tutte le armi colpiscono sempre una specifica **locazione**.

Località e colpi proibiti

Ai fini del gioco il corpo umano è diviso in **6** parti dette **locazioni**:

testa: dal collo in su, tranne faccia e gola

braccio destro: dalla spalla alle dita

braccio sinistro: dalla spalla alle dita

gamba destra: dal bacino al piede

gamba sinistra: dal bacino al piede

torso: quello che rimane

Ogni colpo ha effetto su una sola di queste locazioni (vedi **Ferite**, in basso). Ci sono poi parti del corpo in cui, per ragioni di sicurezza, è vietato colpire e anche eventuali colpi accidentali non sono validi e non vengono considerati IC:

la **faccia**: è sempre un bersaglio vietato

la **gola**: è sempre un bersaglio vietato

le tempie, la nuca: i colpi alla testa sono validi solo se arrivano **dall'alto verso il basso** e colpiscono la parte superiore del cranio.

i **genitali**: sono sempre un bersaglio vietato

le mani: colpire alle mani non è vietato, ma ricevere un colpo sulle dita mentre si tiene in mano l'impugnatura rigida di un'arma è doloroso, per cui i colpi alle **mani che impugnano** armi non sono validi.

Parare e attaccare

Per **attaccare** con qualunque arma è sempre necessario possedere l'**abilità base** corrispondente. Un personaggio senza queste abilità, ad esempio un mago che spende tutti i suoi punti per imparare Incantesimi, non è in grado di combattere con nessuna arma. Se volesse potrebbe impugnare un'arma e brandirla, ma dovrebbe interpretare la propria incompetenza e, soprattutto, dichiarare **NO EFFECT** a ogni colpo, per comunicare all'avversario che i suoi attacchi non hanno alcun effetto.

Viceversa è sempre possibile **parare** con qualsiasi arma, anche se non si possiede l'abilità appropriata. Ad esempio il mago già citato potrebbe portarsi dietro un lungo bastone decorato, adatto al suo personaggio ma anche efficace strumento di difesa. Attaccare con forza per sfondare le difese avversarie è sconsigliato e inutile: se un colpo viene **parato con un'arma**, ma sfiora comunque l'avversario, **non infligge danno**.

Fanno eccezione gli **scudi**, che avendo una funzione esclusivamente difensiva richiedono sempre l'abilità Scudi per essere utilizzati. Inoltre, se un colpo parzialmente **deviato da uno scudo** tocca l'avversario, il colpo è **valido** e infligge danno.

FERITE

Subire i danni

Ogni colpo d'arma e molti Incantesimi infliggono danno a chi li subisce. Ogni attacco infligge normalmente **un danno**, a meno che sia specificato altrimenti (vedi nelle Chiamate i Danni: **DOUBLE**, **TRIPLE** ecc.), alla locazione

colpita dall'arma o nominata da chi ha lanciato l'Incantesimo.

Ogni danno subito sottrae **1 PL** (Punto Locazione) da quelli posseduti dal personaggio (normalmente **1 PL** in ognuna delle **6** locazioni). Questo significa che il **primo** danno subito è sufficiente per ridurre una locazione qualsiasi a **zero PL**; chi possiede l'abilità **Sviluppo fisico** aumenta il numero di **PL**, e quindi anche la resistenza

alle ferite. Ad esempio se un personaggio acquista Sviluppo fisico 2 volte, ogni sua locazione ha $1+2 = 3$ PL e sono quindi necessari 3 danni per ridurla a zero PL.

Se il personaggio indossa un'armatura sulla locazione colpita, il danno sottrae 1 PA (Punto Armatura) invece di un PL; solo quando i PA sono ridotti a zero i danni su quella locazione iniziano a danneggiare i PL.

Le armature si dividono in leggere, medie e pesanti, e normalmente forniscono 1, 2 o 3 PA ad ogni locazione fisicamente coperta.

Esclusivamente per quanto riguarda le armature, la locazione tronco è divisa in **petto** e **schiena**, a seconda che l'avversario che sferra l'attacco si trovi davanti o dietro.

Ad **esempio** un personaggio che indossi una corazza di metallo frontale avrà 3 PA sul petto e 0 sulla schiena, quindi il primo colpo alle spalle gli danneggerà direttamente i PL della locazione tronco, mentre da davanti sarà necessario infliggergli prima 3 danni per azzerare la protezione dell'armatura.

Se una locazione ha subito danni, ma ha ancora almeno 1 PL residuo, è detta **ferita**. Quando non ha più PL è detta **Inutilizzabile**. Ulteriori danni non avranno alcun effetto, cioè non è normalmente possibile portare una locazione a PL negativi.

È però possibile **Infierire** su una locazione già Inutilizzabile, purché la vittima sia **inerte**. Per farlo occorre avere un'arma a cui la vittima non sia immune, dichiarare alla vittima che si sta infierendo e mantenere il contatto per 10 secondi. Dopo questo tempo la locazione è ridotta a **-1 PL**, ovvero ferita in modo **Fatale**, uno stato ancor più grave di Inutilizzabile (vedi Sanguinamento e Coma). Nelle Terre Spezzate, chi infierisce su un avversario commette un gesto crudele e meschino, considerato dalla Giustizia del Re un crimine odioso quasi paragonabile all'omicidio.

Locazioni Inutilizzabili

Se un **arto** diventa Inutilizzabile, il personaggio non può muoverlo né usarlo in alcun modo e il giocatore deve tenere l'arto penzoloni o comunque rappresentare in modo visibile la sua situazione. In particolare:

-un **braccio** Inutilizzabile deve lasciar immediatamente **cadere** ogni oggetto, non può **impugnare** armi, né lanciare **Incantesimi**, né fare uso di **nessuna abilità** che richieda le braccia libere, né parare i colpi

diretti ad altre locazioni.

-una **gamba** Inutilizzabile cede immediatamente costringendo il giocatore a **cadere in ginocchio**; in seguito potrà rialzarsi ma **non potrà appoggiare** la gamba inutilizzabile per camminare. È quindi costretto a stare sul posto, farsi aiutare, saltellare o trascinarsi.

Se la **testa** o il **tronco** diventano Inutilizzabili il personaggio deve **accasciarsi** al suolo; a discrezione del giocatore può essere effettivamente svenuto o semplicemente troppo malridotto per fare alcunché (come se fosse sotto l'Effetto MINDLESS, ma **non ricorda nulla** di quanto accade e nessuna immunità a questo Effetto può proteggerlo). Inoltre può lamentarsi a voce bassa ma non gridare né chiamare aiuto; morirà se non viene soccorso (vedi oltre). Per questo motivo testa e tronco sono dette **locazioni vitali**.

Sanguinamento e Coma

Qualunque ferita, che sia da taglio o da botta, perde sangue o comunque peggiora finché non viene bendata con l'abilità Fasciare ferite. Ogni locazione **ferita** o **Inutilizzabile** è così soggetta a un processo detto **Sanguinamento**: ogni **3 minuti** di tempo la locazione **perde 1 PL** supplementare, fino ad arrivare a **-1** (Fatale). Se il personaggio possiede Sopportare le ferite, solo le locazioni Inutilizzabili subiscono il Sanguinamento; quelle ferite rimangono stabili.

Non appena una qualunque locazione diventa Fatale, per qualsiasi motivo (Sanguinamento, Infierire oppure Chiamata FATAL), il personaggio cade in **Coma**. Si deve accasciare al suolo, privo di sensi, e non può parlare né compiere alcuna azione. Dopo **3 minuti** dall'inizio del Coma, il personaggio **muore**.



Esempio: Andronico da Nassilia possiede Sviluppo fisico e quindi ha 2 PL su ogni locazione; si è spinto da solo nella foresta e non ha possibilità di essere guarito.

Alle 15:00 subisce 1 danno al tronco; stringe i denti e continua a combattere.

Alle 15:02 subisce anche 2 danni al braccio sinistro, ma riesce comunque a sconfiggere il suo avversario e a fuggire.

Alle 15:03 il tronco diventa Inutilizzabile e Andronico si accascia.

Alle 15:05 il braccio scende a Fatale ed ha inizio il Coma, che si concluderà alle 15:08 con la morte di Andronico.

Se il nostro eroe avesse avuto l'abilità Sopportare le ferite, il tronco non avrebbe subito il Sanguinamento, per cui non sarebbe caduto alle 15:03 ma solo alle 15:05, dopo il peggioramento del braccio a Fatale. Magari con due minuti di tempo in più sarebbe riuscito a trovare aiuto e si sarebbe salvato...

Morte e cadaveri

A tutto c'è rimedio, fuorché alla morte. Questo detto vale anche nelle Terre Spezzate, in cui per quanto se ne sa resurrezione e immortalità non esistono, in linea con la migliore tradizione del fantasy.

Però la morte di un personaggio giocante spesso è al centro di indagini, intrighi, vendette per i suoi alleati e nemici ancora in vita. Per questo interpretare bene il proprio cadavere è importante quasi quanto recitare il PG in vita. Quando un PG muore, il giocatore **deve** rimanere a interpretarne il cadavere almeno per 5 minuti. Ovviamente nessuno è costretto a restare sdraiato con la faccia nella polvere per tutto il tempo, è necessario rimanere seduti o a terra senza spostarsi. D'altra parte comunicare ad altri PG di passaggio "mi vedi morto" è **severamente vietato**, quindi meglio si fa il morto, prima si viene scoperti o magari addirittura salvati.

Trascorsi i 5 minuti il giocatore deve andare in **Taverna** o in **Regia** e comunicare il decesso del proprio PG a un **Master**. Se ne ha voglia può fare il **PNG**, non potrà invece giocare un altro PG per quella giornata.

Può esserci necessità di rappresentare in qualche modo il cadavere anche dopo i 5 minuti, ad esempio se è stato abbandonato nel bosco e i suoi alleati



un Pitto con le ferite fasciate

INTERPRETARE LE FERITE

Le locazioni Inutilizzabili non sono amputate o maciullate, né devono per forza aver subito ferite profonde o fratture: semplicemente il dolore, lo shock, la perdita di sangue sono tali che il personaggio non è più in grado di usarle. Sarà tuttavia possibile recuperare abbastanza rapidamente da queste ferite (vedi Guarigione, p. 38).

Non sempre accasciarsi al suolo o cadere in Coma è facile per il giocatore; fango o suolo accidentato possono rendere scomodo o addirittura pericoloso gettarsi a terra. Per questo motivo i personaggi non sono costretti ad accasciarsi immediatamente, ma possono impiegare fino a 2 o 3 secondi e fare fino a 2 o 3 passi per trovare l'angolo migliore dove morire. E' necessario interpretare sempre il dolore quando si viene colpiti, ma soprattutto quando si viene abbattuti; questi 2 o 3 secondi di agonia sono quindi un'occasione per dare prova delle proprie capacità di recitazione. Non è necessario né opportuno esibirsi in scene di morte melodrammatiche o gridare come un maiale scannato; una morte sobria è più che sufficiente.

Dire all'avversario "mi hai ucciso", alzare il dito come per "Non sono qui", sedersi tranquillamente e simili è invece severamente vietato.

vogliono interrogarne lo spirito oppure se i suoi nemici lo vogliono portare in un luogo particolare o fuori dal gioco. Per evitare di infastidire oltre il giocatore, si usa in questi casi rappresentare il cadavere con la **Scheda Personaggio** del giocatore, tenuta **bene in vista** con il braccio teso davanti a sé.

Non è ovviamente possibile nascondere la Scheda, infilarla in tasca, metterla sotto una pietra o simili.

La Scheda può essere lasciata in qualunque punto dell'area di gioco, purché sia ad altezza di vista e non sia coperta né nascosta da altri oggetti. Ad esempio

sopra un pietrone, **appesa a un ramo**, sopra un cespuglio, ma **non in terra** per non creare confusione in caso di Schede smarrite da PG in realtà ancora vivi. Chiunque trovi la Scheda ha trovato il cadavere e può trasportarlo, interrogarne lo spirito (dopo aver cercato OOC, il giocatore in questione, ovviamente) e farne ciò che vuole.

Quindi il giocatore che interpreta il morto prima di andare in Taverna si premurerà di **lasciare la propria Scheda** personaggio in vista nel luogo dove si trova il cadavere, se nessuno lo ha ancora trovato.

Guarigione

Nelle Terre Spezzate ci sono molti modi per guarire le ferite: le cure di un cerusico, i Rimedi di un erborista, le Cerimonie di un sacerdote o le Pozioni di un alchimista. Ognuno di questi sistemi ha pregi e limitazioni; in ogni caso una ferita non è mai un problema banale o di poco conto, né è facile guarirla in poco tempo. Le Ferite **Fatali** sono ancora più insidiose, perché non possono essere normalmente guarite o fasciate: richiedono sempre abilità apposite, Pozioni specifiche o Rimedi particolari.

È sempre bene **Fasciare** qualunque ferita con l'apposita abilità (in **10 secondi**); questo è l'**unico** modo per **arrestare il Sanguinamento** ed evitare che la situazione peggiori, in attesa di altre cure. Anche i sacerdoti che si affidano a poteri miracolosi per sanare in pochi minuti gravi ferite, hanno necessità di bendare i loro pazienti per evitarne la morte durante la Cerimonia. Fasciare una ferita **non consuma** risorse né Carte potere, né permette di recuperare PL, o di usare una locazione Inutilizzabile. **Non è possibile** Fasciare una ferita **Fatale** se non si possiede l'apposita abilità.

I **cerusici** possono guarire facendo uso dell'abilità **Trattare ferite**. Questa ha il vantaggio di **non consumare** risorse né Carte, però il recupero dei PL è lento: ogni locazione trattata guarisce dopo **mezz'ora** un singolo PL (o tutti se il cerusico possiede **Trattare ferite** migliorato). Trattare una ferita **Fatale** è molto difficile e richiede ancora più tempo. I cerusici impediscono che il costo in vite umane di una battaglia persa sia troppo alto, ma non hanno speranze di ribaltare le sorti di uno scontro in corso.

I **Rimedi** erboristici vengono usati in aggiunta alle ordinarie abilità dei cerusici, o comunque **richiedono** sempre almeno **Fasciare** ferite per essere applicati. Sono più **economici** di qualsiasi altro oggetto creato nelle Carriere artigiane, e permettono di guarire qualunque tipo di ferita, veleno o malattia con più **efficacia** e **rapidità** di quanto farebbe un cerusico, riducendo la durata del processo di guarigione a **15, 10 o 5 minuti**. La loro disponibilità non è però illimitata né sempre abbondante, ovviamente. Anche in questo caso, solo i Rimedi che lo dichiarano esplicitamente hanno effetto sulle ferite **Fatali**.

Le **Cerimonie** di un sacerdote sono uno strumento di cura abbastanza **dispendioso** in termini di energie e Carte Potere, ma **efficace**, soprattutto per quanto riguarda le ferite **Fatali** (solo le Cerimonie che dichiarano esplicitamente

questo potere). Ricordiamo che nessuna Cerimonia arresta il Sanguinamento per cui è necessario Fasciare il bersaglio precedentemente. Sono in media più rapide dei Rimedi erboristici, ma richiedono l'impegno del sacerdote per tutta la durata della Cerimonia, normalmente **4 minuti**, e forniscono meno possibilità di cura.

Le **Pozioni** sono il metodo di cura potenzialmente migliore, perché il più rapido, eppure il meno usato a causa del **costo elevato**. Sono soggette alle usuali limitazioni per quanto riguarda le ferite **Fatali**. Le Pozioni agiscono tutte **istantaneamente**, d'altra parte sono meno accessibili e offrono meno scelta dei Rimedi corrispondenti. Solo la vita di un uomo importante vale abbastanza da fare scorta di Pozioni per preservarla.

Mutilazioni

Qualsiasi personaggio in grado di utilizzare un'arma può dichiarare di mutilare o sfregiare una vittima inerme. Se la mutilazione **non viene guarita entro la giornata** di gioco in corso (solitamente perché la vittima viene tenuta prigioniera dai suoi aguzzini) allora diventa **permanente**. Il giocatore è tenuto a rappresentare per quanto possibile l'amputazione o lo sfregio, e non può usare la parte mancante. Solo il Rimedio raro **Impacco della Lucertola** potrà guarirlo.



L'AREA DI GIOCO

L'area di gioco è la **zona OOC, in cui avviene il live**: può essere un borgo, un castello, un intero parco o una sua parte. I confini dell'area vengono sempre comunicati sul sito o direttamente in loco prima dell'inizio del live. Esiste una doppia corrispondenza tra l'area e la campagna di gioco: tutto l'evento, e tutte le azioni di gioco, devono avvenire **all'interno** dell'area. Per contro, tutto quello che accade oppure è presente nell'area di gioco, dalle interazioni tra i giocatori, alle costruzioni, agli elementi paesaggistici, **deve essere considerato parte della campagna** Terre Spezzate.

Quindi l'area di gioco è **sempre IC, così come appare OOC**: se si gioca in un parco, il live sarà ambientato in una foresta o nei giardini di un grande nobile. Strade, sentieri e strutture sono all'interno del gioco così come le vediamo. Eventuali strutture che non sono fisicamente presenti nella zona, come una torre di guardia o il villaggio degli orchi, vengono **sempre rappresentate** con scenografie, gazebi, teli di stoffa e simili, in modo che qualunque personaggio possa riconoscerle se ci si imbatte, anche se non ci sono PNG o Master presenti in quel momento.

Fanno ovviamente eccezione i piccoli e inevitabili anacronismi, che vanno ignorati: se nella zona c'è un palo della luce o un chiosco, IC, si tratterà di un

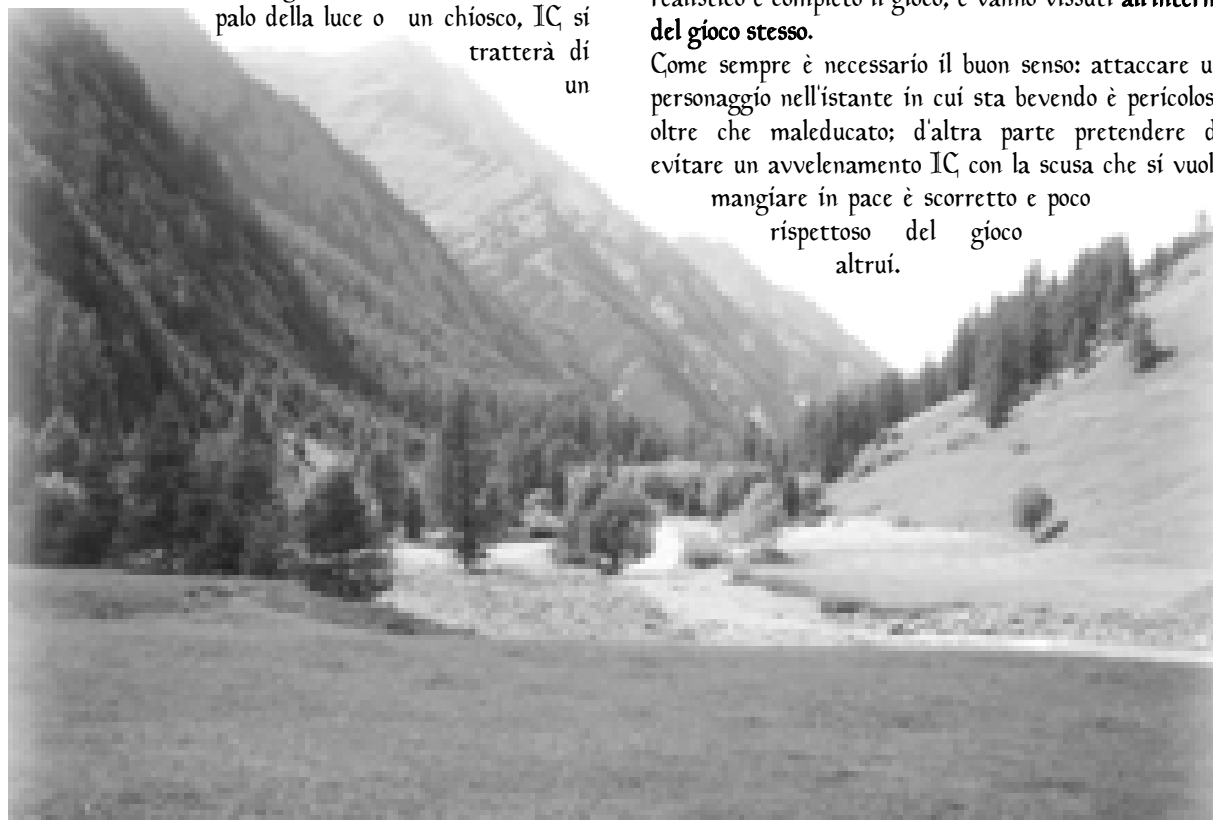
albero o di un capanno abbandonato; se si vede un palazzo in lontananza, sarà una villa o un castello.

Andare OOC

La corrispondenza tra IC e OOC, vale anche e soprattutto per i giocatori: per tutta la durata del live ogni giocatore interpreta il proprio personaggio, quindi ai fini del gioco trovare, inseguire, lanciare incantesimi **su un giocatore equivale** sempre a compiere le stesse azioni **sul suo personaggio**.

Ai giocatori **non** è permesso utilizzare la Chiamata "Non sono qui" per uscire dal gioco, a meno di avere un'autorizzazione diretta ed **esplicita** da parte di un Master. Questa autorizzazione viene concessa solo in caso di **emergenza**, come ad esempio un problema di salute, l'esigenza di tornare a casa anticipatamente rispetto alla fine prevista del live, o la necessità di spostare un'auto parcheggiata male. Le comuni vicissitudini di tutti i giorni, come mangiare, andare a riempire la borraccia, riposarsi o andare in bagno **non** sono ovviamente considerate "emergenze", ma piuttosto elementi di contorno che aiutano a rendere più realistico e completo il gioco, e vanno vissuti **all'interno del gioco stesso**.

Come sempre è necessario il buon senso: attaccare un personaggio nell'istante in cui sta bevendo è pericoloso oltre che maleducato; d'altra parte pretendere di evitare un avvelenamento IC, con la scusa che si vuole mangiare in pace è scorretto e poco rispettoso del gioco altrui.



Uscire dall'area di gioco

Può capitare che un personaggio voglia allontanarsi dalla zona, ad esempio per **fuggire** dai suoi nemici o per **portare in salvo** un documento o un oggetto importante. Questa decisione non va presa con leggerezza, perchè una volta uscito, il personaggio **non potrà** rientrare IC, per **tutta la giornata** di gioco in corso. In generale è quindi più vantaggioso nascondere l'oggetto, o se stessi, all'interno dell'area di gioco, perchè permette di continuare a giocare.

Inoltre **non** è possibile uscire dall'area di gioco per prendere un oggetto IC; gli oggetti che non vengono portati in gioco al TIME IN si considerano "lasciati a casa", o comunque in un luogo sicuro e **irraggiungibile** ai fini del live.

Per uscire dall'area, il giocatore deve raggiungere IC un punto qualunque dei suoi confini, non necessariamente in corrispondenza di una strada o un cancello che fisicamente conduca al di fuori.

Nel caso di un parco recintato, ad esempio, qualunque punto del recinto è valido per uscire dal gioco. Poiché sarebbe assurdo che un eventuale inseguitore vedesse sparire la sua preda non appena questa raggiunge il recinto, chi si appresta a uscire dal gioco deve **alzare un braccio** e tenerlo sollevato **per 2 minuti** prima di potersi, narrativamente, allontanare.

Se in questo lasso di tempo un altro personaggio attacca con le armi, con incantesimi, o anche solo tocca fisicamente il fuggitivo, **la fuga è interrotta** e il conteggio deve essere ripreso da zero (solitamente dopo essersi liberati dell'inseguitore).

È importante notare che se un personaggio esce dall'area di gioco mentre è in **Sanguinamento** o in Coma, e le sue ferite non sono state fasciate, oppure è sotto l'effetto di un veleno letale o comunque **rischia di morire** se non riceve assistenza, **il personaggio è morto**. Non è possibile utilizzare poteri o abilità fuori da un live, quindi è ininfluente se con lui ci sono alleati in grado di guarirlo: avrebbero dovuto farlo **prima** di uscire dal gioco.

Dopo essere usciti dal gioco, per qualunque motivo, è buona norma informare la Taverna o uno dei Master dell'accaduto.

Prendere prigionieri

Molto spesso è più conveniente rapire un nemico IC, piuttosto che ucciderlo: le conseguenze sono **meno gravi** ed è possibile **cambiare idea** se cambia la situazione. Vedi il paragrafo Giustizia e Legge, in particolare i riferimenti agli **ostaggi** (p. 228).

Per prendere prigioniero un altro personaggio, bisogna semplicemente **uscire insieme** a lui dall'area di gioco; il prigioniero deve essere **inerte**, ovvero legato mani e piedi oppure con la testa, il busto o tutti e quattro gli arti inutilizzabili e fasciati. Non è ovviamente possibile fuggire narrativamente, né giocare scene di gioco successive in cui gli alleati del rapito intervengono per salvarlo o simili. Tutti i tentativi di fuga e di liberazione **devono risolversi all'interno del live**, prima che il rapito venga portato fuori dall'area.

Subito dopo essere usciti, il rapitore e il prigioniero **devono** comunicare a un Master la loro situazione; se questo non accade, il rapimento **non** è valido.

Si noti che il rapitore è sempre un singolo personaggio e mai un gruppo di personaggi o un Principato: se il prigioniero viene rapito in squadra, è necessario individuare un **singolo giocatore** come "rapitore", e sarà questo

giocatore, a sua discrezione, a disporre del prigioniero. Non solo, ma se il personaggio "rapitore" dovesse essere rapito o ucciso, il personaggio prigioniero, non presente al live, sarebbe automaticamente considerato **libero**.

Per incoraggiare i rapimenti a discapito degli omicidi, è sempre possibile per il rapitore **rientrare** nell'area di gioco dopo aver portato fuori il prigioniero (e averlo, narrativamente, "messo al sicuro"). Questa è un'eccezione rispetto a quanto detto nel paragrafo precedente. Il rapitore deve in ogni caso **attendere un'ora** prima di rientrare, e potrà rientrare **solo** nel preciso punto da cui è uscito.

Viceversa i personaggi rapiti e portati fuori dal gioco, non possono **in nessun caso** rientrare in gioco durante la giornata; se vengono liberati, potranno riapparire solo dal giorno di gioco successivo.

IN PRIGIONE!

*Un personaggio prigioniero **non può partecipare** a nessun live, né informare altri giocatori della sua situazione.*

*Il rapitore può invece continuare a tenerlo prigioniero, informando il rapito e lo Staff almeno 2 settimane prima di ogni evento. Se il rapitore dimentica di farlo, il personaggio è **automaticamente libero**.*

*In alternativa il rapitore può compiere una di queste tre azioni: **uccidere** il prigioniero, comunicandolo via e-mail a un Master e all'interessato*

***liberare** il prigioniero, comunicandolo via e-mail a un Master e all'interessato*

***concordare** con il giocatore che interpreta il prigioniero un'**apparizione** a un live; il prigioniero entrerà in gioco nella stessa situazione in cui ne era uscito (legato, oppure ferito e fasciato).*

CARTE e SCHEDE

Per permettere ai giocatori di gestire e tenere conto di diversi aspetti del gioco, lo Staff fornisce apposite Carte e Schede di vario tipo. Le **Carte** sono piccoli foglietti che attivano uno specifico effetto, ad esempio un Incantesimo, quando vengono **strappate** in due in modo visibile. Sono quindi **monouso** e una volta strappate non sono di nessuna utilità.

Le **Schede** invece sono **plastificate** e di dimensioni maggiori, come una comune carta da gioco, e certificano l'autenticità e le caratteristiche di uno specifico **oggetto**, ad esempio un'arma, un gioiello o un Reagente, oppure ancora, elencano le abilità di un **personaggio**.

La rappresentazione fisica

La maggior parte delle Schede richiedono una **rappresentazione fisica** dell'**oggetto** a cui fanno riferimento: ad esempio la Scheda Oggetto di un'ascia che aumenta di 1 il danno deve **sempre** essere fissata con un elastico o un pezzo di spago alla riproduzione in lattice o nastro di un'ascia. Non è possibile trasportare, nascondere, riporre, né tanto meno utilizzare una Scheda priva dell'oggetto corrispondente.

Spetta al giocatore in quel momento in possesso della Scheda procurare la rappresentazione fisica relativa. Ad esempio, se un personaggio entra in possesso della Scheda di Lama Splendente, una spada con proprietà particolari, la fisserà alla propria spada di lattice che da quel momento ne sarà la rappresentazione. Se un altro personaggio lo deruba IC di Lama Splendente, gli **restituirà** il più rapidamente possibile la spada di lattice e **trasferirà** la Scheda sulla propria.

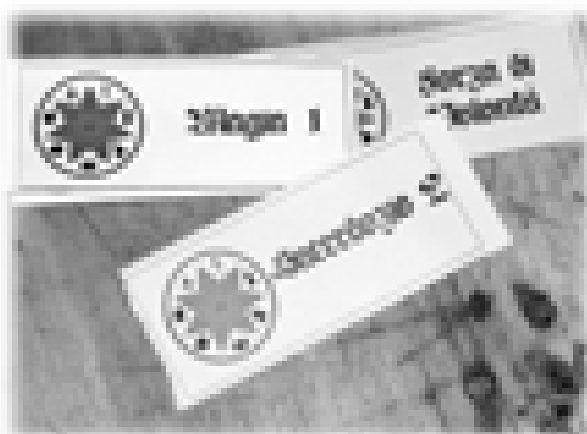
Alcune Schede riportano la dicitura **Inseparabile** (dalla rappresentazione fisica). In questi casi l'oggetto fisico è di proprietà dell'associazione, che lo fornisce in comodato d'uso a qualunque giocatore, finché il suo personaggio resta IC in possesso dell'oggetto. Ad esempio **tutte** le Schede di **Reagenti** ed **Elementi** grezzi ricadono in questa categoria.

Carte Magia e Sacerdozio

Queste Carte vengono utilizzate per **tenere il conto** degli Incantesimi e delle Cerimonie che un personaggio ha a disposizione e, nel contempo, **dimostrano** al soggetto che il mago o il sacerdote aveva diritto a lanciare quell'Incantesimo. Le Carte Magia e Sacerdozio sono di diversi colori a seconda del Cerchio: di 1°

avorio, di 2° salmone; di 3° arancione e di 4° rosso. Vedi i capitoli Magia e Religione (p. 79 e 94) per ulteriori informazioni sul lancio di Incantesimi e Cerimonie.

Ogni personaggio che possiede abilità di Magia o Sacerdozio, riceve le Carte corrispondenti in **Taverna** prima dell'inizio del live o di ogni giornata di gioco.



Altre Carte

Oltre a Magia e Sacerdozio, ci sono altre abilità che fanno uso di Carte: il primo livello di Maestro d'Arma, Forza di volontà, Forza di volontà superiore e Schivata. Queste Carte sono dette genericamente **Carte Potere** e sono sempre di colore **celeste**. Anche oggetti particolari potrebbero fornire ogni giorno un certo numero di Carte Potere; in ogni caso il funzionamento di queste Carte e la loro distribuzione sono del tutto identici a quelli previsti per le Carte Sacerdozio e Magia.

Carte Erboristeria

Queste Carte sono peculiari perché fanno riferimento a un **Rimedio Erboristico**, quindi a un oggetto anziché un'abilità. Poiché i Rimedi Erboristici sono molto diffusi nel gioco e sono sempre utilizzabili una sola volta, sono accompagnati da Carte anziché Schede e **non** richiedono una rappresentazione fisica. Solo un personaggio che possiede l'abilità Fasciare ferite può somministrarli e di conseguenza strapparne la Carta. Le Carte Erboristeria sono leggermente più grandi delle altre Carte e sempre di colore **bianco**; riportano il **nome** e gli **effetti** per esteso del Rimedio che rappresentano. Quando si utilizza un Rimedio erboristico, è buona norma **scrivere l'ora** sulla Carta Erboristeria

strappata, e consegnarla al personaggio che beneficia dei suoi effetti. In questo modo rimane una **prova** tangibile dell'avvenuto uso del Rimedio, utile in caso di **contestazioni**.

Schede **P**ersonaggio

Ogni giocatore durante gli eventi deve portare sempre con sé (in tasca, in borsa, nel portafoglio; non è richiesto né consigliato che sia visibile) la sua Scheda Personaggio. Questa Scheda, di colore **rosso**, è inserita in una bustina di plastica con il fronte trasparente e il retro **rosso**. Sul fronte della Scheda sono riportati nome, Carriera e Principato del personaggio e anche alcuni dati OOC del giocatore: nome, cognome e numero di tessera. Queste informazioni OOC sono **pubbliche** e devono essere mostrate a qualunque altro giocatore che ne faccia richiesta, ad esempio per essere sicuro di poter identificare un giocatore sconosciuto prima di lasciargli utilizzare un'arma, oppure per segnalare una scorrettezza.

Sul retro della Scheda, nascoste dal lato opaco della bustina, sono riportate tutte le abilità possedute dal personaggio. La Scheda viene quindi ristampata ogni volta che un personaggio apprende nuove abilità, purché le richieda entro il tempo previsto inviando un'e-mail al proprio **Principe**. Solo i membri dello **Staff** hanno il diritto di visionare il **retro** della Scheda di un altro giocatore.



Schede **O**ggetto

Ogni oggetto dotato di proprietà particolari e durature, ad esempio un'armatura che fornisce PA extra, un gioiello con un valore economico, un lucchetto o un ciondolo magico che fornisce abilità a chi lo indossa, è sempre accompagnato dalla Scheda Oggetto relativa, di colore **verde chiaro**. La Scheda è inserita in una bustina di plastica con il fronte trasparente e il retro **bianco**. Sul **fronte** sono indicati il **nome** e la descrizione dell'oggetto, che servono a identificarlo; leggere un nome e una descrizione noti equivale IC, a **riconoscere** lo specifico oggetto dalla forma e dall'aspetto. Ad esempio il giocatore derubato di Lama Splendente

potrebbe esaminare le spade altrui per ritrovare la Scheda con il nome "Lama Splendente". Sempre sul fronte è segnato anche il tipo di rappresentazione fisica necessaria per quella Scheda, ad esempio "Bastone a due mani" oppure "Collana", nonché la **scadenza**: molti oggetti sono **permanenti**, altri invece perdono le loro proprietà dopo una data specifica, di solito 6 mesi dopo la creazione.

Sul fronte della Scheda sono presenti anche quattro **codici**, che permettono a chi è in possesso di **Schede Conoscenza** (vedi oltre) di ottenere informazioni sull'oggetto.

Sul **retro** della Scheda sono riportate le **caratteristiche** dell'oggetto, ad esempio il danno dell'arma o altre proprietà speciali. Chiunque sia in possesso della Scheda può estrarla dalla bustina per leggere le proprietà dell'oggetto; d'altra parte la bustina impedisce che queste proprietà siano immediatamente palesi agli altri giocatori.

Schede **O**ggetto monouso

Queste Schede vengono usate per tutti gli oggetti utilizzabili **una sola volta** che non sono Rimedi Erboristici: **armi** affilate o **armature** irrobustite con le abilità di Forgia, che durano fino alla fine della giornata di gioco in cui vengono utilizzate per la prima volta; eventuali oggetti magici particolari ma soprattutto **Veleni** da ingestione e **Pozioni**. Sono del tutto simili a quelle Oggetto, di colore **verde chiaro** ma inserite in una bustina di plastica con il fronte trasparente e il retro **verde**. Inoltre la bustina è chiusa da un **bollino adesivo** che impedisce di leggere il retro della scheda senza strappare il bollino stesso. Per attivare questi oggetti (assumere la pozione, iniziare a utilizzare l'arma o armatura e simili) è necessario scrivere **data e ora** sul bollino, e **strapparli**; quindi **leggere** gli effetti riportati sul retro, che potrebbero anche essere diversi da quelli che il personaggio si aspetta, ad esempio se l'alchimista lo ha truffato. Finché non vengono attivati, questi oggetti durano indefinitamente (non scadono). La Scheda Oggetto 'strappata' **deve** essere **conservata** perché possa fungere da prova, e quindi **restituirla** (OOO) in Taverna perché possa essere dotata di un nuovo bollino e riutilizzata dagli altri giocatori. Naturalmente se viene trovata durante il gioco una Scheda con il bollino strappato o priva di bollino, non è di alcun valore, e rappresenta solamente una boccetta vuota, un oggetto magico scarico e simili. Non è possibile in alcuna maniera rigenerarne i poteri IC, ovvero ottenere un nuovo bollino, ma bisogna consegnarla in Taverna.

È importante notare una peculiarità di Veleni e Pozioni rispetto agli altri Oggetti monouso: non è

SMARRIRE CARTE e Schede

In nessun caso e per nessun motivo si può chiedere la ristampa di Carte e Schede perchè sono state smarrite OOC.

Si considera sempre che la boccetta **sia stata persa IC**, la spada abbia perso il filo, il mago abbia dormito male, e simili. E' quindi importante fare attenzione a non perdere Schede di oggetti particolarmente preziosi!

Fanno eccezione le Schede **Personaggio**, che verranno rinnovate **automaticamente** ogni volta che il personaggio acquista una nuova abilità, e le Schede **Conoscenza**, che vengono fornite alla creazione del personaggio, o comunque quando l'abilità corrispondente viene appresa.

In caso di smarrimento possono essere rinnovate pagando una **penale di 2 euro**.

scorretto per un personaggio con l'abilità Valutare preziosi rivolgere le sue attenzioni ai gioielli dotati di Scheda e viceversa ignorare quelli che ne sono privi (ad esempio la bigiotteria che un PG si è portato da casa per decorare il proprio costume).



Schede Reagente

Queste Schede color **giallo crema** sono grandi circa la **metà** delle altre Schede, sono **prive** di bustina e non riportano nessuna informazione sul retro, né codici sul fronte. L'unico dato presente è il **nome** che identifica lo specifico tipo di Reagente e di conseguenza permette di sapere come può essere utilizzato da chi possiede abilità artigiane (Forgia, Alchimia, Erboristeria o Raffinazione). Queste Schede sono inoltre **sempre inseparabili** dalla rappresentazione fisica fornita dall'associazione e **perdono ogni valore** se la rappresentazione viene smarrita. E' comunque possibile ottenere una nuova rappresentazione fisica in **Taverna** pagando una **penale di 2 euro**.

possibile comprenderne gli effetti a meno di possedere Analizzare Veleni o Analizzare Pozioni. Questo perchè il **nome** e la **descrizione** del veleno o pozione sono **casuali** e non collegati in alcun modo con i reali poteri. Invece armi e armature forgiate hanno sempre lo stesso nome (vedi il capitolo sulle abilità Artigiane, p. 116).

Riconoscere gli oggetti speciali

Poiché tutti gli oggetti speciali sono accompagnati da una Scheda, si potrebbe pensare che a ogni Scheda corrisponda un oggetto magico o di valore e quindi andare "a caccia di Schede". Non bisogna dimenticare, però, che IC le Schede **non esistono** e quindi basarsi sulla loro presenza per fare deduzioni o ipotesi IC è **scorretto**: inoltre molte Schede in circolazione fanno riferimento a oggetti **privi di poteri** o di valore.

Solo un personaggio che possiede Schede Conoscenza può **riconoscere a vista** gli oggetti speciali, ovvero se vede una Scheda Oggetto (monouso o meno), può pensare che l'oggetto in questione abbia proprietà particolari, e che valga la pena di approfondire. Ad esempio, **non** è



una boccetta, fornita da un giocatore, con la relativa Scheda Oggetto

Schede Conoscenza

Alcune abilità forniscono una specifica Scheda Conoscenza, utile per scoprire le caratteristiche di tutti gli oggetti accompagnati da una Scheda Oggetto. Queste abilità sono: Riconoscere Falsi, Valutare preziosi, Magia o, Analizzare Pozioni, Analizzare Veleni e Scassinare. Una Scheda Conoscenza, di colore **bianco**, è semplicemente un elenco di **codici** e il **valore** o caratteristica **corrispondente** ad ogni codice. Ogni Scheda

Oggetto come già detto riporta 4 codici, che da sinistra a destra corrispondono nell'ordine a: **Autenticità, Valore, Magia e Alchimia**.

Un personaggio che vuole usare l'abilità Riconoscere Falsi deve quindi leggere il primo codice da sinistra sulla Scheda Oggetto che vuole esaminare, e controllare sulla

Scheda Conoscenza appropriata se corrisponde a Vero o Falso; chi possiede Valutare preziosi farà la stessa cosa con il secondo codice da sinistra e controllerà a quale valore (in Scudi d'Argento) corrisponde il codice di quell'oggetto. L'abilità Magia o permette invece di capire, utilizzando il terzo codice, se un oggetto è magico, molto potente oppure privo di poteri magici. Analizzare Pozioni e Analizzare Veleni fanno entrambe riferimento allo stesso codice, il più a destra dei quattro, ma le Schede Conoscenza sono diverse e in particolare una contiene solo i codici delle Pozioni, l'altra solo quelli dei Veleni. Per ragioni di spazio queste ultime due Schede Conoscenza contengono solamente un numero identificativo per ogni veleno o pozione; la lista completa con numeri, nomi ed effetti

per esteso di ogni veleno o pozione è sempre disponibile in Taverna e sul sito a qualunque giocatore (anche se non possiede Analizzare Veleni o Pozioni).

I codici di **Scassinare**, infine, sono 3, uno per ogni cifra del lucchetto a combinazione, e sono riportati sul lucchetto stesso. La Scheda Conoscenza permette di scoprire a quale cifra, tra 0 e 9, corrisponde ogni codice. È importante notare che le Schede Conoscenza **non danno sempre la risposta esatta**: ogni personaggio che li possiede riceve una versione leggermente diversa, in cui alcuni codici sono mancanti e altri sono collegati a un risultato sbagliato. Quindi ci possono essere pareri discordanti su uno stesso oggetto da parte di 'esperti' diversi, soprattutto per quanto riguarda Valutare preziosi.

ALTRE DINAMICHE

“Entrambe le mani libere”

Molte azioni di gioco richiedono a chi le effettua di avere “entrambe le mani libere”: ad esempio lanciare Incantesimi, officiare Cerimonie, bloccare, legare o trasportare un personaggio, perquisire, fasciare o trattare ferite, riparare le armature, piazzare trappole. Per “mani libere” si intende in particolare **“che non impugnano armi o scudi”**, e in generale che non sono impegnate in altre azioni di gioco. Ad esempio **non** è possibile trasportare un personaggio e nel contempo perquisirlo, a meno di essere quadrumani.

Per contro, tenere in mano oggetti **puramente ornamentali** (mai armi) pertinenti con l'azione di gioco in questione è lecito e, anzi, incoraggiato: ad esempio un mago potrebbe lanciare Incantesimi impugnando il libro di magia, oppure un ladro potrebbe tenere una saccoccia vuota in mano mentre perquisisce; chi fascia una ferita è addirittura obbligato ad avere in mano la rappresentazione fisica di una benda.

Bloccare un personaggio

È possibile **Bloccare** un personaggio per impedirgli di **muoversi** e di **agire**, senza nuocerli.

Per Bloccare un uomo di normale forza sono necessari **due personaggi**, ognuno dei quali deve appoggiargli delicatamente **entrambe le mani**, libere, sulla spalla o sulla schiena. Non è permesso tuffarsi su un avversario per Bloccarlo, né spingerlo o trattenerlo OOC con la forza.

Un personaggio **Bloccato** è soggetto alle stesse limitazioni che impone l'Effetto **PARALYZE**. Fingere, con

cautela, di resistere o divincolarsi è appropriato, ricordando sempre però che il personaggio non può sfuggire né colpire i suoi aggressori.

Molte creature, dagli orsi agli orchi, sono più grandi e forti degli esseri umani, e anche alcuni uomini sono considerevolmente più forti, agili e muscolosi della maggior parte degli altri. Ogni personaggio ha un livello di Forza pari a zero, ovvero la forza media di un uomo. Alcune abilità permettono di aumentare questo livello; molte creature hanno naturalmente un livello di

TABELLA DELLA FORZA

Livello	quanti uomini	Effetti
Forza -2	forte ½ di un uomo	non sopporta le armature, non riesce a usare le normali armi
Forza -1	¾ di un uomo	non sopporta Armature medie e pesanti, riesce a usare solo Pugnali e Brocchieri.
Forza 0	come 1 uomo	può Bloccare una creatura con Forza -2
Forza 1	forte 1,5 volte un uomo	
Forza 2	come 2 uomini	può Bloccare e Trasportare da solo un personaggio normale
Forza 3	come 3 uomini	aumenta di 1 il danno che infligge con tutte le armi
Forza 4 (sovrumana)	come 4 uomini	aumenta di 2 il danno che infligge con tutte le armi

forza più basso o più alto, potrebbero ad esempio avere "la forza di tre uomini".

Per Bloccare una creatura serve sempre il doppio della sua forza: nel nostro esempio sei è il doppio di tre, quindi sono necessari sei personaggi anziché due.

Parallelamente, alcune creature sono così gracili ed esili da avere soltanto metà della forza di un uomo; possono quindi essere Bloccate da un personaggio normale da solo. Il livello di forza ha anche altri effetti, riassunti nella tabella. Tutti i personaggi appena creati hanno Forza 0. La Forza inferiore alla norma è spesso causata dall'Effetto WEAKNESS, che dimezza appunto la forza, ovvero la abbassa di 2 livelli. L'Effetto WEAKNESS è quindi efficace anche contro creature molto forti, poiché pur non rendendole incapaci di combattere le priva dei loro privilegi, le rende più facili da Bloccare o addirittura riduce il loro danno di 1 o 2.

È importante notare che più Chiamate WEAKNESS non sono mai cumulative, ovvero non riducono ulteriormente la forza.

Trasportare personaggi e oggetti

Spesso c'è l'esigenza di trasportare IC, un compagno ferito, il cadavere di un nemico o ancora un prigioniero legato. Per ragioni di sicurezza trasportare fisicamente un'altra persona durante il gioco è fortemente sconsigliato, persino quando c'è il consenso esplicito del "cadavere". È quindi consuetudine rappresentare che si sta trasportando un personaggio semplicemente mettendosi **il suo braccio sulle spalle**; il giocatore **trasportato** potrà seguirlo **camminando** normalmente anche se il suo personaggio non potrebbe.

Anche in questo contesto la Forza è importante. Per trasportare un corpo umano a passo normale, è necessario un personaggio. Per **trasportarlo di corsa** sono necessari **due personaggi**, ovvero la Forza di due uomini.

Oggetti che IC sono pesanti o difficili da spostare, come una colonna di polistirolo o un libro magico, riportano indicato sulla Scheda Oggetto a **quanti uomini** equivale il loro peso, e di conseguenza, quanti personaggi servono per spostarli.

Ad esempio un "macigno pesante come 10 uomini" richiederebbe 10 personaggi normali, oppure 4 normali e 3 con la forza di 2 uomini per essere trasportato a passo normale; il doppio per una piena velocità.

Alcuni oggetti possono essere "Inamovibili" nel qual caso a prescindere dal numero di braccianti disponibile o dai loro muscoli è impossibile smuoverli.

Legare un personaggio

Si può voler legare un nemico stordito prima di risvegliarlo, o magari c'è la necessità di tenere un prigioniero Bloccato per più di qualche istante senza impegnare costantemente due uomini. Legare qualcuno OOC è evidentemente troppo pericoloso e sgradevole, per cui i legacci IC devono sempre essere simulati e **non limitare** mai la **mobilità OOC** di un giocatore.

Legare un personaggio richiede **due mani libere**, almeno **10 secondi** di tempo e una corda o grosso spago lunga almeno **50 cm**. È possibile bloccare un prigioniero in diversi modi:

- Legare i **polsi**, lasciando un capo in mano al prigioniero e facendo fare all'altro 3 giri intorno a un solo polso. Il prigioniero non può separare le braccia, combattere né lanciare Incantesimi.

- Legare i polsi **dietro la schiena**: in questo caso il prigioniero tiene semplicemente la corda in entrambe le mani, e non può utilizzare in alcun modo le braccia, come se fossero **Inutilizzabili**.

- Legare le **gambe**, lasciando un capo in mano al prigioniero e legando l'altro, senza stringere, a una gamba. Il prigioniero non può camminare né usare in alcun modo le sue



gambe, come se fossero **Inutilizzabili**.

Per **liberare** i polsi oppure le gambe di un **altro** personaggio legato occorrono **due mani libere** e **10 secondi** di tempo. Avere un Pugnale **dimezza** questo tempo.

Normalmente un personaggio senza l'abilità Contorsionismo **non può liberarsi** da solo, neanche se ha un Pugnale, a meno che sia legato solo alle gambe.

Rubare e perquisire

È sempre possibile prendere gli oggetti di gioco in **piena vista**, come un'arma alla cintura o un gioiello indossato, per disarmare o derubare un prigioniero. Naturalmente la maggior parte di armi e oggetti sono di proprietà OOC, di ogni giocatore e bisogna prestare **attenzione** a non rovinarli, tenendo presente che **chi rompe paga**. Per ridurre la possibilità di smarrimenti e furti gli oggetti fisici OOC, devono sempre restare **in vista del loro proprietario**. Naturalmente se il proprietario conosce OOC, l'altro giocatore può affidargli gli oggetti, a suo rischio e pericolo. È invece **sconsigliabile** dire "IC, ti tolgo le armi, ma OOC, tienile tu così non le perdi", perchè crea confusione e contestazioni.

Tutto questo non vale per gli oggetti di proprietà dell'associazione, come Reagenti, Elementi grezzi, filtri alchemici e così via, che possono essere utilizzati liberamente da tutti i giocatori.

Viceversa non è consentito frugare negli effetti



RUBARE LE Schede OGGETTO

*È importante notare che la Scheda Oggetto è **sempre OOC** e non identifica IC gli oggetti che ne sono muniti come preziosi o speciali, per cui basarsi unicamente sulla presenza o meno della Scheda per decidere quali oggetti prendere è **gravemente scorretto**. Vedi il paragrafo **Carte e Schede** (p. 43) per i dettagli.*

personali di un giocatore, ad esempio in tasca o in un borsello; in questi casi è necessario dichiarare "ti perquisisco" e appoggiare **entrambe le mani libere** sul giocatore, interpretando a propria discrezione la 'perquisizione' ma senza infastidirlo. Dopo **1 minuto** di contatto il personaggio è stato perquisito e deve mostrare tutti gli oggetti di gioco: le **armi** e le armature, il **denaro** IC e ogni oggetto munito di una **Scheda Oggetto**. Il personaggio che ha perquisito può prendere quelli che preferisce, sempre rispettando le

norme di comportamento di cui sopra. Le abilità **Perquisire** e **Nascondere oggetti** influiscono sulla dinamica della perquisizione (vedi la Lista delle abilità, p. 249).

Fuochi, torce e lanterne

L'uso di lanterne, candele e fiaccole rende il gioco più realistico e suggestivo, ed è pertanto sempre **incoraggiato**. In alcuni casi però nell'area di gioco è **vietato** utilizzare **fiamme** libere, per cui è necessario ricorrere a surrogati.

Lanterne **a gas** (se permesse) o **elettriche** ragionevolmente simili alle loro controparti a olio sono un'ottima alternativa. Se illuminano in modo diretto e non diffuso sono considerate come le torce elettriche.

Le comuni **torce elettriche** non sono molto adatte: l'aspetto e il fascio di luce proiettato sono chiaramente moderni. È permesso utilizzarle durante il gioco solo per vedere dove si sta camminando, tenendole puntate **sui propri piedi**. **Puntarle** contro altri personaggi o usarle per **illuminare** una zona è sempre **vietato**.

Talvolta, infine, IC è necessaria una torcia, che sia per bruciare un messaggio, entrare in un luogo buio o appiccare narrativamente un incendio, ma le regole di sicurezza OOC, impediscono di accendere fuochi. In questi casi si ricorre a una **torcia simulata**: è sufficiente mimare di accenderla per avere IC, fuoco e luce. Se non è disponibile una vera torcia o fiaccola, la si può rappresentare anche con un ramo o un bastoncino con una **striscia di stoffa rossa** arrotolata in cima (è necessario prepararlo prima dell'inizio del gioco, non lo si può "creare" raccogliendo un rametto nel bosco).

RISCHI E PERICOLI

Per giocare nelle Terre Spezzate è necessario conoscere solo le parti di regolamento che riguardano le abilità possedute dal proprio personaggio: chi interpreta un mago studia il capitolo sulla magia, gli alchimisti devono conoscere il funzionamento dei Veleni e così via. Ma cosa accade quando un giocatore che non conosce la magia o l'alchimia viene avvelenato o subisce un incantesimo? Questo paragrafo fornisce una sintetica spiegazione di diversi poteri IC, dal punto di vista della vittima.

Subire gli Incantesimi

Per reagire correttamente a un incantesimo è, in generale, sufficiente conoscere le **Chiamate**; sono questa l'unica parte della formula davvero importante per un non-mago.

In particolare gli Incantesimi più comuni coinvolgono queste chiamate: STRIKE DOWN, GHOST (alla locazio-

ne), FEAR, FUMBLE, PARALYZE, CALLING, MINDLESS. L'incantesimo "Annullare il potere", la cui formula recita "... tolgo ogni potere a questo (uomo/donna/nome oggetto)", ha l'effetto di sospendere per un minuto i poteri magici di qualsiasi oggetto, oppure i benefici dovuti a Cerimonie, Pozioni o Rimedi se il bersaglio è un essere umano.

Un personaggio che possiede carte Forza di Volontà (grazie all'abilità oppure alla Cerimonia apposita), può evitare gli effetti di molti incantesimi, ma non tutti. Per permettere di identificarli anche a chi non li conosce, elenchiamo semplicemente le Chiamate di questi incantesimi: STRIKE DOWN, FEAR, FUMBLE, CONFUSE, doppio FUMBLE, BERSERK, CALLING, FEAR, PARALYZE, CALLING MINDLESS, e il già citato "Annullare il potere".

Se non sei sicuro del cerchio di un incantesimo, e quindi della possibilità di resisterlo, **devi subirlo**.

Avvelenamenti

Alcuni mostri sferrano colpi avvelenati, dichiarando POISON (+ Chiamata) ogni volta che attaccano.

È importante ricordare che la chiamata che segue il POISON ha effetto solo se l'arma colpisce una **locazione scoperta**, o in cui l'armatura sia già ridotta a 0 PA. Per contro, gli effetti della Chiamata non si esauriscono dopo 10 secondi, ma durano indefinitamente **finché il veleno non viene rimosso**.

I Veleni creati con l'abilità Alchimia sono generalmente da **ingestione**; in questo caso l'armatura non protegge. Possono essere somministrati in tre modi:

- L'avvelenatore mima di svuotare la boccetta in uno dei piatti, brocche o bicchieri della Taverna e consegna la Scheda Veleno strappata a un **Master** (spesso interpreta il ruolo dell'Oste) che si occupa di comunicare l'effetto del veleno **alla prima persona** a mangiare o bere da quel recipiente. È anche possibile usare due o più dosi per avvelenare uno stesso piatto. In questo caso subiranno il veleno le prime due (o più) persone a mangiare o bere.

- L'avvelenatore mima di svuotare la boccetta in un contenitore e, successivamente, lo offre alla vittima, **tenendo la Scheda Veleno strappata nell'altra mano**. Non appena la vittima mangia o beve, le viene consegnata la Scheda Veleno.



una locanda è il posto migliore per avvelenare qualcuno

- L'avvelenatore si avvicina alla vittima inerme (in Coma, stordita, legata, Bloccata da altri personaggi e così via) e mima di versarle il veleno in bocca. Questo richiede **due mani libere e 10 secondi**. Da notare che lo stesso procedimento si può attuare per somministrare, ad esempio, una pozione guaritrice a un personaggio in Coma.

In tutti i casi, il Veleno da Ingestione **ha effetto 5 minuti dopo l'assunzione**; la vittima non si accorge di essere stata avvelenata fino a che non è troppo tardi.

Alcuni alchimisti sanno creare **Unguenti velenosi**, ovvero Veleni che vengono spalmati su un'arma e permettono di dichiarare POISON (+ Chiamata del Veleno) per **il primo colpo** sferrato (o i primi due colpi se l'arma è un Pugnale).

Solo con le **Armi Porose** create con l'abilità Forgiare è possibile dichiarare POISON continuativamente.

Alcuni alchimisti, infine, sanno creare **Incensi velenosi**: questi hanno un immediato effetto di massa, **nel raggio di 3 metri** e vengono rappresentati con una bacchetta d'incenso oppure una candela. L'avvelenatore deve maneggiare l'incenso per **10 secondi** (con entrambe le mani libere) e quindi dichiarare l'effetto, subendolo egli stesso.

Trappole

Vedi l'abilità Trappole (p. 254) per sapere come piazzarle. Un personaggio privo dell'abilità **non le può spostare**, piazzare né disattivare. Ogni Trappola viene rappresentata con un pezzo di corda lungo una decina di metri disposto a cerchio, cui deve essere sempre unita una Scheda Trappola che ne elenca gli effetti. Il Personaggio che l'ha piazzata può, quando vuole, farla scattare semplicemente toccando la Scheda e dichiarandone gli effetti (magari rimanendo Nascosto). Se la vittima si trova **all'interno del cerchio di corda**, ha subito gli effetti della Trappola; se all'interno del cerchio di corda si trova più di un personaggio, la Trappola non scatta.

Le Trappole di secondo livello sono invece rappresentate con un pezzo di corda più lungo e causano effetti di massa (la Chiamata comincia con MASS). Quando il personaggio che ha piazzato una Trappola di secondo livello decide di farla scattare, **tutti** coloro che si trovano all'interno del cerchio di corda, alleati o nemici, ne subiscono gli effetti.

In ogni caso dopo che una Trappola è scattata, non potrà più avere alcun effetto finché un personaggio con l'abilità Trappole non la "piazza" nuovamente, raccogliendo e disponendo il cerchio di corda.

Nota: le Trappole non innescate possono essere prese e maneggiate anche da chi non possiede l'abilità: anche chi non sa disinnescare una tagliola può trasportarne una già disinnescata nella borsa!

Trappole di primo livello

LACCIO ALLE CAVIGLIE

PARALYZE - Narrativamente, sei appeso a testa in giù. Non puoi allontanarti né agire in alcun modo. Per liberarsi occorre 1 minuto e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Contorsionismo puoi liberarti da solo nel tempo normalmente richiesto dalla tua abilità.

TAGLIOLA

TRIPLE alla gamba destra - La gamba è immobilizzata a terra. Non puoi allontanarti, ma puoi agire, purché tu non muova mai il piede destro dal suolo. Per liberarsi occorrono 30 secondi e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Resistenza puoi liberarti da solo nello stesso tempo. In ogni caso subisci un danno DOUBLE supplementare alla gamba quando ti liberi.

AGO AVVELENATO

POISON (+effetto del Veleno) - Un ago avvelenato ti colpisce, ignorando ogni armatura. Non infligge alcun danno, ma soltanto l'effetto immediato del Veleno: una Scheda Unguento Velenoso attivata deve accompagnare questa Scheda Trappola. Il Veleno funziona una sola volta: consegna la Scheda Unguento Velenoso a un Master se subisci questa trappola.

PIETRA IN TESTA

Una grossa pietra ti cade addosso dall'alto: subisci sette danni alla testa.

CADUTA MASSI

Due pietre ti cadono addosso dall'alto: ognuna ti infligge danno TRIPLE alla testa. Si tratta di due attacchi separati (ad es. serve una Carta Schivata per ciascuno).

Trappole di secondo livello

Rete

MASS PARALYZE nel raggio di 3 metri - Narrativamente, una rete nascosta nel terreno intrappola tutti i presenti nel raggio di 3 metri, che devono ammassarsi verso il punto dove si trova questa Trappola. Non possono allontanarsi né agire in alcun modo (analogo a PARALYZE). Per liberarsi occorrono tre minuti e l'aiuto

di un altro personaggio; chi possiede Contorsionismo può liberare solo se stesso nel medesimo tempo.

NUBE TOSSICA

MASS POISON (+ effetto del Veleno) nel raggio di 3 metri - Una fragile ampolla si spezza, e le sue esalazioni avvelenano tutti i presenti nel raggio di 3 metri. L'effetto del Veleno dipende dalla Scheda Incenso Velenoso attivata che deve accompagnare questa Scheda Trappola. Il Veleno funziona una volta sola: consegna la sua Scheda Unguento Velenoso a un Master se hai subito questa trappola.

BUCA IRTA DI SPUNZONI

MASS STRIKE DOWN DOUBLE alle gambe nel raggio di 3 metri - Il terreno cede e rivela una buca poco profonda, irta di pali di legno appuntiti, in cui cadono tutti i presenti nel raggio di 3 metri. Le vittime cadono e subiscono 2 danni a ogni gamba. Si tratta di due attacchi separati (ad es. serve una Carta Schivata per ciascuno)

BUCA PROFONDA

MASS HOLY STRIKE DOWN nel raggio di 3 metri - Il terreno cede e rivela una profonda buca. Tutte le vittime sono intrappolate all'interno e non possono uscire (OOC devono rimanere seduti o al suolo). Per liberare una vittima occorre l'aiuto di un altro personaggio, 30 secondi e 3 metri di corda ragionevolmente robusta. Chi ha Arrampicarsi può liberarsi da solo nel tempo normalmente richiesto dalla sua abilità. **NOTA:** riposizionare questa trappola richiede 30 minuti e

l'aiuto di altri 4 personaggi, anche privi dell'abilità Trappole, per scavare. Per ogni assistente mancante, il tempo per riposizionare la trappola sale di 30 minuti.

PIOGGIA DI MASSI

MASS DOUBLE alla testa nel raggio di 3 metri - un sacco di pietre si svuota del suo contenuto colpendo tutti i presenti nel raggio di 3 metri.

PALO AGUZZO

FATAL al tronco - un palo di legno acuminato scatta violentemente e ti trafigge. Questa trappola ha effetto su un solo bersaglio, come se fosse di 1° livello.



CHIAMATE

Si tratta di una quarantina di parole-chiave in inglese, utilizzate per rappresentare in gioco particolari effetti e più in generale per comunicare le particolarità di un colpo d'arma o un Incantesimo a chi lo subisce. Conocerle è indispensabile poiché tutti gli Incantesimi, i Veleni, i poteri dei mostri e così via sono costruiti utilizzando le Chiamate stesse. Le Chiamate sono OOC, ma il loro effetto è sempre immediatamente evidente IC; ad esempio sentire OOC una Chiamata SILVER DOUBLE equivale ad accorgersi IC che quell'arma è stranamente lucente e i colpi sferrati sono molto violenti.

Le Chiamate si suddividono in quattro categorie: **Danni**, **Nature**, **Effetti** e **Chiamate Speciali**.

Danni

I Danni sono Chiamate che abbassano i PL, e si accompagnano solitamente a colpi d'arma o a Incantesimi di danno. Se non viene specificato nessun Danno, ogni attacco ne infligge normalmente 1; altrimenti, causa gli effetti indicati nella Chiamata.

SUBDUE: Qualunque personaggio può decidere di trattenere i propri colpi con armi da corpo a corpo per stordire o catturare un avversario, piuttosto che ucciderlo. In questo caso deve dichiarare SUBDUE in sostituzione a tutti gli altri Danni che avrebbe dichiarato normalmente e in aggiunta a Nature o Effetti. Ad esempio se il personaggio ha un'arma SILVER e, grazie alle sue abilità, infligge TRIPLE RUMBLE, può dichiarare SILVER SUBDUE oppure SILVER

FUMBLE SUBDUÉ, ma mai **SILVER TRIPLE SUBDUÉ**. Questi danni da stordimento danneggiano le armature, rendono le locazioni Inutilizzabili e possono abbattere i personaggi come di consueto, ma non Sanguinano né causano il Coma. Inoltre sono solo temporanei: dopo 3 minuti di riposo tutti i danni **SUBDUÉ** su tutte le locazioni (ma non sull'armatura) svaniscono e il personaggio rinviene o riguadagna l'uso dell'arto Inutilizzabile.

DOUBLE: L'attacco infligge 2 danni anziché 1. Sottrarrà quindi 2 tra **PL** e **PA** eventualmente presenti.

TRIPLE: L'attacco infligge 3 danni anziché 1.

FOUR: L'attacco infligge 4 danni anziché 1.

FIVE: L'attacco infligge 5 danni anziché 1. Questo è il massimo livello possibile: ulteriori bonus non vengono considerati e "six", "seven" e simili **NON** esistono come Chiamate. Ad esempio un **PG** che infligge danno **FOUR** grazie a Maestro d'Arma, se utilizza un'arma +1 al danno e riceve una Cerimonia "Ferocia del Fedele" che aumenta il danno di 1, dichiara comunque solo **FIVE**.

THROUGH: L'attacco ignora completamente le armature, e danneggia direttamente i **PL** senza intaccare i **PA**. Ad esempio potrebbe trattarsi di una spada spettrale, oppure una freccia tirata con straordinaria precisione.

FATAL: L'attacco abbatte immediatamente il personaggio, a prescindere da quanti **PL** e **PA** abbia e dalla locazione in cui è stato colpito. La locazione colpita è ferita fatalmente (a -1), ovvero più grave e più difficile da guarire di Inutilizzabile (a zero). L'armatura è ridotta a zero **PA**. Il personaggio cade immediatamente in Coma e muore entro 3 minuti a meno che riceva le cure appropriate. Eccezione: se il personaggio ha più di 50 **PL**, la chiamata **FATAL** gli infligge 50 danni ma non lo abbatte automaticamente.

MORTAL: Il personaggio che subisce questa Chiamata muore immediatamente, a prescindere da **PL** e **PA**, saltando Sanguinamento e Coma. Non c'è modo di salvarlo, è tempo di pensare al prossimo **PG**...

Nature

Le Nature sono Chiamate che definiscono la qualità più che la quantità di un attacco, ovvero il tipo di energia magica o di materiale di cui è costituito l'Incantesimo o l'arma. Con l'eccezione del **POISON**, non hanno effetti particolari sui normali **PG**, ma sono utili poiché molte creature hanno vulnerabilità e immunità ad alcune Nature. Ad esempio il lupo mannaro del folklore è noto per essere vulnerabile all'argento, e potrebbe subire triplo danno dalla Natura **SILVER**, per cui **SILVER DOUBLE** gli infliggerebbe 6 danni. I normali attacchi con armi da taglio sono lo standard e non esiste quindi nessuna Chiamata per descrivere la loro "Natura". Se

non viene specificato, si assume che ogni colpo d'arma sia un normale attacco da taglio. Le Nature sono sempre cumulabili, ovvero un singolo attacco può avere più di una Natura. L'unica eccezione è la coppia **FLAME ICE**, che è impossibile. Se un attacco ha una Natura multipla, ad esempio **BLUNT SILVER GHOST**, è necessario essere immuni a tutte le Nature, con l'eccezione del **BLUNT** (in questo caso immuni a **SILVER** e **GHOST**) per non subirlo.

BLUNT: È necessario dichiarare questa Chiamata ad ogni colpo sferrato con armi da botta: Mazze e Bastoni. Alcune creature sovranaturali sono invulnerabili alle normali armi da taglio ma subiscono il **BLUNT** o viceversa.

FLAME: Una palla di fuoco, un rogo, una spada fiammeggiante o corrosiva, un potente acido: la Natura **FLAME** può indicare tutto questo. È particolarmente efficace contro alcune creature che soffrono il fuoco o vulnerabili solo a questa Natura. Non è mai possibile dichiarare **FLAME ICE**, le due Nature si annullano reciprocamente.

GHOST: Questa Natura indica che l'attacco proviene da una creatura immateriale, oppure è in grado di danneggiare simili creature. È la Natura tipica degli Incantesimi di danno, particolarmente efficace contro spettri, fantasmi ed altri mostri che solitamente non vengono feriti dalle normali armi.

HOLY: L'attacco colpisce qualunque bersaglio, indipendentemente da ogni immunità. Questa Natura viene utilizzata anche in combinazione con Effetti per indicare che eventuali immunità sono inefficaci. Ad esempio anche un personaggio con Spirito Indomabile subirebbe una chiamata **HOLY BEFRIEND**.

ICE: Questa Natura indica che l'attacco è basato sul freddo: una spada di ghiaccio o raggelante, ad esempio. È particolarmente efficace contro alcune creature che soffrono il gelo o vulnerabili solo a questa Natura. Non è mai possibile dichiarare **FLAME ICE**, le due Nature si annullano reciprocamente.

POISON: Questa Natura indica l'effetto di un veleno, o di un'arma avvelenata: in quest'ultimo caso l'arma infligge anche il normale danno, ma il veleno ha effetto solo se l'arma riesce a intaccare i **PL** del soggetto. La Natura **POISON** è quindi inefficace se il colpo d'arma viene completamente assorbito dall'armatura. Le Chiamate che seguono **POISON** sono causate dal veleno, e i loro effetti perdurano finché il veleno non viene curato. Ad esempio un colpo di spada **POISON SLEEP** infligge 1 danno e, inoltre, la vittima deve dormire senza possibilità di svegliarsi finché il veleno non viene curato. Un colpo di spada **POISON DOUBLE** causa 1 danno normale per via della spada e 2 danni dovuti al veleno che non è possibile curare con Trattare ferite o Guarigione, ma richiedono Curare i Veleni. Importan-

te: i Veleni da Ingestione hanno sempre effetto 5 minuti dopo l'assunzione e la vittima non si accorge di essere stata avvelenata fino a quando gli effetti non si manifestano.

SILVER: Questa Natura indica che l'attacco è carico di energie luminose: una spada argentata o un Incantesimo particolarmente efficace contro alcune creature maligne o vulnerabili solo a questa Natura.

Effetti

Sono dette Effetti le Chiamate che non infliggono direttamente danno, ma piuttosto rappresentano poteri magici o speciali che influenzano o limitano le possibilità d'azione del personaggio che le subisce (il "bersaglio"). Il personaggio che dichiara l'Effetto è chiamato "lanciatore" nelle prossime righe. Se un Effetto viene pronunciato contestualmente a un attacco con un'arma, l'arma infliggerà anche il Danno dichiarato o, come sempre quando non viene specificato, 1 danno. Se il bersaglio è immune alla Natura dell'arma, non subirà neppure l'Effetto collegato. Più spesso comunque gli Effetti sono il risultato di Incantesimi o Veleni. In questi casi se l'effetto è preceduto dalla Chiamata HOLY, eventuali immunità del bersaglio a quell'Effetto non lo difenderanno.

Tutti questi Effetti durano normalmente 10 secondi; se la durata è diversa, deve essere specificata, ad es. "BEFRIEND per 1 minuto" oppure "DOMINATION per 5 minuti".

BEFRIEND: Il bersaglio considera il lanciatore come il suo migliore amico e desidera aiutarlo per quanto possibile. Nota che il bersaglio non è costretto a eseguire gli ordini del lanciatore, a dirgli la verità, a rischiare la vita, il suo buon nome o la vita dei suoi compagni per lui; è invece costretto a difenderlo con ogni mezzo, anche colpendo i suoi alleati, non appena il lanciatore viene attaccato. Se il lanciatore si dimostra ostile nei confronti del bersaglio, gli effetti della Chiamata cessano.

BELOVE: Questo Effetto include BEFRIEND e lo supera. Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, è perduto innamorado del lanciatore e cerca di compiacerlo e fare il suo interesse in tutti i modi. Il bersaglio rischierà vita e reputazione e tradirà i suoi alleati e il Principato; non eseguirà comunque ordini assurdi, inutili o che lo portino al suicidio. Ad esempio se il lanciatore gli dice che il Re è geloso del loro amore e deve essere ucciso, il bersaglio ordirà un piano per eliminarlo, ma non si getterà urlando contro le Guardie Reali.

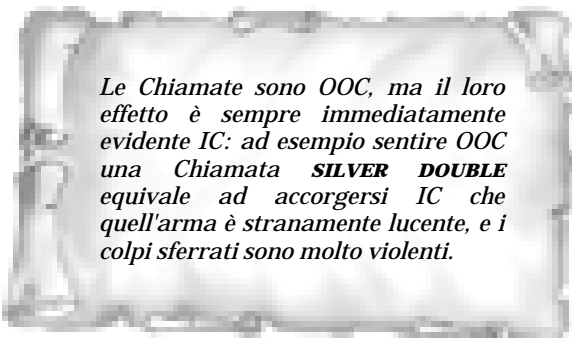
BERSERK: Questo Effetto causa una furia bestiale nel bersaglio, che deve immediatamente attaccare il personaggio più vicino a lui e cercare di ucciderlo il più

rapidamente possibile, anche utilizzando Incantesimi se sono più efficaci delle armi. Se il malcapitato viene abbattuto, il bersaglio attaccherà il successivo personaggio più vicino. Nessuno è al sicuro tranne il lanciatore, che non verrà mai attaccato dal bersaglio.

BLINDNESS: Il bersaglio è cieco, abbagliato, bendato o comunque incapace di vedere, e deve quindi tenere gli occhi chiusi. Per muoversi senza pericolo deve tenere il mento sul petto e gli occhi bassi, e ignorare IC, tutto quello che potrebbe vedere. In ogni caso non può correre, combattere né lanciare Incantesimi, tranne quelli a contatto e le Cerimonie.

CALLING: Il bersaglio viene attirato verso il lanciatore da una forza irresistibile: non può attaccare né agire finché non arriva, correndo, entro un metro dal lanciatore. Per tutta la durata dell'Effetto non può allontanarsi oltre questa distanza.

CONFUSE: Il bersaglio è confuso ed è in grado di agire solo parzialmente. Può difendersi ma non attaccare, camminare ma non correre, emettere suoni ma non parlare in modo articolato e non può utilizzare Incantesimi, Cerimonie o altri Effetti.



*Le Chiamate sono OOC, ma il loro effetto è sempre immediatamente evidente IC: ad esempio sentire OOC una Chiamata **SILVER DOUBLE** equivale ad accorgersi IC che quell'arma è stranamente lucente, e i colpi sferrati sono molto violenti.*

CRASH: Quando questa Chiamata colpisce uno scudo, lo distrugge immediatamente. Non ha effetti particolari sulle creature, per cui si consiglia di non dichiararla combattendo contro nemici privi di scudo.

DOMINATION: Il bersaglio di questo Effetto non è altro che un'efficace marionetta nelle mani del lanciatore. Pur comportandosi in modo apparentemente normale, eseguirà fedelmente e al meglio delle sue possibilità qualunque ordine, per quanto pericoloso o assurdo. In assenza di ordini difenderà il lanciatore impedendo a chiunque di fargli del male e comunque cercherà di fare i suoi interessi.

FEAR: Il bersaglio deve immediatamente allontanarsi, correndo, di almeno 20 metri dal lanciatore. Per tutta la durata dell'Effetto non può riavvicinarsi oltre questa distanza.

FUMBLE: Il bersaglio deve immediatamente lasciare la presa sull'oggetto indicato (o un oggetto a scelta tra quelli che tiene in mano, se non viene specificato). Dopo che l'oggetto tocca il suolo, o penzola per almeno 1 secondo se fissato al braccio, è possibile riprenderlo.

"Doppio FUMBLE" impone di lasciar cadere tutti gli oggetti impugnati.

MINDLESS: Il bersaglio è gravemente confuso e non può compiere nessuna azione, nemmeno quelle consentite da CONFUSE. Questa Chiamata può essere utilizzata per rappresentare apatia, totale stupidità, disperazione e simili; nei limiti previsti dal regolamento, spetta al bersaglio interpretarne come meglio crede gli effetti a seconda dell'origine dell'Effetto e della situazione di gioco. Comunque è cosciente e ricorda quanto accaduto.

MUTE: Il bersaglio non può emettere alcun suono: non può parlare né gridare, ma neanche battere le mani, agitare un sonaglio, tossire, suonare uno strumento musicale e così via.

PARALYZE: Il bersaglio viene completamente immobilizzato sul posto. L'unica azione consentitagli è parlare a bassa voce; non potendo muovere le braccia, normalmente non può lanciare Incantesimi o Cerimonie, mentre può usare eventuali Effetti che richiedano solamente la voce.

REPEL: Il bersaglio viene colpito da una potente spinta magica: il giocatore deve immediatamente allontanarsi, camminando all'indietro, di almeno 10 metri e, quindi, cadere per terra come per STRIKE DOWN. L'Effetto REPEL non ha mai una "durata" e ha effetto anche se il personaggio è incosciente o comunque incapacitato a muoversi.

SHATTER: Solo un oggetto inanimato e rigido, ad esempio un'arma o uno scudo (ma non un'armatura), può essere il bersaglio di questa Chiamata. L'oggetto indicato viene distrutto e può essere riparato solo con l'abilità Maniscalco. Gli oggetti che sulla Carta Oggetto recano la dicitura "Indistruttibile" sono immuni a questo effetto.

SLAM: questo Effetto si applica solo agli attacchi con le armi. Indica che il colpo è incredibilmente violento o veloce, oppure ancora che l'arma è immateriale; in termini di gioco non è possibile parare con un'arma o uno scudo quel colpo. Eventuali colpi parati infliggeranno comunque il loro danno a un braccio che impugna l'arma o lo scudo.

SLEEP: Il bersaglio si addormenta immediatamente e cade a terra; per la durata dell'Effetto, niente può svegliarlo. Trascorso questo tempo si sveglia non appena viene toccato da qualcuno e comunque dopo 1 minuto.

STRIKE DOWN: Il bersaglio viene spinto a terra da un colpo violento o da un'energia magica. Deve immediatamente cadere all'indietro e toccare il suolo con entrambe le spalle (il che implica: con tutta la schiena), quindi può rialzarsi anche rapidamente se lo desidera.

WEAKNESS: Il bersaglio perde 2 livelli di Forza (vedi la Tabella della Forza, p. 49). Per un normale PG questo significa non poter usare armi, venire immediatamente

gettato a terra dal peso di qualunque armatura stia indossando e, inoltre, poter essere Bloccato da un solo personaggio di forza normale. Questa Chiamata non è mai cumulativa, ovvero subirla ripetutamente non abbassa ulteriormente il livello di Forza.

"Nascosto": Questa Chiamata è simile a "Non sono qui", ma significa che il giocatore che la usa è Nascosto, scomparso o altrimenti invisibile IC, pur essendo presente nella zona; può quindi essere individuato da chi possiede Vista acuta. Il giocatore deve tenere l'altro braccio sul petto con il pugno chiuso.

Chiamate Speciali

Queste Chiamate sono particolari perché agiscono su altre Chiamate, oppure riguardano aspetti al di fuori del gioco. Alcune di esse possono essere utilizzate solo dai Master.

"Non sono qui": Questa Chiamata non è verbale ma gestuale: il giocatore alza in modo visibile una mano e la tiene sollevata con il dito indice verso l'alto. Questo significa che non è presente IC, e deve essere ignorato dagli altri giocatori. Solo un Master, un PNG oppure un giocatore che avendo necessità di uscire dal gioco abbia chiesto esplicita autorizzazione a un Master, possono usare questa Chiamata. Vedi anche l'Effetto "Nascosto".

ALL LOCATION (+ Chiamata): La Chiamata di Danno che segue ALL LOCATION ha effetto contemporaneamente su tutte le locazioni del bersaglio (tranne la Schiena, per evitare che il bersaglio la subisca due volte alla locazione tronco).

DROP: I Master usano questa Chiamata quando un PG o PNG ha ignorato colpi o Chiamate che avrebbero dovuto bloccarlo, abatterlo o simili. Il giocatore in questione deve subito cadere a terra (il suo personaggio si considera stordito, come per SUBDUE, su tutte le locazioni) e restare in attesa di istruzioni dal Master. Questa Chiamata comporta sempre almeno un Azzeramento di 30 minuti; sanzioni più severe potranno essere assegnate dai Master.

MAN DOWN: Questa Chiamata viene utilizzata quando un giocatore ha un problema OOC che gli impedisce, almeno momentaneamente, di partecipare al gioco: si è fatto male, si trova in un luogo troppo accidentato o pericoloso, rischia di cadere, ha perso gli occhiali o simili. Chiunque può usarla, tenendo il braccio in alto per farsi notare; è però fondamentale che venga pronunciata solo da una persona e non venga inutilmente ripetuta creando confusione. Il gioco non viene interrotto, ma solamente sospeso e solo per quanto riguarda il giocatore in difficoltà. Inutile dire che utilizzare questa Chiamata con malizia per avvantaggiarsi o salvare il proprio personaggio da una situazione

difficile è severamente vietato oltre che terribilmente meschino. Naturalmente se non sono presenti membri dello Staff o soccorritori specializzati il comune senso civico impone di assistere un giocatore ferito.

MASS (+ Chiamata): La Chiamata che segue MASS ha effetto su tutte le persone entro 9 metri di distanza e comprese entro un angolo di 90°, anziché su un singolo bersaglio. Il lanciatore distende un braccio davanti a sé e l'altro lateralmente, in modo da formare un angolo di circa 90° e rendere chiaro quali sono i personaggi coinvolti. Non è possibile "escludere" alcuni personaggi dalla Chiamata: viene subita da tutti quelli che sono compresi nell'area indicata.

Altre volte questa Chiamata viene utilizzata specificando "nel raggio di 3 metri" oppure "nel raggio di 9 metri"; in questo caso ha effetto su tutti i personaggi entro questa distanza dal lanciatore.

NO EFFECT: Questa Chiamata viene utilizzata in risposta a un attacco o Chiamata appena subiti, per indicare che non hanno avuto efficacia. Ad esempio un personaggio con l'abilità Pace interiore deve dichiarare NO EFFECT a ogni BERSERK. Alcuni mostri sono naturalmente immuni ad alcune Nature e Effetti. Se il personaggio è immune solo ad una delle Chiamate subite, è opportuno specificarlo: ad esempio chi ha Equilibrio e subisce un colpo d'arma DOUBLE STRIKE DOWN dovrebbe dichiarare STRIKE DOWN NO EFFECT. Questa Chiamata può anche significare che un'azione

appena effettuata dal lanciatore non ha avuto efficacia, ad esempio un colpo d'arma sferrato da chi non possiede l'abilità d'arma corrispondente.

REFLECT: La Chiamata viene utilizzata in modo analogo a NO EFFECT, ma significa che la Chiamata precedente ha effetto tanto sul bersaglio originario quanto su chi l'ha lanciata. Nel caso di un Danno, chi lo ha sferrato lo subirà nella stessa locazione colpita. Per indicare che la Chiamata viene subita solo da chi l'ha lanciata è necessario dichiarare "NO EFFECT - REFLECT".

STOP: i giocatori possono utilizzare questa Chiamata per contestare una irregolarità che pensano di aver subito. Il giocatore contestato deve interrompere ogni azione e chiarire la situazione; vedi il paragrafo "Interventi arbitrari", p. 58.

TIME FREEZE: I Master pronunciano questa Chiamata per indicare una breve pausa del gioco. Chi la sente deve andare in 'fermo immagine': restare immobile, chiudere gli occhi e trascurare quanto accade in gioco finché non sente urlare TIME IN.

TIME IN: I Master pronunciano questa Chiamata per segnalare l'inizio della partita o la ripresa del gioco dopo un'interruzione.

TIME OUT: I Master utilizzano questa Chiamata alla fine di ogni giornata di gioco. Da quel momento i giocatori non stanno più interpretando i loro PG e nulla di quanto accade è valido per la campagna di gioco.

INTERVENTI ARBITRALI

I Master intervengono come 'arbitri' in situazioni di gioco scorrette o potenzialmente tali, e hanno il potere di assegnare **sanzioni** nonché di **annullare** colpi d'arma, incantesimi o altre azioni di gioco, purché siano **appena avvenute** (ovvero, non sia accaduto nulla di significativo dopo l'azione contestata). I Master possono intervenire in due modi:

- 1) **direttamente**, quando sono testimoni di una situazione scorretta
- 2) in seguito a **contestazione**, quando vengono chiamati da un giocatore che ritiene di essere stato penalizzato da un comportamento scorretto altrui

Il sistema delle contestazioni

Per i Master non è ovviamente possibile essere sempre presenti, né seguire ogni azione di gioco. Anche se si trovano nelle vicinanze, rischiano di non arrivare in tempo per risolvere una disputa tra due giocatori; inoltre, l'accumularsi di azioni di gioco successive a quella contestata rende difficile "riparare" quanto è avvenuto senza svantaggiare l'una o l'altra parte.

Per questi motivi, il sistema delle contestazioni è pensato in modo da non richiedere sempre l'intervento di un Master, ma viceversa lascia una certa autonomia e possibilità di **autoregolamentazione** ai giocatori. Inoltre, le contestazioni devono sempre avvenire **immediatamente**: non è possibile contestare a posteriori su un fatto avvenuto un'ora o un mese prima.

Contestare un comportamento

scorretto

In caso di irregolarità durante il gioco, la parte lesa ha la responsabilità di far notare la cosa e chiedere chiarimenti al giocatore che avrebbe commesso l'irregolarità, utilizzando l'apposita Chiamata STOP.

Il giocatore contestato (e solo lui: STOP ha effetto sempre su una sola persona) deve immediatamente **sospendere** le azioni di gioco per chiarire la situazione e se necessario cercare un **compromesso** soddisfacente con la parte lesa.

In questi casi il **fair play** è indispensabile: ogni parte deve tenere in conto la possibilità di aver sbagliato e sforzarsi di accettare la buona fede dell'avversario.

Per evitare confusione, la parte lesa deve contestare direttamente; non ci si può "immischiare" in irregolarità altrui. Di conseguenza tutte le contestazioni coinvolgono due e **solo due** giocatori, che si considerano in **TIME FREEZE** fino a quando non risolvono la questione (entrambi devono alzare il dito come da chiamata "Non sono qui").

Ripetiamo che, per evitare l'accumularsi di irregolarità e risentimenti, è **necessario contestare immediatamente**. Non farlo significa implicitamente accettare la regolarità di tutto quello che è accaduto, perdendo la possibilità di recriminare in seguito.

Per non disturbare eccessivamente il gioco, tutte le contestazioni devono risolversi **molto rapidamente**: spesso un paio di battute ("Ti ho colpito due volte alla gamba!" - "Ma ho 3 PL!") sono sufficienti. In nessun caso una contestazione può durare più di **1 minuto**.

Se non si trova un accordo

Se nessuno dei due giocatori è disposto ad ammettere di aver sbagliato, o comunque non si riesce ad accordarsi su un compromesso, i due possono chiedere a una terza persona presente sul luogo di stabilire **chi ha ragione**.

Se questo "**giudice**" viene nominato di comune accordo da entrambi i giocatori, e ritiene di poter valutare sulla base di quello che ha visto, il suo parere è immediato e **insindacabile** ed **esclude** il successivo intervento di un Master.

Se nessun altro giocatore è presente o disponibile a fare da arbitro, e **comunque se non si riesce a giungere a un accordo entro 1 minuto**, chi ha sollevato la contestazione deve subito reperire un Master che deciderà sulla vicenda. Il giocatore contestato è tenuto ad attendere l'arrivo del Master; entrambi i PG coinvolti continuano ad essere in **TIME FREEZE**.

BEATA IGNORANZA

L'ignoranza non è mai una scusante.

Chi non conosce il regolamento disturba il gioco di tutti e non dovrebbe impegnarsi in contestazioni.

Se non conoscete una regola o un potere, fidatevi degli altri giocatori e sul momento seguite pedissequamente le loro indicazioni: in seguito avrete il tempo di controllare l'esattezza della regola e, nel caso, segnalarne a un Master l'uso scorretto.

Una volta convocato, il Master ascolterà brevemente le parti in causa, e prenderà una decisione **immediata** e **insindacabile**. In ogni caso uno dei due giocatori coinvolti sarà **sanzionato**: o per aver barato, o per aver disturbato il gioco chiamando il Master a sproposito.

Altre considerazioni

Utilizzare la Chiamata STOP a sproposito, o peggio in modo strumentale per tirarsi fuori da una situazione di gioco rischiosa, è una **grave scorrettezza** che viene sempre severamente punita. Farlo in malafede comporta quasi sicuramente la **morte del personaggio**. Ad esempio: un gruppo di mostri attacca di sorpresa e al primo colpo un PG dichiara STOP su uno dei PNG per avere 1 minuto di tempo in **TIME FREEZE** e permettere così ai rinforzi di arrivare.

Più in generale, interrompere il gioco a sproposito e convocare un Master è una **grave scorrettezza** che disturba il gioco di tutti e viene sempre severamente punita. Farlo in malafede comporta quasi sicuramente la **morte del personaggio**. Ad esempio: un giocatore coinvolto nella contestazione non accetta la decisione del "giudice" nominato di comune accordo e insiste per convocare comunque un Master; oppure mette in piedi una contestazione unicamente per "bloccare" un PG avversario e mandare a rotoli i suoi progetti.

Nessun Master interverrà su fatti già **conclusi**: è possibile contestare **solo immediatamente**. Tutto quello che accade e non viene contestato, è per definizione avvenuto correttamente e non sindacabile. Fanno però **eccezione** i casi in cui i due giocatori sono concordi su quanto è avvenuto, ma discordi sull'**interpretazione** del regolamento, sui poteri di un oggetto, sulle abilità di un personaggio. Poiché il regolamento è univoco, e tutti i

poteri di personaggi e oggetti sono archiviati, in questi casi è facile stabilire anche a posteriori chi ha ragione e chi invece sbaglia o mente.

Se le decisioni arbitrali sono sempre immediate, l'esatta determinazione della punizione può non esserlo; lo Staff si riserva il diritto di decidere con più calma, tra un live e l'altro, **l'entità delle sanzioni**. Ad esempio: "ha ragione Tizio, tu Caio avresti dovuto cadere a terra ferito e quindi il tuo incantesimo non è valido. Caio, sappi che verrai sanzionato".

Elenco delle sanzioni

DROP

I Master usano questa Chiamata quando un PG o PNG ha ignorato colpi o Chiamate che avrebbero dovuto bloccarlo, abatterlo o simili. Il giocatore in questione **deve subito cadere a terra** (il suo personaggio si considera stordito, come per SUBDUE, su tutte le locazioni) e restare in attesa di istruzioni dal Master. Questa Chiamata comporta sempre almeno un Azzerramento di 30 minuti; sanzioni più severe potranno essere assegnate dai Master.

AZZERAMENTO

Per mezz'ora il personaggio perde temporaneamente **tutte le abilità che possiede e non può usare nessun oggetto speciale**. Si tratta della sanzione minima, assegnata dai Master ogni volta che assistono a qualunque scorrettezza. È conseguenza automatica della Chiamata DROP.

Nota che un personaggio Azzerrato, per definizione, ha solo 1 PL e nessun PA; non può usare nessuna arma; non sa contare né leggere e scrivere.

PENALIZZAZIONE

Questa sanzione viene utilizzata in caso di scorrettezze palesi, o confermate da diverse persone, o ancora, impossibili da giustificare come "involontarie". La Penalizzazione ai fini del gioco è un'abilità che finisce sulla scheda del PG e che costa punti. Il personaggio "penalizzato" è costretto ad acquistare questa abilità, dal costo variabile tra 2 e 10+ punti a seconda della gravità dell'infrazione, ma che non fornisce ovviamente alcun beneficio. All'atto pratico la Penalizzazione comporta semplicemente **una perdita di punti** per il

personaggio. Se il personaggio non ha punti disponibili, va in 'debito' e per i live successivi non guadagna punti finché non lo ha ripagato. Se il giocatore cambia personaggio prima di ripagare la penalizzazione, il debito residuo si trasferisce al suo nuovo personaggio.

Quando viene assegnata durante un live, la Penalizzazione implica sempre anche un Azzerramento, della durata di mezz'ora ogni 2 punti di Penalizzazione.

Se la scorrettezza è GRAVE, ovvero salva indebitamente la vita del PG, oppure denota malafede, o ancora implica pianificazione da parte del personaggio, la Penalizzazione varrà **almeno 5 punti** se non di più.

MORTE DEL PERSONAGGIO

Il personaggio viene ritirato d'ufficio. Questa sanzione viene assegnata in casi particolarmente dannosi o reiterati di infrazioni GRAVI, o anche quando la morte del PG è l'unico modo per ripagare il torto inflitto.

Ad esempio: un giocatore, barando, dichiara DOUBLE con l'arma o lancia incantesimi che non conosce. Così facendo rapisce un altro personaggio, o ruba un oggetto vitale per un Principato, o primeggia in una contesa IC molto importante. L'azione scorretta non viene notata subito e, anzi, avvengono altre azioni di gioco corrette che rendono impossibile un annullamento. In questo caso, l'azione rimane valida, ma il personaggio responsabile muore "per cause naturali".

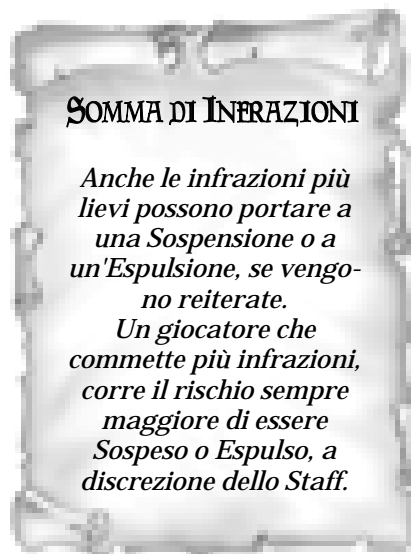
SOSPENSIONE

Questa sanzione viene assegnata in casi dannosi o reiterati di infrazioni GRAVI; oppure per comportamenti OOC, che non riguardano strettamente la campagna di gioco, ma danneggiano l'associazione o compromettono il sereno svolgimento del gioco; oppure ancora come alternativa all'Espulsione se lo Staff ritiene che il giocatore debba avere la possibilità di fare ammenda.

Un giocatore sospeso può partecipare ai live unicamente come PNG e non guadagna alcun punto per il suo personaggio. La sospensione può durare un paio di mesi o di più, o ancora, un giocatore può essere sospeso finché non svolge un certo numero di giornate come PNG.

ESPULSIONE

Il giocatore viene allontanato dall'associazione, per sempre o fino a nuova decisione.



Le TERRE SPEZZATE

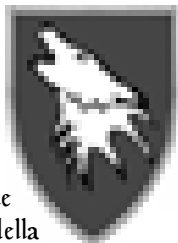


UNO SGUARDO ALLE TERRE

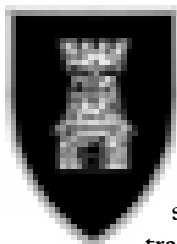
Le Terre Spezzate sono un'enorme penisola, circondata dai mari in ogni direzione eccetto che a sud, dove la terra prosegue per distanze sconosciute nel temibile ed inesplorato deserto. Non si conosce con esattezza dove o quando sia stato coniato il nome "Terre Spezzate", benché sia presente negli antichi annali dei Re del Mare e molti studiosi attribuiscono dunque il toponimo ai primi re degli uomini.

I Sette Principati che compongono le Terre Spezzate sono, da nord a sud: *Altabrina, Castelbruma, Valleterna, Corona del Re, Neenuvar, Venalia e Meridia*.

Altabrina: È una regione fiera e barbarica popolata da Umani, Brutì e Pitti, si trova nell'estremo nord ed i suoi abitanti sono abituati a convivere con un territorio esteso, verde e rigoglioso in estate quanto rigido ed innevato in inverno. I Brinnici, nonostante la religione imposta dalla pace del Re sia il culto della Tetrade, seguono apertamente l'antico culto fatto di spiriti delle foreste, animali leggendari ed essenze della natura. Tendenzialmente guerrieri barbari, sciamani o bardi, i Brinnici vivono in clan, vengono considerati piuttosto selvaggi, e dominano su lande vaste di altipiani, foreste, montagne e coste, ricche di legname, selvaggina e fiumi pescosi.



Castelbruma: Tra inospitali montagne e fitte foreste vivono i migliori guerrieri del regno, pesantemente corazzati, severi ed implacabili. Le terre di Castelbruma sono costantemente avvolte dalla nebbia, inesorabile e minacciosa, che da nome alla regione e che nel corso dei secoli ha generato miti e leggende d'ogni sorta. I Brumiani sono Umani e Brutì, tradizionalmente guerrieri, fabbri o cacciatori. La religione nuova e quella antica coesistono in una non sempre facile convivenza; sebbene l'aderenza alla Tetrade garantisca templi in ogni castello e cittadella fortificata, nei villaggi sono gli spiriti del vecchio culto a guidare la saggezza popolare e le consuetudini più spicciole. Montagne ricche di vene metallifere e di pietre preziose, il cui commercio è la più prospera attività Brumiana, compensano le difficoltà di un Principato impervio e pericoloso.



Valleterna: I Valniani sono un popolo devoto e cavalleresco, di grande orgoglio e coesione, che talvolta sfociano nell'intolleranza. Culla del culto della Tetrade, a Valleterna più che in ogni altro Principato sacerdoti e Cavalieri difendono i valori della giustizia, della virtù e della pace del Re. Gli Uomini del Mare e gli Eredi che abitano queste terre sono onorevoli e raffinati, tanto che si dice che la lealtà di un Valniano sia superata solo dalla sua vanità. A Valleterna hanno luogo i tornei e le giostre più prestigiose del Regno, e sono maestri dell'etichetta e dell'araldica. Pur non essendo abili né numerosi come i leggendari fabbri Brumiani, alcuni Eredi di Valleterna si tramandano gli antichi segreti elfici della forgia.



Corona del Re: Il più potente e meglio organizzato dei Principati, occupa una posizione centrale ed è la sede del Trono del Sole. Dimora, la capitale, è la città di gran lunga più vasta e cosmopolita delle Terre Spezzate. Ai suoi abitanti, Uomini del Mare, Uomini della Sabbia (questi ultimi presenti solo a Dimora), Pitti e Niviani va l'arduo compito di mantenere la pace e la giustizia del Re. La Guardia Reale difende il monarca, i Sacerdoti della Tetrade amministrano la religione di stato e lo consigliano, i Guardiacaccia sorvegliano i confini del Principato. A Corona del Re si trovano inoltre anche i migliori alchimisti del regno, se, ovviamente, si escludono i Meridi.



Neenuvar: Fertili terre, ricchi corsi d'acqua e fitte foreste formano il Principato Elfico di Neenuvar, popolato in maggioranza da Eredi, ma anche da Pitti e Uomini della Sabbia. Pacifici e giusti nell'amministrare i propri territori in armonia con la natura, gli Eredi hanno appreso dagli Elfi l'arte di unire la spada e la magia, disciplina in cui sono imbattuti. Ma in questo Principato dalle vaste foreste si trovano anche abili Erboristi ed eccezionali arcieri e cacciatori. Gli Eredi conservano l'antica religione degli Elfi, o culto della Madre, per alcuni versi simile a quella delle popolazioni barbariche del nord.



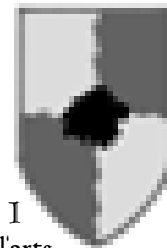
Venalia: Principato ricco e raffinato, abitato da Uomini della Sabbia e Niviani, Venalia basa la propria opulenza su imponenti traffici commerciali e una potente flotta navale.

I Venali sono sovente mercanti, ma anche maghi, e presso i loro ricchi Signori trovano impiego diversi mercenari. Le corti di Venalia sono sfarzose e spesso teatro di fitte trame di intrighi in cui l'arte dell'eloquenza e del sotterfugio sono parimenti utilizzate.

I Venali amano ogni genere di sollazzo e forma artistica, in particolare quelle figurative e teatrali, senza mai mancare nell'ostentazione delle proprie ricchezze, raffinatezza e cultura personali.



Meridia: Prospera città che trabocca di bazar, mercati, sete, vini e dolci deliziosi, frutta esotica, danzatrici e suonatori, Meridia è un Principato ricco ed elegante, culla dell'alchimia e patria della più antica scuola di magia delle Terre Spezzate. I Meridi sono noti per essere maestri nell'arte dei Veleni e dell'alchimia in genere, ma anche abili maghi, spesso Niviani, ed agili guerrieri leggeri. Nelle zone più impervie di Meridia abitano inoltre i feroci e nomadi Brutti, eccezionali combattenti un tempo schiavisti e razziatori, ormai più o meno integrati nella caotica e ricca società merida. Nonostante le antiche civiltà nate dal fuoco e della sabbia abbiano prodotto grandi pensatori e forti correnti religiose, Meridia ormai da molto tempo ha adottato come proprio il culto della Tetrade, seppur abbracciato in via più filosofica che a Valleterna.



ORGANIZZAZIONE DEL REGNO

Chi siede sul Trono del Sole in teoria domina su tutte le Terre Spezzate; in realtà la sua autorità non è l'unica ad essere riconosciuta, e il signore di Corona del Re si limita ad essere un primus inter pares tra gli altri Principi, che nei loro territori godono di autonomia quasi totale.

Principi

Secondo le usanze instaurate durante i tre secoli di dominio di Valleterna, il Re assegna a nobiluomini di sua fiducia l'incarico di amministrare in suo nome le varie regioni delle Terre Spezzate; i feudatari così nominati gli giurano fedeltà e omaggio, e si occupano di addestrare e mantenere le armate e raccogliere i tributi per il Re. Alla morte del vassallo, il feudo e gli obblighi ad esso correlati passano al suo erede primogenito. In caso di tradimento, incapacità o fellonia, il Re ha il diritto di revocare i privilegi feudali ed assegnarli a un altro nobile.

Nella realtà dei fatti, tuttavia, quasi mai un sovrano ha avuto abbastanza forza per fare una cosa del genere da che i Gastaldi sono al potere. I sei Principi non governano sui loro feudi in quanto funzionari reali, ma grazie al potere della propria famiglia, al numero di vassalli e Cavalieri fedeli, e al loro carisma personale. Le famiglie a cui appartengono sono perlopiù di antica data, e detengono il potere in quelle terre da ben prima che fossero unite sotto un'unica Corona.

D'altra parte il ricordo dei Secoli Bui e delle violente guerre religiose e di riunificazione è ancora vivo, ed è nota la durezza dei Gastaldi nel reprimere i moti di ribellione. Inoltre alleanze e interessi commerciali legano tra loro i Principati; forse a causa di questo, forse grazie all'abilità politica di dei Gastaldi, forse solo per buona sorte, i Principati sono in pace e almeno formalmente uniti.

Baroni

Così come il Re ha bisogno di vassalli per governare il suo vasto regno, così i Principi non possono essere dappertutto nelle loro terre, e si servono dell'appoggio di fedeli Baroni per controllare città e campagne. Alcuni Baroni sono ricchi e potenti, ma perlopiù si tratta di piccoli nobili, che non hanno né l'aspirazione né i mezzi per ingrandire i propri possedimenti o rivendicare maggiore potere. Inoltre Cavalieri e messi alle dirette dipendenze del Principe vigilano in quasi ogni angolo del Principato; per questi motivi ogni Principato è molto più saldo e unito di quanto non lo sia il Regno nel suo insieme.

In molti Principati i Baroni hanno un titolo caratteristico: Capiclan ad Altabrina, Duché a Castelbruma, Vescovi a Valleterna, Lassilantar a Neenuvar, Arconti a Meridia.

Cavalieri

Guerrigieri, comandanti, diplomatici, "agenti sul campo" della nobiltà e al contempo il suo gradino più basso: tutto questo sono i Cavalieri, al servizio di un Barone, di un Principe, o dell'Eccelesia.

Ogni Barone tranne il più povero e disgraziato può disporre di fedeli Cavalieri per comandare la sua guardia, difendere la sua famiglia o amministrare villaggi e campagne. In quest'ultimo caso, il Cavaliere con terre è a tutti gli effetti un proprietario terriero, signore della sua terra come un piccolo nobile.

l'erede al trono:
Sua Altezza Reale
Aureliano dei Gastaldi,
Principe di Corona del Re.



L'investitura cavalleresca

Il titolo di Cavaliere, contrariamente a quello di Barone, non è ereditario; ma molto spesso i figli di un Cavaliere lo diventano a propria volta. Fin da bambini compiono un lungo percorso: dapprima vengono inviati a servire in una famiglia nobile come Paggi, per apprendere l'umiltà e le maniere cortesi. Dopo qualche anno, da ragazzini, vengono presi al seguito di un Cavaliere, e come Scudieri si addestrano nell'uso di armi ed armature e perfezionano la loro istruzione. Alla fine, nel corso di una solenne cerimonia, preceduta da abluzioni rituali e alcune ore di meditazione o una notte di veglia, vengono investiti dal Barone loro signore, dal Vescovo se si tratta di un ordine ecclesiastico, da un inviato del Principe o più raramente dal Principe stesso. Costoro sono detti "Cavalieri di Sangue", poiché sono entrati a far parte della cavalleria seguendo le orme paterne o la tradizione di famiglia.

Più rari sono invece i "Cavalieri di Ferro", chiamati così perché hanno conquistato il titolo sul campo, con il valore delle armi. Si tratta di uomini liberi, che hanno appreso l'uso delle armi come mercenari, miliziani o guardiacaccia, e che si sono distinti per coraggio, prodezza e spirito di sacrificio. Inutile dire che essere investito Cavaliere è un grandissimo onore per un libero.

L'omaggio

Tanto i Cavalieri quanto Baroni e, talvolta, uomini liberi, prestano un giuramento di fedeltà al Barone o al Principe: si dice che essi "rendono omaggio" al loro signore, diventano suoi uomini. L'omaggio è un'altra cerimonia solenne, solitamente pubblica, che avviene quando il feudo viene concesso, o rinnovato all'erede del precedente Barone dopo la sua morte, o ancora, quando il Cavaliere senza terre entra al servizio di un nobile, giurando di difenderlo e seguirlo in armi. L'uomo, inginocchiato, pone le sue mani tra quelle del suo signore, e manifesta la sua volontà di servirlo con un discorso di rito, che di solito termina con la frase "mio signore, voglio diventare un vostro uomo". Nelle terre dove il Culto Tetradico è forte, a questa dichiarazione di intenti segue anche un giuramento religioso, che il vassallo compie ponendo la mano su un simbolo sacro o una reliquia.

Il baciavano

Nelle Terre Spezzate il baciavano non è, come quello moderno, una forma di cavalleria tra un uomo e una donna, ma un segno di sottomissione che avviene a prescindere dal sesso. Dopo che il sottoposto si è rialzato dall'inchino, il superiore porge la mano con



l'anello, simbolo del suo potere, da baciare. Questa forma di saluto viene effettuata solo quando c'è una forte e precisa sottomissione, in quanto sottolinea e rinnova l'omaggio: es. tra un Cavaliere e il suo signore, ma non tra un popolano e qualunque nobile. Fanno eccezione le persone di livello sociale così alto che si suppone tutti le siano sottomessi: un Principe, il Tetrarca, il Re possono quindi offrire la mano da baciare a chiunque. Ricevere l'anello da baciare rappresenta sia un onore, sia un impegno.

Il Bando Reale

Sotto il dominio di Valleterna, ogni anno il Re con un bando convocava l'esercito, e tutti i Principi accorrevano nella capitale, con Baroni, Cavalieri e i loro armati. Era una dimostrazione di forza per il Re, e un'occasione per i vassalli fedeli di rinnovare l'omaggio alla Corona. Con le generazioni il Bando Reale divenne una tradizione, reintrodotta cinquant'anni fa dal padre dell'attuale Re, Caio Magno dei Gastaldi. Da allora ogni anno Sua Maestà indice il Bando Reale e nobili, scapestrati e gentiluomini provenienti da ogni dove si riuniscono per diversi giorni in un grande accampamento nei pressi di Dimora.

TITOLI E APPELLATIVI

Nelle Terre Spezzate, ogni uomo è definito innanzitutto dalla classe sociale cui appartiene, che probabilmente sarà la stessa per tutta la vita. Le storie abbondano di schiavi liberati, grandi guerrieri investiti Cavalieri o addirittura giunti a fondare la propria casata nobiliare; in realtà si tratta di eventi rari, legati a circostanze particolari.

La legge e la tradizione garantiscono numerosi privilegi ai nobili: le loro testimonianze hanno maggior peso, le pene sono meno severe e mai umilianti, possono chiedere ospitalità e aiuto presso altri nobili, per non parlare del fatto che sono generalmente avvantaggiati a ottenere ricchezza e potere.

Anche l'etichetta riflette queste disparità; per ogni carica nella società è previsto un appellativo specifico. Gli uomini delle Terre Spezzate stanno ben attenti a non essere irrispettosi, dato che infrangere il galateo potrebbe essere un grave insulto o addirittura un crimine di lesa maestà.

Gli appellativi che seguono vengono utilizzati dagli inferiori e talvolta dai pari. Un superiore o un pari della persona in questione, vi si rivolge solitamente per nome

e/o per carica (es. "Barone" o "Principe Edoardo"). Per superiore si intende chiunque venga prima nella gerarchia nobiliare.

È eccezione 'Messere', che può utilizzato indifferentemente da chiunque si rivolga a un Cavaliere. È inoltre abbastanza usato per tastare il terreno, quando non si è sicuri della classe sociale dell'interlocutore; solo il Barone più permaloso o malvagio avrà da ridire se un uomo incontrato lungo il cammino lo chiama 'Messere'.

"Vostra Maestà" per il Re

"Vostra Altezza (Reale)" per i parenti diretti del Re

"Vostra Altezza" per i Principi

"Mio signore" / "Mia signora" per i Baroni

"Messere" / "Madonna" per i Cavalieri (con o senza terra)

I seguenti sono appellativi dell'Ecclesia Tetratica, usati da chiunque non sia in confidenza con il sacerdote...

"Vostra Eccellenza" per i Tetrarchi

"Vostra Grazia" per i Vescovi

"Monsignore" / "Badessa" per gli Abati
"Padre/Madre" per i sacerdoti comuni

I liberi si chiamano l'un l'altro per nome, o anche "Messere" quando non si conoscono; un libero rispettato e autorevole, che sia un mercante o uno studioso, verrà solitamente chiamato "Mastro". Quando un nobile si rivolge a un popolano, lo chiamerà per nome oppure "buon uomo" o "brav'uomo".

Forme di saluto

In tutte le Terre Spezzate, la stretta di mano è una forma di saluto tra pari conosciuta ed accettata. Parimenti, inchinarsi poggiando il ginocchio destro a terra quando si saluta o si viene presentati a un superiore è un'usanza universale. Se l'interlocutore appartiene alla classe immediatamente inferiore, il superiore può interrompere l'inchino e accettare un saluto tra pari, in segno di stima e fratellanza. Per contro una simile libertà nei confronti di un uomo di estrazione sociale più bassa è umiliante per ambo le parti. Un Principe che saluta da proprio pari un proprio Barone è un raro ma non infrequente privilegio, un Barone che faccia altrettanto con un popolano è sconveniente.

Per un uomo libero, anche gli esponenti del clero, nonché chi ricopre cariche prestigiose come quelle fornite da Autorità (un mago di corte, un ricco mercante, un ufficiale militare, il capomastro di una corporazione), possono essere considerati superiori, ma non è sempre detto. Abati, Vescovi e Tetrarchi sono considerati rispettivamente pari a Cavalieri, Baroni e Principi.

Non bisogna dimenticare però che esistono diverse forme di saluto locali, che spesso vengono utilizzate anche con i forestieri finendo con il generare qualche incomprensione.

Tra i **Bruti** del Nord, e presso i **Brinnici**, la stretta di mano avviene alla base del pollice (come gli alternativi nda).

A **Valleterna** tutti i gentiluomini (non solo nobili e Cavalieri, ma chiunque non voglia essere considerato un bifolco) non stringono la mano, ma accennano appena un inchino tenendo il pugno destro sul cuore. Stessa cosa va fatta, appoggiando il ginocchio a terra, dinanzi a un superiore.

Quest'usanza è probabilmente di origine **Elfica**, difatti i **Nenuvareen** e in generale gli **Eredi** la condividono, con la differenza però che portano entrambe le mani, la sinistra chiusa attorno al pugno destro, sul petto. Inoltre l'etichetta Nenuvareen prevede che si abbassi lo sguardo solo per pregare, quindi l'inchino è sempre a

testa alta. Naturalmente tutti gli Eredi salvo i più orgogliosi osservano le usanze altrui quando si inchinano a un superiore di un altro Principato.

A **Meridia e Venalia** la stretta di mano è sostituita da un lieve inchino accompagnato da un cenno con la mano destra aperta, che tocca il cuore e poi si allarga in segno di ospitalità. Con un superiore, l'inchino è completo, il braccio destro resta allargato e si appoggia

AUTORITÀ E TITOLI

I personaggi con Autorità nella loro Carriera (v. pp. 30 e 211) hanno un titolo a seconda del rango di Autorità e della Carriera stessa:

Personaggio senza autorità / Autorità x1 / Autorità x2

Altabrina

Guerriero / Alfiere del Clan / Campione del Clan

Cantore / Alfiere / Maestro Cantore

Sciamano / Alfiere / "... il saggio"

Castelbruma

Armigero della Torre / Guardiano della Torre / Capitano della Torre

Cacciatore / Primo cacciatore / Mastro di caccia

Forgiatore / Primo fuoco / Mastro della forgia

Valleterna

Paladino / Cavaliere dell'Ordine / Capitano della Fede

Prete / Vicario / Abate

Artefice / Primo artefice / Mastro artefice

Corona del Re

Guardia Reale / Veterano della Guardia / Capitano della Guardia

Guardiacaccia / Sentinella / Capitano

Prete / Vicario / Abate

Alchimista / Iniziato dell'Ordine / Maestro dell'Ordine

Nenuvar

Mahtaren / Neentirion / Eldalieste

Guardiavia / Guardiaboschi / Maestro dei Boschi

Druido / Anziano / Venerabile

Venalia

Miliziano / Veterano / Stratega

Accolito de La Spina / Iniziato de La Spina / Maestro dell'Arte

Mercante / Gran Contabile / Mastro Mercante

Meridia

Guerriero / Veterano / Stratega

Discepolo della fiamma / Sapiente della fiamma / Maestro della fiamma

Alchimista / Sapiente / Maestro della Loggia

Mercenari

Tra gli Scudi d'Argento e tra le Freccie Nere non esiste Autorità e tutti i personaggi sono chiamati semplicemente Mercenari, Scudi o Freccie.

il ginocchio a terra. Inoltre per nessun motivo chi si inginocchia si rialzerà, chiuderà il braccio o alzerà lo sguardo, finché non gli verrà comandato espressamente di farlo.

Saluti in situazioni particolari

A Corona del Re, Venalia, Neenuvar e Castelbruma, è costume tra i commilitoni salutarsi stringendosi reciprocamente il polso destro anziché la mano. Quest'usanza esiste anche a Valleterna, ma è considerata in qualche modo volgare.

A Castelbruma ed Altabrina porgere la mano sinistra anziché la destra è un segno di riappacificazione, e sottolinea l'intenzione di non combattere di chi lo fa. Questo perché, se porgere la mano destra vuota fa capire di non portare armi, porgere la sinistra significa che non si porta neanche lo scudo, ovvero si rinuncia a ogni difesa lasciando l'altro libero di colpire con la destra. Viene spesso usato in situazioni di tensione, o subito dopo una tregua.

Per contro, a Valleterna e a Corona del Re, la mano sinistra è considerata la mano del cuore, e solo due

giovani promessi possono salutarsi stringendola. Porgere la mancina ad un uomo sposato da parte di una donna è considerato sguaiato e volgare, compiere tale gesto nei confronti di una donna sposata è una gravissima mancanza di rispetto nei confronti della stessa e di suo marito.

Il "tu" e il "voi"

Il galateo impone di dare il "voi" a tutti i superiori, gli anziani, e tra gentiluomini che non si conoscono. Si dà invece il "tu" agli inferiori e ai pari. Specialmente i commilitoni di pari grado e i gentiluomini di pari lignaggio, se si conoscono bene, si danno il tu e si chiamano per nome.

Principi, Re e Tetrarchi usano talvolta il plurale maiestatis, e parlano di sé al plurale nei discorsi pubblici. Anche alcuni Baroni fanno la stessa cosa, ma solo nel loro territorio e se sono particolarmente vanagloriosi.

Il "lei" non esiste nelle Terre Spezzate, e non deve essere mai utilizzato.

Paese che vai, costumi che trovi

Un personaggio è di norma a conoscenza degli usi e costumi della propria terra natia, ma in questa sessione sono presenti notizie che qualunque personaggio, coerentemente con il proprio background, possa sapere. Non è dunque infrequente che un istruito mago merida, un mercante venale aduso a lunghi viaggi, o un Cavaliere valniano maestro d'etichetta, conoscano bene il corretto modo di salutare nei principati diversi dal proprio. Meno probabile è invece che un erborista brinnico o un cacciatore brumiano abbiano una tale dimestichezza con usanze straniere ed esotiche, sebbene sia plausibile che conoscano i modi tipici dei principati loro confinanti.

CITTÀ, CAMPAGNE, TERRE SELVAGGE

Le città

Le Terre Spezzate non sono densamente popolate, neanche per gli standard medievali, e ad esclusione di Dimora e Vigezia, le città sono in effetti borghi con qualche migliaio di abitanti. Ciononostante, città, borghi e castelli hanno una grandissima importanza per i sovrani e per i commerci.

Innanzitutto le città, ospitando il Principe o il Barone e la sua corte, sono quasi sempre il **centro del potere** politico. Più che in ogni altro luogo è possibile trovarvi in abbondanza nobili, ricchi signori, vassalli e funzionari, ambasciatori, messaggeri, spie.

Inoltre solo nelle città si svolge frequentemente o tutti i giorni il **mercato**, un'occasione per reperire merci di ogni genere e incontrare viaggiatori provenienti da lontano. Trovandosi spesso in posizioni strategiche lungo le strade, le città sono nodi commerciali fonda-



mentali, luogo di passaggio di ogni mercante che viaggi per terra.

Infine le **mura** rappresentano una protezione importantissima dai nemici e dai mostri. In tempo di guerra, tutti quelli che possono si rifugiano dentro le città, per aspettare al riparo delle mura che il pericolo passi. In caso di conquista, è impossibile controllare a lungo una regione se le città resistono all'invasore.

L'ambiente cittadino ha una serie di caratteristiche peculiari, diverse od opposte rispetto a quelle delle campagne. La città, borgo o castello che sia, è sempre **affollata**, tanto per il povero quanto per il ricco. Le vie sono anguste e tortuose, le case piccole e a più piani vengono condivise da diverse famiglie. Anche il mercante o il mastro artigiano deve vivere con i servi, gli apprendisti, i numerosi parenti. Il vociare dei venditori ambulanti e il rumore dei carri trainati dai buoi sono una continua compagnia per il cittadino. Solo i grandi signori possono permettersi residenze eleganti e spaziose, tutti gli altri possono solo sognare la tranquillità e la riservatezza facilmente disponibili in campagna.

La città inoltre fornisce un certo **anonimato**: mentre in un villaggio o in un assembramento di fattorie ci si conosce tutti personalmente, e i forestieri sono pochi e rari, in una città anche piccola è normale incontrare mercanti e viaggiatori, e conoscere solo di vista le persone che abitano nel quartiere. Inutile dire che

questo anonimato è l'occasione per persone di dubbia moralità di svolgere i loro traffici relativamente indisturbati.

Non mancano però i pregi: in una città è possibile trovare una **varietà di merci e di professioni** impensabile per le campagne. Anche il borgo più piccolo avrà un taverniere, un prete, un cerusico, un fabbro, un mago, un mastro falegname, un vasaio, oltre che, naturalmente, persone addestrate nelle arti guerresche. Un campagnolo, invece, può dover viaggiare alcuni giorni per trovare uno stagnino o un cavadenti. Questa varietà di mestieri e conoscenze favorisce gli scambi e il progresso: le città sono il centro della cultura e delle arti.

D'altro canto l'affollamento è origine di **sporcizia**: le fognature, se esistono, sono carenti; i rifiuti e gli escrementi si accumulano nelle strade. Le scarse condizioni igieniche combinate con l'abbondanza di contatti con l'esterno sono facile veicolo per malattie ed epidemie, che regolarmente mettono in ginocchio le città e i suoi abitanti. Inoltre i piccoli orti dentro e fuori le mura non sono sufficienti a mantenere i numerosi cittadini, che devono quindi dipendere dalle estese coltivazioni delle campagne. In generale per ogni cittadino ci sono almeno quattro o cinque campagnoli nella regione circostante che lavorano la terra, cacciano e allevano il bestiame.

Tutti questi problemi raggiungono il culmine quando la città è sotto assedio, e sono un nemico talvolta peggiore delle armi degli assediati. Più spesso che con la forza, città e castelli vengono presi per fame o per disperazione, quando gli abitanti sono troppo deboli o malati per fornire una valida difesa.

Infine le città sono l'unica speranza di salvezza, spesso vana, per derelitti e miserabili che in seguito a guerre o carestie non riescono più a mantenersi nelle campagne. Si formano così **quartieri malfamati**, o veri e propri ghetti, i cui abitanti vivono ai margini della società e spesso, dati gli altri prezzi della città, non riescono neppure a comprare il pane. In queste zone, all'ombra delle imponenti cattedrali e dei palazzi sfarzosi, abbondano mendicanti e banditi, disperati e pronti a tutto per qualche soldo o un po' di cibo.

Le campagne

Se le città sono i centri del potere, le campagne sono **l'origine**. In una società medievale tutte le risorse provengono dalla terra: campi coltivati a frumento e altri cereali, legumi, patate, per nutrire uomini e bestie; e maiali, capre, pecore e bovini, allevati per la carne, il latte, la pelle, la lana. Ma anche miniere di ferro, argento, rame, oro, stagno e pietre preziose, cave di pietra e foreste ricche di legname, per le costruzioni, le armi, le monete, i gioielli. Non bisogna dimenticare la caccia, che a Castelbruma e soprattutto Altabrina rappresenta una parte significativa delle risorse disponibili; e il suo equivalente costiero, la pesca, diffusa soprattutto a Meridia, Venalia e Neenuvar.

Queste risorse solitamente **appartengono a Baroni e Cavalieri**, che tramite servi e mezzadri le sfruttano per la gloria del Principe e per il proprio tornaconto personale. Alcuni coltivatori sono indipendenti, padroni di un piccolo appezzamento di terra per sé e per la loro famiglia; ma anche in questo caso gli ingenti tributi fanno sì che molto del loro lavoro finisca ad ingrassare pance e borselli altrui. D'altro canto i nobili con i loro seguiti armati sono l'unica forma di legge esistente negli ambienti rurali, e l'unica **protezione** da briganti e creature selvagge. Molti contadini preferiscono quindi perdere un terzo o metà del loro raccolto in tasse e decime, piuttosto che perderlo tutto, insieme alla vita, in una scorribanda di Orchi o Uomini Bestia.

Se la città è affollata e confusionaria nella sua varietà, la campagna è, all'opposto, caratterizzata da spazi ampi e scarsamente

popolati. Nelle terre più fertili e ricche si accalca il maggior numero possibile di famiglie, e alcuni villaggi contano in effetti più abitanti di molte città, sebbene sparsi su un territorio più ampio.

Ma la maggior parte del territorio è **poco abitato**, con grandi pascoli e campi lasciati a riposo che si alternano a coltivazioni, aree boschive e occasionali fattorie. Ogni villico conosce personalmente, e spesso è imparentato, con tutte le persone del villaggio e delle fattorie vicine. I forestieri sono rari, i viaggi ancora di più, se si esclude il mercato settimanale che si svolge nel villaggio stesso o, più spesso, nel grande villaggio o nella cittadina più vicina, e rappresenta l'unica occasione in cui il contadino si sposta e incontra persone sconosciute. Tutto questo porta naturalmente a una mentalità più chiusa, diremmo oggi estremamente provinciale, segnata dall'isolamento e dalla totale ignoranza del mondo a più di un palmo di naso dalla terra natia del contadino. Agli occhi del cittadino, chi vive nelle campagne è rozzo e ignorante ai limiti dell'animalesco;



il Gran Contabile Silvano da Vigezia, decisamente più a suo agio in una città affollata che in questa sperduta foresta.

talvolta è dipinto nell'immaginario come saggio e generoso, pronto a condividere il suo scarso cibo con il forestiero in difficoltà; più spesso è astuto ed egoista, ansioso di vendere a peso d'oro le sue galline a qualche gonzo di città. Questa visione non è solo frutto del pregiudizio, ma spesso trova in effetti corrispondenza nella realtà.

La natura, **selvaggia e indomabile**, la stessa da cui il contadino trae sostentamento, è anche il suo peggior problema e la sua prima nemica. Gelate notturne, inondazioni e grandinate rovinano i raccolti; la siccità, per contro, uccide piante, bestie e uomini. Rovi ed erbacce invadono i campi e nascondono i sentieri, uccelli e roditori mangiano semi e frutti. Peggio ancora, non di rado le zone rurali sono minacciate da mostri e creature abominevoli, giunti dalle terre selvagge spinti dalla fame, dall'avidità o dalla sete di vendetta.

Le terre selvagge

Che siano montagne spoglie e nebbiose, foreste impenetrabili, paludi malsane o distese aride, le terre selvagge sono accomunate dall'**assenza di ogni legge** e ogni padrone. Se i Principi le rivendicano e i cartografi le ritraggono come province dei possedimenti reali, nella realtà dei fatti sono terra di nessuno. Chi ha l'avventura di passarci, o la disgrazia di viverci, deve compiere ogni giorno un'autentica lotta per la sopravvivenza, e spesso perisce in queste terre inospitali.

Disabitate e misteriose, su di esse si dice molto, ma si sa molto poco. Più strabilianti e variegata sono le dicerie, più facilmente si tratta di fantasie, o di notizie stravolte dal passaparola. Pur essendo luoghi reali e tangibili, talvolta non distanti da città e campagne abitate, le terre selvagge **appartengono al mito** e alla leggenda più che alla realtà. Questo non vuol dire che quanto si mormora nelle taverne e nelle piazze su mostri feroci e tesori perduti non abbia un fondo di verità.

La presenza di Orchi, Uomini Bestia, Goblin, Malignomi e Uomini Lupo in certe zone del regno è documentata da molti

viaggiatori e cacciatori, e confermata dall'occasionale lapidazione o rogo di una di queste creature presa prigioniera a cui quasi chiunque ha assistito almeno una volta nella vita. Questi mostri talvolta sono semplicemente bestie feroci e solitarie, che aggrediscono uomini e animali per divorarli, come farebbe un lupo o un leone. Altre volte sono organizzate in branchi e tribù, e dimostrano una primitiva, ferale astuzia, come briganti resi più pericolosi da zanne, artigli o pelli coriacee come il cuoio bollito. Sapiienti e mastri artigiani sanno che il sangue o particolari organi di queste creature hanno poteri nascosti o magici, e pagano bene chiunque glieli procuri. I **mostri** quindi, come una tigre dal morso letale e dalla pelliccia pregiata, possono essere una **risorsa** oltre che una minaccia, fintanto che rimangono nelle terre selvagge e non sconfinano in zone più popolate, mettendo a repentaglio la vita degli abitanti.

Si dice che le terre selvagge siano anche segreta dimora di altri tesori, ben più preziosi. Le voci abbondano su città dimenticate del tempo degli Elfi, miniere di diamanti maledette e abbandonate, ruscelli di montagna che rilucono anche di notte tanto sono ricchi d'oro. Più prosaicamente, Baroni e Principi sanno che

molte zone selvagge e abbandonate a se stesse potrebbero essere sfruttate, e di tanto in tanto capita in effetti che nobili ardimentosi o mercanti intraprendenti cerchino, con alterno successo, di bonificare una palude o scoprire una nuova vena mineraria. In questi casi talvolta non bisogna preoccuparsi soltanto dei mostri, ma anche di abitanti intelligenti, spesso sconosciuti ai nuovi arrivati. La tradizione colloca nelle terre selvagge gruppi di briganti, sette segrete, nobili rinnegati o personaggi famosi scomparsi misteriosamente, anche quando è probabile o certo che siano semplicemente morti. Questo **non** esclude che possano infestare ancora le terre selvagge, ovviamente.

chi può dire quali mostruosità
si celano nelle terre selvagge...

STORIA

La nostra storia nelle Terre Spezzate inizia nell'anno 1256 dopo l'Incoronazione.

I secoli che segnarono la crescita e l'evoluzione delle Terre Spezzate sono innumerevoli, poiché gli immortali Elfi furono i primi Re e lungo fu il tempo in cui vissero quali signori incontrastati; ma benché essi abbiano un proprio computo degli anni, furono gli Uomini giunti dal Mare che li sconfissero a segnare l'inizio della storia. L'anno uno coincide dunque con l'Incoronazione del primo Re del Mare, lo stesso anno in cui la capitale del regno degli Elfi cadde, e Altamar divenne Dimora.

I Re della Primavera

In tempi antichissimi gli Elfi fiorivano e popolavano le Terre Spezzate, in armonia con una natura ricca e generosa ma vessati dalle incursioni di numerose creature selvagge, tra cui i primordiali Brutì. Esigui in numero rispetto alla vastità del territorio, gli Elfi abitavano principalmente la fascia centrale delle Terre Spezzate, lussureggiante e temperata; la città di Altamar (Grande Dimora), sorse come capitale del loro regno che si estendeva da Venalia a Valleterna.

I Brutì in quest'epoca remota erano poco più che animali, sciamavano per le terre selvagge e compivano frequenti scorrerie ai danni degli Elfi. Col passare del tempo si stabilirono principalmente ai margini del Regno, a Castelbruma, Altabrina e Meridia.

L'arrivo dei primi uomini

Spinti dall'avanzare del deserto, molte tribù di uomini noti come Adusti giunsero da sud nelle Terre Spezzate. All'ombra degli Elfi, svilupparono una propria civiltà, ancora fortemente legata al deserto da cui provenivano e alle proprie tradizioni tribali.

Un giorno, accadde che i due figli gemelli di un importante capotribù degli Adusti ebbero una lite. Uno dei due riteneva che il Popolo degli Uomini fosse ormai diventato adulto e non abbisognasse più della guida degli Elfi; l'altro invece considerava gli Elfi dei padri saggi e amorevoli, la cui nobiltà e grazia imponeva umiltà e obbedienza. Alla fine, vedendo che non c'era speranza di trovare un accordo, prese le distanze dal fratello e si tatuò il viso e gli occhi, per rimarcare la loro differenza e la cecità del gemello. I gemelli si separarono, e ognuno dei due diede origine a una stirpe:

CRONOLOGIA SINTETICA

Prima dell'Incoronazione

fino all'VIII secolo – Età d'oro degli Elfi, i Re della Primavera tra il VII e il VI secolo - Arrivo degli Adusti

V secolo – Separazione tra i Pitti e gli Uomini della Sabbia

IV secolo – nascita dell'Impero del Fuoco

II – Da nord giungono i primi Uomini del Mare, in pochi anni inizia la Conquista

Dopo l'Incoronazione

1 – Caduta di Altamar, Incoronazione del primo Re del Mare

fine del II secolo – Dal mare sbarcano i Niviani

361 – Alessandro, difensore degli Uomini, conquista le Terre Spezzate. Dominio del Sole

418 – A 81 anni, Alessandro muore. Iniziano i Secoli Bui

712 – Nascita di Castamante, profeta del culto della Tetrade

VIII secolo – Ascesa del culto della Tetrade e della nuova nobiltà equestre

769 – Valleterna domina le Terre Spezzate

dal 951 al 983 – La Peste Equina funesta le Terre Spezzate, inizio del declino di Valleterna

1122 – Castelbruma al potere, restaurazione del Vecchio Culto

1174 – Rovesciamento di Castelbruma, una famiglia di Corona del Re prende il potere

1256 – Oggi, il Re Cornelio dei Gastaldi siede sul Trono del Sole e governa le Terre Spezzate

gli Uomini della Sabbia, che si stanziarono nelle odierne Meridia e Venalia; e i Pitti, gli Uomini Dipinti, che vennero accolti presso gli Elfi.

I Pitti si stabilirono negli attuali territori di Corona del Re, Valleterna e Neenuvar. Pur rispettando le leggi ed emulando il modo di vivere degli Elfi, la loro natura umana li portava ad essere prolifici ed espansionisti. Il Re degli Elfi s'avvide che il proprio popolo era troppo

concentrato e che la terra faticava a nutrire e soddisfare i bisogni di tutti, fece allora dono ai Pitti dei territori di Castelbruma e Altabrina, quasi disabitati. I Pitti apprezzarono con riconoscenza il dono, incuranti del fatto che quei territori impervi erano già abitati dai feroci bruti e che gli Uomini della Sabbia definissero quel dono niente più che un esilio.

Nei secoli, e grazie al progressivo popolamento delle Terre Spezzate, i Brutti si incivilirono, apprendendo i rudimenti dell'allevamento e della lavorazione dell'argilla, del legno e dei metalli. In alcune zone di Meridia convivevano in pace con gli Uomini della Sabbia, benché non pochi Brutti fossero predoni e assassini. Ma fu soprattutto nelle ricche foreste e vallate di Altabrina che si realizzò una piena e pacifica convivenza con i Pitti.

A sud gli Uomini della Sabbia si erano riuniti nell'Impero del Fuoco, una società ricca dominata da una casta di potenti sacerdoti-maghi guidati da un teocrate noto come l'Elarca.

Gli Uomini del Mare

Quasi sei secoli dopo il giungere dei primi uomini nelle Terre Spezzate, altri uomini giunsero da nord per razzare e conquistare. Nel corso di una serie di inverni eccezionalmente freddi, il mare intorno alle Isole del Nord si ghiacciò, permettendo il passaggio agli Uomini del Mare, un popolo rozzo e fiero la cui origine si è persa nei meandri del tempo. Primitivi e aggressivi, gli Uomini del Mare conoscevano il segreto dell'acciaio, ed erano in grado di forgiare armi e armature senza pari per quell'epoca. Forti della loro superiorità, e dell'alleanza di molti Brutti che nei territori di Castelbruma si convertirono alla loro causa, in una decina di anni conquistarono tutte le Terre Spezzate, distruggendo chiunque si parasse sul loro cammino.

Gli Elfi fuggirono a Neenuvar, e furono costretti a giurare fedeltà ai Re del Mare; il saccheggio di Altamar e la successiva Caduta è l'episodio più tragico della loro storia. Da quel momento il popolo degli Elfi divenne un popolo triste e malinconico; addirittura, le Elfe colpite dalla disperazione dell'esilio, non furono più in grado di generare figli. Cercando disperatamente di portare avanti la propria stirpe, gli Elfi si accoppiarono con altre razze dando vita agli Eredi. Nonostante un nascituro erediti sempre dalla madre i propri tratti razziali, la magia degli Elfi si trasmise ai loro nuovi figli e influenzò il consueto corso della natura, nacque così una stirpe di creature fisicamente molto simili agli Elfi, ma mortali e senza il loro innato potere magico.

La cultura degli Elfi sopravvisse alla Caduta, ma essi erano ormai una razza morente.

I Pitti, massacrati a Castelbruma dove gli Uomini del Mare approdarono all'inizio, si rifugiarono presso gli Elfi e nelle gelide terre di Altabrina.

L'Impero del Fuoco, che univa gli attuali Principati di Meridia e Venalia, fu colpito dall'invasione alla fine, quando ormai il suo impeto stava scemando. In seguito ad un primo tentativo di resistenza gli Uomini della Sabbia compresero che poco valeva opporsi alla superiorità degli Uomini del Mare, e riuscirono a salvare le loro città e le loro genti, al prezzo ovviamente di un duro vassallaggio e di ingenti tributi. L'impero del Fuoco cadde e la potente magia della fiamma, su cui l'Impero era stato costruito, venne bandita.

Ovunque nelle Terre Spezzate, gli Uomini del Mare dettavano legge.

Il popolo in viaggio

Da terre lontane, oltre il tramonto, approdò sulle sponde venali un popolo straniero dalla carnagione pallida: i Niviani. Essi attraversarono il mare con navi quali non se ne erano mai viste nelle Terre Spezzate, navi lunghe e larghe, con stive profonde e grande pescaggio, dotate di due o tre alberi muniti di vele anziché di rematori. Ben accolti a Venalia, allora provincia settentrionale di Meridia, in cambio d'asilo offrirono agli Uomini della Sabbia le proprie conoscenze, vastissime sia nella navigazione che nella magia, da cui parevano permeati. Della nuova razza e dei suoi costumi diffidavano però gli Uomini del Mare, che ne temevano la natura e la magia, ambigue e subdole. I Niviani furono pertanto perseguitati durante tutto l'Impero degli Uomini del Mare, e furono i suoi più accaniti oppositori.

Il Dominio del Sole

Un guerriero merida di grande valore ed eccezionale carisma fu tra i protagonisti della caduta dell'impero degli Uomini del Mare, e divenne uno dei sovrani più amati che mai ascesero al trono di Dimora. Forte di un potente esercito Alessandro marciò su Dimora sconfiggendo il Re del Mare, conquistò tutte le Terre Spezzate e le riunì nel cosiddetto "Dominio del Sole", un regno di pace e tolleranza in cui tutte le razze, i culti e la magia erano accettate.

Alessandro governò saggiamente le Terre Spezzate per cinquant'anni, portando benefici tali da venir ricordato come "Difensore degli Uomini".

I Secoli Bui

Alla morte di Alessandro il regno si disgregò. Seguì un'era senza padroni e senza legge, in cui ogni uomo dovette badare alla propria salvezza, e in cui si formarono i Principati come li conosciamo oggi. Venalia, salvo ribellioni non durature, continuò a essere la provincia settentrionale di Meridia.

Il Culto Tetradico

Sul finire dei Secoli Bui a Valleterna si sviluppò una potente nobiltà equestre, forte della recente invenzione della staffa che rendeva i suoi Cavalieri pesanti imbattibili sul campo di battaglia. I Cavalieri valniani, dopo aver consolidato il dominio sul Principato, rivolsero le proprie mire verso le terre circostanti. Essi erano animati, durante le loro incessanti conquiste, da una nuova religione basata su Principi di legge, elitarità e cortesia, nata proprio in quegli anni ad opera di un guerriero e profeta Valniano, Castamante. Il Culto Tetradico predicava l'esistenza di sole quattro divinità, i suoi presupposti filosofici spingevano la nobiltà all'eccellenza e guardavano con paternalismo al popolino, ma furono comunque una fiaccola di speranza per un'umanità stremata dai Secoli Bui, e una straordinaria occasione di trovare gloria e fortuna per uomini d'arme ambiziosi.

Nel giro di qualche decennio, la cavalleria valniana governava dalla nuova capitale Vesta tutte le Terre Spezzate, tranne Neenuvar ed Altabrina, che difendevano strenuamente i loro antichi culti.

L'Ecclesia Tetradica era l'organizzazione più potente e influente delle Terre Spezzate, e poiché il dominio di Valleterna si fondava su Castamante, profeta e conquistatore, i nobili erano contemporaneamente anche esponenti della chiesa e il Tetrarca ne era la guida, temporale come spirituale.

Durante il dominio di Valleterna alcuni Eredi meno tradizionalisti, affascinati dalla nuova religione e speranzosi per il futuro delle Terre Spezzate si trasferirono a Valleterna. Tramontato il sogno di veder rivivere gli antichi fasti, i discendenti di quegli Eredi abbracciarono la nuova fede e formarono la comunità che ancora oggi persiste nel Principato.

La Peste Equina

Intorno alla metà del suo dominio, Valleterna fu colpita dalla più grave disgrazia. Una terribile epidemia, portata dai cavalli, si diffuse in tutte le Terre Spezzate. Molti uomini e quasi tutti gli equini morirono; i pochi cavalli sani vennero uccisi dal popolo in preda alla psicosi. A tutt'oggi i cavalli sono estinti nelle Terre Spezzate, e considerati un simbolo di malattia e sventura.

Il potere militare di Valleterna fu gravemente compromesso. Per contro

l'Eccelesia era ormai accettata e benvoluta dal popolo, e il culto Tetradico diffuso quasi ovunque. La peste segnò quindi, dal punto di vista religioso, un periodo di maggiore spiritualità in risposta alla punizione divina.

L' Egemonia di Castelbruma

Castelbruma e Altabrina, per nulla dome al nuovo ordine, sociale e religioso, che per secoli si era rafforzato nelle Terre Spezzate sotto l'influenza di Valleterna, sfruttarono la decadenza militare valniana per combattere e vincere una guerra che portò alla caduta dei Re di Valleterna e alla restaurazione del Vecchio Culto. I Brumiani ottennero inoltre anche l'aiuto di Neenuvar, con la promessa che gli Elfi avrebbero potuto fare ritorno a Dimora, quando la guerra fosse finita.

Ma una volta battuti i valniani Castelbruma elesse Dimora a propria capitale, e ancora una volta le Terre Spezzate sembrarono dover essere governate dalle fertili pianure di Corona del Re. L'appoggio di Neenuvar all'alleanza venne meno nel momento in cui i d'Urso, Principi di Castelbruma, sedettero sul trono di Dimora disattendendo la propria promessa. Inoltre la provincia merida di Venalia, che aveva accolto senza opposizione il nuovo dominio Brumiano, si rese indipendente tanto da questo quanto da Meridia, formando l'attuale Principato. Castelbruma, troppo impegnata nei duri scontri con i guerrieri valniani, fu costretta a rinunciare alla parte meridionale del Regno.

Negli anni in cui Castelbruma dominò sulle Terre Spezzate l'Eccelesia della Tetrade fu formalmente sciolta e costretta a sopravvivere nella clandestinità. Persecuzioni e riconversioni forzate al Vecchio Culto non repressero però il fervore religioso popolare. La fede tetradica era infatti profondamente radicata, e sopravvisse senza sostanziali cambiamenti, protetta da una segretezza solo formale.

L'ascesa di Corona del Re

Una antica e nobile famiglia di Dimora, i Gastaldi, era nata sotto il regno degli Uomini del Mare ed era sopravvissuta ai Secoli Bui e al regno valniano servendo sempre e fedelmente la corona e chiunque la indossasse. I Gastaldi avevano infatti prestato vassallaggio sia ai Valniani sia ai Brumiani, protetti dall'astuzia, dal coraggio e da secoli di discreta influenza su Dimora e Corona del Re. Approfittando della debolezza del nuovo re brumiano, molle nipote di un ferreo conquistatore, e dell'appoggio di Venalia, Valleterna e Neenuvar, Adriano dei Gastaldi riuscì a rovesciare il dominio di

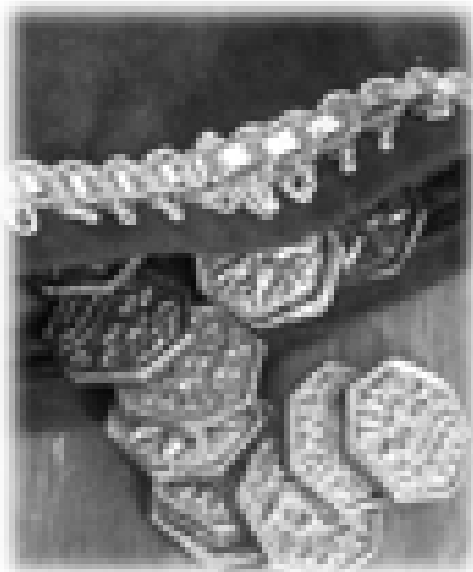
Castelbruma e prendere Meridia con la forza. Alla testa dell'esercito dei Gastaldi c'era Ganimede degli Alessandridi, discendente di Alessandro accolto dal popolo come il proprio legittimo sovrano.

Grazie alla sua eccezionale abilità politica e al suo personale carisma, Caio Magno dei Gastaldi, figlio del conquistatore e Re delle Terre Spezzate, riuscì negli anni successivi ad annettere anche Altabrina al proprio dominio stringendo un patto con il Clan del Falco, il cui capoclan fu incoronato Principe. Una comunità di Pitti venne inoltre accolta a Corona del Re per servire Sua Maestà come guardiacaccia.

La Pace del Re

Sotto i Gastaldi le Terre Spezzate rifiorivano. L'alleanza d'intenti con Venalia portò numerosi Niviani a stabilirsi a Dimora, antica e nuova capitale, che tornò a prosperare come ai tempi di Sua Eccellenza Solare Alessandro, il Difensore degli Uomini. La restaurazione dell'Eccelesia della Tetrade ad opera di Corona del Re cambiò profondamente l'antico regime. L'ordine tipicamente valniano in cui i nobili amministravano il culto ed il Re era anche Tetrarca venne meno, un concilio di tutti i padri predicatori si riunì ed elesse un nuovo Tetrarca, che prese sede a Dimora. Di contro fu consentita anche la pratica dell'antico culto, ancora fortissima a Neenuvar e Altabrina.

Due generazioni e ottant'anni dopo, la Pace del Re regna su tutti i Principati, fedeli a Cornelio dei Gastaldi: il discendente di coloro che servirono la Corona fino a divenirne Re occupa ancora il Trono del Sole.



Corone d'Oro

IL SISTEMA MONETARIO

Le monete in circolazione nelle Terre Spezzate sono di due tipologie. Le monete di rame/bronzo sono coniate dalle forge dei singoli Principati e hanno una diffusione molto limitata; diverse tra loro per peso ed effigie, quasi sempre di carattere locale, hanno il valore d'acquisto di qualche cipolla, un paio di braccia di corda o degli abiti usati. Nel Principato di Altabrina, ad esempio, i soldi di rame non vengono nemmeno conati, dato che l'economia spicciola si basa principalmente sul baratto. Le monete d'argento e d'oro sono invece coniate a Vigezia per le intere Terre Spezzate, hanno la punzonatura reale e presentano sempre la stessa effigie: lo scudo, l'elmo o la corona.

SCUDO D'ARGENTO

È la moneta diffusa e accettata in tutte le Terre Spezzate di valore più basso (seppur abbastanza alto per le esigenze ordinarie di un plebeo). Valuta di medio taglio, spesso viene equiparata al valore di 1 Reagente Raffinato, oppure 2-3 Reagenti Grezzi. Seguendo questa proporzione, gli impacchi curativi più economici costerebbero mezzo Scudo, e le Pozioni alchemiche da poco si acquisterebbero per 2 o 3 Scudi.

NOBILE D'ARGENTO

È una moneta di taglio piuttosto elevato, utilizzata per commerci di una certa entità. Ogni Nobile vale dieci Scudi.

CORONA D'ORO

È il taglio più grosso, ogni Corona d'Oro vale cinque Nobili oppure cinquanta Scudi.

GEMME E GIOIELLI

L'uso di grandi quantità di monete può creare problemi di trasporto, oltre alla difficoltà nel contarle. Molti mercanti preferiscono quindi usare gemme preziose e gioielli, che hanno sempre un'alta probabilità di essere accettati da chiunque e sono più pratici per scambi commerciali di grande entità. Il loro valore in moneta varia ovviamente in base al peso del metallo, alla rarità e alla grandezza delle gemme, non di rado alla fattura del monile o al taglio della pietra. Trasportare grandi cifre in oggetti tanto piccoli costituisce, inoltre, un notevole vantaggio sia in termini di peso che di occultabilità.

LE MONETE NEL GIOCO

Le monete di rame e bronzo sono esclusivamente narrative, e ai fini del gioco nelle Terre Spezzate non hanno pressoché alcun valore, non esistono fisicamente, i PG non le usano né sono di alcuna utilità. Questo perché il sostentamento di un personaggio giocante (alimentazione, vitto, alloggio ed equipaggiamento), ovviamente commisurato alla sua posizione sociale, è dato per scontato durante il gioco. Viene quindi dato per assodato che un personaggio possa soddisfare tutte le sue necessità mondane in modo narrativo, e che invece le valute in gioco (lo Scudo e il Nobile d'Argento, e la Corona d'Oro, pazientemente coniate a mano in metallo) vengano usate durante gli eventi per acquisti e transazioni relativi ad oggetti non di uso comune (armi con particolari proprietà di forgia, prodotti erboristici, filtri e Veleni, materie magiche, oggetti rari o di grande valore).

Ogni nuovo giocatore riceve 5 Scudi come denaro iniziale del suo primo PG, oppure 10 Scudi se si tratta di un Nobile (Barone).



Scudi d'Argento

LINGUAGGI CONOSCIUTI

Nelle Terre Spezzate ormai da secoli si parla una sola lingua in tutti Principati, questa è nota come vernacolare, si compone di 21 lettere ed è nata dall'unione della lingua morta degli Uomini del Mare con pesanti influenze di Adusto. Le lingue morte degli antichi popoli sono conservate in pesanti tomi nelle Biblioteche di Piazza del Sole, Vigezia e Dimora, ma solo pochi studiosi e sapienti sono in grado di leggerle. Oltre al vernacolare esistono solo due lingue "vive": l'elfico e lo ieratico. L'elfico è la lingua ormai quasi perduta degli Antichi. Molti eredi ne conoscono qualche parola, ma pochi la parlano veramente; tuttavia molti nomi di persona e di luogo di Neenuvar sono in elfico.

Lo ieratico è una lingua liturgica, ispirata dagli Dei ai sacerdoti della Tetrade perché la utilizzassero nel corso di riti e cerimonie religiose, o per pronunciare frasi con un valore sacro. Tutti i motti cavallereschi, nati nel periodo della nobiltà equestre o durante la dominazione valniana, sono infatti in lingua ieratica.

Per mantenere la coerenza dei nomi e delle parole che si odono nelle Terre Spezzate, l'unica lingua utilizzata è l'italiano. In tutti i Principati si parla esclusivamente il Vernacolare, il nome IC della lingua italiana, ed i nomi di persona e di luogo sono tutti in Vernacolare. L'alfabeto ha 21 lettere: mancano j, k, w, x, y, che sono utilizzate solo per parole elfiche o ieratiche.

Le altre lingue, che siano inglese, cinese o tedesco, non esistono IC e non dovrebbero essere utilizzate per i nomi, né per simulare accenti o parlate particolari. Le uniche eccezioni sono l'elfico e lo ieratico. L'elfico è ispirato al quenya di Tolkien per quanto riguarda vocabolario, sintassi e alfabeto. Lo ieratico corrisponde al latino, ma il Vernacolare non proviene dallo ieratico, che gli è invece di alcuni secoli successivo. Le lingue morte come l'antica lingua degli Uomini del Mare o l'Adusto non corrispondono a nessuna lingua reale, e nessuno le parla o le comprende; compaiono nel gioco solamente sotto forma di iscrizioni o papiri da decifrare con l'abilità avanzata Conoscenza delle Lingue Morte.



un antico frammento in lingua Adusta

NOMI NEI PRINCIPATI

Per aumentare la caratterizzazione dei principati e simboleggiare le diverse influenze linguistiche che hanno agito sul linguaggio comune, o che da esso si sono sviluppate, in ogni Principato i nomi di battesimo seguono una tradizione diversa. Uno straniero sarà più facile da valutare secondo il proprio metro non solo per come è vestito, ma anche per qual è il suo nome, inoltre in ogni principato (così come nella sua storia) coesisteranno solo nomi propri coerenti e credibili.

Per aiutare i giocatori nella scelta abbiamo compilato un lungo elenco di nomi di battesimo divisi per origine. In ogni Principato sono presenti solo alcune categorie di nomi:

Altabrina: italiani medievali, longobardi, e silvani.

Castelbruma: teutonici e longobardi

Valleterna: teutonici e arturiani

Corona del Re: italiani medievali e latini

Neenuvar: quenya e italiani medievali

Venalia: latini e greci

Meridia: greci ed ebraici

COGNOMI

I veri e propri cognomi sono molto rari, e solitamente appannaggio dei nobili, o delle famiglie mercantili delle grandi città. La maggior parte dei cognomi ricade in una di queste categorie:

Patronimici: Norberto figlio di Norvaldo, Lidia figlia di Aceste.

Appellativi: Brizia la Bella, Cecco il falegname, Alberto lo zoppo, Orsonero l'astuto.

Città o luoghi d'origine: Goffredo da Vesta, Rachele da Badia d'Espero, Egidio della Spina, Arquen del Cimento.

MAGIA

Introduzione alla magia

Nei tempi antichi in cui i Re della Primavera regnavano sulle Terre Spezzate, si narra che la magia fosse potente e vitale parte della natura degli Elfi. Scorreva nel loro sangue, risuonava cristallina nei corsi d'acqua a loro cari, soffiava con il vento e fecondava la loro cultura di pace e saggezza. La magia era tanto connaturata agli Antichi che si dice che ogni elfo sapesse farvi appello apprendendola senza sforzo in tenera età così come i fanciulli umani apprendono a parlare. Ma l'antico potere, innato in coloro che per primi calcarono le Terre Spezzate, è ora solo un pallido ricordo destinato a svanire, che sopravvive nel mistero delle ultime creature immortali ancora in vita.

Gli Eredi appresero dai propri avi l'arte della magia che è comunione con la natura, profonda conoscenza e intima assonanza con l'unico spirito vitale che regola il creato; ma non riuscirono mai a raggiungere il livello dei propri progenitori.

La magia degli elfi, immutata nella sua anima primigenia, si tramanda negli insegnamenti dei Mahtaren (vedi Principato di Neenuvar, p. 184), ma anche le altre stirpi mortali che via via popolarono le Terre Spezzate conobbero la magia, e in taluni casi, fecero di essa il fulcro di culti religiosi, miti e leggende, correnti di pensiero.

Benché ad Altabrina, Neenuvar, Venalia e Meridia esistano tradizioni magiche antiche e potenti, ognuna delle quali si considera depositaria della verità sulle pratiche arcane e la sua vera natura, non è tuttavia infrequente incontrare in tutte le Terre

Spezzate maghi, indovini e fattucchieri. Secondo alcuni la capacità di fare magia è un dono innato, forse proveniente chissà come da sangue elfico nella propria ascendenza o forse dono degli Dei; ma l'unica certezza è che

esistano ovunque maghi in grado di praticare le arti arcane e, talvolta, di insegnarle.


Come precedentemente accennato, ci sono inoltre vere e proprie tradizioni di pensiero, legate a specifici Principati, che tramandano arti magiche diverse e potenti, in grado di praticare incantesimi segreti e pericolosi oltre alla comune magia, appannaggio di chiunque, per nascita o per insegnamento, possa chiamarsi mago.

A Meridia la magia è legata al Fuoco e all'antichissimo culto ad esso dedicato, da secoli una vera e propria scuola istruisce coloro che più di ogni altro, con parole e gesti, sono in grado di evocare effetti di devastante natura offensiva ed incendiaria: i Discepoli della Fiamma.

A Venalia la magia è legata alla razza niviana e alla Volontà, che non solo è fonte del potere arcano ma anche chiave di comprensione del cosmo. Da alcuni anni i maestri di magia venali sono riuniti in una scuola al servizio del Principato, dove vengono istruiti coloro che più di ogni altro, grazie alla lucidità di pensiero e alla forza di volontà, sono in grado di imporsi sulle menti altrui: gli Accoliti de La Spina.

Ad Altabrina la magia è legata al mondo degli spiriti, e in particolare è dono dello Spirito del Vento, che rende la voce possente ed insieme leggera, in grado di muovere le corde dei sentimenti più profondi. Da secoli

si tramandano leggende e riti legati a tali arti, in un continuo canto in cui si armonizzano le voci di coloro che, con la magia della voce, sono in grado di piegare le emozioni: i Cantori delle Nevi.



Beldivolpe del Clan della Lince ha appena lanciato un *Terremoto* contro tre avversari, che stanno per cadere al suolo

LA MAGIA BRINNICA: I CANTORI DELLE NEVI

La magia di Altabrina è un'arte selvaggia e libera, legata all'antico culto degli spiriti e che trae il suo potere dal Patto del Vento. I sortilegi dei Cantori delle Nevi hanno una forte componente vocale e possono controllare le emozioni più forti, dall'amore ispirato e invincibile al terrore cieco che paralizza e annichilisce. Viaggiatori e versatili, i maghi brinnici sono coloro che hanno l'incarico di raccontare le Terre Spezzate al popolo di Altabrina, e farsene voce presso le genti attraverso ballate e canzoni tradizionali. Custodi delle leggende, dotati di grande memoria e di capacità oratorie e ammaliatrici, i Cantori delle Nevi sono temuti come maghi ed apprezzati come viaggiatori e profondi conoscitori del mondo.

La Leggenda di Cuorditempesta

Narrano le saghe di tempi antichissimi, testimoniati solo dai ghiacci perenni che resisteranno alla fine dei tempi, in cui visse uno sciamano di nome Cuorditempesta. La sua vita è avvolta dalle nebbie della leggenda, ma si dice che abbia visto tutte le Terre Spezzate dagli assolati deserti di Meridia al cuore delle foreste neenuvaren, e che per ogni luogo visitato, per ogni viaggio, per ogni grande spirito incontrato, abbia scritto canzoni di impareggiabile bellezza.

Cuorditempesta era nato sotto presagi misteriosi, e benché fosse figlio di uno sciamano, apparve agli anziani che il nascituro era destinato a penetrare nello spirito dei figli del clan come solo un capo può fare, poiché uno spirito forte e indomabile era legato a lui. Eppure i segni erano incerti e mutevoli, e giacché una tempesta di neve come non se ne vedevano da decenni investì il villaggio la notte in cui egli nacque, il bambino fu consacrato allo Spirito del Vento.

Cuorditempesta venne cresciuto come uno sciamano, ma durante le cerimonie egli era solito cantare, e comporre ballate su leggende note o su particolari azioni eroiche compiute da figli del suo clan pitto. Egli era diverso dagli altri, e rimaneva anche giorni ad osservare il volo delle aquile che nidificavano sugli alti picchi sovrastanti le foreste. Da quei voli, e dai mutamenti del vento, Cuorditempesta veniva ispirato nel canto, e spesso ne traeva presagi. Il giovane sciamano prese a trascorrere anche interi giorni lontano dal villaggio, in compagnia delle aquile cui era intimamente legato e che addestrò al suo comando.

Inoltre, nel seguire i loro voli, si spingeva spesso sino al Picco del Vento, un altissimo promontorio roccioso a strapiombo sul mare dove i venti soffiavano più forti e dove sentiva potente la presenza del suo spirito guida. Qui Cuorditempesta cantava, facendo perdere la propria voce fra le urla del vento, in completa armonia con esso.

Un giorno, mentre cantava in cammino verso il Picco del Vento, vide comparire improvvisamente sopra di sé tre aquile bianche che non aveva mai visto prima, esse volavano in cerchio attorno ad una quarta aquila, la più grossa e maestosa che avesse mai visto. I quattro uccelli scesero verso di lui, e Cuorditempesta offrì istintivamente il proprio braccio all'aquila gigantesca, che vi si posò senza gravarvi minimamente. Era un animale superbo, di un piumaggio talmente candido che rifletteva la fredda luce del sole. Il suo sguardo era più penetrante di quello di qualsiasi essere che lo sciamano avesse mai incontrato, e come i suoi occhi incontrarono quelli della creatura, Cuorditempesta sentì una voce saggia e profonda.

"Figlio del Vento. Sarai tu guidato dal mio canto?"

Lo sciamano annuì, e l'aquila guizzò verso i suoi occhi, strappandoglieli con due soli colpi del gigantesco becco. Improvvisamente accecato, Cuorditempesta sentì che l'Aquila Bianca si alzava nuovamente in volo, e allontanandosi lanciava il suo possente grido.

Cuorditempesta seguì il richiamo dell'Aquila, e faticosamente si inerpicò seppur cieco fino al Picco del Vento, dove il rumore delle forti raffiche lo investì. Sopra di esse si innalzò nuovamente la voce. *"Ora è tempo che tu guidi me come io ho guidato te, Figlio del Vento"*.

E allora Cuorditempesta cantò la canzone che non sarebbe mai stata dimenticata, la sua voce si fuse perfettamente con quella del Vento, e l'Aquila Bianca si poggiò nuovamente sul suo braccio teso.

"Canta, Fratello del Vento, canta. Adesso la tua Voce è quella di tuo Fratello. Vola sulle sue ali fino a luoghi lontani, lancia il suo grido e gli uomini temeranno la vostra furia, e invocheranno il vostro soffio leggero. Canta, Cuorditempesta, ora sei mio fratello."

L'Aquila bianca si alzò in volo, e Cuorditempesta riaprì gli occhi, che per prodigio erano rinati. Il suo spirito era ora legato a quello del Vento, e fu così che Cuorditempesta divenne il primo Cantore delle Nevi.

Scopri di riuscire a compiere atti prodigiosi mai visti prima, le persone che ascoltavano i suoi racconti erano rapite come mai prima di allora, e molti provavano una istintiva simpatia verso di lui.

In seguito viaggiò a lungo come gli era stato detto, e raccolse attorno a sé dei discepoli che ritenne degni di ricevere il dono, mise loro in contatto con le aquile e li erudì nell'arte della Magia del Vento.

Cantori delle Nevi

La storia di Cuorditempesta è la leggenda che i Cantori si tramandano da innumerevoli generazioni sull'origine dei propri poteri; essi infatti riescono nei propri canti grazie all'unione con lo Spirito del Vento, che dona alla loro voce capacità straordinarie: un loro

sussurro può mutare in amici fedeli coloro che fino ad un istante prima volevano ucciderli, e un semplice soffio può far perdere l'equilibrio ai loro nemici. Grazie a questa capacità, essi possono evocare gli effetti più disparati, proprio come la loro voce può variare da una gentile nenia ad un ululato di rabbia. In effetti, si può dire che la voce sia il bene più prezioso di cui un Cantore dispone, e non a caso la stragrande maggioranza di essi è composta da rinomati cantastorie e dotati cantanti. Quando per qualche motivo la voce di un Cantore viene meno, questi la considera giustamente come una terribile sciagura per avere offeso lo Spirito del Vento, e spesso passa un periodo servendo qualche Sciamano che lo aiuterà a recuperarla intercedendo per lui presso gli spiriti di tutte le cose.

La formazione dei Cantori segue quella di Cuorditem-

IL PATTO DEL VENTO

Secondo la tradizione la canzone che Cuorditempesta cantò all'Aquila Bianca quando gli Spiriti lo misero alla prova, strinse un Patto con lo Spirito del Vento. La leggenda tramanda questa canzone, che tutti i Cantori ripetono durante il rito di iniziazione.

*Ascolta! Ascolta! Ascolta!
Ascolta tu Vento selvaggio
Soffio leggero di piume
Furia dei rami caduti
Spirito, sfuggi alla vista
Ma riempi tutto di suoni*

*Ascolta brezza e bufera
Tumulto e grido potente
Tuo è il cielo che muovi
La terra che agiti e spazzi
E distruggi e proteggi
Ascoltami! Ascolta!*

*Ascolta libero cuore
Voce di tutte le cose
Spirito di nubi lontane
Viaggio di colle e pianura
Spinta di mare e foresta
Ascoltami! Ascolta!*

*Ascolta! Ascolta! Ascolta!
Canti il tuo canto di vento
Vento, così io ti canto
Di brezza e foresta
E neve e gelata montagna
Di fumo e di pioggia
Ascoltami! Ascolta!*

*Spirito senza padrone
Voce di tutti i suoni
Fredda forza d'argento
Passo e tocco lontani
Inno d'altezza e cielo
Ascoltami! Ascolta!*

*Ascolta tumulto di foglia
Compagno di grandine
Padre di nuvola scura
Aquila bianca e maestra
Nota e ritmo del mondo
Ascoltami! Ascolta!*

*Ascolta Spirito fiero
Io sono indomabile voce!
Anima grande sei mio fratello
E in questo incanto di suoni
Io sono Vento! Io sono Vento!
Ascoltami! Ascolta!*

*Ti ascolto! Ascoltami! Ascolta!
Canto il tuo canto di Vento!
Vento cantami dentro!
Io sono brezza e foresta
E neve e gelata montagna
Io, di fumo e di pioggia
Io rapido passo celeste
Io onda che frange di mare
Io nube che insegue sorella
Fratello, cantami dentro!
In questa canzone d'incanto
Ascoltami, io ti ascolto
E tutti ci ascolteranno!*

pesta: i più anziani di loro scelgono i propri iniziati fra coloro che meglio padroneggiano le arti del canto e della narrazione, o che alla nascita vengono benedetti dallo Spirito del Vento come era stato per Cuorditempesta. Ogni Anziano può scegliere fino a tre giovani, perché l'Aquila Bianca era seguita da tre aquile quando fu stretto il Patto del Vento.

Ogni futuro Cantore delle Nevi trascorre, fin da giovanissimo, un periodo di tempo piuttosto lungo vivendo nella foresta, imparando a conoscere le aquile, le antiche leggende ed i capricci del Vento. Ma prima di apprendere la vera e propria magia è necessario superare la Prova dell'Aquila, rinnovando il Patto del Vento. Il futuro Cantore viene quindi bendato, così come Cuorditempesta fu accecato, e deve riuscire a raggiungere da solo un'alta rupe, chiamata Picco del Vento. Lì, cantando l'antica canzone del primo Cantore delle Nevi, deve quindi riuscire a far posare un'aquila sul suo braccio. Viene allora tolta la benda dai suoi

occhi, ed il suo maestro recita per lui ciò che lo Spirito del Vento disse a Cuorditempesta secondo la leggenda: si conclude prendendo una piuma d'aquila, che il Cantore porterà con sé tutta la vita, e che è simbolo della sua posizione. Da quel momento in avanti il Cantore apprende ad usare la propria voce per compiere sortilegi e gli è fatto divieto di nuocere in qualsiasi modo ad un'aquila per qualsiasi motivo. I Cantori delle Nevi che sfoggiano una piuma bianca sono tenuti in grande considerazione, poiché un grande spirito ha risposto alla loro canzone, rinnovando il Patto del Vento. Ogni anziano segue con spirito paterno i propri allievi, e non di rado raggiunge la carica di Alfiere del Clan grazie alle proprie arti. I Cantori delle Nevi, infatti, sono impareggiabili oratori e consiglieri, oltre che conoscitori delle usanze stranieri poiché, proprio come recita il Patto del Vento, essi viaggiano di terra in terra, anche per lunghi anni lontano da Altabrina.

LA MAGIA MERIDA: I DISCEPOLI DELLA FIAMMA

La magia merida è antica e potente, e si fonda sul potere distruttivo e al contempo versatile del fuoco. I sortilegi dei Discepoli della Fiamma, affinati in secoli di studio e pratica sin dai primordi della società merida, hanno una forte componente gestuale mutuata dagli antichi riti sciamanici e sono noti per il loro altissimo e letale potenziale offensivo. Combattivi e pericolosi, i maghi meridi sono temuti sul campo di battaglia quanto apprezzati nelle corti in qualità di consiglieri e filosofi.

I primordi: il Culto del Fuoco

Il culto del Fuoco giunse nelle Terre Spezzate con gli Adusti, che in modo estremamente primitivo veneravano il Fuoco/Sole attraverso riti e cerimonie per lo più svolte durante la notte. Il fuoco era visto come manifestazione di un elemento superiore alla contingenza: la luce nasce dal fuoco, fuoco è l'astro solare, fuoco sono le stelle e i lampi della tempesta. Il fuoco era dunque principio "divino", che sapeva benedire e punire gli uomini. Gli Adusti facevano iniziare il giorno allo scendere delle tenebre, mentre il termine del giorno era il tramonto; la prima parte della giornata era buio e caos, in cui l'uomo doveva resistere al gelo ed

ai pericoli, quindi giungeva il Sole ad infiammare la terra, portando con la luce anche l'ordine.

Enormi falò e pire venivano innalzati durante le fredde e pericolose notti del deserto per ingraziarsi l'impetoso Fuoco, e alle fiamme danzanti venivano offerti sacrifici e rituali carichi di movimento e gestualità, perché gli sciamani si lasciavano possedere dal fuoco e cercavano di seguirne la guizzante natura.

Fu durante queste cerimonie che il Popolo della Sabbia, già stabilitosi nei territori meridionali dell'attuale Meridia, scoprì l'esistenza della magia e la possibilità di evocarla attraverso particolari gesti. Le manifestazioni magiche furono accolte con un rafforzamento delle convinzioni mistiche, e vennero interpretate come comunione con il Fuoco, Signore del Deserto, che aveva benedetto i propri figli con il più potente e grande dei doni. Il Fuoco divenne oggetto di divinazione, gli sciamani presero via via sempre maggiore coscienza del potere magico e dei modi in cui evocarlo a proprio comando, il popolo individuò nei Maghi le proprie naturali guide. Fu così che gli antichi Meridi, senza strappi, si piegarono socialmente ai benedetti dal Fuoco, che divennero una casta dominante e chiusa all'esterno.

Salomè, Sapiente della Fiamma

Quando le tribù di Uomini della Sabbia vennero unificate e assoggettate dal grande mago conquistatore Adonide Crisostomo, questi si proclamò padrone delle terre per volere divino, già che con il potere del fuoco aveva assoggettato gli altri uomini. Diede inizio ad una faraonica monarchia nota come l'**Impero del Sole**, e conìo per sé e per i propri discendenti un titolo che racchiudesse il senso sia del potere mistico che di quello temporale: **Eljarca**.

L'Impero del Fuoco era diviso in tre province: la periferica Venalia, la fertile ma pericolosa Meridia e la sfarzosa Salamandra. I governatori delle province erano chiamati Arconti ed agivano per mandato dell'Eljarca, ma erano comunque assoggettati ai **Piromanti**, che tramite la divinazione delle fiamme sapevano interpretare il volere del Fuoco e farsi tramite del suo enorme potere distruttivo.

In effetti la maggior parte degli aspetti simbolici del Fuoco, in questa epoca, erano sintetizzati nella dottrina della separazione delle caste: il Demo, i Piromanti e l'Eljarca erano rispettivamente considerati i **fuochi del mondo terreno, intermedio e celeste**, identificati con il **Fuoco comune**, il **Fulmine**, e il **Sole**.

Il popolo era il fuoco che avvampa in un attimo, che viene attizzato dal vento e spento dall'acqua, debole e mutevole, e che gli uomini possono e devono controllare, e accendere per venerare le forme del divino. I Piromanti erano il fulmine, il fuoco che giunge dal cielo, ad illuminare le tenebre ma anche a punire con repentina ed inarrestabile fiamma. L'Eljarca era il Sole, principio di immutabilità ed eternità, e come tale è il fuoco del giudizio e della purificazione, che bruciando ciò che è impuro eleva l'uomo dalla mortalità all'immortalità.

Al sopraggiungere degli Uomini del Mare l'Impero del Fuoco cadde, e con esso anche la potenza del culto instaurato dall'Eljarca. I nordici conquistatori temevano la potenza magica dei Piromanti, che vennero a lungo perseguitati e che, per secoli, sopravvissero in segreto studiando e praticando la magia in ristretti circoli di maestri ed allievi. Lo studio delle arti magiche sopravvisse, ma il misticismo si trasformò in filosofia, e ad ogni maestro corrispose una diversa concezione del fuoco quale principio creatore e regolatore del mondo circostante. Fu sempre in questi anni che ad Ambra, antichissima città dell'Impero del Fuoco in cui maghi e studiosi discendenti dell'Eljarca erano sopravvissuti, il fuoco divenne principio fondante di una nuova disciplina. Il divieto di praticare la magia si sublimò in un'altra arte nata dal fuoco, che poteva mutare gli elementi naturali svegliando in essi potenzialità nascoste e mistiche: l'**alchimia**.

La nascita della prima scuola di magia

Tra i numerosi maestri che si tramandarono le arti della piromanzia, i più potenti e rispettati furono quelli della nobile famiglia dei Sebastidi, che riconduceva la propria origine proprio ad un Piromante di Meridia di nome Sebastiano Leiko.

Il più grande tra i maestri di questa famiglia fu un coevo del grande Alessandro, **Eliodoro Sebastidi l'Illuminato**. Costui non solo era un filosofo stimatissimo a corte, ma colui che perseguì il sogno di unificare tutte le dottrine e portare i maestri ad insegnare insieme, in un luogo deputato allo studio, alla discussione, all'istruzione. Grazie alla sua fama ed alla potenza economica e politica dei Sebastidi, che cavalcarono l'ambizioso progetto di Eliodoro per diventare Arconti (il titolo merida per indicare il Barone) della città di Rocca d'Avorio, nacque in questa città così prossima al deserto la prima scuola di arti e scienza di Meridia: il **Liceo**.

In questo luogo vennero raccolte le antiche e rarissime testimonianze scritte sulle arti magiche dell'Impero del Fuoco, radunati i più importanti e seguiti maestri meridi che tenevano discussioni, dispute ed orazioni a beneficio di altri maestri e studenti, chiamati numerosi giovani desiderosi di apprendere e di veder forgiato il proprio pensiero.

Benché il Liceo nei primi anni si astenesse dall'insegnamento delle pratiche magiche in conformità ai diktat del Trono del Mare, quando questo cadde sotto i colpi del "Difensore degli Uomini" i maestri meridi ottennero il permesso di istruire ai segreti delle arti arcane e di studiarne nuove vie.

Il Liceo era organizzato come una scuola, prevedeva l'insegnamento di diverse discipline (tra cui la dialettica, la retorica, la matematica) e si divideva semplicemente in maestri e discepoli.

La filosofia del Fuoco e i Principi della magia merida

Dagli studi del Liceo e dalle riflessioni di Eliodoro l'Illuminato, emerse nel corso dei secoli l'attuale pensiero riguardo alla magia del Fuoco.

Il Fuoco, nel corso dei secoli, smise quindi di essere un principio "divino", mistico, ma assunse sempre di più carattere filosofico e divenne, nella concezione merida, intima essenza della natura del mondo, nonché suo fondamento.

I Meridi individuano nel Fuoco un principio unico, fondamentale e incorruttibile, qualcosa che rimane identico nell'eterno mutare della materia e che spiega la natura di tutti i fenomeni naturali conosciuti, comprese la magia e l'alchimia.

Il fuoco si accende e si spegne regolarmente secondo una misura, come appare in primo luogo dal Sole, che brilla per poi spegnersi ogni giorno. Così è la natura in tutti i suoi aspetti e nelle sue incessanti trasformazioni, regolata da una misura, e la mobilità del tutto non è un divenire casuale o disordinato. Il mutamento di tutte le cose è il risultato del perenne conflitto che permea il tutto e si esprime nell'incessante tensione e trasformazione di un contrario nell'altro. Il Fuoco è principio fondante di questo costante divenire, è la dinamicità, la trasformazione e l'identità degli opposti: dove c'è il fuoco c'è la vita, ma esso porta anche la morte.

La chiave di volta nella comprensione della natura è il divenire, il continuo mutare di tutte le cose da uno stato all'altro. Tutto si fonda sul cambiamento e niente permane nella stessa forma, la vita stessa è un continuo mutare da una condizione all'altra.

Se il principio unitario che accomuna tutte le cose del mondo è dunque il divenire, l'elemento del quale tutti gli altri elementi sono composti è il Fuoco, fattore destabilizzante in grado di provocare il cambiamento che permette alle cose di mutare da uno stato all'altro. Secondo il pensiero di Eliodoro, mutuato dalla tradizione alchemica dei maestri di Ambra, dal fuoco si sprigionano dei vapori, i vapori diventano acqua, l'acqua stessa, una volta evaporata, lascia dei residui che vanno a comporre tutti i solidi. Ecco dunque che il Fuoco è distruzione e creazione insieme, il più alto dei Principi che nella sua intima natura li racchiude tutti. Stando ad alcune scuole di pensiero coeve di Eliodoro, e ancora discusse in seno al Liceo, nel corso del tempo l'universo intero va in fiamme per dare inizio ad una nuova generazione di tutte le cose. Tutto termina con un fuoco primordiale, che come un seme ha in sé tutte le ragioni e tutte le cause degli esseri che furono, che sono e che saranno.

La legge che regge il cosmo conduce quindi ad una distruzione e ad una rifondazione periodica del tempo e degli eventi che fluiscono in esso. Tale teoria del sistema temporale circolare, estremamente diffusa presso gli studiosi meridi, viene chiamata apocatastasi, e spiega il fluire degli eventi, i ricorsi storici, e la periodicità che l'uomo riscontra quotidianamente nella natura, in cui il giorno e la notte si susseguono regolarmente così come anche le stagioni.

L'essenza del movimento e del divenire è fondante per i maghi meridi, che ritengono di poter influenzare il

naturale corso delle cose facendo appello al loro principio primo. La capacità di usare il puro potere del Fuoco per fare magia non è innata, ma si apprende come ogni arte umana da un misto di intuizione, ingegno ed esperienza. Come anche gli sciamani dei primordi ed i Piromanti dell'Impero del Fuoco avevano compreso, il movimento è la chiave per evocare il potere magico, ed i Discepoli della Fiamma sono infatti convinti che la gestualità sia fondamentale per operare incantesimi. Centinaia di anni di studio e pratiche arcane hanno ottimizzato il movimento degli antichi e complessi riti in veloci gesti di grande potenza, che possono in brevissimo tempo scatenare effetti di natura devastante e piegare la natura delle cose e degli uomini al proprio volere.

Questo è il fondamento della magia merida, che nel corso dei secoli ha abbandonato la sua componente divinatoria, spiegandola in modo mondano con l'apocatastasi, ed ha invece abbracciato la via del potere distruttivo del Fuoco, che consuma ogni cosa per darle un nuovo inizio o un nuovo corso, facendosi artefice di cambiamento.

Il Liceo e gli insegnamenti magici

Il Liceo ai giorni nostri è ancora l'unica scuola di magia a Meridia, ed è considerata un'istituzione esclusiva ed influente, che porta potere e prestigio al Principato. Nonostante per anni il controllo della nobile famiglia dei Sebastidi sul Liceo abbia assicurato i suoi insegnamenti ai figli di Arconti, Cavalieri e ricchi mercanti, il ritorno al potere degli Alessandrini ha segnato anche una rivoluzione in seno alla scuola.

Oggi al suo interno si trovano sia uomini di alto lignaggio che di umili natali, e l'accesso al Liceo è garantito a qualunque giovane al di sopra dei dodici anni che sia in grado di superare il severo esame di ingresso. Poiché questo si basa su attitudini logiche, molte famiglie ricche curano l'istruzione dei fanciulli al fine di prepararli all'ingresso al Liceo, ma non è infrequente che siano ammessi al grado di apprendista anche promettenti menti partorite dal volgo.

I gradi di apprendimento sono quattro: **Apprendista**, **Discepolo**, **Sapiente** e **Maestro**. Gli Apprendisti sono a tutti gli effetti studenti, che vivono all'interno del Liceo finché non superano gli esami necessari ad ottenere la qualifica di Discepolo, e vengono istruiti alla logica, alla dialettica, alla retorica, alla matematica, alla storia e marginalmente alla strategia militare, oltre che, naturalmente, alla pratica della magia. I Discepoli sono maghi a pieno titolo, e sono autorizzati a lasciare la scuola di Rocca d'Avorio, benché possano

continuare nell'apprendimento magico facendo ritorno al Liceo quando lo desiderano. I Sapianti hanno raggiunto un grado di anzianità tale da poter fungere da punto di riferimento per apprendisti e discepoli, inoltre, in contesti in cui più discepoli della Fiamma siano chiamati a collaborare, i Sapianti ricoprono un ruolo di Autorità (vedi l'abilità omonima, p. 32). I Maestri sono autorizzati all'insegnamento, ma solo presso il Liceo, sono tenuti in grande considerazione e

godono dei medesimi benefici sociali concessi ai Cavalieri.

Non di rado i Discepoli della Fiamma svolgono mansioni di consigliere alla corte di Arconti e Principi e ambasciatore durante i viaggi, oltre che utile supporto alle unità militari d'élite dei guerrieri della sabbia. I Discepoli, a meno che non prestino servizio presso la propria o altra famiglia, vivono e studiano per buona parte della loro vita all'interno del Liceo.

LA MAGIA VENALE: GLI ACCOLITI DE LA SPINA

Introduzione

I Maghi della Spina, nonostante l'istituzione della scuola sia recente, affondano il proprio sapere nella leggendaria e misteriosa cultura niviana, e sono noti per detenere i segreti per plasmare la realtà a proprio piacimento, e con essa le menti altrui. Sono estremamente temuti non solo da popolani e guerrieri, incapaci di contrastarne le arti, ma anche dagli stessi maghi di altri Principati. La sapienza arcana dei venali è infatti non solo in grado di opporsi efficacemente ai sortilegi scagliati a loro danno, ma anche di ri-

fletterli indietro. La Volontà e l'esercizio della mente sono i fondamenti della magia venale, che, affinatasi nel corso dei secoli, rappresenta probabilmente la più alta e potente tradizione magica delle Terre Spezzate

Prima dello sbarco dei Niviani

Lo studio dei poteri arcani in quella che sarà la più influente e temuta scuola di Magia conosciuta nelle Terre Spezzate ha origini relativamente recenti.

Prima dell'arrivo della magica razza niviana, infatti, Venalia era stata sottoposta alle dominazioni dell'Impero del Fuoco e degli Uomini del Mare, che le avevano imposto obbedienza. Grazie a questo era riuscita a mantenersi distante dalla distruzione dei campi di battaglia, ma al prezzo di venire ricordata solo al pagamento dei tributi.

La supremazia ottenuta nell'arte magica da parte dell'Impero del Fuoco ebbe facilmente la meglio sulle tribù venali, che si trovarono quindi in breve tempo popolazioni di una periferica provincia, lontana dal condividere i segreti noti solo ad Arconti e Piromanti che la governavano.

Lasciati così per lungo tempo isolati e privi di una cultura dominante, gli Uomini della Sabbia venali usufruirono al massimo di tutte le proprie capacità incrementando i commerci (e scoprendo le basi della raffinazione - vedi Abilità Artigiane, p. 133), costruendo porti e città, guarnigioni e strade. Nonostante questo rimasero sempre al di fuori

il tenebroso mago Narsete Pelagi, detto "il Porfirioogenito"

di molti dei segreti che fiorivano nei centri di potere del Reame, primo fra tutti la Magia.

È quindi in questo contesto di provincia attiva ma lasciata a se stessa che si inserisce, come una vera e propria svolta, lo sbarco dei Niviani del 198. Tale è anche la data dalla quale inizia, secondo i Maestri della Spina, la storia della magia venale.

La **N**ascita: lo sbarco dei Niviani ed i fondamenti della conoscenza

I Niviani, che come è risaputo sono razza di magica natura, al momento dello sbarco in terra venale erano, e probabilmente sono ancora oggi, il popolo più evoluto presente nelle Terre Spezzate. L'impatto culturale successivo al loro arrivo a Venalia fu di portata eccezionale, nonostante venissero, in particolare nei primi tempi sotto il giogo degli Uomini del Mare, cacciati e posti ai margini della società. In questo periodo era anche fatto divieto di praticare la Magia nelle province dell'Impero, costringendo i Maestri dell'Arte niviani ad impartire segretamente lezioni private, sotto lauto compenso, ad allievi provenienti da famiglie abbienti del Principato.

Sarà proprio questa limitazione alla libertà di praticare a convincere l'élite dei Maestri ad appoggiare la causa

di Alessandro, che si preparava a riunificare le Terre Spezzate sotto il Dominio del Sole.

Così, mentre l'Impero del Mare andava disgregandosi, la cultura niviana si integrava sempre più profondamente con quella preesistente, influenzandola sotto diversi aspetti. Oltre alle innovative e ben note tecniche con cui i Niviani costruivano vascelli e navigavano anche in mare aperto, essi introdussero dalla propria tradizione una nuova visione della realtà, che si sarebbe rivelata fondamentale nel progresso culturale di Venalia. La cultura niviana si basava su tre Principi: il Viaggio, la Filosofia Naturale e la Metafisica.

Il concetto di **Viaggio** trova le sue radici nella leggenda sulla genesi ed il ruolo del popolo niviano. Secondo la tradizione i Niviani, e con essi il mondo per come lo conosciamo, starebbero seguendo un vero e proprio percorso, un viaggio senza sosta in cui ogni nuova scoperta rappresenta, allo stesso tempo, un traguardo e la spinta per raggiungere la meta successiva. I Niviani dunque non solo viaggiano in senso materiale, alla ricerca di nuovi luoghi, idee, culture, ma sono sempre tesi al desiderio di conoscere e spiegare la realtà che li circonda.

Alla ricerca del proprio destino di conoscenza perfetta i "viaggiatori" vivono le proprie esistenze consci di star agendo per qualcosa di più grande, un libro senza fine che parla di luoghi meravigliosi, eventi disastrosi, nuove idee e conoscenze, mare sconfinato e vento in poppa.

Tale tradizione fondante della cultura niviana rappresenta anche il punto d'incontro dei due pilastri su cui si basa il pensiero dei "viaggiatori", la **Metafisica**, da cui trae origine come forma privilegiata e superiore la Magia, e la **Filosofia Naturale** che invece dà origine alle conoscenze tecniche superiori per cui questo popolo è conosciuto.

La passione per la conoscenza ha portato, durante la sua costante evoluzione, il popolo niviano ad osservare ed indagare con sempre maggiore accuratezza i fenomeni naturali; questo fatto ha portato, di generazione in generazione, ad una costante innovazione delle conoscenze e delle tecniche di artigianato più disparate. La fisica e la matematica permettevano di progettare e costruire navi come non se ne erano mai viste, lo studio dei venti e delle forze permetteva loro di viaggiare veloci e sicure sul mare, l'edilizia di erigere costruzioni più robuste e raffinate, l'astronomia di misurare il tempo e il moto delle stelle con accurata precisione. Questi e molti altri esempi costituiscono la storia della **Filosofia Naturale** niviana, insegnata fin dai primordi da maestri e sapienti ad allievi promettenti e desiderosi di apprendere, oltre che abbastanza ricchi da poterselo permettere.

"Sebbene la Magia di Venalia sia conosciuta in tutte le Terre Spezzate, altrettanto non si può dire della sua storia, poiché quest'ultima affonda le proprie radici nel mito.

Se si eccettuano i recenti anni in cui il sapere magico è stato racchiuso tra le mura de La Spina, la peculiare concezione del tempo, dell'insegnamento e della divulgazione proprie della cultura dei "viaggiatori" hanno prodotto una cronistoria incentrata sull'evoluzione dei concetti e delle idee più che sulle date, i fatti ed i nomi. In quest'ottica la conoscenza dell'arte magica va quindi interpretata come un unico grande divenire formato da innumerevoli uomini e donne, scoperte, cambiamenti, innovazioni tecniche come culturali; niente altro che un tassello in un mosaico in perenne costruzione. Comprendere questo pienamente è fondamentale per entrare a far parte della nostra Scuola"

*da una lettera ad un allievo
di Glauco della Loggia,
primo uomo della sabbia a diventare
Maestro dell'Arte de La Spina*

Dall'unione della tradizione mitica dei Niviani sul viaggio, e dalle importanti scoperte sulle leggi che regolano i fenomeni naturali, i Niviani hanno sviluppato uno studio di ciò che invece va oltre la natura, e che può spiegare la realtà in modo più profondo sviscerandone anche le componenti più misteriose, come ad esempio la magia.

La **Metafisica** è infatti lo studio di quegli aspetti della realtà non tangibili o comunque inspiegabili dalle conoscenze acquisite grazie alla Filosofia Naturale. L'origine del mondo, la nascita e la distruzione di popoli e civiltà, la vita come scintilla di coscienza, le immutabili leggi che regolano la Filosofia Naturale, sono stati nel corso del tempo approfonditi e dibattuti, condivisi e rivisitati; fuor di dubbio tappe fondamentali nel contesto di perfetta evoluzione insito nella mentalità niviana.

Il contributo fondamentale e maggiormente tangibile fornito dalla Metafisica è certamente il suo ruolo di guida allo sviluppo delle potenzialità magiche latenti nel popolo niviano. I maestri di questa branca del sapere infatti si avvicinarono progressivamente allo studio dei processi fondamentali della volontà umana, indagando i quali scoprirono anche il modo in cui, prima involontariamente ed in seguito coscientemente, questi potessero essere manipolati a proprio piacimento. Ebbe così inizio la storia della magia venale propriamente detta.

È infatti il principio di Volontà che domina lo studio della Metafisica niviana, una volontà che è insita in ogni creatura pensante, in ogni animale, in ogni materia inerte, una volontà che è intima natura di tutte le cose, e la cui completa comprensione significa non solo conoscenza, ma anche controllo.

“ Il Volere può essere plasmato a piacimento, poiché non è che la somma di tutto ciò che si crede di vedere, conoscere, comprendere. È il risultato dell'agire di tutti i suoi elementi in un unico, grande complesso in perenne mutamento e condizionamento. È argilla nelle mani, nelle nostre mani. Così come il più abile vasaio plasma dall'informe massa una forma definita e coerente, così noi manipoliamo il Volere e con esso creiamo la realtà. Quando qualcuno di voi giungerà alla carica di Maestro il vaso sarà ciò che voi vorrete che sia. Ora potete andare. “

*Da una lezione ai suoi allievi
del Maestro Glauco della Loggia*

Il Volere

Il primato concettuale rappresentato dalla possibilità di manipolare la volontà umana trova il suo fondamento nel pensiero metafisico sviluppato dai Niviani, che pone nel **Volere** la spiegazione di ogni fenomeno, compresa la magia.

Risultato della somma di tutte le singole volontà, il Volere costituisce il principio fondante della realtà così come è percepita dai sensi, un'unica grande entità che accomuna tutte le creature viventi; così come essa rende liberi, può quindi rendere schiavi.

Secondo il pensiero niviano ogni cosa, dalla materia inerte alle creature pensanti posseggono una volontà, una spinta ad agire e comportarsi in un determinato modo. Più la cosa è semplice, più la sua volontà sarà fissa: una pietra esercita sempre la volontà di tornare alla terra, il mare eserciterà sempre la volontà di crescere e ritirarsi provocando le maree, così come un animale predatore eserciterà sempre la volontà di cacciare. Ogni cosa esercita quindi una volontà, tanto più forte e libera quanto più è evoluta, eppure sempre comprensibile ad uno studioso accorto. Ne consegue quindi che un animale possiede una volontà più forte e più varia di un albero, un uomo possiede una volontà più forte e varia di un animale, un mago possiede una volontà più forte e varia di un uomo comune, e infine un mago che comprenda le leggi della volontà, possiede una volontà più forte degli altri maghi. La somma di ogni singola volontà, dalla più semplice e debole alla più complessa e potente, forma il Volere, una forza in continuo mutamento influenzata dalle volontà più forti, su cui in modo privilegiato agisce, naturalmente, la magia.

La scuola di magia de La Spina

Venalia ha conosciuto, durante la sua storia, cambiamenti e rivoluzioni di ogni genere. In questo contesto molte date sono da ascrivere come fondamentali nel processo di crescita politica e culturale del Principato. Certamente la data più importante, dopo la conquista dell'indipendenza del 1125, è rappresentata dall'istituzione della scuola di Magia de La Spina, nel 1180. In verità i Maestri dell'Arte venali avevano, come sempre, visto lontano. Nel 1176 i niviani trasferitisi presso Corona del Re avevano contribuito all'apertura dell'ordine degli Alchimisti di Corte (vedi le Carriere a p. 183), che di fatto toglieva il primato delle discipline alchemiche a Meridia.

Benché vivessero a Bianco Porto o Dimora, molte famiglie niviane continuavano a far studiare i propri rampolli presso maestri di magia venali, e il pericolo

che, in un tempo non troppo remoto, anche il segreto delle discipline magiche si diffondesse presso Corona Re, spinse il Principe e gli influenti Maestri dell'Arte a proteggere le proprie conoscenze. Furono così iniziati i lavori di costruzione di una grande torre nel cuore della foresta situata a sud-ovest di Candia, che avrebbe ospitato una vera e propria scuola di magia venale, riunendo tutti i Maestri che fino ad allora avevano insegnato autonomamente, seppur uniti in una sorta di corporazione. Nella nuova scuola, isolata e protetta dalla foresta, sarebbero stati ammessi solo allievi meritevoli e selezionati, oltre che di nascita venale. Frutto della necessità, questo passo obbligato ha portato ad un mutamento nell'insegnamento tradizionale.

Un tempo ogni Maestro aveva una classe di allievi/apprendisti che, pagando una retta annuale, studiavano nella sua casa per gli anni necessari a portare a termine la propria formazione. Al termine di ogni anno gli allievi sostenevano un esame e, al termine degli anni di studio, un ultimo esame al cospetto di un concilio di altri Maestri. Ogni mago che avesse così appreso i segreti delle arti arcane venali aveva poi diritto di fare un ulteriore esame per diventare a propria volta maestro e tramandare il sapere secondo i costumi d'insegnamento. Tale privilegio veniva concesso soltanto ai più abili e sapienti, ed era molto impegnativo non solo dal punto di vista intellettuale, ma anche economico in quanto la tassa di ammissione all'insegnamento era notevolmente alta.

I Maestri erano a tutti gli effetti una corporazione chiusa ed elitaria, la cui appartenenza era non solo prestigiosa, ma anche molto remunerativa.

Al nascere della Scuola della Spina agli ambienti di insegnamento casalingo si sostituirono le sobrie aule della torre, e la maggior parte dei Maestri riconosciuti furono assunti per gestire la scuola.

I Maestri sono, oggi più che mai, una categoria rispettata e temuta che esercita la propria influenza sulle nobili famiglie venali e nella stessa corte del Principe. Complice della loro fama è anche l'austero ambiente scolastico della Spina, che appare severo e distante dai bagordi cittadini e su cui poche e frammentarie sono le notizie. Sebbene alcuni cambiamenti abbiano inciso profondamente sulla realtà dell'educazione, come la promozione e catalogazione di

scritti e teorie sull'Arte, molti sono ancora i tratti comuni agli usi antichi: i Maestri dell'Arte non sono solo insegnanti, ma pensatori e ricercatori che coinvolgono Allievi ed Accoliti in discussioni e dispute. D'altro canto gli stessi studenti sanno di poter trovare nel proprio Maestro un esempio di vita, un ideale cui tendere anche nei momenti di maggiore frustrazione. Gli studi infatti sono duri e solamente i più capaci e motivati passano le "selezioni di Candia", garantendosi un'esistenza di ricerca, conoscenza e potere. I maghi de La Spina sono considerati a tutti gli effetti al servizio del Principato, e tra le loro fila si contano futuri consiglieri di corte, figli di ricchi mercanti o nobili di nascita che un giorno amministreranno il Principato.

Naturalmente ogni membro della scuola è sempre pronto a rendersi disponibile al Principe, sia per missioni di particolare e delicata entità, sia nel remoto caso di una vera e propria guerra. Coloro che riescono nelle prove ed iniziano l'apprendimento hanno l'appellativo di **Allievi**, che li contraddistingue come individui tesi allo studio dei fondamenti della Magia e dediti all'esercizio, pronti ad intervenire, se richiesto, fornendo il loro contributo al meglio.

Gli Allievi più meritevoli si elevano allo status di **Accoliti**, membri a tutti gli effetti della scuola ed alle sue dirette dipendenze. Essi rappresentano l'ossatura dell'intera istituzione, hanno la possibilità di Praticare

liberamente e mirano a fornire un contributo tanto importante da meritare la nomina a Maestri. Chi si distingue nell'esercizio delle proprie mansioni, svolge una proficua attività di ricerca o compie gesta di particolare rilievo viene investito di maggiori responsabilità, viene chiamato **Iniziato** e funge da punto di riferimento per Allievi ed Accoliti (vedi l'abilità Autorità, p. 32). I **Maestri dell'Arte** dirigono di fatto la scuola, si occupano della gestione degli Accoliti e degli Allievi fornendo loro insegnamenti e valutandone i progressi, inoltre indirizzano attraverso il Rettore la politica dell'istituto di comune accordo col Principe, che non di rado è egli stesso un Maestro. Il Rettore della scuola, portavoce dei Maestri, fa riferimento direttamente al Principe in merito ad ogni questione di rilevante importanza per il Principato.

"Sappiate dunque che ciò che ci circonda non si trova che in una fase del proprio divenire: il sole, gli alberi, noi stessi non stiamo vivendo che una tappa del lungo viaggio che è la nostra vita. D'altro canto, essendo quanto mai necessario esplorare lo stagno in cui si nuota, vi terremo anni seduti fra queste mura a studiare le leggi che governano le cose e le loro caratteristiche, nessuna esclusa. Tutto questo, Allievi, solamente per introdurvi allo studio della Metafisica e della Magia che, è bene lo sappiate da subito, non è altro che l'insieme di tutto ciò che vi rende unici: in poche parole, ora per me siete voi"

Da Introduzione all'Antica Magia Niviana, del Maestro Glauco della Loggia

POTERI MAGICI

Cantori delle Nevi, Discepoli della Fiamma, Maghi della Spina, stregoni, fattucchieri e ciarlatani: tutti costoro, nonostante le differenze dottrinali e pratiche nei loro Incantesimi, attingono al medesimo potere, quello della Magia.

Gli Incantesimi

Esistono quattro cerchi di Incantesimi progressivamente più potenti dal primo al quarto. In ogni cerchio ci sono Incantesimi **generici**, noti a tutti i maghi giunti a quel livello di potere (vedi le abilità Magia 1, 2, 3 e 4, pp. 33 e 249), e Incantesimi **rari**, che vengono custoditi come preziosi segreti nelle scuole di magia e richiedono uno studio particolare per essere lanciati (vedi le abilità Incantesimi rari e Incantesimi rari avanzati, p. 246).

Ogni Incantesimo si compone inoltre di una **formula**, che deve essere pronunciata per lanciarlo, e di una **descrizione**, che ne spiega gli effetti sul **bersaglio**. Il bersaglio è l'oggetto o la persona, distante al massimo **9 metri**, su cui l'Incantesimo viene lanciato; può trattarsi anche del mago stesso. Alcuni Incantesimi specificano nella descrizione che è necessario **toccare** il bersaglio.

È importante notare che i **benefici** dovuti a diversi incantesimi **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Rimedi erboristici, Armi e Armature ecc.) purchè **non** siano dovuti **esattamente allo stesso Incantesimo**.

Lanciare un Incantesimo

Per farlo, è necessario:

- 1) Essere liberi da bavagli o Chiamate che impediscano di parlare, e pronunciare con voce comprensibile la **formula**.
- 2) Avere **entrambe** le mani libere e con almeno 1 PL residuo, e, **contemporaneamente** alla declamazione della formula, strappare in modo visibile una Carta Magia di cerchio pari o superiore, e indicare il bersaglio tenendo in mano la metà strappata della Carta.
- 3) Indossare al massimo un'Armatura **leggera**, oppure un'Armatura **media** se l'Incantesimo è di primo cerchio. Se il mago indossa armature più pesanti non potrà utilizzare i suoi poteri.

Contrastare un Incantesimo

Gli Incantesimi **Dispersione** 1, 2, 3, 4 e **Riflessione** 1, 2, 3 hanno come bersaglio un altro Incantesimo di cerchio minore o uguale, e ne contrastano gli effetti.

Per contrastare un Incantesimo di cui si è bersaglio, è necessario **iniziare** a pronunciare la formula della Dispersione o Riflessione **prima** che il mago avversario **concluda** la sua. Difatti non appena la formula attaccante viene conclusa l'Incantesimo ha effetto, e nella maggior parte dei casi questo significa che il mago difensore non è più in grado di lanciare Incantesimi, nemmeno Dispersione o Riflessione. In caso di contestazioni, ovvero quando il difensore inizia la formula **contemporaneamente** o una frazione di secondo dopo la fine della formula attaccante, ha ragione il **difensore**.

Deve essere cura del difensore sapere a **quale cerchio** appartiene l'Incantesimo attaccante per contrastarlo correttamente. Se la Dispersione o la Riflessione del difensore non sono di cerchio sufficiente, spetta al mago attaccante comunicarlo all'avversario dichiarando **NO EFFECT**.

La formula

Si compone di tre parti:

- 1) L'**invocazione**, che è uguale per tutti gli Incantesimi: **"Per il Potere Arcano"**. I personaggi che appartengono a una Carriera magica possono, se lo desiderano, utilizzare un'invocazione modificata: **"Per la Voce Arcana"** a Altabrina, **"Per il Volere Arcano"** a Venalia e **"Per il Fuoco Arcano"** a Meridia.
- 2) La **spiegazione**, che illustra in termini IC come agisce l'Incantesimo, ad esempio **"fuggi dinanzi a me"**.
- 3) La **Chiamata**, in inglese, che dettaglia in termini di regolamento gli effetti dell'Incantesimo, ad esempio **"FEAR"**. Non tutti gli Incantesimi hanno la Chiamata nella formula, ma se ce l'hanno è obbligatorio pronunciarla. Se non specificato altrimenti, tutte le Chiamate durano 10 secondi.

Interrompere un Incantesimo

Se il mago viene interrotto durante il lancio dell'Incantesimo, deve comunque strappare la Carta Magia. Il potere va perso e l'Incantesimo non ha alcun effetto. Il mago viene interrotto se:

- 1) Subisce un danno ai PL o all'armatura
- 2) Viene colpito da un **Incantesimo** o comunque da una Chiamata i cui effetti rendono impossibile lanciare Incantesimi: FEAR, CONFUSE, MINDLESS, PARALYZE, MUTE e così via.
- 3) Viene **Bloccato** (vedi p. 49)

Incantesimi generici di primo cerchio

DISPERSIONE 1

"Per il Potere Arcano, disperdo questo Incantesimo minore!"

Annulla gli effetti di un Incantesimo di primo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui

SPINGERE A TERRA

"Per il Potere Arcano, cadi a terra! STRIKE DOWN!"

Il bersaglio è spinto al suolo da un'energia magica: STRIKE DOWN

DARDO INCANTATO

"Per il Potere Arcano, ti colpisco con un Dardo Incantato! GHOST (alla locazione)!"

Il bersaglio subisce 1 danno GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

PAURA

"Per il Potere Arcano, fuggi dinanzi a me! FEAR!"

Il mago appare al bersaglio come una creatura terrificante: FEAR

DISARMARE

"Per il Potere Arcano, lascia cadere quel (nome oggetto)! HUMBLE!"

Il bersaglio avverte un improvviso spasmo e perde la presa sull'oggetto indicato: HUMBLE

Incantesimi rari di primo cerchio

CONFUSIONE

"Per il Potere Arcano, annebbio i tuoi pensieri! CONFUSE!"

Il bersaglio si sente molto confuso ed è in grado di agire con difficoltà: CONFUSE

DISARMARE MIGLIORATO

"Per il Potere Arcano, getta tutto a terra! Doppio HUMBLE!"

Il bersaglio deve lasciar cadere tutto quello che tiene in entrambe le mani: doppio HUMBLE!

FURIA SELVAGGIA

"Per il Potere Arcano, la furia ti assale! BERSERK!"

Il bersaglio viene colto da una furia incontenibile: BERSERK

MANTO DI TENEBRA

"Per il Potere Arcano, un manto di tenebra mi avvolge!"

Per 10 secondi, il mago scompare avvolto da un manto di oscurità, come per la chiamata "Nascosto". Deve rimanere immobile o l'Incantesimo si interromperà.

RICHIAMO

"Per il Potere Arcano, ti richiamo al mio cospetto! CALLING!"

Il bersaglio prova l'impulso irresistibile di avvicinarsi al mago: CALLING

un feroce guerriero Bruto subisce l'Incantesimo Paura

RIELESSIONE 1

"Per il Potere Arcano, rifletto questo Incantesimo minore su chi lo ha lanciato!"

Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SCAGLIARE LONTANO

"Per il Potere Arcano, ti scaglio lontano! REPEL!"

Un'energia magica investe violentemente il bersaglio, spingendolo lontano: REPEL

SPIRITO DI FIAMMA

"Per il Potere Arcano, il mio spirito è di fiamma!"

Per 1 minuto, il mago aggiunge la Chiamata FLAME a tutti i Sortilegi di danno che lancia e a tutti gli attacchi con armi che sferra.

TRAFIGGERE

"Per il Potere Arcano, questo pugnale trafiggerà la tua carne!"

Entro 10 secondi il mago può aggiungere la Chiamata THROUGH a un singolo colpo portato con un Pugnale.

Incantesimi generici di secondo cerchio

DISPERSIONE 2

"Per il Potere Arcano, disperdo questo Incantesimo!"

Annulla gli effetti di un Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui

PARALISI

"Per il Potere Arcano, paralizzo il tuo corpo! PARALYZE!"

Il bersaglio è completamente paralizzato: PARALYZE

STASI

"Per il Potere Arcano, avvolgo il tuo corpo in un'aura di Stasi!"

Arresta per 10 minuti il conteggio del Sanguinamento e del Coma del bersaglio. Trascorsi i 10 minuti, ogni conteggio riprende da dove si era interrotto.

MALIA

"Per il Potere Arcano, ascolta le mie parole! CALLING MINDLESS!"

Il bersaglio toccato è come ammalato dalle parole del mago, e lo segue inebetito incapace di agire. Finché continua a parlare senza pause e mantenere il contatto

fisico, il mago può utilizzare a piacimento le Chiamate CALLING e MINDLESS sul bersaglio.

ANNULLARE IL POTERE

"Per il Potere Arcano, tolgo ogni potere a questo (nome oggetto) / quest'uomo / questa donna!"

L'oggetto indicato perde ogni potere speciale per un minuto, o finché gli effetti dell'Incantesimo non vengono Dispersi. In particolare l'incantesimo sospende i poteri di Armi e Armature da Forgia, Filtri Alchemici e Rimedi Erboristici, come se l'oggetto indicato fosse temporaneamente privato della Carta Oggetto. Non ha effetto su oggetti Indistruttibili. Se il bersaglio dell'Incantesimo è un personaggio, perde temporaneamente ogni beneficio dovuto a Cerimonie, Pozioni (ma non Veleni) e Rimedi, con l'esclusione delle ferite guarite, che rimangono tali.

Incantesimi rari di secondo cerchio

AMICIZIA

"Per il Potere Arcano, tu sei mio amico! BEEREND per 5 minuti!"

Per 5 minuti il bersaglio si comporta come se il mago fosse il suo migliore amico: BEEREND

AMMUTOLIRE

"Per il Potere Arcano, ti comando di tacere! MUTE per 30 secondi!"

Il bersaglio improvvisamente non riesce più a parlare né a produrre alcun rumore: MUTE

DARDO DEL MAESTRO

"Per il Potere Arcano, ti colpisco con un possente Dardo Incantato! GHOST DOUBLE (alla locazione)!"

Il bersaglio subisce 2 danni GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

DEBOLEZZA

"Per il Potere Arcano, ti privo di ogni energia! WEAKNESS per 30 secondi!"

Il bersaglio si sente molto indebolito, e perde due livelli di Forza: WEAKNESS

FRANTUMAZIONE

"Per il Potere Arcano, frantumo questo (nome oggetto)! SHATTER!"

L'oggetto indicato va immediatamente in frantumi: SHATTER

NUBE DI TENEBRA

"Per il Potere Arcano, una nube di tenebra mi avvolge!"
Per 30 secondi, il mago scompare avvolto da una nube di oscurità, come per il secondo livello dell'abilità Nascondersi, ma istantaneamente. Deve rimanere immobile o l'Incantesimo si interromperà.

RILESSIONE 2

"Per il Potere Arcano, rifletto questo Incantesimo su chi lo ha lanciato!"

Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SONNO

"Per il Potere Arcano, cadi addormentato! SLEEP!"
Il bersaglio viene colto da un sonno irresistibile: SLEEP

TORCIA UMANA

"Per il Potere Arcano, ardi come una torcia! ALL LOCATION FLAME STRIKE DOWN!"

Lingue di fuoco divampano dalle mani del mago danneggiando il bersaglio su tutte le locazioni e gettandolo a terra.

Incantesimi generici di terzo cerchio

CORAZZA ETEREA

"Per il Potere Arcano, una corazza eterea mi protegge!"
Per 10 minuti, il mago ottiene 3 PA supplementari, non riparabili, su tutte le locazioni.

DISPERSIONE 3

"Per il Potere Arcano, disperdo questo potente Incantesimo!"

Annulla gli effetti di un Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui

PAROLA DELLA MORTE

"Per il Potere Arcano, ascolta la Parola della Morte! GHOST TRIPLÉ (alla locazione)!"

Il bersaglio subisce 3 danni GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

Incantesimi rari di terzo cerchio

AMORE

"Per il Potere Arcano, innamorati di me! BELOVE per 2 minuti!"

Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, si innamora del mago: BELOVE

CECITÀ

"Per il Potere Arcano, i tuoi occhi sono ciechi! BLINDNESS per 1 minuto!"

Il bersaglio perde per 1 minuto la vista: BLINDNESS

CORAZZA FIAMMEGGIANTE

"Per il Potere Arcano, una corazza fiammeggiante mi avvolge!"

Per 10 minuti, il mago deve dichiarare SHATTER a tutte le armi che impugna o che lo colpiscono.

DISARMARE DI MASSA

"Per il Potere Arcano, gettate tutti a terra un'arma! MASS HUMBLE!"

Tutti i bersagli coinvolti devono gettare a terra uno a scelta degli oggetti o armi che tengono in mano: HUMBLE

ESSENZA DEL FUOCO

"Per il Potere Arcano, la sacra essenza del fuoco ti colpirà! HOLY FLAME (alla locazione)!"

Il bersaglio subisce 1 danno HOLY FLAME al tronco oppure alla locazione specificata.

MEDITAZIONE FORZATA

"Per il Potere Arcano, guarda dentro te stesso! MINDLESS per 2 minuti!"

Il bersaglio improvvisamente si disinteressa di tutto quello che gli accade intorno e non è più in grado di agire: MINDLESS

PAURA DI MASSA

"Per il Potere Arcano, fuggite tutti dinanzi a me! MASS FEAR!"

Il mago appare come una creatura terrificante a un intero gruppo di persone: FEAR

RILESSIONE 3

"Per il Potere Arcano, rifletto questo potente Incantesimo su chi lo ha lanciato!"

Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato sul mago o

entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SONNO PROFONDO

"Per il Potere Arcano, cadí in un sonno profondo! SLEEP per 1 minuto!"

Il bersaglio viene colto da un sonno profondo e irresistibile: SLEEP



Incantesimi generici di quarto cerchio

CORPO DI PIETRA

"Per il Potere Arcano, il mio corpo diventa pietra!"
Finché resta immobile e senza parlare, il mago è una statua di pietra solidamente ancorata al suolo. È immune a tutti i danni e tutte le Chiamate tranne HOLY, e non è possibile trasportarlo in alcun modo. Non soffre gli effetti del Sanguinamento, del Coma, né di Veleni o Malattie: per lui il tempo non trascorre. È possibile interrompere l'Incantesimo solo lanciando Dispersione 4, oppure colpendo il mago con danni HOLY fino a farlo cadere in Coma.

DISPERSIONE 4

"Per il Potere Arcano, disperdo questo supremo Incantesimo!"

Annulla gli effetti di un Incantesimo di qualsiasi cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui

TERREMOTO

"Per il Potere Arcano, che la terra tremi! MASS STRIKE DOWN!"

Per 1 minuto, il mago può utilizzare a piacimento le Chiamate STRIKE DOWN e MASS STRIKE DOWN.

Incantesimi rari di quarto cerchio

DOMINAZIONE

"Per il Potere Arcano, obbedisci ai miei ordini! DOMINATION per 5 minuti!"

Il bersaglio diventa il servo fedele del mago: DOMINATION

LEGGERE LA MENTE

"Per il Potere Arcano, leggo la tua debole mente! MINDLESS per 30 secondi!"

Prima di lanciare questo Incantesimo, il mago deve scrivere (OOC) su un foglio di carta 3 domande che intende rivolgere al bersaglio. Il bersaglio entro i 30 secondi deve rispondere sinceramente e al meglio delle sue capacità, utilizzando 1 singola parola per ogni domanda. Contrariamente a quanto accade per gli altri Incantesimi, il bersaglio non ricorda nulla di quanto avvenuto.

PALLA DI FUOCO

"Per il Potere Arcano, una Palla di Fuoco vi colpisce! MASS ALL LOCATION FLAME STRIKE DOWN!"

Fiamme divampano dinanzi al mago, infliggendo 1 danno FLAME in ogni locazione e gettando a terra tutti i bersagli coinvolti.

PLAUSO DELLA FOLLA

"Per il Potere Arcano, il mio fascino è irresistibile! MASS BEFRIEND per 5 minuti!"

Tutti i bersagli coinvolti improvvisamente tengono il mago in altissima considerazione, come se fosse il loro migliore amico: BEFRIEND

RAGGIO SOLARE

"Per il Potere Arcano, un raggio solare ti trafigge! FLAME FATAL!"

Il cuore del bersaglio viene incenerito da un caldissimo getto di fiamma: FLAME FATAL al tronco.

VERO AMORE

"Per il Potere Arcano, innamorati perdutamente di me! BELOVE per 10 minuti!"

Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, si innamora del mago: BELOVE

RELIGIONE

GLI SPIRITI E L'OLTRETOMBA

Fin dai tempi più antichi in cui si perde la memoria degli uomini, gli Elfi narrano di come tutte le creature posseggano uno spirito, una parte di esse che sopravvive alla morte corporale. Al sopraggiungere del trapasso di ogni creatura la sua componente materiale deperisce fino a scomparire, ma la sua parte spirituale permane e può manifestarsi in forma intangibile ma reale, o addirittura interagire con i viventi. La presenza degli spiriti generati dai morti è conoscenza antichissima e radicata in tutte le culture, che infatti hanno nelle cerimonie di sepoltura il loro primo elemento di civiltà. Si dice che i ferali Brutti, flagello degli Elfi nei tempi remoti in cui nessun uomo aveva ancora calcato il suolo delle Terre Spezzate, comunicassero in modo bestiale come fanno i lupi o gli uccelli, ma compissero già dei

primitivi riti di tumulazione per esorcizzare gli spiriti dei propri morti.

Benché l'idea dell'aldilà, o il luogo in cui gli spiriti dimorano, si sia sviluppata in modo molto diverso da popolo a popolo, da cultura a cultura, un aspetto ricorrente è la credenza che esista un qualche tipo di esistenza dopo la morte. Diffusa è inoltre la convinzione che tale esistenza non sia propria alla Natura, al Creato o al Mondo dei Viventi, e che quando gli spiriti dei morti si trovano presso i vivi siano innaturali, sofferenti, aggressivi, pericolosi. Non è infatti infrequente che lo spirito di un defunto torni a funestare, molesto ed incorporeo, il villaggio da cui proviene, il luogo in cui è morto o addirittura i suoi assassini. Ogni culto religioso ha quindi sempre avuto i propri riti di



Castelbruma rende l'ultimo omaggio a un caduto

scongiurazione degli spiriti da compiersi durante la sepoltura.

Il regno dei morti assume quindi diversa caratterizzazione nelle religioni più diffuse delle Terre Spezzate.

L'antico culto del Fuoco degli Adusti sosteneva che il Sole, come genera le ombre degli uomini, genera anche l'ombra del mondo e che quando una creatura muore la scintilla di vita in essa racchiusa vada ad alimentare il Sole, e rimanga soltanto l'ombra, lo spirito che è malvagio e che deve raggiungere la dimensione delle ombre.

I culti generati dal credo degli Elfi che ancora sopravvivono presso gli Eredi, i Pitti ed i popoli di Altabrina e Castelbruma (vedi Religione. Gli Antichi Culti, p. 95) pensano che ogni creatura o cosa possenga un proprio spirito, e che il regno degli spiriti sia sovrapposto a quello dei viventi, sempre presente seppur non sempre visibile. L'"anima" dei defunti si ricongiunge quindi alla Dea, alla Natura, alla Grande Anima, o al Mondo degli Spiriti, riunendosi al Tutto secondo il pensiero di Elfi ed Eredi, o riunendosi allo Spirito più affine (il vento, il mare, l'orso, la montagna ecc) secondo le credenze di Pitti, Bruti e Uomini del Mare di Altabrina e Castelbruma.

La dottrina della Tetrade distingue invece l'anima, o Corpo Celestiale, dallo spirito, o Corpo Spirituale (vedi Religione. Il Culto della Tetrade, p. 100), e benché entrambi siano immortali presentano significative

differenze. Lo spirito è presente alla nascita in ogni creatura senziente, ed è il Dono che la Dea Aeterna fa agli uomini e che causa la loro finitudine e li conduce alla morte. Lo spirito è negativo, distruttivo, genera paure ed orrore, e quando si libera del corpo desidera il male degli uomini e cerca di compierlo, per questo deve essere bandito dai sacerdoti della Tetrade nell'Oltretomba, in cui starà nell'oblio per sempre. L'anima non è invece presente negli uomini alla nascita, ma viene conquistata dai fedeli conducendo una vita virtuosa e guadagnandosi così il Dono che il Dio Sidereo concede a chi segue il cammino della rettitudine. L'Anima è perfetta e incorruttibile, e quando un fedele muore essa ascende presso Sidereo e vive in eterno nella grazia divina, conquistandosi gloria e ricordo imperituro presso i viventi. Il mito vuole che nella notte rifulgano nel Cielo, che è Regno di Sidereo, i Corpi Celestiali di coloro che hanno seguito la via virtuosa, e che illuminano con il proprio esempio il cammino degli uomini. Secondo la religione Tetradica l'essenza dell'uomo si trova nel Corpo Celestiale, ed è quindi destinata all'eterna beatitudine dopo la morte, ma coloro che vivono nell'empietà e che non seguono la Via Virtuosa indicata dagli Dei non si guadagneranno l'Anima, e la loro essenza rimarrà dunque legata al loro Corpo Spirituale, destinata per sempre alla sofferenza e alla paura nell'Oltretomba.

L'ANTICA RELIGIONE

Introduzione

Molto tempo prima che gli uomini di qualsiasi stirpe mettessero piede sulle Terre Spezzate, gli Elfi vi vivevano, praticando il loro culto. Quando vennero in contatto con le altre genti, non esitarono a tramandare loro tutto il proprio bagaglio di credenze, oltre ai propri atteggiamenti culturali e filosofici. Ovviamente, tutte queste conoscenze vennero filtrate dalla sensibilità propria di ciascuna genia, e l'Antica Religione assunse caratteri differenti in ogni luogo delle Terre Spezzate. A Neenuvar, dove gli Antichi avevano rifondato il proprio antico regno, gli Elfi stessi e i loro discendenti, gli Eredi, continuarono a venerare quella che tipicamente chiamavano "la Dea" nella forma del cielo stellato, dei riflessi sulle acque, delle cime e delle curve dei monti. Gli Elfi, infatti, credevano che ogni essere vivente fosse parte di un unico spirito vitale, una potenza di cui ogni albero, ogni singolo filo d'erba, ogni più piccolo insetto, ognuno di loro stessi era parte

integrante, e in cui nulla e nessuno era indispensabile. Seguendo la propria indole davano infatti un volto ed un aspetto femminile a questo spirito, che chiamavano con molti nomi della loro antica lingua, ma più spesso, come presto appresero gli Eredi, semplicemente "i Aran", che significava "la Regina", e che questi resero nella lingua degli Uomini come "la Dea".

Gli Elfi non sentivano la necessità di dedicare alla Dea dei veri e propri luoghi di culto, poiché la natura offriva già scorci splendidi in cui venerarla, ma non poterono resistere alla tentazione di celebrare qualcosa di tanto sublime con piccole opere architettoniche. Fu così che iniziarono a sorgere degli altari in mezzo alle radure e lungo i corsi e gli specchi d'acqua, poiché era in questi luoghi che essi sentivano maggiormente esplodere il potere della vita a loro tanto cara, seguiti poi da alcune eleganti costruzioni che, anche in Principati in cui da secoli regna il culto tetradico, sopravvivono nel folto delle selve ad imperitura memoria dei Re della Primavera. Quasi ad assecondare radure, rivi e sponde, gli Elfi costruivano templi a cielo aperto con colonne

finemente lavorate, archi ed altari, strutture aperte quindi, che non frapponessero barriere tra loro e la natura circostante.

Per gli Elfi il culto della Dea non prevedeva, ne prevede tutt'oggi presso gli Eredi, cerimonie o preghiere prestabilite. La liturgia ha sempre avuto un carattere estremamente spontaneo, e ciascun credente è uso rivolgersi alla Dea o agli spiriti nella maniera che ritiene più consona alla situazione. Di norma i momenti di estrema consapevolezza mistica, da cui si traggono presagi o in seguito ai quali vengono costruiti i particolari templi a cielo aperto del culto elfico, sono legati a fenomeni naturali sublimi, sia splendidi che terribili. Ecco dunque che da una tempesta, da un arcobaleno, dal riflesso del sole sulle acque di un lago, i Aran si manifesta ai suoi fedeli.

A Meridia e Venalia il culto antico era mutuato dal popolo degli Adusti e dall'antico Impero del Fuoco, ma è praticamente sparito sotto i colpi della predicazione operata dai seguaci della Tetrade e dalla conversione forzata che il dominio valniano impose ai propri vassalli.

A Corona del Re e Valleterna, nonostante sopravvivano templi in rovina dell'antico culto della Dea, nacque ed ebbe il primo seguito la religione tetradica, che è forte e radicata tanto da causare aperta avversione nei confronti dell'antico culto da parte dei fedeli.

Nei territori di Castelbruma ed Altabrina il culto degli spiriti giunse attraverso i pittici, e si diffuse rapidamente anche presso i brutici, e, successivamente, gli uomini del mare che vi si insediavano. La forma in cui l'antico culto degli Elfi fu tramandato dal popolo degli uomini dipinti fu più semplice e manifesto. L'unico spirito di cui ogni cosa è parte si frammentò, nel credo derivato da quello elfico, in tanti spiriti diversi, "spiriti di tutte le cose" la cui natura è imperscrutabile ai viventi e la cui comprensione giunge attraverso riti e cerimonie atte a compiacerli, ad avvicinarli, a mettersi in comunicazione con essi.

L'Antica Religione a Neenuvar

Neenuvar, ovviamente, è il luogo dove l'Antica Religione è rimasta fedele agli antichi dettami, poiché qui alcuni dei credenti attuali sono gli stessi che la insegnarono agli uomini.

Il fulcro dell'Antica Religione neenuvaren resta, naturalmente, la Dea; ella, però, non viene rappresentata in maniera univoca, bensì nei diversi aspetti in cui la natura stessa tanto amata dagli Elfi si presenta: può essere Nentari, la Regina delle Acque, o Elentari, la Regina delle Stelle; ad ogni modo, ella è sempre

ovunque, e pervade ogni singola manifestazione della vita a Neenuvar.

Nel cuore delle foreste, dove la natura è più aggressiva e selvaggia, i Pittici celebrano la Dea con cerimonie e consuetudini popolari, ed i segni che gli uomini dagli occhi dipinti traggono dai fenomeni naturali sono più frequenti e cruenti di quanto non sia consueto presso gli Eredi e gli uomini. Canti e danze sciamanici atti ad imitare suoni e movimenti della natura sono tipici della cultura più selvaggia dei Neenuvaren, cerimonie in cui si cerca di comprendere la natura delle cose entrando in sintonia con essa.

A Neenuvar si celebrano sempre i doni concessi dalla natura, onorando gli spiriti come fanno i Pittici, ritirandosi in silenziosa preghiera in luoghi romiti e bellissimi, oppure semplicemente cantando al tramonto o durante una tempesta.

L'Antica Religione ad

Altabrina

Sorprendentemente, coloro che meglio recepirono il messaggio religioso degli Elfi furono i rudi uomini del Nord ed i Brutici che da sempre costituivano la loro nemesi. Naturalmente, la loro concezione della Antica Religione fu filtrata dai Pittici che se ne fecero portatori, ed è dunque molto differente da quella neenuvaren; ciò non toglie però che Altabrina rimane il luogo degli uomini ove l'Antica Religione è più fortemente radicata e praticata.

Gli abitanti di Altabrina credono che oltre al mondo in cui si trovano gli esseri viventi, esista una dimensione degli spiriti, "spiriti di tutte le cose", entità forti e deboli che non sono soggette alle leggi della vita e della morte e che sovrintendono ad ogni manifestazione vitale o naturale in diversa misura, ad esempio lo spirito del vento, lo spirito della terra e così via. Ma soprattutto, i Brinnici hanno una forte venerazione per gli spiriti degli animali, in primis lo spirito del Lupo, nelle loro manifestazioni sia maschili sia femminili. Per scongiurare la tempesta, essi invocano lo spirito del Corvo altrettanto spesso che quello del Vento. Allo stesso modo, quando una madre è in procinto di dare alla luce un bambino, le sue levatrici possono invocare lo spirito della Madre, o quello di qualunque femmina animale sia apparsa durante il travaglio; in questi casi, il destino del nascituro sarà considerato legato a quello di quel particolare animale.

Gli spiriti regolano ogni cosa, ed hanno il potere di influenzarla attraverso le proprie manifestazioni, così i fedeli possono entrare in comunicazione con essi, comprenderne le intenzioni, evocarne la forza o la benevolenza, contrastarli o pacificarli nel caso siano adirati.

I Brinnici credono inoltre che gli spiriti animali in circostanze eccezionali si incarnino in animali corrispondenti di particolari qualità, dando vita ad una bestia spaventosa, dotata di caratteristiche leggendarie. È proprio in molte leggende compaiono animali posseduti dai propri spiriti che hanno guidato le genti di Altabrina in particolari battaglie, o di lupi posseduti dallo spirito del Lupo che terrorizzavano i villaggi, sconfitti da eroi dai nomi imperituri.

Tanto forte è la credenza negli spiriti animali, che i lignaggi brinnici più illustri sono consacrati proprio ad uno di essi.

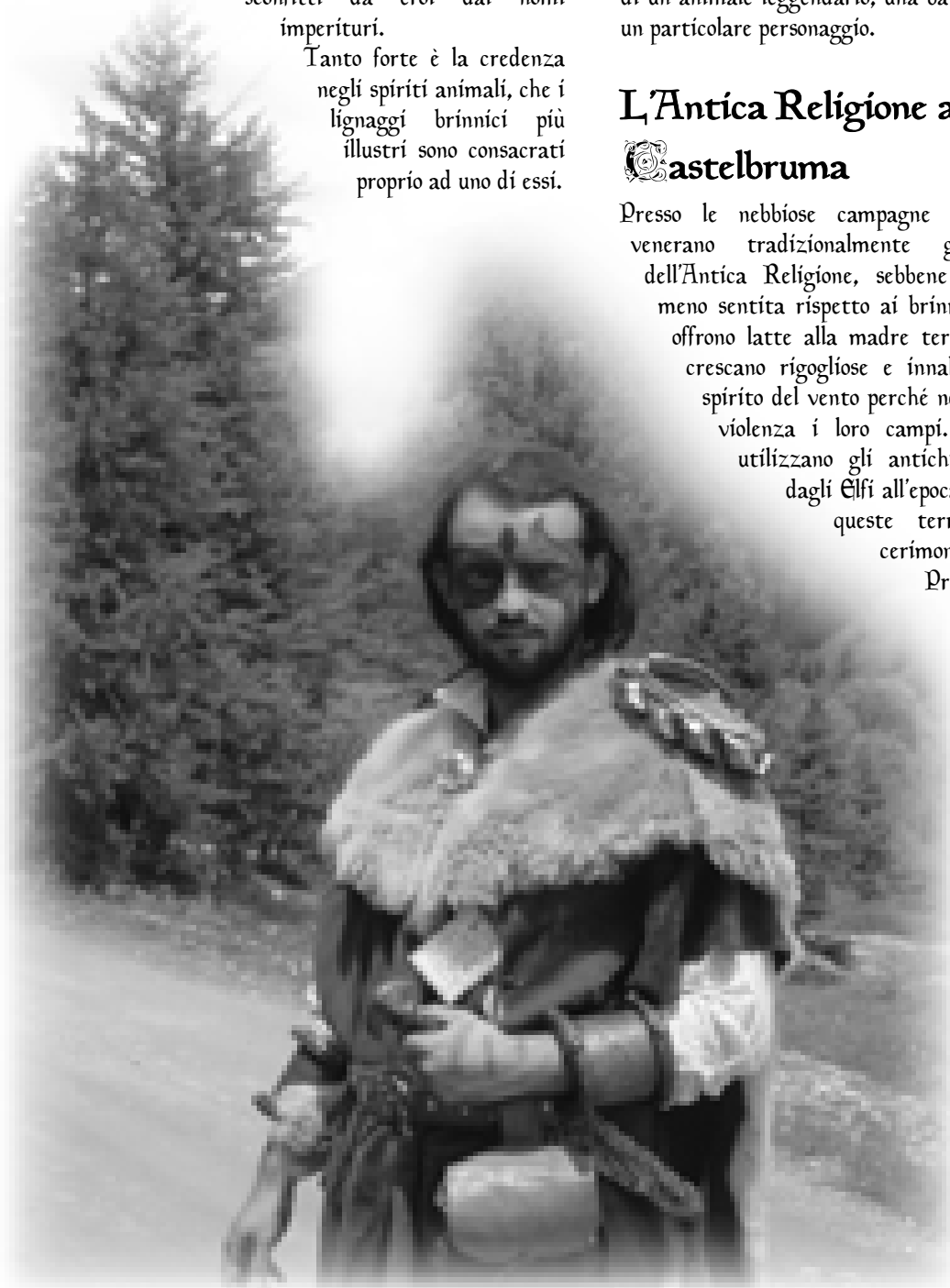
I riti e le celebrazioni sono sempre occasioni di festa caratterizzate da musica, canti, danze frenetiche, consumo di estratti naturali in grado di amplificare il potere sciamanico di "visione" degli spiriti. Effettuate spesso durante la notte o anche per interi giorni consecutivi, le cerimonie si svolgono sempre in luoghi sacri, centenari circoli di pietre o posti significativi in cui è accaduto qualcosa di importante, come la caccia di un animale leggendario, una battaglia o la morte di un particolare personaggio.

L'Antica Religione a

Castelbruma

Presso le nebbiose campagne di Castelbruma si venerano tradizionalmente gli spiriti propri dell'Antica Religione, sebbene in maniera molto meno sentita rispetto ai brinnici: molti contadini offrono latte alla madre terra affinché le messi crescano rigogliose e innalzano preghiere allo spirito del vento perché non spazzi con troppa violenza i loro campi. Non di rado essi utilizzano gli antichi santuari costruiti dagli Elfi all'epoca del loro dominio su queste terre per le proprie cerimonie propiziatorie.

Presso le genti di



Falcobrando, Sciamano del Clan del Falco e Principe di Altabrina

Castelbruma il culto è dunque vivo, sebbene il popolo non sia particolarmente legato alla dimensione spirituale. La lotta per la sopravvivenza ed il predominio rendono i brumiani gente pratica e schietta, che onora gli spiriti e pratica preghiere e scongiuri, ma in modo per nulla drammatico o spettacolare. Le invocazioni individuali e spesso silenziose, e le preghiere collettive praticate velocemente come se la paura nel mondo degli spiriti fosse molto più forte della speranza riposta in esso, caratterizzano il culto brumiano.

Ma l'Antica Religione non è viva a Castelbruma esclusivamente presso il popolo; è infatti cosa nota che anche alcune delle famiglie nobili abbiano il proprio spirito guida tra gli animali.

La situazione religiosa a Castelbruma è dunque quanto mai delicata, poiché da una parte la Tetrade rappresenta la religione ufficiale ed è presente nelle città con templi e prelati, dall'altra invece le tradizioni legate agli spiriti di tutte le cose sono ancora molto forti, specie presso i bruti o nelle campagne.

Figure religiose: Sciamani e Druidi

Dato il suo carattere fondamentalmente spontaneo, non esiste una organizzazione ecclesiastica dedicata all'Antico Culto. Gli sciamani brinnici si riconoscono dall'anzianità o dalla fama, e quando ricoprono un ruolo importante all'interno del Clan vengono nominati Alfieri. Ogni sciamano può prendere sotto di sé degli apprendisti, che solitamente lo aiutano nell'officiare le cerimonie; ma solo quando uno sciamano compie il "rito della vera vista" può essere chiamato tale ed officiare a tutti gli effetti. Il "Rito della vera vista" è dunque la prova iniziatica che ogni sciamano compie, e in cui deve dimostrare coraggio e determinazione. I termini della prova vengono tenuti gelosamente segreti, solo di fronte alla presenza di uno sciamano anziano è possibile compiere il rito, e si dice che il fallimento della prova significhi la follia per l'uomo che abbia provato senza essere pronto, che egli sia destinato a vagare per sempre tra i due mondi, quello degli spiriti e quello dei viventi, cieco e sordo ad entrambi.

I druidi, nonostante studino le arti della preghiera e dell'erboristeria presso la Volta dell'Armonia, spesso tornano nelle città natali, o, nel caso dei pittì, nelle foreste con la propria gente. Qui spesso diventano consiglieri, saggi e sapienti, stimati erboristi e guaritori le cui pratiche sono apprezzate e rispettate: ricoprono dunque un ruolo di riferimento per la comunità.

Riti dell'Antica Religione

In tutti i luoghi dove il culto degli spiriti è ancora forte, la celebrazione di alcuni particolari giorni di festa è rimasta invariata per secoli, spesso prendendo l'abbrivio dalle antiche pratiche degli elfi che sopravvivono ancora a Neenuvar.

NASCITA

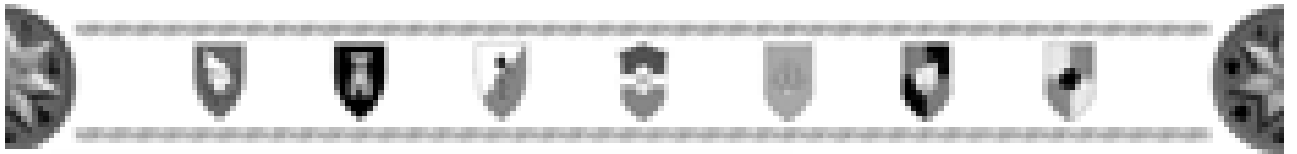
Mentre i seguaci del culto della Tetrade celebrano il giorno in cui un bambino entra a far parte della società ricevendo un nome, spesso dopo un anno e oltre dalla propria nascita, chi venera l'antica religione festeggia l'ingresso del nascituro il giorno stesso in cui viene al mondo. A Neenuvar la testa del bambino viene cosparsa di acqua, e vengono impartite benedizioni su di lui affinché egli possa vivere felicemente fino al giorno in cui le acque non lo chiameranno a sé.

Presso le gelide terre di Altabrina invece i riti iniziano durante il parto e procedono fino al momento della nascita, interrogando gli spiriti sul futuro del nuovo nato: a seconda degli auspici giunti il bambino riceverà un nome. Infine a Castelbruma, alcuni giorni dopo la nascita, viene organizzata una battuta di caccia in onore del bambino, e il suo cuore bagnato con il sangue della creatura più feroce rimasta preda dei cacciatori, per renderlo forte e coraggioso.

MATRIMONIO

Presso gli Elfi il matrimonio, forse la più importante delle cerimonie, avviene sulle rive di un lago o uno





un antico tumulo

stagno, solitamente sotto le fronde di un salice. L'officiante, in piedi di fronte ai due sposi, inizialmente invoca la Dea affinché vegli sul matrimonio, quindi chiede loro se l'unione è consensuale per entrambi. Infine, ricorda ai due che la loro vita come una sola creatura si dovrà integrare nel Tutto, o ne verrà distrutta. I futuri marito e moglie si bagnano dunque vicendevolmente la testa con l'acqua del lago, promettendosi di restare uniti e fedeli fin quando le acque non li avvolgeranno per sempre.

Lo sposalizio è in ultimo sancito dallo scambio dei bracciali nuziali, due cerchi di metallo uniti da un sottile filo di seta che viene spezzato al termine della cerimonia: da quel momento, la coppia è effettivamente sposata, e il filo di seta ne simboleggia l'unione.

Dopo la cerimonia, i due presenziano al posto d'onore di un banchetto allestito per l'occasione, cui prendono parte entrambe le famiglie e un gran numero di amici e persone care agli sposi; la mancanza di uno dei due rami familiari è considerata molto malaugurante per il matrimonio.

Esistono ovviamente moltissime varianti del rito, di cui nessuna però presenta delle formule fisse. Ad Altabrina, infatti, è uso che gli sposi, invece del rito dell'acqua, si rivestano l'un l'altro con la pelliccia del loro animale guida, come pure fra i nobili di Castelbruma legati all'antico culto. Molto spesso, invece, i Bruti officiano cerimonie molto più spicce, che si concludono con chiassose scorpacciate di carne, talvolta di dubbia natura; presso i Pitti, il matrimonio è un evento cui spesso prende parte l'intera tribù, e le danze e i canti che ne seguono possono durare anche interi giorni.

FUNERALE

Altra cerimonia particolarmente rilevante è il funerale. Presso gli Elfi e gli Eredi, i morti vengono tradizionalmente affidati alle acque, dunque il sacerdote invoca la Dea affinché essa possa abbracciare il defunto con le sue acque e reintegrarlo nel Tutto, facendo sì che la sua anima possa scindersi e rientrare fra i viventi in altre forme.

Presso le genti di Altabrina invece, si è sviluppato un particolare rito funebre, durante il quale viene ricordata la forza (fisica e d'animo) del defunto e si pregano gli spiriti perché questa possa rivivere in coloro che in vita gli erano vicini. Al termine

dell'omelia, gli amici e i parenti mangiano un pezzetto del cuore del defunto, e lo seppelliscono personalmente assieme alle ossa dei suoi antenati. Anziani di un certo rilievo, sciamani e capiclan spesso vengono interrati dagli alfiere del clan, e non dai parenti, a simboleggiare che essi erano come padri e fratelli dell'intera comunità. Talvolta vengono inoltre presi frammenti di ossa o ciocche di capelli e barba che vengono gelosamente custoditi come preziosi talismani. Non è raro, specie presso i Pitti, che questi frammenti vengano incastonati all'interno di anelli e medaglioni, divenendo così veri e propri gioielli.

Anche a Castelbruma vi sono riti simili, ma a causa del controllo esercitato dalla Tetrade, spesso i corpi vengono semplicemente inumati nella terra.

Ad Altabrina e Castelbruma vi è un'ulteriore tappa della vita di un uomo, oltre alla nascita, il matrimonio e la morte, che viene celebrata con riti religiosi. Questa è il compimento del quattordicesimo anno di età, ovvero il momento in cui si diventa uomini e si acquista il diritto di cacciare, di essere responsabile di se stessi e della comunità, sia essa il ducato brumiano o il clan brinnico. La cerimonia d'iniziazione che si associa a questo importante giorno si svolge spesso unendo diversi giovani in "età da caccia" e prevede naturalmente la loro iniziazione all'arte venatoria e, tradizionalmente, il dono ai giovani del loro primo pugnale, o del primo arco da caccia.

A Castelbruma, tradizionalmente, ai riti o ai giorni di festa di ogni genere si associa sempre una grande battuta di caccia, il cui esito viene interpretato quale auspicio e le cui prede costituiscono il cuore del banchetto.



IL CULTO DELLA TETRADE

Introduzione

La religione più diffusa nelle Terre Spezzate nonché quella adottata ufficialmente dal Re e da tutti i Principi è il Culto della Tetrade. Nato presso Valleterna dalla predicazione del Devoto Castamante, il culto tetradico venera quattro Divinità creatrici e custodi del Creato, distinte ma complementari tra loro, che regolano ogni cosa e che, tramite i Devoti (corrispettivo dei santi) indicano ai fedeli il cammino sia spirituale che materiale da perseguire per giungere all'immortalità dell'anima. Tale percorso, secondo i precetti della Tetrade, viene detto la Via Virtuosa.

Il culto della Tetrade nasce durante i Secoli Bui, e si diffonde di pari passo agli ideali di nobiltà e cavalleria, che sono la massima espressione dell'uomo nel cercare di percorrere la Via Virtuosa. Nonostante esprima concetti teologici profondi e si sviluppi in una dottrina elaborata, specialmente rispetto alla semplicità degli antichi culti sciamanici, la Tetrade porta un messaggio di speranza che viene immediatamente colto dai popoli delle Terre Spezzate, che scorgono nella nuova religione la via per raggiungere la pace, l'armonia e la giustizia. I quattro dei infatti non solo regolano le leggi del mondo e degli uomini, ma offrono ai fedeli, tramite gli insegnamenti del Profeta e dei Devoti e le predicazioni dei sacerdoti, una vita equa e giusta che conduca all'eterna beatitudine e alla gloria imperitura.

Tetrade e Via Virtuosa

Il simbolo della Tetrade è un rombo allungato verso l'alto, in cui i quattro dei sono disposti in corrispondenza dei quattro angoli. Canuto e Sidereo sono dei della ragione, che sempre deve guidare le vite degli uomini, Laetitia ed Aeterna sono le dee delle emozioni, che sempre devono influenzare le vite degli uomini. Mentre la ragione "come la Luce del Sole che nutre ed illumina il Creato" indica ai fedeli il giusto cammino, le emozioni "come la Notte fonda con le sue delizie ed i suoi orrori" distolgono dalla virtù e dalla rettitudine (termine proprio della cultura della Tetrade, un uomo "retto", "diritto", è infatti un uomo avviato verso l'ascensione a

il Vicario Nicodemo Vermigliani, nipote del Barone Innocenzo

Sidereo, un uomo che segue la Via Virtuosa).

SIDÈREO

Il Glorioso, il Perfettissimo è l'estrema ragione, fine a cui l'uomo deve tendere, ideale altissimo e perfetto a cui l'uomo aspira e che viene raggiunto attraverso la Via Virtuosa. Gli uomini che vivono in grazia di Sidereo ascendono a lui in morte, la loro essenza vive per sempre in gloria e si sublima nel ricordo, che ne fa un esempio per i viventi.

I suoi simboli spirituali sono l'**Oriente**, l'**Estate**, il **Cielo**. Sidereo è l'astro che ogni giorno illumina la sua creazione, il **Sole**.

Nelle rappresentazioni sacre Sidereo è raffigurato come un uomo dall'età indefinibile, completamente calvo, con gli occhi azzurri e penetranti.

CANUTO

Il Buon Vegliardo, Protettore degli Uomini, Signore dei mestieri e delle arti, della fatica e della guerra, il Forte. Protegge gli artigiani e sovrintende a tutto ciò che gli uomini possono fare con le proprie mani e con il sudore della fronte, l'arte che è costruzione frutto della ragione, e la guerra che è ricerca della pace e lotta dell'empietà, e dunque tensione verso Sidereo. I suoi simboli spirituali sono l'**Occidente**, l'**Autunno**, la **Terra**, nel cielo viene identificato con la stella rossa della guerra, detta anche Canuto (Marte).

Nelle rappresentazioni sacre Canuto è raffigurato come un vecchio ancora forte e vitale, con capelli e barba bianchi.

LAETITIA

Dea della vita, delle passioni e desideri, della natura benevola, delle messi, della fertilità e della guarigione. Signora dell'amore e dei sentimenti, rappresenta la passione, gli impulsi e i desideri, che l'uomo deve abbracciare per essere completo ed agire nel bene, ma in cui non deve eccedere, altrimenti sarà ambizioso, cupido, avido, temerario, distogliendosi dalla virtù e avvicinandosi all'empietà.

I suoi simboli spirituali sono il **Sud**, la **Primavera**, l'**Acqua**, nel cielo viene identificata come la stella luminosa del vespro, o Laetitia (Venere).

Nelle rappresentazioni sacre Laetitia è raffigurata come una fanciulla bionda di bellezza piena ed aggraziata.

AETERNA

Signora dell'Oltretomba, dea della paura e della morte, Flagello dei Codardi, punisce e purifica gli uomini con sventure, sofferenze e malattie. La Signora Silente rappresenta gli istinti e la paura, che l'uomo deve assecondare per essere saggio, ma in cui non deve

eccedere, altrimenti sarà meschino, vile e malvagio, percorrendo la via dell'empietà e non della virtù.

I suoi simboli spirituali sono il **Nord**, l'**Inverno**, il **Fuoco**, nel cielo viene identificata come la Luna mutevole che domina la notte.

Nelle rappresentazioni sacre Aeterna è, alternativamente, raffigurata come una vecchia megera grigia o come una donna di età indefinita con capelli ed occhi neri.

Laetitia ed Aeterna rappresentano, nel cammino dell'uomo verso la propria anima e la grazia di Sidereo, due forze contrapposte che devono essere moderate. L'eccesso nell'una o nell'altra, o ancor peggio in entrambe, è deleterio e nocivo per l'uomo, che condanna se stesso al peccato in vita e all'eterna sofferenza in morte.

Seguire la Via Virtuosa significa vivere secondo i precetti della dottrina della Tetrade, ovvero lavorando secondo le proprie capacità ed inclinazioni, onorando Canuto, agendo in perfetto equilibrio ed armonia tra le pulsioni di Laetitia ed Aeterna, e tendendo naturalmente alla ragione somma, che è Sidereo.

I Sacerdoti fungono quindi come da schermi, conoscono e venerano indistintamente la Tetrade, in alcuni casi ispirandosi (tramite ad esempio la fondazione di ordini monastici) alla filosofia di una particolare divinità o alla predicazione di un Devoto. Predicano la morigeratezza e la repulsione degli eccessi per facilitare il cammino dell'anima verso Sidereo.

Dottrina della Tetrade

La base della Dottrina tetradica è che il cosmo nasca e si evolva secondo un ordine immutabile, razionale, perfetto e necessario, che governa e sorregge infallibilmente tutte le cose e le fa essere e conservarsi quelle che sono. Tale ordine è identificato con la Tetrade, unione indivisibile e complementare delle quattro divinità, da cui ogni parte del creato proviene e ritorna, e che regola secondo divina ragione (di cui Sidereo è prima rappresentazione) ogni cosa.

Il fato stesso si identifica con l'ordine necessario del mondo. E poiché tale ordine proviene dalla Tetrade e, anzi, coincide con essa, il destino non è un'entità malefica, cieca e negativa, bensì una struttura benefica e razionale che agisce sempre per ricondurre singoli uomini o popoli verso la virtù, a volte secondo vie difficilmente comprensibili all'intelletto umano.

Tutto avviene secondo necessità ed in conformità con la Tetrade, una necessità che fa accadere esattamente ciò che è bene che accada. Tutto ciò che esiste è stato dunque creato per l'uomo, compreso ciò che a prima vista potrebbe sembrare negativo: *".. le bestie feroci esistono affinché l'uomo possa esercitare la sua forza e*

comprenda il valore della serenità e della pace, i denti velenosi delle serpi affinché l'uomo sviluppi l'ingegno di guarigione e medicamento, le cimici affinché non dorma troppo, le carestie affinché non si abbandoni alla mollezza e conosca il valore del benessere, e non dell'abbondanza, e così via".

L'uomo è quindi parte del disegno della Tetrade, e possiede sopra ad ogni altra creatura i doni divini (vedi riquadro: Quattro Corpi, o i Doni degli Dei, p. 103) che lo rendono partecipe e consapevole dell'ordine tetradico che, inevitabilmente, conduce al bene. Il bene degli uomini, la loro felicità, risiede nella compiuta realizzazione di se stessi e della propria natura, e poiché per disposizione divina l'uomo tende alla Tetrade e alla somma ragione, gli uomini saranno compiuti solo se vivranno secondo ragione, ovvero secondo Virtù, realizzando in modo armonico le proprie facoltà. La Virtù assume nomi diversi a seconda degli ambiti in cui viene esercitata, la saggezza verte sui compiti dell'uomo, la temperanza sugli impulsi, la fortezza sugli ostacoli, la giustizia sui rapporti tra gli uomini.

La Via Virtuosa è dunque questo: un cammino che inizia con la fede, ovvero l'accettazione e la comprensione della Tetrade, e che impone quale dovere di ogni

"Vi è certo una vera legge, la retta ragione che proviene dalla Tetrade. Diffusa tra tutti, costante, eterna, che con il suo comando invita alla virtù e con il suo divieto distoglie dal commettere atti empì. Tale legge non sarà diversa a Meridia o a Castelbruma o dall'oggi al domani, ma come unica, eterna, immutabile giustizia governerà tutti i popoli ed in ogni tempo."

uomo la comprensione e la realizzazione del proprio compito all'interno dell'ordine tetradico (ogni uomo ed il suo lavoro sono necessari e nobili), la negazione degli eccessi provocati in lui da Laetitia ed Aeterna e la tensione costante verso Sidereo, il cui raggiungimento significa l'immortalità spirituale e la gloria del ricordo presso i posteri..

La Virtù è dunque l'unico bene, il suo rifiuto l'unico male. La Virtù è il solo bene in senso assoluto perché costituisce, nell'uomo, la realizzazione dell'ordine razionale del mondo che proviene dalla Tetrade, e porta dunque l'uomo a tendere sempre di più verso il divino. Tale è la Via Virtuosa.

L'ordine tetradico, così come dirige la vita di ogni singolo uomo indicando la Via Virtuosa, dirige anche quella della comunità umana. Ciò che si chiama giustizia è dunque l'azione, presso tutti gli uomini, della stessa ragione divina. La legge che si ispira alla ragione divina è una legge superiore e giusta, che sovrasta quelle riconosciute dai diversi popoli, limitate ed inique. Essa è perfetta, quindi non suscettibile a correzione o miglioramenti. Castamante così parlò di tale legge: (vedi pergamena in alto).



Corona del Re, la cappella di un monastero

Quattro Corpi, o i Doni degli Dei

“Tutto ciò che siamo e ciò che ci circonda giunge dalla Tetrade, e in essa ritorna. La vita stessa è un dono che i Quattro hanno concesso agli uomini, e con essa la morte. Non stupitevi di queste mie parole, figli miei, poiché un uomo virtuoso sa che la morte è un dono molto prezioso.

Quando la Tetrade creò il mondo, Sidereo originò gli infiniti spazi celesti, e li illuminò della sua divina luce, e creò il Sole per illuminare il giorno, e la Luna per illuminare la notte. Ma poiché il buio è di Aeterna e anch'esso è necessario, Sidereo il Perfettissimo creò le nubi che potessero a volte nascondere il Sole, e rese la Luna un astro alterno, che muta la sua forma fino a scomparire, affinché esista la completa oscurità. Canuto diede origine alla terra, alle montagne, e a tutte le materie inerti, Laetitia irrorò il Creato con le acque, e nacquero i mari, i fiumi, ed i laghi. Aeterna restò invece silente, perché nel disegno della Tetrade grande e terribile era il suo compito, ed esso non era ancora giunto.

Il mondo non era però popolato da alcuna creatura vivente, così Canuto e Laetitia si unirono per generare la vita, così dall'acqua e dalla terra nacquero piante, animali ed infine uomini, che dell'acqua e dei frutti della terra si sarebbero nutriti. Eppure queste creature erano incomplete, poiché avevano ricevuto un corpo materiale da Canuto, la carne che è forza, ed un corpo eterico da Laetitia, il sangue che è passione; ma non possedevano alcun dono di Aeterna né di Sidereo. Sidereo non concesse ancora loro alcun dono, poiché nel suo disegno gli esseri viventi avrebbero dovuto scoprire il significato del suo dono da soli.

Ma la vita non aveva mai fine, e senza di essa le creature non potevano comprenderne il valore.

Aeterna fece allora dono agli esseri viventi della morte, e creò in essi il corpo spirituale, lo spirito che oscuro avrebbe albergato in loro, corrompendone la carne, istillando in loro la paura, e portandoli lentamente ad una fine. Quando questa fosse giunta, ogni dono sarebbe stato restituito, la carne sarebbe tornata alla terra, il sangue alle acque, e lo spirito si sarebbe ricongiunto ad Aeterna, che è signora dell'oscurità. Ma Laetitia, che alla Signora Silente è naturalmente contrapposta, voleva preservare la vita dalla morte, e per far sì che ogni creatura potesse generarne delle altre, concesse parte della suo potere agli esseri viventi e creò l'amore e l'attrazione, e rese fertile ogni cosa vivente affinché fosse spinta ad unirsi come Ella e Canuto avevano fatto per ricreare nuova vita, che sempre si contrapponesse alla morte.

Sidereo aveva concesso alle creature di sviluppare la ragione, che era pallido riflesso del divino pensiero, ma non aveva fatto loro un dono che essi potessero rendergli alla morte ricongiungendosi a Lui. Il dono di Sidereo è infatti il più sfuggente e difficile, ed è un dono che bisogna raggiungere, e conquistare.

Il Dono di Sidereo è la Virtù, che gli Uomini devono comprendere e fare propria durante tutto il corso della propria vita. Solo tramite la Virtù si può ottenere il Dono di Sidereo: il corpo celestiale, che gli uomini virtuosi conquistano vivendo secondo i Principi della Tetrade e tramite il quale possono congiungersi a Sidereo. Ogni uomo che viva secondo Virtù ascenderà al Perfettissimo, ed il suo corpo celestiale dimorerà presso di lui nella gloria per l'eternità, fungendo da esempio per i suoi figli ed i figli dei suoi figli, e per ogni altro uomo a venire. I corpi celestiali sono parte della Luce di Sidereo, e nella notte rischiarano il buio, ed imperituri vengono ricordati. Ecco, figli miei, come nascono le stelle, e perché un uomo virtuoso rimane sempre nella memoria delle genti.”

“La Genesi del mondo”, dalle Predicazioni del Profeta Castamante

Il Corpo Materiale, il Corpo Eterico, il Corpo Spirituale, il Corpo Celestiale. L'uomo nasce con i primi tre, ma a differenza delle altre creature può creare dentro di sé la scintilla del Corpo Celestiale, l'anima. Ogni uomo nasce senza anima, ma può conquistarla tramite la Via Virtuosa, secondo i precetti della Tetrade, o può rinunciarvi, guidando la propria vita verso l'empietà (sommo grado di peccato), che è rifiuto della Virtù.

Il **Corpo Materiale** è legato a Canuto, rappresenta la carne, ciò di cui un uomo è propriamente composto, è

legato alla terra e muore con l'uomo, tornando a Canuto e alla terra. Il corpo materiale deve sempre essere tenuto in esercizio, poiché esso è fatto per lavorare e cedendo alle lusinghe di Laetitia o ai dolori di Aeterna questo si indebolisce e muore.

Il **Corpo Eterico** è legato a Laetitia, rappresenta il sangue, ciò che scorre in un uomo, gli istinti, le passioni, i sentimenti. È legato all'acqua e si disperde alla morte dell'uomo. Quando il sangue si eccita, e “dà alla testa”, significa che la ragione di Sidereo è

offuscata dalla pulsioni, o dai desideri e che si sta perdendo la rettitudine della Via Virtuosa, compiendo degli eccessi in Laetitia.

Il **Corpo Spirituale** è legato ad Aeterna, rappresenta lo spirito, la morte dell'uomo, i suoi timori, le sue paure, il suo elemento è il fuoco, che distrugge e logora. È destinato a sopravvivere all'uomo quando egli muore, ma ne ospiterà l'essenza solo se costui non avrà sviluppato il suo Corpo Celestiale, l'anima. In tal caso lo spirito non sarà dissimile al corpo materiale, tornerà privo d'identità e di dolore nel regno degli spiriti, di cui Aeterna è custode. Il Corpo Spirituale, quando il corpo materiale cui è legato muore, rimane per un certo tempo nel mondo dei viventi prima di essere convocato da Aeterna nell'Oltretomba, ed è sempre foriero di sventura, di terrore, di morte, di distruzione, poiché questa è la sua natura così come la natura di un corpo materiale è quella di corrompersi in terra e di nutrire i viventi. Per questo i sacerdoti hanno il potere (e il dovere) di allontanarlo dal mondo dei viventi. Se alla morte di un uomo questi non avrà sviluppato il corpo celestiale cioè l'anima, la sua essenza rimarrà legata al suo spirito, e resterà in eterno nel regno degli spiriti in cui solo paura e dolore lo aspettano.

Il **Corpo Celestiale** è l'anima immortale e gloriosa, la meta a cui ogni uomo virtuoso tende durante il corso della propria vita, esso si conquista agendo sempre secondo Virtù ed è legato a Sidereo, presso il quale il corpo celestiale dimora in eterno. Secondo i miti legati alla Tetrade i corpi celestiali sono le stelle fisse nel cielo, le più luminose delle quali sono i Devoti.

Il Peccato

Non esiste un'entità esterna che spinge al male gli esseri viventi, la Tetrade comprende ed accorpa ciò che spinge al male in sé stessa, poiché niente è male per genesi, tutto lo è per rifiuto del bene. Laetitia ed Aeterna non sono il male, o meglio, possono esserlo se questo è giusto per gli uomini (pestilenze e catastrofi che correggono gli umani errori, ma anche eccesso di abbondanza che conducendo alla mollezza e alla decadenza tentano gli uomini all'errore), e possono diventarlo se gli uomini si lasciano tentare da esse. Gli uomini possono dunque peccare, perdendo la rettitudine (ovvero la dirittura della propria Via Virtuosa), ma possono (e ovviamente devono) anche redimersi per tornare alla virtù.

Ad ogni passo nel peccato deve giungere la consapevolezza di esso (ragione per cui i sacerdoti, giustamente,

predicano ed inducono gli uomini alla riflessione e al pentimento), e deve rispondere un passo della stessa entità verso la virtù. Se si è peccato di avarizia si compierà una rinuncia, se si è peccato di lussuria si compierà un'astinenza, se si è peccato di viltà si farà un atto coraggioso e così via. Quando il peccato coinvolge altri uomini oltre a se stesso questo è detto Empietà, e all'empietà spesso non v'è via facile per la redenzione, quasi sempre non ve n'è. Se la cupidigia spinge un uomo a rubare egli dovrà restituire in egual misura, e se non possiede abbastanza ripagherà con il proprio lavoro il torto, rendendosi schiavo. Se l'ambizione o la paura spingono un uomo ad uccidere, solo la morte potrà redimerlo. La Tetrade considera dovere di ogni uomo virtuoso correggere l'empietà, per proteggere la virtù altrui e per redimere la virtù dell'empio. Solo la redenzione del peccato o dell'empietà può portare l'uomo a sviluppare l'anima, e dovere di ogni virtuoso è aiutare il prossimo a percorrere la propria via virtuosa. Per questo, perseguire l'empietà e correggere i torti, financo con la morte quando necessario, è sempre un atto virtuoso.



L'attuale Tetrarca, Beatrix I

Secondo la dottrina della Tetrade il suicidio è accettabile nel caso esso venga compiuto per espiazione, per onore, per compiere un doveroso atto di virtù. Il Devoto Vinfredo, ad esempio, si consegnò alle fiamme sotto gli occhi del Profeta Castamante per ammettere e correggere i propri errori.

Peccato che si ascrive alla via dell'empietà è anche l'averne a che fare con l'Oltretomba e gli spiriti, che sono per natura maligni e distruttivi, e che non sono fatti per stare nel mondo dei viventi se non per necessità (come le carestie o la peste). Coloro che con arti immonde si adoprano per aiutare gli spiriti a funestare i viventi condannano se stessi all'empietà, e pertanto vanno redenti.

Il ricordo dei defunti.

Così come l'uomo che ascende a Sidereo si conquista la gloria e il ricordo degli uomini, ergendosi ad esempio dopo la morte e nel tempo a venire, allo stesso modo chi si macchia di peccati ed empietà non viene ricordato, se non al fine di distogliere gli uomini dal suo medesimo triste destino. Ecco allora che, secondo i precetti della Tetrade, quando si nomina un morto bisogna sempre ricordarlo nel giusto modo e secondo virtù, benedicondone la memoria se egli era retto, maledicendolo se egli era un peccatore.

Empi e Devoti (Demoni e Santi)

Coloro che più di ogni altro si adoperano per condurre sul sentiero della virtù gli altri uomini sono ricordati in eterno, essi più di ogni altro hanno conquistato la gloria di Sidereo e ad esso sono vicini. Per questo tali uomini sono riconosciuti dalla Tetrade come Devoti (il corrispettivo dei Santi), e ricordati con tanta veemenza da sfiorare la venerazione che si riserva agli Dei, poiché tanto vicino a Sidereo i Devoti sono giunti. Coloro che invece si sono macchiati del peggiore dei peccati, ovvero aver allontanato dalla virtù tanti uomini, ed aver cercato di raggiungere il ricordo eterno degli uomini non per aver compiuto il loro bene, ma per aver compiuto il male, sono riconosciuti dalla Tetrade come Empi (il corrispettivo dei demoni). La loro essenza spirituale è più nera e malvagia delle altre, ed avendola alimentata in vita, essa nell'Oltretomba è più forte e più terribile.

Cerimonie Religiose

RITO DEL NOME

Dopo almeno un anno dalla nascita di un bambino, ed entro il quarto dalla sua nascita, questo viene sottoposto al Rito del Nome, in seguito al quale il nuovo individuo entra a far parte della società. Secondo la dottrina tetradica i fanciulli sono soggetti in forma molto lieve agli eccessi in Aeterna o in Laetitia, che agiscono in modo repentino seppur labile, per questo è fondamentale educarli immediatamente ai Principi della Tetrade, affinché seguano fin da subito la Via Virtuosa.

Il Rito del Nome è una cerimonia molto importante, in quanto dà inizio all'educazione religiosa del bambino, e si svolge in modo solenne, spesso accompagnata da grandi festeggiamenti anche perché la cerimonia avviene solo quando si ha la certezza che il bambino è sopravvissuto indenne ai durissimi primi anni di vita (durante i quali muoiono numerose creature). Il rito prevede che siano ripercorsi in chiave simbolica i doni degli dei, per questo piedi e mani vengono imbrattati con la terra, il corpo viene asperso con l'acqua, la mano destra scottata con un goccia di cera scaldata con la fiamma, e infine il suo capo benedetto dal sacerdote, che vi soffia sopra, a ricordare il dono della ragione della virtù, concesso da Sidereo.

MATRIMONIO

Il matrimonio è una tappa fondamentale del percorso di ogni uomo, e rappresenta un atto di Virtù in quanto

l'unione tra un uomo e una donna è fondante della società e della sua crescita, costituisce una protezione reciproca dagli eccessi e rappresenta un giuramento da onorare ogni giorno della propria vita. Per questo il matrimonio viene officiato in nome di Laetitia ed Aeterna, e prevede che gli sposi si scambino un pegno (solitamente un anello) a memoria delle promesse nuziali che ogni sposo prepara in anticipo con l'aiuto ed il consiglio di un sacerdote, che di solito è lo stesso che officia la cerimonia.

La vedovanza, dopo un anno dalla morte del coniuge in cui è tradizione portare il lutto in sua memoria, viene considerata un eccesso che allontana dalla Via Virtuosa. Il dolore per la perdita di un amore o l'abbandonarsi alla malinconia e alla solitudine vengono considerati eccessi che allontanano dalla Via Virtuosa, ed è quindi consuetudine che i vedovi si risposino.

INVESTITURA CAVALLERESCA

La cavalleria affonda radici nella tradizione valhiana, e dalla restaurazione dell'Ecclesia Tetradica il rito di investitura cavalleresca è una cerimonia religiosa consacrata alla Tetrade. Tale consuetudine è particolarmente sentita a Valleterna e Corona del Re, in cui il rito dura quattro giorni e prevede un giorno in cui il Cavaliere si addestra in solitudine e silenzio dall'alba al tramonto, un giorno in cui egli medita e prega, sempre nella completa solitudine, un giorno in cui si avventura da solo nella più vicina zona selvaggia, in cui deve attendere l'alba e tornare indenne al termine della notte, ed un giorno in cui egli partecipa alla cerimonia vera e propria e presta giuramento come Cavaliere. Il rito è in ieratico e prevede che il Cavaliere abbia un padrino che lo presenta, e che lo accompagna durante l'investitura; questa viene compiuta, fatta eccezione per la preghiera di apertura e di chiusura, dal signore cui il Cavaliere si vota.

L'INVESTITURA

Per coloro che diventano cavalieri durante il corso del gioco, la terza parte dell'investitura cavalleresca viene effettivamente giocata live. E prevede che il PG passi almeno due ore prima del time out in completa solitudine nel folto del bosco.

RITO DELL'ADDIO

Alla morte di un uomo, ed entro 4 giorni da essa, il defunto deve essere sottoposto al Rito dell'Addio, in cui si celebra la dipartita del suo Corpo Celestiale, si prega affinché questo avvenga, o, nel caso di uomini empì, si piange il suo fallimento nel perseguire la Via Virtuosa. Tale Rito, officiato quando possibile da quattro sacerdoti, prevede un'orazione da parte di un parente prossimo o di un amico del defunto seguita dalla benedizione di commiato e da alcune invocazioni in ieratico. In casi di morte violenta, o qualora si ritenga possibile che lo spirito del defunto non possa trovare pace, prima del Rito dell'Addio vengono anche officiate una cerimonia per parlare con lo spirito e una per pacificarlo, affinché raggiunga immediatamente l'Oltretomba senza funestare i viventi.

RITO DELLA MEMORIA

Dopo quattro anni dalla morte, chi può permetterselo mantiene viva la memoria del defunto e della sua Virtù facendo officiare un Rito della Memoria. Tali celebrazioni sono consuete tra nobili ed ecclesiastici, meno presso il popolino, che di consueto celebra i riti della memoria in forma privata, o alla presenza di pochi convenuti.

Ecclesia della Tetrade

Dall'ascesa dei Gastaldi al Trono del Sole, la Tetrade è stata restaurata, e la sua Ecclesia rifondata in seno a Corona del Re. Negli ultimi ottanta anni, dunque, il culto tetradico si è nuovamente diffuso in tutti i Principati, ad eccezione di Neenuvar ed Altabrina in cui gli antichi culti sciamanici sono ancora incontrastati. Da allora la struttura ecclesiastica si è rafforzata, ordinandosi secondo una precisa gerarchia che consente una diffusione capillare in città come nelle campagne.

A capo dell'Ecclesia c'è il Tetrarca, che decide su questioni di fede e nomina i vescovi. Il Tetrarca ha sede a Corona del Re ed è anche vescovo di Dimora. Ogni città delle Terre Spezzate è amministrata da un vescovo, a cui fanno capo numerosi sacerdoti che lui stesso può nominare. Esistono infine dei particolari ordini monastici, che dedicano la propria vita alla predicazione di un particolare aspetto della dottrina o ad un particolare devoto. Tali ordini sottostanno al vescovo del territorio in cui si trovano, benché la loro fondazione sia stabilita solo dal Tetrarca.

L'unica eccezione a tale ordine di cose è costituita da Valleterna, in cui tradizionalmente il Principe era anche Tetrarca e la cui stirpe principesca discende direttamente dal Profeta. Per tale ragione, il Principe Valniano è Arcivescovo nelle sue terre, ed ha il diritto di nominare i propri vescovi, che sempre corrispondono a nobili Baroni di antico lignaggio.

Il Tetrarca delle Terre Spezzate è, da 5 anni, Beatrice I, una donna di umili origini che fin da giovanissima ha studiato presso la Cattedrale di Dimora, facendosi strada come Vescovo fino a venire eletta alla morte del suo predecessore Flavio Vermigliani. Il Tetrarca viene eletto a maggioranza durante un Concilio Vescovile che si tiene a Dimora quattro decadi dopo la morte del vecchio Tetrarca. Durante queste quattro decadi fa funzione di Tetrarca l'Arcivescovo valniano.

Lo Ieratico

Lo ieratico è una lingua eletta, ricevuta da Castamante per illuminazione divina e simile, seppur più nobile e musicale, alla lingua vernacolare delle Terre Spezzate (Vedi Linguaggi conosciuti e nomi tipici, p. 76; lo ieratico si rappresenta con il latino). Molte delle cerimonie e delle preghiere hanno parti in ieratico, e non è inconsueto che gli stessi religiosi cambino il proprio nome traducendolo in ieratico. La Tetrarca, ad esempio, è chiamata dagli ecclesiastici e dai fedeli Beatrix, al posto del suo vero nome Beatrice.

EPISODI DELLA VITA DI CASTAMANTE

La storia di Castamante racconta che il Profeta abbia conquistato le Terre Spezzate al culto della Tetrade ed al suo dominio, spirituale e temporale (vedi Storia di Valleterna, p. 164). Ma la storia racchiusa nel Libro dell'Illuminazione racconta invece delle Quattro

Rivelazioni della Tetrade che il Profeta affrontò, e di come esse avvennero. Il **Libro dell'Illuminazione** e il **Libro delle Predicazioni** sono stati scritti quando il Profeta era Tetrarca delle Terre Spezzate, per mano dei Devoti Gaero e Blianna, e della moglie Clarina.

Prima Rivelazione Divina

Il Profeta è scampato dalla rovinosa sconfitta sulle mura di Vesta ma a costo della sua libertà, e si trova inerte, imprigionato dal suo nemico.

“In seguito alla battaglia in cui i suoi uomini vennero massacrati, Lastamante fu portato in prigione ferito, e ricoperto del sangue suo e dell'amico Leonello, che egli stesso aveva condotto alla morte.

La durezza e le privazioni del carcere lo portarono a riconsiderare le sue prime posizioni sulla battaglia, e a comprendere che la morte di Leonello e dei suoi Cavalieri, non era dovuta alla ferocia e alla malvagità dei nemici, bensì alla sua stessa avventatezza nel lasciarsi dominare dall'orgoglio e voler scioccamente combattere contro forze evidentemente superiori alle proprie. Al peggiorare delle sue condizioni fisiche dovute alla prigionia si accompagnò così l'estrema malinconia dovuta alla coscienza dei propri errori, e la conseguente perdita della speranza. Tutto ciò condusse Lastamante ad un rifiuto della vita e ad un costante indebolimento fisico, veniva tormentato in sogno dai ricordi cruenti della battaglia e della responsabilità della morte dei suoi uomini per sua colpa. Lastamante in quei giorni tetri e bui sperimentò ciò che poi avrebbe compreso essere un eccesso verso Aeterna, ovvero il rifiuto della vita e il cedere alla disperazione. Il giovane iniziò a rifiutare il cibo che gli veniva fornito ed i seppur rari contatti con altri detenuti. Poi accadde che uno di questi ultimi, vinto dagli stenti del terribile luogo, morì solo e dimenticato in una cella contigua. Lo spirito di quell'uomo non era stato pacificato, ed iniziò ad infestare le celle della prigione, e a vessare il debole e tormentato Lastamante.

Dapprima Lastamante si abbandonò al nuovo dolore e al nuovo tormento, quasi a volerli considerare una giusta punizione per ciò che sentiva di aver commesso, poi, pian piano, si fece strada in lui la volontà di resistere ai tormenti e alla morte che presto ne sarebbe seguita. Per combattere la morte imminente

Lastamante non aveva armi, né armature, non aveva altro che se stesso, e la vita da difendere. Iniziò così ad assaporare ogni attimo di vita concessagli ogni giorno, il cucchiaino di rancio gli apparve il miglior cibo mai gustato, il refolo d'aria che entrava da uno spiffero aveva il sapore della brezza del Limento, la voce lontana di un carceriere o un detenuto fu fonte di gioia quanto il suono del canto di madre o del consiglio fraterno. Lo spirito che lo vessava prese ad indebolirsi sotto i colpi del rinnovato amore per la vita che il giovane nutriva ogni giorno dentro di sé. Fu così che si fece strada in lui una nuova coscienza: lo spirito maligno che lo torturava e che lo vessava non agiva su di lui in modo dissimile dalla disperazione a cui egli stesso si era abbandonato.

Per la prima volta dopo mesi di prigionia, Lastamante riuscì ad abbandonarsi ad un sonno sereno nonostante la presenza malvagia ed ostile su di lui, e sognò. In sogno si trovava nella sua cella ma il tetto era mancante, e la notte buia e gelida incombeva, eppure il freddo lo rendeva accorto, lo rendeva sveglio e all'erta, finalmente desto. Lo spirito gli apparve come una creatura d'ombra, che si nasconde nelle pieghe della stessa notte, e che Lastamante non riusciva a vedere, eppure lo spirito poteva ferirlo con tocco di gelo, e ancora condurlo alla morte. Poi una stella brillò nel cielo ed illuminò un angolo della prigione, e Lastamante in essa scorse la speranza, la nitidezza della ragione che lo aveva portato a resistere, e si avvicinò alla luce per lasciarsi illuminare.

Pervaso dal bagliore celeste lo spirito gli apparve visibile, e non più in grado di nuocerli. Lastamante, irrorato di luce, era invulnerabile, e sentì per la prima volta la gloria di qualcosa che lo sovrastava e lo proteggeva e a cui lui si era avvicinato. Giunse quindi il primo raggio di sole dell'alba, che riempì il giovane di una gioia nuova, e che dissolse lo spettro. Il sogno finì.

Lastamante era finalmente sveglio, e riuscì a vedere il suo tormento personificato nella pallida ombra di un uomo che non era più niente se non il male che lo aveva afflitto in vita. Il giovane, ispirato dall'illuminazione divina ricevuta, pervaso di nuova energia, risplendente della luce dell'astro, e come raggio di sole allontanò per sempre lo spirito da sé. Finalmente tornato alla vita e alla ragione, Lastamante si addormentò di nuovo.

Si svegliò il mattino seguente, i raggi dell'alba filtravano dal verde delle foglie, la nuda terra sotto la sua schiena. Lastamante era libero, in mezzo ad un bosco, a leghe di distanza dalle gelide prigioni di Vesta. I suoi capelli, forse per via della profonda affezione di Iacitria su di lui, erano di un bianco candido, da allora Lastamante fu detto il Lanuto.”

Seconda Rivelazione Divina

“Lastamante, conscio che il ritorno alla sua vecchia vita avrebbe significato essere cacciato e probabilmente ucciso dai suoi nemici, senti dentro di sé la consapevolezza di essere destinato ad altro e di dover intraprendere un nuovo cammino.

In pochi giorni giunse ad un villaggio e sulla strada la vista degli uomini che lavoravano la terra gli fece comprendere come egli avesse avuto ambizione di dominare le terre senza averne reale conoscenza né rispetto. Decise che la sua nuova vita sarebbe iniziata dal lavoro come semplice uomo di fatica.

Nei tre anni che passarono, a partire da quel giorno, Lastamante si dedicò al duro lavoro della terra, comprese la necessità di vivere in una comunità in cui ognuno compie il proprio dovere, mise le sue forze a disposizione degli altri, si innamorò di una donna, Gaia, e da essa ebbe dei figli. Lastamante capì così l'importanza del valore di ognuno e della famiglia quale strumento per far fronte alle avversità. Col tempo unì alla coltivazione dei campi la creazione degli strumenti ad esso necessari, comprendendo come la ragione guidi non solo il governante, ma sia strumento per innalzare anche il più umile dei lavori e fornire ad ognuno il ruolo che più gli è proprio. La letizia e la serenità di quegli anni venne però rotta da un'improvvisa razzia di orchi, che, complice l'assenza di molti uomini per il raccolto delle messi, distrusse il villaggio e portò alla morte della sua famiglia insieme a quella di molti altri.

Lastamante, colto dalla rabbia, ed infiammato dal desiderio di vendetta, si ricordò di non essere sempre stato un fabbro, e decise dunque di condurre ciò che restava del villaggio alla controffensiva, in battaglia contro gli orchi.

Forgiò con il ferro spade ed armi per gli uomini, e forte del suo passato di Cavaliere e condottiero li addestrò al combattimento, nutrendo in loro il giusto desiderio di protezione, ma anche e soprattutto la bramosia di vendetta. Fu così la rabbia a condurlo in battaglia, alla testa di novelli guerrieri. Proprio al centro dello scontro, mietendo in preda alla furia l'ennesimo nemico, Lastamante si avvide di come il sangue dei suoi venisse versato, non per giusto desiderio di difesa, ma nuovamente per il suo eccesso di ambizione. Ricordò allora di come la spavalderia, e non il coraggio, avessero segnato la sua sconfitta presso Vesta, e la morte di Leonello e dei suoi Cavalieri. Fermo, al centro della mischia, rivede come in sogno il campo di battaglia disseminato, a causa sua, di cadaveri. Ma in preda allo sconforto causato da questo ricordo, un raggio di sole colpì la sua spada ed egli, d'improvviso, sentì d'aver raggiunto una nuova consapevolezza, un nuovo passo nell'illuminazione che già una volta l'aveva salvato. Riscaldato non più dal ribollire inquieto del sangue, bensì da una cosciente determinazione, Lastamante comprese come un condottiero debba non solo saper guidare i suoi uomini, ma guidarli verso il retto ideale. La luce che avvolgeva la sua lama lo pervase ed egli fece risuonare la nuova fede che gli cantava dentro in tutti i suoi uomini, illuminando della stessa luce divina che nuovamente lo aveva benedetto le lame dei guerrieri, conducendoli ad una schiacciante vittoria.

Tutti coloro che avevano partecipato alla battaglia riconobbero in Lastamante il Lanuto un uomo investito da poteri sovranaturali ed il nuovo contatto con il divino astro illuminò Lastamante sulla reale presenza degli dei e lo investì della missione di comprenderla e diffonderla.

Lastamante, da allora, fu chiamato il Profeta.”

Terza Rivelazione Divina

“Lastamante iniziò così una predicazione errabonda dei nuovi Principi cui era stato illuminato. Alcuni fedeli lo seguirono, altri si occuparono di ricostruire il villaggio e di diffondere i nuovi insegnamenti a viandanti e viaggiatori. Lastamante parlava alle genti della Tetrade, spiegava attraverso miti e racconti i primi precetti della Via Virtuosa, ed otteneva presso le genti consensi e professioni di fede. In quegli anni Lastamante viaggiò a lungo, e spesso accadde che in alcuni luoghi venisse accolto con diffidenza, ma egli era anche investito dei poteri di compiere cerimonie e prodigi, e ben presto la sua fama iniziò a precederlo.

Giunse quindi un giorno, mentre vagavano per la Pianura Scarlatta, che Lastamante e i suoi seguaci vennero già accolti come il Profeta ed il suo seguito, e che la popolazione volesse ricoprirli di attenzioni ed onori. Tale novità colse gli uomini di sorpresa, e benché tale luogo non avesse bisogno di predicazione, tutti rimasero e, in breve tempo, cedettero alla mollezza.

L'abbondanza della Pianura Scarlatta e la generosità dei suoi abitanti avevano distolto Lastamante dalla sacra missione, portandolo ad eccedere nel benessere e ad abbandonare la Via Virtuosa per cedere alle lusinghe di laetitia. Questo fu quanto Gaero, un giovane unitosi a Lastamante, disse al Profeta per spronarlo a reagire, ma la stessa notte in cui il Glorioso, attraverso il giovane discepolo, comprese la verità, scoppiò in quel luogo una tremenda epidemia. In pochi giorni Lastamante e molta della popolazione locale, erano affetti da febbri e da terribili dolori.

Il Profeta capì allora che, per ogni passo che si compie allontanandosi dalla Via Virtuosa, è necessario compierne un altro per riavvicinarsi, e che la consapevolezza di aver peccato è solo anticamera dell'espiazione. Aeterna aveva benedetto il popolo con la malattia per restituirgli il valore dell'abbondanza e della vita, e per ricondurlo alla Virtù. Lastamante prese dunque a prestare cure e guarigione al prossimo, dimentico della propria salvezza personale. Man mano che i giorni passavano il dolore del Profeta non diminuiva, ma le sue capacità nel prestare ausilio e soccorso aumentavano, e in breve tempo guarì molti uomini con una sola preghiera, ed infine con il solo tocco delle mani benedette dalla Tetrade.

Il male abbandonò tutti coloro che erano stati contagiati, ma non Lastamante, la cui febbre peggiorò.

Il Profeta fu accolto presso la casa di un signorotto locale su intercessione di una nobile fanciulla, Glianna, che si era convertita alla Tetrade durante i giorni della pestilenza. Qui restò in preda alle febbri, vegliato dalla giovane fedele fino a che ella stessa non fu illuminata dalla Tetrade e non fu in grado di curarlo. Quando Lastamante si riprese, alcuni dei suoi fedeli avevano ricevuto il dono di compiere prodigi durante cerimonie di preghiera, la città era uscita dalla peste, e l'oscurità aveva nuovamente lasciato il posto alla luce. “

Quarta Rivelazione Divina

Lastamante parlò a lungo con Blianna e Gaero, che erano diventati i suoi discepoli più vicini, e comprese come le predicazioni avessero avuto effetto sul popolo, senza però interessare i nobili. La dottrina che il Profeta stava diffondendo predicava però che ogni uomo occupa un ruolo fondamentale, e Lastamante si convinse della necessità di trovare nobili e Cavalieri che incarnassero la Virtù.

Fu così che negli anni successivi Lastamante, che era ormai riconosciuto ovunque andasse come un uomo benedetto dagli dei, ed in grado di compiere prodigi e miracoli, cercò giovani di buona volontà, anche figli di signorotti, ed insegnò loro la dottrina della Tetrade, la cortesia e il decoro, indicò loro la Via Virtuosa e ne fece dei Cavalieri.

Eppure colui che un tempo era stato condottiero e signore di una città non rivelò la sua identità passata fino al giorno in cui giunsero voci che a Monfiore il popolo era affamato, e pativa la durezza e la violenza di un Barone ingiusto. La primavera volgeva all'estate, e durante un addestramento con i suoi Cavalieri, il Profeta sentì una nuova consapevolezza farsi strada nella sua anima, il cielo era nuvoloso ed iniziò a piovere, mentre egli restava immobile al centro del temporale. L'acqua gli frustò addosso per tutto il giorno, mentre nel suo cuore si dibatteva la rabbia ed egli la combatteva, per la prima volta in silenzio e in pace, lontano dalle lotte che avevano segnato la sua vita. Quando infine il sangue si placò alla ragione, il cielo si aprì e le nuvole mostrarono il Sole. Una nuova forza lo pervase, poiché la Virtù era ormai tanto salda da scacciare ogni eccesso, ed il segno divino gli indicò come fosse tempo per lui di rivelarsi, di scacciare le nubi e lasciare che un nuovo raggio di sole colpisse il Creato.

Il giorno seguente partì in forze alla volta di Monfiore, e sotto le mura della città, prima di conquistarla in una gloriosa battaglia, svelò a tutti la sua identità. Entro il tramonto, sotto un sole splendente, Lastamante, il legittimo Barone di Monfiore, faceva ingresso nella sua città.

Al tramonto, dal bastione della rocca, Lastamante osservava Monfiore liberata, e fu colpito da una nuova rivelazione divina, la quarta ed ultima prima di essere completamente investito del potere di Sidereo.

Sentì il calore del sole affievolirsi e la notte sopraggiungere, e ripensò alle Terre Spezzate e al loro passato. Comprese d'un tratto che Alessandro, il Difensore di Uomini, pur senza comprenderne le ragioni divine, aveva vissuto nella gloria di Sidereo e portato luce, pace e giustizia al regno, ma alla sua morte il sole era tramontato. Le Terre Spezzate avevano conosciuto una lunga notte che doveva finire, e che si sarebbe conclusa solo quando Sidereo avesse di nuovo rischiarato la vita delle genti. Così come l'afflizione dello spettro e la pestilenza erano stati mali necessari che lo avevano spronato a percorrere la Via Virtuosa, così per raggiungere l'Alba bisognava affrontare la notte. Lastamante sentì una nuova più alta missione, di cui egli doveva farsi artefice, conquistare alla Tetrade le Terre Spezzate. Il giorno seguente, all'alba,

Lastamante parlò ai Cavalieri e ai fedeli radunatisi a Monfiore, e fu dato inizio alla sacra missione di conquista.

Da allora egli fu chiamato il Campione del Perfettissimo.

I POTERI SACERDOTALI

Sciamani, Custodi della Fede, Sacerdoti della Tetrade, Druidi, seguaci del nuovo Culto e del vecchio, tutti fanno appello a potenze invisibili per officiare le loro Cerimonie.

Le Cerimonie

Esistono quattro cerchi di Cerimonie progressivamente più potenti dal primo al quarto. In ogni cerchio ci sono Cerimonie **generiche**, note a tutti i sacerdoti giunti a quel livello di potere (vedi le abilità Sacerdozio 1, 2, 3 e 4, pp. 34 e 252), e Cerimonie **rare**, che vengono custodite come preziosi segreti dai sacerdoti più potenti e richiedono uno studio particolare per essere lanciati (vedi le abilità Cerimonie rare e Cerimonie rare avanzate, p. 243).

Le Cerimonie non hanno una formula prefissata; ogni personaggio può decidere liberamente che cosa dire e fare durante l'esecuzione. È però necessario **iniziare** e **concludere** ogni Cerimonia con un'invocazione, uguale per tutte le Cerimonie ma diversa a seconda del credo del sacerdote.

I fedeli della Tetrade possono utilizzare a loro discrezione una delle seguenti frasi: *In Nomine Sideris*, *In Nomine Laetitiae*, *In Nomine Aeternae* oppure *In Nomine Canuti*.

I seguaci degli Spiriti del Vecchio Culto utilizzano invece la frase *Invoco gli antichi spiriti di tutte le cose*. Ogni Cerimonia ha un **bersaglio**, ovvero la persona che beneficia dei suoi effetti, che deve rimanere **inginocchiata**, seduta o sdraiata, e a breve distanza (3 metri o

meno) dal sacerdote per tutta la durata della Cerimonia. In nessun caso il bersaglio può essere il sacerdote stesso. I benefici di una Cerimonia durano per **30 minuti** dopo la sua conclusione, quindi svaniscono. È importante notare che i benefici dovuti a diverse cerimonie **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Qozioni, Rimedi erboristici, Armi e Armature ecc.) purchè **non** siano dovuti **esattamente alla medesima cerimonia** (per esempio due cerimonie Corazza del Fedele non sommano i propri bonus, ma una Corazza del Fedele e una Armatura del Fedele sì).

Officiare una Cerimonia

Per farlo, è necessario:

- 1) Essere liberi da bavagli o Chiamate che impediscano di parlare, e pronunciare con voce comprensibile l'**invocazione**.
- 2) Avere **entrambe** le mani libere e con almeno 1 PL residuo, e, **contemporaneamente** alla declamazione dell'invocazione iniziale, strappare in modo visibile una Carta Sacerdozio di cerchio pari o superiore.
- 3) Proseguire a parlare e muoversi in un 'rituale' improvvisato di propria invenzione, della durata di **4 minuti**. Il sacerdote può anche non fare nulla o stare semplicemente seduto in preghiera; la cosa importante è che durante tutto lo svolgimento della Cerimonia non può compiere nessuna altra azione (combattere, parlare d'altro, usare abilità e simili).
- 4) Concludere la Cerimonia ripetendo l'invocazione, e consegnare al bersaglio la Carta Sacerdozio strappata con sopra scritti il **nome** della Cerimonia e l'**ora** in cui finiscono i suoi effetti (è permesso e anzi consigliabile compilare la Carta durante l'esecuzione del rituale).

Interrompere e contrastare una Cerimonia

Gli Incantesimi Dispersione e Riflessione **non** hanno alcun effetto sulle Cerimonie. Più in generale, l'unico modo per annullare i benefici di una Cerimonia dopo che è stata lanciata è tramite l'Incantesimo **Privare del potere**.

È invece facile interrompere l'esecuzione di una Cerimonia prima che venga completata. In questo caso

L'ESORCISMO

Un Esorcismo è una Cerimonia che fornisce al bersaglio l'immunità a uno o più specifici Effetti, ad esempio "FEAR" oppure "BEFRIEND e BELOVE". Questo tipo di Cerimonia ha un doppio uso, il sacerdote può infatti decidere di lanciarla anche in una forma depotenziata che non fornisce nessuna immunità, ma annulla immediatamente l'Effetto se il bersaglio lo sta subendo in quel momento, ad esempio se è sotto l'influsso dell'Incantesimo Amicizia.

In questo caso, da cui l'Esorcismo prende il nome, la Cerimonia richiede 10 secondi di contatto fisico anziché un rituale di 4 minuti per essere effettuata; inoltre è sufficiente strappare una carta di 1 cerchio inferiore al consueto per lanciarlo (al minimo, di primo cerchio).

il potere va comunque perso e la Cerimonia non ha alcun effetto e deve essere ricominciata da capo. Il sacerdote viene interrotto se:

- 1) Subisce un **danno** ai PL, o all'armatura
- 2) Viene colpito da un **Incantesimo** o comunque da una Chiamata i cui effetti rendono impossibile officiare Cerimonie: FEAR, CONFUSE, MINDLESS, PARALYZE, MUTE e così via.
- 3) Anche solo per un istante, viene **Bloccato** o **allontanato** a più di 3 metri di distanza dal bersaglio.

Accelerizzare l'officiatura di una Cerimonia

Non esistono abilità o oggetti che permettono di ridurre il tempo di officiazione di 4 minuti. È però possibile ottenere più rapidamente l'attenzione di dèi e spiriti se si dimostra loro in modo particolarmente vibrante la propria fede. Esistono specifici **accorgimenti**, ognuno dei quali **riduce** il tempo necessario di **30 secondi**. Il sacerdote può utilizzare tutti quelli che vuole in ogni Cerimonia, giungendo a una riduzione molto significativa del tempo di lancio; alcuni accorgimenti sono però reciprocamente esclusivi (il primo e il secondo; e inoltre il terzo e il quarto). Nelle righe seguenti, "sempre" significa "per tutta la durata dell'officiatura della Cerimonia". Gli accorgimenti possibili sono:

- 1) **Girare** sempre attorno al bersaglio, anche con passo lento.
- 2) Restare sempre in **ginocchio**
- 3) **Salmodiare** sempre in modo cadenzato. Anche un mantra o una nenia priva di significato sono accettabili, purché il sacerdote non smetta mai di parlare.
- 4) Il sacerdote, il bersaglio, e chiunque si trovi o passi nel raggio di 9 metri, devono restare sempre in totale **silenzio**.
- 5) Il sacerdote mette addosso o in mano al bersaglio almeno **2 simboli sacri**. "Simbolo sacro" è qualunque oggetto che abbia una funzione **puramente ornamentale** (v. "Entrambe le mani libere" a p. 49) e sia adatto al credo del sacerdote.
- 6) Il sacerdote accende 4 o più **candele** e le dispone in cerchio intorno al bersaglio
- 7) Il sacerdote **traccia simboli** o scritte visibili sulla pelle del bersaglio (con il suo consenso OOC, ovviamente).

Esiste inoltre un accorgimento speciale, che può essere utilizzato solo da chi appartiene a una Carriera religiosa, e richiede al sacerdote di utilizzare durante

la Cerimonia o far utilizzare da un assistente un particolare oggetto di scena. Sarà cura dei giocatori che vogliono approfittare di questa possibilità procurarsi l'oggetto di scena e portarlo in gioco. L'oggetto è:

- 1) un **Tamburo**, da suonare almeno un minuto, per gli Sciamani di Altabrina;
- 2) una **Coppa** decorata da cui il bersaglio deve bere una **bevanda** qualsiasi (non acqua), per i Custodi della Fede di Valleterna;
- 3) un **Incensiere**, da accendere e agitare ripetutamente, per i Sacerdoti della Tetrade di Corona del Re;
- 4) uno **strumento musicale** a fiato, da suonare almeno un minuto, per i Druidi di Neenuvar

Cerimonie generiche di primo cerchio

GUARIGIONE MINORE

Cura a pieni PL, una delle locazioni del bersaglio, scelta dal sacerdote. Se la locazione è ferita fatalmente questa Cerimonia la cura fino a zero PL.

GENEROSA PROTEZIONE

Fin tantoché il sacerdote tocca il bersaglio, subisce al posto suo tutti i danni causati da Incantesimi, Armi, Veleni e qualsiasi altra fonte. L'armatura del sacerdote lo protegge normalmente, mentre quella del bersaglio è ininfluente.

CURARE LE MALATTIE

Cura istantaneamente tutte le Malattie normali che affliggono il bersaglio.

DIALOGO SPIRITUALE

Permette al sacerdote di comunicare mentalmente con il bersaglio finché continua a toccarlo. I due possono parlare normalmente anche se il bersaglio non conosce la lingua, o non è normalmente in grado di parlare. Ovviamente un mostro o una creatura di scarsa intelligenza potrà fornire informazioni molto limitate.

FORZA DI VOLONTÀ

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Forza di Volontà.

ESORCISMO - FUMBLE

ESORCISMO - BERSERK

Cerimonie rare di primo cerchio

ARMA DI GHIACCIO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata ICE a tutti i colpi che porta con le armi.

ARMA INDISTRUTTIBILE

L'arma bersaglio di questa Cerimonia diventa Indistruttibile.

CONCENTRAZIONE DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Concentrazione; se già la possiede, ottiene Concentrazione 2.

ESORCISMO - CONFUSE E CALLING

FORZA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Forza; se già la possiede, ottiene Forza 2.

GUARIGIONE DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene l'abilità Guarigione Rapida

PROTEZIONE DAI PUGNALI

Il bersaglio diventa immune alle Armi da Lancio (non da Tiro) e alle Armi Piccole.

PROTEZIONE DALL'ARGENTO

Il bersaglio diventa immune al SILVER.

RESISTENZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene l'abilità Resistenza.

TOCCO D'ARGENTO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata SILVER a tutti i colpi che porta con le armi.

TOCCO DI FUOCO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata FLAME a tutti i colpi che porta con le armi.

TOCCO SPETTRALE

Il bersaglio aggiunge la Chiamata GHOST a tutti i colpi che porta con le armi.

Cerimonie generiche di secondo cerchio

TEMPERA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna 1 PL, supplementare in tutte le locazioni

ARMATURA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna 1 PA supplementare in tutte le locazioni. Può essere riparato normalmente.



PARLARE CON GLI SPIRITI

Se il bersaglio è un non-morto oppure il cadavere di una persona morta da meno di 24 ore, deve rispondere sinceramente a tutte le domande del sacerdote. Il bersaglio deve rispondere con una sola parola a ogni domanda.

CURARE I VELANI

Cura istantaneamente tutti i Veleni normali che affliggono il bersaglio.

ESORCISMO - FEAR

ESORCISMO - BETFRIEND

DISARMARE

Il bersaglio guadagna l'abilità Disarmare per tutti i tipi di arma da corpo a corpo e a distanza per cui questa abilità esiste.

GUARIGIONE MAGGIORE

Cura a pieni PL, tutte le locazioni del bersaglio. Non ha alcun effetto sulle locazioni ferite Fatalmente.

Cerimonie rare di secondo cerchio

CORAZZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene 2 PA supplementari su tutte le locazioni su cui già indossa un'Armatura pesante. Possono essere riparati normalmente.

DIFESA DEL FEDELE

Finché il bersaglio non impugna armi, lancia Cerimonie o Incantesimi, ottiene l'immunità a tutti gli Incantesimi di Danno e a tutte le armi, tranne quelli che contengono la Chiamata HOLY.

ESORCISMO - SLEEP & WEAKNESS

EQUILIBRIO

Il bersaglio diventa immune alla Chiamata STRIKE DOWN.

FURTIVITÀ DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Nascondersi. Se già la possiede, ottiene Nascondersi 2.

PROTEZIONE DAL FUOCO

Il bersaglio diventa immune al FLAME.

PROTEZIONE DAL GELO

Il bersaglio diventa immune all'ICE.

RITARDARE L'ULTIMA ORA

Il bersaglio ottiene l'abilità Duro a Morire.

SCUDO INDISTRUTTIBILE

Lo scudo bersaglio di questa Cerimonia diventa indistruttibile.

Cerimonie generiche di terzo cerchio

ARMATURA DEL FEDELE MIGLIORATA

Il bersaglio ottiene 2 PA supplementari su tutte le locazioni. Possono essere riparati normalmente.

ESORCISMO - PARALYZE, CONFUSE & MINDLESS

FEROCIA DEL FEDELE

Il bersaglio aumenta di 1 il danno che infligge con tutte le armi.

FORZA DI VOLONTÀ SUPERIORE

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Forza di Volontà Superiore.

PACIFICARE I DEFUNTI

Questa Cerimonia viene effettuata su coloro che sono morti lontano dalla terra natia, a cui non è stata data degna sepoltura, o che comunque rischiano di non trovare pace dopo la morte. Per poter officiare questa Cerimonia è necessario che un altro sacerdote abbia preventivamente lanciato Esorcismo - FEAR sul cadavere.

Cerimonie rare di terzo cerchio

ESORCISMO - BELOVE & BEFRIEND

ESORCISMO - DOMINATION



Samuele degli Eneidi officia la sua ultima Lectio: poco dopo, abbandonerà a sorpresa la carica di Vescovo di Irradia.

FLAGELLO DEI NON MORTI

Il bersaglio aumenta di 2 il danno e aggiunge la Chiamata GhOST a tutti i colpi che porta contro non-morti. Ad esempio un personaggio base che non dichiara nessun danno speciale, grazie a questa Cerimonia dichiarerebbe "GhOST TRIPLE ai non morti".

LUNGIMIRANZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene l'abilità Vista Acuta; se già la possiede, ne guadagna il secondo livello.

PROTEZIONE DAI DARDI

Il bersaglio diventa immune a tutte le Armi da tiro e da Lancio.

PROTEZIONE DAI VELANI

Il bersaglio diventa immune ai Veleni, tranne quelli Incurabili.

PROTEZIONE DAL TOCCO SPETTRALE

Il bersaglio diventa immune al GhOST.

PROTEZIONE DALLA MAGIA

Il bersaglio diventa immune agli Incantesimi generici di 1° e 2° Cerchio.

PURIFICAZIONE TOTALE

Il bersaglio viene immediatamente guarito da tutte le Malattie e i Veleni, anche quelli Incurabili.

TEMPRA INVINCIBILE

Il bersaglio raddoppia i PL che normalmente possiede su tutte le locazioni. La Cerimonia non raddoppia eventuali PL bonus forniti da Pozioni, altre Cerimonie e simili, ma solo i PL naturalmente forniti al bersaglio da Sviluppo fisico.

Cerimonie generiche di quarto cerchio

CORAZZA DELL'EROE

Il bersaglio deve sottrarre 1 a tutti i danni che subisce sulle locazioni già protette da Armatura pesante. Può quindi ignorare completamente i normali colpi, subire solo 1 danno da armi o Incantesimi DOUBLE, solo 2 da attacchi TRIPLE e così via.

ESORCISMO - TUTTI GLI EFFETTI

Tranne CRASH, SLAM, SHATTER, STRIKE DOWN e "Nascosto", contro cui questo esorcismo non protegge.

INTERVENTO BENEVOLO

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Potere dell'abilità Schivata.

RINASCITA DEL FEDELE

Le locazioni ferite o Inutilizzabili del bersaglio non sanguinano, anzi ogni 10 minuti recuperano 1 PL. Questa Cerimonia smette di avere effetto e Sanguinamento e Coma riprendono normalmente se il bersaglio ha anche solo una ferita Fatale.

TOCCO SACRO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata HOLY a tutti i colpi che porta con le armi.

Cerimonie rare di quarto cerchio

FURIA DELLA BELVA

Il bersaglio ottiene le abilità Forza 2 e Agilità. Aggiunge anche la Chiamata STRIKE DOWN a tutti i colpi che porta con le armi. Se possiede già Forza 2, ottiene Forza 3.

GIUSTIZIA DIVINA

Il bersaglio dichiara REFLECT a tutti i colpi con le armi che subisce, anche su locazioni protette da armatura. Questa Cerimonia non fornisce nessuna immunità ai colpi.

RESISTENZA INVINCIBILE

Il bersaglio ottiene le abilità Sopportare le Ferite, Sviluppo fisico, Resistenza e Resistenza superiore.

VOLONTÀ IMPERSCRUTABILE

Il bersaglio può mentire o, a sua discrezione, rispondere NO EFFECT quando viene sottoposto all'Incantesimo Leggere la Mente. Se sceglie di mentire deve informare appena possibile lo Staff di quanto è avvenuto.

ABILITÀ ARTIGIANE

ALCHIMIA DELLE POZIONI

Gli alchimisti conoscono i segreti della trasmutazione, l'arte di trasformare le proprietà naturali tanto dei corpi inanimati quanto delle creature viventi. I filtri preparati dagli alchimisti si dividono in Pozioni, dotate di effetti benefici, e in Veleni, dalle proprietà nocive. Molti alchimisti studiano solo una di queste due arti, ma si tratta comunque di due rami del medesimo albero, e solo chi le padroneggia entrambe potrà davvero eccellere. In generale è noto che i Meridi sono abili avvelenatori, mentre gli Alchimisti di corte di Corona del Re prediligono le Pozioni difensive. L'abilità Alchimia delle Pozioni può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Pozioni generiche fino al quarto livello. Le Pozioni rare devono essere invece studiate singolarmente, e spesso sono conosciute solo in uno dei due Principati in cui si pratica l'alchimia.

Le Pozioni

Tutte le Pozioni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti Oggetti **monouso** (vedi Carte e Schede, p. 47), e i loro benefici perdurano per **30 minuti** dopo l'assunzione, quindi svaniscono.

Alcuni alchimisti sono in grado di creare Pozioni durature, che vengono assimilate meglio dall'organismo e garantiscono perciò una maggior durata (**45 minuti** o addirittura **un'ora**).

La durata della pozione è sempre indicata sul bollino adesivo, e non nel retro della Scheda tra le caratteristiche; se non fosse presente neanche sul bollino, la pozione dura 30 minuti.

È importante notare che i benefici dovuti a diverse



un laboratorio alchemico

Pozioni sono cumulabili tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (cerimonie, rimedi erboristici, armi e armature ecc.) purchè non siano dovuti esattamente alla medesima pozione.

Pozioni generiche di livello 1

ANTIDOTO UNIVERSALE

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Se il bersaglio assume un Veleno qualsiasi subito dopo aver assunto questa Pozione, invece di subirne gli effetti diventa immune a quello specifico Veleno per tutta la durata della Pozione; eventuali dosi precedenti di quel Veleno vengono immediatamente guarite. Ogni dose di Antidoto universale è efficace solo sul primo Veleno assunto; immunità multiple richiedono dosi multiple dell'Antidoto.

ANATEMA DEL BIBLIOTECARIO

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Cancella istantaneamente e definitivamente una pagina di scritti. Il giocatore può prenderla OOC, e consegnarla in Taverna affinché venga distrutta.

ESSENZA DELL'ACCIAIO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Conferisce 1 PA aggiuntivo su una locazione a scelta, purchè sia coperta da un'armatura qualsiasi. Richiede l'abilità Armature leggere.

FERRO IN PIUMA

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Il bersaglio beneficia dei PA delle armature che indossa anche se non possiede l'abilità relativa. Per beneficiare delle armature leggere deve possedere Addestramento; di quelle medie, Armature leggere; di quelle pesanti, Armature medie.

ISTINTO DELLA LONTRA

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Il bersaglio è in grado di sopravvivere senza dover respirare.

PRIMA SALVEZZA

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Driade, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce Sviluppo fisico esclusivamente sulle locazioni testa e torso.

PRONTA RIPARAZIONE

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Ripristina immediatamente tutti i PA su tutte le locazioni di un'armatura danneggiata.

SANGUE DI BISCIA

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo livello.

TOCCO VITALE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Cura 1 PL in una locazione. Questa è una delle poche Pozioni che ha un effetto, seppur limitato anche su una locazione fatale: la rende infatti Inutilizzabile.

Pozioni rare di livello 1

MANI DELLA BESTIA SELVAGGIA

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Sangue di Driade.

Effetti: Conferisce Arrampicarsi.

NUOVA SERENITÀ

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Conferisce Coraggio. Se il bersaglio lo possiede già, gli conferisce invece Pace interiore.

DELLE VISCIDA

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Conferisce Agilità e Contorsionismo. Per tutta la durata della Pozione, il bersaglio non ottiene PA dalle armature che indossa.

PICCOLA DIFESA

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, una parte di Essenza di Rubino.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Incantesimi generici di primo cerchio.

PREZZO DELLA SOPRAVVIVENZA

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Il bersaglio recupera tutti i PL al torso e alla testa ma i suoi PL alle gambe e alle braccia si riducono a zero; gli arti sono da considerarsi Inutilizzabili e Fasciati.

Pozioni generiche di livello 2

CAREZZA VITALE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Cura tutti i PL di 1 sola locazione.

DONO ARCANO

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Eredità del Vampiro.

Effetti: Il bersaglio può utilizzare le Carte potere dell'abilità Maestro d'Arma come se fossero Carte magia 2 per lanciare

l'Incantesimo Dardo del maestro, anche se non possiede Magia o indossa un'armatura media o pesante.

DONO DEL SAGGIO

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Permette di strappare Carte di primo livello per lanciare Incantesimi o Cerimonie di secondo livello. Richiede rispettivamente Magia 2 o Sacerdozio 2.

ELISIR DELLO SCAMBIO

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, due parti di Liquame delle Grotte.

Effetti: Aumenta di 1 il danno che il bersaglio infligge con tutte le armi. Il bersaglio perde 1 PL e 1 PA su ogni locazione, e non può guarirli o ripararli per tutta la durata della Pozione. Richiede Sviluppo fisico e Armature leggere.

FERMEZZA ARCANIA

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Conferisce Concentrazione.

MUSCOLI SALDI

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, due parti di Icore di Salamandra.

Effetti: Conferisce 1 livello di Forza supplementare.

PRONTA GUARIGIONE

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Conferisce Guarigione rapida.

SANGUE DI VIPERA

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo e secondo livello.

SPIRITO DEL GUERRIERO

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Il bersaglio può utilizzare Carte magia o sacerdozio di 2° cerchio come se fossero Carte potere dell'abilità Maestro d'arma, anche se non la possiede.

TENACIA DEL CORPO

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Driade, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Conferisce Sviluppo fisico.

TENACIA DELL'ORSO

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Eredità del Vampiro.

Effetti: Conferisce Resistenza. Se il bersaglio la possiede già, gli conferisce invece Sviluppo fisico.

Pozioni rare di livello 2

CUORE DELLA FIAMMA

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio è immune al FLAME.

FUOCO CREPITANTE

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Essiccato di Vipera.

Effetti: Conferisce ad un'arma la Natura FLAME.

NEVI PERENNI

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce ad un'arma la Natura ICE.

RIFLESSO LUNARE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Iridio.

Effetti: Il bersaglio è immune al SILVER.

SONNO RISTORATORE

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Driade, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Se il bersaglio dorme o comunque si riposa senza essere disturbato per 10 minuti, al risveglio recupera tutti i PL su tutte le locazioni. Ulteriori assunzioni di questa pozione da parte della stessa persona nello stesso giorno non hanno alcun effetto.

VOLTO DI GHIACCIO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio è immune all'ICE.

Pozioni generiche di livello 3

ABBRACCIO DOLOROSO

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL, quindi infligge 1 danno su tutte le locazioni. Richiede Sviluppo fisico.

ABBRACCIO IMPROVISO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL, ma causa CONFUSE e WEAKNESS per 1 minuto.

FEROCIA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio aumenta di 1 tutti i danni inflitti con le armi. Richiede Maestro d'arma per il tipo di arma utilizzata.

GRANDE DIFESA

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Incantesimi generici di primo e secondo cerchio.

ISTINTO DEL CAMALEONTE

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Sangue di Drago, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Dimezza il tempo necessario per nascondersi. Richiede almeno 1 livello di Nascondersi rapidamente.

OCCLUSIONE TOTALE

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, due parti di Estratto di Mandragola, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Effetti tranne CRASH, SLAM, SHATTER, STRIKE DOWN e "Nascosto". Il bersaglio perde 1 livello di Forza e subisce su tutte le locazioni 1 danno che non può essere curato per la durata della Pozione. Richiede Sviluppo fisico.

DELLE CORIACCEA

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Driade, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce 1 danno su tutte le locazioni, e non può curarlo per la durata della Pozione. Ottiene però 4 PA aggiuntivi su tutte le locazioni. Richiede Sviluppo fisico.

PROTEZIONE DALL'ACCIAIO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, due parti di Iridio, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i danni che non siano SILVER, ICE, FLAME o GHOST; da queste Nature, subisce però il triplo dei normali danni.

SANGUE DI COBRA

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i Veleni da ingestione, tranne quelli Incurabili.

Pozioni rare di livello 3

ACIDO ESPLOSIVO

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Lo scudo bersaglio di questa Pozione ogni volta che viene colpito da un'arma in corpo a corpo subisce SHATTER e dichiara SHATTER all'arma che lo ha colpito. Inoltre una piccola quantità di acido colpisce il braccio di chi regge lo scudo, infliggendogli 1 danno FLAME.

ECHO DEL FANTASMA

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Essenza di Rubino, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune al GHOST.

ESSENZA D'ADAMANTIO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Sangue di Driade, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Conferisce 3 PA supplementari su tutte le locazioni coperte da Armature medie o pesanti. Richiede Armature medie +1 oppure Armature pesanti +1.

MORTE APPARENTE

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Sangue di Drago, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio si sente rilassato. Può decidere di abbandonarsi al sonno, nel qual caso perde i sensi (HOLY SLEEP per la durata della pozione) e appare un cadavere a tutti gli effetti. Niente può svegliarlo, e inganna ogni abilità o potere volto a stabilire il suo stato di salute. Al termine della durata della Pozione si risveglia senza alcun ricordo del tempo trascorso.

PROTEZIONE DALLA RUGGINE

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Morso della Vipera, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Se viene applicata su un'Arma o Armatura di Forgia prima di attivarla, l'oggetto durerà 2 giorni anziché 1. Richiede di scrivere sul bollino di questa Pozione il nome dell'Arma o Armatura che beneficia dei suoi effetti.

SCUDO DI FUOCO

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, due parti di Elisir della Fata Verde, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio dichiara NO EFFECT REFLECT a tutti i danni che contengono la Natura FLAME, ma subisce il triplo dei danni dalla Natura ICE.

SCUDO DI GHIACCIO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Morso della Vipera, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio dichiara NO EFFECT REFLECT a tutti i danni che contengono la Natura ICE, ma subisce il triplo dei danni dalla Natura FLAME.

SIMULACRO PIROMANTICO

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Sangue di Driade, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è sotto gli effetti dell'Incantesimo Corazza fiammeggiante.

Pozioni generiche di livello 4

ABBRACCIO VITALE

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL.

ASSUEFAZIONE

Reagenti necessari: due parti di Icore di Salamandra, una parte di Alito degli Alisei, una parte di Rancore degli Spettri, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i Veleni, anche quelli Incurabili. Per tutta la giornata di gioco in corso, non potrà però beneficiare di altre Pozioni, tranne eventuali dosi supplementari di questa stessa Pozione.

DONO DEL GENIO

Reagenti necessari: due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Permette di strappare Carte di 1 livello inferiore al consueto quando si lanciano Incantesimi o Cerimonie.

ESSENZA DELLA FORESTA

Reagenti necessari: cinque parti di Eredità del Vampiro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Appena assume la Pozione, il personaggio è Nascosto. Se non possiede lui stesso Nascondersi, deve rimanere Nascosto e immobile per tutta la durata della Pozione.

OLIO VISCOSO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Morso della Vipera, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: L'armatura bersaglio di questa Pozione non viene oltrepassata dai danni THROUGH, ma li subisce sottraendoli dai DA come se non fossero THROUGH.

SANGUE DEL CAMALEONTE

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Sangue di Drago, una parte di Sangue di Triade, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Per tutta la durata della Pozione, il personaggio può Nascondersi in 5 secondi. Richiede Nascondersi rapidamente x2 e Guerriero nascosto.

Pozioni rare di livello 4

FRENEZIA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, una parte di Distillato della Bestia, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio aumenta di 1 il danno con tutte le armi. Se possiede Maestro d'arma x3, il danno con le categorie di armi corrispondenti aumenta di 2 anziché di 1.

MANTELLO DELLA NOTTE

Reagenti necessari: tre parti di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Distillato della Bestia, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Appena assume la Pozione, il personaggio è Nascosto e può muoversi come se avesse l'abilità Muoversi furtivamente per tutta la durata della Pozione.

NUOVA VITA

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Liquame delle Grotte, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio perde immediatamente i sensi (HOLY SLEEP per la durata della pozione) e appare un cadavere a tutti gli effetti. Niente può svegliarlo, e inganna ogni abilità o potere volto a stabilire il suo stato di salute. Al termine della durata della Pozione si risveglia senza alcun ricordo del tempo trascorso. Inoltre tutti i suoi PL sono guariti, anche su locazioni Fatali, come pure tutti i Veleni e le Malattie tranne quelli Incurabili.

VOLONTÀ D'ACCIAIO

Reagenti necessari: tre parti di Elisir della Fata Verde, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Essenza del Vampiro, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio può utilizzare le Carte Forza di volontà come se fossero Carte Forza di volontà superiore.

ALCHIMIA DEI VELENI

Gli alchimisti conoscono i segreti della trasmutazione, l'arte di trasformare le proprietà naturali tanto dei corpi inanimati quanto delle creature viventi. I filtri preparati dagli alchimisti si dividono in Pozioni, dotate di effetti benefici, e in Veleni, dalle proprietà nocive. Molti alchimisti studiano solo una di queste due arti, ma si tratta comunque di due rami del medesimo albero, e solo chi le padroneggia entrambe potrà davvero eccellere. In generale è noto che i Meridi sono abili avvelenatori, mentre gli Alchimisti di corte di Corona del Re prediligono le Pozioni difensive.

L'abilità Alchimia dei Veleni può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Veleni generici fino al quarto livello. I Veleni rari devono essere invece

studiati singolarmente, e spesso sono conosciuti solo in uno dei due Principati in cui si pratica l'alchimia.

I Veleni

Tutti i Veleni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti Oggetti monouso (vedi Carte e Schede, p. 47), ma i loro effetti nocivi permangono **fino a che il Veleno non viene curato** con la Cerimonia, Pozione o Rimedio apposito. Ad esempio un Veleno che causa SLEEP, non lo causa per 10 secondi nè per un altro tempo predeterminato; la vittima continua a dormire finchè un altro personaggio

non guarisce il veleno. Anche nel caso di un veleno che causi danni, è possibile "fasciare" le lacerazioni ferite ma non trattarle, né curarle con altri metodi; se invece il veleno viene guarito, anche i danni da esso causati svaniscono.

È importante ricordare che tutti i Veleni da ingestione non hanno effetto immediato, ma 5 minuti dopo l'assunzione.

Alcuni Veleni di alto livello sono detti **Incurabili**, in questo caso non è possibile purificarli con mezzi ordinari, ma richiedono cure speciali.

Normalmente tutti i Veleni devono essere bevuti o ingeriti per avere effetto; alcuni alchimisti sono però in grado di creare Unguenti e Incensi velenosi, con gli stessi effetti dei Veleni ordinari, ma diverse modalità di assunzione (vedi Lista delle abilità, pp. 246 e 255). Solamente i Veleni i cui effetti si riducono a una Chiamata o una serie di Chiamate possono diventare Unguenti o Incensi. Nel caso degli Unguenti velenosi, è bene ricordare che, se vengono spalmati su un'arma, permettono di infliggere un singolo colpo avvelenato (il primo colpo a segno su una locazione scoperta o su un'armatura, nel qual caso il veleno va sprecato). È sempre il bollino adesivo a indicare se un veleno è un Unguento o un Incenso; quando non è presente alcuna indicazione, si tratta di un veleno ordinario che deve essere ingerito.

Veleni generici di livello 1

FRAGILITÀ DELLA CARNE

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, una parte di Rena del Fanyati.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Sviluppo fisico, se lo possiede (solo una volta se ha acquistato l'abilità più volte).

MANI TREMULE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Neve Eterna.

Effetti: Il bersaglio non può compiere nessuna azione per cui sono richieste "due mani libere", il che include Forgiare, Alchimia, Raffinazione ed Erboristeria. Non perde però la capacità di combattere, lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie.

MENTE ANNEBBIATA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Contare e Letteratura e tutte le abilità che le richiedono.

PICCOLO RIMPROVERO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fanyati, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON.

TERRORO CIECO

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FEAR nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

UBRIACHEZZA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON CONFUSE.

UMILE SILENZIO

Reagenti necessari: una parte di Quintessenza di Salmiro, una parte di Cristalli di Porfiria.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON MUTE.

Veleni rari di livello 1

BRACCIA DEBOLI

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio, indebolito, diminuisce temporaneamente di 1 il danno che infligge con tutte le armi. Se il danno scende a 0, il bersaglio deve dichiarare NO EFFECT ad ogni colpo.

GRANDE CORROSIONE

Reagenti necessari: una parte di Cenere della Fenice, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata CRASH (il bersaglio può essere un oggetto).



MANI SUDATE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Segreto dell'Alchimista.

Effetti: Il bersaglio non può impugnare nessuna arma o scudo, come se subisse HOLY HUMBLE ogni volta che cerca di impugnarne uno.

PICCOLA CORROSIONE

Reagenti necessari: due parti di Cenere della Fenice, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Se applicato su un lucchetto, ne corrode i meccanismi nel tempo necessario a portare il lucchetto in Taverna per farselo aprire OOC (minimo 10 minuti). Per semplicità il lucchetto si considera semplicemente aperto e non distrutto.

RIMPROVERO

Reagenti necessari: una parte di Eterna Ricerca, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON DOUBLE.

Veleni generici di livello 2

ADDIO ALLE ARMI

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Addestramento e tutte le abilità che richiedono Addestramento.

AGONIA

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, due parti di Icore di Salamandra.

Effetti: Dopo 5 minuti, e successivamente 1 volta ogni 5 minuti finché il Veleno non viene rimosso, il bersaglio subisce 1 danno ALL LOCATION THROUGH (curabile come un normale danno). Se il bersaglio esce dal gioco, muore a meno di essere accompagnato da un altro personaggio con Fasciare ferite.

CRISI MISTICA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, due parti di Neve Eterna.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Sacerdozio o e tutte le abilità che richiedono Sacerdozio o.

DEBOLEZZA DELLA CARNE

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salmidro, una parte di Rena del Fanyati.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON WEAKNESS.

FIDUCIA MALRIPOSTA

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, due parti di Quintessenza di Salmidro.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BEFRIEND nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

FURIA INARRESTABILE

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BERSERK.

INETTITUDINE DEL MAGO

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Cenere della Fenice.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Magia o e tutte le abilità che richiedono Magia o.

PICCOLA PUNIZIONE

Reagenti necessari: una parte di Quintessenza di Salmidro, due parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION.

SEVERO RIMPROVERO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Segreto dell'Alchimista.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FIVE.

TREMORE INCONTROLLABILE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Essenza di Rubino.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Agilità, Equilibrio, Arrampicarsi, Contorsionismo, Nascondersi e tutte le abilità che le richiedono.

Veleni rari di livello 2

PUNIZIONE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Arsenico, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION DOUBLE.

SALUTE CAGIONEVOLE

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, una parte di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Guarigione rapida, o se non la possiede, dimezza a 90 secondi il tempo di Sanguinamento e di Coma.

SEGRETO DEL PIROMANTE

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata ALL LOCATION FLAME TRIPLE. Non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune. Questo veleno non può essere spalmato sulle Armi porose.

SUPREMA CORROSIONE

Reagenti necessari: due parti di Cenere della Fenice, due parti di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata SHATTER (il bersaglio può essere un oggetto).

VERE MANI TREMULE

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Porfiria, una parte di Neve Eterna, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio non può compiere nessuna azione per cui sono richieste "due mani libere", il che include Forgiare, Alchimia, Raffinazione ed Erboristeria. Non perde però la capacità di combattere, lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie.

Veleni generici di livello 3

DELIRIO RIVELATORE

Reagenti necessari: tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Rena del Fanyati, una parte di Segreto dell'Alchimista, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: 10 minuti dopo l'assunzione, il bersaglio subisce la chiamata HOLY SLEEP per 10 minuti. Dopo 5 minuti di sonno, mormora 3 risposte sincere alla prima persona che gli pone domande ("mormora" significa che solo chi gli ha posto le domande riesce a sentire le risposte). Il funzionamento è identico all'Incantesimo Leggere la mente (richiede di segnare domande e risposte per iscritto su un foglio OOC).

MENTE SUGGESTIONABILE

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Essenza del Rubino, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio considera tutti i BEEREND o BELOVE che subisce come se fossero DOMINATION. Se li disperde o ne è immune, subisce comunque l'effetto originario (BEEREND oppure BELOVE).

CATALISI

Reagenti necessari: una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno. Questo Veleno non ha alcun effetto in sé, ma attiva gli effetti di tutti i Veleni ad azione ritardata precedentemente subiti. Funziona solo se è passato almeno 1 giorno tra l'assunzione del Veleno ad azione ritardata e l'assunzione di Catalisi.

GAMBE MOLLI

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce, in aggiunta, la chiamata STRIKE DOWN ogni volta che subisce un qualsiasi tipo di danno.

PASSIONE D'AMORE

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Essenza del Rubino, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BELOVE nei confronti della prima persona di sesso opposto (o comunque del sesso preferito dal bersaglio) che vede dopo l'assunzione.

PUNIZIONE INVISIBILE

Reagenti necessari: tre parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Punizione invisibile, subisce POISON ALL LOCATION DOUBLE.

SEME D'ENTROPIA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Neve Eterna, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON MINDLESS.

STANCHEZZA ARCANA

Reagenti necessari: una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Cenere della Fenice, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio deve strappare, sprecandole, due Carta magia o sacerdozio a sua scelta tra quelle di cerchio più alto che possiede.

ULTIMO RIMPROVERO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Voce del Deserto, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FATAL.

VEDOVA BIANCA

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON PARALYZE.

Veleni rari di livello 3

DOLCE RIPOSO

Reagenti necessari: una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON SLEEP.

FRAGILITÀ LATENTE

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Tesoro del Saggio, due parti di Eterna Ricerca, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio raddoppia tutti danni che subisce, sia sui PL sia sui PA.

PIEDE NELLA FOSSA

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Rena del Fanyati, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Ogni volta che una locazione del bersaglio diventa per qualsiasi motivo Inutilizzabile, va immediatamente a fatale.

SEVERA PUNIZIONE

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FIVE.

STUPIDITÀ LATENTE

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Cenere della Fenice, una parte di Essenza di Rubino, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio quadruplica la durata di tutti gli Effetti che subisce.

VERA AGONIA

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, tre parti di Icore di Salamandra, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Dopo 5 minuti, e successivamente 1 volta ogni 5 minuti finché il Veleno non viene rimosso, il bersaglio subisce 1 danno ALL LOCATION THROUGH (curabile come un normale danno). Se il bersaglio esce dal gioco, muore a meno di essere accompagnato da un altro personaggio con lasciare ferite.

Veleni generici di livello 4

LOTO NERO

Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Segreto dell'Alchimista, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FATAL.

ASSERVIMENTO

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, due parti di Oro degli Stolti, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON DOMINATION nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

SUPPLIZIO INVISIBILE

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Eterna Ricerca, una parte di Semi dell'Eccidio, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Supplizio invisibile, subisce POISON ALL LOCATION FATAL (curabile normalmente).

PIETRIFICAZIONE

Reagenti necessari: quattro parti di Sangue di Drago, tre parti di Cenere della Fenice, quattro parti di Neve Eterna, una parte di Rantolo dei Diurni, due parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio subisce gli effetti dell'Incantesimo Corpo di pietra, ma non può interromperli: è pietrificato e nulla può salvarlo tranne l'Antidoto universale.

VERO LOTO NERO

Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, quattro parti di Eredità del Vampiro, due parti di Segreto dell'Alchimista, tre parti di Tesoro del Saggio, una parte di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FATAL, inoltre il tempo di coma è dimezzato.

VERO PIEDE NELLA FOSSA

Reagenti necessari: tre parti di Essenza di Rubino, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Eredità del Vampiro, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Incurabile. Ogni volta che una locazione del bersaglio diventa per qualsiasi motivo inutilizzabile, va immediatamente a fatale.

Veleni rari di livello 4

CONDANNA INVISIBILE

Reagenti necessari: dodici parti di Essenza di Rubino, una parte di Sangue di Drago, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Semi dell'Eccidio, una parte di Voce del Deserto, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Terra dei Sepolcri, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Patibolo invisibile, subisce POISON MORTAL.

LEGAME SEMPITERNO

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, due parti di Eterna Ricerca, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Incurabile. Questo Veleno non può essere rimosso in alcun modo, neppure con l'Antidoto universale. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se non ne assume una nuova dose entro 2 ore dall'inizio di ogni giornata di gioco a cui partecipa, subisce ALL LOCATION FATAL (curabile normalmente).

MORTE NATURALE

Reagenti necessari: una parte di Icore di Salamandra, due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. 2 ore dopo l'inizio del primo evento successivo a quello in cui ha subito questo Veleno, il bersaglio subisce ALL LOCATION FATAL (curabile normalmente).

ERBORISTERIA

Gli Erboristi sono in grado di sfruttare le caratteristiche naturali di animali e piante, concentrate e preservate nei Reagenti, per preparare impacchi e medicamenti dalle proprietà curative.

I Rimedi Erboristici hanno effetti meno appariscenti e più lenti delle Pozioni, però compensano ampiamente con una grande facilità di creazione: i costi indicati in reagenti permettono di ottenere **5 dosi** di un Rimedio (non è possibile utilizzarne una quantità minore per ottenere meno di 5 dosi).

L'abilità Erboristeria può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Rimedi fino al quarto livello. I Rimedi rari devono essere invece studiati singolarmente, e spesso sono conosciuti solo in uno dei due Principati, Altabrina e Neenuvar, in cui si pratica l'erboristeria.

Gli Erboristi sono quasi sempre anche cerusici, anche solo per il fatto che solo chi possiede Fasciare ferite è in grado di somministrare o applicare un Rimedio.

È importante notare che i benefici dovuti a diversi rimedi **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Pozioni, Armi e Armature ecc.) purchè **non** siano dovuti **esattamente al medesimo rimedio**.

Rimedi Erboristici

Tutti i Rimedi, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti rappresentati da **Carte Erboristeria**, che devono essere **strappate** quando si somministra il Rimedio. L'applicazione richiede **Fasciare ferite**, o in alcuni casi **Trattare ferite**, e gli effetti positivi iniziano a manifestarsi solamente dopo il tempo necessario per l'applicazione (30 secondi o 1 minuto, rispettivamente). Alcuni Rimedi particolarmente potenti riportano la dicitura **"Singola dose"**, in questo caso con i Reagenti indicati si ottiene solo una dose del Rimedio, e non 5.

Rimedi generici di livello 1

BENDE DEL PRINCIPANTE

Reagenti necessari: una parte di Oro degli Stolti, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Conferisce Fasciare rapidamente per fasciare tutte le locazioni del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

BENDE INTRISE

Reagenti necessari: una parte di Terra dei Sepolcri, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Conferisce Fasciare ferite Fatali. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

BREVE CONVALESCENZA

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Voce del Deserto.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 15 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA DELL'INFERMO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fanyati, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a un braccio, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.



CONVALESCENZA DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fanyati, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a una gamba, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Conferisce Trattare le malattie. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 1

PREPARATO PURIFICANTE

Reagenti necessari: due parti di Morso della Vipera, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Permette di Trattare un Veleno, rimuovendolo dopo il processo di guarigione esattamente come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

RAPIDA CONVALESCENZA

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Cenere della Fenice.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO MIGLIORATO

Reagenti necessari: una parte di Oro degli Stolti, una parte di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Conferisce Trattare ferite migliorato per trattare tutte le locazioni del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO RAPIDO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Cenere della Fenice.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una malattia, riduce a 30 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare le malattie.

Rimedi generici di livello 2

BENDE DEL CERUSICO

Reagenti necessari: una parte di Oro degli Stolti, due parti di Grani di Ambra Nera.

Effetti: Conferisce Trattare ferite per trattare tutte le locazioni del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

IMPACCO DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: una parte di Terra dei Sepolcri, una parte di Voce del Deserto.

Effetti: Conferisce Trattare rapidamente per trattare tutte le locazioni del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

IMPACCO DELLO SQUARTATO

Reagenti necessari: una parte di Terra dei Sepolcri, due parti di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce Lenire ferite fatali. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO PRODIGIOSO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, due parti di Rena del Fanyati, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Conferisce Trattare le malattie e riduce a 30 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 2

CONVALESCENZA FULMINEA

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Macinato di Zosteria, una parte di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA FULMINEA DELL'INFERMO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a un braccio, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA FULMINEA DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a una gamba, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

FOGLIE DELLA SELVA

Reagenti necessari: una parte di Grani di Ambra Nera, due parti di Rena del Fanyati, due parti di Sangue di Driade.

Effetti: Se il bersaglio possiede Nascondersi, gli dona per 1 ora 1 acquisto supplementare di Nascondersi rapidamente. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

IRROBUSTIMENTO DOLOROSO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Morso della Vipera, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Dona al bersaglio 1 PL in più per un'ora. Allo scadere dei 60 minuti, gli infligge 1 danno al tronco. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

LENITIVO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, una parte di Sangue di Driade, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL, su una locazione del bersaglio. Funziona solo se quella locazione ha già almeno 1 PL residuo, e non se è Inutilizzabile. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi generici di livello 3

PREPARATO DELLA RAPIDA GUARIGIONE

Reagenti necessari: tre parti di Eterna Ricerca, una parte di Cenere della Fenice, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Guarigione rapida per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLA SOPPORTAZIONE

Reagenti necessari: una parte di Ombra dei Caduti, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Sopportare le ferite per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

TRATTAMENTO DI OGNI FERITA

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Eterna Ricerca, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Permette di Trattare una ferita fatale, guarendola dopo il processo di guarigione esattamente come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 3

IRROBUSTIMENTO ATROCE

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Dona al bersaglio 3 PL, in più per un'ora. Allo scadere dei 60 minuti, gli infligge danno fatale al tronco. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLA RESISTENZA

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Voce del Deserto, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Dona al bersaglio Resistenza per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO PURIFICANTE MIRACOLOSO

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Voce del Deserto, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Rena del Fanyati, una parte di Sussurro d'Eternità, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare un Veleno, anche Incurabile, rimuovendolo dopo il processo di guarigione esattamente come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

PREPARATO RINVIGORENTE

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, tre parti di Sangue di Driade, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL, su tutte le locazioni del bersaglio. Funziona solo sulle locazioni che hanno già almeno 1 PL residuo, e non su quelle Inutilizzabili. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

RECUPERO ISTANTANEO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Macinato di Zosteria, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL, su una locazione del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi generici di livello 4

PREPARATO DELL'INFERMO

Reagenti necessari: una parte di Semi dell'Eccidio, una parte di Eterna Ricerca, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Cura istantaneamente tutti i PL, su un braccio del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Ombra dei Caduti, una parte di Oro degli Stolti, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Cura istantaneamente tutti i PL, su una gamba del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO RINVIGORENTE PRODIGIOSO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, due parti di Semi dell'Eccidio, tre parti di Cenere della Fenice, tre parti di Liquame delle Grotte, due parti di Nenia delle Fate, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura a pieni PL tutte le locazioni del bersaglio, un minuto dopo l'assunzione. Se il bersaglio possiede Sopportare le ferite e Resistenza, la cura avviene invece istantaneamente. Da notare che come tutti i Rimedi o Pozioni in cui non è esplicitamente indicato, non ha effetto sulle ferite fatali. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi rari di livello 4

IMPACCO DELLA LUCERTOLA

Reagenti necessari: tre parti di Sangue di Driade, due parti di Macinato di Zosteria, due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Rena del Fanyati, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Distillato della Bestia, due parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Icore di Salamandra, una parte di Sussurro d'Eternità, una parte di Rancore degli Spettri, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare una singola mutilazione permanente, guarendola come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

PREPARATO PRODIGIOSO DELLA RESISTENZA

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, una parte di Voce del Deserto, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Dona al bersaglio Resistenza per un giorno. Se il personaggio possiede già l'abilità Resistenza, gli dona invece Resistenza Superiore per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO PRODIGIOSO DELLA SOPPORTAZIONE

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Morso della Vipera, tre parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Sopportare le ferite per un giorno. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

SOSTEGNO DELLO SCIAMANO

Reagenti necessari: una parte di Eterna Ricerca, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Morso della Vipera, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Alito degli Alisei, una parte di Sussurro d'Eternità, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio può decidere di entrare in trance. Se lo fa, subisce HOLY CONFUSE per 10 minuti. Dopo lo scadere dei 10 minuti, può, durante la giornata di gioco in corso, officiare una singola Cerimonia in 30 secondi di tempo (non riducibili), invece degli usuali 4 minuti. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO MIRACOLOSO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, due parti di Voce del Deserto, una parte di Sangue di Driade, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare una Malattia Incurabile come se fosse normale. Richiede Trattare le malattie.

FORGIA

Qualunque maniscalco sa battere il ferro per ricavarne uno scalpello o una rozza ascia, ma solo un fabbro è in grado di produrre vere e proprie armi da guerra. Tra i fabbri, solo i migliori si tramandano segrete tecniche di lavorazione che, grazie all'aggiunta di piccole quantità di Reagenti particolari, oppure al loro utilizzo come liquido di tempra, conferiscono al comune metallo proprietà straordinarie.

L'abilità Forgiare può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare armi e armature generiche fino al quarto livello. Le armi e armature rare devono essere invece studiate singolarmente, e spesso sono conosciute solo in uno dei due Principati, Castelbruma o Valleterna, in cui si pratica l'arte della forgia.

Armi e armature

Tutte le armi e le armature, al di là delle proprietà specifiche, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti Oggetti **monouso** (vedi Carte e Schede, p. 47), ma i loro effetti permangono per **tutta la giornata** di gioco in cui vengono attivati. È possibile utilizzare indefinitamente un'arma o indossare un'armatura creata con Forgiare senza attivarla; finché non viene attivata, l'arma o l'armatura ha caratteristiche ordinarie.

Per semplicità le Schede non specificano l'esatta categoria di arma; in questi casi possono essere applicate a qualunque arma. Ad esempio una Scheda che riporta come rappresentazione fisica "Arma", è adatta tanto per un'Ascia quanto per un Bastone a due

mani. In alcuni casi, invece, l'oggetto è indicato come "Arma a due mani", nel qual caso ovviamente si prestano solo Lance, Bastoni, Spadoni e Alabarde. Solitamente nelle Schede delle armature è specificato se si tratta di armature leggere, medie o pesanti; si intendono sempre armature complete, su **tutte le locazioni**, e per semplicità non è possibile ad esempio dare a un alleato solamente l'elmo di una Corazza rinforzata.

Alcuni fabbri sono in grado di fabbricare armi e armature durature, i cui effetti durano 1 anno anziché 1 giorno (vedi Lista delle abilità, pp. 241 e 242).

È importante notare che i benefici dovuti alle armi della forgia **sono cumulabili** con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Rimedi erboristici).

Armi generiche di livello 1

ARMA INDISTRUTTIBILE

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Cristalli di Porfiria.

Effetti: Questa arma (non scudo) è immune alla Chiamata SHATTER.

CORAZZA DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: due parti di Macinato di Zosteria, una parte di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce PA anche a chi non possiede Armature pesanti. Richiede Armature leggere.

CORAZZA RINFORZATA

Reagenti necessari: una parte di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare, ma abbassa di 1 il livello di forza di chi la indossa. Richiede Forza.

MEZZA ARMATURA DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salnitro, una parte di Argento delle Nevi.

Effetti: Questa armatura media fornisce PA anche a chi non possiede Armature medie. Richiede Addestramento.

Armi rare di livello 1

ARMATURA AFFIDABILE

Reagenti necessari:

una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Questa armatura fornisce a chi la indossa Riparare armature.

CORAZZA DEL VETERANO

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, due parti di Macinato di Zosteria.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature pesanti +1.

SCUDO

RINFORZATO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Cristalli di Porfiria, due parti di Tesoro del Saggio, una parte di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Questo scudo è immune alle Chiamate SHATTER e CRUSH. Richiede Forza.

VESTE DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: tre parti di Iridio, due parti di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce PA anche a chi non possiede armature leggere.

Armi generiche di livello 2

ARCO DEL VETERANO

Reagenti necessari: quattro parti di Tesoro del Saggio, due parti di Grani di Ambra Nera.

Effetti: Questo arco aggiunge STRIKE DOWN al normale danno. Richiede Maestro d'Arco.

ARMA ARGENTEA

Reagenti necessari: tre parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Questa arma aggiunge SILVER al normale danno.

ARMA DIROMPENTE

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, quattro parti di Semi dell'Eccidio, una parte di Essiccato di Vipera.

Effetti: Questa Alabarda, Ascia, Bastone, Mazza o Spadone aggiunge CRASH al normale danno.

CORAZZA ROBUSTA

Reagenti necessari:

tre parti di Grani di Ambra Nera, due parti di

Segreto dell'Alchimista, due parti di Quintessenza di Salnitro.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare.

MEZZA ARMATURA DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Neve Eterna.

Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature medie +1.

Armi rare di livello 2

ARMA CONSACRATA

Reagenti necessari: quattro parti di Ombra dei Caduti, due parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Se durante l'officiazione di una Cerimonia in grado di migliorare il Danno, la Natura o gli Effetti con le armi, il bersaglio impugna un'Arma Consacrata, i colpi portati dal bersaglio con quest'arma ottengono i benefici della Cerimonia per il doppio del tempo usuale.

ARMATURA CONSACRATA

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, quattro parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Se durante l'officiazione di una Cerimonia il cui nome comprende "Armatura" o "Corazza" il bersaglio indossa un'Armatura Consacrata, i benefici della Cerimonia durano il doppio del tempo usuale, fintantoché il bersaglio continua a indossare questa Armatura.

SERRATURE E LUCCHETTI

Per permettere a chi possiede Scassinare di utilizzare la sua abilità, è vietato utilizzare in gioco serrature funzionanti, scrigni con lucchetti veri, e simili. Le uniche serrature ammesse sono i lucchetti a combinazione a 3 cifre forniti dallo Staff, che è necessario costruire o acquistare IC.

Qualunque personaggio con l'abilità Scassinare oppure Maniscalco è in grado di costruire un normale lucchetto, semplicemente versando allo Staff 2 Scudi per pagare, narrativamente, il metallo e le spese di costruzione. Riceverà quindi un lucchetto a combinazione con la Scheda corrispondente; cambiare la combinazione del lucchetto è una grave infrazione, perché costringe il proprietario del lucchetto o lo Staff a trovare per tentativi la nuova combinazione.

E' anche possibile costruire lucchetti particolari, più difficili da scassinare: un lucchetto la cui Scheda è priva di uno dei 3 codici corrispondenti alle 3 cifre costa 8 Scudi anziché 2, e richiede Forgiare x2, oppure Scassinare x2 e Maniscalco. Un lucchetto la cui Scheda è priva di 2 dei 3 codici costa 4 Nobili, e richiede Forgiare x3 e anche Scassinare x3.

Inoltre, tutti questi tipi di serratura possono essere "speciali" ossia avere più di 3 cifre, se il giocatore dona all'associazione la rappresentazione fisica del lucchetto con il numero di cifre corrispondente. I requisiti e il costo in Scudi non cambiano; è però necessario richiedere in anticipo la preparazione della Scheda.

ARMA DI GELO

Reagenti necessari: due parti di Neve Eterna, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Questa arma aggiunge ICÈ al normale danno.

ARMA INRUOCATA

Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Grani di Ambra Nera.

Effetti: Questa arma aggiunge FLAMÈ al normale danno.

ARMA POROSA

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Arsenico, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Questa arma assorbe gli Unguenti velenosi e li rilascia gradualmente. Se due dosi di uno stesso veleno vengono spalmate sull'arma, per 30 minuti l'arma aggiunge il danno del veleno ad ogni colpo. Se l'arma utilizzata è un Pugnale, è sufficiente spalmare una singola dose del veleno per ottenere il medesimo effetto.

ARMA SPETTRALE

Reagenti necessari: quattro parti di Ombra dei Caduti, due parti di Essiccato di Vipera.

Effetti: Questa arma aggiunge GhOST al normale danno.

DARDO PENETRANTE

Reagenti necessari: tre parti di Sguardo delle Stelle, due parti di Argento delle Nevi, due parti di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Questo dardo per Armi da tiro infligge danno THROUGH in sostituzione al normale danno (non in aggiunta, es. NON infligge THROUGH DOUBLE). Questa Scheda va tenuta sull'arco o balestra, non sul dardo, ma il dardo deve essere contrassegnato rispetto agli altri tramite un colore o un nastrino.

Armi generiche di livello 3

CORAZZA ROBUSTA RINFORZATA

Reagenti necessari: due parti di Macinato di Zosteria, due parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Sguardo delle Stelle, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 2 PA supplementari, ma abbassa di 1 il livello di forza di chi la indossa. Richiede Forza.

LAMA DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Iridio, una parte di Semi dell'Eccidio, tre parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 1 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MAZZA DEL VETERANO

Reagenti necessari: due parti di Iridio, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria, tre parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 1 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MEZZA ARMATURA ROBUSTA

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salmiro, due parti di Neve Eterna, due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Argento delle Nevi, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare.

VESTE DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Argento delle Nevi, due parti di Semi dell'Eccidio, una parte di Sguardo delle Stelle, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature leggere +1.

Armi rare di livello 3

ARCO RINFORZATO

Reagenti necessari: tre parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Essiccato di Vipera, tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Nenia delle Fate, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa Arma da tiro aggiunge 1 al normale danno. Richiede Forza.

ARCO SBILANCIANTE

Reagenti necessari: quattro parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Rancore degli Spettri, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Arma da tiro aggiunge STRIKE DOWN al normale danno.

ARMA SBILANCIANTE

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Cristalli di Porfiria, due parti di Sguardo delle Stelle, due

parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa Arma a due mani aggiunge STRIKE DOWN al normale danno.

ARMATURA DEL MAGO

Reagenti necessari: due parti di Iridio, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Ombra dei Caduti, tre parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Questa armatura media o pesante viene considerata rispettivamente leggera o media ai fini del lancio di Incantesimi.

SCUDO INDISTRUTTIBILE

Reagenti necessari: cinque parti di Cristalli di Porfiria, quattro parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questo scudo è immune alle Chiamate SHATTER e CRUSH.

VESTE ROBUSTA

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Ombra dei Caduti, una parte di Macinato di Zostera, due parti di Rantolo dei Diurni, una parte di Alito degli Alisei, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce 1 PA supplementare.



Armi generiche di livello 4

LAMA SUPERIORE

Reagenti necessari: due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Iridio, tre parti di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 1 al normale danno.

MAZZA SUPERIORE

Reagenti necessari: due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria, tre parti di Argento delle Nevi, una parte di Sussurro d'Eternità, tre parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 1 al normale danno.

Armi rare di livello 4

ARMA SACRA

Reagenti necessari: sei parti di Ombra dei Caduti, tre parti di Cristalli di Arsenico, due parti di Terra dei Sepolcri, quattro parti di Quintessenza di Salmidro, due parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Alito degli Alisei, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa arma aggiunge holy al normale danno.

CORAZZA CONFORTEVOLE

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, tre parti di Quintessenza di Salmidro, cinque parti di Sguardo delle Stelle, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Alito degli Alisei, due parti di Nenia delle Fate, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa armatura pesante, contrariamente alla norma, non impedisce di utilizzare le seguenti abilità: Agilità, Arrampicarsi, Contorsionismo, Equilibrio, Guerriero nascosto, Muoversi furtivamente, Nascondersi rapidamente, Schivata e Segreto dell'arciere

CORAZZA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: quattro parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Macinato di Zosteria, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare per ogni livello di Armature pesanti +1 posseduto da chi la indossa.

CORAZZA DELL'EROE

Reagenti necessari: cinque parti di Essiccato di Vipera, due parti di Sguardo delle Stelle, una parte di Argento delle Nevi, sei parti di Quintessenza di Salmidro, una parte di Terra dei Sepolcri, due parti di Rancore degli Spettri, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa armatura pesante riduce di 1 tutti i danni subiti, come per la Cerimonia omonima di quarto cerchio.

LAMA PERFETTA

Reagenti necessari: sei parti di Semi dell'Eccidio, cinque parti di Ombra dei Caduti, tre parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Essiccato di Vipera, due parti di Rancore degli Spettri, due parti di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 2 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MAZZA PERFETTA

Reagenti necessari: due parti di Iridio, quattro parti di Macinato di Zosteria, quattro parti di Terra dei Sepolcri, tre parti di Neve Eterna, due parti di Sguardo delle Stelle, una parte di Nenia delle Fate, cinque parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 2 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MEZZA ARMATURA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: quattro parti di Quintessenza di Salmidro, due parti di Neve Eterna, due parti di Iridio, due parti di Nenia delle Fate.

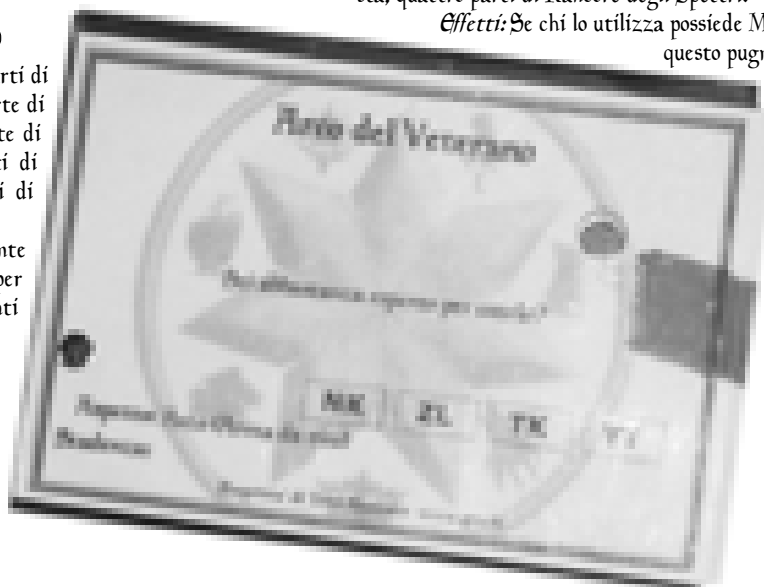
Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare per ogni livello di Armature medie +1 posseduto da chi la indossa.

STILETTO PENETRANTE

Reagenti necessari: due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Sguardo delle Stelle, quattro parti di Essiccato di Vipera, tre parti di Terra dei Sepolcri, tre parti di Segreto dell'Alchimista, quattro parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Se chi lo utilizza possiede Maestro del pugnale questo pugnale può dichiarare

THROUGH
anziché
DOUBLE.



RAFFINAZIONE

Reagenti Grezzi e Reagenti Raffinati

In natura è possibile trovare particolari sostanze (piante, fiori, organi di creature mostruose) dette Reagenti, indispensabili a fabbri, alchimisti ed erboristi per le loro creazioni. Tutti questi Reagenti sono però Grezzi, e prima di poterli utilizzare è necessario raffinarli con l'apposita abilità. Esistono più di 30 Reagenti Grezzi, e altrettanti Reagenti Raffinati. Per creare un Raffinato sono necessari 2 Grezzi, scelti tra i 3 indicati nell'elenco.



bocchette di Reagenti Raffinati, e un fiore dotato di rare proprietà (un Reagente Grezzo)

Arte della Raffinazione

L'abilità Raffinazione esiste in sette versioni, ognuna delle quali permette di creare solo alcuni dei Reagenti Raffinati. Un esperto in questo campo cercherà quindi di apprendere diverse versioni dell'abilità. Le sette versioni dell'abilità Raffinazione si distinguono in base al tipo di Reagente che permettono di preparare: Composti, Cristalli, Distillati, Estratti, Polveri, Sali e Vapori. Segue un elenco di tutti i Reagenti Raffinati, e della coppia di Grezzi necessaria alla loro preparazione. Molti di questi Reagenti hanno nomi lugubri, o di terribili creature, ma i dotti sanno che si tratta di un modo per impressionare la plebaglia, e che, al contrario di quanto accade per i Reagenti Grezzi, spesso il nome di un Reagente Raffinato non ha nulla a che fare con la sua reale origine.

Composti

I composti sono Raffinati solidi, ottenuti tramite l'estrema compressione dei Reagenti Grezzi. Vengono rappresentati da una bocchetta riempita di terra.

GRANI DI AMBRA NERA

Millefiori, Granelli di flogisto, Ghiandole disseccate.

MACINATO DI ZOSTERA

Volto putrefatto, Tulipano selvatico, Parassita dorsodifoglia.

OMBRA DEI CADUTI

Cinquedita, Falange ossea, Esalazione maleodorante.

TERRA DEI SEPOLCRI

Sangue coagulato del maligno, Sangue del dannato, Tulipano manto di leone.

SEMI DELL'ECIDIO

Folta pelliccia, Vello inguinale selvatico, Vello della fiera.

Cristalli

Solo il calore del fuoco permette a chi conosce le segrete tecniche di Raffinazione di ottenere i Cristalli. Vengono rappresentati da una bocchetta riempita di sale grosso.

QUINTESSENZA DI SALNITRO

Sangue coagulato del maligno, Falsa gramigna, Foglia semidigerita.

CRISTALLI DI ARSENICO

Membrana di pelleverde, Esalazione maleodorante, Rosa dei rivi.

CRISTALLI DI PORFIRIA

Lembo di stoffa malsana, Tendini fatati, Millefiori.

NEVE ETERNA

Pelo candido, Parassita dorsodisangue, Liriodendro delle Nevi.

TESORO DEL SAGGIO

Granelli di flogisto, Impronta infuocata dell'empio, Membrana di pelleverde.

Distillati

Si tratta di Reagenti liquidi, ottenuti dalla ripetuta purificazione dei Grezzi originari. Vengono rappresentati da una bocchetta riempita di liquido rosso.

DISTILLATO DELLA BESTIA

Pelle ardente, Sangue del dannato, Esalazione fetida.

ELISIR DELLA FATA VERDE

Tendini fatati, Falsa gramigna, Esalazione maleodorante.

LIQUAME DELLE GROTTE

Muffa delle paludi, Pelle ardente, Parassita intestinale.

MORSO DELLA VIPERA

Parassita intestinale, Parassita dorsodifoglia, Rosa dei rivi.

SANGUE DI DRIADE

Ghiandole disseccate, Muffa delle paludi, Vello della fiera.

Essstratti

La loro preparazione è simile a quella dei Distillati, ma avviene a freddo. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di denso liquido verde.

CREREDITÀ DEL VAMPIRO

Sangue del dannato, Pezza intrisa di sangue del dannato, Tulipano manto di leone.

ESSENZA DI RUBINO

Parassita dorsodisangue, Foglia semidigerita, Liriodendro delle nevi.

ESTRATTO DI MANDRAGOLA

Esalazione spettrale, Gemma delle rupi, Parassita intestinale.

ICORE DI SALAMANDRA

Impronta infuocata dell'empio, Vello della fiera, Tulipano selvatico.

SANGUE DI DRAGO

Pezza intrisa di sangue del dannato, Calcoli renali, Volto putrefatto.

Polveri

Finemente macinate, conservano le proprietà dei Reagenti Grezzi che le compongono. Vengono rappresentate da una boccetta riempita di polvere viola.

CENERE DELLA FENICE

Volto putrefatto, Calcoli renali, Petali del re.

ETERNA RICERCA

Lembo di stoffa malsana, Cinquedita, Pezza intrisa di sangue del dannato.

ORO DEGLI STOLTI

Falange ossea, Millefiori, Esalazione spettrale.

RENA DEL FANYATI

Pelo candido, Parassita dorsodisangue, Petali del re.

VOCE DEL DESERTO

Esalazione fetida, Petali del re, Pelle ardente.

Sali

Secondo alcuni questi Reagenti sono semplicemente il residuo di altri processi di Raffinazione. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di polvere argentea.

ARGENTO DELLE NEVI

Calcoli renali, Vello inguinale selvatico, Liriodendro delle nevi.

SGUARDO DELLE STELLE

Membrana di pelleverde, Folta pelliccia, Rosa dei rivi.

ESSICCATO DI VIPERA

Foglia semidigerita, Falange ossea, Folta pelliccia.

IRIDIO

Parassita dorsodifoglia, Granelli di flogisto, Muffa delle paludi.

SEGRETO DELL'ALCHIMISTA

Lembo di stoffa malsana, Gemma delle rupi, Granelli di flogisto.

Gapori

La maggiore difficoltà nella preparazione di questi Reagenti, data la loro natura gassosa, risiede nel ridurre al minimo le perdite. Vengono rappresentati da una boccetta riempita d'aria.

ALITO DEGLI ALISEI

Falsa gramigna, Ghiandole disseccate, Pezza intrisa di sangue del dannato.

SUSSURRO D'ETERNITÀ

Sangue coagulato del maligno, Vello inguinale selvatico, Cinquedita.

RANCORE DEGLI SPETTRI

Gemma delle rupi, Esalazione spettrale, Impronta infuocata dell'empio.

NENIA DELLE FATE

Tendini fatati, Tulipano manto di leone, Esalazione fetida.

RANTOLO DEI DIURNI

Sangue del dannato, Pelo candido, Tulipano selvatico.

DINAMICHE DI CREAZIONE DEGLI OGGETTI

La procedura per creare 'oggetti speciali', siano essi armi, filtri o rimedi, richiede alcuni passaggi e l'intervento di diversi personaggi con abilità specifiche. Riepiloghiamo qua il procedimento:

1) Qualunque personaggio può raccogliere i **Reagenti Grezzi** vegetali che trova nell'area di

gioco. Inoltre, tutte le creature mostruose delle Terre Spezzate forniscono Reagenti Grezzi, ma solo un personaggio con Anatomia è in grado di estrarli.

2) Un personaggio in possesso di Raffinazione, tipicamente un Mercante di Venalia, è quindi in

grado di trasformare i Grezzi rendendoli **Reagenti Raffinati**.

- 3) Un personaggio dotato di abilità artigiane, Forgiare, Erboristeria o Alchimia, è quindi in grado di ottenere **oggetti speciali** dai Reagenti Raffinati.

Limiti alle abilità artigiane

Ogni personaggio ha la possibilità di creare oggetti artigiani in due "sessioni": una prima dell'inizio del gioco, e una durante il gioco stesso. In ogni sessione, ogni personaggio può creare un certo quantitativo di oggetti.

Per creare prima dell'inizio dell'evento, è necessario rivolgersi in segreteria **almeno 30 minuti prima della chiusura** della segreteria stessa, il che significa solitamente entro le 10:30 o le 11:00.

Per creare durante il gioco, è sufficiente rivolgersi in **Regia** in un qualunque momento; dopo averlo fatto, quel personaggio non potrà più utilizzare abilità artigiane per la giornata in corso.

In ognuna delle due sessioni, il quantitativo di oggetti che è possibile creare è:

- 9 Raffinati per i Raffinatori
- 2 cinque di Rimedi per gli Erboristi
- 2 Filtri per gli Alchimisti
- 1 Arma / armatura (oppure 2 "Armi indistruttibili") per i Fabbri

Durante ogni sessione è possibile creare anche un Lucchetto (vedi il paragrafo sulla Forgia, p. 132) e/o un oggetto falso (vedi Falsificare, p. 245), in aggiunta a eventuali altri oggetti artigiani, ovvero, Lucchetti e oggetti falsi non contano nei limiti appena esposti.

I **Raffinatori** hanno inoltre la possibilità di creare **tutti e 18** i raffinati nella sessione prima dell'inizio del gioco, se lo desiderano. In questo caso non potranno più beneficiare della sessione di creazione durante il live.

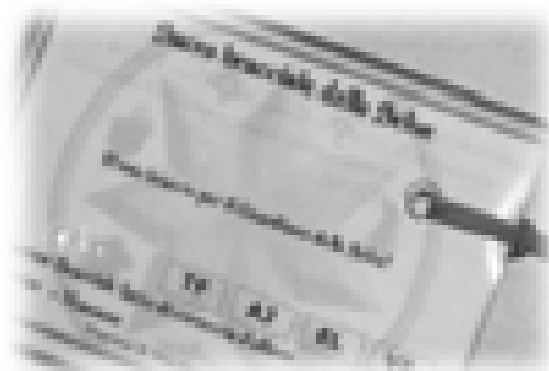
La Raffinazione prima dell'inizio del gioco avviene allo scadere del tempo previsto per le creazioni artigiane; ovvero non sarà possibile utilizzare i Raffinati appena creati per creare altri oggetti artigiani prima che il gioco abbia inizio.

Durante le giornate di gioco che comprendono la serata (ad es. durante gli **eventi da più giorni**), e durante altri

eventi particolari, **tutti gli artigiani** possono creare il **doppio degli oggetti** durante la sessione di creazione durante il live (la sessione pre-live non raddoppia).

In questi eventi i Raffinatori possono, a loro scelta, creare 27 Raffinati prima dell'inizio del gioco, **oppure 9** prima e 18 durante il live.

In ogni caso un singolo artigiano può creare una quantità **limitata** di oggetti ad ogni live, e se un Principato vuole aumentare la produzione dovrà avere più di un personaggio impegnato nella Carriera artigiana.



La sessione di creazione

All'atto pratico ogni processo di creazione prima dell'inizio del gioco richiede che il **giocatore** vada in **Segreteria**; dopo l'inizio del gioco richiede che il **personaggio** vada in **Regia** (C, si considera che solo nei pressi di quel luogo ci sia la disponibilità di acqua, fuoco e strumenti necessari al processo).

Il giocatore fornisce quindi a un **Master** i Reagenti necessari agli oggetti artigiani che vuole creare, completi delle relative **rappresentazioni fisiche**. Il Master verifica che i Reagenti siano corretti e che il personaggio sia in possesso delle abilità necessarie, quindi gli dà in cambio le **Scheda Oggetto** oppure i Reagenti Raffinati desiderati. Il personaggio può quindi andarsene con le nuove creazioni: per semplicità l'utilizzo di abilità artigiane non richiede tempo, se non quello necessario OOC, per portare a termine la procedura.

Le armi e armature durature (12 mesi), come pure gli oggetti creati con Falsificare, vengono consegnati a un live successivo a quello in cui è iniziata la creazione, ma tutto avviene in ogni caso durante i live stessi; non è invece **mai** possibile creare oggetti al di **fuori** di un live.

I SETTE PRINCIPATI



un coraggioso Cavaliere affronta il gigantesco Drago delle Sabbie

PRINCIPATO DI ALTABRINA

Questa terra gelida e selvaggia, coperta da una spessa coltre di neve per gran parte dell'anno, si trova all'estremo nord delle Terre Spezzate ed è considerata dagli abitanti di gran parte delle regioni più a sud una terra senza guida. Ma i Principi e i loro migliori consiglieri sanno che non bisogna sottovalutare il fiero popolo di Altabrina. Quando il Consiglio dei Capiclan si riunisce al Sacro Circolo a nord di Altea e i tamburi di guerra fanno sentire la loro cupa musica, tutte le Terre Spezzate tremano al pensiero che i feroci guerrieri di Altabrina facciano risuonare i loro pesanti stivali a sud del Cristallo.



Territorio

Altabrina si trova nel nord delle Terre Spezzate, la sua caratteristica forma a zanna ricurva fa sì che il suo unico confine con un altro Principato, Castelbruma, corra lungo il fiume **Cristallo** all'estremità ovest della regione. A ridosso della costa nord si estende la lunga catena montuosa che i brinnici sono soliti dividere in **Monti Turindi** dalla parte di Castelbruma e **Arcigni** verso **Punta Artiglio**. La maggior parte delle terre abitate di Altabrina si trovano lungo la **Valle dell'Orso**, un grande fiume che sgorga dai Monti Arcigni e confluisce nel Cristallo. Sui Turindi nasce invece il **Riograsso**, il fiume, a quanto si dice, più pescoso della regione. A nord, oltre la grande catena montuosa si estende una brulla e gelida pianura a margine della quale si apre

un immenso crepaccio che si dice nasconda grotte piene di tesori e covi di esseri che è meglio non nominare. Le acque che lambiscono la costa settentrionale costituiscono il **Mar di Brina**, solito divenire una distesa ghiacciata durante gli inverni più rigidi. Nel Mar di Brina si trovano le **Isole del Nord**, terre gelide e disabitate, coperte di neve per la maggior parte dell'anno. Ad est, invece, all'imbocco del **Gran Golfo**, si trova la rocciosa **Isola di Gargiarocca** divisa dalla terraferma dal terribile **Stretto del Gargio**. Altabrina è famosa per le sue sterminate foreste, prima tra tutte la **Selva Fatata** che circonda il porto di Riparossa, ma vasti sono pure il **Bosco Nero**, a cavallo del fiume Cristallo e il **Bosco Alto** che lambisce Altea.

Produzioni e Commerci

Altabrina è un terra ricca e poco sfruttata, forse proprio a causa di ciò che spontaneamente fornisce ai propri abitanti. Le sue foreste sono ricche di cacciagione, i suoi fiumi brulicano di pesce, come pure il mare che i brinnici solcano con passione a bordo di pescherecci o delle loro lunghe navi da guerra. Le montagne, specie gli Arcigni presso la sorgente del fiume Orso, sono ricche d'oro che si riversa nel fiume stesso e viene raccolto dai locali senza troppo sforzo. Che dire poi delle magnifiche sequoie di Altea, alte decine di metri, esse sono gli alberi da legno più rinomati nelle terre spezzate poiché forniscono il ferolegno che, resistente come il ferro, è il migliore materiale da costruzione per imbarcazioni che si trovi in circolazione. A parte l'esportazione del legno Altabrina non è propriamente una terra di commerci. Sia verso l'esterno che al proprio interno i mercati sono scarsi e i mercanti pochi e prevalentemente stranieri. Gli indigeni non amano scambiare oggetti e beni in generale, preferiscono razziarli o conquistarseli con la caccia.



molte Sciamani sono anche Erboristi e venditori di Rimedi

L'agricoltura non è un'attività diffusa, spaccarsi la schiena nel lavoro della terra è considerata un'occupazione disonorevole degna degli uomini delle terre calde e inadatta ad un vero Brinnico. Ciononostante, la terra è fertile e generosa e i pochi che, considerati deboli nell'ottica brinnica, si sono dedicati alla coltivazione hanno ottenuto grandi successi in questa attività; tanto che coloro che ad Altabrina si occupano più spesso di commerci sono quelli più in basso nella scala sociale.

Un discorso a parte vale per l'isola di Gargiarocca e l'omonima città che si trova nella sua baia più profonda. I Gargiari o "figli del Falco", come amano definirsi, sono pirati e razziatori indefessi, oltre che abili navigatori e pescatori. Solo da qualche anno hanno infatti accettato di percepire un tributo dalle navi di passaggio piuttosto che deprenderle completamente. Solo a nord della grande catena montuosa, oltre il Passo dell'Aurora, si trova una terra desolata e infida. La stretta e gelida piana dove sorge il villaggio di Torre Veglia non è quasi coltivabile, solo i tuberì vi crescono e il clan dell'Orso Bianco vive di caccia e dei tributi degli altri clan, che riceve come ricompensa per la vigilanza che presta contro le scorrerie dei diavoli dei ghiacci, i Diurni.

A causa dello scarso sviluppo dei commerci brinnici, le strade di collegamento all'interno della regione raramente vengono battute e tenute in condizione di poter accogliere un gran flusso di carri. La stessa

Strada del Re non arriva fino a queste terre, ma si

ferma a Roccastrada per poi continuare nella **Via del Nord**, che prosegue fino alle città di Bassorivo ed Altea seguendo la Valle dell'Orso, e si insinua poi nel Bosco Alto fino a raggiungere Bianco Rifugio. Questa strada, pur essendo la principale via brinnica, trafficata e tenuta in buono stato dai Principi, è in realtà poco più di una mulattiera se paragonata alle grandi vie carovaniere del sud, specialmente nel suo ultimo tratto.

Da Torre Veglia a Bassorivo, seguendo il corso del Rio grasso, si snoda la **Strada Nera**, mentre da Bassorivo a Riparossa, la via che attraversa la Selva Fatata è nota come **Strada Fronda**.

Città brinniche

ALTEA (4000 ANIME)

Poco più di un grosso villaggio è l'unico insediamento di Altabrina cinto interamente da mura. Le case sono tutte in legno e, su un'altura, nel centro della cittadina, sorge la Grande Casa del Lupo, dimora dell'omonimo clan. Grazie alle pepite d'oro che si rinvenivano nell'Orso e al commercio dell'ottimo legname dei boschi che circondano la capitale, Altea è un villaggio prospero le cui ricchezze avevano portato il clan del Lupo a divenire il clan dominante di Altabrina prima che il vittorioso Adriano dei Gastaldi concedesse al Clan del Falco il titolo di "Primo tra i Clan". Forte di tale titolo il Clan del Falco ha creato una propria corte ad Altea edificando una dimora per i propri membri. La convivenza sarebbe difficile e fonte di molte tensioni se il rispetto di cui gode il Principe Falcobrando non tenesse a bada i signori del Lupo. Altea è la città sacra per eccellenza ad Altabrina, poco a nord delle sue mura sorge il Sacro Circolo di pietre dove i Clan si riuniscono per prendere le decisioni che li riguarderanno tutti e per rinnovare le alleanze che li legano.

BIANCO RIFUGIO (900 ANIME)

Nel villaggio di Bianco Rifugio si trova il luogo di raccolta del Clan del Gufo. Il villaggio è piccolo e la popolazione è composta per la maggior parte da pescatori. Le basse case di legno sono dominate da una tozza torre chiamata Corte degli Spiriti. Si tratta del principale ritrovo sciamanico della regione, è noto infatti che il clan del Gufo è quello che più si affida alle predizioni dei suoi sacerdoti per decidere del proprio futuro. Poco più a nord si trova un antico circolo sacro che, a quanto dicono gli sciamani, non fu costruito da mani umane; ma chi siano i reali artefici neanche ai saggi è dato saperlo. Recentemente Bianco Rifugio è stata utilizzata come base per esplorare le montagne di Punta Artiglio in cerca di giacimenti minerari per ordine del Principe. Ma la maggior parte dei cercatori non sono più tornati e le ricerche sono state interrotte.

ALTORIVO (650 ANIME)

Sulla cima della più alta delle Colline Arse si trova lo sparso insediamento che ospita la sede del Clan della Linca. Si tratta della tribù più riservata e selvaggia dell'intero Principato. I suoi membri vivono dei salmoni del Riograsso e della caccia sulle pendici dei monti Turindi. Nelle vicinanze di Altorivo si trova anche l'unico passo che consente di attraversare la catena montuosa a nord e raggiungere Torre Veglia. Solo quando i Cantori di Altabrina si riuniscono per la Festa

del Ricordo, versione brinnica del Giorno della Rimembranza, il villaggio si anima e i cacciatori si recano in massa in paese per ascoltare i canti che raccontano vicende nuove e vecchie saghe; per la gioia di coloro che vogliono saper le novità del mondo, e di coloro che preferiscono sognare nel ricordo delle antiche battaglie.

BASSORIVO (1100 ANIME)

La Dimora del Clan del Cervo è la più prospera cittadina di Altabrina, le mandrie di bovini sono condotte al pascolo dai pastori del Clan e la pesca alla confluenza del Riograsso e dell'Orso è costantemente foriera di grandi provviste. La vicinanza col misterioso Bosco Nero non sembra inquietare i coraggiosi cacciatori della Tribù che spesso nelle loro spedizioni sconfinano oltre il Cristallo suscitando l'ira dei loro tetri vicini brumiani e l'ilarità dei temerari Figli del Cervo. La cittadina ospita anche un grande mercato all'aperto, all'incrocio della Via del Nord, della Strada Fronda che di lì porta a Riparossa e della Strada Nera diretta a nord. Questo è il luogo d'incontro dei cacciatori del Principato e dei mercanti del sud così temerari da abbandonare la strada del Re e spingersi in cerca di pelli più esotiche e pregiate di quelle di Castelbruma.

GARGIAROCCA (1500 ANIME)

La rocciosa Isola della Gargiarocca è da tempi immemorabili una terra di pirati e razziatori. La selvaggia indole dei Gargiari li ha portati nel corso dei secoli a conferir alla loro isola una trista fama: baie rifugio di pirati si dice si alternino a secche che portano al naufragio i capitani più preparati. Grazie agli accordi stretti tra il Clan del Falco e la Corona, ora è diritto del porto di Gargiarocca percepire quei tributi che prima si prendeva con la forza.

TORRE VEGLIA (450 ANIME)

Finché la fiamma della veglia arde l'Orso non conoscerà il letargo, se la fiamma è spenta l'Orso dormirà in eterno. Nella gelida pianura a nord dei Turindi e degli Arcigni sorge il villaggio che prende il nome dall'alta Torre che domina il territorio circostante. È la dimora del Clan dell'Orso ed è un piccolo insediamento che fornisce un centro organizzato e un piccolo mercato alla brulla e incolta regione circostante. La vera funzione della torre è la sorveglianza contro le scorrerie dei Diurni e la protezione del Passo Fondo, compiti per i quali il Clan riceve sostegno e tributi dalle altre tribù.

RIPAROSSA (700 ANIME)

Nella larga baia davanti allo scoglio della Zanna, si distende il piccolo porto di Riparossa. Si tratta di un villaggio di pescatori e cacciatori immerso nella Selva Fatata. L'unica strada che la collega al resto di Altabrina si snoda per leghe e leghe all'interno della foresta e il Clan della Volpe combatte un'eterna battaglia contro la natura per tenerla aperta. Il porto concede al villaggio uno dei più forniti mercati del Principato e il bosco circostante è uno dei più ricchi di elementi grezzi erboristici della regione. Forse per questo i distillati di erbe e radici di Riparossa sono rinomati in tutto il nord delle Terre Spezzate, benché si dica che solo i figli del Clan della Volpe riescano a berne più di qualche bicchierino senza subirne l'altissimo grado alcolico.

Terre Selvagge

Attorno ai villaggi che ospitano le Grandi Case dei Clan si estende la vera Altabrina. Foreste sconfinite ricoprono alture e pianori, piccoli insediamenti di cacciatori e pastori sono disseminati per il territorio. Solo le montagne, terre selvagge e inospitali per eccellenza, non conoscono l'eterno vagare dei Brinnici. Tra i picchi e le inaccessibili valli dei Turindi o dei monti Arcigni si annidano orchí e altre creature più magiche e, forse, ancor più terribili.

Nella **pianura a nord**, dove la vita è una continua lotta e il freddo pungente s'insinua in ogni pertugio, solo i più forti guerrieri si spingono a est verso l'Abisso. Dal mare e dalla terra feroci creature d'ogni genere fanno strage dei viaggiatori impreparati, e smarrire l'orientamento in questa regione significa la morte certa.

Vicino al tratto più alto del Fiume Orso si trova il **Sacro Circolo**, il luogo dove avvengono le più importanti riunioni dei Capiclan. Si tratta altresì di un luogo magico che il popolo ha condito di superstizione e dove nessuno si avventurerebbe senza la compagnia di uno sciamano.

Nel **Bosco Alto** a nord di Altea e a ovest di Bianco Rifugio, si trova il legno migliore delle terre spezzate, il ferolegno, ma strani accadimenti spaventano i boscaioli: alcuni di loro spariscono altri vengono ritrovati morti.

Sulle **Colline Arse**, subito a est del Riograsso, sorgeva un tempo l'antico

Sacro Circolo di Altabrina, poi un terribile incendio avvenuto circa un secolo e mezzo or sono ha devastato le colline e distrutto il circolo. Da allora le magiche energie del circolo causano strani fenomeni nella zona e si dice che gli spiriti infestino la regione.

Sui **Monti Turindi** è nota la presenza di feroci tribù orchesche e nessuno vi si avventura se non per rischiare la vita e scommetterla in cambio di fortuna e gloria.

I boschi noti come **Selva Fatata** attorno a Riparossa e Bassorivo sono spesso teatro di strani avvenimenti. Come se non bastassero i lupi a terrorizzare gli abitanti, recenti sparizioni funestano la regione e interi gruppi di ricerca sono scomparsi.

Anche nel **Bosco Nero** tribù di orchí hanno la loro casa e si contendono il terreno di caccia con i fieri guerrieri brinnici.

A nord di Bianco Rifugio, sulle pendici dei **Monti Arcigni** si trova un antico circolo di pietre d'incerta origine, e sui monti stessi in molti hanno perso la vita in spedizioni organizzate sperando di trovare l'oro sulle montagne.



mai disturbare un Brinnico mentre mangia...

Società brinnica

Nelle terre spezzate c'è chi dubita che Altabrina sia davvero un unico Principato. I suoi abitanti, fieri e selvaggi paiono a chi li incontra uomini liberi e senza signori. Ma, nel corso dei secoli, coloro che ricordano la Storia hanno imparato a comprendere la forte coesione interna di questo popolo e a temerne il terribile slancio collettivo. Il territorio del Principato non è spartito tra potenti Nobili, ma diviso tra sette antichi Clan che custodiscono gelosamente le proprie zone di caccia e approvvigionamento. Il più influente e rispettato di questi è il "Primo tra i Clan" e, per ora, questa posizione è ricoperta dalla tribù dei Figli del Falco. I rapporti tra le Tribù sono mutevoli e non è raro che sfocino in scontri e contese. In genere però le periodiche riunioni dei Capiclan bastano a dirimere tali diatribe, grazie anche all'opera degli sciamani dei Clan che sovente fungono da mediatori, sostenendo la necessità di coesione del popolo brinnico. I membri di un clan sono in genere sparsi per tutte le terre che gli appartengono e, se sono in grado di portare le armi sono chiamati "Guerrieri". I guerrieri di una tribù svolgono tutte le attività necessarie al sostentamento proprio e dei familiari, dalla caccia alla pesca, alla guerra ove necessario.

La coltivazione della terra non è considerata attività degna di chi può portare le armi, così esclusivamente gli uomini più deboli svolgono tale opera. Non esiste alcun tipo di organizzazione all'interno del Clan se non che l'individuo più rispettato ne è il Capo e gli altri membri importanti portano il titolo di Alfieri e hanno il dovere di mantenere la pace nella tribù. I Capiclan sono sempre scelti all'interno delle famiglie più ricche, più forti e più in vista della tribù e non è raro che il figlio di un Capo divenga Capo a propria volta. È compito degli anziani giudicare chi sarà la futura guida, e le parentele sono sempre tenute in considerazione nella scelta. Diversamente il titolo di Alfieri non è ereditario e bisogna conquistarselo con la ricchezza o le imprese compiute. Gli Alfieri, per rendere nota la propria posizione hanno il diritto di portare, dipinto sullo scudo o altrove, l'animale totem del proprio Clan, gli altri guerrieri ne possono portare esclusivamente delle parti come le corna, i denti, la pelle o le piume. È noto infatti che ciascuna tribù prende il nome dal proprio totem ed è dalla conquista di Altabrina da parte delle popolazioni pitte che i Clan mantengono lo stesso animale come simbolo. Oltre al bisogno di cibo non vi sono molte altre necessità che richiedano di essere soddisfatte. Così del benessere spirituale e della cura delle ferite e delle malattie si occupano le medesime persone: gli Sciamani. D'altronde, da secoli, i sacerdoti dell'Antica Religione sono maestri della conoscenza delle erbe, oltre

che ministri del culto. Ad Altabrina infatti l'adorazione degli Spiriti di Tutte le Cose mantiene intatta tutta la sua forza e i cuori dei suoi abitanti, in particolare quelli del Popolo dipinto, battono all'unisono con il respiro della madre terra.

Figure particolari sono pure i famosi Cantori delle Nevi, donne e uomini dotati del "Dono" di suscitare le più forti emozioni nel cuore degli uomini con il solo potere della voce. Essi svolgono la funzione di ricordare ai Brinnici, in assenza di qualsiasi documento scritto, il loro passato e di comunicargli le novità del mondo. Sono tra coloro che più frequentemente viaggiano per le Terre Spezzate e non è raro che conoscano anche qualche storia delle lontane terre del sud.

Per quel che riguarda l'abbigliamento, gli abitanti di Altabrina sono oggetto di scherno in tutte le terre calde per la loro abitudine di vestirsi di rozze pelli e pesanti stoffe grezze. Tale convinzione è alimentata dall'osservazione che, al sud, i Brinnici sono spesso poco vestiti a causa del caldo per loro opprimente. Monili ed orpelli sono spesso, secondo i costumi brinnici, ricavati da ossa, denti o corna di animali e creature selvagge o magiche, a volte arricchiti con semplici lavorazioni in oro. Molto diffusi sono inoltre gli amuleti portafortuna ricavati con pietre dure trovate sulle montagne e nel letto dei fiumi, o intagliati nel legno con motivi tribali, i talismani così ricavati vengono benedetti dagli sciamani e sono indossati dai guerrieri del Clan o regalati a donne e fanciulli quale simbolo di protezione. Indossare gioielli ed usare oggetti provenienti dal sud è quasi sempre indice di spacconeria ed arroganza, solo per un brinnico che abbia viaggiato a lungo o che si sia conquistato tali doni da uno straniero questa usanza è accettabile. Perciò i Cantori delle Nevi più di ogni altro figlio di Altabrina sono soliti adornarsi o fare sfoggio di rarità esotiche.

Le feste brinniche sono una tradizione secolare onorata da tutti i Clan con canti, danze, musica e libagioni; le celebrazioni sono sempre di carattere religioso, ma per i figli di Altabrina devoti dell'Antico Culto festeggiare per intere notti i patti con gli spiriti significa anche e soprattutto divertirsi, mangiare prelibata selvaggina, bere forti distillati di erbe, bacche e radici, ed abbandonarsi alla musica dei Cantori o ai potenti effetti spirituali dei preparati sciamanici.

I Clan di Altabrina sono:

I FIGLI DEL FALCO

Antichi abitanti dell'isola della Gargiarocca sono anche detti Gargiari e attualmente dividono le proprie forze tra la loro isola natale e la Capitale Altea. Il Clan si

fregia, dall'ascesa dei Gastaldi al Trono del Sole, del titolo di Primo tra i Clan. L'orgoglio dei suoi membri è ben noto sulla terraferma, e i suoi guerrieri-navigatori sono tra i più temuti. Unica tra le tribù a possedere un motto, conferitole dal Re (*Vivat Rex*), non trova tra i suoi ranghi un solo guerriero che lo conosca. La vera forza del Clan risiede nella vasta e potente flotta che con base alla Gargiarocca incrocia in tutto il Gran Golfo e nei secoli ha consentito alla Tribù di giocare un importante ruolo politico.

I FIGLI DEL LUPO

Il territorio di questo numerosissimo Clan si estende a nord e a sud di Altea fino a lambire la costa. I Figli del Lupo vantano nella storia di Altabrina il maggior numero di eroi, si dice perfino che il mitologico Cane Rosso sia il loro primo progenitore. Attualmente la pazienza del Clan è messa a dura prova dalla forzata ospitalità che concedono, nella loro città, ai Gargiari. Tuttavia la saggezza del potente sciamano Falcobrando ispira rispetto anche agli orgogliosi Lupi e si dice che il suo solo sguardo possa ridurre alla ragione anche il più focoso dei guerrieri sia esso Umano, Pitto o un feroce Bruto.

I FIGLI DEL GUFO

Enigmatici ed eccentrici sono i membri di questa tribù che ha stabilito la sua dimora al di là del Bosco Alto. Pare che il patto stretto dagli antenati con lo spirito del gufo sia molto forte e oggi gli sciamani abbondano all'interno del Clan. Sogno del Clan è sempre stato

quello di colonizzare Punta Artiglio e ultimamente si sono mossi in questa direzione anche se con scarso successo. Tra coloro che onorano il patto con lo spirito del Gufo si contano Uomini, Brutì e Pitti.

I FIGLI DELL'ORSO

Tra tutti i Clan questo è il più unito e coeso. Il loro sacro compito di proteggere Altabrina dalle scorrerie dei Diavoli dei Ghiacci è eterno e s'interromperà solo con la definitiva scomparsa dei Figli dell'Orso o dei Diurni. I Guerrieri del Clan sono i più feroci di tutto il Principato e si dice che possano dormire sulla gelida neve senza patire il freddo. Tra le fila del Clan non vi sono Pitti che sono restii, data la loro natura libera, a impegnarsi in una missione così stringente.

I FIGLI DELLA LINCE

I riservati e solitari Figli della Lince contano tra i loro ranghi quasi esclusivamente guerrieri del Popolo Dipinto. I membri di questo Clan sono quelli che più viaggiano e hanno viaggiato nelle Terre Spezzate e dunque i loro Cantori sono tra i più rinomati di Altabrina così come i loro guerrieri, che si aggirano solitari su tutto il territorio del Principato e spesso anche oltre i suoi confini. Anche le montagne a nord di Altorivo attraggono irresistibilmente le Linci e sovente qualche guerriero parte in esplorazione tra le vette, anche se non sempre ritorna.

I FIGLI DEL CERVO

L'ospitalità del Clan del Cervo è famosa e le immense libagioni che i più importanti membri della tribù sono soliti offrire sono ben note ad Altabrina. Questo è il Clan più civilizzato, secondo i canoni delle terre calde, e alcuni dei suoi membri sanno perfino leggere e scrivere. Il controllo del più grande mercato a nord del Cristallo fa sì che la tribù del Cervo sia la più ricca degli antichi Clan, fatto al quale ha certamente contribuito la tradizionale attitudine pacifica dei suoi Capi. Non sorprendentemente i Figli del Cervo sono principalmente umani.

I FIGLI DELLA VOLPE

Scaltri e irrequieti come il loro animale totem, i membri di questo Clan appartengono in massima parte al popolo Pitto. Attorno alla dimora di Riparossa si estende la Selva Fatata, una fonte inesauribile di pericoli e avventure per i guerrieri del Clan e di erbe sconosciute e rare per gli abili sciamani. Nonostante la posizione sulla costa tra i Figli della Volpe non abbondano i navigatori e pochi di essi sono diventati dei pescatori, d'altronde la loro natura curiosa è molto più attratta dai boschi incantati che circondano le loro terre.



Fierovolpe del Clan della Volpe, Sciamano Anziano

Storia di Altabrina

Quando gli Elfi erano ancora una razza vitale e potente colonizzarono tutte le regioni più ricche e temperate delle Terre spezzate. Ma, mentre a sud giunsero sino ai margini del deserto, nel nord non si spinsero mai oltre la costa meridionale dell'attuale Castelbruma, lasciando ai Brutì le terre più inospitali ed estreme. Tra queste la vasta regione a Nord del fiume Cristallo vide per secoli una titanica e interminabile lotta tra le razze più feroci e astute del continente: i Brutì e i Diurni, o Diavoli dei ghiacci. Poi i Pitti si spinsero a nord nelle terre concesse loro dagli Elfi incontrarono i Brutì, e si allearono ad essi nella lotta contro i terribili ed enigmatici Diurni. Si sviluppò così una guerra spietata per scacciare le orrende creature dalla terra promessa. Ma nella lotta accanita e senza esito, i più forti guerrieri Pitti e Brutì non riuscivano a prevalere contro i demoni bianchi.

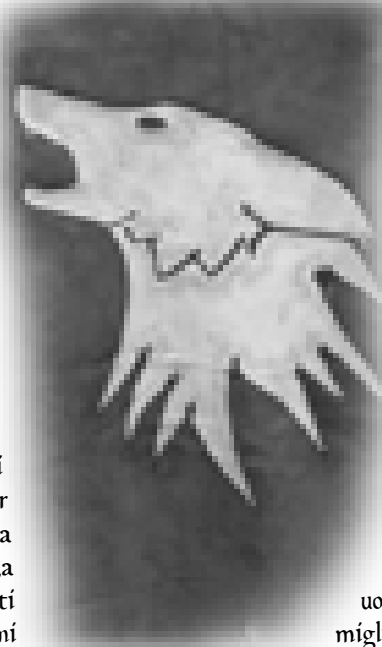
Fu allora che il giovane guerriero **Cane Rosso** strinse un patto con gli spiriti dei boschi: Cane Rosso e il suo clan avrebbero scacciato i Diavoli a nord dei Monti Arcigni con l'aiuto della magia degli spiriti dei boschi. Le sfuggenti entità silvane avrebbero infuso in loro il potere delle belve della foresta. Il patto fu siglato nel sangue e i guerrieri mutarono d'aspetto, diventando Lupi su due zampe, Orsi con sembianze umanoide ed altri innumerevoli esseri ibridi. Forti di questo potere, questi eroi scacciarono i Diurni oltre le montagne e gli spiriti chiesero loro di restituire i Doni, poiché non è saggio per un semplice uomo vivere con sembianze ferine troppo a lungo. Ma i guerrieri anelavano alla vittoria totale e inseguirono i diavoli oltre le montagne, facendone immensa strage. Gettarono i loro nemici nell'abisso ed altri li cacciarono sin sul mare gelato oltre le Isole del nord. Poi quando tutti i diavoli furono respinti nella terra dove non sorge mai il sole i Guerrieri tornarono indietro felici di rivedere i loro parenti e compagni. Tuttavia quando giunsero ai loro villaggi i loro vecchi amici non li riconobbero e li scacciarono credendoli delle bestie selvagge e pericolose. Così i guerrieri si rifugiarono nel folto della foresta e chiesero aiuto agli spiriti. Le magiche creature risposero ai loro appelli e liberarono coloro che lo desideravano dalla forma animale. Alcune leggende raccontano però che Cane Rosso ed alcuni guerrieri non si siano mai liberati

della pelle di animale che avevano indossato, e proteggano Altabrina dai Diavoli dei ghiacci per l'eternità.

Dall'arrivo dei Pitti le terre di Altabrina e Castelbruma vissero unite e in pace. Tribù di Pitti e di Brutì scorazzarono per secoli indisturbate nelle terre donate loro dagli Elfi. A Castelbruma risiedevano i **Clan del Cervo, della Volpe, dell'Orso e del Corvo**, nelle terre di Altabrina i **Figli del Lupo, del Falco, della Lince e del Gufo** vagavano liberamente per le sconfinite distese boschive. Poi un inverno gelido e terribile come mai se n'erano visti trasformò il mare ad ovest in una distesa di ghiaccio e un cataclisma peggiore della guerra coi Diurni si abbatté sulle terre del nord. Nerofiume, sciamano del clan del Corvo, vide in sogno

uomini coperti di ferro sciamare a migliaia sulle coste brumiane conquistando e saccheggiando. Egli comunicò ai compagni la sua visione ed essi gli credettero e si armarono fiduciosi di respingere gli invasori. Sulla sponda dello Zaffiro si accalcavano i guerrieri del clan e intonavano canti di guerra smaniosi di battersi. Solo gli sciamani tremavano presagendo l'orrore e l'oblio. Sulle masse fiduciose si abbatté un turbine di acciaio e morte, silenziosi guerrieri uscirono dalle nebbie e avanzarono incuranti delle frecce e delle lance, e massacrarono coloro che osarono resistere; chi cercò scampo nella fuga morì congelato nelle acque dello Zaffiro.

Negli anni che seguirono l'invasione proseguì spedita e molti Brutì si unirono alle schiere degli Uomini del Mare, il Clan dell'Orso e del Corvo che vivevano ad ovest dei Monti delle Nuvole furono sterminati e i Figli del Cervo e della Volpe si rifugiarono nelle terre dell'odierna Altabrina. L'arrivo di tali masse di profughi provocò uno spostamento ad est dei Clan. I Figli del Falco superarono il Gargio e si stabilirono sulla Gargiarocca, i Lupi spinsero il Clan del Gufo verso nord est e si stabilirono essi stessi ad Altea, lasciando alla Tribù del Cervo la bassa valle dell'Orso. Il Clan della Volpe vagò per anni nella Selva Fatata prima d'insediarsi a Riparossa. Mentre le terre calde erano sotto il giogo degli Uomini del Mare, Altabrina prosperava e cominciò ad accogliere nei suoi confini anche i nuovi arrivati che parevano ansiosi di conoscere ed espandersi in ogni dove. Sulla Gargiarocca i Brinnici



impararono a costruire lunghe navi da guerra e a condurle per mare. Nei secoli che succedettero alla caduta di Altamar, Altabrina prosperò e, quando Alessandro Difensore degli Uomini mosse i primi passi verso la gloria, nessuno nell'estremo nord sapeva della sua esistenza.

Avvenne dunque nell'anno 361 che i sonni degli sciamani furono funestati da incubi di morte, e un vento gelido scese dal mar di Brina: dalle distese ghiacciate calarono i Diurni ricomparendo dopo un sonno di molti secoli. La gelida costa sul Mar di Brina cadde rapidamente nelle mani dei Diavoli dei Ghiacci e la marea bianca scavalcò le vette insensibile al gelo. Altorivo venne saccheggiata e alla confluenza del Riograsso e dell'Orso le tribù riunite affrontarono l'orda. Infuriò la battaglia per due notti e un giorno e all'alba del secondo giorno parve ai guerrieri brinnici che i Diavoli non dovessero finire mai. Poi quando l'immenso sciame dei Diurni prese ad avanzare per schiacciare definitivamente i difensori di Altabrina un raggio di sole fendette l'orda e questa tremò poiché un sole era sorto ad ovest. **Alessandro** alla testa dei suoi guerrieri piombò sui demoni e li travolse. La sola vista del Conquistatore soggiogò i Clan ed essi lo seguirono nella caccia che mise in fuga i Diurni alla volta del Mar di Brina.

Le tribù giurarono fedeltà ad Alessandro ed egli con la lungimiranza che lo contraddistinse sempre prese cento guerrieri da ogni Clan e ricreò i Figli dell'Orso ponendoli a nord delle montagne e affidandogli il sacro compito di proteggere Altabrina e tutte le Terre Spezzate dalla minaccia dei Diavoli dei Ghiacci. Si disse allora che lo splendido Alessandro eguagliasse la gloria di Cane Rosso, e che come lui avesse stretto un patto con gli spiriti perché concedessero al nuovo Clan dell'Orso la loro protezione.

Alla morte del Difensore degli Uomini Altabrina scivolò come il resto delle Terre Spezzate nei Secoli Buì, passò il tempo e le terre del nord vennero funestate da aspre guerre tra i Clan. L'infuriare delle lotte intestine per territori e predominio impedì ai brinnici di scorgere la minaccia che cresceva a sud. Nelle terre di Valleterna il culto della Tetrade acquistava forza e i potenti Cavalieri-sacerdoti valniani accrescevano il loro numero. Quando infine Valleterna si mosse lo fece con rapidità e decisione, sconfisse i Brumiani sul campo e li scacciò ad ovest dei Monti delle Nuvole, poi volse lo sguardo ad est. I Clan si accorsero del pericolo quando molti bruti fedeli del vecchio culto portarono la notizia delle persecuzioni perpetrate dai seguaci della Tetrade a Castelbruma. Sdegnati gli sciamani di Altabrina convocarono un grande consiglio di guerra e convinsero il popolo della necessità di affrontare i fanatici Valniani. Un grande esercito mosse a sud e affrontò la cavalleria

valniana a sud del Cristallo. Mai scelta si rivelò peggiore, le tribù furono sconfitte dal loro stesso impeto e dalla loro folle disorganizzazione. Cercando di superarsi in valore i Clan si battevano ciascuno per proprio conto e ad uno ad uno furono facile preda degli uomini delle terre calde. Quando gli Sciamani videro ciò ammantarono di nebbia il campo di battaglia e fecero ritirare i loro compagni. Quando i superstiti si riunirono decisero che i Clan avrebbero dovuto avere una guida più salda, così lo sciamano Ombrasera propose che uno di loro dovesse essere nominato Primo tra gli altri e così fu. Il Clan del Lupo, il più numeroso, fu insignito del Titolo di "Primo tra i Clan" e quando i Valniani tornarono Altabrina li respinse salvandosi dal giogo della Tetrade. I Figli del Lupo, forti della loro autorità, mantennero il Principato fedele alle proprie tradizioni e chiuso ai rapporti con le altre terre. I contatti con le terre calde si limitarono per lungo tempo alle razzie compiute a bordo delle agili navi dalla forma allungata, tipiche dei popoli del nord.

Ad Altabrina non ci sono mai stati molti cavalli, e probabilmente per questo la Peste Equina non ha fatto terribili stragi come nelle terre del sud. Sicuramente anche qui ci furono contagiati, ma non più di quanti ogni inverno muoiano di polmonite, per cui l'episodio non fece scalpore e non venne ricordato.

Con lo scemare del potere di Valleterna, nella vicina Castelbruma gli ambiziosi nobili di un tempo riconquistarono il potere e scacciarono i profeti del nuovo culto. Il Clan del Lupo si lasciò tentare dalle proposte di alleanza brumiane: la possibilità di ristabilire l'Antica e vera Religione convinse il clan più tradizionalista di Altabrina, e gli altri al seguito, a muovere guerra alle terre calde. I guerrieri del nord travolsero ogni resistenza e ottennero grandi bottini e molti di essi s'insediarono nelle terre del sud. Parve allora che stesse nascendo una nuova era e che l'Antico Culto dovesse nuovamente guidare le genti verso la saggezza. Ma il governo di Castelbruma era brutale e i Cantori delle Nevi presero a condannare le feroci repressioni dei fedeli della Tetrade nel nome dell'adorazione degli spiriti di tutte le cose. Passati cinquant'anni dalla presa di Dimora, soltanto il Clan del Lupo sosteneva ancora attivamente i Re del Nord. Tutte le altre tribù se ne erano tornate alle loro case, e solo i figli del Falco e quelli del Lupo parevano ancora interessati alle vicende delle Terre Spezzate.

Quando i Gastaldi, forti di molte e varie alleanze, guidarono la ribellione, i nordici guerrieri abbandonarono le terre calde e fuggirono dietro Passo Tempesta. Sembrava che le Terre Spezzate dovessero rimanere divise, era impossibile ai Gastaldi forzare il passo e la flotta del Falco rendeva impossibile uno sbarco. Ma i Signori della Gargiarocca non avevano frequentato

invano i porti di Corona del Re, e trattarono la resa di Altabrina col titolo di Principi e Capi del Primo tra i Clan. I Figli del Falco divennero dunque il Clan più potente di Altabrina e s'insediarono nelle mura della tradizionale casa del Lupo, la Capitale Altea.

La situazione di conflitto venutasi a creare a causa di questa intrusione sfociò anni dopo in una violenta ribellione: i Figli del Lupo insorsero in occasione di una visita di **Re Caio Magno dei Gastaldi** e le Guardie Reali con il beneplacito dell'allora Principe Ventogelo soffocarono la rivolta nel sangue. Da allora sono passati molti anni, ma il popolo brinnico non dimentica facilmente i torti subiti. L'attuale Capo del Primo tra i Clan, il **Principe Falcobrando** è d'indole ben diversa dal suo arrendevole predecessore, amato dal popolo e ispirato dagli spiriti nelle sue sagge decisioni. Appare quindi difficile stabilire chi appoggerebbero i suoi alfieri, se il Re o i figli della sua amata terra.

Carriere

GUERRIERI DEL CLAN

I Guerrieri del Clan formano l'ossatura delle tribù brinniche, essi cacciano per sé e per i propri compagni, si battono in guerra e fungono anche da esploratori. I loro punti di forza sono i colpi possenti e un'eccezionale resistenza fisica. La loro possanza fisica è leggendaria e le loro armi preferite sono l'ascia, lo spadone, l'ascia a due mani e la lancia. Sono guerrieri di grande mobilità, e come tali prediligono scudi piccoli e armature più leggere dei guerrieri delle terre calde. Tuttavia il fisico temprato e la naturale ferocia rendono i Guerrieri del Clan dei veri demoni in combattimento.

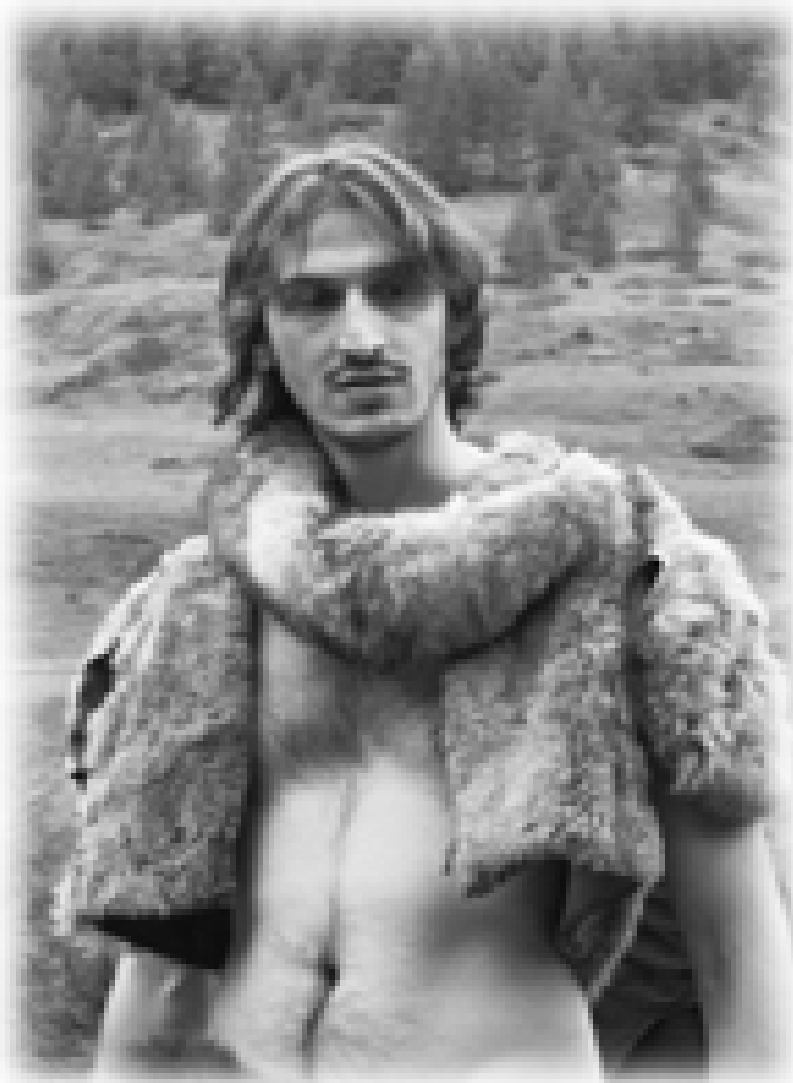
CANTORI DELLE NEVI

In una terra dove la scrittura semplicemente non esiste, la trasmissione del sapere è affidata a uomini e donne dotati di una memoria infallibile e della capacità di ammaliare i loro ascoltatori con il solo potere della voce. Essi sono i Cantori delle Nevi e il loro compito è viaggiare, conoscere e apprendere per poi raccontare ciò che hanno visto. Dalle loro labbra

sgorgano suoni d'incredibile dolcezza e d'indicibile orrore capaci d'ingannare gli uomini e di confonderne le menti, suscitando furia, amore, compassione. I Cantori sono altresì uomini di mondo e spesso aggiungono alle proprie capacità di aedi quelle tipiche dei mercanti.

SCIAMANI

Nelle gelide terre di Altabrina l'adorazione degli spiriti è guidata dagli Sciamani. Essi vedono più lontano degli altri uomini e la loro comunione con la natura è tale che essi possono ricorrere al diretto aiuto degli spiriti quando si trovano in difficoltà. I loro compiti all'interno del Clan non si limitano tuttavia all'amministrazione del Culto, la cura dei feriti e il mantenimento del generale benessere della tribù sono anch'essi doveri dello Sciamano. Egli infatti si serve di erbe rare e preziose per la preparazione d'impacchi, infusi ed unguenti dai poteri davvero miracolosi.



Manorso, fiero Guerriero del Clan,
si gode l'estate Brinnica

PRINCIPATO DI CASTELBRUMA



Mappa di Castelbruma

Territorio

Il Principato di Castelbruma si trova nell'impervio nord delle Terre Spezzate.

A sud è collegato da **Passo Tempesta** con la prospera Valleterna, mentre il fiume Cristallo segna il confine settentrionale con le gelide terre di Altabrina.

Le acque del **Golfo Grande** lambiscono le rocciose coste orientali brumiane, a ovest si allarga la **Baia della Mano Rotta** e a nord-ovest il **Mar Disgelo**.

La regione è spezzata in due dai **Monti delle Nuvole**, da cui nascono i tre fiumi brumiani: lo **Zaffiro** nasce dalle pendici occidentali e sfocia nella Baia della Mano Rotta, il **Silente** e il **Cristallo** sgorgano dalle pendici orientali e sfociano nel Golfo Grande.

I territori civilizzati in cui sono sorti insediamenti si trovano essenzialmente nelle due valli formate dai fiumi Zaffiro e Silente.

Ampie foreste ricoprono un territorio spopolato e perennemente immerso nella nebbia. In particolare, a cavallo del Cristallo si erge il misterioso **Bosco Nero**, una delle foreste più grandi delle Terre Spezzate.

I due **Passi: Silente e Collepietra** collegano tra loro l'est e l'ovest di Castelbruma e costituiscono luoghi di fiorente attività mineraria.

Produzione e Commerci

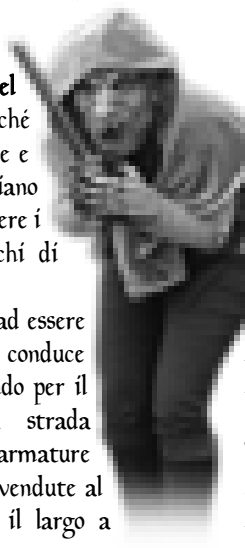
Il clima rigido, le possenti montagne e le indomabili foreste rendono Castelbruma un Principato ricco di risorse minerarie e boschive, ma scarsamente coltivato. Fazzoletti di terra di tuberì e frumento e piccoli orti in prossimità delle rocche fortificate sono l'unico sostentamento agricolo della regione, che si nutre principalmente di piccolo allevamento, caccia nei vasti boschi e pesca nelle baie. Di contro i Monti delle Nuvole sono ricchissimi di giacimenti minerari, sfruttati principalmente in prossimità degli insediamenti di Roccaferrata e Montecastello, in cui numerose sono anche le cave di estrazione di granito per costruzioni. La lavorazione del metallo è una tradizione antica a Castelbruma, e la produzione di armi e armature di superba qualità costituisce non solo la forza degli Armigeri della Torre, ma anche una consistente fonte di entrate nelle casse brumiane. I forgiatori brumiani sono probabilmente i migliori di tutte le Terre Spezzate, e si tramandano i segreti portati secoli or sono dagli Uomini del Mare, tanto che si dice che le loro tecniche sopravvanzino anche quelle degli Elfi.

Altra merce che viene esportata da Castelbruma sono le pellicce, splendide e numerose, che vengono conciate dalle bestie cacciate ogni giorno.

Alle pendici dei monti, sulle sponde del Silente fervono le segherie che inviano legname a valle lungo il corso del fiume. Il legno brumiano, solido ed abbondante, è celebre in tutte le Terre Spezzate, esportato non solo per costruire, ma anche lavorato dalle sapienti mani degli artigiani di Castelbruma che intagliano mobili di incomparabile bellezza. Sia il legno grezzo che i manufatti viaggiano lungo la **Via del Mare**, da Castelbruma a Portoferro, per essere poi imbarcati su navi alla volta di Corona del Re e Meridia.

I commerci del Principato si svolgono principalmente lungo la **Strada del Re**, ma anche la **Via del Colle** che da Castelbruma attraversa il Passo di Collepetra e giunge a Corvia è discretamente trafficata. La **Via del Corvo** taglia la valle dello Zaffiro, e benché sia usata solo per il trasporto di pellicce e derrate alimentari, gli Alanera stanziano numerosi dei loro cacciatori per proteggere i viaggiatori e i mercanti dagli attacchi di Orchi e creature selvagge.

La **Via Antica**, che si dice fu la prima ad essere utilizzata dagli Uomini del Mare, conduce invece da Approdo alla capitale passando per il Passo del Silente. Lungo questa strada viaggiano le insuperabili armi e armature prodotte a Prima Incudine per essere vendute al mercato di Castelbruma, o prendere il largo a Portoferro.



Goblin

Città brumiane

CASTELBRUMA (6000 ANIME)

Posta nel centro della pianura brumiana, lungo il corso del fiume Silente, all'incrocio delle vie della regione, la rocca di Castelbruma è il più grande castello delle terre spezzate, le sue nere mura, alte ed incredibilmente spesse, la rendono un baluardo formidabile. Fuori dalla Rocca vera e propria sono assiegate le case del borgo, circondate anch'esse da mura e torri. Sopra la torre più alta del castello arde imperituro un grande fuoco, esso è un come un faro per i viaggiatori che si aggirano tra le nebbie della regione. Subito fuori della rocca si trova il Freddo Cuore di Castelbruma, la piazza d'armi e delle esecuzioni che il Principe esegue personalmente. La scarsità di spazio all'interno delle mura fa sì che una gran parte delle attività commerciali si svolgano fuori da esse, all'incrocio della strada del Re con le Via del Colle e la Via del Mare sorge infatti il mercato principale del Principato. La campagna coltivata circostante si estende in prossimità dalla città, affinché i contadini possano in breve tempo raggiungere le possenti mura di Castelbruma e trovarvi rifugio.

PORTOFERRO (2000 ANIME)

A circa 40 leghe da Castelbruma, sulle sponde del Golfo Grande, si trova il principale porto del Principato. I rari marinai brumiani vivono infatti in questa cittadina sporca e malfamata, frequentata da stranieri e mercanti. L'attivissimo mercato di legno grezzo e mobili di Portoferro attira navi e viaggiatori in quasi ogni periodo dell'anno, e si dice che il numero di taverne e locande lungo la strada del porto eguagli quello dell'intera città di Castelbruma. Inoltre la tipica zuppa locale, preparata con crostacei della baia, viene accompagnata con la migliore birra che si possa assaggiare nell'intero Principato.

FORTE GUARDIANO (500 ANIME)

All'estremità settentrionale del Passo Tempesta sorge il minaccioso forte che lo sorveglia. La necessità di rendere sicuro il passo per tutelarsi dagli attacchi di Valleterna e proteggere i viaggiatori al costo di un piccolo prezzo per il passaggio fece erigere molti secoli fa questa cupa fortezza, che da allora non è mai caduta. La rocca è una cittadina di nuda pietra, frequentata principalmente da viaggiatori e in cui si possono incontrare, unico caso nelle Terre Spezzate, dei goblin civilizzati. A Forte Guardiano, i brumiani sono soliti dire che la presenza dei goblin tiene lontani i valniani, e che è preferibile il lezzo dei pelleverde al profumo dei Cavalieri di Valleterna.

ROCCASTRADA (2000 ANIME)

Quando, cinquant'anni or sono, i Manfredi s'impadronirono del governo di Roccastrada seppero di aver trovato una miniera d'oro. La felice posizione sulle rive del Cristallo e sulla strada del Re conferiscono a questo borgo una posizione di favore dal punto di vista economico. La prospera cittadella ospita infatti un florido mercato che ha luogo per tutto l'anno, salvo che nei giorni più freddi in cui la neve impone la permanenza al coperto. A Roccastrada sono inoltre stanziati numerosi cacciatori brumiani, che si occupano di prevenire ed arginare le pericolose incursioni di uomini bestia provenienti dal Bosco Nero ad ovest del fiume.

Confine settentrionale del Principato, non è infrequente incontrare dei brinnici a Roccastrada, nonostante siano piuttosto comuni le scaramucce tra cacciatori di Castelbruma gelosi delle proprie zone di caccia, e guerrieri di Altabrina che si sono spinti troppo a sud. Gli orgogliosi brumiani scherzando sostengono che nel fitto della selva sia ben arduo distinguere una bestia da un guerriero del clan, anche per un abile cacciatore.

ROCCAFERRATA (550 ANIME)

Per valicare le montagne che tagliano in due Castelbruma esistono solo due passi percorribili ed entrambi costituiscono un'invidiabile posizione strategica. Quello a nord tuttavia possiede un'attrattiva in più: vasti giacimenti minerari lo circondano, formando le più vaste cave esistenti di ferro e metalli. Non stupisce dunque che sin dall'arrivo degli Uomini del Mare vi sia una comunità che si dedica all'estrazione del prezioso metallo. Tale attività non è però estranea a pericoli e problemi, i piccoli Malignomi sono da sempre insediati nelle profondità delle montagne ed insidiano con tenacia il lavoro degli uomini. La guarnigione di Roccaferrata si occupa altresì di contenere le bande di Orchi all'interno del vasto territorio inesplorato che occupa le montagne al centro di Castelbruma.

CORVIA (2000 ANIME)

Corvia è la città più a nord che gli uomini del mare abbiano mai fondato, un borgo sulla riva del Mar Disgelo, proprio di fronte alle Isole del Nord. La famiglia Alanera vi stabilì la propria dimora durante i Secoli Bui, quando con Approdo abbandonata e in rovina divenne l'unico insediamento nella valle dello Zaffiro. Durante quei secoli i signori di Corvia dominavano la valle e non riconoscevano alcun signore sopra di loro. Solo nell'anno 490 Odoacre D'Urso forzò il Collepetra e costrinse gli Alanera a sottomettersi a lui ed ai suoi discendenti.

Gli abitanti di Corvia sono alteri ed orgogliosi, ed affrontano con ardore le scorribande degli Orchi, ma temono gli inverni più rigidi quando anche i demoni delle nevi fanno la loro comparsa.

APPRODO (1000 ANIME)

Approdo non è una città ricca, i suoi abitanti vivono di pesca e cacciagione e non amano gli stranieri. La scarsità di porti intermedi rende difficoltosi gli scambi commerciali con il sud e così ben pochi abitanti delle Terre Spezzate hanno visto il luogo dove gli Uomini del Mare sbarcarono più di mille anni fa. Tuttavia nei pressi della città si trova un luogo che riveste grande importanza per il Principato: la Prima Incudine, una antica forgia che i Gotardi utilizzano ora per il bene del Principato.

MONTECASTELLO (700 ANIME)

Nota anche come la città di granito, Montecastello è celebre per le cave di roccia e le miniere di ferro che servono la Prima Incudine. Innumerevoli Orchi infestano le montagne a nord e a sud del Passo Silente, e i Guerrieri di Montecastello li tengono a bada tenendo aperto il passo in ogni stagione. Il taglio della legna è la principale attività degli abitanti del luogo, i tronchi sono trasportati a Castelbruma sul corso del Silente per essere poi venduti o trasformati in superbe opere di falegnameria. La corte dei Portalupo è inoltre famosa per la sua accoglienza: non c'è viaggiatore, uscito dalle nebbie della pianura, per il quale non vi sia un posto alla tavola dei Duchi.

Sigfrido, Guardiano della Torre

Terre Selvagge

Castelbruma è sempre stato un territorio impervio e irto di pericoli, le folte foreste e le brulle montagne sono costantemente infestate da creature mostruose e aggressive, anch'esse, come i brumiani, in lotta per la sopravvivenza. Inoltre, quando la Bruma scende fitta e lambisce le zone abitate, tutta Castelbruma può considerarsi una pericolosa zona selvaggia.

Frequenti e poderosi sono gli attacchi degli Orchi in tutta la zona centrale di Castelbruma, tanto che si dice che esista una **valle segreta** dove gli Orchi hanno costruito un grande villaggio e da cui partono le bande che infestano il Principato.

Sulle **montagne ad est di Approdo** si trova un luogo di grande importanza. Una grande forgia dove i primi fabbri degli uomini del mare forgiarono la loro prima lama nelle terre spezzate. Si tratta di una forgia tuttora in uso, dove si raccolgono i migliori fabbri di Castelbruma.

Nei territori a **nord di Roccaferata**, pericolosamente vicino alle preziose miniere di ferro, si trovano complessi e nascosti cunicoli in cui vivono perfide e disgustose creature note ai minatori come Malignomi, di cui l'intera zona è infestata.

Il **Bosco Nero**, che si estende vasto tra Castelbruma e Roccastrada, è infestato da creature bestiali che spesso si spingono verso la Strada del Re e le campagne popolate intorno alle rocche. I cacciatori brumiani e i bruti sostengono che una terribile magia li guidi, forse lo spirito stesso della foresta, antico e terribile.

Poco lontano dalla Rocca di Castelbruma, giusto aldilà del fiume ad ovest, dove i fedeli dell'antica religione si recano spesso, c'è un luogo che in passato era sacro agli elfi tra le cui radure solitarie è rimasto qualcosa di loro. I bruti della regione sono convinti che si tratti di una zona in cui gli spiriti sono più potenti, gli armigeri brumiani sanno che è solo l'ennesima fonte di guai.

Nell'alta valle dello Zaffiro, attorno a Corvia, quando il mare ghiaccia e l'inverno avanza, i bianchi demoni delle nevi attraversano il mare per rapire e saccheggia-

re. Dove portino il loro bottino è un mistero, e nonostante alcuni sostengano che i mostri vivano nelle **Isole del Nord**, i vari tentativi di esplorare quei territori sono falliti. Ciononostante è sempre possibile, a Corvia, incontrare degli esploratori o dei folli pronti a partire alla ricerca dei cosiddetti Diurni.

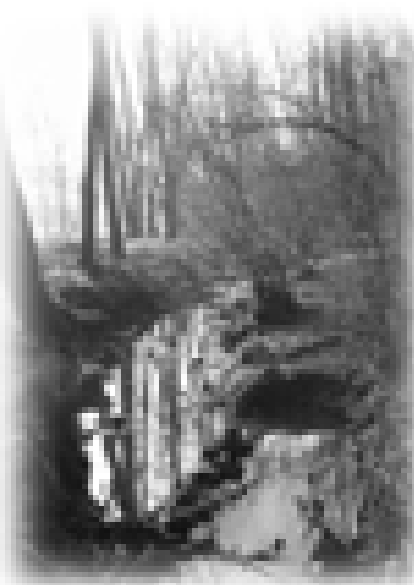
Si dice che quando arrivarono gli Uomini del Mare, per ricordarsi il luogo dell'approdo, vi avessero trasportato una pietra e l'avessero lavorata a lungo. Tale pietra è ancora visibile, curata ed onorata dai signori di Approdo. Tuttavia, come se si fosse inoltrata essa stessa nell'interno, non si trova più sulla costa, ma nell'interno vicino al corso del fiume.

A sud della città di Castelbruma, intorno all'estuario del fiume Silente si è sviluppata una vasta zona paludosa e completamente disabitata. Qui si trovano i

resti di un antico insediamento elfico, **Elen Cressea**, e si dice che in questo luogo si sia consumato un terribile massacro ai tempi dell'invasione degli Uomini del Mare, che forse sia il sito dell'ultima resistenza a nord di Passo Tempesta. La zona è infatti nota per essere funestata da antichi spettri che si aggirano tra le fronde e le acque stagnanti, e da creature di ogni tipo rese inquiete dall'antica tragedia.

Le isole sul Mar Vespero che, secondo la leggenda furono le prime ad essere avvistate dagli Uomini del Mare giunti da

occidente, sono note come le **Falseterre**. Sembra però che tali isole si fossero rivelate tanto inospitali da spingere gli Uomini del Mare a proseguire e sbarcare ad Approdo. Numerose sono le storie che si raccontano nella cittadina portuale in merito alle Falseterre, leggende per spaventare i bambini brumiani che raccontano di mostruose creature marine o di spettri degli Uomini del Mare che possono da un momento all'altro emergere dalle acque della baia. I vecchi pescatori di Approdo ridono di esse e delle voci secondo cui si intravedono, nelle rare notti prive di foschia, fuochi spettrali e lontani sulle coste delle Falseterre, ma nessuno sano di mente si avventurerebbe mai laggiù.



Società brumiana

I brumiani sono un popolo forte e coeso, in cui la stirpe dei Bruti e quella degli Uomini del Mare si sono perfettamente compenstrate, unite non solo dalla comune aggressività, ma anche dalla necessità di sopravvivere alla natura ostile, e di dominarla.

Spopolata, e resa misteriosa dal perenne incombere di una densa foschia che filtra in ogni pertugio, Castelbruma è una terra difficile e insidiosa per chi non la conosce. La Bruma che da nome al Principato è un fenomeno da molti considerato soprannaturale, essa si addensa sui monti, nasce dal terreno e in brevissimo tempo ricopre vastissimi tratti di foresta. È inoltre presente in ogni periodo dell'anno e a volte, in autunno e in inverno, non si dirada per intere giornate.

Abbondano, tra la gente e nelle taverne, storie di cacciatori smarritisi nella bruma e ricomparsi anni dopo, senza ricordare dove fossero vissuti tutto quel tempo. La gente semplice sussurra che nella nebbia alberghino innumerevoli spiriti, insidiosi, crudeli e capaci di confondere il più abile dei cacciatori. Corre voce addirittura che alcuni cacciatori si siano fusi con la bruma stessa a forza di vagare al suo interno e che tendendo l'orecchio si possa sentire il fruscio delle loro voci perse nell'aria.

La Bruma, il clima rigido e le vaste foreste popolate di creature selvagge che, col favore della nebbia fitta, si avvicinano pericolosamente agli insediamenti umani, rendono i brumiani un popolo vigile e responsabile, per cui il dovere individuale è un valore fondante in quanto funzionale alla sopravvivenza comune. A Castelbruma la gente può essere dura, aggressiva e chiusa, ma nessuno mancherà mai di svolgere i propri compiti, si tirerà indietro di fronte alla difficoltà o alla parola data. Allo stesso modo l'ospitalità è un valore sacro per i brumiani date le difficili condizioni di vita, rifiutare asilo e rifugio in condizioni difficili è un reato grave, perché in certe notti a Castelbruma mancare di un tetto e di un fuoco caldo può significare morte certa.

È sempre malvisto chi invece non si procuri il proprio benessere con il duro lavoro, che nella psicologia

brumiana include il minatore come la massaia e il comandante d'esercito, perché ognuno ha il proprio ruolo nella sopravvivenza comune. Per questo a Castelbruma i mercanti non sono spesso visti di buon occhio: chi non usa le proprie mani per produrre o per combattere, o peggio presta danari ad interesse, non è degno di rispetto e fiducia.

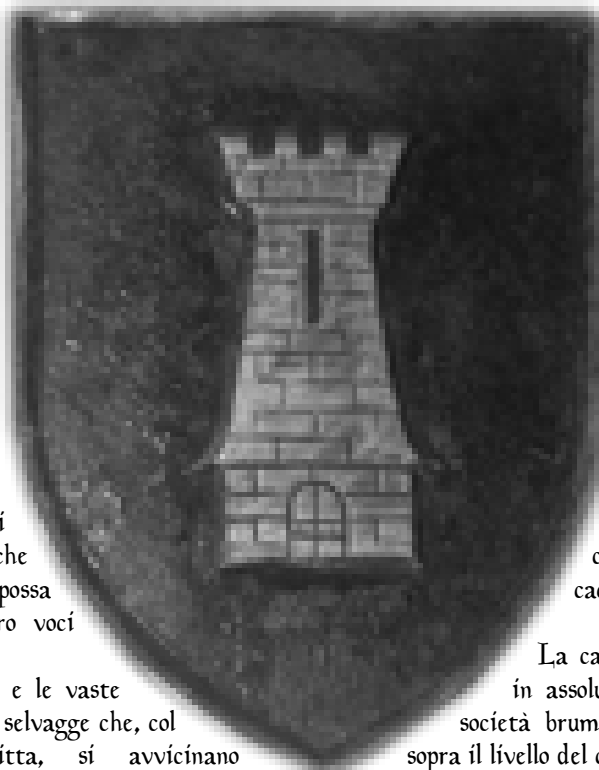
La gente vive quasi esclusivamente attorno ai castelli delle famiglie nobili, ogni città è protetta da alte e poderose mura, pronte a dare asilo agli abitanti della zona. Si tratta, come quasi tutto a Castelbruma, di un'evidente necessità, poiché il bisogno di protezione è

forte in queste terre, e la possibilità di coltivare indisturbati dalle fiere o da altri esseri ancor più temibili è una merce rara che val bene la sottomissione al signore locale e al suo arbitrio.

Ma non sono i raccolti la ricchezza del Principato, poiché gli stessi boschi, che celano insidie ed indomabili occupano gran parte del territorio, offrono anche un'inesauribile fonte di selvaggina che rende ogni abitante di Castelbruma contemporaneamente preda e cacciatore.

La caccia è l'attività più rinomata in assoluto assieme alla guerra, nella società brumiana chiunque voglia elevarsi sopra il livello del contado deve, oltre a portare le armi, essere un cacciatore. Ogni guerriero di Castelbruma, a qualsiasi condizione appartenga, deve cacciare per procurare a sé, alla propria famiglia ed al proprio Signore la carne delle bestie che vivono negli estesissimi boschi del luogo. Dalla caccia si ricavano inoltre le pelli che ornano i vestiti degli abitanti e che li proteggono dal freddo pungente. Esse sono il principale prodotto di queste terre e costituiscono assieme ai metalli estratti dalle montagne, le uniche merci d'esportazione della regione.

Sono legati alla caccia anche i momenti più felici della popolazione. Spesso partono ampie battute di decine e decine di cacciatori e, se tornano con carniere abbondanti, il popolo di Castelbruma, generalmente teso al



difficile compito di sopravvivere, si rilassa e si concede banchetti e feste degne di questo nome. Sono i momenti durante i quali i nobili si mischiano più facilmente al popolino, sovente perché essi stessi hanno partecipato, o condotto, la caccia.

In queste occasioni musica e danze accompagnano i lautissimi pasti, condivisi dall'intero castello e dal circondario contadino in festeggiamenti piuttosto simili a una sagra paesana. Tutte i giorni di festa durante l'anno vengono celebrati in questo modo, uomini comuni e nobili si uniscono nella caccia e provvedono in misura corrispettiva alla propria posizione sociale alle libagioni. Un ricco banchetto a Castelbruma è sempre il cuore dei festeggiamenti, e la popolarità di un nobile presso i suoi sudditi è anche legata all'abbondanza della caccia in queste occasioni.

La caccia influenza profondamente la mentalità brumiana, poiché il popolo è contemporaneamente preda e cacciatore. La gente viene braccata dalle frequenti invasioni di creature selvagge, che però a propria volta vengono cacciate, insieme alla selvaggina, da cacciatori ed armigeri. Chi ha la forza per essere predatore e non preda assume il diritto ad una posizione sociale più alta, il diritto all'autorità e a conquistarsi il comando. A tale spirito predatorio, fiero e aggressivo, si aggiungono la durezza e il rigore che le difficili condizioni naturali hanno forgiato; inoltre il valore di un uomo è strettamente proporzionale al suo senso del dovere e al suo grado di responsabilità nei confronti del popolo. A Castelbruma infatti, nonostante il livello di civiltà raggiunto, il benessere sociale dipende ancora molto da capacità primordiali come quelle di saper difendere e saper procurare cibo e pellicce.

Gli abitanti di Castelbruma si vestono in modo consono alla propria indole, pertanto non amano eccessivamente orpelli, gioielli o abiti di tessuti vistosi. La linea delle vesti, anche nei costumi nobiliari, è sempre semplice e funzionale, affinché un indumento sia caldo, confortevole e comodo. Persino le dame raramente ostentano lusso e ricchezza nel vestiario. Ciò che raramente manca addosso a un brumiano è il metallo, che per gli uomini prende la forma di armature e pesanti bracciali, anche decorati, mentre le donne indossano fibbie, spille, fermagli o diademi.

Proprio perché ogni nobile locale è investito dal proprio popolo di una grande autorità, i duchi brumiani sono storicamente piuttosto riottosi; per questo il sistema di governo di Castelbruma si regge sul potere del Principe di tenere a bada i suoi vassalli. Sin da tempi lontani il Principe ha mantenuto per sé il governo di alcune rocche del Principato ponendovi governatori militari che gli rispondessero personalmente. Gli altri territori

sono spartiti tra le nobili famiglie di Castelbruma, alcune delle quali sono discendenti di antichi condottieri degli Uomini del Mare durante l'epoca della conquista, per questo nel passato di Castelbruma non sempre è stato facile tenere a bada gli orgogliosi Duchi locali, in particolare gli superbi Alanera Signori di Corvia. Inoltre, poiché si dice che chi controlli Forte Guardiano controlli il nord, i Principi di Castelbruma hanno sempre cercato di mantenersi un proprio governatore, come pure nei territori di Portoferro.

Le Famiglie nobili di Castelbruma sono:

D'URSO

Principi di Castelbruma, Duchi di Portoferro, Signori di Forte Guardiano. Dominano il Principato dai Secoli Bui, durante i quali hanno costruito il loro potere grazie alla potenza delle armi e della loro incrollabile determinazione. Una sapiente politica matrimoniale gli consente da allora di mantenere il controllo della regione. Mentre il diritto di governare si trasmette di padre in figlio, vale sempre l'opposto per la razza, ed infatti ogni governante sarà di stirpe Bruta se quello precedente era umano e viceversa. Ecco dunque che ogni Principe sposa una donna di stirpe diversa da quella della propria madre per ottenere tale alternanza. La casa dei D'Urso venera ufficialmente la Tetrade, ma sono in molti a malignare che la loro sia stata solo una conversione di facciata.

Il loro motto è: "*Agere*", il loro stendardo è uno scudo nero su cui troneggia una torre grigia, simbolo stesso del Principato.

MANFREDI

I Duchi di Roccastrada appartengono ad una stirpe quasi esclusivamente umana, la signorilità di questa famiglia del nord non si è mai adattata all'indole dei bruti. Questa famiglia è forse la più potente dopo i D'Urso grazie alla posizione strategica che occupano i loro possedimenti. I Manfredi venerano, come il loro Principe, la Tetrade.

Il loro motto è: "*In Labore virtus*", il loro stendardo è uno scudo bipartito nero e grigio con la torre di Castelbruma a sinistra ed una testa di cervo nera a destra.

PORTALUPPO

I fieri guerrieri di Montecastello hanno un solo sangue, quello dei Portaluppo. Sono i guerrieri più nobili di tutta Castelbruma e sono devoti all'antica religione. Annoverano tra le loro fila sia Umani che Brutti.

Il loro motto è: "*Cave Lupum*", il loro stendardo è un lupo in corsa sulla cima della torre di Castelbruma.

ORSIERI

La fortezza di Roccaferrata, il passo di Collepietra, e le miniere di Ferro a nord hanno come padroni e custodi la famiglia Orsieri. La loro è una stirpe di soli Brutì, la loro ferocia è leggendaria, l'arma con cui si sono resi celebre in innumerevoli battaglie è lo spadone a due mani.

Il loro motto è: "*Audax*", il loro stendardo è una zampa d'orso artigliata di colore rosso su campo nero.

GOTARDO

Le origini dell'antichissima famiglia Gotardo risalgono allo sbarco degli Uomini del Mare. Il loro sangue governa Approdo da allora e i membri della casata non hanno mai dimenticato i segreti dell'acciaio e i riti che consentono la creazione di armi d'imperitura bellezza e potenza. La famiglia Gotardo è famosa per la sua ospitalità e per la sua devozione alla Tetrade.

Il loro motto è: "*Honor ante Gloria*", il loro stendardo è uno scudo quadripartito con in alto a sinistra la torre di Castelbruma grigia in campo nero, in basso a destra un martello grigio in campo bianco, e negli altri viceversa.

ALANERA

I Duchi di Corvia, Umani e Brutì, venerano con orgoglio gli antichi dei di tutte le cose, e sono celebri per essere rozzi e duri come il ghiaccio. Nella tetra Castelbruma nessuno è più nero di loro, né forse più superbo. Tra le loro fila si annoverano i migliori cacciatori del Principato.

Il loro motto è: "*Numquam oblitus*", il loro stendardo è un corno (strumento) nero in campo bianco.

All'interno di ciascun castello ducale sorge un tempio della Tetrade e le cerimonie pubbliche si svolgono con regolarità grazie all'impegno dei sacerdoti inviati dall'Eccelesia di Corona del Re a diffondere il verbo del nuovo culto. In nessun luogo come a Castelbruma la religione è una questione politica di straordinaria delicatezza, il potere della Tetrade è saldo solo in apparenza, la popolazione, soprattutto i Brutì, è in gran parte ancora legata agli Antichi Spiriti. Quindi, per volontà del Principe D'Urso, le chiese sorgono esclusivamente all'interno dei castelli, ma molti sono i sacerdoti della Tetrade che si aggirano per le campagne prestando i propri servizi e diffondendo il proprio culto. Ciononostante, nella saggezza popolare gli spiriti sono ancora ben radicati, e nonostante il popolo sia avvezzo ad affidare alla Tetrade matrimoni, battesimi e funerali, quando la Bruma scende o il bestiame viene graziato da un'incursione di creature selvagge, si mormorano ancora scongiuri e preghiere all'indirizzo degli spiriti.

Storia di Castelbruma

In tempi ormai dimenticati la regione era abitata da tribù di Brutì, che vivevano ad uno stato semibestiale molto simile agli Orchi odierni, gli Elfi li tenevano infatti lontani dalle zone più miti e temperate delle Terre Spezzate di cui si consideravano Re. Quando però i Re della Primavera accolsero i Pitti nei propri territori e fecero loro dono dei vasti boschi di Castelbruma, il popolo dagli occhi dipinti riuscì ad integrarsi perfettamente con i natii Brutì, aumentando anche il loro livello di civiltà e fondando i comuni caratteri religiosi dell'antico culto che ancora accomuna questi due popoli.

Questa integrazione s'incrino quando giunsero gli Uomini del Mare, mentre i Pitti opposero loro una fiera ma vana resistenza i cui pochi superstiti si rifugiarono nelle gelide distese di Altabrina, molti Brutì assecondarono la propria naturale ferocia e si unirono alle schiere degli invasori nella marcia verso sud. Altri rimasero invece con i Pitti, e li seguirono nel nord.

L'arrivo degli Uomini del Mare segnò l'inizio della civiltà per il Principato, gli Elfi vi avevano infatti fondato una sola città alla foce del Silente, splendida e solitaria stella del nord. Gli Uomini del Mare prima occuparono la parte ovest del territorio, dove pure i Pitti si erano stabiliti in minima parte, assorbendo le locali tribù di Brutì e fondando Approdo e Corvia. In seguito si spinsero ad est scoprendo i passi Silente e Collepietra, e attraversatili poterono sciamare nelle pianure sottostanti scacciando i Pitti e conquistando la città elfica di Elen Gressea.

Fino alla conquista di Alessandro, Castelbruma era divisa in piccoli regni che, alla caduta di Dimora sotto i colpi meridi, non furono in grado di unirsi contro il conquistatore. Alessandro fondò le città di Castelbruma, Portoferro e Roccastrada e divise il territorio in due governatorati separati uno ad est e l'altro ad ovest delle montagne. Alla sua morte i governatori furono rovesciati ma la divisione rimase. Durante i Secoli Bui Castelbruma si unificò progressivamente fino a che, nel sesto secolo, la temibile famiglia D'Urso riuscì a conquistarsi il potere del distretto orientale. In quell'epoca venne edificata la fortezza di Forte Guardiano e, con le spalle coperte, i D'Urso fecero guerra agli Alanera, signori della Valle dello Zaffiro. Il conflitto fu lungo e di alterne vittorie, tanto che il controllo dei passi cambiò più volte di mano, finché alla fine, nel 651, Odoacre D'Urso mise fine alla contesa conquistando Corvia. Da allora i D'Urso sono rimasti al potere generando una stirpe ambiziosa e combattiva in grado di influenzare le sorti delle Terre Spezzate.

I D'Urso costruirono sui passi delle imponenti fortezze ed elessero la grande rocca di Castelbruma a loro Capitale, mantennero saldi i Principi dell'antico culto anche quando da Venalia la predicazione della Tetrade cercò di espandersi ai territori confinanti. Ma mentre a Corona del Re la nuova religione prese piede in fretta, a Castelbruma solo la guerra poté piegare lo spirito degli abitanti. I brumiani riuscirono infatti a contrastarne l'avanzata sino alla guerra con Valleterna, nella quale visti sconfitti si ritirarono dietro le montagne ad ovest e da lì trattarono la pace, riuscendo a rimanere sul trono solo al prezzo della sottomissione al nuovo culto.

Durante gli anni dell'egemonia valniana, Castelbruma era retta da un Principe consigliato e controllato da un grande Vescovo imposto dal Tetrarca valniano, e molte famiglie nobili si convertirono, per forza o per amore, al nuovo culto. Ma dopo la terribile Peste Equina, ed il conseguente indebolimento del potere di Valleterna, rivolte di carattere religioso cominciarono a scoppiare un po' ovunque nel Principato. Spesso tali ribellioni erano guidate da bruti, e la loro pericolosità indusse il Re di Vesta a reprimerle con durezza, molti massacri

furono perpetrati nel nome della Tetrade e alcuni di essi gridano ancora vendetta nel cuore dei brumiani. La situazione si fece talmente grave che nel 1122 il Re ordinò ai guerrieri valniani di ritirarsi dietro i passi nella parte est di Castelbruma. L'antica nobiltà brumiana colse al volo l'occasione e fuggì aldilà delle montagne, dove i D'Urso organizzarono un nuovo grande esercito e grazie ai profughi che ingrossavano le loro file di giorno in giorno, diedero il via all'opera di riconquista. In pochi mesi riconquistarono le loro terre e ricacciarono i Valniani a sud del Passo Tempesta. Ma il **Principe Abelardo D'Urso**, come del resto è costume della sua casata, era ambizioso e vendicativo e, conscio della debolezza di Valleterna, volle stringere un patto con Altabrina e Neenuvar nel nome dell'antica religione per condannare i valniani alla caduta in tutte le Terre Spezzate. Per ottenere l'appoggio degli Elfi promise addirittura loro che avrebbero riavuto la loro antica Capitale: Dimora, giacché l'ambizioso progetto, sancito del patto, prevedeva la conquista del Trono del Sole e di tutte le Terre Spezzate. Ma il piano non riuscì nella sua interezza: Valleterna fu sconfitta, Corona del Re conquistata, ma quando Abelardo D'Urso non restituì Dimora agli Elfi, questi si tirarono indietro e senza il



loro appoggio non riuscì ad Altabrina e Castelbruma di piegare le province meridionali. I D'Urso regnarono per cinquant'anni tra innumerevoli travagli: Neenuvar non si considerò mai come una provincia, il culto della Tetrade pur perseguitato, o forse proprio per questo, si rafforzò persino a Castelbruma stessa. Poi il Regno crollò quasi da solo.

Una sola, antica famiglia di Corona del Re aveva unito sotto di sé un'ampia e variegata alleanza e il debole **Gualtiero, nipote di Abelardo** non gli seppe opporre resistenza. Quasi senza lottare si ritirò a nord chiudendosi dietro Passo Tempesta. Trincerati oltre il passo, per alcuni anni gli inamovibili armigeri di Castelbruma respinsero le offensive del nuovo Re; Forte Guardiano era imprendibile dal sud e la flotta brinnica rendeva impossibile immaginare uno sbarco dietro le spalle dei Brumiani. Poi, quando parve che i Gastaldi, questo era il nome dei nuovi sovrani, avessero rinunciato, ciò che non era riuscito con la forza dell'acciaio riuscì con il tradimento. Un infame patto tra il Clan del Falco e la Corona permise al Re di sbarcare un grande esercito nella baia di Riparossa. Castelbruma era stata venduta per la concessione del titolo di Principi di Altabrina ai Signori della Gargiarocca. Così sotto le mura della Fortezza di Castelbruma il Principe Gualtiero si piegò ai nuovi Re, che gli inflissero una bruciante umiliazione: i D'Urso dovettero nuovamente adottare il nuovo culto come religione propria e delle loro terre.

Da allora, negli ultimi ottanta anni, la regione è rimasta sostanzialmente in pace, i D'Urso hanno prodotto Principi forti e determinati che hanno rafforzato il loro controllo su tutta Castelbruma. L'attuale Principe **Alarico d'Urso**, a giudicare dalle

sue maniere e dal matrimonio politico che ha siglato sposando la figlia del Principe di Venalia, sembra un Bruto ambizioso e terribile, e chissà che non abbia intenzione di riportare le proprie terre alle vittorie del passato.

Carriere

ARMIGERI DELLA TORRE

Quando risuonano i corni e la terra vibra sotto gli stivali degli Armigeri di Castelbruma, le Terre Spezzate tremano. Coperti d'acciaio brunito e armati delle lame più affilate questi guerrieri sono tra i più temibili del Regno. Lo spadone, il martello da guerra, l'ascia e lo scudo sono gli equipaggiamenti preferiti dai fanti Brumiani. Il loro stile di combattimento prevede l'utilizzo delle armature più pesanti e, indifferente-mente, dello scudo e di un'arma a una mano o di una pesante arma a due mani. I guerrieri di Castelbruma sono giustamente temuti e rispettati in tutte le Terre Spezzate per le capacità marziali che li contraddistinguono e per la loro ferrea determinazione.

CACCIATORI

Sebbene ogni abitante delle pericolose terre brumiane sin da giovane si addestrò alla caccia, solo alcuni di essi diventano dei veri cacciatori. A Castelbruma ogni caccia è una lotta contro la natura ostile e solo gli individui più preparati possono permettersi di aggirarsi da soli nelle buie foreste. Questi individui sono i Cacciatori di Castelbruma. Abili esploratori, valenti guerrieri, eccellono nell'uso dell'arco, della balestra, della spada e delle asce da lancio, ma non solo. Essi, seppure non siano dei veri e propri cerusici, conoscono i rudimenti della medicina e possono guarire le ferite dei loro compagni.

FORGIATORI

All'epoca del loro arrivo i fabbri degli Uomini del Mare erano i soli a conoscere il segreto dell'acciaio. In seguito la loro arte si diffuse, ma i segreti più nascosti e potenti rimasero patrimonio dei Forgiatori di Castelbruma.

I Forgiatori sono i migliori fabbri delle terre spezzate e, sebbene non conoscano le finenze della forgia elfica, le loro armi sono indubbiamente le più potenti, le loro armature le più resistenti del mondo conosciuto. Oltre ad essere abilissimi fabbri essi si addestrano sovente nell'arte della guerra e sfoggiano spesso un'incredibile forza e una rara maestria nell'uso del martello da guerra.

PRINCIPATO DI VALLETERNA



Territorio

La grande **Pianura Scarlatta**, ricoperta di foreste e campi coltivati, è il cuore storico e geografico di Valleterna. A nord il Principato confina con Castelbruma attraverso **Passo Tempesta**, e si affaccia sul **Golfo Grande**. A sud lo **Stretto del Cimento** lo separa da Neenuvar; ad ovest si affaccia sul **Mare del Vespero**, benché la grande **Foresta di Oltrespina**, ad occidente della grande catena montuosa che attraversa le Terre Spezzate, non sia civilizzata né davvero abitata. Ad est, il **Riotorto** separa Valleterna da Corona del Re. Il fiume **Scarlatto**, che dà il nome alla pianura, sorge a nordovest dai monti della **Spina** e, dopo aver seguito la **Strada del Re** per un lungo tratto, devia verso sud per accogliere le acque del **Luppolo** e infine sfociare nel **Mar Bianco**. Tra il fiume e le montagne della **Spina** si trova la **Foresta Rossa**; ad ovest dello **Scarlatto** si estende invece la **Foresta Stregata**. Non c'è molto da dire sulla misteriosa **Foresta di Oltrespina**, in cui pochi Valniani si sono inoltrati e da cui molti meno hanno fatto ritorno. Si sa che è tagliata da nord a sud dal fiume **Rongomiante** e dall'omonimo lago.

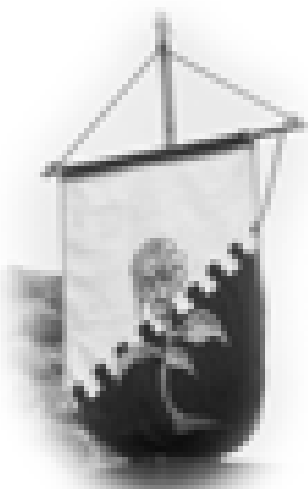
Produzione e Commerci

La **Pianura Scarlatta** è da sempre il segreto della prosperità di Valleterna. Il suolo ricco e fertile, irrigato da frequenti piogge autunnali e primaverili e dal fiume **Scarlatto**, permette una buona resa agricola e due raccolti annuali. In primavera si raccolgono ceci ed ogni genere di fagioli, in autunno cereali, soprattutto grano. Nei vasti pascoli, nell'antichità ricchi di cavalli, si allevano pecore e buoi, ma la carne più diffusa è quella del maiale, che può pascolare nei boschi senza sottrarre terreni alla coltivazione. Valleterna esporta regolarmente i molti frutti della ricca terra, soprattutto nel confinante Principato di Corona del Re e per questo si è guadagnata l'appellativo di "Granaio dei Re". La **Pianura Scarlatta** è disseminata di innumerevoli fattorie e piccoli villaggi ed è tradizionalmente divisa in diverse zone, sotto il controllo di altrettante famiglie nobili: il Monfioretano, il Vestese, lo Scirocchese, Centrovale Superiore e Centrovale Marino. Per quanto riguarda l'artigianato, sarti, gioiellieri, pellettieri e scalpellini valniani sono molto apprezzati in tutte le Terre Spezzate per la qualità delle materie prime e l'eleganza della lavorazione, ma sono soprat-

tutto i cuochi a godere di un'ottima reputazione negli altri Principati.

Naturalmente a Valleterna si caccia, più per diletto che per sostentamento. Le foreste, sfruttate troppo intensamente e troppo a lungo, non sono ricche di grandi prede come quelle di Castelbruma o di Altabrina e comunque difficilmente la selvaggina potrebbe nutrire una popolazione numerosa come quella valniana. Così l'attività venatoria è appannaggio quasi esclusivo dei nobili, che la praticano come forma di esercizio fisico e militare. Anche la pesca, benché sia importante a Castamante e Albaridia, ha una diffusione marginale nel Principato se paragonata alla coltivazione e all'allevamento. La costa meridionale del Golfo Grande non è pescosa come quella brumiana o brinnica e i Valniani non sono mai stati grandi navigatori, né particolarmente a proprio agio sul mare. Per questo motivo sono in qualche misura esclusi dal grande commercio navale che unisce il nord e il sud delle Terre Spezzate, ma compensano via terra, esportando lana, stoffe tinte, abiti finiti, pelle, cuoio ed altri prodotti artigianali, oltre al frumento, e importando pellicce dal nord e spezie dal sud. In particolare Porta Scirocco è da secoli un centro commerciale verso Corona del Re, Venalia e Meridia.

Valleterna è attraversata da nord a sudest dalla **Strada del Re**, da cui si diramano due strade battute e trafficate, dirette ai due mari: la **Via del Golfo** che unisce Castrum Fidei e Albaridia, e la **Strada del Glorioso**, così nominata in onore del Profeta della Tetrade, che da Vesta conduce a Monfiore e Castamante.



Città di Valleterna

VESTA. (7000 ANIME)

Il gioiello del nord e capitale di Valleterna, si narra sia tanto magnifica da non poter essere dimenticata da chi ne ha percorso le vie anche una sola volta. La ricchezza artistica ed urbana che contraddistingue Vesta risale al lontano e glorioso fasto di un tempo, riflesso del periodo di suprema egemonia del suo popolo. A nord viene abbracciata dalle verdi fronde della Foresta Stregata, mentre verso sud domina con lo sguardo l'intera Pianura Scarlatta. L'immediata prossimità del fiume Scarlatto ne assicura costantemente le risorse idriche, separandola inoltre dalla Foresta Rossa e dai Monti della Spina.

Le grigie mura della "Grassa", la prima delle due cinte murarie di Vesta, iniziano nel fossato largo circa 30 piedi che costeggia l'intera città. Il ponte levatoio, in solida quercia, è l'unico punto d'ingresso per il pellegrino.

Poco distante dalla sorella maggiore si erge imponente il secondo baluardo di Vesta, la cosiddetta "Magra". Più alta della sorella, è interamente percorribile grazie agli estesi camminamenti; merlature e torricelle offrono un sicuro riparo ai prodi tiratori valniani. La seconda porta non viene chiusa se non in caso di guerra, solo dopo che tutta la popolazione si è rifugiata al suo interno. Lo spazio presente tra queste due *signore* ospita le abitazioni dei meno agiati. Coloro che non possono permettersi un focolare nel nucleo cittadino sono costretti a vivere in piccole case, prevalentemente di legno, nella zona malfamata e tendenzialmente povera della città in cui spiccano alcune taverne di poco prestigio e alcuni magazzini di deposito degli artigiani cittadini.

Il vero splendore della capitale si palesa sulla soglia delle mura interne ed è qui che palpita il cuore di Valleterna. Le strutture, indipendentemente dal fatto che siano sontuosi palazzi o botteghe di artigiani, sono fabbricate in pietra calcarea e robusti legnami. All'interno del nucleo di Vesta non esistono tetti ricoperti di paglia, questi vengono realizzati con tegole di argilla, fatto che assicura ai Vestesi una discreta protezione in caso di incendio.

Interamente lastricata con blocchi di pietra serena, la capitale è tagliata a croce da quattro viali maestri che riproducono i punti cardinali, essi portano i nomi dei venti a cui sono associati, il viale della Tramontana si contrappone a quello del Mezzogiorno, mentre il viale di Levante a quello di Ponente. Codesti vengono collegati tra di loro da una miriade di vie secondarie che descrivono un disegno ad arco. I viali dividono la

città in quattro rioni ed ognuno possiede una propria piazza ed una chiesa della Tetrade, qui vengono tenuti i mercati settimanali dove è possibile reperire le pregiate mercanzie dei paesi stranieri. Anticamente questi rioni possedevano il nome della Corporazione artigiana più influente che risiedeva nel territorio, ne era un esempio il rione degli Orefici. In seguito questa tradizione è stata soppiantata ed ogni rione ha ricevuto il nome di un glorioso Cavaliere che ivi aveva i propri natali. Questi uomini gloriosi sono quattro antichi campioni del Torneo della Rosa ed i rioni a loro dedicati sono: il rione Brandelio, il rione Morante, il rione Lodegano, ed il rione Escanore.

Se Vesta è un gioiello, la Grande Cattedrale situata al suo centro ne è indubbiamente la gemma più preziosa. La sua costruzione ha richiesto oltre un secolo e l'importazione di materiali da ogni angolo delle Terre Spezzate. La facciata frontale è serrata fra due alte torri e l'intera struttura ha un preminente sviluppo verticale, in essa cambia il rapporto tra larghezza ed altezza, accentuando il senso di elevazione. All'interno lo spazio non è più a misura d'uomo, è come se ogni sua parte fosse un elogio agli Dei e alla loro grandezza. Guglie e pinnacoli ne adornano l'esterno ed intere pareti laterali sono sostituite da grandi vetrate colorate. La luce filtrando attraverso il vetro penetra nella Cattedrale creando una varietà cromatica che muta a seconda dell'ora e della stagione. Di fronte alla Cattedrale sorge la piazza principale di Vesta, luogo di continuo transito e nodo cruciale della nobile società valniana.

Al confine nord della città sorge imponente il castello della famiglia regnante. Al suo interno vi è una corte che ospita il Santuario dell'Illuminato, una piccola cappella in cui riposano i defunti della famiglia reale. Fu in questo luogo che Alessandro depose la prima pietra da cui sarebbe nata Vesta.

Si mormora che sovente il Principe Edoardo vi si rechi in preghiera, forse per ascoltare il consiglio dei suoi antenati, o forse per la sacralità che alberga in queste rocce. Adiacente al castello si trova il Palazzo di Giustizia, principale organo burocratico della società valniana.

Poco fuori dalle mura cittadine, tra la Strada del Re e il limitare della Foresta Stregata, si estende il Campo della Rosa, l'area in cui da secoli, ogni anno, si tiene il grandioso Torneo della Rosa. Qui trovano posto le arene, gli spalti e i numerosi padiglioni dei partecipanti, qui hanno luogo gli scontri tra i migliori Cavalieri delle Terre Spezzate. Si dice che il Principe di Valleterna, per onorare la trazione del torneo e celebrare la Tetrade, partecipi alla sfida solo una volta ogni quattro anni.

MONFIORE. (1500 ANIME)

Situata al centro della Pianura Scarlatta, questa città trae il suo sostentamento prevalentemente dall'agricoltura e dall'allevamento. La zona circostante Monfiore è particolarmente fertile grazie al nodo congiunto formato dallo Scarlatto e dal suo affluente, il Luppulo. Grazie alla sua posizione geografica vanta una discreta importanza come nodo commerciale tra Neenuvar e Valleterna.

La città di Monfiore da secoli si contende con Vesta il primato artistico. La sua creazione risale al periodo del dominio Elfico, rendendolo uno dei primi insediamenti urbani di Valleterna. In quei tempi lontani il suo nome era Moinalfirin e la paterna mano che la costruì risalta tuttora nel suo splendido carattere. Con l'arrivo degli Uomini del Mare l'architettura dei due popoli si fuse perfettamente, in un connubio di eleganza e leggerezza impareggiabile. A differenza delle città elfiche, a Monfiore non si è cercato di preservare completamente la purezza dell'ambiente. Indipendentemente da ciò l'atmosfera che si respira nelle sue strade è pervasa dalla cultura degli antichi Elfi. Il buon vino, la musica soave e le arti in generale vengono apprezzati e ricercati dai suoi abitanti. Le mura che la proteggono non sono neanche lontanamente solide come quelle della capitale ed invero poco adatte a sostenere un qualsiasi assedio nemico. Lo stile che la denota è il principale richiamo per il popolo degli Eredi. Portatori di una conoscenza antica in ambito artigianale seppero, anche in questo caso, integrare le loro doti con quelle degli Uomini del Mare. La fabbricazione di armi di pregevole fattura è il segreto di Monfiore ed i suoi Artefici sono motivo d'invidia per le città straniere. Si dice che un arco fabbricato a Monfiore possa trapassare la più impenetrabile delle armature brumiane; inutile dire quanto poco gli abitanti di Castelbruma condividano questa visione.

PORTA SCIROCCO. (1500 ANIME)

Situata nel meridione di Valleterna, la città è lambita dalle acque del secondo fiume che attraversa il Principato, il Riotorto. A nord-est di questo centro vi è la Foresta Stregata, mentre a sud lo sguardo si spinge oltre la Pianura Scarlatta fino alle rive del Mar Bianco. Il nome che le fu dato ha origine dalla calda brezza proveniente dal Mar d'Alba e dalle terre del sud, che si insinua attraverso le fondamenta e ne riscalda le vie. La fondazione risale anch'essa all'epoca del dominio elfico; pur essendo antica al pari di Monfiore, delle sue nobili origini nulla è arrivato intatto ai giorni nostri. Durante le sanguinose guerre tra Castelbruma e Valleterna la città venne rasa al suolo, per essere poi ricostruita completamente in seguito, tanto che oggi non vi sono che poche rovine a testimoniare la storia.

Le leggende narrano che un giorno una fanciulla giunta da terre lontane, si sia avvicinata alle rovine ed accortasi della devastazione abbia versato lacrime di profonda tristezza; si dice che le gocce cadendo a terra abbiano fatto crescere un albero colmo di frutti. La leggenda vuole che da questo episodio derivi la ricchezza del terreno, poiché quella dama era una delle ultime elfe rimaste. Indipendentemente dalla leggenda, è fuor di dubbio che il suolo di Porta Scirocco sia davvero molto fertile e produttivo.

Inizialmente il centro fiorì come grande mercato agricolo, per poi espandersi, grazie alla privilegiata posizione geografica di cui gode, in un rinomato centro di commerci. Nodo cruciale nel continuo via vai di chi percorre la Strada del Re, la città collega la rotta commerciale tra le terre del nord e quelle del sud. Frutta e verdura di ogni sorta vengono scambiate con le pregiate spezie provenienti dal Principato di Meridia. Armi di splendida foggia vengono importate dalle altre città di Valleterna e vendute a peso d'oro ai mercanti giunti dal mare.

ALBARIDIA. (1000 ANIME)

Questa città portuale, situata a nord di Porta Scirocco, si affaccia sul Golfo Grande. A poche leghe di distanza, in direzione sud-ovest, si trova la Foresta Stregata. Albaridia è collegata, tramite una strada in terra battuta, alla fortezza di Castrum Fidei.

Di origine relativamente giovane rispetto alle altre città del Principato, è stata fondata durante il dominio di Vesta, e godendo del vantaggio di essere l'unico vero approdo valniano ha beneficiato della costruzione di un considerevole porto e di numerose navi. La piccola baia di Albaridia, sul Golfo Grande, è moderatamente pescosa e permette ai locali di sostentarsi e di rifornire Castrum Fidei di pesce sottosale per le scorte della fortezza. Una buona parte del pescato giornaliero, opportunamente salato, finisce anche sui banchi dei mercati di Porta Scirocco e Vesta, costituendo una risorsa alimentare alla portata delle tasche popolari.

Concepita con l'ambizioso progetto di trasformarla nel più grande porto del Nord, Albaridia non è riuscita a decollare in questo intento. I Valniani non hanno mai avuto fama di grandi navigatori e questo non ha certo influito positivamente sul commercio marittimo, inoltre i mercantili diretti verso i vicini porti di Vento e Riparossa vengono regolarmente saccheggiate durante il tragitto dai temibili pirati che infestano il Golfo Grande. Pare comunque che la situazione attuale stia cambiando; l'accorto Principe Edoardo, profondamente contrariato da queste perdite, progetta investimenti per il cantiere portuale. Attualmente sono in costruzione fortificazioni per la guarnigione e la capitaneria, e ai vecchi moli se ne stanno affiancando di nuovi in grado

di ospitare una piccola flotta militare voluta per scortare le navi mercantili nelle loro rotte.

CASTAMANTE. (500 ANIME)

Situata nell'estremo sud di Valleterna, questa piccola cittadina è riparata a nord dalle pendici dei Monti della Spina e circondata ad ovest dalla rigogliosa la Foresta d'Oltrespina, al cui limitare si estendono verdi pascoli sfruttati per l'allevamento ovino. A sud la città si affaccia sulle acque del Mar Bianco.

Negli ultimi cinquant'anni, incentivato dalla rinascita dei commerci, il borgo si è trasformato in un piccolo centro portuale. La pesca, pur costituendo una risorsa sfruttabile, non è la principale fonte di sostentamento. Dato che le acque del Mar Bianco sono piuttosto placide, gli abitanti di Castamante hanno preferito indirizzarsi verso il commercio marittimo. La stretta prossimità al Principato di Neenuvar ha reso la città il punto di attracco per le navi mercantili di Rilmeren e in particolare il vino di produzione elfica è ricercato in tutta Valleterna.

Pur essendo un piccolo centro urbano, abitato da gente umile e modesta, Castamante è nota in tutta la Terre Spezzate per aver dato i natali al Glorioso Profeta della Tetrade. Pur non essendo fortificata, la città ospita costantemente un distacco dell'esercito valniano che si occupa di difendere il borgo ma, soprattutto, i santuari locali meta di molti pellegrinaggi. Luoghi di culto per i fedeli bisognosi di alimentare la propria passione religiosa, questi santuari sono piccoli templi che vantano una caratteristica unica: sulle mura di ogni chiesa è incisa una parte della storia del profeta Castamante. Le gesta del Primo Paladino di Valleterna vengono narrate per intero, accompagnate da raffigurazioni pittoriche di pregevole fattura.

CASTRUM FIDEI. (500 ANIME)

Conosciuto anche come "il Baluardo", Castrum Fidei è situata nell'estremo nord di Valleterna e circondata dalla catena dei Monti della Spina. Snodo fondamentale sul crocevia della Strada del Re, collega i Valniani con il Principato di Castelbruma. Questa fortezza non ha pressoché alcuna produzione e non vi sono abitazioni al di fuori delle possenti mura. Dei pochi abitanti che popolano il castello, il numero maggiore è costituito da combattenti dell'esercito valniano. Le risorse alimentari, o di qualsiasi altro tipo, giungono periodicamente dalla capitale e dal porto di Albaridia, per poi essere immediatamente immagazzinate nelle ampie cantine situate sotto al livello del terreno.

Castrum Fidei venne eretta, durante le molte guerre dei Secoli Bui, come difesa contro le forze di Castelbruma. La fortezza rappresenta la massima espressione dell'architettura valniana in ambito militare; la cinta

muraria che la difende è tanto larga da essere percorribile da tre uomini armati contemporaneamente e dislocati nella corte interna vi sono tre pozzi disposti in modo da poter estinguere un eventuale incendio, ovunque esso sia. Nei magazzini sono inoltre stipate scorte alimentari tali da permettere di resistere, in caso di assedio, per un periodo indeterminato. Ma si dice che il vero punto di forza bellico della fortezza rimanga celato all'interno delle sue spesse mura e che solo gli uomini più fidati del Principe siano a parte di tale segreto.

In tempo di pace *Castrum Fidei* viene utilizzata come campo militare per l'addestramento delle truppe valniane. Il Principe Edoardo ha stabilito che ogni sei mesi una guarnigione di 300 soldati venga inviata alla fortezza per sostituire quella precedente. In questo modo, gran parte degli uomini d'arme valniani riceve il severo addestramento impartito al castello.

Terre Selvagge

La grande catena montuosa della *Spina* attraversa Valleterna da nord a sud. Non è considerata propriamente una zona selvaggia, ma l'assenza di passi e strade sicure rende le pendici dei monti un luogo quasi disabitato, soprattutto d'inverno. Cacciatori e pastori frequentano le sue valli, ma stanno ben attenti ai *Malignomi* che vivono nelle profondità della roccia e agli *Orchi*, che non sono nuovi a incursioni e scorrerie in queste zone. Ci sono anche dicerie secondo cui pellegrini e saltimbanchi stranieri, con i loro carrozzoni, sarebbero stati avvistati tra le montagne, ma vengono attribuite al vino e all'aria d'alta quota, due flagelli che troppo spesso danno alla testa ai pochi abitanti di queste regioni.

La *Foresta Stregata*, estesa e lussureggiante, è una fonte indispensabile di legname, frutta secca e selvaggina, nonché luogo ideale per il pascolo dei maiali. I suoi margini sono infatti molto

frequentati, ma ogni contadino sa che non è raccomandabile spingersi per più di cinque leghe al suo interno. Si sentono spesso strane storie di fantasmi, sparizioni e morti che camminano, e una leggenda dice addirittura che ci sarebbe una città maledetta, più antica degli *Uomini del Mare*, al centro della foresta.

A occidente dello *Scarlatto*, stretta tra il fiume e i monti, si trova la più piccola *Foresta Rossa*, in cui da molto tempo trovano rifugio gruppi di *Goblin*, *vigliacchi* e *inoffensivi*. Non sono note leggende né particolari pericoli legati a questa foresta, ricca di frutti come la sua sorella maggiore. Si sa invece per certo che, alcuni anni or sono, una tribù di *Orchi* scese dalle montagne per stabilirsi da qualche parte nel fitto del bosco, forse costruendo addirittura un villaggio. Questo ha reso il passaggio e lo sfruttamento della foresta sempre più rischiosi, e i villici del *Vestese* aspettano con impazienza che il Principe Edoardo o un gruppo di *Cavalieri* ardimentosi si decida finalmente a fare piazza pulita.

La *Foresta di Oltrespina* è un luogo ormai completamente disabitato, che solo sulle carte appartiene ai

domini del Principe. Belve feroci e creature selvagge da sempre infestano questi boschi impenetrabili, e dopo la

triste vicenda di *Ser Rongomiante* e di sua figlia, nessuno ha più cercato di bonificarli.

Secondo una leggenda, le acque del lago nascondono il tesoro perduto degli antichi *Re degli Elfi*, e regolarmente uomini abbastanza coraggiosi o folli partono alla sua ricerca. I più fortunati non riescono ad attraversare la foresta e tornano indietro a mani vuote. Cosa sia degli altri, non è dato saperlo.

All'estrema propaggine occidentale di Valleterna si trova l'*Isola dello Sperone*, brulla e disabitata. Si tratta di un luogo inospitale e privo di interesse, circondato

da correnti capricciose e scogliere che ne fanno un vero spauracchio per i marinai. Le navi infatti aggirano l'isola,

tenendosene accuratamente alla larga, e soprattutto

evitano lo stretto di mare che la divide dalla terraferma, non navigabile a causa dei bassi fondali rocciosi.



il misterioso Cavaliere Nero, Signore dell'Oltrespina

- PRINCIPATO DI VALLETTERNA -

PAGINA 159

Società valniana

Si dice che il popolo valniano abbia ereditato la fierezza dagli Uomini del Mare, e appreso l'eleganza dagli Elfi; si dice anche, ma a voce più bassa, che il valore di un Paladino valniano sia superato solo dalla sua vanità. Ormai il Dominio di Vesta ha avuto fine da più di cento anni, ma Valleterna non ha smesso di considerarsi un modello di nobiltà morale e di sangue, modello che sorprendentemente gli altri Principati non sembrano avere intenzione di seguire. I Valniani, troppo abituati agli antichi fasti, vivono nel ricordo di una gloria passata, che ormai non esiste più e difficilmente ritornerà.

Forse è per questa nascosta insoddisfazione che l'orgoglio valniano si spinge talvolta fino alla superbia e all'intolleranza. In generale i Valniani non si fidano dei forestieri, mal sopportano le altre razze e considerano infedeli tutti coloro che non seguono la Tetrade, nonostante siano costretti a tollerarne la presenza negli altri Principati per non infrangere la Pace del Re.

A Valleterna il Culto Tetradico non è solo questione di fede, ma anche di patriottismo: condividere gli stessi principi e le stesse cerimonie religiose è motivo di unità del Principato e di coesione per i suoi membri. In effetti, governo e religione sono una cosa sola: fin dai tempi di Castamante i padroni della terra sono stati anche guide spirituali e viceversa. I Baroni valniani con terre vengono chiamati Vescovi e i Cavalieri al loro servizio sono Paladini ispirati e sostenuti dal potere della fede. Il Principe Edoardo è anche Arcivescovo di Vesta, dotato di pieni poteri nella gestione dell'Eccelesia all'interno dei suoi domini in virtù di una licenza speciale del Tetrarca, che sostanzialmente concede al Principe diritti ecclesiastici pari a quelli nobiliari concessigli dal Re. Per la verità è noto che, mentre i rapporti tra Valleterna e Corona del Re sono di cordiale vicinato, quelli tra gli ecclesiastici valniani e coronensi sono di reciproca indifferenza o addirittura di astio. Il Tetrarca e tutti coloro che appartengono "all'Eccelesia straniera" sono infatti considerati deboli e corrotti e i sacerdoti valniani agiscono in piena autonomia, rispondendo soltanto al Principe. L'identità tra stato e chiesa non deve far pensare che tutti i sacerdoti siano nobili, anzi, la maggior parte hanno sangue plebeo e non vengono per questo discriminati nella carriera ecclesiastica, salvo per l'impossibilità di raggiungere il rango vescovile, riservato ai nobili di nascita. I sacerdoti non nobili servono quindi come uomini di lettere e studiosi, o portano il credo Tetradico e l'aiuto di Sidereo a chi ne ha più bisogno.

Non stupisce che nel "Granaio dei Re" sia fondamentale il ruolo della terra coltivata, il tesoro più prezioso dei Valniani. I nobili sono, e sono sempre stati, grandi proprietari terrieri e hanno fondato le loro ricchezze sul lavoro dei contadini, tradizionalmente considerati operosi e instancabili, nonché i più stimati tra tutti i plebei. Valleterna ha però superato la tradizionale diffidenza degli Uomini del Mare per i mercanti: chi commercia affronta con fatica viaggi pericolosi, per portare i frutti della terra o del lavoro altrui laddove servono agli uomini e va quindi riconosciuta la sua importanza e utilità. L'usura non è invece accettata sotto nessuna forma, anzi è sacrilega: l'usuraio senza lavorare lucra sullo scorrere del tempo, rubando qualcosa che appartiene unicamente agli dèi.

I nobili valniani sono sempre orgogliosi, talvolta al punto di essere attaccabrighe. Tra di essi le dispute territoriali e d'onore sono frequenti, e senza indugio vengono risolte con la guerra e il duello. La vendetta per torti passati, o la semplice ricerca della gloria per la propria casata, sono altri frequenti motivi di scontro. È importante notare, però, che questi conflitti pur essendo numerosi sono ristretti nel tempo e nello spazio: gli stessi Cavalieri che in primavera si affrontano sul campo di battaglia, l'inverno successivo mangeranno insieme allo stesso banchetto. Nessuno inoltre si sognerebbe di muovere guerra al Principe o di tradire i propri compatrioti e sono pochi anche i Cavalieri che si ribellano al proprio Vescovo. La maggior parte delle contese avviene tra i Cavalieri medesimi, che in questo modo si mettono in luce e si contendono il favore del Vescovo o del Principe.

Si farebbe torto alla nobiltà valniana non considerando le nobili e utili azioni che compie ogni giorno. Vescovi e Cavalieri da secoli proteggono il popolo dalle incursioni degli odiati Brumiani e di tutti gli altri barbari, che provengano da nord o da sud, oltre che dai molti pericoli celati nelle fitte foreste. Amministrano in modo severo ma quasi sempre equo la giustizia, sono riconoscenti verso chi gli è fedele e caritatevoli con chi ne ha più bisogno. Le magnificenti cattedrali e i numerosissimi templi che si trovano a Valleterna, ma anche gli ospedali e i lazzaretti, i canali che irrigano la Pianura Scarlatta e i moli del porto di Albaridia, sono il retaggio della generosa nobiltà che li ha fatti costruire durante i tempi d'oro del Dominio di Vesta. Anche oggi che simili fasti sono di più difficile realizzazione, i nobili sono solerti a mantenere le strade principali ben battute e libere da pericoli e in generale sono ben voluti

presso buona parte della popolazione. I Valniani di qualunque censo sono consapevoli del loro ruolo nel disegno degli dèi e nella società, rispettano chi sta più in alto e sono orgogliosi di portare a termine il loro compito il meglio possibile.

Tutti i Valniani aspirano ad essere gentiluomini e la maggior parte si ritengono tali. È considerato un gentiluomo chi tiene alto il proprio onore e rispetta la parola data. L'onorabilità si valuta anche delle apparenze, che non bisogna sottovalutare. Il gentiluomo rispetta l'etichetta e si comporta sempre in modo appropriato, con educazione e raffinatezza; tutto ciò è per lui anche una forma d'arte e soprattutto un esercizio spirituale, che fortifica lo spirito e lo sorregge nel suo cammino verso Sidereo. L'eleganza è quindi una virtù da coltivare come il coraggio o la devozione, e da pretendere in un consesso di gentiluomini. I Valniani sono molto cerimoniosi e sempre attenti a presentarsi o rivolgersi a ciascuno con l'appellativo o il titolo esatto, in conformità al suo lignaggio ed esigono la stessa accortezza da parte degli altri. Nel dubbio, meglio tacere che compiere una scortesía.

Che si tratti di un banchetto o di un comune pranzo, i Valniani attribuiscono grande importanza ai pasti, poiché vi si può apprezzare sia la piacevole compagnia di parenti e ospiti, sia il buon cibo e il buon vino. Conoscere la buona cucina è quasi un dovere morale per i Valniani, che vi si applicano con entusiasmo non appena se lo possono permettere. Un pasto di un certo livello viene servito in maniera quasi rituale, rispettando la corretta sequenza delle pietanze e ricercando una buona alternanza di sapori, nonché un vino appropriato ad ogni portata. Su questo punto i Valniani sono molto esigenti, ma non di strette vedute, e non disdegnano sapori e pietanze stranieri, se sono stati cucinati ad arte. Un gentiluomo, così come apprezza con orgoglio i tipici frutti della sua terra, lodandone la superiorità, sarà lieto di far sfoggio ai suoi ospiti di costose spezie esotiche, e del gusto con cui ha saputo selezionarle.

Nessun banchetto è tanto grandioso quanto quelli che si tengono ogni anno durante il Torneo della Rosa, anzi, tutti i tornei importanti sono anche occasione di banchetti per i nobili e feste sfrenate per il popolo. I Valniani naturalmente apprezzano moltissimo i tornei e ne svolgono di continuo, in tutte le città, e quindi nei villaggi, finché si trovano armi e combattenti. Probabilmente ogni anno si svolgono più tornei nella sola Valleterna che in tutto il resto delle Terre Spezzate. In questi raduni festosi contendenti da ogni dove possono far mostra di coraggio e abilità e il popolino può godere delle abbondanti briciole dei banchetti.

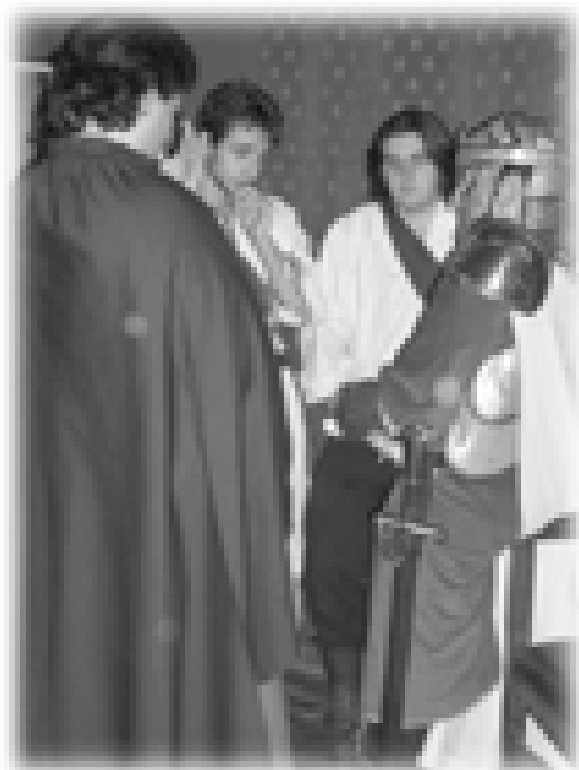
Anche durante la celebrazione della Gazzarra e della festa dei folli solitamente si svolgono tornei, in modo da giustificare agli occhi degli dèi e del clero la baldoria e gli eccessi tipici di questi festeggiamenti, che altrimenti mal si sposerebbero con l'etica valniana.

Le famiglie vescovili di Valleterna sono:

CASTAMANTI

Costoro sono i fieri discendenti di Castamante, Sommo Profeta della Tetrade. L'albero genealogico della casata prende inizio dall'unione del Profeta con Clarina dei Sestesi, figlia del Devoto Vinfredo. L'attuale capofamiglia, il Principe di Valleterna Edoardo II, governa su Vesta col titolo di Arcivescovo.

Considerati dal popolo come Illuminati, sono detentori di un carisma ultraterreno. Campioni coraggiosi e comandanti predestinati, si battono senza riserve in difesa dei meno fortunati. La gente mormora che tutti i membri di questa famiglia ricevano la Benedizione di Castamante e ne siano protetti e guidati a vita. Seguendo la via del loro progenitore, i Castamanti dedicano i loro anni alla contemplazione della fede, divenendo sapienti custodi e profeti del Culto Tetradico. I maschi fin da piccoli ricevono un severo addestramento militare, venendo inviati come scudieri al servizio di un'altra casata nobile. Tutto ciò ha lo scopo di insegnare loro che la strada per essere gloriosi



il Magnifico a consiglio con i suoi cavalieri

condottieri non è dovuta soltanto al diritto di nascita; ad esso debbono necessariamente accompagnarsi dure prove ed un umile percorso di crescita. La linea di discendenza è sempre stata di razza umana, anche se in tempi antichi vi sono stati alcuni Castamanti eredi, molto rari seppur presenti.

Il motto dei Castamanti è: "*A Deo victoria*", il loro stemma è la rosa d'oro su scudo bipartito rosso e bianco.

SESTESI

Questa antica e decaduta dinastia di nobili trae le proprie origini dal periodo del Dominio del Sole, quando Alessandro il Merida scelse Sesto da Nassilia come Principe di Valleterna. Pur avendo regnato per anni la casata non ha mai goduto di grossa fortuna, tanto che oggi i membri di questa famiglia si ritrovano ad essere privi di terre proprie.

Il più rinomato esponente dei Sestesi è stato certamente il Devoto Vinfredo, che morì suicidandosi per espiare le proprie colpe di fronte a Castamante. Nonostante il rilievo del gesto e la benevolenza del Profeta della Tetrade nei confronti dei figli di Vinfredo, la casata perse interamente i propri domini senza mai recuperarli in futuro.

I Sestesi risiedono tuttora a Vesta dove godono della protezione dei Castamanti, con cui sono imparentati. La linea di discendenza ha continuato per secoli ad essere umana senza mai avere legami con altre razze. La famiglia dei Sestesi, i cui membri tendono ad aver buona memoria dei fatti passati, non ha mai perdonato alla Casata dei Dulcamara le faide avute nel corso della storia. I loro rapporti continuano ad essere ostili così come erano quelli con i Moranti in seguito al doloroso tradimento avvenuto durante la Guerra delle Quattro Battaglie del 646. Oggi questa famiglia vive nel rancore, attendendo speranzosa il momento in cui si vedrà restituita l'antica fortuna.

Il motto dei Sestesi è: "*Acta Non Verba*", il loro stemma sono sei piccole rose d'argento su campo bianco.

LUDOVICI

Costoro sono i legittimi Vescovi di Monfiore. La casata ebbe inizio durante i Secoli Bui, periodo in cui servivano i Moranti come Cavalieri. Quando Castamante era in lotta contro i Sestesi per il dominio di Valleterna, il lungimirante Arturo Ludovici giurò fedeltà a Vesta. Che sia stato atto di vera fede o dettata dalla necessità, questa scelta permise loro di divenire Baroni di Monfiore e signori delle terre circostanti.

Molti dei membri di questa famiglia sono stati grandi Artefici, forgiatori di armi e armature tra le più splendide del Principato. Tale maestria affonda le radici nella linea di discendenza dei Ludovici, che ha sempre annoverato sia umani che eredi all'interno della

casata. L'attuale signore di Monfiore, il Vescovo Arturo III dei Ludovici, è un uomo profondamente fedele al Culto Tetradico e in ottimi rapporti con la famiglia principesca.

Il motto dei Ludovici è: "*Fide et armis*", il loro stemma sono i petali di una rosa bianca su campo rosso.

DULCAMARA

Questa famiglia è forse la più antica del territorio di Valleterna. Le sue origini risalgono ad un periodo precedente quello della venuta di Alessandro. Addirittura i membri della casata fanno risalire la propria discendenza con l'arrivo degli Uomini del Mare. Inizialmente il loro potere era esteso all'intero territorio di Valleterna, dato che il Duca Godvino Dulcamara amministrava per conto del Re.

Oggigiorno l'anziano Goffredo Dulcamara è il Vescovo di Porta Scirocco. Egli governa con mano inflessibile sul proprio territorio seguendo alla lettera i dettami della Tetrade. Ogni membro della famiglia viene indirizzato verso la via del sacerdozio, Goffredo non ammette riserve in merito.

La casata dei Dulcamara è tuttora in pessimi rapporti con quella dei Sestesi e Goffredo non perde attimo per ricordare loro chi abbia conservato il potere e chi lo abbia perduto nel tempo.

Il motto dei Dulcamara è: "*Justus, fortis, patiens*", il loro stemma è un fiore di dulcamara su scudo bipartito rosso e bianco in linea verticale.

NARDOVINO

Questa famiglia di recente ascesa in precedenza possedeva il Cavalierato di Albaridia. In seguito alla presa di potere dei Gastaldi a Corona del Re, il Principe Edoardo I, decise di nominare i Nardovino Baroni di Albaridia.

La linea di discendenza della famiglia è sempre stata principalmente di stirpe umana con pochissimi eredi nel corso degli anni. Brandello II dei Nardovino, attuale Vescovo di Albaridia, è un rinomato combattente, abilissimo nell'uso della spada. Come lui i discendenti di questa famiglia hanno spesso vantato una discreta abilità in ambito militare, anche come strateghi.

Il motto dei Nardovino è: "*Vincit omnia virtus*", il loro stemma è l'uomo d'arme in campo rosso.

FALCHIERI

Il Vescovo Aldebrando Falchieri governa su tutto il territorio del Vestese. Questa zona di Valleterna in pratica comprende le campagne per 15 leghe a sud e ad est di Vesta. La carica di Barone del Vestese venne istituita, non molti anni or sono, dalla famiglia dei Castamanti. Questa nomina ha lo scopo di ammini-

strare questi terreni per conto della famiglia principesca.

La giovanissima casata dei Falchieri governa con saggezza e benevolenza la zona affidatale. I suoi membri sono indubbiamente fedeli al volere dei Castamanti, poiché perfettamente consci che solo grazie a costoro hanno potuto godere di un tale privilegio.

Il motto dei Falchieri è: *"Pro jure et populo"*, il loro stemma è piccola rosa d'oro su scudo quadripartito rosso e bianco.

Le famiglie di Cavalieri sono:

VALIANTE

Gloriosa famiglia di Cavalieri, i Valiante amministrano la fortezza di Castrum Fidei di generazione in generazione per conto di Vesta. L'attuale signore del castello è il Cavaliere Carleone Valiante, primo del suo nome. Zelante fedele del Culto, egli ha passato la vita, come tutti i suoi predecessori, con l'intento di rendere invincibili le truppe valiane. Seguendo ciecamente il volere del Principe Edoardo II, egli esercita con mano ferma il potere all'interno della fortezza. L'addestramento severissimo a cui sottopone i nuovi ospiti di Castrum Fidei è considerato, scherzosamente, una sorta di flagello per le nuove leve. La dinastia dei Valiante è di stirpe umana ed i suoi appartenenti sono stati alcuni tra i migliori armati del regno.

Il motto dei Valiante è: *"Nemo me impune lacessit"*, il loro stemma è una fortezza grigia su campo rosso.

DELLA MALVA

La famiglia amministra, in modo scrupoloso, la cittadina di Castamante per conto del Vescovo di Monfiore. Profondi studiosi della Tetrade, i Della Malva sono fieri di governare sulla patria del loro eroe. La casata negli anni ha annoverato grandi artisti, oltre che sacerdoti, e vanta la paternità di alcune delle meravigliose opere pittoriche per cui Castamante è rinomata. Raramente un Della Malva ha impugnato le armi nel corso della storia, la guerra per loro non possiede alcuno scopo virtuoso; l'unico effetto da essa prodotto è la distruzione delle opere erette a gloria degli Dei.

Il motto dei Della Malva è: *"In scientia veritas in arte honestas"*, il loro stemma è il simbolo Tetradico dorato su campo bianco.

LEONDORO

I Cavalieri del Monfioretano amministrano le campagne per 15 leghe a nord e ad est di Monfiore, per conto del Vescovo della città. I Leondoro sono da sempre grandi amanti della caccia, vissuta come una vera e

propria tradizione all'interno della casata. La loro discendenza è principalmente erede, anche se nella storia vi sono state saltuarie unioni con la razza umana.

Il motto dei Leondoro è: *"Callide et honeste"*, il loro stemma è una freccia su scudo tripartito rosso e bianco.

ROSASPINA

Cavalieri dello Scirocchese, pur essendo un'antica dinastia, i Rosaspina non sono mai saliti veramente al potere, rimanendo relegati al rango di vassalli di altre famiglie. Gli uomini d'arme della casata sono stati grandi paladini nella storia di Valleterna, in passato addirittura campioni del Torneo della Rosa. La discendenza è esclusivamente umana. Attualmente i Rosaspina amministrano le campagne ad ovest di Porta Scirocco per conto del Vescovo, una striscia di terra larga dieci leghe e lunga almeno quaranta lungo la Strada del Re.

Il motto dei Rosaspina è: *"In virtute posita vera felicitas"*, il loro stemma è una rosa blu su campo rosso.

MALABADIA

Vassallata ai Castamanti, la dinastia dei Malabadia amministra la terra denominata Centrovale Superiore. Inizialmente Centrovale era denominata la parte centrale della Pianura Scarlatta che a sud si spinge fino al mare ed era interamente governata dai Della Rovere. In seguito ad una disputa ereditaria avvenuta oltre 300 anni fa, la terra fu divisa in due, Centrovale Superiore ed Inferiore. Successivamente la zona a sud prese il nome di Centrovale Marino. Pur essendo questi luoghi ed i loro abitanti del tutto simili nei modi e nel carattere, per ottuso campanilismo continuano a provare sentimenti di rivalità a distanza di secoli. La discendenza dei Malabadia è sia umana che erede.

Il motto dei Malabadia è: *"Mens conscia recti"*, il loro stemma è un calice d'argento su scudo quadripartito rosso e nero.

DELLA ROVERE

I membri di questa famiglia sono fedeli vassalli dei Sestesi di Vesta. Per loro mandato amministrano le terre di Centrovale Marino. La vecchia dinastia dei Della Rovere non ha mai gradito la perdita di una parte delle proprie terre. Nonostante questo, come i Malabadia, anche i Cavalieri di Centrovale Marino tentano costantemente di placare gli screzi che spesso avvengono con i cugini del nord. Una nota di rilievo sulla famiglia è quella di aver avuto, tra i propri avi, l'unico campione donna che vi sia mai stato nel Torneo della Rosa, Angelica della Rovere. Il motto dei Della Rovere è: *"Deus meum solamen"*, il loro stendardo è un arbusto d'argento su campo bipartito bianco e giallo.

Storia di Valleterna

Al tempo dei Re della Primavera Valleterna era la parte più settentrionale del regno degli Elfi, che si spingeva fino alla città Elen Cressea, di cui oggi restano solo rovine abbandonate nella parte meridionale di Castelbruma. Gli Antichi vissero in pace nelle fertili pianure valniane per innumerevoli generazioni, addomesticando i primi cavalli e costruendo diverse città. Le odierne Monfiore e Porta Scirocco furono fondate proprio in questi anni, come pure, secondo la leggenda, la città perduta di Arborea, nella Foresta Stregata. I Brutí, vera spina nel fianco degli Elfi, vennero spinti a nord ed a ovest, nella Foresta di Oltrespina, fino a scomparire del tutto da Valleterna.

I primi umani a popolare questa terra furono i Pitti, a partire dal V secolo prima dell'Incoronazione, mentre gli Uomini della Sabbia non si spinsero mai così a nord se non per commerciare. I Pitti divennero in breve tempo più numerosi degli Elfi, finché neppure la fertile Pianura Scarlatta fu in grado di sfamarli tutti. Per questo motivo il Re degli Elfi fece loro dono del selvaggio nord e molti Pitti si trasferirono nelle attuali Castelbruma ed Altabrina. A Valleterna non rimase alcuna traccia del loro passaggio.

Durante l'inarrestabile discesa dei conquistatori giunti dal nord, Valleterna fu il teatro di alcune delle più cruente battaglie. Dopo essere stati sconfitti nella

distruzione di Elen Cressea, sette anni prima dell'Incoronazione, gli Elfi fuggiaschi si radunarono a sud del Passo Tempesta. Erano guidati da Eruannon, giovane e fiero figlio del signore di Elen Cressea, ucciso negli scontri. Il nobile Elfo avrebbe potuto condurre il suo popolo in salvo oltre le montagne, o cercare rifugio nella Foresta Stregata, ma dimostrò più fierezza che prudenza. Accecato dall'orgoglio, ordinò una disperata resistenza sulle sponde del fiume: fu un vero massacro. Le frecce degli Elfi si conficcavano, innocue, nelle pesanti corazze degli Uomini del Mare, che ad ogni possente colpo d'ascia sfondavano un elmo o un cranio. Dice la leggenda che il sangue versato dalle centinaia e centinaia di Elfi caduti giunse ad arrossare le acque del fiume, che per questo venne chiamato Scarlatto o Fiume Rosso.

Senza più trovare significativa opposizione, gli Uomini del Mare consolidarono il loro dominio e in un paio d'anni giunsero a conquistare Moinalfirin, nel frattempo abbandonata dagli Elfi, riparati a Rilmeren. Così Moinalfirin venne conquistata integra e divenne la città più importante e la capitale della regione; ancora oggi sopravvivono palazzi e statue costruiti dagli Elfi. Viceversa nessun cronista dell'epoca, né posteriore, parla di Arborea, per cui i sapienti ritengono che questa città leggendaria non sia mai esistita, o più probabilmente, che si tratti della più settentrionale Elen Cressea.

Nelle generazioni successive, gli Uomini popolarono la Pianura Scarlatta, costruendo innumerevoli fattorie e villaggi, disboscandola e coltivandola più di quanto i Re della Primavera non avessero mai fatto. Già alla fine del primo secolo dopo l'Incoronazione nella zona di Vesta sorgeva un fiorente villaggio; tra il secondo e il terzo secolo Porta Scirocco divenne un discreto nodo commerciale tra il nord e il sud del Dominio del Mare.

I contatti, con gli Elfi prima e gli Eredi poi, furono numerosi grazie alla vicinanza di Rilmeren, nella confinante Neenuvar. Fu proprio in questi anni che gli antichi Valniani iniziarono a prendere forma e coscienza di sé, mitigando la brutale determinazione degli Uomini del Mare con l'eleganza e il rispetto per i frutti della terra tipici della cultura elfica. Sconfitti e sterminati sul campo di battaglia, gli Elfi sopravvissero influenzando profondamente lo sviluppo della società e dello stile di vita valniani. Lontana dai bagordi e dai vizi di Dimora o del lontano sud, e tuttavia fertile e ricca, Valleterna in questi anni era una terra tranquilla e benestante, pilastro fondamentale del Dominio del Mare per il grano coltivato e i cavalli allevati.



Padre Escanore Crudele da Vesta

Con il passare delle generazioni i Re del Mare divennero sempre più ingordi di tributi e sempre meno benvenuti nelle province, soprattutto nella rigogliosa Valleterna che non apprezzava di essere ricordata solo come Granaio dei Re. Già nel 342 Cavalieri e piccoli Baroni tentarono una rivolta, subito soffocata nel sangue da **Godvino Dulcamara**, il crudele Duca che da Porta Scirocco amministrava Valleterna per conto del Re. Ma la fine del giogo dei Re del Mare era solo stata rimandata.

Una ventina d'anni più tardi sbarcò alla foce del Fiume Rosso il **Difensore degli Uomini**, **Alessandro** da Meridia, accompagnato da un centinaio dei suoi migliori combattenti. L'esercito di Alessandro già da diversi mesi teneva sotto assedio Dimora, ma le possenti mura sembravano respingere ogni attacco ed era tempo di cercare nuove vie per conquistare la capitale. I Valniani avevano sentito molto parlare del giovane generale merida, giusto e coraggioso, in lotta contro gli avidi Re di Dimora. Non stupisce quindi che venne accolto a Monfiore come un ospite di riguardo e furono concessi vitto e alloggio ai suoi armati. Alessandro affascinò profondamente i Valniani, tanto i nobili quanto soprattutto gli operosi contadini ed artigiani, che già lo acclamavano come liberatore. Per l'Eccelesia Tetradica Alessandro sarà considerato un Devoto, inconsapevolmente benedetto e illuminato da Siderèo affinché portasse pace e giustizia tra gli uomini. Secondo la tradizione fu lui a porre la prima pietra di Vesta, in un luogo sacro indicatogli in sogno dagli dèi; in realtà Vesta era già un prospero villaggio, mentre è certo che fu proprio il generale merida a costruire le Case della Misericordia, il famoso ospedale che diventerà poi la Grande Cattedrale di Vesta, il più colossale e glorioso tempio di tutte le Terre Spezzate.

Alessandro strinse vantaggiosi accordi con i **Moranti**, **signori di Monfiore**, promettendo loro terre, titoli e il dominio su Porta Scirocco, ed ottenne l'appoggio dei loro armigeri e di molti uomini delle campagne. Alla testa di questo nuovo esercito assediò Godvino nella sua città e la conquistò rapidamente. Comandò egli stesso che il vile Duca e tutti i suoi eredi fossero immediatamente messi a morte, ma pietosamente impedì che la città subisse saccheggi e violenze e la consegnò ai Moranti. Contrariamente a quanto questi si aspettavano, però, stabilì la capitale di Valleterna a Vesta e prese personalmente il controllo di tutto il territorio. L'anno seguente, dopo aver consolidato il suo potere, affidò Valleterna ad un suo fidato luogotenente, **Sesto da Nassilia**, e mosse verso Dimora con un nuovo esercito. La grande e antica città, ancora sotto assedio, venne attaccata dalla flotta niviana; stretta tra tre fuochi, non poté far altro che cedere le armi.

Sesto da Nassilia divenne Principe di Valleterna e diede inizio alla sfortunata casata dei Sestesi; lui e suo figlio governarono in modo giusto e saggio, cinsero di mura Vesta, e costruirono la prima vera città portuale della regione, Albaridia. Dopo la morte di Alessandro, però, un discendente dei Dulcamara vantò diritti su Valleterna, con l'appoggio di alcune influenti famiglie di Porta Scirocco. Ebbero così inizio i Secoli Bui...

Il nipote del luogotenente di Alessandro, il giovane Ottavio dei Sestesi, durante una battuta di caccia cadde vittima di un'imboscata ordita dai Dulcamara. Tutta la sua guardia venne sterminata, come pure alcune dame ed i loro servitori, in attesa nelle vicinanze del ritorno di Ottavio. Secondo un'altra versione sarebbe stato il loro sangue innocente a tingere le rive dello Scarlatto. Questo barbaro omicidio diede inizio a una faida secolare tra le due famiglie, che tuttora non sono in buoni rapporti. Lo zio del Principe raccolse i Cavalieri fedeli e, con l'alleanza dei signori di Monfiore, mosse guerra contro Porta Scirocco, ma venne sconfitto ed ucciso sul campo. Il suo unico erede aveva allora pochi mesi e prima di compiere l'anno di vita venne depresso dal trono dai Dulcamara, che piegarono Vesta. Quello del **Re Bambino** del 431 fu solo il primo degli innumerevoli conflitti che afflissero Valleterna durante i Secoli Bui, in cui i Dulcamara di Porta Scirocco, i Sestesi di Vesta ed i Moranti di Monfiore costruirono incerte alleanze e si alternarono il titolo di Principe. Vale la pena ricordare la **Disfida della Rocca** del 520, in cui Branno Moranti sconfisse e uccise Rinfredo Dulcamara sotto le mura di Vesta; la sanguinosa **Guerra delle Quattro Battaglie** del 646, in cui le armate dei Sestesi impegnarono contemporaneamente in quattro luoghi diversi i Moranti traditori, i Leondoro, i Dulcamara e una compagnia di mercenari al loro servizio, solo per perdere tutte le battaglie ed il trono; e la famigerata **Notte delle Gole Tagliate** del 683, in cui i Sestesi fecero strage della cavalleria pesante dei Moranti, sorpresa nel sonno.

Anche i primi scontri con i Brumiani risalgono a questo periodo: tutte le famiglie al potere dovettero subire frequenti scorrerie, solo in parte frenate dalla guarnigione stabilita dai Sestesi nel luogo in cui sorgerà un giorno Castrum Fidei.

Nella seconda metà del VII secolo a Valleterna nacque e si diffuse la staffa, che permise ai guerrieri a cavallo di reggere meglio l'impatto con le file nemiche e di caricare lancia in resta con un'efficacia mai raggiunta prima. Uno dopo l'altro tutti i nobili del Principato dotarono i loro cavalli del nuovo strumento e fornirono i Cavalieri di armamenti sempre migliori, dando origine alla cavalleria pesante, uno strumento di guerra invincibile per l'epoca. I Moranti non si ripresero più

dalla Notte delle Gole Tagliate, e non potendo mantenere il passo con le altre famiglie furono costretti a giurare fedeltà ai Sestesi e tirare avanti nella loro ombra, perdendo di fatto terre e titoli.

Nel 712 in un piccolo villaggio dirimpetto a Rilmeren nacque **Castamante, il Profeta della Tetrade**, colui che sarebbe stato ricordato come il Glorioso, il Primo Paladino, il Re canuto, il Campione del Perfettissimo. Era il figlio del signorotto locale e possedeva ogni dote: alto e bello, grande oratore, guerriero indomito, ottimo cavallerizzo. Grazie al suo carisma formò un gruppo di seguaci con i quali andò a cercare, e trovare, la gloria. A 22 anni depose i deboli Moranti diventando Barone di Monfiore; a 25 con l'aiuto del suo braccio destro **Leonello l'Impavido**, un plebeo, assoggettò senza fatica i signorotti minori e conquistò tutta Centrovale, arrivando a controllare mezza Pianura Scarlatta. L'anno successivo, reso imprudente dai facili successi, tentò l'assedio di Vesta, ma la disparità di forze era troppo grande. Venne sconfitto e imprigionato nelle segrete dei Sestesi, mentre Leonello e molti dei suoi seguaci morirono.

Per molto tempo non si sentì più parlare di lui, si diceva anzi che fosse morto. Erano ormai trascorsi dieci anni quando un misterioso vagabondo, dal volto ancora giovane ma bianco di capelli, prese ad aggirarsi per tutta Valleterna, visitando una città dopo l'altra, curando gli infermi con il semplice tocco delle mani, e confortando i disperati. In poche stagioni "il canuto" divenne un personaggio famoso, di cui chiacchieravano i bambini nelle stalle e le dame nelle corti. Il vagabondo non si limitò a compiere miracoli, ma iniziò a diffondere un nuovo culto e una nuova visione del mondo, ispirata a principi di pace universale, moderazione e giustizia. Nel 750 la Tetrade contava ormai numerosi seguaci, quando il misterioso sant'uomo si fece riconoscere come Castamante, per diritto divino signore di Monfiore e Tetrarca delle Terre Spezzate. La sua popolarità crebbe e la sua nuova religione si diffuse presso il popolo, incurante delle accuse di Vinfredo dei Sestesi che non si capacitava di come avesse potuto fuggire dalle segrete. Frattanto i Brumiani, più aggressivi del solito, si spingevano in frequenti scorrerie oltre il Passo Tempesta, minacciando gravemente la guarnigione a nord di Vesta. Castamante riprese le armi e rapidamente si trovò circondato da un nuovo esercito di seguaci, che sotto la sua guida respinsero i Brumiani e posarono le prime pietre di Castrum Fidei. Tornato a Vesta, venne accolto come un eroe e Vinfredo capì che non avrebbe potuto ignorarlo né tanto meno liberarsene facilmente. Gli diede così mandato di riunificare Valleterna, impresa in cui il Profeta si prodigò fino al 756,

arrivando a conquistare tutto il Principato tranne i domini dei Dulcamara. I Ludovici, una famiglia minore di alfieri dei Moranti, giurarono fedeltà a Vesta divenendo Baroni di Monfiore. Ma i Sestesi ancora temevano Castamante e lo invidiavano per i suoi successi. Lo accusarono di tradimento, ma insieme ai suoi fedeli si aprì la strada con la forza e si ritirò a Porta Scirocco, dove i Dulcamara convertitisi al Culto della Tetrade lo accolsero come maestro e condottiero. I Nardovino, Cavalieri di Albaridia, abbandonarono Vinfredo per unirsi al Glorioso e ingrossare le fila del suo esercito.

Tuttavia Vesta era ancora ben difesa, e Castamante non era più un ragazzo avventato. Sapendo che il credo Tetradico si era diffuso a Corona del Re, l'anno successivo riorganizzò l'esercito e mosse su Dimora, in quegli anni lacerata da conflitti interni e mal difesa. Forte della leggendaria cavalleria pesante valiana, dell'aiuto di Siderèo e dell'appoggio della nobile famiglia coronense dei Vermigliani, conquistò facilmente la più grande città delle Terre Spezzate. Era la primavera del 758, e i Secoli Bui si avviavano al termine.

Mentre consolidava il dominio sulla parte settentrionale di Corona del Re, gli giunse notizia che Vinfredo dei Sestesi aveva abbracciato la Tetrade ed era ansioso di riparare ai torti commessi rendendogli omaggio. I seguaci lo scongiurarono dal credere a queste parole, ma egli non volle sentire ragioni: affidata Dimora ai fedeli Vermigliani, fece rapidamente ritorno a Vesta. Il Campione del Perfettissimo sapeva in cuor suo che la conversione di Vinfredo era sincera, e difatti nella capitale, dinanzi al popolo riunito, il Barone gli cedette le armi e le chiavi della città, pregandolo di accettarlo come vassallo. Castamante accolse con grazia la sua richiesta, e lo benedisse nel nome di Siderèo, ma poi gli disse: "Molte colpe gravano sulla tua anima, uccisore d'innocenti. Ti sei opposto al mio dominio, hai approfittato del mio aiuto, e mi hai tradito, ma io non ti porto



rancore. Se davvero vuoi seguire la via della rettitudine, sai che il tuo dovere è espriare i misfatti che hai commesso". Il Barone allora fece preparare una grande pira, baciò la mano del Profeta, e si gettò nelle fiamme. Passerà alla storia come il **Devoto Vinfredo**, uno dei primi insieme al Devoto Leonello, l'Impavido, a cui venne tributato questo grande onore. Castamante prese in moglie la sua prima figlia, Clarina, e sedette sul trono di Vesta dando inizio alla **Casata dei Castamanti**, mentre permise agli eredi maschi di Vinfredo di rimanere a Vesta e di portare avanti la loro nobile stirpe, che tuttora sopravvive, antica e decaduta.

Il Primo Paladino si proclamò Tetrarca delle Terre Spezzate, e trascorse diversi anni a consolidare il suo potere su Valleterna e su Corona del Re, che controllava fino a Dimora. Dicono i cronisti che Castamante, pur cinquantenne, fosse forte e bello come un trentenne, e che se non fosse stato per i capelli completamente bianchi chiunque lo avrebbe ritenuto un giovane.

Il Re canuto fece allevare, con grandissima spesa e sacrificio per le casse della corona, migliaia e migliaia di cavalli da guerra, e altrettante armi e armature, in grande sovrannumero rispetto alle esigenze delle sue armate. Anche i suoi seguaci più vicini non capirono questa decisione, e cercarono di sconsigliarlo; ma la nuova religione era ormai il culto dominante, e nessuno sembrava in grado di opporsi alla sua gloria, brillante come la luce di un nuovo sole. Infine, Castamante chiamò nuovamente a raccolta l'esercito, e forte di millecinquecento Cavalieri e forse diecimila cavalli, partì alla conquista del sud. La parte meridionale di Corona del Re cadde senza riuscire ad opporre una significativa resistenza, e i Venali, insofferenti del dominio merida, si arresero senza porre condizioni. Anzi, ad ogni nuova città conquistata il suo esercito si faceva più forte, perchè dalla plebe giovani, vecchi e padri di famiglia si univano all'esercito del Glorioso, ingrossando le fila della sua cavalleria pesante. Anche molti nobili gli resero omaggio e presero a combattere al suo fianco.

Nel 769 il suo dominio si estendeva da Venalia a Valleterna, e il suo esercito vantava oltre novemila uomini, quasi tutti Cavalieri pesanti, senz'altro il più potente che mai si vedrà nelle Terre Spezzate. Castamante era Tetrarca di fatto e non solo di nome, i Secoli Bui erano finiti.

Tuttavia il Primo Paladino aveva ancora da fare per difendere i suoi sudditi. Due anni più tardi, con Meridia ormai in ginocchio, giunse notizia che Castelbruma stava attaccando da nord. Approfittando della lontananza di molti armati valniani, i D'Urso avevano preso d'assedio Castrum Fidei, la cui resistenza non poteva durare a lungo senza rinforzi. Casta-

mante partì immediatamente insieme a cinquecento dei suoi Cavalieri più veloci, e secondo le cronache copri in soli sedici giorni le centinaia e centinaia di leghe che separano Venalia da Valleterna. Uomini e cavalli arrivarono allo stremo, ma miracolosamente ancora in tempo per spezzare l'assedio: i Brumiani in rotta vennero cacciati e inseguiti fino a Forte Guardiano. La cavalleria valniana tentò di assediarli a sua volta, ma la fortezza che mai cadde era impossibile da conquistare senza pianificazione e macchine da guerra adatte, così dopo pochi giorni di sanguinosi scontri fecero ritorno a Valleterna.

Da quel giorno Castamante non lasciò più Vesta, nuova capitale di tutte le Terre Spezzate, e dedicò il resto della sua vita a consolidare il suo potere e a diffondere la nuova fede. Fece erigere cattedrali e scuole di teologia, e ufficializzò il feudalesimo valniano, secondo cui il popolano rende omaggio al nobile, che a sua volta lo rende al Tetrarca, "vassallo di Siderèo". Tanto il Tetrarca quanto i nobili erano guide spirituali oltre che temporali, e in questi anni i Baroni valniani assunsero il titolo di Vescovi.

Nel 795, all'età di 83 anni eppure ancora forte e giovanile d'aspetto, Castamante si spense nel sonno. Il suo villaggio natale prese il suo nome per onorarlo e tutte le Terre Spezzate sempre gli furono riconoscenti per aver riportato la pace e la legge agli uomini.

I successori di Castamante rafforzarono il dominio su Venalia e Meridia ed imposero a Neenuvar un pesante tributo: per cento anni i migliori fabbri neenuvaren avrebbero prestato servizio a Vesta, insegnando ai Valniani gli antichi segreti della forgia elfica. Anche grazie alle nuove armi i D'Urso di Castelbruma vennero travolti e spinti oltre le montagne; per salvare il trono e la vita finsero di convertirsi alla Tetrade, e giurarono fedeltà ai Castamanti. Gli Eredi giunti da Neenuvar si stabilirono principalmente a Monfiore, la più vicina agli Elfi di tutte le città di Valleterna.

Altabrina presentò maggiori difficoltà, poiché i suoi abitanti sembravano refrattari al nuovo culto, e pare anzi che i sacerdoti inviati al nord a fare proselitismo venissero rispediti a Valleterna sotto forma di collane d'ossa. Costretti ad agire con la forza per tenere a bada i pericolosi barbari, le armate di Rodolfo Castamanti si spinsero nel gelido nord e inflissero dure sconfitte ai clan brinnici, costringendoli a fuggire nelle foreste. Ma negli anni successivi i barbari si riorganizzarono, e approfittando dell'ostilità del clima e della superiore conoscenza del territorio, colpirono duramente i Valniani con vili azioni di guerriglia. Alla fine i Valniani, stanchi di combattere per una terra gelida e selvaggia, la abbandonarono al suo destino.

Merita una menzione il peculiare metodo di successione adottato dai Valniani, che sopravvive ancora oggi. Il Tetrarca è innanzitutto il capo dell'Eccelesia, e viene eletto liberamente dai Vescovi - Baroni di Valleterna, che di fatto lo scelsero sempre tra i parenti del Tetrarca precedente. I Castamanti restarono quindi sempre al potere, forti del loro sacro retaggio e della credenza secondo cui tutti i discendenti del Profeta avessero miracolosi poteri di guarigione.

Nella seconda metà del decimo secolo la più grave sciagura di tutti i tempi si abbatté su Valleterna. Numerose epidemie si diffusero a Corona del Re e a Venalia, colpendo moltissimi cavalli e uccidendone forse un terzo. Ma non fu nulla paragonato alla grande Peste Equina del 973-983, il "Decennio Nero", che partì proprio da Valleterna per poi diffondersi in tutte le Terre Spezzate. I cavalli si ammalavano e morivano in poche settimane, sufficienti però a spargere il contagio, possibile anche prima della comparsa dei primi sintomi. Nel 977 più di metà dei cavalli erano morti, quando la peste iniziò a colpire anche gli uomini, scatenando il panico più completo. Moltissimi furono contagiati e morirono, e si iniziò a guardare ogni cavallo con sospetto e timore. Nel 979 il Tetrarca emanò un editto in cui ordinava di bruciare tutti i cavalli presenti, se ne veniva trovato uno ammalato nell'allevamento o nella stalla. Il rogo dei cavalli si trasformò in una vera e propria psicosi, l'unica speranza per il popolo straziato di sfuggire alla terribile epidemia e ogni cavallo era considerato a rischio di contagio. Nel corso del Decennio Nero morirono forse metà degli abitanti; dal canto loro i cavalli sparirono completamente. Valleterna, privata della cavalleria, perse il vantaggio militare che l'aveva portata alla gloria, ma mantenne ancora per qualche generazione il suo dominio. Ancora oggi il cavallo nelle Terre Spezzate è simbolo di morte e di sventura.

L'irrequieta provincia brumiana non aveva mai abbracciato completamente la nuova fede, né smesso di dare grattacapi ai Tetrarchi. Soprattutto i feroci Brutì organizzavano continue rivolte, mettendo a repentaglio la pace del regno e la vita degli uomini onesti. La situazione si fece via via più grave finché nel 1120 le truppe del Tetrarca Detrico furono costrette a ritirarsi a oriente dei passi montani, perdendo di fatto il controllo della metà occidentale di Castelbruma. I malvagi D'Urso si poterono così riorganizzare, e forti dell'alleanza dei feroci barbari del nord, fecero strage dei soldati valniani cacciandoli a sud. Ma ancora non era abbastanza; il potere di Vesta faceva gola a molti, e i falsi alleati di Neenuvar si unirono ai nemici di

sempre per spartirsi il bottino, come avvoltoi su un destriero morente.

Nel 1122 Valleterna venne attaccata contemporaneamente da nord e da sudovest, e le altre province non la difesero come ci si sarebbe aspettato. Il dominio di Vesta capitolò, e **Detrico, il Re nascosto**, fu costretto alla clandestinità. Il Culto della Tetrade venne bandito, e chi lo praticava messo a morte; molti altri Vescovi e Cavalieri valniani dovettero seguire l'esempio del loro comandante e cercare rifugio nelle campagne. Per i Valniani fu un periodo terribile, e ancor più delle persecuzioni li colpì scoprire che un anno di battaglie era bastato a far crollare la loro secolare supremazia, e che l'era dorata di Valleterna stava finendo.

Il dominio brumiano, lacerato dalle divisioni interne e osteggiato dal popolo, in grande maggioranza fedele della Tetrade, non riuscì a imporsi né a mantenere il controllo molto a lungo. Alcuni Vescovi furono costretti a fingere di rinnegare i voti presi, ma già negli anni trenta del secolo scorso religiosi e nobili valniani fecero ritorno nelle città, protetti da una clandestinità solo apparente, e dal segreto appoggio dei popolani. Negli altri Principati del centro e del sud accaddero fenomeni simili, e l'Eccelesia rinascendo dal basso tornò a fiorire, sebbene fosse ormai un'istituzione esclusivamente religiosa e non più condizionata da Valleterna.

Dopo cinquant'anni di incerto dominio brumiano, i mai domi Valniani aspettavano solo l'occasione migliore per rialzare la testa. L'occasione si presentò con il volto di Adriano Gastaldi, un nobile coronense di antico lignaggio convinto che fosse giunto il suo momento di sedere sul Trono del Sole. I Gastaldi presero accordi con i Venali, e garantirono all'Eccelesia valniana tributi equi e libertà religiosa per ottenere anche l'appoggio di Valleterna. Mentre a Dimora i Brumiani venivano rovesciati, l'Eccelesia metteva in atto una rivolta accuratamente preparata. La notte del Passaggio del 1174, in tutte le città valniane Duchi, Cavalieri e funzionari brumiani vennero catturati nel sonno, o facilmente sopraffatti nella confusione dei festeggiamenti. Gli armati fedeli a Castelbruma vennero sbaragliati, alcuni caddero difendendo i loro signori ma la maggior parte semplicemente si diede alla fuga. Il giorno successivo Edoardo Castamanti, il nuovo Principe, apparve in piazza a Vesta e sotto le acclamazioni della folla proclamò la liberazione di Valleterna. Il culto della Tetrade divenne l'unico credo ammesso entro i confini valniani, le antiche famiglie ritornarono al potere e tutti gli invasori brumiani prigionieri il giorno stesso vennero bruciati insieme in un enorme rogo.

Per contro Valleterna non era più il centro delle Terre Spezzate, e aveva perso anche il controllo dell'Eccelesia,

che si ricostituì a Dimora come organizzazione esclusivamente religiosa. Il nuovo Tetrarca, Ottavio da Porta Scirocco, venne eletto nel corso di un grande sinodo noto come Primo Concilio Tetradico a cui parteciparono uomini di fede provenienti da tutti i Principati, e si trattò di un plebeo, il che suscitò grande scandalo presso i Valniani.

I Castamanti dovettero rinunciare alle loro pretese reali, e giurare fedeltà alla nuova Corona. Nonostante i cattivi rapporti con quei Principati dove il vecchio Culto degli Spiriti è ancora forte, Altabrina, Castelbruma e Neenuvar, negli ultimi decenni i Castamanti sono stati fedeli vassalli dei Gastaldi, e pronti ad aiutarli in ogni modo nell'interesse del Regno. Oggi il Principe di Valleterna è Edoardo II, detto il Magnifico, nipote del liberatore del 1174.

Secondo alcuni i tempi gloriosi sono finiti per Valleterna, secondo altri la fierezza valniana non si è mai spenta, ma soltanto adattata al nuovo ordine per portare avanti i valori di sempre.

Carriere

CUSTODI DELLA FEDE

Nella terra che diede i natali a Castamante e all'Ecclesia Tetradica, la fede è ancora forte più che mai, e molti uomini e donne votano la propria esistenza ai quattro dèi. I sacerdoti di Valleterna fanno voto di morigeratezza, ma possono sposarsi ed avere figli; anzi, non è raro che appartengano a una stirpe nobiliare. Con le loro accorate preghiere benedicono le armi dei Valniani prima delle battaglie, o li fortificano nello spirito e nel corpo quando le circostanze lo richiedono; sono tradizionalmente consiglieri o guide spirituali e temporali della comunità. Sapienti e studiosi, conoscono spesso l'arte della medicina e le lettere.

ARTEFICI

Molte delle conoscenze degli Uomini del Mare si sono ormai diffuse, e qualunque maniscalco delle Terre Spezzate sa lavorare il ferro. Gli Eredi giunti a Valleterna, per contro, sono stati gli unici ad applicare al nuovo metallo gli antichi segreti elfici della lavorazione del bronzo. Benché molte tecniche siano ormai andate perdute per sempre, gli Artefici sono famosi per numerosi manufatti che nessun altro sembra in grado di replicare. Tra di essi spiccano armature di cuoio robuste come l'acciaio, ed armature d'acciaio leggere come cuoio, armi consacrate ed archi e

frece di superba lavorazione; come siano in grado di realizzare simili oggetti è un mistero la cui soluzione è forse da ricercarsi nella loro conoscenza delle basi delle arti arcane. Questi abili fabbri, che ancora oggi, sono in gran parte di razza Erede, svolgono anche il compito di arcieri ed esploratori degli eserciti di Valleterna, rivelando ai possenti Paladini le insidie che potrebbero rallentarli.

PALADINI

Questi individui costituiscono il prodotto del connubio tra la fede religiosa e l'arte bellica. Devoti servitori della fede, trascorrono la loro vita nell'intenso addestramento militare accompagnato dalla preghiera e dagli studi sul culto della Tetrade. Capaci di concentrare nelle proprie mani i poteri offerti dagli dèi, sono in grado offrire benedizioni ai propri compagni d'arme, ma anche a se stessi (vedi Campione Sacro, p. 243).

Eccellenti spadaccini, sono soliti utilizzare pesanti armature d'acciaio come protezione, dato che comunque non inficiano i loro poteri sacerdotali. Costoro compongono i reparti d'élite dell'esercito Valniano, e spesso alcuni tra i migliori vengono selezionati per condurre le truppe in battaglia.



PRINCIPATO DI CORONA DEL RE



Territorio

Corona del Re è il centro, politico come geografico, delle Terre Spezzate. Fin dai tempi in cui gli elfici Re della Primavera vi abitavano, queste terre fertili e dal clima temperato costituivano il luogo ideale in cui vivere e prosperare. Adagiata sul versante orientale del **Mar Bianco** che naturalmente ne segna il confine occidentale, Corona del Re confina a nord-ovest con Valleterna e a sud-ovest con Venalia, mentre ad est si estende il

Mar d'Alba. Circa all'altezza di Dimora, la capitale, il Mar Bianco e il Mar d'Alba comunicano tra loro attraverso uno stretto che taglia Corona del Re, il **Braccio del Sole**.

Il territorio meridionale di Corona del Re, sotto al Braccio del Sole, è ricco di fitte foreste, placide vallate e dolci zone collinari. Da sud scorre il **Fiume Indaco**, la cui vallata è lambita ad ovest dalla **Selva dei Lupi**, e

ad est dal **Gran Querceto**, boschi sconfinati e pericolosi che si estendono fino al mare. Seguendo il corso del fiume verso Dimora gli alberi diradano e si apre la Bassa Valle dell'Indaco, fertile e fortemente coltivata. Lungo la **Costa Aurora**, che dal Braccio del Sole scende fino al Gran Querceto, sorgono le città di Capo d'Alba e di Litoranèa, circondata a nord-ovest dal **Bosco d'Alba**, che in passato fu Riserva di Caccia del Re. Nelle profondità del bosco si trova la **Fonte Placa**, da cui nasce l'omonimo affluente dell'Indaco, il **Fiume Placo**.

Circondata dalle acque si trova la colossale capitale del Principato, Dimora, lambita a nord dal Braccio del Sole, a sud dalla foce dell'Indaco e ad ovest dal Mar Bianco. Da Dimora a Porto Bianco si estende infine la **Costa Magna**, anch'essa zona fortemente agricola.

Il territorio settentrionale, sopra al Braccio del Sole, si estende verso nord fino al **Golfo Grande** ed è dominato dalla città di Roccamagna. Ad est, lungo la **Costa Romita** si apre il vastissimo **Bosco Cervo**, che da alcune generazioni è la nuova Riserva di Caccia Reale; a nord la cittadina di Vento controlla sia il Bosco Cervo sia i **Monti Celèbei**, che quasi sconfinano nei territori di Valleterna scemando, verso sud, nell'**Isola Verde**, un territorio pianeggiante e basso collinare che le frequenti piogge rendono perfetto per l'allevamento.

Molti dei toponimi della regione per lungo tempo mantennero la propria originaria matrice elfica, ma le numerose dominazioni cui fu soggetta Corona del Re modificarono la maggior parte dei nomi e solo i Monti Celèbei conservano ancora l'impronta linguistica lasciata dagli Elfi.



Produzione e Commerci

Corona del Re è il più vasto e popoloso dei Principati, in cui il clima temperato e l'abbondanza di acqua rendono la terra fertile e produttiva. Nei territori della Bassa Valle dell'Indaco, intorno a Dimora, Litoranèa e Capo d'Alba si estendono campagne coltivate a cereali (orzo, malto, segale e avena), ortaggi, frutta e legumi. Lungo la Costa Magna, da Dimora a Porto Bianco, la Via Adriana è costellata di fattorie che producono frutta e olio, mentre il territorio settentrionale di Isola Verde che scema verso i Monti Celèbei è sfruttato per l'allevamento di bestiame e produce carne, cuoio di eccezionale qualità e formaggi. Inoltre, lungo tutte le coste, fatta eccezione per la desertica Costa Romita resa impervia dal vicino Bosco Cervo, si pratica la pesca che fornisce di pesce, mitili e crostacei i mercati di Dimora, Porto Bianco, Capo d'Alba e Litoranèa.

Nonostante la produzione alimentare di Corona del Re sia ricca, varia ed abbondante, essa non riesce a

coprire completamente il fabbisogno del Principato, che importa grano e frumento dai Principati del sud ma anche olio e frutta da Meridia, vino da Neenuvar e Valleterna, spezie da Venalia. Basti pensare che il consumo di beni nella sola città di Dimora coprirebbe per quasi due terzi la produzione dell'intero Principato.

Lungo la Bassa Valle dell'Indaco, nei territori intorno alla città di Sentinella che costeggiano i boschi, sorgono piccoli ma operosi centri di boscaioli che forniscono il Principato di legname da falegnameria e costruzione, i cui tronchi viaggiano sulle veloci acque del fiume.

I Monti Celèbei, nell'estremo nord di Corona del Re, sono ricchissimi di vene d'argento, che viene estratto in miniere e trasportato lungo la sorvegliatissima **Strada Verde** fino a Roccamagna, o che da Vento prende il mare alla volta di Porto d'Alba e Dimora. I territori settentrionali, dal Braccio del Sole fino ai Celèbei, si estendono nei vasti pascoli dell'Isola Verde in cui numerose mandrie forniscono carne, latte, formaggi e il miglior cuoio delle Terre Spezzate, conciato a Vento dai sapienti Pitti.

La caccia è considerata un'attività nobile e volta al divertimento, mai all'approvvigionamento. Il Bosco d'Alba è di proprietà degli Aloisi e il Bosco Cervo costituisce la Riserva Reale dei Gastaldi, per questo il bracconaggio viene severamente punito; mentre la Selva dei Lupi e il Gran Querceto sono luoghi troppo pericolosi e costantemente sorvegliati dai Guardiacaccia Reali per evitare che le creature selvagge invadano la Valle dell'Indaco e minaccino gli insediamenti e le campagne.

I commerci di Corona del Re con gli altri Principati sono ricchi e frequenti e Dimora ne è il centro nevralgico. Ecco perché tutte le strade, fatta eccezione per la **Via Lucinia** che collega lungo la Costa Aurora le città di Capo d'Alba e Litoranèa, e la **Via Ombrosa** da Querciantica a Sentinella, conducono a Dimora.

La **Via Adriana**, fatta lastricare da Adriano Gastaldi, unisce Dimora a Porto Bianco, mentre la **Strada Verde** parte da Dimora per raggiungere Vento e le miniere dei Monti Celèbei; la **Via Marina** congiunge Litoranèa alla Strada del Re, salendo sempre verso Dimora. Da Venalia giunge infine la superba **Strada del Re** fatta costruire da Alessandro, che attraversa la Valle dell'Indaco e giunge fino a Dimora per poi continuare verso Valleterna passando per Roccamagna.

Città di Corona del Re

DIMORA (105000 ANIME)

Dimora è di gran lunga la città più vasta e popolosa delle Terre Spezzate. Sorta sulle rovine di Altamar, che in elfico significa Grande Dimora, la capitale di Corona del Re ospita fin dai tempi remoti dei Re della Primavera il Trono su cui siede il Re delle Terre Spezzate. La storia di questa città rivive nei suoi quartieri, nella sua incredibile estensione, nelle sue tre cinte murarie, costruite da re diversi in epoche diverse, ma soprattutto è presente nella cultura cosmopolita dei suoi abitanti. Benché i Pitti raramente si facciano vedere a Dimora, la capitale ospita quattro diverse stirpi abbastanza coese tra di loro, oltre ad attirare in ogni periodo dell'anno viaggiatori, mercanti e, non di rado, dignitari in visita provenienti da altri Principati. Caotica, varia, ricca di storia e culture differenti, Dimora tiene testimonianza di ogni popolo che vi abbia stabilito corte e dominio. Al centro della città si trova il quartiere di Laiquamir, un vasto parco cinto da mura e disseminato di suggestive rovine elfiche che costituiva il cuore dell'antica Altamar e in cui si trova il Palazzo dei Principi; questo ospita la corte allargata ed è il luogo in cui si svolgono banchetti, feste e tornei cavallereschi. L'enorme Fortezza dei Flutti sull'isola Gottarda fu eretta dagli Uomini del Mare ed è la Residenza del Re, della sua Corte Ristretta e della Guardia Reale; nella Fortezza ha sede il Trono del Sole. Il Porto Pelagio sul Mar Bianco, il fastoso Palazzo delle Arti ora sede dell'Ordine degli Alchimisti di Corte e numerosi dei palazzi nel Quartiere del Sole sono di epoca alessandrina. I Valniani hanno lasciato la loro impronta nel Porto Solare che dà sull'omonimo stretto, nel quartiere Scarlatto che ospita numerose botteghe artigiane, nel quartiere Vermiglio, in cui la famiglia Vermigliani ha fatto erigere la Superba Cattedrale del Profeta Castamante e, più tardi, il Palazzo della Tetrade, e infine nella cinta più esterna di mura, dette Mura Lodegane perché erette da Lodegano dei Castamanti. Della breve dominazione brumiana rimane solo la ricostruzione di una piccola parte di mura abbattute durante la presa di Dimora da parte dell'Alleanza del Nord. Il resto della mastodontica, contraddittoria, esuberante città di Dimora è segnato dalle nobili famiglie di Corona del Re che, nei secoli, sono sopravvissute alle più diverse dominazioni adattandosi, così come il popolino, a usi, costumi e consuetudini diversi. Enorme e ambigua, è una città in cui convivono ricchi signori e pezzenti, artigiani e criminali della peggior specie, una città i cui templi sfarzosi ricevono voti e doni dai nobiluomini e sono

affollati di mendicanti e disperati. C'è chi dice che, però, la bellezza di Dimora sia proprio questa, perché essa rappresenta il vero punto di incontro di tutte le Terre Spezzate; una città in cui in due banchi vicini del Mercato di Porta del Re si trovano pellicce brumiane accanto a olii profumati provenienti da Meridia, perle venali pescate al largo delle Isole delle Spezie o forti distillati di radici brinniche.

BIANCO PORTO (7000 ANIME)

Lungo la Costa Magna, circondata da fertili colline coltivate e piccoli e operosi insediamenti di pescatori, si trova la splendida città di Bianco Porto, eretta ai tempi dei Valniani. Porto piuttosto trafficato che si affaccia sull'omonimo mare, questa città è nota principalmente perché, sia sotto il dominio di Valleterna sia sotto la famiglia niviana dei Malachei, l'arte e il mecenatismo vi hanno sempre ricoperto un ruolo di rilievo. Popolata da Uomini del Mare e Niviani, e visitata da mercanti e viaggiatori, con i suoi palazzi leggiadri costruiti con prezioso marmo bianco di Monfiore, e la sua losca zona portuale, laida e pericolosa, Bianco Porto assomiglia per certi versi ad una città venale, ricca di sfarzo, lusso ed opulenza, ma anche di intrighi e criminalità.

ROCCAMAGNA (8000 ANIME)

Roccamagna è il Baluardo del Nord, fortificata e minacciosa vigila sul confine valniano e sull'Isola Verde, i cui pascoli sono un'enorme risorsa per il Principato. Controlla inoltre i traffici lungo la Strada del Re e la Strada Verde, e, tramite la fortezza di Vento, protegge il Bosco Cervo. Sempre con Vento, retta dal fiero Ruperto dell'Olmo, si alterna anche la protezione delle miniere d'argento sui Monti Celèbei, benché il severo vescovo Innocenzo Vermigliani, Barone di Roccamagna, non sempre riesca a trovare accordo con il Cavaliere Pitto a capo della guarnigione di Vento e dei Guardiacaccia Reali che sorvegliano il Bosco Cervo. Importante sede vescovile, Roccamagna fu ricostruita sulle ceneri di Portarda, distrutta nel grande incendio del 1188 PI, e rinominata in onore del Re Caio Magno dei Gastaldi per costituire il suo scudo settentrionale. Oggi è una città popolosa e prospera in cui la Cattedrale del Devoto Clodio e l'annesso palazzo del Vescovo vengono eguagliate in grandezza dal Forte Verde, sede della Guardia Reale.

SENTINELLA (5500 ANIME)

Così come Roccamagna sorveglia il nord del Principato, Sentinella veglia sul sud e sull'Alta Valle dell'Indaco, al

centro della quale si trova la città. Forte d'importanza nevralgica che protegge la Strada del Re e che coordina le torri erette durante il Regno del Sole a proteggerla, Sentinella è da secoli retta dalla nobile e cavalleresca famiglia Della Torre. Rocca fortificata e sicura in cui, durante le più pericolose scorrerie di mostri, si rifugiano le genti che popolano le campagne e gli insediamenti di boscaioli, questa città è di stile spartano e sobrio, e lo stesso palazzo baronale non possiede la ricca eleganza degli edifici di Dimora, ma piuttosto la solidità delle costruzioni brumiane. Si dice che i migliori membri della Guardia Reale abbiano compiuto qui il proprio addestramento, ed in effetti la rocca ospita un gran numero di soldati e Cavalieri ed è una rinomata sede di addestramento militare.

Sentinella è anche sede della Fiera di Finestate, un evento che si svolge a ridosso del Giorno del Re e che accoglie mercanti e girovagi provenienti da tutte le Terre Spezzate.

In occasione della fiera i Della Torre organizzano anche una delle giostre annuali più prestigiose, a cui accorrono nobili signori e Cavalieri in cerca di gloria. Negli ultimi giorni della fiera, che dura un'intera decade, si svolgono anche un grandioso torneo d'armi a cui nobili e plebei sono parimenti ammessi, un torneo di tiro con l'arco e battute di caccia sia alla selvaggina che "alla preda" nella vicina foresta di Gran Querceto. La Fiera di Finestate si tiene tradizionalmente nei campi tra Sentinella e Querciantica a cavallo del fiume, che divide la fiera e le tende dei mercanti dai padiglioni dei nobili. Il ponte che unisce le due sponde è noto come Guado della Signora.

LITORANÈA (4000 ANIME)

Fondata durante il Regno di Alessandro, Litoranèa si è sviluppata principalmente durante i Secoli Bui, in cui la famiglia Gastaldi ne era signora e custode. Scalo principale dei traffici con Meridia questa città è stata influenzata, nei secoli, dalle contaminazioni con il Principato del sud, ed è un centro ricco e cosmopolita popolato da Uomini del Mare, Uomini della Sabbia e Niviani, in cui il fiorente mercato del pesce si affianca al commercio di merci rare e preziose. Il palazzo baronale e le dimore degli agiati mercanti si trovano nel Contrada Flavia, in cui sorge anche la Cattedrale del Devoto Flaviano, ma il vero cuore della città è la Contrada Tinta a ridosso del porto, qui si trovano il palazzo delle arti e le botteghe dei migliori sarti e tessitori di Corona del Re. Dai tempi in cui i Gastaldi si trasferirono a Dimora è governata dagli Aloisi, che custodiscono anche il vicino Bosco d'Alba.

Poco fortificata, nel porto di Litoranèa raramente si vedono navi militari; il Mar d'Alba è infatti protetto dal più settentrionale porto di Capo d'Alba.

CAPO D'ALBA (1200 ANIME)

Benché Capo d'Alba, situata sull'estrema punta del Braccio del Sole, vegli su vaste campagne coltivate e ospiti un fiorente mercato settimanale, questa città è nota soprattutto per essere sede della flotta di Corona del Re e di un piccolo distaccamento della Guardia Reale impegnato nella difesa navale. Ma i vasti e ordinati porti che si affacciano sul Mar d'Alba e sul Braccio del Sole non ospitano soltanto le navi reali, ma anche i cantieri navali dei migliori armatori di tutta Corona del Re. Militaresca e poco ospitale nei confronti di mercanti e viaggiatori, Capo d'Alba è popolata quasi esclusivamente da Uomini del Mare, e rispecchia l'indole della nobile famiglia che dà i natali ai suoi Baroni fin dai tempi dei Secoli Bui, i severi e potenti Vignalba.

VENTO (500 ANIME)

Cittadella fortificata nell'estremo nord del Principato, posta a vigilare sulle ricche miniere d'argento sui Monti Celèbei e sul Bosco Cervo, Vento ospita una cospicua guarnigione di Guardiacaccia e un distaccamento della Guardia Reale. Entrambi, così come l'amministrazione della città, sono affidati ai Cavalieri Dell'Olmo dai tempi di Caio Magno dei Gastaldi. Isolata e stretta tra due dei luoghi più pericolosi di Corona del Re, Vento è principalmente un avamposto militare popolato da Uomini del Mare e Pitti, che ricade infatti sotto la giurisdizione baronale di Roccamagna. Ma i rapporti tra i fieri pittì e l'austero vescovo Innocenzo Vermigliani non sempre sono facili, e pare che nonostante le insistenze del Barone il tempio della Tetrade sia quasi sempre deserto, mentre nelle radure del Bosco Cervo risuonano tamburi e canti in celebrazione degli spiriti dell'antico culto.

QUERCiantica (500 ANIME)

Immersa nella foresta di Gran Querceto si trova la piccola città silvana di Querciantica. Fu fondata da Caio Magno dei Gastaldi per ospitare la comunità di Pitti che sotto il suo dominio si trasferì a Corona del Re e la scuola di addestramento dei guardiacaccia reali. Piuttosto estesa seppur poco popolata, Querciantica è costruita quasi interamente in legno e popolata da Pitti e da pochi Uomini del Mare, la maggior parte dei quali servono la Corona o si preparano a farlo. Governata al modo dei Brinnici, questa cittadina che protegge la valle e gli insediamenti di boscaioli dai pericoli del Gran Querceto è guidata, così come i suoi guardiacaccia dai Cavalieri Frecciarossa, Pitti che si trasferirono da Altabrina sotto Caio Magno dei Gastaldi e che agiscono quali fedeli vassalli dei Della Torre di Sentinella.

Terre Selvagge

Vaste sono le campagne di Corona del Re e ancor più vaste le zone non popolate e inospitali di questo Principato. Mentre nelle città gli uomini sono nemici di se stessi, artefici e vittime di inganni, intrighi e tradimenti, al di fuori delle mura si annidano nemici più palesi, creature inumane e ferali che minacciano contadini, viaggiatori e quei coraggiosi, guardiacaccia e soldati della Guardia Reale, che hanno giurato di proteggere l'ordine e i sudditi di Sua Maestà.

Tra il Mar Bianco e il limite occidentale della Valle dell'Indaco si estende la **Selva dei Lupi**, una foresta fitta e inospitale in cui persino gli alberi appaiono maligni ed ostili e branci di creature simili a lupi, ma su due zampe, vivono e minacciano la vicina Strada del Re e le campagne intorno alla città di Sentinella e di Porto Bianco.

Inoltre, quando Calandro Malachei, Barone di Porto Bianco, cercò di tagliare una larga fascia di bosco per allargare i propri latifondi, si dice che gli alberi stessi si siano animati e abbiano falciato boscaioli e soldati, distruggendo numerose delle fattorie più vicine alla selva. Il successivo tentativo del Barone di dare alle fiamme la foresta fallì, e da allora chiunque sia saggio si tiene ben lontano da questo luogo maledetto.

Il **Gran Querceto** è la foresta più vasta di Corona del Re e costeggia a poche leghe di distanza la Strada del Re e il corso del fiume Indaco sul lato orientale. I paesi di boscaioli al limitare della selva sono costantemente funestati da orchi e creature bestiali a stento tenute a bada dai guardiacaccia di stanza a Querciantica, e si dice che il cuore del bosco sia un luogo talmente pericoloso da risultare quasi inaccessibile persino agli esperti uomini di Leonforte Frecciarossa.

Si dice che nel Gran Querceto ci siano anche i resti di un'antica città degli **Elfi**, immersa nel bosco e protetta dagli spiriti, adirati per il massacro compiuto nella loro foresta. I guardiacaccia non si avventurano mai fin là, e solo avidi cercatori di fortune partono ogni tanto da Litoranèa per cercare la città perduta che, si dice, essere piena di argento e tesori.

Nella Riserva di Caccia del Re, l'esteso e pericoloso **Bosco Cervo**, i guardiacaccia di Vento non solo hanno a che fare con minacciose creature bestiali che uccidono la selvaggina e attaccano villaggi e viaggiatori lungo la Strada Verde, ma raccontano di misteriose e lugubri rovine. Radure nel cuore della foresta intervallate da rozzi moncherini di mura, da cui di notte, e nei giorni

senza sole, si levano grida malefiche. I Pitti locali si rifiutano di credere che possa trattarsi di antichi ruderi elfici, poiché la natura di tali costruzioni è sgraziata e primitiva a discapito della sublime e triste bellezza di ciò che resta dei palazzi dei Re della Primavera. *"La morte chiama la morte"*, sentenziano gli uomini dal volto dipinto e, benché sia dovere dei Guardiacaccia battere anche quella zona, è certo che vi si avventurino di rado e malvolentieri.

A Roccamagna e Vento c'è un nome che spaventa i bambini più di qualsiasi storia di orchi o uomini bestia, questo nome è **Strazzabosco**. Alcuni sostengono che sia il più crudele e astuto dei bracconieri che Corona del Re abbia mai avuto, altri che sia una creatura silvana, semi bestiale, uno spirito della foresta infuriato perché l'antica sacralità di Bosco Cervo viene violata dalla caccia dei nobili. Ma la verità è che, almeno secondo i guardiacaccia reali e i viaggiatori lungo la Strada Verde, nessun viandante che si sia imbattuto in Strazzabosco è vissuto abbastanza da raccontarlo.

In grotte e caverne nascoste dei Monti Celèbei si annidano i malvagi ed infidi Goblin, creature quasi civilizzate che, in bande, attaccano i piccoli insediamenti di minatori e le carovane che trasportano l'argento a valle. A Vento alcuni sostengono che i Goblin estraggano essi stessi il prezioso metallo, e che nel cuore della montagna si celi addirittura una loro città, in cui il **Re dei Goblin** vive ed accumula tesori. I pochi appartenenti a questa razza che appaiono civili e che, ogni tanto, si fanno vedere tra le vie di Vento ovviamente negano tali supposizioni e servilmente spiegano con stentate parole che il brigantaggio è la sola attività con cui i Goblin possano sperare di sopravvivere.

Di fronte alla città di Capo d'Alba, sul versante settentrionale del Braccio del Sole, sorge una città spettrale il cui vero nome si è perso nella memoria, e che dai Coronensi viene chiamato **Borgo Silente**. Probabilmente fu una città elfica data alle fiamme, poiché le sue rovine sono scure e tetre, ma nonostante la si pensi essere funestata dagli spiriti, sul borgo regna un inquietante e innaturale silenzio. Pochi sono coloro che vi si sono avventurati e ancor meno quelli che hanno fatto ritorno con racconti di raccapriccianti, spaventose creature che si annidano tra i ruderi e proteggono un luogo magico al centro dell'antica città.

Nonostante non sia più Riserva Reale di Caccia da oltre tre generazioni, pochi boschi sono protetti ed impenetrabili come il **Bosco d'Alba**. Non è permesso ai locali nemmeno di raccogliere castagne, noci o rami secchi in questa piccola foresta nei pressi di Litoranèa da cui sorge il torrente Placo. Tra i villici, nelle campagne circostanti, si accavallano leggende sulle proprietà magiche e miracolose della misteriosa **Fonte Placa** al centro della selva, tenuta segreta dalla famiglia degli Aloisi. Benché in molti credano, più verosimilmente, che nel letto del Placo si trovino invece piccole pepite d'oro o d'argento.

La gente di mare, nei porti di Litoranèa e Capo d'Alba, racconta che l'**Isola delle Nebbie**, nel tratto di Mar d'Alba di fronte al Gran Querceto, non sia disabitata come si crede. I navigatori meridi riferiscono, a volte, di vedere luci provenire dall'isolotto e di aver scorto nel mare circostante, dopo forti mareggiate, resti di rudimentali imbarcazioni simili a zattere. Ecco perché in molti sono convinti che sull'Isola delle Nebbie sia sorto, chissà come e chissà quando, un vero e proprio insediamento di Orchi. Le nebbie che spesso avvolgono l'isola e i pericolosi scogli che la circondano rendono però piuttosto difficoltoso avvicinarsi abbastanza con le navi. Si dice che alcuni coraggiosi, o folli secondo l'opinione comune, siano partiti alla volta dell'Isola delle Nebbie, ma che non abbiano fatto ritorno.



un ritratto del Re dei Goblin,
basato sulle testimonianze dei
pochi che affermano di averlo visto

Società coronense

I Coronensi sono un popolo vario ed eterogeneo, in cui convivono razze diverse che difficilmente, al di fuori del contesto cosmopolita di Dimora, riuscirebbero a trovare un equilibrio tanto stabile e fruttuoso. Gli abitanti di Corona del Re sono infatti soliti affermare di aver tratto il meglio da ogni popolo delle Terre Spezzate che si insediò o dominò questo Principato. È raro che nelle città coronensi ci si stupisca di qualcosa o si verifichino atti di intolleranza superiori alla blanda derisione, anzi, la maggior parte delle culture vengono osservate o valutate nell'ottica di comprenderne i punti di forza. Benché siano di costumi liberi e di aperte vedute, i coronensi conservano però una forte identità popolare ed un orgoglio patriottico che, per via del corso storico di questo Principato e delle numerose dominazioni straniere, di norma esulano dall'identità dei propri sovrani, e si basano piuttosto sulle tradizioni locali rimaste immutate nei secoli. Tra questi pilastri risiedono i caratteri distintivi e propri della società coronense.

A Corona del Re i rapporti gerarchici e la nobiltà sono importanti e rispettati, il popolino ripone fiducia negli armati, nei sacerdoti, negli studiosi e, in particolare, nei nobili, onorando tali figure e comprendendo i reciproci impegni per il comune benessere. Tale costume è ovviamente più forte nelle campagne che nelle affollate città.

Il Principato è infatti ricco di fertili campagne, mari pescosi, foreste, montagne e verdi pascoli che hanno bisogno di gente volenterosa, forte ed onesta per essere sfruttati a dovere. Ma Corona del Re è anche funestata da creature selvagge e aggressive che spesso si avventano sugli insediamenti civilizzati e, proprio in virtù della sua ricchezza, è da sempre preda delle mire di coloro che, bramosi della prosperità di queste terre, cercano di impossessarsene. Ecco perché le antiche ed amate famiglie nobiliari sono principalmente latifondisti che nel corso dei secoli non si sono interessate al vasto potere che Dimora poteva offrire, al Trono del Sole o alla conquista di altre terre. Si tratta invece di casate il cui obiettivo è stato proteggere la propria gente e i propri territori, e che si sono piegate a dominatori stranieri pur di mantenere vivo lo spirito coronense, rafforzandolo grazie al contributo di ogni nuovo popolo, ogni nuova cultura. Perciò non vi è un Principato in cui il popolo sia tanto legato alla nobiltà locale come a Corona del Re. Di contro agli occhi dei titolati coloro che lavorano la terra, e che, più in generale, svolgono lavori pesanti tesi alla produzione, sono ammirati e benvenuti. Pertanto è consuetudine, da una parte che un nobile trovi sempre asilo e mensa presso la casa di un contadino, dall'altra che i nobili in

occasione dei tradizionali giorni di festa organizzino sagre popolari in cui giullari e cantastorie vengono assoldati per divertire il volgo. Inoltre, nella maggior parte dei territori rurali, la pericolosità delle selve e delle creature che vi dimorano fanno sì che i nobili locali siano sempre pronti a proteggere la gente di campagna ed accoglierla all'interno di mura fortificate di città o castelletti.

Nelle popolose città di Corona del Re la mentalità è invece diversa, gli abitanti urbani tendono a dare maggiormente per scontata la protezione nobiliare, e riconoscono invece ai Baroni locali il merito dei benefici dati dalla battitura delle strade, dalla sicurezza dei mari e dal prestigio offerto da avvenimenti ed istituzioni che richiamino viaggiatori e mercanti. Ecco perché i maestri artigiani di grande richiamo, i tornei, i palazzi sfarzosi e le cerimonie godono di grande favore nei borghi coronensi ed i nobili che rendano pregio alla propria città sono sempre amati e benvenuti.

La lunga dominazione degli Uomini del Mare ha reso i Coronensi un popolo che riconosce come valori l'onore, il valore in battaglia e la forza, fisica come morale, ma la reticenza alla novità ed al diverso proprio della cultura dei Principati da Valleterna ad Altabrina fu moderata dai frequenti contatti con i duttili e filosofici Uomini della Sabbia, e, soprattutto, dai pochi ma significativi anni in cui il Difensore degli Uomini sedette sul Trono del Sole. Alessandro viene annoverato nella memoria collettiva coronense come il più grande Re che Dimora abbia mai ospitato e la nobiltà che dai Secoli Buì in avanti ha guidato il Principato ha sempre preso a modello il saggio e carismatico condottiero merida.

Il decoro, l'eleganza ed il gusto per il bello nella cultura coronense è un equilibrato connubio tra l'eccesso tipico dei Venali e la cortese cerimoniosità dei Valniani; ne consegue che a Corona del Re la ricchezza di un plebeo guadagnata con l'astuzia ed il coraggio viene stimata ed ammirata, così come la solida prosperità di un nobile che ha ereditato terre e beni per diritto di nascita. Le disparità sociali stabiliscono soltanto la diversità con cui ci si diverte e si appare, per cui a Corona del Re esistono taverne, case da gioco e bordelli alla portata di qualunque ceto, dall'artigiano al Principe. I tornei sono estremamente popolari ed apprezzati, e si tengono sovente sia in concomitanza di giorni di festa che in occasione di cerimonie di carattere religioso e sociale come matrimoni e battesimi. Mentre per i nobili i tornei sono episodi mondani per divertirsi ma anche per mettersi in mostra ed entrare nelle grazie del Re o stringere alleanze familiari, per i plebei questi avvenimenti si condiscono di elementi quali scommesse, spettacoli di musicisti, commedianti e giullari provenienti da terre lontane. Il buon cibo è considerato, più che in

ogni altro Principato, elemento di differenziazione sociale, la produzione locale è infatti vasta e varia e comprende carne, pesce, frutta, ortaggi e preparazioni a base di cereali e legumi come pani, polente e zuppe. Anche per un Coronense di scarse possibilità economiche la varietà del proprio desco è importante, e solo i mendicanti e i poveri che sopravvivono alle spalle delle grandi città e in particolare di Dimora soffrono realmente la fame. Tutti coloro che se lo possono permettere amano spendere una parte del proprio denaro per mangiare bene e concedersi qualche lusso culinario ogni tanto, magari qualche merce esotica proveniente da Principati lontani. Ma il ruolo di maggior rilievo nei banchetti coronensi lo ha la selvaggina, che abbonda nelle selve del Principato ma che è riservata alle tavole degli uomini nobili o molto potenti. La caccia è infatti un'attività riservata a pochi privilegiati, o alla mercè dei bracconieri, e il permesso di cacciare viene concesso soltanto a nobili, Cavalieri di ferro o uomini che si siano distinti nel servizio del Principato o di una delle sue Baronie. Non è raro che un guardiacaccia anziano, un mastro alchimista di rara bravura, un sacerdote della Tetrade molto popolare o un mercante di grande ricchezza ottenga tale onore e possa partecipare, durante i giorni di festa alle cacce indette da Principi e Baroni.

Diverso è invece il ruolo della caccia "alla preda", ovvero la consuetudine di fare battute per stanare creature magiche e pericolose per collezionare trofei o, più frequentemente, per ottenere rare sostanze vendute a buon prezzo nei mercati cittadini o direttamente all'Ordine degli Alchimisti di Corte per la preparazione di filtri e Veleni. Tale attività è naturalmente libera e di solito appannaggio di avventurieri coraggiosi e senza scrupoli, pronti a prendersi grandi rischi in cambio di cospicui guadagni; non è infrequente che anche i nobili indicano, ogni, tanto, delle battute di caccia "alla preda".

Il vestiario è forte indice della condizione sociale di un uomo e della propria famiglia, nei borghi chi possiede più di uno o due abiti è considerato un privilegiato, e le stesse lane su cui vengono tagliati gli abiti più semplici sono beni preziosi. Sfoggiare, dunque, pellicce nei rigidi inverni e lini o sete nelle miti estati è sempre sinonimo di lusso e ricchezza, ed infatti a Litoranèa e Dimora sono numerose e rinomate le botteghe di sarti che confezionano abiti con stoffe meride. Tra i nobili è molto popolare anche indossare gioielli e, per i Cavalieri, possedere una panoplia di fattura valniana o brumiana è indice di gusto e ricchezza.

Le Famiglie nobili di Corona del Re sono:

GASTALDI

Fedeli attendenti degli Uomini del Mare, consiglieri di Alessandro, dominatori durante i Secoli Bui, vassalli valniani che diedero i natali a un Devoto e infine protagonisti dell'ascesa del Principato quale dominatore delle Terre Spezzate, i Gastaldi sono Corona del Re. Tradizionalmente cavallereschi e portati alla strategia e alla diplomazia, i Gastaldi sono la famiglia più amata dal volgo, coloro che sono maestri nella saggezza come nel coraggio. Tradizionalmente Uomini del Mare, questa famiglia è nota però per la propria tolleranza nei confronti di razze e popoli, tanto che diversi sono stati i matrimoni misti nella loro linea dinastica. Addirittura si vocifera che il giovane Principe Aureliano dei Gastaldi sia promesso ad una nobile straniera.

Il motto dei Gastaldi è: *"Ad Coronam"*, il loro stemma è lo scudo bipartito rosso e bianco con la corona d'oro nella fascia centrale bianca.

ALOISI

Antica famiglia assurta durante i Secoli Bui, prima dell'arrivo dei Pitti erano considerati i migliori cacciatori del Principato, nonché protettori delle selve. Dall'ascesa dei Gastaldi sono invece Baroni di Litoranea e custodi del Bosco d'Alba, che tengono gelosamente per sé e per i rari ospiti di caccia. Gli Aloisi sono fedelissimi ai reali ma non particolarmente amati dal popolo, che li considera superbi ed altezzosi. Molti dei loro Cavalieri servono con un ruolo di preminenza nei Guardiacaccia Reali, e si dice che stiano per aprire la propria linea dinastica ai fieri ma selvaggi Pitti di Vento.

Il motto degli Aloisi è: *"Alis et Animo"*, il loro stemma sono le corna di cervo sormontate dalla corona d'oro in campo rosso e verde.

DELLA TORRE

Baroni di Sentinella, cavallereschi, orgogliosi e legatissimi alla Guardia Reale, i Della Torre affondano le proprie origini nei Secoli Bui, quando un Cavaliere nominato da Alessandro in persona riuscì a radunare un piccolo ma possente esercito e a conquistare il forte di Sentinella e il controllo sulla Valle dell'Indaco. Protagonisti della Storia di Corona del Re, i Della Torre sono tradizionalmente umani, amatissimi dal popolo e noti per distinguersi nei tornei ed essere spesso protagonisti di duelli d'onore.



Aureliano dei Gastaldi

Il motto dei Della Torre è: *"Per gloria ad exitum"*, il loro stemma è una torre sormontata dalla corona d'oro in campo blu e nero.

VERMIGLIANI

Famiglia antica e fortemente religiosa, i Vermigliani sono Baroni di Roccamagna ed amministrano con severità e giustizia il nord di Corona del Re. Protagonisti nell'ascesa di Valleterna e nella conquista di Dimora da parte del Glorioso Castamante, vantano il più alto numero di vescovi nella storia di Corona del Re e l'attuale vescovo e Barone Innocenzo dei

Vermigliani è un uomo temuto e stimato, la cui posizione di preminenza sia nell'Eccelesia della Tetrade che presso la Corte lo rende uno degli uomini più potenti del Principato.

Il motto dei Vermigliani è: *"Defensores Fidei"*, il loro stemma è una spada bianca in campo rosso.

MALACHEI

Ultima delle famiglie nobiliari in termini di ascesa, i Malachei sono originari di Venalia e sono stati investiti di terre e titoli dal Re Adriano dei Gastaldi, che concesse loro il dominio di Bianco Porto. Navigatori, armatori, e munifici mecenati, i Malachei hanno portato lustro e ricchezze al Principato e sono noti per avere una particolare predisposizione per l'arte alchemica, nonostante abbiano diretto l'Ordine degli Alchimisti di Corte per una sola generazione prima di essere sostituiti dagli ambiziosi De Portici. I Malachei sono Uomini della Sabbia e Niviani, benché l'anziano Galiero Malachei, recentemente rimasto vedovo, stia per sposarsi con una giovane nobile straniera.

Il motto dei Malachei è: *"Ars gratia artis"*, il loro stemma è lo scudo quadripartito blu e grigio su cui si alternano un pesce argenteo e la corona d'oro

VIGNALBA

Baroni di Capo d'Alba, abilissimi navigatori, armatori e guerrieri marziali e severi, i Vignalba sono tra le famiglie che più profondamente hanno influenzato la storia di Corona del Re e godono pertanto di una grandissima simpatia popolare. Poco avvezzi alla corte e ai giochi di potere, i Vignalba sono Uomini del Mare vecchio stampo, la cui parola d'onore è legge e per cui un duello o una guerra valgono più di cento trattati.

Il motto dei Vignalba è: *"Vincit Veritas"*, il loro stemma è il sole rosso sormontato dalla corona d'oro in campo blu.

DE PORTICI

Famiglia nobile tradizionalmente legata a Dimora, i De Portici sono fedelissimi alfiere dei Gastaldi che, recentemente, hanno acquisito sempre maggiore potere sull'Ordine degli Alchimisti di Corte. Uomini della Sabbia e Niviani, sono noti per il loro mecenatismo e per possedere il palazzo più sfarzoso di Dimora dopo quello dei Principi.

Il motto dei De Portici è: *"Semper Fidelis"*, il loro stemma è l'arco nero sormontato dalla corona d'oro in campo bianco.

CLEMENTI

Famiglia antichissima di alterne fortune, i Clementi sono Uomini del Mare che durante i Secoli Bui si contesero il dominio di Corona del Re ma che dai tempi della Peste Equina hanno subito un lento ma inesorabile declino. Costretti a fuggire durante il regno brumiano in seguito ad un incidente causato da una fanciulla della loro stirpe, oggi vivono a Corte in qualità di consiglieri e alcuni di loro riescono a distinguersi nei tornei del Principato come Cavalieri di una certa bravura.

Il motto dei Clementi è: *"Clementia datum"*, il loro stemma è lo scudo a quarti blu e bianco in cui si alternano una mano nera e la corona dorata.

FRECCIAROSSA

I Frecciarossa non sono una vera e propria famiglia nobile, bensì una linea di Cavalieri di ferro investiti dai Gastaldi in qualità del patto stretto tra Caio Magno dei Gastaldi e il Clan del Falco. Pitti e raramente Uomini, i signori di Querciantica sono schivi ed isolati, concentrati sulla difesa della Valle dell'Indaco e sulla caccia alla preda nella foresta di Gran Querceto. Pratici e poco amanti della cerimoniosità di corte, i Frecciarossa si trovano in perfetta sintonia con i Della Torre di cui sono vassalli. I Baroni di Sentinella ne apprezzano, così come la popolazione locale, il coraggio e la lealtà oltre che le superbe capacità come esploratori. I Frecciarossa non posseggono un motto né uno stemma.

DELL'OLMO

Figli dei Pitti provenienti da Altabrina ai tempi di Caio Magno dei Gastaldi, i Signori di Vento, vassalli dei Vermigliani di Roccamagna, sono gente semplice e onesta, schietta e pragmatica che assolve al non facile compito di vegliare sul Bosco Cervo, Riserva di Caccia del Re, e sulle miniere d'argento dei Monti Celebei. Lontani non solo fisicamente dalla Corte di Dimora, i

Dell'Olmo sono Cavalieri di ferro investiti dai Gastaldi, adorati da minatori e guardiacaccia seppur spesso in disaccordo con i Baroni di Roccamagna. I Dell'Olmo non posseggono un motto né uno stemma.

La religione è molto sentita a Corona del Re, specialmente dal popolo che fu tra i primi a convertirsi alla dottrina della Tetrade. L'Ecclesia ha sede a Dimora, di cui il Tetrarca è anche vescovo, ed in ogni città è sempre presente una Cattedrale e numerosi templi minori in cui i sacerdoti si occupano della guida spirituale degli uomini. Le Cattedrali più note sono intitolate alla memoria di devoti locali, e quindi, accanto alle chiese in onore del **Glorioso Devoto Castamante** spiccano quelle dedicate al **Devoto Clodio**, alla **Devota Giustina**, al **Devoto Guido** e al **Devoto Flaviano**. Esistono poi alcuni ordini cenobitici, legati al Principato, che svolgono mansioni specifiche o che celebrano con la propria vita spirituale e materiale il ricordo di un grande devoto.

Il culto della Tetrade ha senza dubbio influenzato moltissimo la cultura e la società coronensi, che seguono i Principi della dottrina, ispirandosi ad essi per vivere nella virtù e nella giustizia. Non sorprenda, dunque, che le leggi in vigore a Corona del Re ed estese da Adriano dei Gastaldi e dai suoi successori a tutte le Terre Spezzate, affondino radici proprio nella morale tetradica.



Storia di Corona del Re

Solo gli Elfi ricordano ancora com'era Corona del Re durante l'epoca dei Re della Primavera (vedi Storia di Neenuvar, p. 189), e nonostante i Coronensi vivano sui resti di quell'antica civiltà, pochissime notizie su di essa si sono tramandate nei secoli. In pochi sanno che Dimora un tempo si chiamava Altamar, e solo i sapienti conoscono cenni di storia precedenti al sopraggiungere degli Uomini del Mare. I potenti guerrieri armati d'acciaio che giunsero dal nord ghiacciato erano conquistatori famelici e spietati che misero a ferro e fuoco Corona del Re, ridussero i Pitti e gli Elfi all'impotenza, scacciandoli ad ovest verso le terre di Neenuvar, e presero d'assedio la capitale vincendone ogni resistenza. Le poche tracce che rimangono dei Re della Primavera sono il quartiere principesco di Laiquamir, al centro di Dimora, e le rovine spettrali di alcune città, tra cui la contrada fantasma di Borgo Silente, così ribattezzata dagli abitanti di Capo d'Alba. Per certo si sa che gli Uomini del Mare, guidati da Leviardo il Conquistatore, stabilirono la propria capitale a Dimora erigendo la Fortezza dei Flutti: la leggenda narra inoltre che il Trono del Mare, su cui venne pronunciata la frase: *"Il tempo degli antichi Re è finito. Mai più un Elfo o un Elfarca governeranno le Terre Spezzate. Oggi inizia l'era degli Uomini"*, fu costruito con il legno dei più begli alberi di Laiquamir e con l'acciaio delle spade dei guerrieri del clan di Leviardo.

Molti dei più valorosi guerrieri giunti ad Approdo all'inizio dell'era degli Uomini si stabilirono a Valletterna e Castelbruma, ma tre delle linee di sangue più potenti che si erano distinte durante la conquista rimasero a Corona del Re: i **Leviardi**, i **Gottardi** ed i **Gandolfi**. Di tali famiglie nessuna è sopravvissuta al Regno del Mare, sebbene alcuni sostengano che i Gotardo, Duché di Approdo, siano della medesima dinastia dei Gottardi che diedero il nome all'isolotto su cui sorge la Fortezza dei Flutti, a Dimora.

Durante i tre secoli che videro la dominazione degli Uomini del Mare Corona del Re cambiò aspetto, la Valle dell'Indaco venne disboscata ed allargata, e furono costruiti i forti di Sentinella e Portarda (oggi Roccamagna) su cui governavano rispettivamente i Gandolfi e i Gottardi. I Leviardi regnarono fino al sopraggiungere di Alessandro, il difensore degli Uomini, e del suo potente esercito merida, ma una lotta intestina aveva logorato Corona del Re solo pochi decenni prima, lasciando il sud indebolito. Nel 316 i Gandolfi tentarono infatti di conquistare il trono assassinando il Principe Abriano Leviardi durante una battuta di caccia nel Gran Querceto; ne nacque una sanguinosa guerra civile tra i Baroni di Sentinella e la

famiglia reale, uno scontro che durò quasi 4 anni e che portò i Gandolfi alla sconfitta. Al termine della guerra la Corona aveva concesso titoli e terre a quattro famiglie che si erano distinte nella difesa di Dimora e negli attacchi mossi ai traditori di Sentinella: i Dominici, i Clementi, i Vignalba ed i Gastaldi, che non ricevettero territori in dono ma servirono come attendenti e Cavalieri nella capitale.

Quando l'esercito di **Alessandro** marciò sul Principato il sud cadde rapidamente, ma Dimora resse l'assedio e Alessandro dovette attendere di guadagnarsi la fiducia e l'ausilio degli uomini di Valletterna prima di tornare all'attacco della capitale. Nel frattempo le rivoluzionarie navi da guerra che i venali avevano iniziato a costruire erano pronte, e di fronte all'esercito di Alessandro ingrossato dai Cavalieri di Monfiore e alla flotta spiegata al largo di Dimora i Leviardi cedettero le armi. Alessandro non sedette però sul Trono del Mare, in omaggio ai conquistatori non profanò il simbolo che fu loro, ma si fece costruire un proprio scranno, il Trono del Sole che ancora oggi domina la Sala delle Udienze nella Fortezza dei Flutti.

Riguardo alla presa di Dimora e alla flotta navale che i Venali avevano costruito per Alessandro si racconta un aneddoto. Pare infatti che quando a Vigezia Alessandro visionò i progetti delle nuove navi da guerra, osservando la futura ammiraglia "Volontà del Sole" di cui Artemio Pelagi sarebbe stato capitano durante la conquista, abbia esclamato che la battaglia sulle acque interne di Corona del Re avrebbe reso il mare rosso di sangue dei nemici. La contesa andò invece in modo assai diverso, perché dopo una prima resistenza le fragili navi degli Uomini del Mare si arresero alle enormi e numerose navi venali, e il mare fu solo bianco di schiuma e non rosso di sangue. Fu così che Alessandro, per onorare il genio venale e ricordare l'episodio, ribattezzò il mare interno con il nome di Mar Bianco.

Alessandro era un uomo giusto, benevolo, coraggioso ma saggio, che aveva imparato in gioventù ad apprezzare ogni uomo e a rispettare ogni popolo e ogni usanza. Fu così che il più grande sovrano che le Terre Spezzate ricordino riuscì a conquistare non solo i territori, ma anche la fedeltà dei suoi sudditi, in particolare a Corona del Re.

Durante il regno di Alessandro il Principato prosperò, così alcuni uomini della sabbia e persino alcuni Niviani si trasferirono a Dimora, che si ingrandì notevolmente e divenne un crocevia di popoli e culture. Ma con l'avanzare dell'età e la mancanza di figli maschi le preoccupazioni di molti nobili fedeli ad Alessandro si aggravarono: la figlia maggiore del Difensore di Uomini era Principessa di Meridia, mentre la figlia minore,

Ariadne, era sposata a Febo Delagi, il niviano erede di Artemio Delagi. Negli anni in cui Alessandro si approssimava alla morte sorse un partito di forte opposizione all'idea che Corona del Re e tutte le Terre Spezzate passassero in mani niviane, una compagine di nobil'uomini, latifondisti e Cavalieri guidata dalle famiglie Dominici e Clementi, che cercarono in ogni modo di convincere Alessandro a far risposare sua figlia con un rampollo coronense. Ogni sforzo fu vano e alla morte del grande Re le tensioni sfociarono nella violenza. Per le vie di Dimora il popolino addolorato per la morte di Alessandro mormorava che la figlia e il genero non avessero fatto abbastanza per salvarlo e che l'avessero lasciato morire per prendere il potere. Nel giorno dell'incoronazione il popolo insorse, la folla linciò i futuri sovrani e tafferugli scoppiarono un po' ovunque falciando soldati e nobili fedeli alla genia di Alessandro. Molti membri delle famiglie dei Vignalba e dei Gastaldi rimasero uccisi nel tentativo di sedare la rivolta, quindi ripararono a Capo d'Alba e nelle residenze di caccia presso il Bosco d'Alba. A Dimora i Dominici e i Clementi, che probabilmente avevano aizzato il malcontento e le sommosse, presero il potere.

Aloiso dei Dominici si proclamò Re sedendo sul Trono del Sole, ma nessuno dei Principi vassalli gli giurò fedeltà e le Terre Spezzate scivolarono in un'era senza legge in cui i più forti si accaparrarono il potere, iniziarono i tempi selvaggi noti come Secoli Bui.

In quei secoli la stessa Corona del Re si frammentò in tre schieramenti che divisero il territorio in tre zone di influenza, il nord, il centro-est ed il sud-ovest, costantemente in lotta per terre e confini. Questo oscuro periodo del Principato viene ricordato dagli storici come la **Guerra dei Tre Re**.

I **Clementi** dominavano sull'Isola Verde dalla città di Portarda, forti dell'appoggio delle famiglie **Aloisi** e **Cavalcanti** che, rispettivamente, controllavano l'estrazione dell'argento e l'allevamento di superbi cavalli da guerra.

I **Dominici** governavano su Dimora e sulle vaste e produttive campagne, ed elessero a propri alfiere le famiglie **De Portici** e **Vermigliani**.

I **Vignalba** di Capo d'Alba, signori dei mari, ed i **Gastaldi**, che avevano fondato una propria città sulla Costa Aurora, cercarono e trovarono l'appoggio dei potenti **Della Torre** che dal forte di Sentinella controllavano la Valle dell'Indaco e riscuotevano pedaggi lungo la Strada del Re.

Al sopraggiungere dell'esercito di **Castamante** le voci sull'imbattibile cavalleria valniana e sulla nuova religione della Tetrade si erano ormai largamente diffuse a Corona del Re e si dice che i Vermigliani si fossero convertiti al nuovo culto ancor prima che i Valniani scendessero per conquistare il Principato. Il

popolo era stanco e vessato da continue guerre e incursioni che i tre eserciti compivano ai danni delle rispettive campagne e città, così i sacerdoti della Tetrade trovarono immediato riscontro ai messaggi di speranza, benessere e virtù che la nuova religione andava predicando.

La cavalleria valniana ebbe facile ragione dei Clementi e dei loro vassalli, annettendo il nord con facilità e conquistando i nobili locali alla Tetrade, ma la presa di Corona del Re fu inaspettata e dettata, in massima parte, dal tradimento dei convertiti Vermigliani nei confronti dei dispotici Dominici. In quegli anni, infatti, il potere dei Vignalba si era rafforzato e cruenti erano gli scontri nella Valle dell'Indaco che avevano indebolito il potere dei Dominici e affamato il popolo.

Nel 758 Gioacchino dei Vermigliani e i suoi armati, ormai convinti che la Tetrade e il suo profeta avrebbero segnato un nuovo corso per le Terre Spezzate, aprirono a Castamante il Glorioso e alla sua cavalleria le porte di Dimora, abbandonando di fatto tutti i territori a sud della capitale all'alleanza di Vignalba, Gastaldi e Della Torre. I Dominici furono sterminati dagli stessi Vermigliani, ma il Glorioso Castamante, nuovo signore di Dimora, risparmiò dame e fanciulli prendendoli come suoi protetti e trasferendoli a Monfiore. I De Portici ripararono a Dimora giurando fedeltà al Glorioso e convertendosi al culto della Tetrade, infine ai fedeli Vermigliani venne lasciato il governo della capitale quali vassalli valniani.

Nel sud del Principato i signori di Capo d'Alba, Litoranea e Sentinella si erano rafforzati, e per lunghi anni governarono con giustizia portando una nuova stabilità ai territori e benessere al popolo. Ma il culto della Tetrade si andava diffondendo, e Castamante, che si era proclamato Tetrarca delle Terre Spezzate e governava da Dimora in su, costituiva ancora e più che mai una terribile minaccia. I Della Torre e i Gastaldi, preoccupati di una possibile e imminente conquista, cercarono di condurre trattative con i Vermigliani signori di Dimora, ma i Vignalba volevano invece prepararsi alla guerra, e cercarono invece un'alleanza con gli Alessandridi per far fronte ai valniani e riconquistare Dimora.

Quando Castamante chiamò nuovamente a raccolta l'esercito per marciare sul sud delle Terre Spezzate, la sua armata contava oltre millecinquecento Cavalieri. I Vignalba cercarono di opporre resistenza ma la battaglia dei Campi Plachi, poco lontano dal Bosco d'Alba, fu un bagno di sangue in cui l'esercito coronense fu falciato, e gli stessi generali **Marcello dei Vignalba**, **Flaviano dei Gastaldi** e **Guido della Torre** furono fatti prigionieri. Si dice che la vista del Glorioso abbia fatto cadere in ginocchio l'eroico Della Torre e l'orgoglioso Vignalba, e che il saggio e anziano Flaviano dei

Gastaldi abbia affermato: *“Il tempo della guerra è finito, l'oscurità di questi Secoli Bui ci ha accecati tutti, ma un nuovo Alessandro è giunto, e le Terre Spezzate hanno un nuovo sovrano”*. Nonostante le reticenze dei Vermigliani, Castamante il Campione del Perfettissimo accettò i nobili signori come propri vassalli e concesse loro di mantenere il dominio dei rispettivi territori. Il Glorioso chiese all'anziano Gastaldi di seguirlo come suo consigliere nella campagna di conquista di Meridia ed il giovane Guido Della Torre lasciò il governo di Sentinella a suo cugino, giurando fedeltà a Castamante come suo Cavaliere e chiedendo di poter servire e proteggere la sua famiglia. Entrambi furono riconosciuti Devoti dalla Tetrade, e nei secoli successivi le loro famiglie sarebbero state, insieme ai leali Vermigliani, i più fedeli vassalli valniani a Corona del Re.

Durante la dominazione valniana Corona del Re rifiorì, templi della Tetrade sorsero ovunque, fu fondata la città di Bianco Porto sull'omonimo mare, e Dimora si ingrandì ed impreziosì nello stile architettonico. Dal primo Cavalierato di Guido Della Torre numerosi giovani coronensi vollero votarsi alla protezione della famiglia reale e di Corona del Re, così per volere di **Giustino Della Torre** e su investitura del **Tetrarca Lodvegano dei Castamanti** venne fondata la **Guardia Reale**, un esercito di profonda natura cavalleresca in cui i più nobili, virtuosi e ferventi Cavalieri potevano scegliere, come Guido della Torre aveva fatto, di proteggere personalmente la famiglia reale. I Cavalieri che, aspiranti a tale onore, si fossero mostrati degni sarebbero stati chiamati **Cappe Celesti**, indossando un mantello di colore blu intenso come nello stendardo del Principato.

A partire dalla seconda metà del decimo secolo si abbatté su Corona del Re una malattia che colpiva i cavalli riducendoli alla morte in poche settimane di intensa agonia. Dapprima circoscritta al sud del Principato e ai contigui territori di Venalia, il morbo, che sarebbe diventato tristemente noto come Peste Equina, si ripresentò nel 973 a partire da Valleterna e colpì duramente i pascoli dell'Isola Verde trasformandoli in un paesaggio di morte. L'ondata di peste del cosiddetto Decennio Nero ridusse in rovina i Clementi e i Cavalcanti che avevano basato la propria fortuna sull'allevamento equino, si espanse velocemente in tutta Corona del Re e, a partire dal 977, iniziò a contagiare anche gli umani. Il Principato fu messo in ginocchio, la popolazione dimezzata e i cavalli che non si erano ammalati vennero comunque bruciati per un editto del Tetrarca. In questi anni un solo barlume di speranza illuminò Corona del Re, un sacerdote della Tetrade che aveva a lungo viaggiato iniziò ad operare miracolose guarigioni nella città di Portarda, salvando molti



uomini dalla morte e suscitando veri e propri pellegrinaggi presso l'ospedale che i suoi seguaci avevano allestito nella città più colpita dal morbo. Clodio il Benedetto, che era già anziano all'inizio del Decennio Nero, negli ultimi anni della sua vita guariva con l'imposizione delle mani anche ampi numeri di malati contemporaneamente, e predicava morigeratezza e virtù in risposta al flagello che Aeterna aveva calato sulle Terre Spezzate. Alla sua morte il Tetrarca lo proclamò Devoto e solo pochi anni più tardi vennero iniziati a Portarda i lavori di costruzione di una cattedrale in suo nome.

Quando la peste infine si placò l'antica famiglia Clementi era rovinata, ed i Cavalcanti praticamente scomparsi; il potere militare di Valleterna era indebolito, e solo poche generazioni più tardi gli indomiti seguaci dell'antico culto di Castelbruma e Altabrina si sarebbero riuniti per rovesciare il potere della Tetrade sulle Terre Spezzate. Forti di un'alleanza con Neenuvar gli uomini del nord piombarono su Corona del Re nel 1122, anno in cui il Principe brumiano **Abelardo d'Urso** sedette sul Trono del Sole di Dimora. La resistenza all'offensiva fu vana, e si combatté quasi esclusivamente presso Portarda, la città baluardo del nord venne semi distrutta e la Cattedrale del Devoto Clodio data alle fiamme. Giusto Della Torre, nobile capofamiglia e comandante della Guardia Reale, venne ucciso nella piazza d'arme della Fortezza dei Flutti e la sua famiglia imprigionata per essersi rifiutata di abiurare la fede tetradica ed inginocchiarsi ai nuovi regnanti. I Cavalieri della Guardia Reale si diedero alla macchia e operarono nell'ombra durante gli anni di dominazione brumiana, agendo da sobillatori nelle campagne e

attaccando ogni carovana di tributí alla corona e ogni drappello di uomini del nord. Tale compagine si fece chiamare **Fratellanza dei Giusti**, per onorare il coraggio di Giusto della Torre e rimarcare la propria aderenza al culto della Tetrade.

Nel frattempo le altre nobili famiglie di Corona del Re, i Gastaldi in testa, finsero di accettare i nuovi sovrani preparandosi a rovesciare il prima possibile il trabalante regno brumiano. Unica eccezione furono i Clementi, che pressoché ridotti alla fame trovarono asilo presso la Corte di Dimora e servirono lealmente i D'Urso. Ma nel 1148 **Anemone dei Clementi**, una fanciulla che era riuscita ad entrare nelle grazie del Re tanto da diventare la concubina, assassinò il sovrano nel sonno e, cercando di fuggire da palazzo, venne catturata. Segnò così la definitiva rovina della sua famiglia che fuggì, riparandosi a Litoranea sotto la protezione dei Gastaldi. La ragazza, che dichiarò prima di essere messa a morte di chiamarsi **Giustina** (nome con cui la fanciulla fu nominata Devota) e di aver agito per servire la Tetrade e Corona del Re, fu riconosciuta come membro della Fratellanza dei Giusti e causò un'ondata di repressione di seguaci del culto tetradico come non se ne erano viste dall'anno della conquista brumiana. Contestualmente a questo, un'ondata di Orchi sciamò nell'Alta Valle dell'Indaco distruggendo la cittadina di boscaioli di Casalcure e mettendo in seria difficoltà le già provate difese del Principato.

Il malcontento si acuí e in pochi decenni i tempi si fecero maturi per la tanto attesa rivolta. I Gastaldi si erano infatti promossi alfieri di una nuova segreta alleanza per rovesciare i Re della Bruma: all'ombra del trono, distratto dalla palese rivolta della Fratellanza dei Giusti, i Gastaldi avevano tessuto una fitta rete di accordi che univano tutte le famiglie di Corona del Re, i vessati Venali, i mai domi nobili di Valleterna e i traditi Eredi di Neenuvar, disillusi dalle false promesse brumiane e disgustati dalle sanguinose repressioni religiose.

Nel 1174 Adriano dei Gastaldi, detto il Conquistatore, scacciò con un poderoso esercito i brumiani da Corona del Re e forte delle proprie alleanze vinse la fedeltà di tutti i Principati da Venalia a Valleterna. Ma i brumiani rifugiati dietro Capo Tempesta non davano segno di cedere e fu allora l'abilità politica a vincere sui figli della Bruma. Il Re Gastaldi riuscì ad annettere al regno in un sol colpo Altabrina e Castelbruma, grazie ad un'abile alleanza siglata con il Clan del Falco. I Gargiari trattarono infatti la resa del più settentrionale dei Principati in cambio della nomina di Principi e dell'adesione alla Pace del Re; in virtù del patto di vassallaggio fecero sbarcare i soldati coronensi presso

Riparossa, invadendo Castelbruma da ovest e vincendone ogni resistenza.

Infine, con un esercito alla testa del quale stava il legittimo discendente del Difensore degli Uomini, Ganimede degli Alessandridi, marciò su Meridia assoggettandola al proprio potere. Corona del Re dominava le Terre Spezzate.

Negli anni successivi alla conquista, Corona del Re prosperò, forte della supremazia dei Gastaldi e di una nuova pace che concedeva ai popoli la libertà di culto e ai Principi il diritto di amministrare le proprie terre. Furono emanate leggi giuste che venivano rispettate in tutte le Terre Spezzate e la stessa filosofia di tolleranza e apertura, che aveva guidato l'opera di Alessandro e che aveva forgiato nei secoli la cosmopolita Dimora, fu il blasono dei Gastaldi nel governare. L'influenza venale sul Principato fu immediatamente evidente e molte famiglie di Niviani e Uomini della Sabbia si trasferirono nella capitale, portando con sé un dono straordinario. Negli stessi anni in cui il Re Adriano dei Gastaldi concedeva il titolo di Baroni, la città di Bianco Porto e i suoi territori alla niviana famiglia Malachei, nel centro di Dimora prendeva sede l'**Ordine degli Alchimisti di Corte**, le cui conoscenze provenivano dai centenari studi dei sapienti meridi.

I dispersi sacerdoti della Tetrade, che avevano predicato nel segreto protetti dalla fede e dalla devozione popolare, vennero riabilitati e l'Chiesa della Tetrade, sciolta dai Brumiani, fu rifondata per ordine del Re. Nel 1177, nella città di Dimora si tenne il Primo Concilio Tetradico, in cui tutti i padri predicatori sopravvissuti alle repressioni si riunirono per eleggere un nuovo Tetrarca che avrebbe guidato la chiesa da Corona del Re e nominato i vescovi per tutte le città delle Terre Spezzate. L'**Chiesa della Tetrade** risorse dalle proprie ceneri, ardenti e mai spente, e segnò un nuovo corso religioso poiché la guida spirituale scelta non fu un nobile né un potente, bensì un plebeo di nome Ottavio che era nato nelle campagne intorno a Porta Scirocco.

Il successore di Re Adriano dei Gastaldi, suo figlio il **Re Caio Magno dei Gastaldi**, rafforzò ulteriormente la stabilità che si andava costruendo e onorò il patto stretto tra suo padre e il Clan del Falco accogliendo una comunità di Pitti provenienti dalle gelide terre del nord. I fieri uomini dal volto dipinto si stabilirono nel cuore del Gran Querceto e nella città di Vento in qualità di **Guardiacaccia reali**, aumentando il livello di sicurezza delle strade e delle campagne e fornendo un nuovo supporto alla Guardia Reale nella protezione dei confini e nella lotta alle creature selvagge. Caio Magno dei Gastaldi viene anche ricordato come Il Costruttore, poiché fece lastricare la via da Dimora a Bianco Porto che nominò in onore di suo padre, ricostruire la

cittadina di Casalcòre, che venne rinominata Querciantica, e la città di Portarda comprensiva del Forte Verde e della Cattedrale del Devoto Clòvio che erano state date alle fiamme dai Brumiani. Il baluardo del nord, completato due anni dopo la morte del sovrano, fu nominato in suo onore Roccamagna.

L'attuale **Sovrano delle Terre Spezzate, Cornelio dei Gastaldi**, è un uomo giusto e saggio che onora la memoria dei suoi padri, amato dal popolo, rispettato e seguito da nobili coronensi e Principi. Guerriero irruente e coraggioso in gioventù, il Re caccia e combatte solo in rarissime occasioni da quando, due anni or sono, fu colpito dal poderoso e venefico fendente di una creatura enorme e mostruosa, mentre difendeva la Costa Magna da un'invasione proveniente dalla Selva dei Lupi. Leggenda vuole che, trasportato a Dimora dopo i primi soccorsi, fu la stessa **Tetrarca Beatrice**, sua intima amica nonché consigliere di corte, ad occuparsi delle ferite del Re e a salvargli la vita. Da allora è il giovane **Principe Aureliano dei Gastaldi** a comandare la Guardia e i Guardiacaccia Reali e a guidarli nelle missioni importanti, occupandosi anche dei viaggi al di fuori del Principato per cui il Re dovrebbe compiere tragitti troppo gravosi. Si dice che il Principe sia il ritratto del suo bisnonno Adriano, e che sia destinato a grandi cose, forse anche per questo il Re gli concede il potere di amministrare l'esercito e, in alcuni casi, anche gli stessi affari del Principato e del regno.

Carriere

GUARDIA REALE

Le Guardie Reali sono soldati fedeli e determinati, addestrati in ogni arte militare e animati da profondi valori cavallereschi quali la lealtà e l'onore. Occupati nella difesa del Principato e quindi di tutte le Terre Spezzate, proteggono la Pace e la Giustizia del Re ed onorano una centenaria e gloriosa tradizione che li vuole abilissimi guerrieri, addestrati ed incrollabili, indefessi nel compiere il proprio dovere. I migliori tra loro possono ambire al titolo di Cappe Celesti, Cavalieri che godono di ampi benefici e privilegi e che dedicano la loro vita alla protezione della famiglia reale.

SACERDOTI DELLA TETRADE

I Sacerdoti della Tetrade di Corona del Re sono uomini e donne di fede che dedicano la propria vita alla predicazione e alla guida spirituale, oltre che alla grandezza dell'Ecclesia e alla prosperità del Principato e, di conseguenza, di tutte le Terre Spezzate. Molti sacerdoti conducono una vita sedentaria e si occupano di un piccolo tempio o di prestare servizio presso una cattedrale o un monastero, ma molti sono anche coloro che predicano per le vie, o che si uniscono agli uomini d'arme della Guardia Reale o dei Guardiacaccia per infondere benedizioni e coraggio nella difficile difesa del Principato. Maestri della protezione e dell'esorcismo, i sacerdoti della Tetrade sono impareggiabili nell'officiare cerimonie e preghiere che innalzano l'animo dei fedeli e che li difendono da pericoli fisici o spirituali, pacificando anche i cuori e le menti gravati dai malefici.



Quinto Fabiano Della Torre

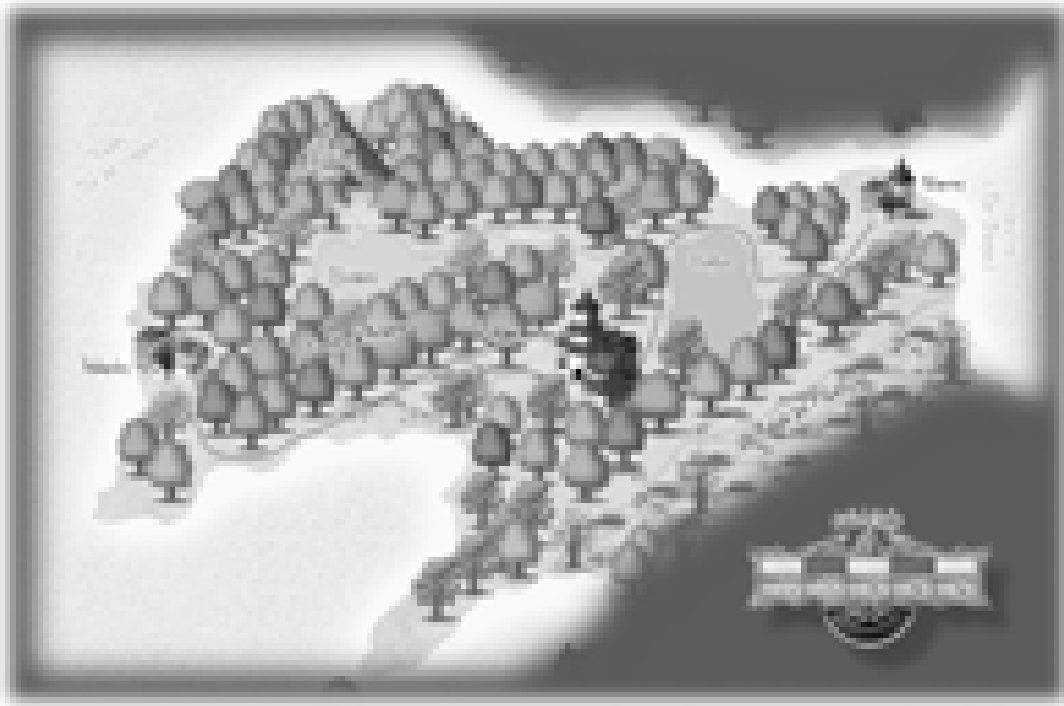
GUARDIACACCIA

I Guardiacaccia Reali sono un ordine estremamente addestrato e fedele alla Corona che si occupa di proteggere le strade ed i confini per Sua Maestà, di custodire le riserve di caccia, di combattere il bracconaggio e di cacciare le creature mostruose che minacciano la serenità del Principato. Abilissimi nel muoversi tra le selve e nel tendere trappole e imboscate, i Guardiacaccia reali sono noti per la loro maestria nelle armi da tiro, imbattibili con l'arco quanto leali alla corona.

ALCHIMISTI DI CORTE

Gli Alchimisti di Corte sono un ordine fondato per regio decreto pochi anni dopo l'insediamento dei Gastaldi sul Trono del Sole. Studiosi ed abili conoscitori dell'arte, i cui segreti processi derivano dalle antiche terre meride a cui i niviani carpirono il segreto, sono meno celebri degli Alchimisti d'Ambra che per primi compresero l'arte di creare filtri e Veleni. Eppure gli alchimisti coronensi, forti di grandi investimenti reali, hanno elaborato proprie tecniche particolari, che consentono loro di eccellere nella preparazione di Pozioni in grado di proteggere ed immunizzare il corpo e lo spirito, temprandoli agli effetti più devastanti.

PRINCIPATO DI NEENUVAR



Territorio

L'accogliente territorio di Neenuvar, il più piccolo dei Principati, è incastonato al centro delle Terre Spezzate, ad ovest del Mare Bianco. Caratteristica peculiare della geografia del Principato è la massiccia presenza di corsi e specchi d'acqua, che gli danno l'aspetto luccicante di una valle incantata. I due fiumi maggiori sono il **Télpehtel**, che sgorga dal monte **Fányati**, e il **Hirinnen**, che dal lago dell'**Glennen** si riversa nelle acque dell'**hentar**, formalmente situato in territorio venale. Nei dintorni di questi, una miriade di torrenti, ruscelli, laghetti e stagni adornano il paesaggio di Neenuvar. Grazie alla grande quantità di acque dolci, gran parte del Principato è ricoperto di boschi, tra cui spicca la densa foresta dell'**Ainatur**.

Circondata dal mare, a est è lambita dalle acque tranquille del **Mar Bianco**, che i Neenuvaren chiamano con l'antico nome elfico di **Fancaren**, mentre per tutta la costa nord-ovest scrosciano le onde del Mar Vespero, noto presso gli Eredi come **Raumo**. Unico suo confine di terra è a sud, dove oltre le Paludi del Pianto si estende la terra di Venalia.

Produzione e Commerci

Neenuvar è una terra generosa; non ha ampi spazi pianeggianti che possano essere coltivati, ma in compenso le sue foreste sono ricchissime di frutti, che gli Eredi sono maestri nel lavorare in ogni modo. Le poche pianure sono coltivate con cereali e piante tessili: nella tessitura, infatti, gli Eredi eccellono più che ogni altro popolo. Scarso è l'allevamento, che comprende bestiame bovino ed ovino, utilizzato soprattutto per la produzione di latte, formaggi e lana. Le risorse di Neenuvar, comunque, sono generalmente poco sfruttate, a causa della bassa densità di popolazione e della attenzione che i suoi abitanti mettono nel non sfruttare eccessivamente il suolo: il legname prelevato dalla foreste è raramente superiore al già di per sé scarso fabbisogno locale, e per ogni albero abbattuto ne viene regolarmente ripiantato almeno un altro. Il materiale da costruzione per eccellenza è la pietra bianca, che si trova in grandi quantità presso le pendici del Fányati. Molto ricercate per tutte le Terre Spezzate sono le opere artistiche Neenuvaren, specialmente le sculture e gli arazzi. A causa della sua posizione geografica, l'unica via di accesso agevole per Neenuvar è la navigazione verso i porti di Rilmeren e Andünelen, mentre le modeste strade interne sono scarsamente trafficate.

Città neenuvaren

La scarsa popolazione di Neenuvar è fortemente urbanizzata: la quasi totalità degli Eredi e degli Uomini vive infatti nelle città, mentre un numero imprecisato di Pitti vive accampato nei boschi del Principato.

VINYAMAR (3000 ANIME)

Nella valle a sud del Ainatur e ad ovest dell'entar sorge la capitale di "Nuova Dimora". Le sue candide torri svettano affacciandosi sulle foglie del bosco sacro, godendo dei riflessi sulle acque cristalline del lago; la scelta di questo luogo fu naturale per gli Elfi in fuga dagli Uomini del Mare. I suoi bianchi edifici si accostano l'un l'altro senza affastellarsi ed ampie piazze sorgono in mezzo a loro, decorate da fontane sussurranti. Qui sorge la Tuile Marde, l'"Aula della Primavera", ove risiede il sovrano Calemor Elentauron con la propria corte; ma al di là della grandiosità di questa, l'architettura di Vinyamar sembra sia tutta tesa a ricordare che essa è davvero la capitale di un regno più antico di molte delle genti delle Terre Spezzate: costruzioni apparentemente esilissime si ergono nel loro candido splendore, ricoperte di motivi arborei scolpiti nel marmo bianco con maestria impensabile per gli artisti mortali. Spazi aperti e chiusi si susseguono con una naturalezza sconcertante, e la città si integra con l'ambiente che la circonda tanto che più di un viaggiatore asserisce di aver faticato a distinguere dove finiscano gli edifici ed inizi la natura circostante. Nessuna città si avvicinerà mai alla perfezione di Vinyamar, ma in questa sua grandiosità c'è qualcosa di tragico: essa non verrà mai eguagliata proprio perché non esisterà mai più nessuno in grado di costruire qualcosa di simile, e questa aura di condanna incombente è quasi palpabile in città, specie alla vista di alcuni scorci costruiti in maniera tanto meravigliosa da far mancare il fiato. Ogni Erede che abiti a Vinyamar, tuttavia, è fiero di poter gioire quotidianamente della vista dell'opera dei propri illustri progenitori.

Nonostante non sia la principale città commerciale del Principato, spesso a Vinyamar si fermano molti dei mercanti e viaggiatori diretti a Neenuvar e non è difficile vedere banchetti e carri allestiti da mercanti di Corona del Re o Meridia.

A Vinyamar, inoltre, ha sede la Volta dell'Armonia, ove i Neenuvaren possono approfondire le arti della guarigione e le vie della fede sotto la guida dei Mùilemír.

ANDÜNELÉN (2500 ANIME)

La seconda città di Neenuvar per ordine di grandezza ha un carattere del tutto peculiare. Fondata dagli Eredi in un periodo di estrema malinconia per la razza

degli Elfi, Andünelen ha sempre avuto un'atmosfera estremamente gioiosa e vitale. Incastonata in una minuscola valle tra i boschi dell'Ainatur delle foreste a Nord e ad Ovest, essa sembra ai visitatori una piccola città incantata: i suoi edifici sono costruiti con la consueta pietra bianca, in uno stile architettonico che richiama quello degli Elfi, pur senza rifarvisi in modo pedissequo. Gli esilissimi archi acuti tendono ai cieli senza dare alcuna impressione di fragilità, le sculture delle fontane sorreggono otri da cui zampilla acqua con un vigore che non ha nulla della precarietà tipica delle sculture degli Antichi.

Andünelen è un vero e proprio crocevia, nonostante la propria posizione periferica; durante i Secoli Bui, infatti, le navi dirette a Rilmeren venivano regolarmente dirottate sin qui, o fatte approdare per proseguire il viaggio dei mercanti via terra sino alla città di "Stella dell'Ovest". Grazie a questo, essa è anche il luogo di maggiore concentrazione umana a Neenuvar, e sembra che persino qualche níviano si spinga sin qui da Venalia in cerca di affari vantaggiosi.

RILMEREN (2000 ANIME)

Terza città Neenuvaren, famosa soprattutto per la presenza dell'Accademia dei Mahtaren, dove da secoli si addestrano i migliori combattenti neenuvaren. Guerrieri-maghi di incredibile abilità, tra le loro fila si contano esclusivamente volontari, nonostante la gran parte della popolazione neenuvaren vi trascorra un breve periodo di addestramento per essere poi pronta a rispondere alla chiamata alle armi secondo necessità. Vi è poi un certo numero di Mahtaren che rimane in servizio per periodi indefiniti, sebbene essi non percepiscano alcun compenso se non vitto e alloggio presso l'Accademia e l'onore di servire tale antica istituzione.

Rilmeren è anche un importante nodo portuale sul Mar Bianco, benché non sia mai assunta ad un ruolo di preminenza mercantile a causa del suo carattere tradizionalmente chiuso, quasi xenofobo. La sua popolazione è infatti costituita pressoché interamente da Elfi ed Eredi.

A Rilmeren sorge inoltre il Santuario di Daelín, dove si narra che, contrariamente a quanto racconta la storia, giaccia il corpo del leggendario sovrano. I dintorni della città sono uno tra i luoghi più sicuri del Principato e delle Terre Spezzate tutte, poiché i solerti Mahtaren li pattugliano costantemente, sia per terra sia per mare, eliminando rapidamente ogni creatura mostruosa che vi si possa annidare.

Terre Selvagge

Nonostante la presenza dei millenari Elfi e l'attenzione che gli abitanti di Neenuvar prestino alla sicurezza del proprio Principato, esistono dei luoghi particolari in cui nemmeno la sapienza o la maestria bastano a mantenere sempre la pace e la serenità e in cui eventi soprannaturali, o contro di essa, possono accadere.

Il lago dell'**Elennen** è probabilmente il principale luogo non civilizzato di Neenuvar. È ricoperto di piante di loto, che danno il nome al Principato stesso (Neenuvar significa "Lago dei Lotti") e che durante l'estate lo rendono una meravigliosa distesa di fiori bianchi. Ritenendolo un luogo sacro, ove la presenza della Dea è più forte che altrove, è anche il tradizionale luogo di sepoltura di Elfi ed Eredi. Tale consuetudine ha conferito a questo luogo un'aura di soprannaturalità ancora più forte che nel resto di Neenuvar, e tra gli Eredi corre voce che durante alcune notti le sue rive vengano popolate dalle fate. Forse solo gli Elfi conoscono la verità al riguardo, ma se anche così fosse, nessuno è mai riuscito a farsene parlare.

Immissario dell'Elennen è il **Telpehtel**, il cui nome significa "Rivo d'Argento". Si tratta di un fiume che nel suo tratto montano e collinare ha un corso accidentato e vigoroso, formato dall'insieme degli innumerevoli torrenti che sgorgano dal **Fanyati**, la "Bianca Montagna". È essenzialmente un luogo ove i Neenuvaren si recano durante le stagioni più calde, essendo tra i luoghi più freschi del territorio, ma le rive non sempre sono sicure, e non è raro trovarvi bande di Orchi o di creature selvagge.

Molto frequentate sono le sponde del **Firinnen**, che esce dall'Elennen per sfociare nell'Entar: il corso di questo fiume lento e maestoso, infatti, è costellato di piccoli spazi sotto i salici veramente incantevoli, che sono tradizionalmente un luogo di contemplazione per Elfi ed Eredi. Lungo le sponde del Firinnen, infatti, sono state scritte alcune tra le più belle canzoni e poesie che il Principato abbia mai prodotto e molto spesso qui vengono celebrati i matrimoni ed i giorni di festa.

Al di sotto del grande fiume, si estende l'immensa foresta dell'**Ainatur**: qui si trova la quasi totalità dei Pitti che risiedono a Neenuvar e che fra i grandi alberi

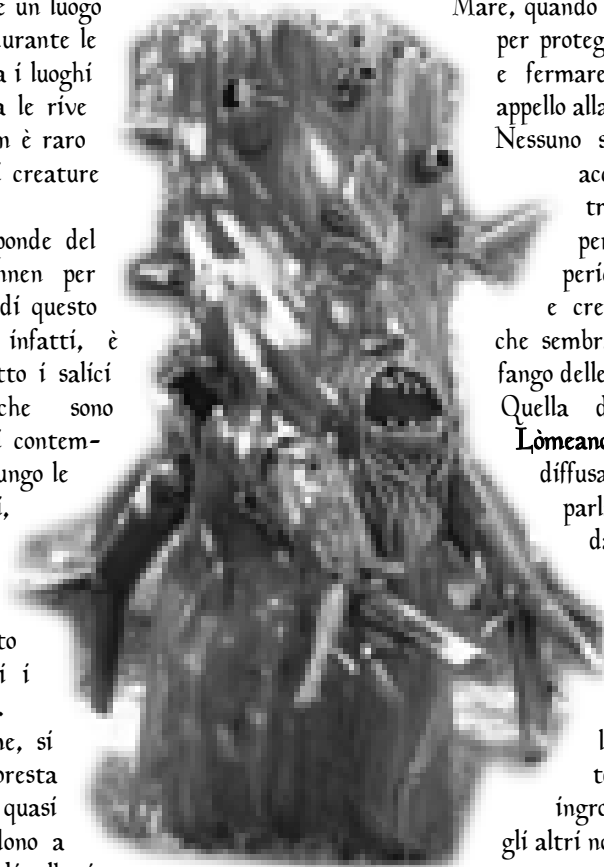
sacri alla Dea hanno trovato la propria dimora ideale. L'Ainatur è disseminato di piccoli corsi d'acqua e pozze, spesso situate al centro di minuscole radure, che costituiscono altrettanti luoghi di culto dell'Antica Religione. Purtroppo, nonostante la presenza costante di Guardiavia e Mahtaren che pattugliano la foresta, questi vasti e fitti territori sono abitati anche da bande di Orchi, Goblin e creature selvagge. L'Ainatur presenta parecchi caratteri della foresta incantata e, oltre alle Driadi, non è certo nemmeno ai Pitti cosa si trovi nelle sue più remote profondità.

La presenza di creature sgradite è invece certa nei boschi intorno al **Fanyati**, ove si annida la maggior parte degli Orchi di Neenuvar: gli antichi nemici degli Elfi sono ancora presenti sui loro territori, ma l'organizzazione e la coesione di questa razza sono nulle se paragonate a quella dei tempi di Daelin. Inoltre il monte e le basse colline che lo circondano contano una forte presenza di Goblin, che vivono in piccoli villaggi e grotte e che non di rado si spingono ad infastidire la popolazione con ruberie e persino rapimenti.

Le **Paludi del Pianto** sono una vasta fascia acquitrinosa che divide Neenuvar da Venalia e che si estende dal Mar del Vespero al Mar d'Alba. L'origine di tale luogo si dice risalga all'invasione degli Uomini del Mare, quando gli Elfi in fuga da Altamar, per proteggersi dai violenti aggressori e fermare la loro avanzata, fecero appello alla magia.

Nessuno sa di preciso cosa davvero accade e gli Elfi non tramandano questa storia, ma per certo l'acquitrino è pericoloso ed infestato da spettri e creature maligne e mostruose che sembrano fatte dello stesso infido fango delle paludi.

Quella della città maledetta di **Lòmeanor** è una leggenda piuttosto diffusa, ma gli Elfi sono restii a parlarne e nessuno ne ha mai davvero documentato l'esistenza. Ciononostante sono numerosi gli avventurieri che tentano la fortuna mettendosi alla ricerca di questo posto, la maggior parte di loro torna a mani vuote, ingrossando le file degli scettici, gli altri non tornano affatto.



Società neenuvareen

Neenuvar è un luogo ove regna sovrana una grande serenità, dagli spazi aperti delle campagne, alla quiete delle foreste nei pressi delle città e negli stessi spazi urbani, la sensazione dominante è che nulla possa mai turbare la pace che domina incontrastata. L'aggettivo "caotico" non si può applicare a nessuna delle situazioni quotidiane in cui un neenuvaren può trovarsi, nemmeno nel relativo traffico dei mercati di Andunelen. Questo è dovuto in parte alla bassissima densità di popolazione del Principato, in parte alla mentalità di assoluta armonia tra i viventi diffusa presso gli Eredi.

L'esigua popolazione, ad eccezione dei Pitti, è concentrata quasi esclusivamente nelle tre grandi città neenuvaren, mentre nelle campagne si trovano Eredi ed Umani che preferiscono uno stile di vita più vicino a quello dei Pitti, con cui sovente intrattengono rapporti cordiali e fecondi. Le città non presentano fortificazioni di sorta, poiché nemmeno nei Secoli Bui il Principato è stato protagonista di guerre locali, sia per la favorevole posizione geografica, sia per la temuta presenza degli Elfi.

Nonostante questo, i Neenuvaren sono un popolo con una forte coscienza ed orgoglio nazionale, consapevoli di appartenere ad un unico, grande insieme di esseri viventi, dove è essenziale che ognuno faccia la propria parte per preservare il meraviglioso equilibrio creatosi nei millenni. Per questo raramente un abitante di Neenuvar esiterebbe ad imbracciare le armi per difendere la propria terra, e non a caso i Mahtaren, nonostante siano nei fatti una milizia, sono tra i guerrieri migliori e maggiormente motivati delle Terre Spezzate, superiori in qualità a molte delle élite combattenti di altri Principati. Ad affiancarli, inoltre, si trovano gli abilissimi Guardiavia, capitanati da Lupo della Luna, un valente guerriero Pitto che vive nell'Ainatur. Questi sono un gruppo di esploratori dediti alla difesa delle selve Neenuvaren dalle creature maligne che li abitano, e sono specializzati nell'occultarsi nelle foreste sin quasi a divenirne parte, colpendo coloro che vorrebbero corrompere i boschi prima che si accorgano della loro presenza. Essi non hanno un vero e proprio quartier generale, poiché tutti i clan di Pitti vivono nell'Ainatur in maniera nomade, ma la coesione tra di loro è così forte da permettere ai Guardiavia di coordinarsi ugualmente in maniera impeccabile.

Un tempo, le uniche famiglie nobili

Neenuvaren erano quelle degli Elfi, ma con il progressivo estinguersi di queste, alcune famiglie di Eredi vennero investite di titoli nobiliari; la società di Neenuvar è comunque sempre stata fortemente egualitaria, soprattutto a causa della grande disponibilità di risorse che crea un divario poco più che formale tra le differenti classi sociali. Il titolo del sovrano è quello di **Nentar**, ossia "Sire delle Acque," mentre i governanti delle città sono i **Lassilantar**. Tale titolo possiede un significato estremamente cupo, "Foglie Autunnali", e venne deciso da Calemor durante i Secoli Bui. Da allora egli ebbe diversi ripensamenti, ma gli Eredi ne erano ormai orgogliosi, e lo pregarono di non modificarlo. I Pitti invece, pur avendo ricevuto offerte di titoli e

riconoscimenti, declinarono gentilmente preferendo rimanere liberi. Le opinioni dei capi tribù dei Pitti sono comunque e sempre considerate alla stregua di quelle delle famiglie nobili riconosciute, ed essi vengono regolarmente consultati nelle decisioni importanti che



Naira da Andunelen

investono tutto il Príncipeato. La parola degli Elfi è, e rimane, sempre al di sopra di quella di qualunque altro individuo neenuvaren ed è impensabile che la loro saggezza possa essere mai messa in dubbio. Parimenti incredibile è l'idea che il popolo neenuvaren possa ribellarsi, gli Elfi hanno sempre governato in maniera saggia e tenuto in considerazione ogni voce, inoltre l'immortalità dei sovrani ha sempre conferito una stabilità politica che infonde sicurezza e coraggio.

La famiglia neenuvaren è di stampo patriarcale, infatti, pur nel grande egualitarismo che contraddistingue questo Príncipeato, a Neenuvar le donne sono generalmente meglio considerate rispetto agli uomini in quanto creatrici della vita. Tendenzialmente il capofamiglia, anche di una stirpe nobiliare, è una donna, benché suo marito ed i suoi figli siano comunque tenuti in alta considerazione. Allo stesso modo ogni lavoro viene svolto in egual misura da ambo i generi, né esistono attività considerate superiori rispetto ad altre, poiché ognuna di esse è necessaria al funzionamento della società. I contadini godono dello stesso rispetto dei Mahtaren, gli artigiani dei Kyermen ed un nobile possiede la stessa dignità sociale di un popolano, benché siano gravati da diverse responsabilità.

Mentre i Pitti indossano spesso larghi calzoni di foggia rustica e ampie casacche nei colori della foresta (oltre che, naturalmente, i caratteristici tatuaggi), gli Eredi sono soliti vestire con le proprie larghe tuniche decorate, i nobili come gli artigiani. La bellezza dell'artigianato neenuvaren rende il gusto del bello e dell'armonia un vero e proprio carattere sociale di questo popolo, tanto che è difficile trovare, anche nelle classi meno abbienti, persone vestite in modo poco decoroso, seppur non ricco. Gli Umani Neenuvaren sono solitamente visti come dei "fratelli minori", trattati con condiscendenza mista a preoccupazione, pur senza che si manchi mai loro di rispetto, ed è aperta loro ogni professione. A Neenuvar sono frequenti, oltre i nomi, alcune espressioni quotidiane in Quenya, l'antica lingua degli Elfi.

Le famiglie nobili di Neenuvar sono:

ELENSIL

Nobili Eredi di Rilmeren, discendenti di quel Lothrilin Elensil che prese la conduzione dell'Accademia dei Mahtaren poco dopo la sua fondazione. Essi perseguono la tradizione del proprio illustre avo e l'attuale capo della famiglia, Malwen, è una valorosa combattente che conduce l'accademia da circa 35 anni. Gli Elensil sono tra le famiglie più ostili agli stranieri di Neenuvar e si dice che addirittura non abbiano in grande considerazione nemmeno gli Umani. A loro si deve la "selezione naturale" della popolazione avutasi nel corso dei secoli a

Rilmeren ed è un vanto per essi sostenere che "Nessun Elensil ha mai messo in dubbio la parola di un Elda". Lo stemma degli Elensil è una spada argentea sormontata da tre stelle anch'esse argentee, su sfondo nero.

LÖTENEN

Lassilantar di Andúnelen, i Lötönen sono eccellenti artisti e tra di loro nascono alcuni tra i migliori pittori degli Eredi. Tradizionalmente versati nelle arti della guarigione, essi hanno fatto di Andúnelen il crocevia di genti che oggi è, grazie ad una politica di estrema apertura e fiducia che ha innegabilmente dato i suoi frutti. Loro capofamiglia è Iyanna Lötönen, una anziana Erede il cui canto si dice sia tanto struggente da essere dotato di proprietà miracolose. Lo stemma dei Lötönen è un loto bianco in campo verde.

MÜLEMIR

Custodi della Volta dell'Armonia, essi sono Eredi estremamente vicini agli Elfi ma, a differenza degli orgogliosi Elensil, i membri di questa famiglia condividono con i loro leggendari progenitori soprattutto una grande tristezza, che li porta ad essere estremamente caritatevoli con chiunque necessiti di aiuto. Sono inoltre costantemente preoccupati di mantenere l'equilibrio di Neenuvar tra popolazione e territorio, e sono i più legati alle famiglie di Pitti. Essi sono, ovviamente, Kyermen estremamente versati e il loro capo Niniel Mülemir, guaritrice e sacerdotessa senza pari, è alla guida della Volta.

DELLA LUNA

Importante clan di Pitti dell'Ainatur, sono feroci e chiassosi guerrieri specializzati nel tenere a bada le creature maligne dai boschi di Neenuvar, agendo spesso di concerto coi Mahtaren. Molti di loro sono ovviamente Guardavia, il loro capo è Lupo della Luna.

DELLA MADRE

Secondo clan di Pitti, gli appartenenti a questa gente sono tradizionalmente Kyermen e molti dei figli della Madre sono allievi e maestri presso la Volta dell'Armonia. Capo famiglia è Canto della Madre, un tempo maestra Kyermen presso la Volta ed ora ritornata nell'Ainatur per utilizzare le proprie capacità a vantaggio della propria gente.

Il culto della Tetrade non ha mai attecchito a Neenuvar: la quasi totalità dei suoi abitanti aderisce ai precetti dell'Antico Culto e guarda con un certo divertimento coloro che si affidano alle "Nuove Superstizioni".

Storia di Neenuvar

Chi può ricordare quando iniziò il dominio degli Elfi sulle Terre Spezzate? Nessuno lo sa con certezza e nemmeno con ragionevole approssimazione. Certamente nacque e crebbe molto tempo prima che il primo dei primi Uomini vedesse il sole sorgere sul Mar d'Alba.

Senza dubbio gli Elfi regnarono incontrastati per alcuni millenni sul continente di **Tùilenor**, che avrebbe ancora atteso molto a lungo prima di essere ricordato con il nome di Terre Spezzate. Questo periodo viene chiamato **Regno della Primavera**, in cui le **Tùiletar**, le Regine e i Re della Primavera si susseguivano sul trono di Altamar, la leggendaria capitale del regno. Gli Elfi erano in numero incredibilmente esiguo rispetto all'attuale popolazione di un qualsiasi Principato e vivevano la propria esistenza in totale pace, prendendo dalla terra lo stretto indispensabile e reagendo per difesa alla predatorietà tipica delle ferali e retrograde creature (come gli Orchi ed i Brutti di allora) con cui si contendevano i territori. Gli Elfi in quest'epoca remota il cui ricordo va via via scomparendo, raggiunsero vette di conoscenza ed abilità, nelle arti e nel pensiero, che probabilmente non sarebbero mai più state eguagliate.

Si narra che durante questo periodo, un'unica ombra abbia oscurato il chiarore del Regno della Primavera, pare infatti che gli Orchi non siano sempre stati delle creature ferali e divise in piccole tribù, ma che essi si raggruppassero in villaggi che costituivano una periodica preoccupazione per gli Elfi insediati nelle vicinanze. Le leggende narrano di un grande capo degli Orchi, il cui nome è stato avvolto dalle nebbie del tempo, che riunì molti villaggi

sotto il proprio dominio, allo scopo di distruggere e conquistare il regno degli odiati Elfi; ma lo sposo della regina **Anarín, Daelín**

Elentauron, condusse l'esercito di Altamar nella più colossale guerra mai vista dalle Terre Spezzate e brandendo la Lama degli Spiriti, la spada forgiata in tempi immemori dai più grandi fabbri elfici e appartenente alla famiglia degli Elentaur, durante l'ultima battaglia cercò il capo dell'orda in mezzo alla mischia e lo uccise in duello.

Fu dopo tale sconfitta che gli Orchi si frammentarono nuovamente in una miriade di piccole tribù, regredendo lentamente allo stato ferali per cui sono conosciuti. Che sia una leggenda o meno, certo è che Daelín ed Anarín non solo esistettero certamente, ma regnarono per un periodo lunghissimo su Tùilenor.

Durante il loro millenario dominio, gli Elfi non avevano mai conosciuto altri popoli che non fossero le feroci

bestie che erano costretti a combattere; poi, un giorno, dal Sud giunsero delle curiose creature, estremamente forti e fragili insieme. Si trattava degli Adusti, creature mortali eppure senzienti e dotate di spirito e di intelletto, che avevano viaggiato attraverso il deserto.

Gli Elfi amarono e protessero i nuovi arrivati e, senza interferire sul loro modo di vita che agli occhi degli Antichi era senza dubbio primitivo ma affascinante, insegnarono loro le proprie arti. Gli Adusti, dal canto loro, furono lieti di trovare dei protettori tanto potenti e appresero avidamente tutto ciò che poterono. Dopo alcune generazioni dai primi insediamenti, la storia



un millenario Guardiano delle Foreste

narra che alcuni tra gli Adusti iniziarono a trovare opprimente la presenza costante dei loro inarrivabili mentori, desiderando una maggiore autonomia. Il conflitto esplose quando i due figli gemelli di un capotribù degli Adusti, **Penteo e Partenio**, ebbero un feroce diverbio a proposito degli Elfi. Penteo riteneva che per gli Adusti fosse giunto il tempo di sottrarsi alla loro ala protettiva, mentre Partenio era convinto che essi dovessero ritenersi fortunati ad avere delle guide tanto eccezionali. Poiché la lite sembrava non avere fine, Partenio, adirato, abbandonò il clan e la casa paterna chiamando con sé alcuni fidati. Il giovane si tatuò gli occhi di blu con l'intenzione di esprimere che egli era l'unico a vedere davvero il valore degli Elfi e fondò una nuova tribù presso i boschi di Altamar; in breve tempo nuovi Adusti andavano ad ingrandire

quello che stava diventando un vero e proprio popolo. Tutti coloro che seguirono Partenio si tatuarono gli occhi di blu imitando il proprio capo, facendo poi lo stesso con i propri figli, e divennero sempre più legati alle foreste che abitavano in somiglianza allo stile di vita degli Elfi. Nacque così il popolo dei **Pitti**.

Ma le creature mortali si riproducevano molto più in fretta rispetto ai millenari Elfi, ed Anarin si avvide che i Pitti stavano diventando troppi per il territorio di Altamar, che avevano bisogno di spazi più ampi. Fece così loro dono dei territori di Altabrina e Castelbruma, dove il popolo dipinto si trovò perfettamente a proprio agio, addirittura trovando una pace costruttiva con i Brutti che da sempre affliggevano gli Elfi.

Nonostante i due popoli vivessero in perfetta armonia, la Primavera che sembrava senza fine era invece destinata ad incontrare un fato violento. Circa quattro secoli dopo l'insediamento dei Pitti, il mare a nord ghiacciò, permettendo il passaggio di un nuovo popolo, Uomini giunti dal Mare, feroci, pesantemente armati, ed animati da una profonda sete di conquista. La loro avanzata colse gli Elfi alla sprovvista, sprofondati nella perfezione della propria civiltà. Gli Uomini del Mare colpirono duramente a Elen Gressea, e avanzarono inesorabili verso Altamar. Appena a nord della capitale degli Elfi, Daelin riunì ancora i guerrieri di Tuilenor, i cui ranghi erano ingrossati dai Pitti, ma il numero e la potenza dei barbari era troppo anche per la magia degli Antichi. Daelin riparò entro le mura di Altamar con il suo popolo, ma le scorte per resistere ad un assedio non erano certo sufficienti. Nonostante la fiera resistenza, Altamar capitò e venne conquistata, il trono di Anarin venne occupato dagli Uomini del Mare e gli Elfi furono costretti a fuggire assieme a molti Pitti ad Ovest, fra le acque di Neenuvar.

La provincia occidentale di Neenuvar era sempre stata apprezzata dagli Elfi per via dei

le Driadi si mimetizzano facilmente nei folti boschi di Neenuvar

grandi specchi d'acqua che la ricoprivano, in particolare l'Elennen; oltre che per le dolci foreste che la circondavano. Questi territori non erano però mai stati particolarmente popolati, poiché, data la posizione geografica sulla penisola, permettevano a chi vi si trovasse di vedere esclusivamente la morte del Sole, e non la sua nascita. Tale condizione rendeva gli Elfi malinconici tanto che essi si stabilivano in quella regione esclusivamente per brevi periodi. Il popolo di Daelin ed Anarín, disperato dalle atrocità viste e commesse, stabili in fretta la propria dimora nella città di Noorenen, ma gli Elfi non furono mai più gli stessi.

Il ricordo delle infinite morti violente cui avevano assistito e l'incessante susseguirsi dei tramonti sulle acque di Neenuvar colpì a tal punto quelle creature che le Elfe smisero, sempre più frequentemente, di generare figli. Anarín se ne avvide, ma proprio quando tutto sembrava perduto, rimase incinta. Alla nascita del bambino, ella aveva la tragica consapevolezza del fatto che sarebbe stato uno degli ultimi nati della propria stirpe, eppure la sua nascita era uno dei pochi eventi lieti che sino ad allora avevano rischiato quei giorni tanto bui: il figlio di stirpe reale venne dunque chiamato Calemor, col significato di "Luce nell'Oscurità". La preoccupazione di Anarín tuttavia rimaneva, ed ella spinse Daelin ad unirsi ad una figlia degli Uomini allo scopo di generare dei nuovi discendenti, poi molti altri oltre a Daelin fecero lo stesso, dando così origine agli Eredi.

Daelin ebbe tre figli da una Principessa degli Uomini della Sabbia, Sara dei Crisostomi. Ella fu la prima sovrana di Andunelen, e alla sua morte venne sepolta con grandi cerimonie nelle acque dell'Elennen.

La prima generazione di Eredi si sentì subito legata ai propri millenari genitori e li aiutò a sopportare la caduta del loro antico regno con grande entusiasmo, spingendoli a ricostruire ciò che era stato. Essi fondarono ad ovest la città di Andunelen, Stella dell'Ovest, a simboleggiare che dopo il morire del sole, il cielo si rischiarava di splendenti astri.

Purtroppo però le incursioni degli Uomini del Mare, degli Orchi e dei Brutí continuavano senza sosta a vessare i confini di Neenuvar. Gli Eredi erano in grado di tenerli a bada senza troppe preoccupazioni, ma durante una razzia particolarmente riuscita una banda di Brutí si fece strada sino alla città orientale di Airenve. Come la notizia giunse alle orecchie di Daelin, questi si precipitò assieme ad un drappello della propria guardia in difesa del luogo. La battaglia fu vinta, ma il leggendario Re degli Elfi rimase ucciso nel combattimento. Il popolo rimase profondamente sconvolto dalla morte di uno dei più grandi sovrani degli Elfi, e il rito funebre che lo vide sepolto nelle acque dell'Elennen fu

uno dei più imponenti e sentiti della storia; in mancanza di discendenti femmine salì al trono il figlio **Calemor**, che ribattezzò subito la città di Airenve in Rilmeren, "Scintillio sull'Acciaio", in memoria del padre che era morto per difenderla.

Tempo dopo, quando ormai gli Eredi avevano sollevato gli Elfi dal proprio sconforto, giunse voce a Neenuvar che un carismatico Principe di Meridia, **Alessandro**, aveva intenzione di riunire i regni divisi sotto il proprio dominio, diffondendo per tutta la penisola l'illuminata cultura del sud. Questi chiese udienza a Calemor, il quale vide in lui la possibilità di ridare pace alle terre martorate dagli Uomini del Mare e dalla loro avidità, e gli promise l'appoggio del suo popolo. Alessandro mantenne le promesse e per cinquant'anni Neenuvar conobbe una relativa pace. Ma alla morte del sovrano il regno che aveva costruito non sopravvisse e si disgregò violentemente, quelle che da allora vennero chiamate Terre Spezzate precipitarono in una nuova era di caos nota come i Secoli Bui.

Durante questo periodo, Neenuvar si chiuse in se stessa, stabili i propri confini che divennero quelli attuali, e Calemor, vedendo che le guerre erano sempre più incombenti, si rese conto che era necessario addestrare gli Eredi nelle arti della magia e delle armi in egual misura: nacquero così i Mahtaren, la cui Accademia venne fondata a Rilmeren. Tra gli allievi di Calemor e di altri grandi guerrieri elfici spiccò in particolar modo **Lothrilin Elensil**, cui venne ben presto lasciata la conduzione della scuola.

L'Accademia si preoccupava di addestrare molti Eredi nel miglior modo possibile in entrambe le arti e l'abilità dei maestri, unita alla dedizione che gli Eredi mettevano in ogni pratica, fecero sì che i Mahtaren fossero la milizia meglio addestrata delle Terre Spezzate: una schiera di maghi guerrieri devoti alla difesa della propria terra ed invidiata da tutti gli altri Principati. Quasi contemporaneamente, una Erede preoccupata per la sorte della propria gente, **Talim Mùlemir**, fondò a Vinyamar la Volta dell'Armonia, un luogo in cui vennero raccolte e custodite l'antica sapienza erboristica degli Elfi insieme con i più grandi fedeli della Dea. La devota guaritrice iniziò dunque ad istruire i Neenuvaren sull'arte del combinare gli effetti delle erbe e della fede per prestare cura e conforto. Talim ed i suoi seguaci iniziarono presto ad essere chiamati Druidi oppure Kyermen, dalla parola elfica che significa "preghiera". Nome che ancora oggi li contraddistingue.

A nulla però valse il valore dei Mahtaren né la sapienza dei Kyermen quando la cavalleria pesante di Valleterna, forte di una nuova arrogante religione che si era andata

diffondendo in pochi anni, si presentò ai confini di Neenuvar. Calemor comprese che il proprio esercito non avrebbe retto allo scontro, e parlò con gli inviati di Castamante. Scopri così che i Valniani desideravano ardentemente conoscere il segreto della forgiatura delle armi degli Elfi e, poiché ancora ardeva in lui il desiderio di erudire i Nuovi su quanto il proprio popolo conosceva, acconsentì a far trasferire un gruppo di fabbri Eredi a Valleterna per un centinaio di anni. I fabbri furono scelti fra quelli che più erano disposti a seguire la Nuova Religione. Da allora, però, gli Elfi divennero riluttanti ad insegnare le arti della forgia ai propri discendenti, ed oggi i pochissimi fabbri esistenti a Neenuvar sono quasi tutti Elfi. La nuova fede, comunque, non riuscì ad attecchire nei territori di Neenuvar, fedeli agli antichi precetti religiosi degli Elfi.

Il dominio di Valleterna fu dunque un periodo relativamente tranquillo per Neenuvar, ad eccezione della terribile peste equina che la colpì assieme al resto delle Terre Spezzate. Nemmeno la magia degli Elfi poté nulla contro il morbo terrificante, ma per fortuna la minore concentrazione di abitanti di Neenuvar rispetto agli altri Principati limitò di molto il numero delle vittime. Grazie a questo e alla forte crescita del loro numero, gli Eredi si trovarono ad essere molti di più degli Elfi presenti. Drammaticamente, nonostante gli Antichi fossero immuni alla peste, continuavano invece a morire, e a non nascere più.

Il terribile morbo aveva messo in ginocchio tutte le Terre Spezzate, ma ad uscirne seriamente compromessa fu soltanto l'egemonia valniana, che aveva perso definitivamente il suo punto di forza.

Quando ormai il Principato si era ripreso dall'epidemia, Calemor ricevette una proposta dai D'Urso di Castelbruma che non poteva lasciarlo indifferente: se Neenuvar avesse aiutato i fieri Brumiani nella conquista delle terre valniane e nella restaurazione degli antichi culti, i Neenuvaren avrebbero riavuto la città di Dimora, quella che un tempo era Altamar, e con essa il trono dei propri avi. Lunga fu l'esitazione di Calemor prima di prendere una decisione, poiché la richiesta d'alleanza era giunta da quegli stessi uomini che, tanto tempo prima, avevano costretto alla fuga e condannato a morte il suo popolo. Infine giunse alla conclusione che probabilmente gli odierni Brumiani non ricordavano neppure la tragica vicenda che per gli Elfi era dolorosamente impressa nella memoria e decise di unirsi all'alleanza.

Il Principe era stato convinto dalla benevolenza che caratterizza il suo popolo e dalla professione di fede

brumiana, tanto vicina a quell'antichissimo culto che da sempre gli Elfi professavano.

Così, forte dell'alleanza con Altabrina, oltre che di quella con Neenuvar, Castelbruma marciò verso Dimora, supportata dalle truppe di Calemor. Nei territori di Corona del Re i Neenuvaren erano impegnati come retroguardia, a sud del Mare Bianco, mentre Abelardo D'Urso prendeva d'assalto la capitale. Quando Calemor e il suo contingente, ormai vittoriosi, giunsero alle porte di Dimora e chiesero di entrarvi, il passo venne loro sbarrato dalle guardie brumiane.

In preda alla furia e al rancore fu difficile tenere a freno il desiderio di ripagare l'offesa, ma i figli di Neenuvar erano diversi dai traditori Uomini del Mare che ancora una volta avevano sottratto loro Altamar e tornarono invece sdegnati al proprio Principato. Da allora, i Neenuvaren disprezzarono profondamente il popolo di Castelbruma e, durante i cinquant'anni in cui i D'Urso sedettero sul Trono del Mare, fu forte l'atteggiamento di ribellione verso la Corona, di cui mai si considerarono vassalli. Il destino ripagò i traditori con l'amaro prezzo della sconfitta, e l'alleanza di Brumiani e Brinnici non riuscì a tenere a lungo le redini di territori sempre più riottosi e disgregati.

Così, quando Adriano dei Gastaldi chiese l'appoggio al Principato delle Acque per rovesciare i Brumiani e riunire nuovamente le Terre Spezzate, proponendo di seguire i principi cui Alessandro stesso si era ispirato e consentendo il culto, legale, del vecchio credo, Calemor non ebbe un istante di esitazione. Colse quindi l'opportunità di rimediare al proprio ingenuo errore e concesse il proprio aiuto ai futuri Re. Le guarnigioni nelle province a sud di Dimora vennero devastate dalla furiosa milizia Neenuvaren e i Gastaldi sedettero sul trono.

Nelle tre generazioni in cui i nuovi Re hanno seduto sul Trono di Dimora, i Neenuvaren si sono sempre più convinti che la scelta di appoggiare i Gastaldi sia stata quella giusta. Unico rimpianto di questo Principato è l'aver dato modo alla potente e tentacolare Ecclesia della Tetrade di rinascere ancor più forte. Tale istituzione, con i suoi palesi propositi di reprimere gli antichi culti, è influente e pericolosa, oltre che troppo vicina all'orecchio del Re. Ma la pace che ha regnato in questi anni offre nuove opportunità ed il Regno è ancora giovane per poter davvero stabilire che cosa vi accadrà a breve, o chi sarà in grado di influenzarne le sorti. Lo sguardo accorto e saggio di un Principe centenario e la cristallina, armonica determinazione del suo popolo sembrano mostrare nuove speranze, e grandiose possibilità.

Carriere

MAHTAREN

I Mahtaren sono i fieri combattenti di Neenuvar, parimenti abili con le armi e con la magia e perfettamente in grado di fondere armoniosamente queste arti.

Nonostante ogni Neenuvaren possa prestare servizio come Mahtaren ed addestrarsi secondo le misteriose ed antiche vie che furono degli Elfi, sono soprattutto gli Eredi ad eccellere nell'apprendimento, probabilmente perché le capacità magiche, retaggio del sangue elfico che scorre nelle loro vene, li agevolano in un'arte che è soprattutto equilibrio, senso dell'armonia e comunione con il tutto. I Mahtaren sono abilissimi maestri di spada in grado di operare incantesimi durante il combattimento, tanto che si dice che alcuni addirittura possano fare magia senza smettere di menare fendenti, in un'unica fluida combinazione di attacchi.

DRUIDI

Erboristi e sacerdoti in egual misura, i Druidi (o Kyermen in lingua elfica) seguono spesso i Mahtaren in battaglia allo scopo di potenziare le loro capacità o di assisterli nel caso in cui vengano feriti. Secondo il pensiero degli Elfi ogni essere dotato di acume e pazienza potrebbe potenzialmente divenire un Kyermen, ma solo l'ambiente sereno di Neenuvar rende possibile la comunione con la natura indispensabile per instaurare un contatto sufficientemente stretto.

GUARDIAVIA

Esploratori e custodi delle selve, i Guardiavia sono maestri nelle arti dell'imboscata e del mimetismo, Eredi, Pitti e Uomini che vivono in costante rapporto con la natura affinando l'arte di fondersi con essa. Efficaci nel combattimento in spazi ristretti e nel tiro con l'arco, i Guardiavia possono essere davvero letali se combattono nei pressi di una zona boschiva; ecco perché le immense e misteriose selve neenuvaren, pur essendo funestate da pericolose presenze, riescono ad essere tenute sotto controllo.



PRINCIPATO DI VENALIA



Territorio

Venalia è un piccolo Principato nel centro delle Terre Spezzate. Unico ad essere lambito da tutti e tre i mari, il Principato venale è bagnato dal **Mar Vespero** ad ovest, dal **Mar d'Alba** a sud est e dal **Mar Bianco** a nord est. Oltre a ciò, è stretto a sud dal **Deserto Agrosecco** che si estende verso Meridia e a nord dalle **Palude del Pianto**, che segnano il confine con Neenuvar. La costa occidentale, stretta tra il mare e il minaccioso **Bosco Amaro**, si estende nel vasto e pescoso **Golfo di Vigezia** e si affaccia sulle **Isole delle Spezie**, un piccolo arcipelago scarsamente popolato.

Il centro del Principato è invece occupato dalla catena dei **Monti Secchi**, che all'altezza di Nassilia si trasformano nei **Valenti**, la cui cima è chiamata **Altavetta**. Dagli Opsi e dai Valenti nascono i due fiumi di Venalia: il **Fievole** che è affluente del **Fiume Indaco**, e il **Serpentino** che da Altavetta scende lungo la **Val Serpentina** e prosegue attraversando le paludi di Neenuvar.

Al confine con Corona del Re, le città venali più ad oriente sono lambite dalla temibile **Selva dei Lupi**, una foresta pericolosa e infestata di fiere.

Produzione e Commerci

Venalia è il Principato più piccolo di tutte le Terre Spezzate ad eccezione di Neenuvar, ciononostante è fra i più ricchi grazie agli intensi commerci via terra e via mare e alla rinomata abilità dei suoi mercanti. La terra è fertile ed intensamente coltivata solamente attorno a Vigezia, dove pure si riscontrano problemi a causa della presenza di molti disperati che la città non è in grado di nutrire e, soprattutto, nella Val Serpentina. Il resto del territorio è poco fruttuoso, e la produzione agricola locale basta a sfamare i contadini e a pagare moderati tributi, ma non a coprire il fabbisogno di città vaste ed affollate come quelle venali. Le foreste, estese abbastanza da rappresentare un pericolo per gli insediamenti vicini, ma non abbastanza da costituire risorsa, sono piuttosto ricche di selvaggina ma spesso insicure a causa della presenza di mostri predatori, briganti, disperati o contrabbandieri.

Il Mar Vespero e il Mar Bianco sono pescosi, solcati ogni giorno da piccoli e grandi pescherecci provenienti da Vigezia, Calastea e Candia, mentre nel Mar d'Alba, nella piccola insenatura riservata a Lisandria dalle intimidazioni di Meridia, ai Venali vengono lasciati

solo gli scarti. La posizione isolata di Lisandria, che la pone al centro degli intensi traffici commerciali meridi, la rende una città particolare, molto povera e quasi dimenticata, ma in potenza strategicamente importante.

La produzione agricola non è ciò che rende ricco e prospero il Principato, né ciò che sfama la popolosa capitale Vigezia.

Nei Monti Valentí che incoronano la città di Nassilia viene praticata un'intensa attività estrattiva d'oro, sulle Isole delle Spezie crescono frutti e spezie unici in tutte le Terre Spezzate, inoltre nel golfo di Vigezia ferve l'attività dei pescatori di perle. Lungo i porti del Mar Vespero sorgono infine i migliori armatori che le Terre Spezzate conoscano, e che costruiscono imbarcazioni da carico e da guerra per mercanti e Principi stranieri.

Parallelamente a queste produzioni, nel quadro della ricchezza del Principato non bisogna dimenticare la Compagnia dei Mercanti Venali, una potente corporazione che detiene da secoli il segreto di raffinazione delle materie grezze e magiche indispensabili per l'arte alchemica, erboristica e di forgia. Oltre a questo l'oro venale e l'intraprendenza dei suoi abitanti ha costruito nei secoli una fitta rete commerciale che tocca pressoché ogni Principato, e che, grazie a merci che a volte non toccano nemmeno il suolo venale, arricchisce le casse dei mercanti.

Benché i commerci navali a Venalia siano privilegiati, le strade del Principato sono ben tenute e lastricate. La **Strada del Re**, che giungendo da Meridia si snoda verso Corona del Re, attraversa le città di Calastea, Vigezia, Nassilia e Tabbia; in questa città si incrocia con la **Via Meridiana**, che da Candia scende fino a Lisandria e continua poi lungo la Cost'Elia verso i porti meridi sul Mar d'Alba.

Città Venali

VIGEZIA (30000 ANIME)

Vigezia è la capitale del Principato di Venalia, ed è un centro enorme ed affollato, tanto da essere la seconda città più grande delle Terre Spezzate dopo Dimora. Sede di tutte le nobili famiglie di Venalia e di una larga fetta dei commerci, Vigezia è una città tentacolare, in cui quartieri ricchi e lussuosi si avvicendano a zone malfamate e pericolose in cui pezzenti e farabutti sono padroni.

Affacciato sul suggestivo golfo si trova uno dei palazzi più belli delle Terre Spezzate, simbolo imperituro dell'eccesso di ricchezza ostentato dai nobili venali. Si dice che sulla sommità del Palazzo dei Principi trovi posto un elegante e lussuoso giardino nel quale i cortigiani conversano, giocano ed osservano le navi in arrivo nel golfo e nell'enorme porto.

La zona portuale, caotica e fiorente, è il centro nevralgico della città e vi si trovano anche il grande Archivio Tributario, in cui si tiene nota di tutti i commerci del Principato e che viene gestito, tradizionalmente, dal Principe in persona; la maestosa Cattedrale del Devoto Tideo che fu dono dei nobili venali all'Ecclesia della Tetrade, e il Palazzo del Conio,

in cui su mandato del Re vengono forgiati Scudi e Corone in circolo per tutte le Terre Spezzate.

Intorno al porto e al Palazzo dei Principi si snodano inoltre i cinque quartieri ricchi di Vigezia, controllati rispettivamente da una delle nobili famiglie e fulcro della civiltà venale, oltre che famosi per le loro stravaganze ed eccentricità fastose. È all'interno di questi quartieri che si trovano le botteghe artigiane più alla moda e in cui avvengono la maggior parte dei giochi di potere e degli intrighi di palazzo del Principato. Per questo la zona portuale nella sua interezza viene fortemente pattugliata dalla Milizia,

Desdemona Alcestidi, nipote di Basilio X e sua erede designata

anche a costo di lasciare a sé stesse zone in cui la criminalità è più sviluppata e in cui gli uomini onesti stentano a sopravvivere. Non di rado, infatti, l'indigenza trasforma i poveri e i disperati in briganti di strada, dando persino vita a bande organizzate che operano lungo la Strada del Re e nella vasta area fuori le mura in cui giornalmente si tiene il mercato.

Il grande mercato che un tempo era ospitato nella zona portuale, è stato recentemente spostato al di fuori della città per far fronte alle sue imponenti dimensioni e ai continui problemi di ordine pubblico. Da allora noto come il **Grande Mercato d'Oltremura**, questo bazar è frequentatissimo in ogni periodo dell'anno e ospita anche carovane di una certa entità garantendo una vasta area per l'accampamento.

Indipendentemente dall'agio del quartiere in cui si viva o si trovi alloggio, a Vigezia esiste un assortimento vastissimo di taverne e bordelli a portata di ogni genere di gusto e tasca. Le locande nei quartieri intorno al porto sono rinomate per l'accuratezza dell'arredamento e per la qualità dei cibi offerti alla clientela; inoltre si dice che nei quartieri nobiliari trovino posto case di piacere in cui donne bellissime e di ogni razza sono pronte, per la giusta somma, a soddisfare ogni desiderio. Ma le possibilità di svago e divertimento di questa città sono in realtà innumerevoli, e variano dalla sontuosa taverna in cui vengono serviti i rari e rinomati distillati brinnici, alla squallida bettola in cui si può scommettere sulla vita di un cane, di un gallo, e persino di un uomo.

Rinomata e temuta in tutte le Terre Spezzate, la flotta da guerra di Venalia è un'istituzione antica che risale all'arrivo dei Niviani da ovest nove secoli or sono. La flotta mantiene la pace nel Golfo di Vigezia e pattuglia costantemente la costa; sfortunatamente, a causa della mole delle sue imponenti navi da guerra, si trova spesso in difficoltà nel contrasto con i veloci vascelli predatori dei pirati, che riescono a colpire in maniera mirata aggirandoli e sparendo prima del loro arrivo in zona.

CANDIA (10000 ANIME)

Candia è la città venale più grande dopo Vigezia, un importantissimo porto sul Mar Bianco e la sede dei mercenari della Compagnia degli Scudi d'Argento, che addestra i propri guerrieri in una piccola fortezza che si affaccia sul golfo. Questa città estesa che commercia attivamente con Bianco Porto, Anyalon, Castamante e, soprattutto, Dimora, ricopre non solo un ruolo economico di rilievo, ma anche una posizione importantissima per la difesa del Principato. Da Candia partono infatti miliziani e mercenari per la città di Nassilia e per la protezione della Via Meridiana, oltre che per combat-

tere le creature che dalle paludi scemano a funestare le campagne settentrionali nella Val Serpentina.

A Candia è inoltre presente anche la succursale cittadina della scuola di magia, in cui i futuri accolti vengono esaminati. I Maestri preferiscono questa città alla caotica Vigezia, sia per la maggiore tranquillità che per la vicinanza con La Spina.

CALASTEIA (3000 ANIME)

Calasteia è un centro di solare bellezza, vivace e produttivo, ma è anche la cittadina che più duramente viene colpita dagli attacchi dei Pirati delle Isole. Nonostante la piccola dimensione, il porto vanta infatti la presenza di numerosi mercanti provenienti anche da Meridia e di viaggiatori che percorrono la Strada del Re.

Sull'isola di fronte al golfo, nota come Isola di Cardamomo, è fiorente la coltivazione e la raccolta di spezie ed ha sede un piccolo ma suggestivo porticciolo. Calasteia risente della vicinanza con la capitale di Meridia, Piazza del Sole. Per questo, ed a causa dei rapporti fra i due Principati, con tensioni che affondano nella storia, mantiene un'elevata guarnigione di stanza e fortificazioni contro possibili attacchi.

LISANDRIA (2000 ANIME)

La città di Lisandria, che nel suo passato merida ricoprì un ruolo di rilievo nelle sorti del Principato, oggi risente della vicinanza con la città di Irradia, che ne limita fortemente i commerci e lo sviluppo. Per questo, ed a causa della sempre viva minaccia di un'invasione da sud, i miliziani di stanza sono sempre numerosi, e le fortificazioni vengono tenute in stato di continua efficienza.

Ma Lisandria è soprattutto una città povera e sofferente, che subisce le ingerenze della potente flotta merida nel Mar d'Alba e i cui commerci sono scarsi e poco fruttuosi; gli stessi pescherecci sono costretti a gravitare solo nel golfo poco pescoso e sovra sfruttato.

Per questo l'indigenza è un male diffuso, e gli abitanti di Lisandria nutrono grande malcontento verso i Meridi. Di contro, a causa della fame e degli stenti, questa città è stata un raro terreno fertile per la predicazione del culto della Tetrade, e la gente risponde alle difficoltà affidandosi alla religione e alla speranza che i nobili compiano un qualche atto di forza che riapra le vie marittime e riporti Lisandria ai fasti di un tempo.

NASSILIA (1000 ANIME)

Nassilia è un piccolo centro situato sulle colline ai piedi dei Valentini, nato intorno all'intensivo sfruttamento delle miniere d'oro che affondano nei fianchi delle

montagne. A causa della sua ricchezza e del passaggio della Strada del Re, Nassilia è fortemente fortificata e vanta un notevole numero di miliziani e mercenari di stanza. Frequenti sono infatti gli attacchi di briganti e malignomi che funestano la regione e i sentieri che scendono dalle miniere per portare l'oro in città. Il Forte Aureo, al centro di Nassilia, custodisce il prezioso metallo in attesa delle spedizioni, e si dice che sia il luogo più protetto del Principato e forse delle intere Terre Spezzate, e che alcuni Maestri de La Spina siano sempre presenti all'interno del palazzo.

TABBIA (1000 ANIME)

Tabbia è una cittadina fortificata sul confine con Corona del Re, ai margini della Selva dei Lupi. Nonostante sia un centro molto piccolo, Tabbia ricopre un ruolo strategicamente importante, essendo il primo centro abitato di Venalia giungendo da Dimora sulla Strada del Re, e ospita infatti il cosiddetto Fermo della Milizia. Si tratta in effetti di una guarnigione di miliziani che si occupano di controllare le carovane ed i loro carichi, in ingresso o in uscita, e che, almeno così si maligna, ispezionano ogni merce alla ricerca di un valido motivo per sequestrarla. Sono inoltre incaricati di proteggere la Strada del Re e di combattere il contrabbando che, a dispetto delle ferali creature che vi abitano, usa la foresta come snodo sicuro dei traffici per Candia, Lisandria e Bianco Porto.

Terre Selvagge

Oltre alla presenza di creature selvagge e briganti che funestano le strade carovaniere, e di pirati che saccheggiano i mari, esistono luoghi particolarmente pericolosi ed impervi che mettono duramente alla prova il coraggio e l'abilità dei mercanti che si avventurano fuori dalla Strada del Re, o che richiamano uomini senza molto da perdere alla ricerca di preziose materie grezze.

Le Paludi del Pianto, che si estendono a nord-ovest di Candia e a nord di Vigezia lungo il confine con Neenuvar, costituiscono un luogo giustamente temuto dai viaggiatori, che se ne tengono ben lontani. Al suo interno si narra di attacchi da parte di **uomini orribilmente mutati e deformati** ai danni degli avventurieri. Si vocifera inoltre che essi sarebbero l'oscura progenie del disperso esercito degli Uomini del Mare mandato nell'antichità ad invadere Neenuvar ed intrappolato nella palude creata magicamente dagli elfi a questo scopo.

Luogo giustamente temuto è la **Selva dei Lupi**, dove mostruose creature bestiali sciamano indisturbate rendendo peraltro pericoloso il passaggio perfino sulla Strada del Re.

Sui **Monti Secchi** si parla di avvistamenti di creature macilente ed avvizzite eppure potentissime e di indole malvagia, ma quasi nulla si sa sul loro conto poiché pochi sono coloro ad essere tornati indietro dopo averli veduti.

Nelle profondità dei **Monti Valentí**, ricchi di giacimenti aurei, si annidano i malignomi, creature malvagie ed infide che rendono difficoltosa sia l'attività di estrazione che il passaggio per la Strada del Re. Si dice che queste creature siano molto silenziose ed intelligenti, abili nell'uso dei Veleni e del sotterfugio. Per tutti questi motivi sono particolarmente pericolosi e cacciati senza sosta dalla Milizia del Principato e dai Mercenari.

Ormai da alcuni anni appare certo che alcune bande di pirati abbiano preso base su alcune delle **Isole delle Spezie**, depredando imbarcazioni mercantili provenienti da tutte le Terre Spezzate, Venalia inclusa. Nonostante questo problema affligga i commerci da parecchio tempo, il Principato non è ancora

“... briganti che funestano le strade carovaniere...”

riuscito a sradicarne definitivamente la fastidiosa presenza.

Nel **Bosco della Spina**, a sud di Candia, si trova la **Torre della Scuola di Magia di Venalia**, chiamata **La Spina**. Pochi che non siano stati ammessi in qualità di allievi vi hanno accesso e quasi nulla si sa su ciò che avviene al suo interno. Benché il popolo vociferi di creature pericolose che si aggirano nella selva a protezione della scuola.

Società Venale

I termini maggiormente atti a caratterizzare gli abitanti di Venalia sono poliedricità e sofisticazione. Per i Venali, Uomini della Sabbia o Niviani che siano, non vi è nulla che non desti interesse o che non vada approfondito e conosciuto al meglio, dalle inclinazioni ed i gusti dei singoli, ai costumi e le culture dei popoli. Un Venale è sempre pronto a sostenere una conversazione parlando delle bellezze del proprio Principato e dei propri viaggi e interessi, senza però mai dimenticare di ascoltare ciò che il proprio interlocutore ha da dire sui propri. Inoltre tiene molto al garbo ed alla cortesia, soprattutto con gli sconosciuti, etichetta che però abbandona con discreta gradualità per condurre il rapporto verso un livello di amicizia e reciproca conoscenza, sempre entro i termini da lui stesso stabiliti. Nondimeno egli sa che sono i fatti a parlare più e meglio delle parole, perciò prima di accordare la propria fiducia si assicura sempre che un sano e bilaterale vincolo, spesso economico, accompagni il grado di affidabilità ed amicizia.

Le classi sociali a Venalia non sono rigide ed è comune che mercanti ricchi e potenti o maghi di una certa fama, seppur non di sangue nobile, vengano ammessi a Corte e possano guadagnarsi ruoli di eccezionale prestigio. Non di meno terre e titoli vengono concessi per meriti personali, e poiché la produttività è il primo indice di successo anche e soprattutto per i blasonati, il concetto di nobiltà decaduta in questo Principato è assolutamente estraneo e privo di significato.

Il discrimine sociale più forte è, in aggiunta alla ricchezza, il viaggio. Chi si possa permettere di viaggiare per diletto o per affari gode di rispetto e prestigio, e l'appartenenza allo strato più basso della società è spesso associato all'immobilismo; solo il popolino, i contadini e i pezzenti rimangono legati alla terra o alle vie di una città per tutta la vita.

Il lavoro, ma soprattutto il guadagno, sono valori molto forti che rendono i Venali un popolo in continuo movimento, produttivo e vivace.

La vita dei Venali non è certo solo duro lavoro, anzi il divertimento e lo svago, così come il buon cibo, sono considerati necessari alla conduzione di un'esistenza regolare e fruttuosa, nonché al conseguimento di maggiori profitti. Per questo motivo Vigezia, come tutte le altre città di Venalia, fatta eccezione per Lisandria, organizza regolarmente grandi giochi e banchetti che possono durare anche intere decadi. Nei giorni di festa è uso colorare le strade con addobbi

vistosì, abbigliarsi con maschere di ogni sorta, sfoggiare abiti costosi ed assistere a spettacoli e rappresentazioni teatrali, sia tragiche che comiche, amatissime dai Venali. Le celebrazioni di questo genere avvengono in città o in grandi bazar allestiti fuori dalle mura in cui girovaghi, saltimbanchi, artisti e mercanti stranieri intervengono per il diletto sia popolare che nobiliare. In tali occasioni, infatti, gli appartenenti alle diverse classi sociali si mischiano tra di loro, e membri del volgo e della nobiltà partecipano indistintamente a giochi, banchetti e divertimenti, celati da maschere che ne occultano le sembianze.

Accade che, in tali occasioni, la liceità delle maschere ed il contesto festoso e libertino dia sfogo ad incontri amorosi clandestini quanto fugaci, in cui l'anonimato è signore. I bastardi che sono frutto di tali unioni sono chiamati dal volgo "Figli della Gazzarra", e quasi mai, a differenza degli altri Principati, a Venalia avere o essere un figlio illegittimo è considerato sconveniente o scandaloso.

La tradizione del travestimento, pressoché unica e considerata scostumata e stravagante dagli stranieri, ha in realtà un profondo significato nella cultura venale, e facilita gli sviluppi commerciali e l'ascesa alle alte sfere di chiunque abbia ardimento e ricchezza da sfoggiare. Infatti, se le feste private attraggono un numero limitato di convitati, spesso e volentieri già conosciuti, durante le celebrazioni mascherate ogni uomo non è in grado di riconoscere il proprio interlocutore, dovendo quindi basarsi sia per la conoscenza che per le contrattazioni sugli unici elementi di informazione disponibili: la ricchezza ed il gusto nel vestire, l'arguzia e l'amabilità nel conversare. La valutazione del prossimo perde dunque ogni pregiudizio, ed un nuovo mercante sconosciuto e in ascesa ha la possibilità di guadagnarsi favori, commerci e amicizie importanti. Chi può abbigliarsi con ostentata e fine ricercatezza e portarsi con scioltezza e capacità dimostrerà senza ombra di dubbio il proprio status ed il proprio talento. Viceversa colui che si rivelerà banale ed artefatto otterrà solamente discredito e perderà l'occasione di nuovi affari, o addirittura comprometterà i propri benefici. Questa opportunità può essere colta da tutti coloro che abbiano la possibilità di farlo, dai cittadini ricchi e potenti in cerca di affari lucrosi e nuove conoscenze, agli stranieri desiderosi di inserirsi al meglio all'interno della società venale. Alcuni mercanti minori arrivano a giocare tutto in queste occasioni mettendo sul piatto la propria ricchezza, il proprio nome e certamente buona parte del proprio futuro.

L'intrattenimento è considerato un simbolo dello status sociale conseguito, pertanto ogni famiglia e ogni uomo che abbiano a considerarsi sociali sono obbligati ad investire parte della propria ricchezza per accogliere e

sollazzare quanti più convitati possibile. Di contro tale favore verrà certamente restituito con altrettanti inviti in occasione di feste organizzate da altri; invitare qualcuno ad una festa e non essere successivamente ospitato è considerato gesto di grande offesa, e non di rado sprovveduti mercanti stranieri hanno visto affari andare in fumo per non aver rispettato queste regole d'etichetta.

I Venali, il popolino come l'agiata nobiltà, sono molto attenti nel giudicare ognuno di questi avvenimenti e per questo buona parte del consenso riscosso da un Principe presso il popolo, o da un singolo presso i propri conoscenti, poggerà sulla base di quanto magnifiche ed opulente saranno le celebrazioni da lui stesso indette. Non si creda tuttavia che la forma e l'etichetta contino più della sostanza; è risaputo infatti che i Venali apprezzano il cibo di qualità raffinata, amano il ballo e la musica con ogni genere di strumento e le arti in genere. Ne consegue che i venali sono anche mecenati straordinariamente generosi; musicisti e cantastorie affollano in ogni giorno dell'anno le vie delle principali città in cerca di un anfitrione, mettendo in scena, anche per strada se necessario, la propria arte a beneficio di tutti. I migliori fra di essi vengono ammessi alla Corte del Principe e delle famiglie nobili, assicurandosi lusso ed agiatezza senza pari almeno fino a quando sono in grado di rimanere nelle grazie del proprio generoso protettore.

Le famiglie nobili di Venalia basano sempre parte della propria opulenza sui commerci, e costituiscono insieme a liberi mercanti ed artigiani una rete eterogenea di ricchezza ed influenza i cui rapporti variano in continuazione, in un gioco di alleanze che per i Venali è quasi un vezzo sociale. Su tutto questo il Principe regola e in parte monopolizza la politica e gli accordi, ultimo giudice su chi assurga a nuova gloria e chi sprofondi nel fango della povertà o della mediocrità.

Tutte le famiglie risiedono a Vigezia e frequentano la Corte, benché anche i nobili siano abituati a viaggiare e a trascorrere anche lunghi periodi nelle altre città del Principato o in terre straniere.

Le città sono governate da funzionari di palazzo, nobili o meno, designati dal Principe e la cui influenza è proporzionale alla popolazione e ai tributi versati nelle casse venali. I centri abitati sono sempre fortificati e posseggono una propria guarnigione di Miliziani addetti alla difesa, al controllo dei commerci e all'esazione delle tasse. I nobili di sangue di rado si dedicano alla guerra e occupano ruoli di carattere militare, i Cavalieri di sangue sono rari e si dedicano in gioventù al viaggio, ai tornei e alla diplomazia per servire il Principato come ambasciatori e dignitari di corte in età più avanzata. Ogni nobile che si rispetti viene invece iniziato alle arti della navigazione, ed è

consuetudine che serve presso una nave della propria flotta o in quella di una famiglia alleata negli anni della sua prima adolescenza.

Le Famiglie nobili di Venalia sono:

ALCESTIDI

La famiglia Alcestidi, da cui proviene il Principe Leandro Alcestidi, affonda le proprie origini in una delle antiche tribù di Uomini della Sabbia che fin dal tempo degli Adusti abitarono Venalia. Relativamente in ombra durante tutte le dominazioni straniere, in linea con la condotta dell'intero Principato, essa deve la sua fortuna all'essere stata la prima a cogliere l'opportunità rappresentata dalla magia introdotta dai Niviani. Legandosi fin dall'inizio con loro e con la famiglia Pelagi ottenne progressivamente potere e riconoscimenti fino a vedersi attribuita la conduzione della Scuola di Magia de La Spina, attualmente sotto il Rettore Brito Alcestidi.

Non solo gli Alcestidi hanno da sempre accolto favorevolmente l'integrazione razziale, mischiando il proprio sangue con quello niviano, ma praticano una linea di successione paritaria a turno umana e niviana alla conduzione de La Spina. Il motto degli Alcestidi è "**Siderum Vis**", il loro stemma è il veliero dorato su campo quadripartito nero e viola.

CIPRIDII

I Cipridi sono l'unica famiglia di indole spiccatamente guerriera del Principato. Acuti e determinati, tengono in pugno dalla sua fondazione la Milizia, attualmente tramite il Comandante Evandro Cipridi. Questa loro ferrea indole non cancella in alcun modo l'amore tipicamente venale per il denaro, tanto che hanno ottenuto all'atto dell'indipendenza le maggiori concessioni per lo sfruttamento delle miniere d'oro intorno a Nassilia. Della loro storia si ricorda, sebbene sia spesso taciuto, il primo Arconte della allora Provincia Venale durante l'Impero del Fuoco, Ermete Cipridi.

I Cipridi da sempre rifiutano

l'ingerenza dei Niviani nei loro affari, affascinati da essi ma altrettanto intorpiditi dalla loro incontrastata influenza, pertanto la linea di successione dei Cipridi è rigorosamente umana.

Il motto degli Cipridi è "**In hostem Ruit**", il loro stemma è uno scudo dorato su campo bipartito nero e viola.

GALATEI

La famiglia Galatei può di buon grado dirsi un prodotto della società venale a tutti gli effetti. La sua origine risale infatti ai tempi dell'indipendenza del Principato, durante i quali i Galatei trovarono fortuna nel commercio delle opere d'arte conseguenti allo sviluppo repentino della cultura venale. Grazie alle abilità commerciali, accompagnate da un grande amore per l'estetica e le arti, i Galatei sono apprezzati e ricercati sia per affari che per mecenatismo. La moglie del Principe Basilio X è una rinomata artista, Filomena Galatei.

I Galatei hanno, fin dal loro ingresso a corte accolto favorevolmente l'integrazione razziale, mischiando il proprio sangue con quello niviano.

Il motto dei Galatei è "**Supra Vires Audaces**", il loro stemma è uno scudo quadripartito in cui si alternano il veliero oro in campo nero e un liuto d'argento in campo viola.

PELAGI

La genesi dei Pelagi affonda le proprie origini nei secoli: si tratta infatti dell'unica famiglia nobile di Venalia interamente e stabilmente composta da Niviani. Questa usanza trova il suo fondamento al tempo del Regno del Sole, quando il grande Artemio Pelagi, fondatore della famiglia, ottenne dal nuovo sovrano il titolo nobiliare ed il permesso di praticare liberamente la magia. Inoltre, benché i Pelagi siano noti per essere profondi conoscitori di usanze di ogni terra e popolo, il loro sangue si è mantenuto puro ed



Magno Demone Cipridi,
solito definirsi
"il Prudente, il Divino, il Virile"

inalterato nel corso dei secoli, tanto che l'orgoglio niviano degli esponenti di questa famiglia è risaputo ed esemplare. Unica eccezione fu costituita dal figlio di Artemio Pelagi, sposato alla figlia di Alessandro. Ma entrambi morirono prima di generare figli, e da allora non si sono più verificate unioni miste. Oggi la Famiglia Pelagi mantiene una fortissima influenza sull'intero Principato gestendo, direttamente o indirettamente, tutti gli scali portuali presenti sul territorio.

Il motto dei Pelagi è "**Per Ardua Ardens**", il loro stendardo è un piccolo sole dorato su campo nero.

ZENAIDI

Ultima famiglia assurta a al rango nobiliare, gli Zenaidi nascono ufficialmente a seguito dell'insediamento dell'attuale Principe, benché il loro nome sia stato protagonista della storia commerciale locale e, anche nel passato, abbia coperto ruoli di un certo prestigio senza però raggiungere i vertici del potere. Il fondatore, Duilio Zenaidi, è un uomo schivo e riservato, sempre impegnato a gestire i propri lucrosi affari al grande Mercato di Oltremura, che gestisce direttamente.

Gli Zenaidi, tradizionalmente Umani e Niviani, fanno risalire la propria origine alla corte degli Alessandridi, benché si siano trasferiti da Meridia a Venalia ormai da secoli.

Il motto degli Zenaidi è "**Spatium Non Obest**", il loro stendardo è la piuma bianca su campo nero e giallo.

Tradizionalmente il rapporto dei Venali con la religione è piuttosto tiepido, anche a causa dell'influenza niviana. Sulla carta il Culto della Tetrade è la religione ufficiale cui Venalia strettamente si attiene nell'etichetta, ma in realtà ogni culto è tollerato fino a che non turba lo status quo. I preti pellegrini giunti a Venalia da Valleterna trovarono un terreno arido su cui far attecchire il seme della Tetrade, ma vennero comunque accolti con rispetto e, a partire dalla dominazione valniana, profumatamente sovvenzionati. Il Principato finanzia infatti l'Eccelesia Tetradica affinché la reputazione religiosa di Venalia sia sempre immacolata, e si dice che la storia dell'unico Devoto venale (il **Devoto Tideo**) sia quantomeno lacunosa e dubbia, sebbene gli stessi Valniani riconoscano che non v'è un Principato che abbia bisogno di guide spirituali quanto Venalia. Fa eccezione a questa realtà la cittadina di Lisandria dove, a causa della situazione precaria della popolazione, il culto della Tetrade è piuttosto diffuso come unico sostegno nella miseria.

Storia di Venalia

La storia di Venalia ha origini piuttosto recenti: il Principato è infatti indipendente solo dal 1125 e formalmente riconosciuto dall'insediamento di Adriano dei Gastaldi sul Trono del Sole. Tuttavia molti sono gli avvenimenti che meritano di essere menzionati, risalenti agli albori della civiltà nelle Terre Spezzate.

Quando gli Adusti giunsero dal deserto, molte tribù si spinsero a nord della Valle del Patrio e dei Monti Secchi, nelle più settentrionali e fertili terre che oggi appartengono ai Venali. Erano i tempi in cui i Re della Primavera governavano saggiamente, mentre gli Uomini della Sabbia costruivano le prime città di Fanos e Calastea e combattevano dure lotte per la sopravvivenza con le mostruose creature che infestavano i territori.

Le tribù venali, pur venerando il principio del Fuoco e possedendo alcuni rudimenti di magia, erano impreparate all'enorme potere distruttivo che gli sciamani meridi avevano sviluppato, così fu ben misera la resistenza opposta quando Crisostomo I giunse per conquistare e unire tutte le tribù in un unico regno: **l'Impero del Fuoco**.

Sotto l'egemonia dell'Elarca vennero esplorate le fertili terre a nord e fondate le città di Candia e Vigezia, dove Oreste Cipridi, primo Arconte della Provincia, fissò la sede del governo locale.

Periferia estrema di un vasto territorio, Venalia era lontana dal centro di potere politico e religioso, e mentre nelle province di Meridia e Salamandra (che formavano l'attuale Principato merida) fiorivano gli studi sulla magia, i Venali si dedicavano principalmente allo sviluppo di un'antica tecnica adusta di trattamento dei materiali grezzi per facilitarne la conservazione e la lavorazione, ponendo le basi per l'arte che ne avrebbe segnato la fortuna economica: la Raffinazione.

Nonostante i secoli dell'Impero del Fuoco siano caratterizzati da una totale subordinazione al governo di Salamandra, dalla pesante ingerenza religiosa esercitata dall'emissario dell'Elarca, la Voce del Fuoco, e dai pesanti tributi imposti, questo fu un periodo di pace e di relativo benessere per la regione. Fu quindi naturale per i Venali opporsi con ogni forza ai brutali Uomini del Mare, giunti a minacciare una società antica e consolidata.

Il momento dello scontro fra le forze di Venalia, avanguardia dell'esercito dell'Elarca, e le orde di conquistatori del nord viene considerato da molti sapienti la genesi dell'avversione di questo popolo per la guerra. La violenza delle battaglie di conquista e la bruciante sconfitta subita dai difensori vengono ancora oggi annoverate con vergogna e costernazione.

A dispetto di ogni aspettativa la dominazione degli Uomini del Mare fu tutto sommato tollerabile, almeno fino all'arrivo dei Niviani. I duri tributi da versare e le leggi cui sottostare non erano per i Venali troppo diversi da quelli imposti dagli Eliarchi, e il pesante divieto di fare magia che a Meridia influì profondamente sulla società, a Venalia comportò cambiamenti non significativi.

Fu questo il primo periodo di espansione dei traffici commerciali verso le Terre Spezzate, grazie soprattutto ai porti di Vigezia e Candia. E' inoltre da ascrivere a quest'epoca anche lo sbocciare dei primi desideri di indipendenza da Meridia, la cui società si andava sviluppando in modo assai diverso da quella venale.

Il Dominio del Mare durò per poco meno di quattro secoli, tempo in cui Venalia consolidò la propria supremazia nella gestione dei traffici commerciali e rafforzò la propria identità culturale, cullando il desiderio di riscattare il proprio passato, in attesa di una svolta.

La svolta giunse nel 198, quando nel Golfo di Vigezia " ...a bordo di navi lunghe e larghe, con chiglie appuntite in grado di tagliare le onde e vele gonfie dei venti del mare dell'ovest..." sbarcò un popolo di pacifici viaggiatori dalla pelle eburnea: i Niviani.

Pratici, disillusi, astuti e materialisti, nonché marinai ed artigiani eccezionali, i Niviani ripagarono l'ospitalità venale condividendo le rivoluzionarie conoscenze in campo marittimo e consigliando mercanti e politici, forti di un'altissima tradizione di pensiero. Nel rispetto delle imposizioni dei Re del Mare il popolo in viaggio si limitò invece nell'arte magica, in cui molti dei suoi esponenti eccelleverano. Ma nonostante l'accortezza dei Niviani e la loro dimostrazione di civiltà, nei rozzi Uomini del Mare nacquero sentimenti di odio e di intolleranza razziale tanto forti da causare vere e proprie persecuzioni ai danni dei "Pallidi". Così, mentre i commerci venali esplodevano grazie all'introduzione della navigazione veloce, i Niviani erano costretti a nascondersi e ad agire nell'ombra, protetti dalla benevolenza e dall'apertura di pensiero degli Uomini della Sabbia. Fortunatamente l'entusiasmo iniziale della "caccia al pallido" scemò in fretta, limitandosi a fastidiose discriminazioni; gli Uomini del Mare avevano scioccamente smesso di considerare i nuovi arrivati una minaccia a causa della loro scarsa predisposizione, sia fisica che sociale, alla guerra e al combattimento.

Non passò molto tempo prima che alcuni Niviani di pensiero radicale, in disaccordo con la condivisione indiscriminata del sapere e la sopportazione di angherie razziali sempre più evidenti, si unirono in un clan e partirono alla volta dei Monti Secchi per colonizzare un nuovo territorio e fondare una propria

città. Intento della spedizione era quello di chiudersi in un isolazionismo che permettesse loro di vivere pacificamente difendendo la propria identità culturale, ma né delle carovane né della nuova civiltà si ebbe più notizia, e i Niviani di Venalia si rassegnarono alle voci che volevano i loro consanguinei morti a causa delle creature selvagge, delle asperità del territorio o dei briganti che già funestavano il Deserto Agrosecco.

Il nuovo popolo si adattò perfettamente alla società delle province meride, popolò le città venali e si trasferì progressivamente anche nelle città di Piazza del Sole ed Ambra. Vessati dal divieto di fare magia i curiosi Niviani si dedicarono con successo all'artigianato, al commercio, e a due arti a loro sconosciute di cui sarebbero presto diventati maestri, l'Alchimia e le segrete tecniche della Raffinazione.

Nel 361 giunse a Vigezia un giovane Arconte di origini meride, un uomo forte ed ambizioso che un giorno sarebbe stato chiamato "il Difensore degli Uomini". **Alessandro** era stato inviato nella remota provincia in seguito a macchinazioni politiche, ma la sua immediata curiosità per le usanze venali e l'amicizia personale che lo legò a famiglie niviane contribuirono in modo significativo alla sua gloriosa ascesa.

I Venali appoggiarono i desideri di conquista di Alessandro e finanziarono parte della sua campagna militare, iniziando la costruzione di una flotta da guerra come mai se ne erano vedute prima, una flotta che mettesse a frutto le nuove conoscenze introdotte dai Niviani. Il ricordo dei Venali va dunque ad **Artemio Pelagi**, che realizzò e condusse in mare l'armata navale di Alessandro, sconfiggendo gli Uomini del Mare e ripagando il popolo venale delle angherie subite. Si dice addirittura che quando il Difensore degli Uomini visionò i progetti della nave ammiraglia, la "Volontà del Sole", commentò soddisfatto che il Mare Interno si sarebbe arrossato del sangue dei nemici e che, una volta re, avrebbe cambiato il suo nome in Mare Scarlatto. Ma le cose andarono diversamente, e quando i Venali giunsero con l'imponente flotta alessandrina, le imbarcazioni degli Uomini del Mare opposero una ridicola resistenza e quindi ripiegarono in porto per arrendersi. Il mare quel giorno fu solo bianco di schiuma, e Alessandro per celebrare l'episodio ed onorare il genio niviano, ribattezzò il mare interno come: Mar Bianco.

Ma Alessandro riconobbe ai Niviani anche ben altri benefici, investì alcune delle famiglie più ricche e potenti di titoli nobiliari e terre, e diede in sposa la propria figlia minore al figlio di Artemio Pelagi, un giovane niviano di nome Febo. Da allora i Niviani mischiarono il proprio sangue con quello degli Uomini della Sabbia, generando stirpi che ancora oggi dominano sul Principato. Solo l'antica famiglia dei Cipridi,

tradizionalista e radicale, non accettò mai matrimoni misti e mantenne intatto il sangue del "popolo in viaggio".

Il Regno del Sole segnò una vera e propria età dell'oro. Da una parte esso fluiva a fiumi nelle casse venali, in poco tempo strettamente legate ai nuovi venuti, grazie ai fiorenti commerci favoriti dalla pace del regno e da un efficiente sistema stradale introdotto da Alessandro. Dall'altra il prezioso metallo veniva scoperto in ricche vene presso i Monti Valentí ad est di Vigezia, lungo i costoni si aprivano miniere costantemente sorvegliate da armati, e ai piedi dei monti si andava formando il piccolo borgo fortificato di Nassilia.

La morte di Alessandro, giunta nel 418 per sprofondare nel caos le Terre Spezzate, colse il Regno impreparato, e l'anarchia generata condusse i Principati verso il periodo noto come i Secoli Bui. Venalia rimase la provincia settentrionale di Meridia, ma i potenti mercanti tennero viva l'economia del Principato, e così come nobili e Cavalieri cercavano di imporsi con la forza nei territori, i coraggiosi carovanieri venali mettevano a rischio il proprio denaro e la propria vita per mantenere attivi i commerci. Il coraggio venale diede i suoi frutti, e i tempi apparvero giusti per l'agognata indipendenza da Meridia; così i nobili al potere sedavano debolmente le rivolte contro la Corona Merida, e allo stesso tempo fomentavano il popolo, finanziando i ribelli. Le voci di padri missionari che predicavano una nuova religione profetizzata a Valleterna furono ignorate in virtù di obiettivi ardui e ambiziosi; così il **Profeta della Tetrade, Castamante**, aveva già conquistato Corona del Re quando i suoi piani si volsero a Venalia. Ma i diplomatici venali riuscirono comunque a vedere lontano, e prima dell'invasione armata dei potenti Cavalieri valniani che avrebbe messo in ginocchio il Principato, fu abbandonata ogni velleità d'indipendenza e trattata la pace con il "Campione del Glorioso". Venalia si sottomise così quasi senza combattere, grata di avere una nuova pace al prezzo di un Signore diverso cui pagare i tributi.

Nei primi anni del decimo secolo, in piena dominazione valniana, un terribile morbo imperversò per le campagne venali colpendo i cavalli e portandoli rapidamente alla morte. Ma quando la Peste Equina sembrava essersi placata nei territori meridionali delle Terre Spezzate, nuovi focolai nacquero a Valleterna per poi propagarsi velocemente in tutto il Regno. Nel decennio nero tra il 973 e il 983 il morbo iniziò a contagiare anche gli uomini, e i cavalli che non morivano di malattia venivano bruciati dalla folla in preda al panico. Le città si svuotarono e le Terre Spezzate tutte furono messe in ginocchio. Ma i Venali cercarono di reagire immediatamente alla catastrofe, e seppero vedere lontano per costruire ricchezza in risposta a

quella che si annunciava come la peggiore recessione di sempre. La totale assenza di cavalli fu in breve sostituita, nel commercio carovaniero, da buoi e asini, ma nuove prospettive si erano aperte soprattutto per il commercio marittimo; forti della propria supremazia navale, i Venali incrementarono la propria ricchezza fronteggiando la mancanza equina con navi leggere e veloci per merci e passeggeri.

Di contro la Peste Equina aveva indebolito tutti i Principati, Valleterna aveva perso il suo primato militare, Meridia mostrava il fianco alla tanto agognata indipendenza: i tempi erano maturi per la secessione.

Inaspettatamente furono proprio i tanto disprezzati Uomini del Mare a creare l'occasione propizia. Approfittando della debolezza valniana i nobili di Castelbruma, Altabrina e Neenuvar si erano uniti per rovesciare il Tetrarca e, soprattutto, bandire il Culto della Tetrade e restaurare l'Antico Culto. Le Terre Spezzate furono nuovamente sconvolte dalla guerra, e in breve sul trono di Dimora sedette un "Re della Bruma", **Abelardo d'Urso**. Venalia cedette le armi al nuovo potere, mentre Meridia resistette e non si piegò, ma aveva comunque perso la sua provincia settentrionale.

Meridia avrebbe dovuto combattere contro gli uomini del Re oltre che contro i ribelli venali per riprendersi i suoi territori.



il Gran Contabile Kiro da Calastea

In pochi anni apparve chiaro che il Trono brumiano era traballante e destinato a cadere in fretta: la popolazione era già troppo devota ai Quattro Dei per piegarsi alle repressioni religiose, e persino gli alleati di Neenuvar ritirarono il proprio appoggio dopo la presa della capitale, che non fu loro restituita a dispetto degli accordi presi. A fronte di mille focolai di rivolta a Valleterna e Corona del Re, Re Abelardo D'Urso fu costretto ad abbandonare il sud a se stesso; per Venalia giunse l'occasione attesa da intere generazioni, e fu colta prontamente. Le nobili famiglie venali, nella persona del loro rappresentante il **Principe Basilio I, al secolo Aureliano Galatei**, si proclamarono libere dal dominio sia di Castelbruma che di Meridia. Nel terzo giorno della seconda decade di Brumaio, anno 1125, il Principato di Venalia vide la luce.

I Brumiani, ormai impegnati in aspri scontri su vari campi di battaglia nel nord delle Terre Spezzate, dovettero rinunciare in partenza a soffocare la ribellione per non compromettere definitivamente il controllo su Dimora. Meridia, invece, vistasi privata d'improvviso di una florida fetta del proprio territorio, si mosse con rapidità per ristabilire il controllo, ma cozzò contro la potente flotta nemica e, soprattutto, contro le numerose compagnie di mercenari al soldo venale.

I primi anni di indipendenza furono un ritorno all'età dell'oro, e le famiglie che da secoli influenzavano politicamente ed economicamente il Principato furono finalmente libere di operare in modo legittimo. Il Principe e la sua corte apportarono grandi innovazioni e diedero il via ad imponenti costruzioni, che certamente soddisfecero secoli di repressioni ma che, allo stesso tempo, contribuirono ad aumentare le già evidenti contraddizioni della società venale. Le corporazioni di mercanti che possedevano il segreto della raffinazione vennero unificate in un'unica corporazione sotto il controllo del Principe, gli affari vennero registrati e controllati dal Grande Archivio Tributario, la flotta navale si rafforzò di navi e uomini e i soldati della Milizia furono sempre più utilizzati nella difesa di strade e commerci. Ma la nuova ricchezza che si riversava nelle casse principesche grazie all'assenza di tributi alimentò anche l'edificazione di palazzi sfarzosi oltre l'immaginabile, e si acuì una spasmodica ostentazione del lusso a fronte della preoccupante povertà dei bassi strati della società.

Venalia divenne in fretta ciò per cui oggi è nota in tutte le Terre Spezzate.

Quando Adriano dei Gastaldi, nobile coronense di antichissimo lignaggio, giunse a parlamentare con la



tre Mercanti vigilano attentamente sulla Cassa di Venalia

Corte venale in cerca di consenso ed alleanze, fu il primo atto di legittimazione che il Principato abbia ottenuto. Ansioso di ristabilire una pace che facesse prosperare i commerci, il Principe Basilio VIII istituì a Candia una sede permanente di mercenari al soldo venale e concesse la propria alleanza a Corona del Re. Il nobile Gastaldi stava infatti stabilendo un'intesa che gli permettesse di rovesciare il potere brumiano riunendo in una nuova pace le Terre Spezzate. Offrendo il proprio aiuto i Venali si assicurarono l'indipendenza riconosciuta dal futuro Re, un potente alleato contro le probabili ritorsioni meride, e un lasciapassare privilegiato per il ricchissimo mercato di Dimora. Gastaldi aveva infatti promesso titoli e terre alle famiglie che si fossero unite ai suoi intenti, ed enormi privilegi ai maestri alchimisti venali che si fossero trasferiti a Corona del Re.

Si racconta che durante la battaglia finale per la presa della capitale alcuni degli uomini del contingente venale fecero uso di incredibili poteri distruttivi che seppero prendere di sorpresa i Brumiani e segnare l'esito della battaglia.

Oggi Venalia è un Principato affascinante ma ricco di evidenti contraddizioni. Il governo di Basilio X, al secolo Leandro Alcestidi, è burocratico, eccessivo, vanaglorioso e probabilmente corrotto, ma anche profondamente tollerante riguardo alla libertà, sia sociale che religiosa, dei suoi sudditi. È il Principato dello sfarzo e del lusso, in cui si dice che *"chiunque può diventare ricco, persino un goblin"*, meta per chiunque possieda ambizione, volontà, pochi scrupoli, una somma di denaro, e soprattutto la forza o l'astuzia per proteggerla.

Carriere

MILIZIANI

L'importanza della Milizia, a Venalia, è cresciuta di pari passo con quella del Principato. Nata con il semplice compito di difendere e controllare il territorio, questa recente istituzione ha visto nel corso delle ultime generazioni ampliarsi il novero di compiti ed ambiti di intervento. In particolare le è stata affidata la mansione di garantire la liceità ed il regolare svolgimento dei commerci, la scorta di mercanti e dignitari, l'esazione dei tributi. Per questo motivo i Miliziani non sono solamente disciplinati guerrieri durante una battaglia, per la quale affrontano un addestramento completo ma non approfondito, ma altresì ottimi osservatori e segugi, capaci tanto di pedinare senza essere notati quanto di organizzare veri e propri agguati e trappole ai malfattori colti in flagrante.



Basilio X, Principe di Venalia
(a sinistra)

MAGHI DE LA SPINA

Recentemente fondata, la Scuola di Magia de La Spina è già considerata una delle istituzioni più importanti del Principato. Maestri dell'Arte ed Allievi studiano e vivono a stretto contatto, condividendo una conoscenza arcana che affonda le proprie radici nei millenni. Grazie a questo misterioso sapere, gelosamente custodito, amministrano il Volere con incantesimi di potenza mai eguagliata nelle Terre Spezzate capaci di piegare le menti e la realtà ai propri comandi, abilità che li rende giustamente temuti in tutti i Principati. Si dice che i segreti celati all'interno de La Spina possano mutare l'animo di coloro che ne vengono a parte, ma questa, ovviamente, è solo una diceria.

MERCANTI

La Corporazione dei Mercanti di Venalia è conosciuta in tutte le Terre Spezzate in quanto detentrica, attraverso i propri membri scelti, del segreto della raffinazione delle Materie Grezze in Reagenti complessi. Questo lavoro di selezione ha origini antiche risalenti alle prime tribù di Uomini della Sabbia stanziatesi sul territorio, e determina una consistente parte della ricchezza di Venalia; per questo viene gelosamente custodito. I suoi membri sono noti per essere fini nell'arte della contrattazione ed esperti in ogni genere di merce, scaltri manipolatori alla ricerca di merci esotiche e di averi sempre maggiori.

PRINCIPATO DI MERIDIA



Territorio

Meridia è un vasto Principato che si estende nel sud delle Terre Spezzate. A nord confina con Venalia, sua antica provincia, a sud scema nel profondo **Deserto di Arsarena**, ad est è lambita dal **Mar d'Alba** mentre a ovest dal **Mar Vespero**. Il territorio è decisamente vario e si divide in zone montuose, brulli altipiani, deserti, valli fertili e sottili strisce di costa. Mancano invece del tutto le foreste, largamente diffuse più a nord ma assenti a Meridia, fatta eccezione per la zona disabitata a sud di Ambra e nota come **Foresta d'Altorovo**.

Ad est, lungo il Mar d'Alba e cinta dai **Monti Opsi**, si allunga la **Cost'Elia**, le cui principali città sono Irradia e Ambra, entrambe antichissime.

Dai **Monti Rugenti** nascono i due fiumi di Meridia: il **Patrio** e il **Cromo**. Il primo scorre da est verso ovest e, attraversando l'omonima valle, sfocia nel Mar Vespero, il secondo scorre verso Ambra e sfocia nella **Baia d'Ambra**.

Lungo la Valle del Patrio sorgono le altre città meride e la capitale, Piazza del Sole, che si estende intorno al vasto estuario del fiume. Nel cuore di Meridia si colloca infine l'esteso deserto **Agrosecco**, al centro del quale sorge una piccola catena montuosa nota come i **Monti Secchi**.

Produzione e Commerci

Nonostante l'aridità della maggior parte del territorio ed il clima fortemente influenzato dal Deserto d'Arsarena e dall'Agrosecco, Meridia beneficia dell'influenza dei due mari e dell'abbondante fiume Patrio, la cui valle costituisce il granaio del sud delle Terre Spezzate.

La Cost'Elia, mitigata dal mare, è coltivata ad ulivi, viti, alberi da frutto e gelso, che garantiscono la ricchezza di questa zona grazie alla produzione di olio, vino, frutta, essenze e seta. Scendendo verso sud il territorio si fa più scoglioso e la principale vegetazione è costituita dalla Salicornia, un arbusto basso le cui ceneri sono componente fondamentale per la ricetta del vetro. Ambra è infatti rinomata per l'invenzione e la produzione del vetro, oltre che per l'estrazione di metalli e pietra dalle cave sui Monti Rugenti. Dall'altra parte della catena montuosa si estende, lungo l'alta valle del fiume Patrio, il vasto e brullo altipiano abitato dai Bruti e sfruttato per la pastorizia. La **Piana Litia**, che scema verso Torre d'Avorio, è infatti l'unica regione di Meridia in cui sia possibile l'allevamento di animali (capre e pecore) e la produzione di formaggi.

La bassa valle del Patrio, che si estende da Elianto fino a Piazza del Sole è invece una regione fertile e coltivata intensivamente che si articola in numerosi piccoli centri agricoli. Il clima caldo e l'abbondanza di acqua anche in estate permette tre raccolti annuali che

sostentano l'intera Meridia e che permettono di foraggiare anche Venalia e la popolosa Corona del Re. In inverno si raccolgono frumento e legumi, in estate vi sono invece riso, arachidi e mais, mentre il raccolto autunnale fornisce miglio e mais.

Le zone paludose intorno alla foce del Patrio e intorno a Piazza del Sole sono ricche di piante di papiro, che consente alla capitale una vasta produzione di papiri per il fabbisogno di tutto il sud delle Terre Spezzate (a nord la pergamena è più diffusa).

Mentre la carne (d'agnello) ed i formaggi (di capra) sono piuttosto scarsi, Meridia è invece ricchissima di pesce, che viene pescato sia nella Baia di Piazza del Sole che lungo tutta la Cost'Elia. Il vello delle pecore, insieme con la vasta produzione di seta, costituisce invece la base per la rinomata produzione di variopinte stoffe meride, tinte con procedimenti alchemici segreti studiati ad Ambra. La caccia è, infine, un'attività volta alla protezione e al reperimento di pelli e materie esotiche, e non tanto all'alimentazione.

Ricca non solo di cereali e legumi che garantiscono il sostentamento, ma anche di merci pregiate quali la seta, il papiro, il vetro, le essenze e le pietre preziose, Meridia è un Principato ricco che commercia via terra sia lungo la **Strada del Re**, che va da Piazza del Sole a Dimora, per poi proseguire nella **Strada Paterna** che raggiunge Elianto, sia lungo la **Via Meridiana**, che va da Ambra a Candia. Il centro-sud del Mar d'Alba è inoltre dominato dalle navi di Irradia, potente città commerciale che controlla le vie marittime verso Litoranea, Capo d'Alba e Corona del Re, spingendo i propri traffici fino ai remoti porti di Albaridia e Portoferro.

I Commerci interni sono invece funestati dall'Agrosecco, che impietoso divide Meridia; la **Secca**, che da Badia d'Espero raggiunge Ambra, è infatti una strada impervia in cui i viaggiatori sono spesso vittime di creature selvagge, mostri e briganti, che si dice facciano covo tra i Secchi e i Monti Opsi.



pericolosi Gibboni vivono nella Foresta d'Altorovo

Città Meride

PIAZZA DEL SOLE (11000 ANIME)

Maestosa e labirintica, Piazza del Sole è la capitale di Meridia, nota per le sue alte torri (ogni quartiere ne ha una che lo domina e che solitamente gli dà il nome) e per il ricchissimo rione di Corte Verde, in cui si trova anche il Palazzo dei Principi. Si tratta di una città enorme in cui stretti vicoli deserti si alternano a vaste piazze affollate di gente e banchi di mercato; in cui i mendicanti si affollano sui gradini dei templi e, a pochi passi, vengono venduti vini ed essenze di cui una stilla vale più di quanto un onesto contadino guadagni in una settimana. Caotica e vitale Piazza del Sole ogni giorno è teatro di umane disgrazie e vittorie, di musica e urla, di merci preziose e delizie dei sensi, di furti ed imbrogli, di ricchi cittadini e viandanti straccioni, o viceversa.

L'architettura di Piazza del Sole varia molto da quartiere a quartiere, pur conservando il caratteristico colore chiaro della pietra usata per le costruzioni, in contrasto con i colori ricchi e vivaci delle tende e dei banchi dei bazar. Le abitazioni hanno quasi sempre un piccolo cortile custodito da mura, in cui i benestanti coltivano piante da frutto e fiori, mentre i cittadini più modesti piccoli orti per uso casalingo. Nel caso del Principe e del suo palazzo, il cortile ha la grandezza di un intero quartiere in cui vivono anche i servi e alcuni dignitari di minor conto: Corte Verde.

La città è divisa in otto grandi quartieri, che di solito corrispondono ad una porta d'ingresso sulle imponenti mura color della sabbia e ad una torre. Questa ha, sempre di norma, il nome del quartiere in cui si trova (come Torre di Voltaluna, o Torre di Primoraggio) e si trova al centro di una piazza di nome Meridiana.

Nel ricco quartiere di Cordambra si trova la Grande Biblioteca Astera, in cui sono conservati antichi testi e mappe geografiche, persino alcune incisioni risalenti all'Impero del Fuoco. Ognuno dei dodici quartieri ha un proprio tempio e un proprio bazar giornaliero, ma è nel principesco rione di Corte Verde che una volta l'anno si tiene il Gran Bazar. Questo è il più grande mercato di Meridia, dura una settimana e prevede festeggiamenti e, solitamente, la presenza di dignitari dei Principati del nord e delle loro corti in visita.

IRRADIA (1800 ANIME)

Questa città, al confine tra Meridia e Venalia, è la seconda più grande del Principato e una delle più antiche, tanto che la sua fondazione risale al tardo Impero del Fuoco. Il suo porto è un fervente crocevia di attività e commerci, e la sua flotta domina il Mar d'Alba, costituendo anche la gran parte della potenza

navale merida. Il ricco territorio della Cost'Elia assicura ad Irradia una fiorente produzione agricola e di beni quali vini, olio e la preziosa seta. D'architettura severa, Irradia è ben fortificata e protetta da un significativo stanziamento di Guerrieri della Sabbia per difendere il confine nord da eventuali sconfinamenti venali, ma è anche una città fortemente commerciale, da cui partono carovane e velieri colmi di merci destinate al nord delle Terre Spezzate. Fatta eccezione per Piazza del Sole, Irradia è la città con la maggiore concentrazione di Niviani dell'intera Meridia, tanto che gli Arconti della città, i Themelioni, sono grandi armatori e navigatori d'eccezione anche grazie alle loro origini niviane.

ROCCA D'AVORIO (1000 ANIME)

Nata come estrema roccaforte per difendere la Valle del Patrio dalle scorribande di Brutì e creature selvagge dal Deserto d'Arsarena, questa città dalle ampie mura, erette durante i Secoli Bui, fu fondata da Nicodemo Ivorei per ospitare la sua "Guardia d'Avorio".

Oggi Rocca d'Avorio è nota principalmente per aver dato i natali ad Alessandro, il Difensore degli Uomini, e per ospitare la prima e più importante scuola di magia delle Terre Spezzate: il Liceo. Di architettura scarna ed essenziale come i suoi bastioni, Rocca d'Avorio è meta di studiosi e pensatori, oltre che di coraggiosi avventurieri che si recano nel deserto alla ricerca di tesori e rarità da rivendere al Bazar di Sabbia, un mercato che si tiene ogni mese e in cui vengono esposte materie esotiche d'ogni genere, dalla "cenere d'Ardenente" al "veleno di Scorpionodoro". Vasta è infatti la richiesta di queste rarità del deserto da parte della Loggia degli Alchimisti di Ambra, e molti mercanti giungono persino da Venalia per fare acquisti.

AMBRA (1100 ANIME)

Ambra è una città antichissima, che risale agli albori dell'Impero del Sole, posta nell'estremo sud della Cost'Elia domina il Golfo d'Ambra ed è bagnata dal fiume Cromo. Seconda in bellezza solo a Piazza del Sole, è un gioiello di

architettura costruito con preziosi materiali e sapienti tecniche consolidate nei secoli. Ricca e potente, questa città è infatti cresciuta sui resti dell'antico Impero e ha cercato, a fronte della scarsa produttività agricola del territorio circostante, di sfruttare al massimo le risorse dei vicini Monti Rugenti e del vicinissimo Agrosecco. Rinomatissime sono le corporazioni artigiane di questa città, che ha il primato di invenzione e di produzione del vetro, oltre che delle tinture per le pregiate stoffe meride. Durante il regno degli Uomini del Mare, inoltre, ad Ambra nacque l'arte dell'alchimia, che anche dopo secoli è ancora esclusivo appannaggio di questa città all'interno del Principato. "La Loggia", o Loggia degli Alchimisti, è il nome della selettiva corporazione in grado di produrre Veleni e Pozioni. Numerosi sono gli insediamenti di minatori ai piedi dei Monti Rugenti che rientrano nel territorio esterno di questa città dal fiorente porto, e frequentatissimo è il Bazar cittadino che si tiene ogni giorno nella zona portuale. Una volta l'anno ha luogo inoltre l'enorme Bazar della Loggia, che ospita innumerevoli banchi di mercanti provenienti da Meridia, Venalia, Neenuvar e Corona del Re, a volte persino di viaggiatori giunti dal nord delle Terre Spezzate con esotiche merci. La particolarità di questo mercato risiede nel fatto che la Loggia degli Alchimisti ogni anno espone una nuova meraviglia agli occhi del pubblico, e paga di propria tasca i migliori artisti per esibirsi nelle fresche sere meride. Troppo vasto per essere ospitato all'interno delle mura, il Bazar della Loggia viene allestito sulle sponde del Cromo poco fuori città.

Governata con saggezza dall'antichissima famiglia dei Crisostomi, Ambra ospita anche un poderoso insediamento militare che si occupa di proteggere la città e la Cost'Elia dalle creature selvagge che infestano la Foresta d'Altorovo ed il temibile promontorio della Coda.

ELIANTO (1200 ANIME)

Città che domina sull'Alta Valle del Patrio, Elianto è ricca e florida, e benché sia incomparabile alla labirintica Piazza del Sole e alla nobile e altizzosa Ambra, Elianto è nota anche come la



il Veterano Polluce,
Guerriero della Sabbia

città delle fonti, in quanto dotata di oltre cinquanta fontane alimentate dal Patrio. Retta dagli Agoni nella persona di Icarío III, Elianto trae il suo benessere dalla estrema produttività agricola delle campagne circostanti e dalla pastorizia della Piana Litia. Unica città merida in cui sia comune il consumo di carne e formaggio, Elianto produce anche un liquore dal gusto acre di nome Cafara, ottenuto dalla fermentazione del latte di capra. Altissima è la presenza di Brutí in questa città, tanto che la famiglia di Arconti di Elianto contrae spessissimo matrimoni con membri di potenti clan di Brutí della Piana Litia. L'attuale Arconte, Icarío III detto il Visionario, ha inoltre reso popolarissima la città incentivando una pratica comune nel passato, seppur non particolarmente diffusa. Adesso Elianto è spesso meta di avventurieri e cercatori d'oro che da qui partono per risalire il fiume Patrio alla ricerca della sua mitica sorgente, tanto che in primavera e in autunno capita che le taverne della città non riescano a dare ospitalità a tutti gli stranieri e che, poco fuori le mura, si formino piccole tendopoli di viaggiatori. In molti pensano che Icarío degli Agoni sia davvero ossessionato dalle antiche leggende sulle caverne nei Monti Rugenti, ma i più scaltri mercanti di Piazza del Sole benedicono la sua astuzia nell'attrarre tanti viandanti bisognosi di provviste sulla Strada Paterna che, guarda caso, parte proprio dalla capitale di Meridia.

BADIA D'ESPERO (700 ANIME)

Si tratta di una piccola cittadina al crocevia tra la Secca e la Paterna (strade che rispettivamente attraversano il deserto e la valle del Patrio), costruita intorno all'omonimo monastero. In questo luogo, infatti, predicò negli ultimi anni della sua vita e morì il Devoto Espero, ossia il più importante devoto di Meridia che, durante i secoli di egemonia valniana, contribuì a diffondere e rafforzare il culto della Tetrade. Oggi la cittadina ospita un Bazar settimanale in cui convergono i numerosi coltivatori della valle e, talvolta, i mercanti che percorrono la Secca o la Paterna; un monastero di fedeli del Devoto e la tomba dello stesso, che è meta di pellegrinaggi e luogo di preghiera per tutta la bassa Valle del Patrio. Gli Iveri sono Arconti di questa città e di tutti i territori circostanti, e Paride degli Iveri con la sua famiglia dimora nel centro della piccola cittadina, in un palazzo di recente costruzione. Badia d'Espero, nonostante sia un luogo di passaggio e traffici, non ha una locanda per i viaggiatori e i pellegrini, che vengono invece accolti presso la foresteria del monastero al costo di un piccolo obolo.

Terre Selvagge

Un tempo il deserto era il luogo natale degli Uomini della Sabbia e dei Brutí del Sud, ma ai giorni nostri esso è considerato una zona selvaggia, in cui solo soldati, avventurieri e folli si avventurano di propria sponte. Le creature ostili e mostruose che vivono nei deserti d'Arsarena e Agrosecco sono, per i Meridi, cacciatori e prede insieme. Cacciatori perché numerose sono le vittime tra viaggiatori e abitanti di zone ai margini delle aree selvagge che scompaiono per sempre, e prede perché la Loggia degli Alchimisti di Ambra ed i mercanti venali sono sempre interessati all'acquisto di sostanze estratte da queste creature magiche e mostruose.

Il **Deserto Agrosecco** domina il centro del Principato, e costituisce un'inesauribile fonte di pericoli e problemi per le contigue zone civilizzate. In primo luogo l'Agrosecco è popolato da creature selvagge e pericolose, tra cui anche gli orribili demoni delle sabbie, e inoltre la strada carovaniere che lo attraversa, e che porta verso la Cost'Elia, è funestata da briganti. Alcuni vociferano che si tratti di un'unica compagnia di tagliaborse, altri che ve ne siano diverse, altri ancora sostengono che ai piedi dei monti Opsi, in una gola nascosta, si celi una città segreta in cui si rifugiano i reietti della società, i malviventi e i fuggitivi, governata da un nobile decaduto di incredibile fascino, seppur sfregiato, detto Drappo Scarlatta, e che questa viva grazie alle scorrerie lungo la strada Secca.

Sulle pendici dei **Monti Secchi**, così riferiscono i Brutí che pattugliano l'Agrosecco e i mercanti le cui carovane sono sopravvissute alla traversata, si aprono grotte segrete nei cui meandri vivono piccole ed infide creature, aggressive quanto disgustose, che attaccano i viaggiatori durante la notte. L'unica consolazione è che il problema viene certamente sentito con maggiore gravità dagli odiosi Venali.

Sulla punta del Promontorio della Coda sorgeva l'antica capitale dell'Impero del Fuoco, **Salamandra**. Oggi questo posto è solo rovine, bestie selvagge e spiriti inquieti. Pochi sono i coraggiosi che si avventurano lungo la pericolosa Coda, e ancor meno coloro che giungono a Salamandra in cerca di reperti, oro ed oggetti intrisi dell'antico potere del fuoco. Di certo le leggende abbondano su questo luogo maledetto, e addirittura si dice che lo scheletro annerito dell'ultimo Eliarca, che trasformò Salamandra in una pira votiva al Sole, regni ancora sulle ceneri del suo Impero.

Il **Deserto d'Arsarena**, che minaccia da sud Meridia, si estende a perdita d'occhio ed è, ancora oggi, partenza di scorrerie da parte di creature selvagge e venefiche, demoni delle sabbie e, talvolta, predoni del deserto. Si dice inoltre che tra le dune si scorgano, nelle giornate

di particolare calura o quando il vento le svela, rovine di antiche città degli Adusti abbandonate e inghiottite dalla sabbia.

La **Foresta d'Altorovo** si estende a sud di Ambra ed è popolata da pericolose creature bestiali di inaudita ferocia, che a volte si avventurano verso le sponde del Cromo. Inoltre tutto il Promontorio della Coda è maledetto e infestato dagli spettri degli antichi Meridi.

I **Monti Rugenti** sono considerati una zona selvaggia, e la sorgente del Patrio è un luogo mistico e pericoloso. Antiche leggende sostengono che una stirpe di creature maligne, o di uomini malvagi, vissero nelle profondità di grotte umide alla fonte del Patrio ai tempi dell'Impero del Fuoco, e che le loro aule siano ancora ricolme di tesori inestimabili. Nella realtà le esplorazioni dei Monti Rugenti sono state scarse e difficili, con ben magri risultati.

Società Merida

I Meridi sono un popolo vario, che riunisce in sé tre diverse stirpi: gli Uomini della Sabbia, i Niviani e i Brutì. Le comunità di Niviani sono presenti nella maggior parte delle città (Piazza del Sole, Ambra ed Irradia in maggior misura), mentre i Brutì sono numerosi nell'alta valle del Patrio e nelle città di Elianto, Rocca d'Avorio e Piazza del Sole. I primi raramente svolgono lavori fisici, prediligendo mestieri che abbiano a che fare con mercanzie, contrattazioni e viaggi, come il mercante e l'armatore, o con le arti, la politica o il pensiero, come il funzionario di palazzo, l'artigiano, l'alchimista, lo studioso, il mago. È difficile vedere un Niviano a proprio agio fuori dalle mura cittadine, anche per via del fastidio che gli esponenti di questa stirpe provano nel dover stare sotto il sole cocente.

Di contro i Brutì sono tendenzialmente più portati per lavori in cui il loro possente fisico dia il meglio di sé, per questo molti di loro intraprendono la via del guerriero, indossando i vessilli dei Guerrieri della Sabbia, come battistrada lungo le strade carovaniere nel deserto, oppure cacciando le pericolose creature selvagge che minacciano le zone civilizzate. La vita nella Piana Litia, in cui abitano numerosi clan di pastori, è semplice e dura proprio come la natura di questa razza, che predilige le assolate e brulle distese agli angusti ed ombrosi vicoli della città.

Gli Uomini della Sabbia sono invece duttili ed aperti, e coprono in gran numero ogni strato della fitta e complessa società merida, dal mendicante al Principe. Secoli di civiltà hanno condotto Meridia a considerarsi il Principato più evoluto di tutte le Terre Spezzate. L'amore per il pensiero, la filosofia, la ricerca e le arti che lo contraddistinguono rendono le città luoghi di scambi e commerci in cui non mancano laboriose corporazioni artigiane e bazar, ma anche biblioteche e scuole per chi si può permettere il lusso di dedicarsi allo studio.

La ricchezza si esprime nel gusto per il bello e per il piacere in ogni sua forma, che i Meridi amano concedersi senza eccessi ogni volta che possono. Il vestiario ha linee semplici e morbide ma si distingue per la preziosità delle stoffe e per i colori sgargianti, che a Meridia sono sempre simbolo d'eleganza. Vengono inoltre considerati elementi di stile gioielli ed accessori in cuoio, rari e preziosi nei mercati del Principato. Nonostante i Meridi non siano un popolo ostentato, il benessere e la ricchezza sono considerati valori, ed essi si rendono palesi nell'abbigliamento, appunto, che è l'espressione diurna del proprio status, e nell'arredamento delle proprie dimore, che ne è invece espressione notturna. Apprezzatissimi sono, in questo



senso, tappeti e drappeggi ma, sopra ad ogni cosa, mobili e giardini. Un uomo che possa intrattenere i suoi ospiti tra alberi e fiori viene considerato di grande prestigio. Ecco perché il Principe di Meridia possiede un giardino grande quanto un intero quartiere a Piazza del Sole.

Per quanto la vita diurna a Meridia sembri aperta, gioviale e caotica, al calar della sera strade e piazze si spopolano, e la quiete regna sulle città. La società merida, infatti, non concepisce il divertimento in forma esteriore, ostentata, collettiva, predilige invece l'intrattenimento racchiuso tra le mura casalinghe, o in luoghi ad esso deputati come locande, fumerie, terme, case delle essenze (in cui non si mangia ma si bevono vino e distillati) e case della danza. Queste ultime sono la versione merida dei bordelli, in cui le prostitute sono anche e principalmente danzatrici che si esibiscono per uno o più clienti in sale comuni o private. La danza e la musica suonata con strumenti a fiato, più raramente a corde, sono inoltre la principale forma di spettacolo. Viene da sé che coloro che a Meridia possono permettersi di godere in casa propria di questi piaceri, e di offrirli ai propri ospiti, vengono tenuti in maggiore considerazione di chi deve invece dividerli con altri avventori.

La consuetudine di fare doni ad amici, ospiti e personaggi illustri è frequente e largamente diffusa, ma è parimenti considerato inappropriato e di pessimo gusto fare doni di un'entità che il beneficiario non possa ricambiare. Donare un tozzo di pane o un sacchetto di riso a un pover'uomo è considerato un gesto munifico, regalargli oro è volgare.

La mentalità merida, così come la sua vita scandita dal sole e dalla notte, appare radiosa aperta e comunicativa, ma nasconde anche un lato tenebroso e sordido che sostituisce alla parola il silenzio, alle dispute le oscure macchinazioni, alla politica la sottile arte dell'avvelenamento. Nelle Terre Spezzate si dice che i forti ed inebrianti distillati ed i sapori intensi della cucina di Meridia siano solo atti a mascherare l'amaro gusto dei preparati alchemici che abbondano più del vino nelle corti. In effetti l'abitudine a servirsi di Pozioni e Veleni per gli scopi più disparati non è

LA TETRADE

A Meridia il Culto della Tetradè è diffuso e largamente seguito sia dal popolino che da chi occupa i livelli più alti della società. La religione giunta con i Cavalieri Valniani è ormai parte integrante del pensiero merida, che si è adattato ad essa mitigandola in forma filosofica. Numerosi sono i templi nelle città, e fortissima la tensione religiosa nei confronti di Sidereo, che si è sovrapposto e sostituito nell'animo merida al Sole venerato nell'antichità. Nel parlare comune e nelle leggende popolari sopravvivono numerosi i rimandi al fuoco e al sole, ma la fede merida è saldamente legata alla Tetradè, e anche quando un merida prega o impreca, sempre si rivolge ai "quattro".

propriamente consuetudinaria, né a buon mercato, ma neppure infrequente per chi se lo possa permettere.

La società, che ai tempi dell'Impero del Fuoco era divisa in vere e proprie caste, si articola oggi in diverse classi sociali che godono di certi privilegi, legati al rango ma anche al potere, alla ricchezza e al prestigio personale. Sotto al Principe e alla sua famiglia si collocano i nobili, tra i quali spiccano gli Arconti (o Baroni) che governano città e vasti territori, quindi vengono i Cavalieri e i Maestri del Liceo e della Loggia degli Alchimisti, in ultimo i capimastri delle corporazioni artigiane e i ricchi mercanti. Questa gerarchia viene

comunemente rispettata, ed è normale per un Merida comportarsi in modo ossequioso e cerimonioso nei confronti di chi si trovi più in alto di lui nella scala sociale.

Le Famiglie nobili di Meridia sono:

ALESSANDRIDI

Orgogliosi discendenti di Alessandro, il Difensore degli Uomini, gli Alessandridi vengono considerati i legittimi Principi di Meridia, benché siano tornati al potere solo da poche generazioni. Amatissimi dal popolo sono guerrieri e strateghi, ma non sono infrequenti anche studiosi e maghi tra i membri di questa famiglia tradizionalmente stimata come onorevole e coraggiosa. La linea di discendenza è prevalentemente umana, anche se alcuni rami famigliari annoverano sia Bruti che Niviani. Il motto degli Alessandridi è: *Defendendo Vinco*, il loro stemma è la testa di leone nera su scudo quadripartito rosso e giallo.

SEBASTIDI

Arconti di Rocca d'Avorio, i Sebastidi sono una famiglia molto antica, seppur di alterne fortune. Celebrati per aver dato i natali ad Eliodoro l'Illuminato, filosofo mago e fondatore del Liceo, aggiungono al proprio potere su città e terre la posizione di predominanza sulla scuola di magia. Di loro si dice che posseggano menti tanto astute quanto ambiziose, la loro discendenza è, ormai da generazioni, mista di Umani e Niviani.

Il motto dei Sebastidi è: *Clarior ex Obscuro*, il loro stemma è la fiamma rossa su campo nero.

CRISOSTOMI

Arconti di Ambra, i Crisostomi si considerano una famiglia antichissima, tanto da rivendicare il retaggio di sangue degli antichi Eliarchi. Studiosi e alchimisti, hanno un ruolo di grande rilevanza nella Loggia degli Alchimisti di Ambra, e benché governino con saggezza e siano di fatto custodi e fautori della grande ricchezza del territorio che amministrano, vengono considerati individualisti e, in qualche modo, eccentrici. La discendenza di questa famiglia è tradizionalmente solo umana.

Il motto dei Crisostomi è: *"In Sapientia Uro"*, il loro stemma è un sole giallo che sovrasta la testa di leone in campo rosso.

AGONI

Arconti di Elianto, e protettori dell'alta valle del Patrio, gli Agoni sono una famiglia tradizionalmente lontana dai fasti di corte, più pratica che cerimoniosa, e volta principalmente alla ricchezza, personale e delle proprie terre. Guerrieri valorosi e scaltri politici, gli Agoni esprimono al meglio la loro discendenza mista di Umani e Brutii.

Il motto degli Agoni è: *"Nunc aut Nunquam"*, il loro stemma è uno scudo quadripartito rosso e marrone con la testa di leone nel quadro alto di destra e in quello basso di sinistra, e un pugno chiuso nei restanti quadri.

THEMELIONI

Arconti di Irradia, questa famiglia è recentemente assunta alla nobiltà durante la guerra di secessione di Venalia, essendosi distinta in battaglia sia per mare che per terra. Mercanti e navigatori d'eccezione rappresentano una forza sia militare che commerciale considerata uno dei pilastri del Principato. La loro discendenza è niviana e umana.

Il motto dei Themelioni è: *"Per Mare per Terras"*, il loro stemma è un scudo quadripartito giallo e rosso con la testa di leone incorniciata, in basso, da un'onda azzurra.

IVERI

Ramo da cui sono nati gli Alessandrini, ora gli Iveri sono a tutti gli effetti una famiglia cadetta di quella principesca. Protettori della bassa valle del Patrio e Arconti di Badia d'Espero, a dispetto della loro influenza economica non godono della simpatia della corte, in cui sono considerati nobili semi decaduti e campagnoli, ma nemmeno di quella popolare. La gente della valle maligna infatti sull'avidità degli Iveri ed è scontenta della scarsa capacità di reagire con polso alle frequenti scorribande di creature selvagge e di briganti dall'Agrosecco. La loro discendenza è rigorosamente umana.

Il motto degli Iveri è *"Consilio et Impetus"*, il loro stemma è un sole nero su campo giallo.

STRATEGI

Famiglia di recente ascesa, nati da Saulo Stratego, primo nel suo nome, Cavaliere di Ferro a cui furono concessi enormi benefici in qualità di generale dell'esercito merida. Gli Strateghi sono una famiglia molto amata sia ad Elianto che a Piazza del Sole, benché scarsamente popolare a corte. Valorosi e militareschi, la loro discendenza è mista umana e bruta.

Il loro motto è: *"Para Bellum!"*, il loro stemma è uno scudo bipartito giallo e rosso in cui su rosso campeggia un leone giallo e su giallo una montagna rossa.

ECNEIDI

Fedelissimi del culto della Tetrade, gli Ecneidi si fanno vanto di aver dato i natali all'unico Devoto riconosciuto di Meridia e, seppur in minor misura, di essere stati addirittura Principi nel passato. Al momento sono una famiglia in decadenza che, almeno così si dice a corte, vive di fede e delle briciole del Principe. Di contro, i Cavalieri degli Ecneidi sono amatissimi dal popolo, noti per distinguersi come coraggiosi combattenti e superbi duellanti. La loro discendenza è principalmente umana.

Il motto degli Ecneidi è: *"Iustitia Omnibus"*, il loro stemma è uno scudo bianco e rosso su cui campeggia un prisma dorato.



Demetrio da Piazza del Sole,
Stratega di Meridia

Storia di Meridia

In tempi remoti di cui non si hanno tracce né memoria, dallo sconfinato deserto giunsero gli Adusti, l'antico popolo che si evolse negli Uomini della Sabbia e che fu fondamento della prima civiltà merida: **l'Impero del Fuoco**.

Il culto del fuoco era infatti un antichissimo retaggio adusto che caratterizzava i primi insediamenti meridi, e che prevedeva cerimonie notturne in cui gli sciamani cantavano litanie e danzavano al muoversi delle fiamme. Fu durante queste cerimonie che il Popolo della Sabbia scoprì, d'improvviso, l'esistenza della magia. Al nascere delle pratiche magiche legate al fuoco corrispose anche un'intensificarsi della trazione religiosa, che si esprimeva in riti popolari estremamente seguiti in cui si venerava il fuoco ed il suo potere vitale, e riti oscuri e segreti nati dall'ombra prodotta dal fuoco. Le manifestazioni magiche furono accolte con un rafforzamento delle convinzioni mistiche, e vennero interpretate come una benedizione. Il Fuoco divenne oggetto di divinazione, gli sciamani acquisirono maggiore coscienza del potere magico e dei modi in cui evocarlo a proprio comando, e i Maghi divennero pian piano una casta dominante e chiusa all'esterno.

L'origine della storia merida viene quindi ricondotta alla nascita dell'**Impero del Fuoco**, una monarchia di forte matrice religiosa che nacque quando **Crisostomo I**, un potente mago sciamano, riuscì nell'impresa di assoggettare tutti i clan di Uomini della Sabbia in un unico Regno. L'impero fu diviso in tre province: **Salamandra** che si estendeva lungo la Cost'Elia e sul Promontorio della Coda, al termine del quale sorgeva la capitale; **Meridia**, che occupava la vasta e scarsamente popolata valle del Patrio; **Venalia** che occupava il territorio meridionale dell'omonimo Principato.

L'imperatore aveva sede a Salamandra e veniva considerato tale per diritto divino, in qualità di primo sacerdote del Fuoco, o **Eliarca**. La provincia dell'Eliarca era ricca, pacifica e prospera; Meridia era invece fertile ma vessata dagli attacchi di creature selvagge, tra cui i temibili e bestiali Brutì. Per questo gli Arconti (o Governatori) di Meridia e Venalia erano solitamente guerrieri e generali d'esercito, affiancati ad un ministro di culto dell'Eliarca che nelle varie città era detto Voce del Fuoco. Costoro erano rappresentanti del potere di Salamandra, e avevano potere religioso e giudiziario, erano maghi e sacerdoti e, di fatto, dettavano legge per conto dell'Eliarca nelle province a scapito degli Arconti, che vivevano con senso di schiavitù il legame di sudditanza dalla lontana e ricchissima capitale.

Durante la discesa degli Uomini del Mare la provincia di Venalia fu la prima a cadere, opponendo una fiera

resistenza militare contro i più forti e meglio equipaggiati guerrieri del nord. Meridia tenne i confini, ma **l'Arconte di Piazza del Sole, Lisandro il Pacifico**, era invece dell'idea di cedere le armi e sottomettersi senza le ingenti perdite subite da Venalia. **Piramo, Voce del Fuoco di Meridia**, spingeva invece per la guerra sotto ordine di **Crisostomo XVIII**, affinché la provincia fungesse da cuscinetto alla capitale e permettesse a Salamandra di organizzare una fiera resistenza.

Lisandro prese allora accordi segreti con gli Uomini del Mare, con l'intento di consegnare pacificamente Meridia e rimanerne il Principe giurando fedeltà al nuovo Re del Mare. Per esautorare Piramo fece dunque entrare segretamente a Piazza del Sole un drappello di guerrieri del nord guidati dal generale delle forze d'invasione **Leviardo**. Costui intervenne durante una cerimonia pubblica officiata da Piramo, e sfidò il mago di Salamandra a mostrare il proprio potere sconfiggendolo con la sua magia prima che egli riuscisse a colpirlo con la propria spada. L'uomo del nord incedette verso il mago, che con un sortilegio cercò di addormentarlo, ma Leviardo simulò uno sbadiglio e resistette al potere, e irridendo Piramo si avvicinò. Lo sciamano allora formò un dardo di fuoco tra le proprie mani e lo scagliò contro il guerriero. La pesante armatura prese fuoco, ma Leviardo se ne liberò sotto gli occhi attoniti della folla, ed incedette ancora verso Piramo, continuando a dileggiarlo. Un secondo dardo fiammeggiò verso il torso nudo dell'Uomo del Mare, il colpo andò a segno e il generale cadde, le urla dei Meridi esplosero, ma mentre Piramo compiva un piccolo inchino all'indirizzo della folla, Leviardo si mise in ginocchio e con un poderoso fendente staccò la testa alla Voce del Fuoco. Il popolo, smarrito, non reagì all'apertura delle porte agli Uomini del Mare, e nessuno osò opporre resistenza a Leviardo e ai suoi uomini. Piazza del Sole cedette le armi.

Intanto, sulla Cost'Elia, l'avanzata degli invasori aveva ridotto in cenere l'antica città di Fanos, oggi nota con il nome di Lisandria, e aveva messo in ginocchio Irradia ed Ambra, giungendo ad assediare la stessa Salamandra. Crisostomo, agli sgoccioli dell'assedio, fece gettare gli ultimi barili di olio sul nemico e quindi diede alle fiamme l'intera città immolandola al Sole.

Lisandro divenne Principe di Meridia grazie agli accordi con i nuovi dominatori delle Terre Spezzate, Venalia rimase la sua provincia settentrionale, e dalle ceneri di Fanos venne eretta una nuova città battezzata Lisandria in onore del nuovo "Sovrano".

I Brutì, in questo periodo, erano ancora razziatori del deserto che vessavano la valle del Patrio con violente scorrerie.

Meridia si rafforzò e visse pacificamente sotto l'egemonia del Trono del Mare, pagando tributi ma mantenendo una sostanziale autonomia; le bestie selvagge ed i Brutì costituivano la maggiore piaga sociale dopo le carestie, e a varie ondate sconfinavano nell'alta valle del Patrio. Negli anni della prima giovinezza di Alessandro il Difensore di Uomini, i clan del deserto si erano però fatti sempre più pericolosi e intraprendenti, anche grazie al carisma di un capo Bruto che aveva riunito sotto il proprio vessillo la maggior parte dei clan. **Ornerio il Giusto** guidava dunque un vero e proprio esercito di Brutì quando, al termine di un lungo periodo di scorrerie, riuscirono a prendere addirittura Rocca d'Avorio. Il padre di Alessandro, Anassimandro Ivorei Arconte di Rocca d'Avorio, fu ucciso in singolar tenzone dall'enorme Bruto invasore, ma il giovane Alessandro e i suoi fratelli furono risparmiati, e presi come ostaggi dallo scaltro Ornerio, che li fece crescere con suo figlio Reuele.

Anni dopo Rocca d'Avorio venne ripresa, ed i Brutì schiacciati, ma il dodicenne Alessandro nuovo Arconte della città conservava un ricordo onorevole dei fieri brutì, che attaccavano per necessità e non per crudeltà, e che possedevano un loro ferreo senso dell'onore e della giustizia. Trovatosi in seguito a combattere proprio con il clan guidato da Reuele, Alessandro adottò una nuova e vincente strategia per reprimere le scorrerie dei Brutì; offrì loro gli impervi ma pacifici territori ad ovest di Rocca d'Avorio, nella scarsamente popolata alta valle del Patrio, o Piana Litia. Reuele accettò l'offerta, cedendo le armi e inginocchiandosi al fratello che il Merida era stato. Alessandro aveva in un sol colpo diminuito le scorrerie verso Rocca d'Avorio e popolato una regione semi inospitale con pastori e guerrieri di tempra fierissima, onorevoli e di parola. Aveva inoltre ottenuto un esercito personale incredibilmente forte rispetto a quello di altri Arconti meridi. Nonostante il giovane avesse fatto tutto per la maggior gloria di suo zio, Principe di Meridia, aveva però destato le gelosie ed i giusti timori di numerosi nobili di Piazza del Sole. Fu così che la potente famiglia dei Sebastidi, maghi impareggiabili, si mossero con abilità e discrezione per ottenere dal Principe una città in cui fondare la prima scuola di magia delle Terre Spezzate. Alessandro perse così Rocca d'Avorio e, in virtù delle sue innegabili doti militari e del suo ascendente sui valenti guerrieri Brutì fu

fatto Arconte di Vigezia, che in quel periodo appariva inquieta e prossima alla ribellione.

La situazione a Vigezia fu immediatamente placata, e Alessandro si adattò alla società venale, entrando in contatto con le ricche famiglie di Niviani. Fu in questi anni che in Alessandro maturò il sogno che l'avrebbe condotto a conquistare tutti i Principati, il sogno di un futuro migliore che non coinvolgesse solo Meridia, che ma che estendesse invece il pensiero e la civiltà del sud a tutte le Terre Spezzate. Grande influenza su Alessandro ebbe inoltre la mentalità intraprendente dei Niviani, che, specie nella persona di Artemio Pelagi, furono anche suoi intimi amici. I Venali nutrono il sogno di Alessandro e finanziarono la sua campagna militare per la conquista del Trono del Mare. Così il generale merida, forte di navi venali, di truppe scelte di guerrieri meridi e di Brutì, e dell'appoggio del Principe suo zio, mosse su Corona del Re e prese con la forza o con le alleanze tutti i Principati delle Terre Spezzate per Meridia. Alla morte di suo zio, avvenuta in uno degli ultimi anni di conquista, Alessandro gli succedette inaspettatamente sul trono. Suo cugino che ne avrebbe avuto diritto, cedette infatti il titolo in riconoscimento dei meriti di conquista del Difensore degli Uomini.



il Leone del Deserto,
Principe di Meridia,
Aristarco degli Alessandridi

Alla morte di Alessandro il Difensore degli Uomini non c'erano eredi maschi, ma solo due Principesse sposate al Principe di Meridia, Aconteo dei Leandridi, e al figlio dell'ormai defunto Artemio Pelagi, il giovane Febo. Questi cercò, forte del matrimonio principesco e della sua presenza a Corona del Re, di tenere in piedi l'Impero e rivendicare il Trono del Sole come proprio, ma voci incontrollate aizzarono la folla contro Febo ed Ariadne, sostenendo che Alessandro (benché vecchissimo) fosse stato lasciato morire da sua figlia e suo genero. I due vennero trucidati dalla folla impazzita durante il giorno dell'incoronazione, i tafferugli presto coinvolsero molte altre città. L'Impero del Sole era caduto con Alessandro, gli uomini delle Terre Spezzate non avevano più chi li difendesse, ed iniziarono a farlo da soli. Iniziarono i Secoli Buì.

La figlia maggiore di Alessandro, Talia, ebbe maggior fortuna della sorella, e riuscì a tenere le redini di Meridia rivendicando il Principato nel suo nome. La Principessa chiamò suo figlio Tideo degli Alessandridi, primo del suo nome e nipote del Difensore degli Uomini, e gli Alessandridi governa-

rono Meridia con saggezza per molti anni. La pace fu rotta solo da alcuni tentativi venali di secessione, mal riusciti e sedati nel sangue, e dalla guerra intestina che segnò, per un decennio, la spaccatura tra l'est e l'ovest di Meridia. **Elisieva degli Agoni detta l'Atroce** alla morte di suo nonno, un Alessandrìde, si ritrovò ad essere l'erede più diretta in linea di successione, ma poiché si trattava di una donna, promessa ad un capo clan dei Brutì, venne incoronato suo cugino Sinone. Ambiziosa e combattiva, Elisieva dapprima avvelenò Sinone, ed in seguito alle tensioni generatesi a corte, invase con l'esercito del suo promesso sposo Piazza del Sole, assassinando tutti gli Alessandrìdi che non si piegarono a lei, novella Regina di Meridia. L'ultimo discendente maschio rimasto, **Melezio degli Alessandrìdi**, si trovava a Lisandria, e presa coscienza del massacro fratricida e dell'alleanza che Elisieva aveva stretto con i Brutì di Piana Lìtia, si affrettò a cercare l'appoggio dei ricchi Crisostomi e dei mercanti venali tramite le famiglie niviane di Lisandria. Melezio si proclamò a propria volta Re di Meridia, e decretò in qualità di legittimo sovrano lo spostamento della capitale a Lisandria. La lotta intestina che ne seguì, nota come **Guerra della Serpe e del Leone**, ridusse il Regno in ginocchio, ed ebbe fine solo grazie all'intervento di Venalia, che approntò navi e truppe mercenarie finanziate da Melezio e dai suoi sostenitori, e prese Piazza del Sole dal mare mentre l'esercito di Lisandria combatteva nella Valle del Patrio. Elisieva l'Atroce morì in battaglia con suo marito Ofenio, gli Alessandrìdi tornarono al potere e, sotto la guida di Melezio e dei suoi discendenti, riportarono la pace e la prosperità. Ma il debito con Venalia ed i ricchi e potenti Niviani era alto e ben lungi dall'essere pagato. All'ascesa di Valleterna gli animi venali erano pronti alla rivolta per la secessione, ma la cavalleria valniana smorzò ogni desiderio di guerra, e Venalia tradì Meridia semplicemente rifiutando di opporre qualsivoglia resistenza contro gli invasori e spianando loro la strada verso sud. Di contro la stessa resistenza di Meridia, pronta a combattere seppur in evidente svantaggio, fu boicottata dai Niviani meridi, che temevano un nuovo periodo di caos e povertà come non se ne vedevano dalla guerra della Serpe e del Leone. Il tradimento segreto dei Niviani fu perpetrato manovrando sapientemente una famiglia piccolo nobiliare di Lisandria, gli **Ecneidi**, che si convertirono immediatamente alla Tetrade e che si fecero strumento dei Niviani per salvare Meridia dal ferro e dal fuoco. Il tradimento portò alla morte del Re Alessandrìde, ma i suoi discendenti sparirono letteralmente nel nulla, fuggendo senza lasciare traccia. Il Cavaliere **Eugenio degli Ecneidi, detto la Rosa del Deserto**, divenne Principe per conto del Re Valniano e promosse la

diffusione del culto della Tetrade, che trovò terreno fertile nel popolino e venne sposato in forma filosofica da nobili nati e studiosi. Il nipote di Eugenio, anni dopo, rifiutò il governo di Meridia per vivere da Cavaliere, predicare e prestare aiuto ai mendicanti e ai viaggiatori lungo la Strada del Re. Meglio noto come il **Devoto Espero**, costui compì prodigi e radunò intorno a sé un gran numero di fedeli che lo seguivano nel cammino verso Sidereo. Egli fu riconosciuto dall'Ecclesia della Tetrade e venne fondato un monastero nel suo nome presso il crocevia tra la Secca (strada che scende dai monti Secchi, appunto) e il tratto della Strada Paterna che taglia la Valle del Patrio, dove egli predicò negli ultimi giorni e morì: Badia d'Espero.

Il predominio valniano ebbe termine nel momento in cui, col brusco mutamento dei rapporti di forza seguito alla peste equina, Castelbruma, con l'ausilio di Altabrina e Neenuvar, prese il potere.

Fu questa l'occasione lungamente attesa dalle famiglie niviane di Venalia, che, seguendo il loro solito schema, preferirono il pacifico vassallaggio alla troppo costosa e difficile resistenza. Sotto la guida dei Galatei, volsero invece i loro eserciti al confine sud combattendo a fianco di un contingente brumiano. Questo ebbe presto ragione delle resistenze meride, consegnando nominalmente le intere Terre Spezzate al dominio del nord, sebbene, a causa delle mai sopite questioni con Neenuvar le attenzioni dei Brumiani fossero sempre rivolte ad altri territori. Questo permise a Venalia di liberarsi ben presto dal giogo di Castelbruma, debole quanto lontano. Ma la resistenza contro i bellicosi Uomini del Nord e le potenti flotte venali era costata troppo alla seppur ricca Meridia, che non ebbe la forza di riaffermare il proprio controllo militare sulla riottosa e mai doma Venalia. Meridia perdeva così, dopo centinaia di anni, la sua provincia settentrionale.

Il fragile regno di Castelbruma non fu mai in grado di consolidarsi al punto da poter riconquistare Venalia, che anzi fu partecipe del suo rovesciamento. Difatti, non appena i Gastaldi mostrarono i muscoli, la comunità niviana fu pronta a sostenerli, dotandoli delle armi che ne permisero la vittoria. Furono infatti loro a fornire, tramite il pagamento di mercenari, una parte delle truppe con cui l'antica famiglia prese possesso di Corona del Re. Ma soprattutto trasferirono nella capitale tutto il patrimonio di sapienza degli alchimisti venali, fornendole un'arma fenomenale e pochissimo utilizzata in precedenza. Il rancore di Meridia nei confronti della provincia perduta si trasformò in odio: l'alchimia era da sempre esclusivo appannaggio merida, ed ora la ricca capitale ne possedeva i segreti. Ancora una volta l'antica provincia aveva scelto la via di minor resistenza vassallandosi, ottenendo enormi privilegi, soprattutto a livello economico, sia per il suo sostegno

nella prima fase di conquista, sia per il ruolo che svolge nel portarla a termine.

È un mistero come i Gastaldi siano riusciti a mettere in scacco Meridia e dove gli eredi di Alessandro siano rimasti celati per secoli. L'esercito di Corona del Re entrò infatti nel Principato e lo conquistò senza eccessivi sforzi grazie al grande sostegno popolare, dovuto alla presenza alla guida dell'esercito invasore del legittimo erede del trono merida, Ganimede degli Alessandridi, che, in accordo con i Gastaldi, riportò al governo la sua dinastia dopo secoli di assenza.

Negli ultimi ottant'anni la guida del Principato è stata dunque in mano agli Alessandridi, che lungi dall'onorare la memoria del proprio straordinario capostipite hanno agito in perfetta armonia con Corona del Re, ignorando invece gli antichi odi e le grandiose ambizioni di un Principato fiero e potente come Meridia. Ma con l'avvento al Principato del giovane **Aristarco degli Alessandridi, il Leone del Deserto**, tutto questo è iniziato a cambiare. Il nuovo Principe sembra essere più cosciente della situazione reale rispetto ai suoi predecessori e certamente meno schiavo di influenze esterne. Chissà che non sia giunto per il Leone il momento di far udire il suo ruggito, liberandosi del giogo e riportando la sua stirpe ai fasti di un tempo.

Carriere

GUERRIERO DELLA SABBIA

I Guerrieri della Sabbia sono uomini di ogni estrazione sociale che hanno dedicato la propria vita all'addestramento nelle arti guerriere e che combattono al servizio dei Principi di Meridia. Cavalieri di Sangue e di Ferro così come ruvidi Bruti della Piana Litia possono trovare grande fortuna in questa istituzione, ed ambire ad incarichi di grande prestigio come la guardia personale di nobili e Principi. Allenati a lunghe marce nel deserto e al clima proibitivo della regione i Guerrieri della Sabbia sono guerrieri resistenti e

ben addestrati oltre che notevoli esploratori, sebbene non siano adusi alle Armature pesanti che raramente si vedono nel più meridionale dei Principati. Scaltri, veloci, resistenti ed indomiti, i Guerrieri del Deserto sono senza dubbio un vanto del Principato, e benché i tornei dei pesanti Cavalieri del nord siano proibitivi, in una vera battaglia la velocità e la leggerezza sono un pregio da non sottovalutare.

ALCHIMISTA D'AMBRA

Nei tempi oscuri della dominazione degli Uomini del Mare, quando la magia fu bandita a Meridia, i sapienti che custodivano l'antico pensiero degli Eliarchi trovarono una nuova via per esercitare il potere sugli uomini utilizzando il Fuoco che crea e distrugge. Nacque allora, nella città di Ambra, la Loggia degli Alchimisti, una corporazione di artigiani e studiosi illuminati, che nei secoli diede vita ed affinò la sottile e superba arte di creare Pozioni. Gli Alchimisti d'Ambra sono una vera e propria istruzione a Meridia, mastri artigiani rispettati e potenti, capaci di provocare effetti d'ogni sorta grazie ad elaborati filtri ma, soprattutto, di realizzare letali Veleni.

DISCEPOLO DELLA FIAMMA

Meridia vanta la prima e probabilmente la più potente scuola di magia delle Terre Spezzate, il Liceo (vedi La Magia Merida, p. 82) che ha sede a Rocca d'Avorio. Qui vengono ammessi ogni anno giovani di ogni ceto sociale che siano pronti d'ingegno e di spirito per diventare Discepoli della Fiamma. I maghi che apprendono le capacità arcane presso il Liceo diventano maestri nel padroneggiare le energie distruttive e protettive del fuoco e costituiscono uno dei principali punti di forza, anche in battaglia, del Principato merida. I potenti danni incendiari inflitti dalla magia merida non sono secondi a nessuno, ed i Discepoli della Fiamma sono apprezzati non solo in virtù dello straordinario potenziale offensivo, ma anche in qualità di consiglieri, sapienti e filosofi.

l'alchimista Sofia, Maestra della Loggia

USI e COSTUMI



VIAGGIARE NELLE TERRE SPEZZATE

Il Dono di Alessandro: la Strada del Re

Per quanto strano possa apparire, una delle più grandi gesta compiute sotto il Dominio del Sole non richiese l'uso della forza né l'impiego di centinaia di guerrieri. Ciò che fecero Alessandro e gli abili membri della sua corte fu un'opera di una semplicità ed al contempo una genialità sconcertanti: essi collegarono tramite una strada maestra tutti i regni delle Terre Spezzate. Nei secoli precedenti le forme di commercio via terra erano sempre state un punto debole dei sette Principati, continuamente guastate da gruppi di predoni e banditi, disseminati ovunque lungo tutto il territorio e in attesa di uno sprovveduto mercante e della sua carovana

colma di appetibili ricchezze. Il consiglio del sovrano, accortosi dell'ingente problema, propose una soluzione di portata grandiosa: costruire una faraonica strada lastricata di pietre che mettesse in collegamento il territorio nella sua totale estensione a partire dal sud. Così venne comandato dal sovrano.

L'opera magna fu il più grande sogno di un giovane guerriero divenuto Re. In cuor suo Alessandro voleva rendere le Terre Spezzate un luogo più sicuro per coloro che le attraversavano, creando una via di collegamento molto frequentata dai viandanti e sorvegliata da piccole guarnigioni di soldati. Da principio furono realizzati i lavori di disboscamento e bonifica ed in seguito quelli di vera e propria costruzione. Inutile dire che pur essendo cominciati nei primi anni del Regno Alessandrino non furono completati che in seguito alla sua morte. Ad essere precisi due soli regni vennero

esclusi da questo progetto per cause di forza maggiore e contro la ferrea volontà del sovrano.

Sul reame di Neenuvar Alessandro perse la speranza a causa dei numerosi e vani tentativi di passare attraverso le terre selvagge che ne delimitano il confine con Venalia. Inoltre quando i lavori erano ormai arrivati a Roccastrada, ultimo baluardo tra Castelbruma ed Altabrina, pochi anni erano passati dalla disastrosa dipartita del sovrano, e le Terre Spezzate stavano scivolando nei cosiddetti Secoli Bui, un infausto periodo storico dominato dalla disgregazione dei regni, un'era senza padroni e senza legge. Il sogno di Alessandro venne abbandonato e dimenticato dai regnanti che furono dopo di lui e tutt'ora, a distanza di otto secoli, non è cambiato niente da quei giorni.

Nei tempi odierni il massiccio fiume di pietra trova il suo principio a Piazza del Sole per poi proseguire attraversando le capitali di Vigezia, Dimora, Vesta e Castelbruma, passando per numerose città di minore entità.

Il popolo, di qualunque ceto, ringrazia questa benedizione di un glorioso passato, e col trascorrere degli anni vi è stato dedicato anche uno speciale giorno di festa per ricordare a tutti l'importanza di poter viaggiare scacciando il demone della paura. È per questo che a volte si ode alzare un calice inneggiando alla maestosa Strada del Re, benché ormai siano rimasti pochi illuminati, tra i dotti e gli studiosi, che la chiamano ancora con il suo vero nome: il Dono di Alessandro.

Strade secondarie e sentieri

Oltre alla Strada del Re vi sono anche altre forme di collegamento all'interno dei singoli Principati atte a permettere una comunicazione veloce tra le città minori. Pur non essendo in pietra ma di terra battuta, queste strade vengono frequentemente controllate da piccole guarnigioni di passaggio appartenenti ai diversi Principati, fatto che le rende certamente più sicure di un impervio viaggio attraverso foreste e montagne. Inoltre, i Principi investono continuamente risorse nel loro mantenimento data la fondamentale importanza che rivestono, sia a livello militare che commerciale.

Vi sono poi numerosi valichi, passi o sentieri che conducono i viandanti attraverso montagne, deserti e foreste. Questi ultimi però non sempre sono sicuri, anzi spesso sono vittima di briganti, bande di predoni e creature selvagge. Le ronde della milizia sovente non proteggono queste strade, oppure, come a Castelbruma, i loro continui sforzi non sono sufficienti a tenere sotto controllo l'ostilità delle creature che popolano il territorio. Questi percorsi, nella maggior parte dei casi, non sono stati costruiti o modificati nel tempo, si sono formati soltanto grazie al frequente andirivieni nel corso dei secoli da parte di coloro che per necessità li hanno attraversati, rendendoli col tempo vere e proprie vie di passaggio.



Baluardi lungo la via

Alessandro, il Difensore degli Uomini, fece in modo che, tra i vari insediamenti presenti lungo la Strada del Re, fossero posizionati degli avamposti militari provvisti di un piccolo fortino. Questi contenevano soltanto una dozzina di miliziani, ma nonostante tutto furono fin da principio un efficace deterrente per i disordini lungo la strada.

Rendendosi conto che nessun Regno avrebbe potuto provvedere da solo al mantenimento di queste difese, si ingegnò su come coinvolgere gli avidi nobili delle Terre Spezzate nella giusta causa in favore del popolo. Ancora una volta lo spunto venne fornito dalla sapiente burocrazia alessandrina: il Re proclamò infatti con largo anticipo le sfarzose nozze di sua figlia Ariadne con il giovane Febo Delagi, invitando tutta la nobiltà proveniente dalle diverse zone del reame. Ma il sovrano fu anche molto specifico riguardo ai doni che la Sposa Reale e il suo consorte avrebbero dovuto ricevere. Poiché ella era Principessa di tutte le Terre Spezzate, desiderava un dono di pari entità da ogni Principato; non voleva inoltre ricevere qualcosa che aumentasse la sua personale ricchezza, ma qualcosa di memorabile che la rendesse amata dal popolo. Per quanto i Principi si fossero ingegnati nel soddisfare le richieste Reali, lo sforzo diplomatico di concertare un dono di pari entità che non accrescesse la ricchezza ma la fama fu vano. Fu dunque qualche decade prima delle nozze che messi di Alessandro giunsero a suggerire quale sarebbe stato il dono. I potenti signori delle Terre Spezzate avrebbero dedicato alla Principessa Ariadne l'impegno di proteggere i suoi sudditi, specie i meno agiati, dai pericoli del viaggio e delle zone selvagge. Fu così che il sovrano fece sottoscrivere alle altre casate nobiliari un trattato secondo cui le famiglie si sarebbero impegnate a mantenere con mezzi e uomini la difesa della propria zona di passaggio. Ognuno sottoscrisse quel patto, forse non per vera adesione all'ideale da cui era stato concepito, ma perché persi in rifiuto di fronte al Re e agli altri potenti avrebbe significato infamia e vergogna per la casata, anche a distanza di anni. Ancora oggi quel foglio di pergamena continua a portare il nome che con sottile sarcasmo vi fu apposto, **il Patto degli Umili**.

Il patto subì, nel corso dei secoli, numerose variazioni, ed accadde che in tempo di guerra venisse bellamente ignorato. Ma da quando i Gastaldi siedono sul Trono del Sole, ogni anno i Principi si ritrovano nelle sale di Dimora per onorarlo con il proprio sigillo, rinnovando per un breve istante tutta l'umiltà di un tempo ormai perduto.



Locande e stazioni di posta

I modesti presidi militari erano spesso gli unici luoghi abitati lungo leghe e leghe di strada. Perciò non passò molto tempo prima che qualche libero mercante ne cogliesse l'immediato vantaggio.

Lungo una via tanto trafficata come la Strada del Re non potevano mancare punti di ristoro e di riposo per gli stanchi viaggiatori. Furono costruite locande e taverne da Piazza del Sole fino a Roccastrada, ed anche se inizialmente potevano essere capanne di esigue dimensioni, col tempo si sono trasformate in veri e propri edifici di legno e pietra, frequentati da clienti di ogni ceto.

Inutile dire che i piccoli distaccamenti di soldati sono i primi a godere dei benefici di questi luoghi, sia per cibarsi di qualcosa di diverso dal solito rancio che per trastullarsi ai dadi nei giorni di licenza. Grazie alla loro presenza l'ordine viene mantenuto discretamente bene, e generalmente, non vi sono problemi a parte le risse aizzate da quelli che si sono concessi un bicchiere di troppo; anche se naturalmente fanno eccezione le taverne sorte lontano dai posti di guardia, e notoriamente mal frequentate. I viaggiatori accorti preferiscono dormire all'addiaccio evitando luoghi simili se non vi sono costretti.

Le locande non vengono utilizzate soltanto da viandanti e mercanti di passaggio. I messaggeri dei diversi Principati ne fanno uso continuo. Coloro che si presentano, muniti di uno speciale lasciapassare contrassegnato dal sigillo di un Principe, ricevono immediatamente alloggio e cibo gratuito senza dover dare alcuna informazione sulla loro persona o sullo scopo del loro viaggio. Per costoro vi è sempre una stanza libera e pulita, pronta in ogni momento a ricevere questi ospiti eccezionali. Ma in fondo, quello di accogliere un ospite sconosciuto senza porre domande, è un misero prezzo da pagare per la protezione che si riceve in cambio.

Animali e mezzi di trasporto terrestri

Con l'infausto dilagare della peste equina durante il fulgido Regno di Valleterna, circa tre secoli or sono, e con la conseguente scomparsa dei cavalli dalle Terre Spezzate, l'intero meccanismo dei trasporti terrestri venne completamente rivoluzionato.

Benché la peste equina avesse durante il proprio corso decimato la popolazione e sterminato completamente i cavalli, dall'enorme ripercussione prodotta non vennero danneggiati tutti i ceti sociali. In primo luogo perché erano in pochi coloro che potevano permettersi di acquistare, ma soprattutto di mantenere, uno o più cavalli; secondo, perché gli abitanti delle campagne, che ricoprono una larga fascia della popolazione totale, continuarono ad utilizzare buoi e asini come animali da soma.

Al contrario la classe mercantile dovette adattarsi immediatamente all'accaduto. Benché buoi ed asini vennero a sostituirsi egregiamente nel lavoro svolto precedentemente dai cavalli nel trasporto delle merci, per alcuni anni il prolungarsi dei tempi di viaggio e la lentezza delle carovane, aggiunta alla terribile epidemia appena trascorsa, peggiorò i postumi di una depressione economica che faticò a riassorbirsi.

Le strategie di guerra, diversamente dal resto, furono invece completamente rivoluzionate dalla peste. La figura della cavalleria, su cui si era basata l'egemonia di Valleterna, andò a sgretolarsi dato che nessun animale terrestre avrebbe mai potuto sostituire il cavallo in ambito militare, sia per manovrabilità, che per tempra e forza fisica. Ogni esercito delle Terre Spezzate dovette adattarsi al cambiamento. Gli uomini, da quel momento in poi, avrebbero combattuto le loro guerre con la sola forza dei propri muscoli.

I nobili, categoria che più di ogni altra venne colpita, non si sono mai adattati del tutto alla perdita delle bestie tradizionalmente legate al loro rango. Nelle città hanno dovuto iniziare a muoversi a piedi, camminando al pari del comune volgo; oppure hanno adottato sistemi alternativi, come l'utilizzo di una portantina trasportata da schiavi, mezzo tradizionalmente radicato nella cultura dei Principati del sud. I tori, nei rari casi in cui intere famiglie nobiliari debbano affrontare lunghi tragitti, sono usati per trainare imponenti carrozzoni.

L'unica forma di trasporto che, di fatto, venne fortemente privilegiata dalla peste equina e dalla lentezza dei viaggi via terra, che i viaggiatori affrontano quasi esclusivamente a piedi, è la navigazione. Ogni nobile o libero benestante che se lo possa permettere sfrutta ampiamente i ferventi traffici via mare per raggiungere in breve tempo ogni sponda delle Terre Spezzate.

Navigazione

C'era un tempo nel quale gli oceani che circondano il Regno delle Terre Spezzate non erano solcati da alcun vascello degno di questo nome. Piccole navi da pesca incrociavano fino a poche leghe dalla costa, mentre quasi solo nel Mar Bianco navigavano le antiche galee.

L'arrivo degli Uomini del Mare provocò la prima rivoluzione navale nelle acque delle Terre Spezzate. Apparvero nei mari del Nord lunghe navi dotate di una propulsione mista a remi e a vela utilizzate per la guerra e in grado di affrontare la navigazione lontano dalla costa. Tali navi sono utilizzate ancor oggi da tutti i pirati che funestano le acque settentrionali del Regno a causa della facilità di costruzione che le caratterizza.

Poi giunsero i Niviani, simili a dei, trasportati da palazzi di legno che scivolavano sulle onde del mare. Si stabilirono nelle Terre Spezzate e lentamente fusero la propria cultura con quella indigena. Nei secoli a venire si diffuse la scienza navale, e piccoli frammenti del segreto della navigazione vennero donati agli uomini.

Nei regni del Sud, dove ormai i Niviani sono parte integrante della società, la supremazia nelle costruzioni navali continua a crescere; Meridia è una delle prime potenze navali delle Terre Spezzate, per non parlare di Venalia che detiene i segreti di questa arte e la cui esperienza nella navigazione viene tuttora custodita con maniacale gelosia. Niente di quanto si conosce viene fatto trapelare dai cantieri Venali sebbene molti sarebbero disposti a tutto pur di carpire, ancora una volta, un piccolo frammento di questa conoscenza.

Nei fiumi e nei mari delle Terre Spezzate si trovano vascelli di diversi tipi e livelli tecnologici.

Nel gelido nord, gli abitanti di Castelbruma e Altabrina, a causa delle frequenti tempeste e del clima particolarmente rigido, hanno adottato misure speciali nella costruzione delle imbarcazioni. Questi popoli utilizzano la **cocca**, di forma rotondeggiante e capace di raggiungere una stazza notevole. Tale imbarcazione ha tradizionalmente un ponte scoperto, sotto il quale un unico vano costituisce la stiva, ma nei modelli perfezionati nel corso dei secoli si è aggiunto un ponte coperto più piccolo a prua e uno maggiore a poppa. Gli alberi sono generalmente tre, con una vela ciascuno. La cocca nasce in vista della necessità di adeguare i commerci via mare con navi sempre più capaci, e sempre più in grado di ben veleggiare sia in condizioni di mare calmo che di mare agitato. L'attrezzatura velica presenta una vela quadra con bracci in modo che la vela possa essere orientata per procurare il movimento in avanti della nave con vento al traverso.



Nelle regioni centrali delle Terre Spezzate, data la differente tipologia di venti e correnti sottomarine, l'arte navale ha prodotto degli ottimi risultati con un modello studiato per l'uso mercantile ed in seguito perfettamente adattato a necessità belliche. I cantieri di Corona del Re e Valleterna costruiscono principalmente la **caravella**, nave piuttosto piccola ma robusta e veloce che si adatta bene ai viaggi di lunga distanza, grazie alla sua solidità e manovrabilità. Inoltre, grazie al migliorato sistema di vele, e ad una costruzione rinforzata, è in grado di resistere pienamente a burrasche e tempeste. Le assi delle sue fiancate non sono accostate ma sovrapposte, e le sue vele permettono una navigazione di bolina, che aiuta anche nel caso si renda necessario procedere controvento.

Il Principato di Neenuvar si distingue da tutti gli altri. Le sue navi sono agili **velieri** costruiti con legname tra i più pregiati. La caratteristica forma affusolata e la ridotta capacità di carico, unite ad una squisita leggerezza dei materiali di fabbricazione, rendono questo vascello in grado di solcare i mari ad una velocità irraggiungibile per qualunque altro

mezzo di trasporto marino. Anche la sua maneggevolezza è straordinaria. Ma tutte queste doti hanno il prezzo di renderla fortemente inferiore alle altre navi nel combattimento.

L'indiscusso dominio dei mari è detenuto dal Principato di Venalia, la cui egemonia è dovuta all'invenzione della **caracca**, costruita in seguito alla caravella, di cui sfrutta completamente il sistema tecnologico. È una grande nave, utilizzata per il trasporto di ingenti carichi e perfettamente funzionale ad usi militari, munita di due o tre alberi e due castelli a poppa ed a prua. Ovviamente, l'aumentata stazza e la capacità di carico maggiorata, comportano una discreta perdita di maneggevolezza e velocità, a cui le conoscenze di navigazione venali fanno da contrappunto.

Le navi Venali sono innegabilmente più diffuse e più sicure di tutte le altre. È per questo che molti continuano a far costruire i propri velieri commissionandole agli opulenti nivaniani di Vigezia: è preferibile privarsi del proprio denaro, piuttosto che possedere una pallida imitazione di un gioiello venale.



I MERCENARI

Nelle Terre Spezzate esistono due Compagnie Mercenarie: gli **Scudi d'Argento** e le **Frecce Nere**.

Entrambe sono Carriere **indipendenti**, e stringono Contratti temporanei entrando al servizio di uno dei Principati.

Non si tratta però di cani sciolti: laddove la maggior parte dei PG è fedele al proprio Principato, i mercenari sono **fedeli** alla propria Compagnia, e ci si aspetta che i suoi membri ne rispettino leggi e usanze.

Interpretare un mercenario permette comunque più libertà d'azione di qualunque altro ruolo, ma tutto questo ha un prezzo: i mercenari sono sempre in prima fila, ogni Principe preferisce sacrificare loro piuttosto che perdere i suoi uomini, e in generale la loro vita vale meno di un soldo bucato. In qualunque momento, se per avidità o ambizione tirano troppo la corda, un Principe orgoglioso o vendicativo può farli mettere a morte, o direttamente ammazzare dai suoi uomini senza perdere tempo in formalità. Inoltre ogni compagnia mercenaria, essendo solo una Carriera e non un Principato, conta molti meno membri: soltanto poche Proposte di PG mercenario verranno approvate, a prescindere dalla loro qualità. Nei mercenari si contano esponenti di tutte le razze giocabili, provenienti da tutti e sette i Principati.

Tradizionalmente gli Scudi d'Argento vendono i loro servizi per un giorno ("**Contratto**"), oppure per sei mesi ("**Gran Contratto**"). In entrambi i casi l'accordo viene siglato con la firma di un contratto, da cui il nome. Il pagamento non avviene mai esclusivamente sotto forma di denaro, poiché la prima cosa di cui i mercenari abbisognano è protezione: Rimedi erboristici per guarire le loro ferite, armi e armature, e il vessillo di un Principe, senza il quale sono considerati **Infami** agli occhi del mondo e della Giustizia del Re. Le Frecce Nere hanno adottato il medesimo sistema di Contratti degli Scudi d'Argento.



Agatocle Calastè, temuto Scudo d'Argento

L'unica autentica fedeltà che hanno i mercenari è per loro stessi, e per la Compagnia. Si considerano uomini fortunati, cui gli dèi hanno concesso il favore di vivere liberi finché sopravvivono uniti. Non hanno gerarchie né sottoposti, ma ogni volta che sono impegnati in una missione scelgono il più saggio e coraggioso tra di loro come Capitano, e gli obbediscono ciecamente nei momenti di battaglia o di pericolo. In tutti gli altri momenti ognuno risponde solo delle sue azioni, e si comporta come meglio crede; se c'è la necessità di decidere per la Compagnia, ad esempio se accettare o meno un nuovo ingaggio, i mercenari si riuniscono e si pronunciano per alzata di mano. Chi esce sconfitto non ne sarà felice, ma sempre si piegherà alla decisione della Compagnia, e la seguirà fino alla morte se necessario: chi appartiene agli Scudi d'Argento, o alle Freccie Nere, vi appartiene per sempre.

Libera Compagnia degli Scudi d'Argento

La storia ci racconta che Sua Eccellenza Solare Alessandro fu aiutato nelle sue conquiste da una valorosa compagnia di mercenari, nota come gli Scudi d'Argento per l'abitudine di riconoscersi sul campo di battaglia dallo scudo, rivestito di una sottile lamina metallica e privo di qualsiasi ornamento. Non ci sono testimonianze certe circa l'apporto che gli Scudi d'Argento fornirono al grande re, ma la tradizione vuole che grazie alla loro eroica resistenza contro forze superiori in numero, venne sventata una sortita notturna dei Leviardi di Dimora, che avrebbe probabilmente spezzato l'assedio prima che Alessandro

Soldati di ventura, loschi individui senza scrupoli in cerca di una paga, infami, fuorilegge e uomini in cerca di fortuna e libertà; questi e molti altri sono i bacini di reclutamento delle compagnie di mercenari. Bande di uomini senza padre se non il denaro e senza madre se non la battaglia, o una meretrice. Addestrati all'arte del combattimento pur non facendo parte di alcun esercito regolare o ordine cavalleresco, questi individui vendono la propria spada al miglior offerente e sono fedeli soltanto alla propria compagnia e ai propri compagni.

*un cronachista,
a proposito degli Scudi d'Argento*

ASSOLDARE I MERCENARI

*I Mercenari devono essere fedeli al Principato che li assolda, **fino alla scadenza del Contratto**. Questo non impedisce loro di accettare piccole ricompense da altri personaggi in cambio di favori o informazioni; ma devono evitare in ogni modo di danneggiare gli interessi del Principato che li ha assoldati.*

*Scudi d'Argento e Freccie Nere non si sopportano; anche se individualmente potrebbero nascere conoscenze o amicizie, le due Compagnie non accetteranno mai di combattere insieme. In pratica questo comporta che **nessun Principato può avere al proprio servizio entrambe le Compagnie Mercenarie allo stesso momento.***

potesse giungere da nord con l'altra metà del suo esercito.

Nessuno sa che fine fecero quei mercenari dopo la fine del Dominio del Sole, ma il loro ricordo sopravvisse e molte altre compagnie di mercenari nel corso dei Secoli Bui adottarono lo stesso nome. Pare addirittura che nel VI secolo esistessero contemporaneamente nove armate prezzolate che si facevano chiamare Scudi d'Argento e sostenevano di discendere dalla gloriosa compagnia alessandrina.

Con il Dominio di Vesta e il nuovo ordine che ne seguì, la domanda di mercenari diminuì notevolmente: la Compagnia venne sciolta e per molte generazioni quasi se ne perse il ricordo.

Ottant'anni fa Basilio VIII, Principe di Venalia, chiamò a raccolta tutte le spade che il suo oro poteva comprare, riunendo sotto di sé tanto cani sciolti e derelitti di ogni paese quanto piccole ma ben addestrate compagnie. Il Principe abbisognava di un esercito mercenario da offrire ai Gastaldi per ottenere la loro fiducia e alleanza e, come ogni bravo mercante, sapeva quanto fosse importante presentare bene la propria merce. In ricordo dei mercenari che servirono il più grande dei re del passato, Basilio diede il nome di Scudi d'Argento alla nuova compagnia che avrebbe servito i grandi Re del presente. I mercenari lavorarono bene e fedelmente, dapprima per Venalia, quindi per Sua Maestà, infine per chiunque fosse disposto a pagarli. Per manifestare la loro indipendenza, aggiunsero "Libera Compagnia" al proprio nome, e adottarono un motto in ieratico ad imitazione di quelli nobiliari: *Ubi libertas, ibi patria.*

Gli Scudi d'Argento hanno fama di essere mercenari di parola, e non privi di un codice d'onore: se stringi un contratto con loro ti saranno amici e lo rispetteranno alla lettera, rischiando anche la vita per te; ma quando il contratto finisce stai attento, perchè quella notte stessa si venderanno al tuo peggior nemico per tagliarti la gola nel sonno.

Dal brumaio del 1248 la Libera Compagnia è tornata al servizio di Venalia, e alloggia in quella stessa fortezza di Candia dove Basilio VIII li rifondò ottant'anni prima. Per alcuni anni si è succeduto un Gran Contratto dopo l'altro, finché nel 1257 gli Scudi d'Argento hanno abbandonato Venalia, vendendo i loro servizi al miglior offerente...

Compagnia delle Frece Nere

Tagliagole, stupratori e assassini, ma anche brav'uomini costretti dalle avversità della guerra ad abbandonare i campi: tutto questo sono le Frece Nere.

Sul finire del 1256, Scheletri e Spettri, risvegliati da un'antica maledizione, si abbattono come una piaga sulle Terre Spezzate, cingendo Dimora d'assedio e distruggendo città a Valleterna e Castelbruma. L'inverno fu duro e terribile, e il freddo e la fame fecero ancora più vittime delle armate di morti viventi. Molti contadini persero casa, famiglia e tutto ciò che possedevano, e si diedero al brigantaggio; altri, già dediti alla rapina e all'omicidio, approfittarono della confusione per intensificare le loro losche attività. Briganti e rivoltosi crebbero in numero e in audacia, fino a diventare una vera minaccia per l'ordine costituito.

Nell'estate del 1257 Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi decise infine di concedere il perdono reale a tutti quei briganti che ammettessero le proprie colpe ed entrasse-

Corvi banchettano nei campi assolati, e appare ormai chiaro che le rivolte devono terminare al più presto, o l'anno venturo sarà ancor più funesto del sanguinoso 1257. In seguito all'esecuzione di Spaccacrani, capo delle rivolte a sud di Dimora, alcuni hanno però ritrovato la Via Virtuosa, cercando redenzione per gli errori commessi, cercando nella legge e nell'ordine rifugio e consolazione. Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi, nella sua grande benevolenza e saggezza, ha concesso ai figli della ribellione una dorata salvezza ed ha annunciato tramite bandi che coloro che vorranno abbandonare la rivolta e chiedere la sua clemenza, saranno accolti in una nuova Compagnia Mercenaria la cui fondazione è stata approvata e patrocinata dalla Corona, e che ora è al suo servizio.

*da un discorso di Sua Altezza Reale,
Aureliano dei Gastaldi*

ro al servizio della Corona come mercenari: così nacquero le Frece Nere. Alcuni erano veri e propri ceffi da galera, altri solo povera gente senza altre possibilità o aspirazioni; altri ancora si unirono alla Compagnia in seguito, in cerca di fortuna o per spirito d'avventura.

Le Frece Nere, data la loro origine contadina o criminale, difficilmente portano pesanti armature, e pur essendo in grado di combattere non hanno l'addestramento marziale e tattico di veri soldati. Viceversa sono incursori, esploratori, arcieri e ladri, e sanno ben compensare le loro mancanze con l'astuzia, l'agilità e il sotterfugio.

Le Frece Nere non hanno un motto, e devono ancora costruirsi una fama e una tradizione. Ciononostante (o forse, proprio per questo motivo), hanno un forte orgoglio e spirito di corpo, e sono fedeli ai propri fratelli. Hanno mutuato la loro organizzazione interna e il meccanismo dei Contratti dai più titolati Scudi d'Argento.



**Questi strani mostri
vengono chiamati "Diurni",
poiché nessuno sa dove vivano o
dove si rifugino durante la notte.**

IL CALENDARIO

Siamo nell'anno 1256 dalla Caduta di Altamar, o dall'incoronazione del Primo Re del Mare. Sebbene l'antico novero elfico degli anni sia stato sostituito durante il Regno del Mare, il calendario per come oggi è conosciuto è stato istituito durante il Regno del Sole, e da allora, salvo rare modifiche, è rimasto praticamente immutato. Elaborato dagli astronomi di corte di Alessandro il Difensore degli Uomini, il computo dei giorni è ancora noto presso i sapienti anche come Almanacco Alessandrino.

Ogni anno si compone di dodici mesi, i cui nomi sono ispirati al lavoro contadino e ai fenomeni atmosferici. I mesi sono di 30 giorni ciascuno, fatta eccezione per Sferzato che ne conta solo 28, e sono divisi in 3 decadi di 10 giorni. L'intestazione di una lettera potrebbe essere, ad esempio:

Anno 1238, sesto della seconda (decade), Caduceo, intendendo il sedicesimo giorno del decimo mese dell'anno.

Durante l'anno, oltre ai giorni ordinari esistono anche 7 giorni festivi, che non sono considerati parte di alcun mese e in cui si celebrano importanti

occasioni per tutte le Terre Spezzate. Anticamente questi giorni variavano da Principato a Principato, ma sempre, al sorgere di una nuova stirpe Reale che ponga il proprio vessillo su tutte le Terre Spezzate, corrisponde anche la nuova proclamazione dei 7 giorni di festa. Alcuni dei giorni di festa attualmente in vigore sono mutuati dalla tradizione passata, per questo, sebbene vengano onorati in tutti i Principati, non tutti hanno lo stesso valore per vari i popoli né vengono celebrati nello stesso modo.

Ogni quattro anni, per celebrare la Tetrade, ai 7 giorni di festa se ne aggiunge uno, tra il mese di Pluvioso e quello di Germinale, detto il Giorno degli Dei. Questa festività è esclusivamente di carattere religioso e fu istituita durante il Regno di Valleterna, sia per ragioni astronomiche che dottrinali. Durante l'ascesa al potere di Castelbruma, accompagnata dalla restaurazione dell'Antico Culto, la festività cambiò in Giorno degli Spiriti, ma il Giorno degli Dei venne comunque osservato segretamente dai numerosi fedeli, e venne naturalmente reintrodotta per volere dei Gastaldi.

L'ALMANACCO ALESSANDRINO

comprensivo di mesi e giorni di festa così si compone:

Pluvioso (gennaio)
Giorno del Patto

Sferzato (febbraio)

Germinale (marzo)
Giorno della Gazzarra

Fiorile (aprile)

Solario (maggio)
Giorno della Virtù

Messidoro (giugno)

Carminio (luglio)
Giorno del Sole

Fruttidoro (agosto)
Giorno del Re

Vignameno (settembre)

Caduceo (ottobre)
Giorno della Rimembranza

Brumaio (novembre)

Nevoso (dicembre)
Giorno del Passaggio

UNITÀ DI MISURA

Tempo

Il giorno e la notte sono divisi in 12 ore ciascuno. Mancando strumenti precisi, la misurazione delle ore è sempre approssimativa.

E' comunque permesso darsi appuntamenti o stabilire scadenze a una tale ora servendosi dell'orologio; per evitare anacronismi si dirà "Alla quarta ora del pomeriggio" intendendo le 16, "due ore prima della mezzanotte" intendendo le 22. Sconsigliamo di usare il tramonto come riferimento, dato che è variabile e non è sempre facile da stabilire precisamente. Minuti e secondi sono usati nel parlato ma non indicano una misura di tempo esatta; si dirà "pochi minuti" o "un quarto d'ora" intendendo un tempo breve, e "30 secondi" intendendo il tempo impiegato per contare lentamente fino a 30.

Spazio

Lo spazio si misura in leghe, braccia, piedi e pollici. Una lega vale mille braccia, un braccio misura tre piedi, un piede corrisponde a dodici pollici. Ovviamente la misurazione raramente sono precise, e nei piccoli mercati settimanali non è infrequente che si litighi sulla lunghezza di un braccio di stoffa.

Le unità di misura utilizzate sono le leghe (pari ai chilometri), e le braccia (da considerarsi, per semplicità, equivalenti ai metri). Le unità di misura inferiori sono quelle anglosassoni: piedi (1/3 di braccio o circa 30 cm) e pollici (1/12 di piede o circa 2,5 cm). Un uomo robusto è alto circa 6 piedi, un foglio di carta misura 12 pollici per 8, una sigaretta è lunga 4 pollici.

GIUSTIZIA E LEGGE

Nobiltà e giustizia

Ogni nobile con terre (Barone o Principe) ha il diritto e il dovere di amministrare la giustizia all'interno del suo dominio. Di tutte le prerogative nobiliari questa è probabilmente la più importante, oltre naturalmente all'esazione delle tasse. In teoria è il nobile in persona che prende ogni decisione e risolve ogni disputa; tutte le condanne vengono inflitte su sua indicazione e in suo nome. Nella realtà dei fatti nessun nobile riesce a trovare il tempo per occuparsi di tutti i crimini e le controversie, e quindi spesso delega l'incarico a un uomo di sua fiducia, un veterano o un ufficiale militare (personaggio con Autorità nella Carriera guerresca), oppure più tipicamente un Cavaliere.

Questo inviato può applicare la legge, imprigionare liberi e nobili, ed emettere condanne nel nome del Barone, ma risponde sempre personalmente di tutti gli errori di giudizio che commette, anche con la vita se le conseguenze di questi errori sono gravi. Inoltre porta con sé un anello, uno scettro o un documento scritto

fornitogli dal nobile che attesta i suoi poteri e i suoi doveri.

In tutte le Terre Spezzate, qualunque uomo libero (ma non un Infame) ha diritto a chiedere giustizia al Barone se ritiene che il Cavaliere delegato lo stia condannando ingiustamente. Quindi, soprattutto nei casi più gravi, il Barone si trova a dover pronunciare l'ultima parola; quasi sempre conferma il giudizio del suo incaricato.

Un condannato di rango sociale Cavaliere o superiore, può invocare la clemenza del Principe, scavalcando il giudizio negativo del Barone, e quindi la Giustizia del Re, se nemmeno il Principe gli dà soddisfazione. Di rado questa trafila viene portata avanti, perché il Principe e la Giustizia del Re solitamente danno ragione al Barone, e inoltre aggiungono una condanna per Ingiuria a chi ha osato disturbarli e insultare, mettendo in dubbio il loro operato, i nobili che lo hanno condannato.

Politica tra i Principati

Quanto appena esposto dovrebbe valere sempre, a prescindere dalla provenienza delle persone coinvolte nella vertenza; nella pratica, però, scaramucce e sgarbi tra personaggi di spicco di Principati diversi esulano dalla giustizia ordinaria. Non a torto, sono considerati azioni politiche e non crimini; i Principi preferiscono inoltre risolvere queste faccende discretamente e ufficiosamente piuttosto che rischiare un conflitto con un altro Principe intervenendo direttamente, oppure apparire debole invocando l'intervento della Giustizia del Re.

Ci si aspetta quindi che siano gli stessi interessati a provvedere a farsi giustizia da sé, e dare una lezione agli 'stranieri', commisurata all'affronto subito.

Se la questione diventa troppo grave, in particolare in caso di assassinio, interviene la Giustizia del Re. I Principi temono questa eventualità, perché li priva di fatto del loro potere; e cercano quindi di evitare che si verifichi, consegnando gli assassini del proprio Principato anche quando le loro azioni sono state vantaggiose.

Giustizia del Re

La Giustizia del Re ha il compito di risolvere dispute e contese tra Principati diversi. Interviene raramente, ma quando lo fa nulla può fermare il suo operato, e giunge sempre a trovare un colpevole, o almeno qualcuno da condannare.

Viene amministrata dal Re stesso, o da un suo incaricato, e rappresenta sempre il volere della Corona, come se ad agire fosse Sua Maestà in persona. In assenza del monarca, del suo erede o di una persona esplicitamente incaricata, è la Guardia Reale di grado più alto presente ad esercitare la Giustizia del Re a sua discrezione, ricordando sempre che sarà ritenuta personalmente responsabile di ogni errore o comportamento inopportuno.

La Giustizia del Re ha anche il compito specifico di punire gli assassini; quando si verifica un omicidio, il crimine più grave di tutti, il suo intervento è automatico e inevitabile, a meno che la questione sia totalmente interna a un Principato e il Principe stesso si faccia carico di risolverla.

Formalmente la Giustizia del Re gode di poteri illimitati, e del diritto legale di intervenire in ogni luogo e in qualunque momento, senza bisogno del permesso o dell'approvazione dei nobili locali. In realtà sfidare un Principe nella sua terra non è mai saggio, e

molti capitani della Guardia Reale troppo scorteschi o arroganti sono finiti impiccati per aver offeso o dispiaciuto un Principe nell'esercizio delle loro funzioni. In

questi casi è molto più facile che il Re prenda le distanze dal

malcapitato piuttosto che dover accusare un Principe di tradimento e muovere guerra contro di lui.

Solitamente quindi le Guardie Reali agiscono con diplomazia e tatto.



Delitti e punizioni

Un elenco dei crimini più comuni e dei relativi castighi, validi in quasi tutte le Terre Spezzate (vedi però Differenze legislative tra i Principati, p. 232).

Le punizioni sono più severe con i recidivi; chiunque commetta lo stesso crimine tre volte, viene condannato a morte. Chi giudica considera a sua discrezione le varianti di un crimine come "lo stesso crimine", ad esempio Piccolo furto e Furto, oppure Aggressione a un Libero e Aggressione a un Cavaliere. In questi casi la posizione sociale della vittima e dell'accusato giocano un ruolo determinante nella decisione del giudice.

Piccolo furto o truffa: rendere il doppio della somma rubata. Recidivi: come sopra, più 1 o 2 mesi di carcere e marchio.

Furto (10 Scudi o più): rendere il doppio della somma, da 1 a 3 mesi di carcere, bastonate, bando d'infamia e probabilmente marchio. Recidivi: come sopra, più il taglio della mano e la certezza del marchio.

Truffa (10 Scudi o più): rendere il doppio della somma, da 1 a 3 mesi di carcere, bastonate, bando d'infamia e forse marchio. Recidivi: come sopra, più il taglio della lingua e la certezza del marchio.

Insolvenza (10 Scudi o più): Il debitore deve ripagare il debito con il lavoro. Se non può inviare nessun servo in sua vece, diventa personalmente servo del creditore, per 1 mese ogni 10 Scudi dovuti. Questo crimine non prevede pene più severe in caso di seconda o terza recidiva.

Aggressione a un servo o a un infame: multa di 1-4 Scudi, da pagare al padrone del servo o al Principato di provenienza dell'infame. Recidivi: come sopra, più l'arresto.

Aggressione a un uomo libero: bastonate, arresto. Recidivi: come sopra, più da 1 a 3 mesi di carcere, da 1 a 3 mesi senza armi, a discrezione del giudice anche bando d'infamia.

Aggressione a un Cavaliere: bastonate, 2 mesi senza armi. Recidivi: come sopra, più 2 o 3 mesi di carcere, 2 o 3 mesi senza armi e bando d'infamia o marchio, a discrezione.

Aggressione a un Barone: bastonate, da 1 a 3 mesi di carcere e da 1 a 3 mesi senza armi, bando d'infamia. Recidivi: come sopra, più 2 o 3 mesi di carcere, 2 o 3 mesi senza armi e marchio.

Ingiuria: questo crimine si applica solo se la vittima è un Cavaliere o nobile superiore, oppure un Abate o sacerdote superiore. Bastonate, arresto. Recidivi: come sopra, più da 1 a 3 mesi di carcere, bando d'infamia.

Falsa testimonianza: arresto, bando d'infamia. Recidivi: come sopra, più il taglio della lingua e il marchio.

"OBIEZIONE RESPIRATA!"

E' importante ricordare che la nostra ambientazione è di stampo medievale, e non ha nulla a che fare con Perry Mason. Ci sono molte differenze con la giustizia cui siamo abituati nel mondo reale, e in particolare:

- Non esiste la presunzione di innocenza.

- Prove e indizi vengono considerati, ma sono più importanti la credibilità e l'autorevolezza dei testimoni, e di accusa e difesa. Ad esempio chi giudica crederà più facilmente che il ladro sia un Cacciatore plebeo piuttosto che un rispettato Mercante con Autorità.

- Lo scopo non è trovare il colpevole perchè giustizia sia fatta, ma trovare un colpevole e punirlo in modo esemplare perchè sia un deterrente alle altre canaglie come lui.

- La condizione sociale della vittima e dell'accusato sono determinanti; vedi Delitti e punizioni (p. 220), e Privilegi nobiliari (p. 222).

- Chi giudica non si sentirà limitato dalla procedura, né dal significato letterale delle leggi; ma invece ne interpreterà lo spirito, agirà con buon senso e arguzia, e non sarà bendisposto verso chi lo disturba con accuse poco importanti o addirittura artefatte.

- Non esiste separazione tra il potere esecutivo e quello giudiziario. Il nobile che giudica non è un arbitro imparziale, ma un padre severo, o nel caso peggiore un tiranno.

Vale anche la pena di far notare che la maggior parte delle dispute tra PG ricadranno nella "Politica tra i Principati". Quindi un PG che viene aggredito e/o derubato, farà bene a non andare a lamentarsi dal suo Principe, ma organizzarsi con i suoi compagni per rendere la pariglia ai colpevoli. Attenzione però ad assassinare qualcuno, la Giustizia del Re è pronta ad entrare in azione...

Assassinio di un servo o infame: multa da 20 a 40 Scudi, da pagare al padrone del servo o al Principato di provenienza dell'infame. Recidivi: come sopra, più da 3 a 6 mesi di carcere e da 3 a 6 mesi senza armi.

Assassinio di un libero: 6 mesi di carcere e marchio, oppure la morte, a discrezione del giudice. Recidivi: la morte

Assassinio di un Cavaliere o Barone: la morte

Rapimento: pari all'Aggressione, oppure all'Assassinio se il rapito non viene riconsegnato. Tra nobili e Cavalieri è diffusa l'usanza di tenere in ostaggio avversari politici o vassalli per assicurarsi la lealtà dei loro amici e parenti. L'ostaggio verrà trattato con tutti i riguardi, il che include dare pubblica notizia della sua situazione subito dopo averlo preso prigioniero, e permettergli di incontrare i suoi compagni almeno una volta entro tre mesi dall'inizio della prigionia (OOC: partecipare a un intero giorno di live entrando in gioco come prigioniero di chi lo tiene in ostaggio). Inoltre deve essere un Cavaliere o Barone a prendere, personalmente, prigioniero l'ostaggio (vedi *Prendere prigionieri*, p. 45)

Se queste condizioni vengono rispettate, il rapimento non viene considerato un crimine, né viene punito, ma è costume risolvere la questione con uno scambio di ostaggi o un riscatto. In ogni caso nessun uomo può essere tenuto in ostaggio per più di sei mesi, pena l'intervento della Giustizia del Re.

Qualunque crimine a danno di un Custode della Fede o di un Sacerdote della

Tetradè: il condannato, oltre alla pena usuale, spesso riceve una punizione aggiuntiva, a discrezione dell'Ecclesia.

Punizioni e loro significato

Naturalmente tutte le punizioni vengono portate a termine solo quando il condannato viene catturato. Finché riesce a nascondersi, oppure partecipa ai live come PNG, procrastina l'inevitabile...

Arresto: il condannato viene portato via e tenuto prigioniero per il giorno di gioco in corso. Il giorno successivo (anche nello stesso evento) può fare ritorno.

Multa: il condannato deve pagarla entro il live successivo, se non è presente o non può pagare si macchia di Insolvenza, anche se il debito dovuto alla multa fosse inferiore a 10 Scudi.

Senza armi: il condannato non può portare armi di nessun tipo, né aggredire qualcuno Bloccandolo o utilizzando Incantesimi, neppure per difesa. Questa punizione viene comminata da sola, o successivamente al carcere. Chi la infrange viene incarcerato immediatamente per tutto il tempo "senza armi" che gli rimane da scontare.

Carcere: il PG non può partecipare a nessun live per la durata della detenzione. Il giocatore può ovviamente partecipare ai live come PNG, oppure far "morire di stenti" in carcere il suo personaggio e crearne uno nuovo. Il carcere è una pena severa, riservata ai crimini più gravi, e solitamente viene comminata per la durata minima prevista; in ogni caso non dura mai più di 6 mesi.





Bando d'infamia: tramite un bando pubblico al live viene reso noto a tutti che il condannato è ora un Infame. Questo significa che le punizioni per i crimini commessi sono più severe, e inoltre chiunque può aggredirlo o ucciderlo rischiando punizioni molto ridotte.

Il marchio: il marchio è una misura più grave dell'infamia, e la include. Il bando d'infamia viene ripetuto più volte nel corso del live o di live successivi, e riportato anche sui canali telematici. Viene inoltre usato un ferro incandescente, che imprime il marchio sul palmo della mano sinistra del condannato. Due sono gli scopi della marchiatura: quello punitivo, che consiste nel premere il ferro rovente, con cruda violenza, sulla pelle; il secondo è quello di rendere immediatamente palese il precedente reato, nel caso il criminale venga nuovamente arrestato. All'inizio di ogni live, il giocatore deve farsi truccare la mano per rappresentare il 'marchio'.

La morte: la pena capitale viene sempre eseguita tramite impiccagione. Se è conseguenza di un crimine particolarmente odioso, ad esempio: avvelenamento, cannibalismo, omicidio plurimo di Cavalieri, Nobili o

Religiosi, viene solitamente preceduta dal Supplizio, una lunga tortura pubblica. Se il giocatore ha piacere di interpretare l'ultimo giorno di vita del suo personaggio, tutto questo viene simulato effettivamente a un live; altrimenti avviene narrativamente e il personaggio muore.

Punizioni

alternative o particolari

La maschera d'Infamia: si tratta di una maschera metallica a forma di grata che il colpevole viene costretto ad indossare come umiliazione. A discrezione del giudice, si può impiegare: 1) per qualche ora oppure un giorno di gioco, in aggiunta alle altre pene, quando un uomo viene condannato al bando d'infamia; 2) in sostituzione al carcere, 2 mesi di maschera per ogni mese di prigione evitato, nei seguenti reati: Truffa, Piccola truffa, Falsa testimonianza, Ingiuria.

La gogna: consiste di un ceppo, composto da due travi di legno, chiuse a cerniera, e prevede tre fori. Nei due



fori laterali vengono posizionate le braccia del condannato, in quello centrale la testa.

Una volta chiusa, la gogna impedisce qualsiasi forma di movimento alla parte superiore del corpo. Il malcapitato è invece libero di usare le gambe e camminare. A discrezione del giudice, si può impiegare: 1) per qualche ora oppure un giorno di gioco, in aggiunta alle altre pene, quando un uomo viene condannato al bando d'infamia; 2) in sostituzione al carcere, 2 mesi di gogna per ogni mese di prigione evitato, nei seguenti reati: Furto, Piccolo Furto, Aggressione, Omicidio.

La gabbia: è una struttura a cupola completamente fabbricata con sbarre d'acciaio. È simile per fattezze ad una voliera per uccelli, pur essendo più grande, dato che è atta a contenere un individuo anche di notevoli dimensioni. Il condannato viene posto seduto all'interno di essa, con le gambe che penzolano fuori dall'intelaiatura. Generalmente viene esposta in luoghi di passaggio o comunque abitualmente frequentati dal popolo, per fare in modo che la vittima subisca l'ulteriore supplizio dell'altrui disprezzo. Quando si è detenuti all'interno della gabbia non è possibile parlare o avere a che fare con nessuno che non sia il carceriere. In caso contrario è prevista una multa di 10 Scudi per colui che ha portato conforto o ristoro, anche solo verbale, al condannato. A discrezione del giudice, viene impiegata per qualche ora, in aggiunta alle altre pene, quando un uomo viene condannato al bando d'infamia o, più probabilmente, al marchio.

Privilegi nobiliari

Barone: un nobile non subirà mai punizioni umilianti, quali il bando d'infamia, il marchio, la gogna, la maschera, le mutilazioni, le bastonate o la gabbia. Un nobile non verrà mai condannato per insolvenza, poiché è certo che prima o poi ripagherà tutti i suoi debiti. Un nobile non perderà mai il suo stato di nobile, e inoltre il tempo di permanenza in carcere viene solitamente dimezzato. In caso di condanna a morte, i nobili possono anche implorare clemenza al Principe o al Re che li ha condannati. Se la clemenza viene concessa impone di pagare una multa enorme, stabilita a discrezione, ma solitamente compresa tra 3 e 6 Corone, e di trascorrere 6 mesi in carcere. Se la condanna a morte viene eseguita, hanno diritto a un'esecuzione privata e non pubblica, ma non sempre questo privilegio viene loro accordato.

Cavaliere: un Cavaliere non subirà mai punizioni umilianti né verrà condannato per insolvenza, come un nobile. Il bando d'infamia viene sostituito dalla

probabile revoca del titolo di Cavaliere. Vengono marchiati, a discrezione del giudice, soltanto per i reati più gravi, e soltanto dopo che il titolo è stato revocato.

Servo o Infame: per qualunque crimine, in aggiunta alle pene previste vengono bastonati; se le bastonate erano già tra le pene previste, vengono bastonati due volte, con un intervallo di almeno mezz'ora affinché il vecchio dolore non venga attenuato dal nuovo. Per qualunque crimine, il tempo di detenzione viene raddoppiato, e se raggiunge i 6 mesi diventa pena di morte. Se il padrone del servo (libero o nobile) dichiara che il servo ha agito su suo comando, viene considerato colpevole il padrone e non il servo. In caso di aggressione o omicidio, al servo verrà comunque fatto divieto di portare armi per il tempo previsto (6 mesi in caso di omicidio).

Religiosi: vengono giudicati come tutti gli altri, ma in caso di condanna l'Ecclesia può sospendere la pena e farsi carico della punizione del reo, a sua discrezione. Questo solitamente non accade per un comune prete senza conoscenze né potere, ma solamente per Abati, Vescovi, o comunque sacerdoti rispettati e temuti.

Vescovo o Abate: come sopra, inoltre ricevono lo stesso trattamento dei Cavalieri per quanto riguarda le punizioni umilianti, il bando d'infamia e il marchio.

Personaggi con Autorità: nessun bonus o sconto particolare

Personaggi Ricchi: qualunque libero può invocare la clemenza del Signore che giudica, chiedendogli di ridurre o annullare la permanenza in carcere in cambio di una multa. Non è detto che il Signore accetti, e la multa è sempre molto salata, almeno 20 Scudi per ogni mese di sconto della pena.

LA LEGGE È UGUALE PER TUTTI?

Nelle Terre Spezzate la legge non è uguale per tutti, e contrariamente a quanto accade nel mondo reale, nessuno cerca di nascondere questo fatto. I vari Principati hanno ottenuto formalmente concessioni dal Re per modificare alcune leggi nei loro territori, al punto che praticare la vecchia religione garantisce privilegi ad Altabrina, e la morte a Valleterna. Inoltre in tutto il regno la condizione sociale del colpevole è determinante. Le pene possono essere notevolmente ridotte, o anche aumentate se il condannato è già un Infame.

Differenze legislative nei vari Principati

ALTABRINA

I sacerdoti del Culto Tetradico non godono di nessuno sconto o favore; danneggiare un religioso non comporta pene supplementari. È accaduto che il Principe esiliasse Vescovi e Abati anziché punirli per evitare incidenti diplomatici. Gli Sciamani con Autorità sono considerati pari ai Cavalieri davanti alla legge. Per un Cantore delle Nevi non è un mai Aggressione ammaliare la vittima, giacché il suo potere è un dono degli Spiriti di tutte le cose, e i mortali non possono certo accusare gli Spiriti.

CASTELBRUMA

La consuetudine di ospitare i viandanti, particolarmente importante a causa delle insidie del territorio, a Castelbruma è un vero e proprio obbligo legale fuori dai castelli. Chi si rifiuta di dare riparo per la notte e

dividere il proprio cibo a un Brumiano o forestiero incontrato nei monti o nei boschi, si macchia di un crimine analogo all'Aggressione.

VALLETTERNA

La bestemmia della Tetrade, il comportamento non conforme ai suoi precetti, o la pratica privata del vecchio culto (incluso officiare Cerimonie di nascosto), sono forme di Empietà, un crimine punito analogamente all'Ingiuria. La pratica pubblica del vecchio culto o di altre eresie (incluso officiare palesemente Cerimonie), la distruzione di simboli o edifici religiosi, l'omicidio di religiosi, sono forme di Eresia, un crimine punito con l'impiccagione preceduta dalla tortura.

CORONA DEL RE

Nessuna particolarità



il rivoltoso eretico Brandilione viene suppliziato prima dell'impiccagione, in ottemperanza alla legge valniana

NEENUVAR

Gli Elfi non tolgono la vita a cuor leggero; salvo che per i crimini più orrendi di solito commutano la pena di morte in molti anni di carcere (OOC; è soltanto un espediente narrativo, il giocatore deve in ogni caso ritirare il personaggio condannato). Analogamente, non considerano mai la multa una punizione sufficiente per gli assassini, e pretendono sempre il carcere o la pena capitale prevista. Chi uccide un servo o un infame viene punito già dalla prima volta come se fosse recidivo.

VENALIA

Mentre negli altri Principati il prestito a usura è considerato una forma di truffa, di entità pari all'interesse accumulato, a Venalia è del tutto legittimo. Inoltre l'insolvenza è punita più severamente: il tempo di schiavitù è raddoppiato. Nobili e Cavalieri che si macchiano di insolvenza vengono costretti a inviare un servo in loro vece, se non ce l'hanno è addirittura possibile che il Principe li spogli di terre e titoli e faccia loro scontare il periodo di schiavitù. Per contro, il Principe accetta sempre il pagamento di multe, spesso più salate del normale, in sostituzione del carcere.

MERIDIA

L'avvelenamento non è considerato un'aggravante, ma un omicidio come tutti gli altri. Lanciare sortilegi senza il consenso del soggetto è sempre considerato Aggressione, mentre nel resto delle Terre Spezzate dipende da caso a caso e da quanto il giudice sa sulle arti arcane. I giudici meridi tendono a essere particolarmente severi nel caso dei sortilegi che influenzano o ammaliano.

Famiglia e matrimonio

Com'è naturale pensare, l'istituzione familiare nelle Terre Spezzate varia da Principato a Principato, spesso anche da razza a razza, seguendo le antiche tradizioni popolari e religiose. Ciò che invece accomuna le Terre Spezzate è la grandissima importanza sociale riposta nel matrimonio, solida base per la crescita demografica necessaria a contrastare l'avanzata delle numerose e temibili zone selvagge del Regno.

Nella maggior parte dei Principati il rito matrimoniale più diffuso è quello tetradico, nei territori di Altabrina e Neenuvar gli sposalizi sono celebrati secondo il culto degli Antichi Spiriti, e solo a Castelbruma vengono officiati riti di entrambe le religioni. L'unione matrimoniale è sempre monogama, ed anzi la poligamia viene

considerata un pesante tabù sociale al pari dell'incesto. In ottemperanza a questa tradizione anche Principi e nobili meridi prendono una sola moglie per la vita, mentre spesso sono innumerevoli le loro concubine.

Dal punto di vista sociale, ma anche giuridico, la famiglia è l'entità minimamente composta da una coppia di sesso opposto unita dal vincolo del matrimonio. La moglie e il marito godono degli stessi privilegi, diritti e doveri che gli erano propri prima del matrimonio, mentre è solo appannaggio del padre la responsabilità sui figli di età inferiore a quattordici anni, e dunque non ancora adulti. Fa naturalmente eccezione il Principato di Neenuvar, in cui entrambi i coniugi sono parimenti responsabili della prole.

I matrimoni tra nobili e plebei sono decisamente rari ed è considerato disonorevole per un titolato accogliere come coniuge un popolano. In tali casi, ammesso che la famiglia del nobile sia d'accordo, è uso elevare il futuro marito o moglie al rango di Cavaliere o Dama per evitare di depauperare il lignaggio.

MATRIMONI MISTI

Soltanto i nobili con terre, e quindi PNG, hanno il potere di concedere titoli nobiliari. Nel caso in cui un PG nobile intendesse sposare un PG plebeo è dunque necessario ottenere l'approvazione del proprio capo famiglia o del principe ed il consenso ad un'eventuale investitura cavalleresca.

Successione

Per quanto riguarda la successione di beni e titoli, è uso nelle Terre Spezzate passare gli interi propri possedimenti al primo figlio, femmina o maschio, del defunto, il quale è tenuto a provvedere al sostentamento di altri eventuali fratelli e dell'eventuale genitore ancora in vita. Nel caso in cui il vi siano discendenti diretti, la successione spetta al parente più stretto, a partire dal più anziano dei fratelli, maschio o femmina (il coniuge è successivo ai fratelli per evitare matrimoni di interesse che sfocino nel bagno di sangue). Per quanto riguarda invece i titoli nobiliari, secondo una tradizione risalente ai tempi di Alessandro, questi vengono invece passati al primogenito maschio, e in assenza di figli maschi, alla primogenita femmina. Il titolo di Cavaliere formalmente non viene ereditato, ma viene riconfermato quasi sempre, al termine della formazione cavalleresca, al successore di chi lo detiene.

Unica eccezione notevole a tali consuetudini è rappresentata dal Principato di Neenuvar. Qui, seguendo le antiche linee di successione matrilineare, il titolo viene passato di preferenza alla primogenita femmina, che lo condividerà poi in maniera equa col futuro marito, mentre i beni saranno equamente divisi tra tutti i figli legittimi. Nel caso in cui non vi sia discendenza femminile diretta, il titolo passerà al primogenito maschio, che lo condividerà normalmente con la propria sposa.

GIOCHI E DIVERTIMENTI

Le forme di divertimento per gli abitanti delle Terre Spezzate sono molteplici e variano tra di loro a seconda dello stato di benessere di colui che le pratica e, naturalmente, da Principato a Principato. La caccia alla selvaggina, ad esempio, a Corona del Re viene praticata come gioco solo da una ristretta élite di nobili e facoltosi, mentre a Castelbruma ed Altabrina è un'attività largamente diffusa ed una fonte di approvvigionamento di cibo. A Valleterna i bordelli sono rari e ben celati, frequentati di facciata solo dal basso popolino poiché è considerato disdicevole per un uomo di alta nascita frequentare i postriboli; a Meridia le Case della Danza sono luoghi di piacere per danarosi avventori, e un uomo che possa comprarsi le attenzioni di donne belle e leggiadre viene ammirato.

Di contro nelle Terre Spezzate sono diffusi diverti-

menti accessibili a chiunque, parimenti apprezzati da nobili e plebei. I giochi con i dadi ne sono il più classico esempio. Le danze ed i canti si accompagnano sempre alle serate di svago, sia che si tratti di musicisti di mestiere alla corte di un Principe o che si svolgano in un fienile in seguito alla sagra di paese.

La Caccia

Rappresenta indiscutibilmente una delle occupazioni preferite dai nobili. Viene praticata con formule particolari a seconda del Regno in cui si svolge, nel nord si ricerca selvaggina di grossa taglia, nei regni del sud sono più comuni prede di minori dimensioni. Per dimostrare come essa sia un privilegio riservato alla sola aristocrazia, nei secoli sono state istituite, per lo



Cacciatori e Armigeri brumiani si preparano a una battuta

svago dei nobili, riserve di caccia in cui è concesso cacciare solo al Signore locale ed ai suoi ospiti. A Corona del Re esistono, per esempio, ben due foreste di considerevoli dimensioni riservate alla caccia del Sovrano e dei suoi vassalli: il Bosco Cervo e il Bosco d'Alba.

Ma la caccia non è soltanto un atto frivolo e privo di scopi utili. Accade spesso che i nobili organizzino battute di caccia col solo scopo di predare creature mostruose. Questo avviene quando ne vengono avvistati piccoli gruppi sul limitare delle terre oscure e selvagge in cui vivono. Inoltre molte creature sono ricercate per

le sostanze preziose che contengono, reagenti grezzi utili per ogni arte artigiana.

In ultimo, la caccia è strettamente legata alla guerra, in pratica ne rappresenta un addestramento ed un preludio per i più giovani, e nei periodi di pace tiene in allenamento soldati e Cavalieri.

Giochi al coperto

Che si svolga nelle profumate e sontuose stanze di una damigella, o che abbia luogo nella più infima stamberga di Dimora, questo tipo di svago è profondamente amato

LISANDRIA

Gioco di dadi per un minimo di tre giocatori

Il gioco di dadi "Lisandria", popolarissimo a Venalia e molto diffuso anche a Meridia, nasce nell'omonima città. Il gioco celebra il punteggio più basso che si possa fare ai dadi, così come Lisandria è la città meno importante del Principato, e si basa sulla fortuna ma soprattutto sulla capacità di bluffare.

Per giocare a Lisandria sono necessari due dadi ed un minimo di tre giocatori.

Come si calcolano i punteggi?

Ogni volta che vengono lanciati i dadi il punteggio viene calcolato considerando il numero più alto come le decine ed il più basso come le unità, in caso di due numeri uguali si parla di "coppia di...". Alcuni esempi:

Lancio: 4, 3. Risultato: 43, e non "7" o "34" o "4 e 3".

Lancio: 1, 1. Risultato: coppia di 1, non "11", "2" o altro.

Le coppie valgono più dei numeri spaiati, il 21 si chiama Lisandria ed è il punteggio massimo.

I punteggi possibili sono dunque, in ordine crescente: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, coppia di 1, coppia di 2, coppia di 3, coppia di 4, coppia di 5, coppia di 6, Lisandria (21). E' facile vedere come le combinazioni possibili siano 21 e questo è il valore mistico del Lisandria.

Come si gioca?

I giocatori si dispongono in cerchio e si sceglie chi comincia, gli altri seguono in senso antiorario. Il giocatore designato lancia i dadi senza farli vedere a chi segue e dichiara un punteggio che non deve necessariamente essere quello realizzato. Il giocatore che segue può scegliere se accettare o meno.

Se accetta prende i dadi, li tira segretamente e dichiara al giocatore seguente un punteggio maggiore o uguale a quello che ha accettato dal giocatore precedente.

Se non accetta chi ha tirato scopre i dadi e fa vedere il punteggio realizzato. Chi dei due sbaglia prende una penalità.

Il giro prosegue in questo modo fino a che qualcuno non prende una penalità, dopodichè si ricomincia da capo.

Bisogna sempre dichiarare a chi segue un punteggio superiore o uguale a quello accettato altrimenti si prende una penalità.

Quando qualcuno prende una penalità tocca a lui lanciare i dadi per ricominciare la partita.

Ogni volta che qualcuno dichiara Lisandria le penalità sono doppie, però su una dichiarazione di Lisandria sono possibili tre scelte, invece delle usuali "accetto"/"non accetto":

- Accetto (e quindi è necessario dichiarare Lisandria al giocatore seguente, pena 2 penalità)
- Non Accetto (e quindi si scoprono i dadi e chi ha sbagliato prende 2 penalità)
- Prendo una penalità e si ricomincia da zero.

Chi vince?

All'inizio del gioco viene stabilito un limite di penalità (solitamente da 3 a 5 in relazione al numero di giocatori e alla durata della partita). Chi raggiunge il limite è eliminato, l'ultimo che resta ha vinto.

Vincite in denaro

Di norma tutti i giochi con i dadi o le carte prevedono una scommessa in denaro che viene riscossa dal vincitore. A Lisandria si può indifferentemente stabilire una posta che ogni giocatore mette sul piatto quando raggiunge il limite di penalità ed abbandona il gioco, oppure, più tipicamente, si può far valere ogni penalità uno scudo d'argento, che viene versato sul piatto dai giocatori durante il gioco quando prendono una penalità. In ogni caso l'intera somma scommessa dai giocatori viene guadagnata dal vincitore.

dagli uomini...abbiano o meno un titolo da apporre al nome che portano. I **dadí** costituiscono un passatempo molto apprezzato, ed in qualunque via si svolga la partita pochi sanno resistervi. Si gioca soprattutto per soldi, in teoria per vincerne, anche se accade sovente di vedere un pover'uomo uscire dalla locanda con meno panni indosso di quelli con cui era entrato. E se tal distrazione diminuisce la fortuna dei ricchi, talvolta porta via fino all'ultimo scudo dalla tasca dei poveri, poiché il gioco dei dadí appassiona anche le persone di umili condizioni.

Anche **Il Gioco della Dama** non dispiace nei momenti di ozio e generalmente si pratica in taverna tra un bocciale di sidro e l'altro. **Il Gioco del Re** (gli scacchi) viene invece preferito dai nobili rispetto a tutti gli altri giochi in cui si utilizzano le pedine. Lussuosi banchetti o feste invernali vengono spesso concluse dal ritiro dei signori nelle stanze ove vi siano scacchiere da accompagnarsi con un vino pregiato. Tanto è amato da venire considerato un segno di distinzione rispetto alle rozze pratiche da taverna praticate dalla plebe. Nel **Gioco della Tria**, più comune tra i bambini, viene utilizzata una tavola di legno contenente tre quadrati concentrici, i due giocatori dispongono di tre pedine ciascuno e vince colui che dispone per primo le tre pedine sulla stessa linea. Le tavole di tria dei nobili sono riccamente decorate.

Le **carte** possono essere utilizzate in diversi modi. Un semplice esempio è rappresentato dal gioco della condannata: un giocatore sceglie una carta ed il suo avversario distribuisce il mazzo, se riceve la carta scelta, vince; se la riceve il banco, perde. Molto diffuso tra nobili signori come tra i plebei è anche il gioco del **Sette e Mezzo**.

Inutile dire quante siano le varianti di queste forme di svago, ma il solo elemento che le accomuna veramente tutte e che le rende tanto appetibili è l'insaziabile speranza di poter spillare soldi dalle tasche del proprio avversario.

La Festa

Ogni festa rappresenta più che altro un pretesto per danze, svaghi e gran bevute. Tanto più che un semplice matrimonio è un evento per tutto il villaggio, essendo occasione di gran divertimento. Dopo la cerimonia religiosa, gli invitati si recano nel luogo dove si svolge il banchetto al quale seguono i festeggiamenti. Si mangia, si beve talvolta smoderatamente. Balli e canti continuano fino alla sera nel riparo del fienile.

Le cene aristocratiche sono ben diverse, si svolgono in lussuosi palazzi o all'ombra delle siepi dei giardini estivi. Vi sono spettacoli di ogni sorta in un susseguirsi di ciarlatani e giullari. I vini vengono versati copiosi e

ed il fiume di cibo non sembra estinguersi mai. La notte prosegue fino alla prima luce perdendosi nel ritmo delle raffinate danze.

FESTE CITTADINE

La costruzione di una chiesa o di un edificio importante, la nascita, la morte o il matrimonio di nobili e personaggi di spicco sono spesso occasione di festa per gli abitanti delle piccole e grandi città delle Terre Spezzate. Nei cortili dei palazzi vengono allestiti tavoli e libagioni per la plebe, compagnie di giullari e saltimbanchi allietano la gente nelle piazze. Oltre a questo nelle città sono molto sentite le celebrazioni per i sette Giorni di Festa dell'Anno, che vengono onorati con funzioni religiose, rappresentazioni sacre e profane, banchetti e danze. Ogni nuova stirpe regnante stabilisce le sette ricorrenze annuali, ma alcuni dei Giorni di Festa attualmente in vigore sono mutuati dalla tradizione passata. Per questo, sebbene vengano onorati in tutti i Principati, non tutti hanno lo stesso



Nyarín il violinista

valore per vari i popoli né vengono celebrati nello stesso modo.

Giorno del Patto: Celebra la tradizione del Patto degli Umili, ed in tutti i Principati attraversati dalla Strada del Re si organizzano mercati e bazar invernali, sebbene siano pochi i mercanti che si avventurano davvero lontano da casa. In questo giorno a Dimora si riuniscono i Principi delle Terre Spezzate per onorare il patto che li vincola a mantenere la difesa della Strada del Re.

Giorno della Gazzarra: Festa particolarmente sentita a Venalia, è il giorno in cui i ruoli si ribaltano e nobili ed ecclesiastici vengono scherniti dal popolino. Si indossano maschere e in molte città vige la tradizione di eleggere il Re e la Regina dei Folli, che verranno trattati da veri aristocratici. La gente semplice la considera, e la attende ogni anno, come una piccola rivincita nei confronti di chi è più fortunato per nascita.

Giorno della Virtù: Celebra la vita del Profeta Castamante, e nei Principati tetradici è una delle più importanti feste religiose dell'anno.

Giorno del Sole: Si tratta di una festa antichissima e rispettata in ogni Principato che celebra i doni dell'estate; a Meridia è particolarmente sentita poiché ricorda anche gli antichi fasti del Regno di Alessandro e affonda le proprie radici in pratiche religiose ormai dimenticate.

Giorno del Re: In questo giorno si celebrano l'abbondanza e la pace, e per molti Principati questo giorno di festa apre anche il periodo della vendemmia. Si tratta di un'occasione molto attesa, specie nelle campagne.

Giorno della Rimembranza: Importante festa tetradica, in questo giorno si celebrano Lectio in ricordo degli uomini virtuosi, ogni famiglia piange e ricorda i propri cari. Tale celebrazione, condivisa da tutti i popoli delle Terre Spezzate, ha in realtà origini più antiche del Culto Tetradico e viene osservata anche da coloro che venerano l'Antico Culto

Giorno del Passaggio: Si festeggia il passaggio dall'anno vecchio a quello nuovo, e in ogni Principato delle Terre Spezzate questa festa assume un valore proprio, che si rifà alle proprie tradizioni religiose e culturali.

FESTE CONTADINE

In ogni Principato si svolgono ogni anno celebrazioni contadine scandite del cambio delle stagioni, hanno inizio quando le giornate cominciano ad allungarsi e si è ormai giunti alla fine dell'inverno per proseguire fino agli ultimi giorni del tiepido sole autunnale.

Due occasioni agresti sono particolarmente apprezzate e festeggiate dalla popolazione rurale: la vendemmia e ancor di più il periodo della mietitura. La gente

semplice si diverte anche in occasione di queste banali cerimonie; ne è un esempio il fatto che durante la festa per la mietitura, oltre al pasto volto a celebrare l'ultimo raccolto, si svolgono anche scene pittoresche, come la tradizionale elezione della Regina delle Messi tra le giovani pulzelle che hanno preso parte al lavoro. In realtà, più che vere e proprie feste, sono rare occasioni di non lavoro che hanno luogo per il puro gusto di stare insieme senza aver nulla da fare, festeggiando con balli e canti e bevendo e mangiando molto più che nei giorni ordinari.

Il Torneo

Il torneo nasce durante l'assoluta supremazia del regno di Valleterna. Da principio tale manifestazione era praticata dai soli Valniani, ma non impiegò molto tempo ad espandersi al di fuori del Principato, incontrando il favore generale. All'epoca della cavalleria, le giostre erano un vero e proprio spettacolo per cui il pubblico era disposto a viaggiare per leghe, splendidi Cavalieri coperti d'acciaio si scontravano tra di loro cavalcando possenti destrieri da battaglia. In seguito alla peste equina i tornei hanno continuato la loro prospera crescita nonostante l'assenza dei cavalli, modificandosi nella forma e nelle regole, ma continuando ad essere l'attrattiva favorita del pubblico. Prima della peste i prodi giostranti valniani erano gli indiscussi signori dei tornei, le loro vittorie non sembravano aver mai fine. Col tempo e la diffusione delle giostre i combattenti degli altri Principati hanno dimostrato il proprio valore. Oggigiorno, alcuni tra i più famosi torneatori appartengono al Principato di Castelbruma, Valleterna e Corona del Re.

L'originalità di questa manifestazione sta nell'aver trasformato le antiche giostre in una sorta di battaglia simulata con delle regole, ma soprattutto con premi ambiti da coloro che vi partecipano.

Gli appassionati di tali esercizi vanno in giro per le Terre Spezzate, di torneo in torneo. Difatti non sono rari i torneatori che fanno della loro destrezza in combattimento un mestiere, talvolta molto lucrativo. Le giostre rappresentano una delle attività preferite dai Cavalieri, in alcuni casi più della guerra stessa, poiché comportano regole rigorose e l'esito non è mai tanto pericoloso come quello di una battaglia reale. Anche se per il popolino i tornei sono semplicemente uno svago, Principi e Baroni valutano invece con attenzione le capacità belliche di coloro che si confrontano nei duelli, e non di rado accade che i campioni vengano presi sotto l'ala protettrice dei potenti. Inoltre i ricchi premi in denaro o in pregiati quanto costosi manufatti artigiani sono molto agognati aldilà della gloria riservata ai vincitori. Proprio per questo spesso le

capacità guerresche dei partecipanti non bastano, e frequenti sono coloro che investono grandi somme in equipaggiamento superiore per trionfare nelle tenzoni. Non di rado accade che nobili di rango inferiore rovinino in un sol colpo loro, i loro figli e la loro casa alla ricerca di fama ed onori.

Tradizionalmente vi sono tre forme di confronto diretto a cui possono iscriversi i partecipanti di un torneo.

Duello alla spada: in questa categoria si combatte utilizzando esclusivamente una spada, nessun altro tipo di arma viene ammessa per duellare, la mano libera non deve essere utilizzata per colpire l'avversario. I partecipanti si scontrano due alla volta, sorteggiati casualmente prima dell'inizio del torneo. Colui che vince ha il diritto di proseguire nei duelli successivi scontrandosi con altri avversari. Il perdente termina qui la sua partecipazione.

Duello all'arma libera: in questo caso non vi sono limitazioni di sorta nel tipo di arma che si intende utilizzare, sia un'arma di dimensioni ragguardevoli, sia che ci si voglia aiutare con uno scudo. Si continua a combattere uno contro uno ed i duelli si svolgono con la stessa modalità di quelli con la spada.

La grande mischia: è indubbiamente l'attrattiva preferita dal pubblico. La lotta si svolge all'interno di un'arena in cui molti Cavalieri si affrontano tutti contemporaneamente. Non vi sono restrizioni di sorta al numero dei partecipanti né alle armi che si intendono impiegare. L'unico vincolo in questa categoria è che, qualunque sia il numero degli iscritti, il vincitore deve essere uno ed uno soltanto. Molto spesso vengono strette alleanze formate da piccoli gruppi separati, i quali però giunti alla fine sono costretti a scontrarsi inevitabilmente tra di loro.

Ogni Principato predilige particolari forme di Torneo, talvolta anche antiche e tradizionali, che possono discostarsi moltissimo dalla popolare e diffusa versione valniana. A Neenuvar ad esempio è uso il **Tyelca Tyalie**, o gioco veloce, in cui la magia è ammessa e squadre di armati si affrontano in brevi assalti. A Meridia e Venalia quasi mai viene bandito l'uso di Pozioni e Veleni, e a volte gli scontri del torneo non sono tenzoni singole, ma duelli misti in cui capita che persino gli incantesimi siano concessi.



uno scontro all'arma libera durante il Torneo della Rosa, a Valleterna

EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO

I personaggi delle Terre Spezzate partono dal basso per arrivare in alto. Questo significa che i 20 punti disponibili alla creazione permettono di costruire un personaggio Principiante, che deve ancora dimostrare di avere la stoffa dell'eroe. D'altro canto la crescita è molto rapida: per ogni giorno di live a cui il giocatore partecipa, con il suo PG o come PNG, il personaggio guadagna 2 punti.

Apprendere abilità

In ogni Principato ci sono tre o quattro Carriere, ognuna con una propria lista di abilità disponibili; ogni PG appartiene a una e una sola Carriera all'interno del suo Principato. Le abilità si dividono in "di base" e "avanzate"; caratteristica di queste ultime è che non possono essere apprese alla creazione del personaggio, ma solo con i punti guadagnati durante il gioco.

Questo non significa che le abilità di base contino poco: è molto probabile che ad un PG costruito con i 20

punti manchino una o più importanti abilità di base, che il giocatore cercherà di acquistare appena possibile.

Ogni Carriera comprende un'ampia selezione di abilità che i suoi membri possono acquistare. Anche se è necessario guadagnarsi la fiducia del Principe e pazientare un po' di tempo per apprendere le abilità più potenti, già dall'inizio è possibile imparare la maggior parte delle abilità presenti, inclusi ovviamente i poteri più caratteristici: Maestria in Armature per i Cavalieri di Valleterna, la Guardia Reale e le altre Carriere guerresche; oppure Nascondersi e Maestro Arciere per i Cacciatori di Castelbruma o i Guardiavia di Neenuvar. Il principale limite al potenziamento del PG sono quindi i punti disponibili e, ovviamente, la morte (ma vedi "Il Traguardo dei 70 punti" a p. 256) In caso di morte del personaggio tutti i punti guadagnati, che siano o meno stati spesi per acquistare abilità, vanno persi, e il giocatore ricomincia con un nuovo PG Principiante.

COSTO E LIVELLI

Questo è un elenco completo di tutte le abilità disponibili ai PG nelle Terre Spezzate. Di ogni abilità è segnato, tra parentesi, il costo in punti, mentre la moltiplicazione sta ad indicare che l'abilità ha livelli multipli. (3x4) significa che l'abilità costa 3 punti, e può essere appresa fino a quattro volte; invece (6x) significa che l'abilità costa 6 punti e non c'è limite al numero di volte che è possibile apprenderla. Infine alcune abilità richiedono di conoscerne altre prima di poter essere apprese, questo è indicato nella voce "Richiede" alla fine della descrizione dell'abilità stessa.

LISTA DELLE ABILITÀ

ADDESTRAMENTO (3)

Questa abilità conferisce una familiarità di base con le armi, le armature e l'arte della guerra in generale; è necessario possederla per poter acquistare le altre abilità di armi e armature, tranne Armi da tiro e Macchine da guerra che non la richiedono. Consente inoltre di utilizzare i Pugnali, ovvero tutte le armi da taglio lunghe tra 18 e 45 cm.

AGILITÀ (2)

Chi possiede questa abilità è più difficile da Bloccare, come se possedesse un livello supplementare di Forza. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

ALCHIMIA DEI VELANI (3x4)

L'abilità permette di creare Veleni dagli effetti svariati. I Veleni devono essere ingeriti per essere efficaci. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto Veleni di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3, o 4 volte, imparerà a creare Veleni di secondo, terzo, o quarto livello. Apprendere l'abilità 3 volte richiede Alchimia delle Pozioni 1.

Richiede Analizzare Veleni

ALCHIMIA DELLE POZIONI (3x4)

L'abilità permette di creare Pozioni dagli effetti svariati, i cui benefici perdurano per 30 minuti dopo che sono state bevute. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto Pozioni di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3, o 4 volte, imparerà a creare Pozioni di secondo, terzo, o quarto livello. Apprendere l'abilità 3 volte richiede Alchimia dei Veleni 1.

Richiede Analizzare Pozioni

ALCHIMISTA ESPERTO (3)

Il personaggio ottiene una Scheda Conoscenza supplementare che gli permette di analizzare con maggiore certezza Pozioni e Veleni.

Richiede Analizzare Pozioni, Analizzare Veleni

AMBIDESTRO (4)

Questa abilità permette di combattere utilizzando due armi contemporaneamente, una per ogni mano, posto che il personaggio possieda le abilità d'arma appropriate. Senza questa abilità, il personaggio può impugnare solo un'arma alla volta, nella mano destra o sinistra indifferentemente. Non può utilizzare una seconda arma nemmeno per parare.

Richiede Addestramento



ANALIZZARE FERITE (1)

Questa abilità rappresenta una conoscenza molto elementare delle arti curative. Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma può con una semplice occhiata stabilire se una locazione è Ferita o Inutilizzabile, quanti punti locazione bisogna ripristinare per renderla Sana, a che punto è il conteggio del Sanguinamento e se la ferita è avvelenata. Chi non possiede questa abilità non può ottenere nessuna di queste informazioni, ma sa solamente distinguere una locazione Sana da una che non lo è.

ANALIZZARE POZIONI (4)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANALIZZARE VELENI (4)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANATOMIA (3x2)

Molte creature mostruose delle Terre Spezzate possono fornire Reagenti Grezzi, indispensabili per ottenere i Reagenti Raffinati che vengono utilizzati nella fabbricazione di Filtri alchemici, Rimedi erboristici e Manufatti di forgia con proprietà speciali. Solo chi possiede questa abilità è in grado di estrarre tali Reagenti da un corpo preservandone le proprietà: deve semplicemente armeggiare con entrambe le mani libere per un minuto sul corpo del mostro, preferibilmente usando qualche strumento adatto a sezionare, e dichiarare al PNG che lo interpreta che sta utilizzando Anatomia. Se il mostro non è morto ma semplicemente in Coma, la ricerca dei Reagenti Grezzi ha comunque successo e inoltre tutte le locazioni del mostro vengono portate a Fatale, come per Infierire. Questa abilità è anche prerequisito per tutte le abilità di Raffinazione dei Mercanti di Venalia, che permettono di trasformare i Reagenti Grezzi in Raffinati.

Chi acquista due volte quest'abilità, può dimezzare a 30 secondi il tempo necessario.

ARMA/ARMATURA RARA (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Arma o Armatura rara, di livello non superiore al livello di Forgiare posseduto. Da quel momento conoscerà l'Arma o l'Armatura e potrà Forgiarla normalmente.

Richiede Forgiare del livello appropriato

ARMATURE DURATURE (2)

Chi possiede questa abilità può Forgiare Armature che durano 1 anno anziché 1 giorno. Il costo in Reagenti è sei volte il normale, e creare l'oggetto richiede più tempo (è necessario dichiarare allo Staff di iniziare la forgiatura a un live, per ritirare l'Armatura finita al live successivo).

Richiede Forgiare

ARMATURE LEGGERE (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare le Armature leggere e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 1, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature medie o pesanti, otterrà comunque solo 1 PA. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione.

Richiede Addestramento

ARMATURE LEGGERE +1 (4)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 2 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura leggera

Richiede Armature leggere

ARMATURE MEDIE (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature medie e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 2, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature pesanti, otterrà comunque solo 2 PA. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione.

Richiede Armature leggere

ARMATURE MEDIE +1 (4x2)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 3 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura media. Questa abilità può essere acquistata fino a 2 volte, nel qual caso fornisce 2 PA supplementari, giungendo normalmente a 4 PA.

Richiede Armature medie

ARMATURE PESANTI (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature pesanti e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 3, sulle locazioni coperte dall'armatura. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione.

Richiede Armature medie

ARMATURE PESANTI +1 (3x3)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 4 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura pesante. Questa abilità può essere acquistata fino a 2 o 3 volte, nel qual caso fornisce 2 o 3 PA supplementari, giungendo normalmente a 5 o 6 PA.

Richiede Armature pesanti



ARMI A DUE MANI (5)

L'abilità permette di brandire armi lunghe, che devono essere sempre impugnate con entrambe le mani affinché i colpi siano validi. Le armi utilizzabili sono Spadoni e Bastoni lunghi fino a 183 cm, e Lance e Alabarde lunghe fino a 250 cm. Tutte

queste armi infliggono danno da taglio, tranne il Bastone che è un arma BLUNT.

Richiede Addestramento

ARMI A UNA MANO (2)

L'abilità permette di utilizzare, con una o due mani indifferentemente, armi lunghe fino a 106 cm. Tali armi comprendono Spade e Asce, che infliggono danno da taglio, e Mazze che infliggono danno da botta. I martelli d'arme o becchi di corvo con una punta acuminata sono considerati Asce.

Richiede Addestramento

ARMI DA LANCIO (2)

L'abilità permette di utilizzare pugnali e accette da lancio. Queste armi, sempre prive di anima rigida, infliggono danno da taglio.

ARMI DA TIRO (5)

Il personaggio con questa abilità può utilizzare archi e balestre. Altre Armi da tiro, come frombole, cerbottane e fionde, non possono essere utilizzate per motivi di sicurezza. I proiettili delle armi da tiro quando colpiscono infliggono danno DOUBLE (alcune armi infliggono 1 solo danno, v. "Armi a distanza" a p. 39).

ARMI DURATURE (2)

Chi possiede questa abilità può Forgiare Armi che durano 1 anno anziché 1 giorno. Il costo in Reagenti è sei volte il normale, e creare l'oggetto richiede più tempo (è necessario dichiarare allo Staff di iniziare la forgiatura a un live, per ritirare l'Arma finita al live successivo).

Richiede Forgiare

ARRAMPICARSI (3x2)

L'abilità permette di superare pareti e altri ostacoli simulati, ad esempio le mura dei campi. Il giocatore deve semplicemente ignorare l'ostacolo, girargli intorno o comunque andare dall'altra parte senza, per nessun motivo, arrampicarsi realmente. Il tempo necessario è 1 minuto, ma viene ridotto a 10 secondi acquistando l'abilità 2 volte. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

AUTORITÀ (3x2)

Il personaggio che possiede questa abilità gode di una posizione riconosciuta nella sua Carriera. Potrebbe trattarsi di un grado militare equivalente a Sergente, oppure del titolo di Mastro Artigiano, Precettore di magia o Abate, a seconda della Carriera e del Principato di appartenenza. Il personaggio non possiede automaticamente un prestigio personale, né una buona reputazione, ma soltanto un titolo formale. Questo gli garantisce il diritto legale ad esercitare una limitata autorità sui personaggi più in basso di lui nella scala gerarchica della Carriera per le questioni inerenti alla Carriera stessa, ma non per forza il rispetto o la lealtà dei suoi uomini, che essendo altri PG agiranno liberamente. È importante notare che durante il gioco è possibile essere "promossi" nella gerarchia, fino al gradino fornito da Autorità o anche più in alto, e in nessun caso è necessario spendere punti per acquistare questa abilità quando la promozione avviene in gioco. Questa abilità fornisce semplicemente un vantaggio iniziale, al prezzo di avere meno punti da spendere per le altre abilità del PG.

BASTONE ARCANO (1)

L'abilità evita di essere costretti a toccare il bersaglio per utilizzare Magia o, Sacerdozio o, Cerimonie ed Incantesimi, che richiedono il contatto. Il personaggio può infatti toccare attraverso il Bastone Arcano, qualunque Bastone (Arma a due mani da botta, in lattice o nastro) interamente di legno, osso, o comunque scenografato in modo tale da sembrare immediatamente il bastone di un mago e non la clava di un barbaro.

BENEDIRE LE MASSE (5)

Le Cerimonie lanciate dal personaggio hanno effetto su un qualsiasi numero di bersagli anziché uno solo. Questa abilità serve a risparmiare tempo e non energie, in quanto è comunque necessario strappare 1 Carta Sacerdozio per ogni bersaglio della Cerimonia.

CAMPIONE SACRO (2)

Chi possiede questa abilità può officiare Cerimonie su se stesso. Durante l'officiatura deve rimanere in ginocchio; può adottare gli altri accorgimenti che preferisce per ridurre il tempo di officiazione, tranne "girare intorno al bersaglio" e "rimanere in ginocchio". Le Cerimonie lanciate in questo modo dimezzano il tempo di officiazione (dopo aver calcolato eventuali accorgimenti), ma i loro effetti durano per la metà del tempo usuale.

CARTOGRAFIA (1)

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non aver mai visto una mappa e non essere assolutamente in grado di interpretarne o disegnarne una, neanche la più semplice. Vedendo la piantina di casa sua esclamerebbe "è almeno tre volte più grande di così!"

CERIMONIA RARA (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Cerimonia rara di primo o secondo cerchio. Da quel momento conoscerà la Cerimonia e potrà lanciarla normalmente utilizzando le Carte Sacerdozio del cerchio appropriato.

CERIMONIA RARA AVANZATA (2)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Cerimonia rara di terzo o quarto cerchio. Da quel momento conoscerà la Cerimonia e potrà lanciarla normalmente utilizzando le Carte Sacerdozio del cerchio appropriato.

CERIMONIE DURATURE (3x2)

Gli effetti delle Cerimonie lanciate dal personaggio durano 15 minuti in più dei normali 30, per un totale di 45 minuti. Se l'abilità viene acquistata 2 volte, le Cerimonie durano 60 minuti.

COLPIRE IL PUNTO DEBOLE (6x2)

Chi possiede questa abilità può scegliere di mirare a un'apertura nell'armatura quando utilizza Armi da tiro. In questo caso infligge danno THROUGH in sostituzione al suo normale danno TRIPLE o superiore. Chi possiede Maestro d'Arco - FIVE può acquistare nuovamente questa abilità, nel qual caso può scegliere di infliggere danno THROUGH DOUBLE in sostituzione al FIVE.

Richiede Maestro d'Arco



COLPO DIROMPENTE - TIPO DI ARMA (4)

Permette di dichiarare CRASH ad ogni colpo sferrato con una specifica arma a scelta tra: Alabarda, Ascia, Bastone, Mazza, Spadone. Per infliggere CRASH con più tipi di armi, è necessario apprendere l'abilità più volte.

Richiede Armi a due mani oppure Armi a una mano

CONCENTRAZIONE (4x2)

Chi possiede questa abilità non viene interrotto nel lancio di Incantesimi e Cerimonie dai danni subiti, e può inoltre lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie anche quando sta facendo uso di Resistenza. Se l'abilità viene appresa 2 volte, è completamente impossibile interrompere il personaggio dopo che ha iniziato il lancio di Incantesimi o Cerimonie. Nel caso degli Incantesimi, il mago può cadere in Coma, essere Bloccato o persino ucciso, ma il giocatore potrà comunque completare la formula e l'Incantesimo avrà pieno effetto. Nel caso delle Cerimonie, il sacerdote può cadere in Coma, essere Bloccato o allontanato dal suo bersaglio, ma non appena verrà guarito, liberato o riavvicinato al bersaglio, potrà ricominciare la Cerimonia e il conteggio dei 4 minuti necessari riprenderà dal punto in cui era stato interrotto.

CONOSCENZA DELLE LINGUE MORTE (2)

Questa abilità esiste in tre versioni che devono essere acquistate separatamente, una per ogni lingua: adusto, idioma del Mare e la primitiva lingua perduta dei Brutí. L'abilità permette di decifrare vecchi papiri, iscrizioni monumentali e simili. La decifrazione di ogni documento richiede comunque tempo e calma: è necessario iniziarla a un live per vedersi recapitata la traduzione al live successivo.

Richiede Letteratura

CONTARE (1)

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper contare, e di non conoscere le più semplici operazioni aritmetiche. Può solamente contare sulle dita fino a 10, lentamente. Gli unici numeri che conosce e può comunicare ad altri sono uno, due e "molti".

CONTORSIONISMO (2x2)

Il personaggio è in grado di liberarsi in 1 minuto da corde e legacci. Chi acquista l'abilità due volte può liberarsi in soli 10 secondi. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

CORAGGIO (3)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata FEAR

DISARMARE - TIPO DI ARMA (5)

Permette di dichiarare FUMBLE, in aggiunta al normale danno, a un braccio ad ogni colpo sferrato a quel braccio con una specifica arma a scelta tra: Alabarda, Ascia, Lancia, Spada, Spadone. Per infliggere FUMBLE con più tipi di armi, è necessario apprendere l'abilità più volte.

Richiede Armi a due mani oppure Armi a una mano

DISARMARE - ARCO (5)

Permette di dichiarare FUMBLE, in aggiunta al normale danno, a un braccio ad ogni freccia che colpisce quel braccio oppure la locazione tronco.

DURO A MORIRE (4)

Il tempo di Sanguinamento e quello di Coma di chi possiede questa abilità raddoppiano, passando quindi da 3 a 6 minuti ciascuno.

Richiede Sopportare le ferite

EQUILIBRIO (4)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata STRIKE DOWN. Se essa è causata da un colpo d'arma, il personaggio subirà comunque il danno. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

ERBORISTERIA (5x4)

L'abilità permette di preparare Rimedi erboristici dalle proprietà curative. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto i Rimedi generici di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3 o 4 volte, imparerà a creare anche i Rimedi generici di secondo, terzo o quarto livello.

Richiede Fasciare ferite

FALSIFICARE (5)

Il personaggio è in grado di creare la riproduzione fedele di qualunque oggetto che abbia a disposizione (es. la copia esatta di una spada), come pure gioielli e pietre preziose false che ingannano l'abilità Valutare preziosi (es. un "diamante" di vetro). Questi ultimi costano al personaggio un decimo del loro valore apparente; le repliche costano sempre almeno 5 Scudi. Questa abilità viene utilizzata in modo analogo alle abilità artigiane (vedi paragrafo Dinamiche di creazione degli oggetti, p. 134); il giocatore riceverà però i frutti del suo lavoro all'evento successivo.

Richiede Riconoscere falsi

FASCIARE FERITE (3)

Chi conosce questa abilità potrebbe essere l'apprendista di un cerusico. È in grado di applicare una fasciatura su una locazione ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento, come pure di far risvegliare un personaggio Stordito, e di somministrare un Rimedio erboristico, se lo possiede. Tutti gli usi di questa abilità richiedono due mani libere e 10 secondi; per la fasciatura è richiesta anche una rappresentazione fisica della benda, ovvero una striscia di stoffa lunga almeno 50 cm. Questa abilità è anche prerequisito per apprendere le arti erboristiche di Neenuvar e Altabrina.

Richiede Analizzare ferite

FASCIARE FERITE FATALI (2)

Solo chi possiede questa abilità può interrompere il Sanguinamento di una locazione fatale. Questa condizione rappresenta una ferita particolarmente grave e difficile da guarire. Per il resto il suo funzionamento è identico a Fasciare ferite.

Richiede Fasciare ferite

FASCIARE RAPIDAMENTE (1)

L'abilità dimezza il tempo necessario per tutti gli usi dell'abilità Fasciare ferite, normalmente da 10 a 5 secondi.

Richiede Fasciare ferite

FILTRI ALCHIMICI RARI (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico veleno o pozione raro, di livello non superiore al livello di Alchimia corrispondente posseduto. Da quel momento conoscerà quel Veleno o Pozione e potrà crearlo normalmente.



FORGIARE (5x4)

L'abilità permette di forgiare armi e armature dalle caratteristiche superiori. Gli oggetti così creati mantengono le loro proprietà per un solo giorno. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto Armi e Armature generiche di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3 o 4 volte, imparerà a creare anche Armi e Armature generiche di secondo, terzo o quarto livello.

Richiede Maniscalco

FORZA (3)

Il personaggio ha la forza fisica di un uomo e mezzo. Questo comporta che sono necessari 3 uomini anziché 2 per Bloccarlo.

FORZA 2 (4)

Il personaggio ha la forza fisica di 2 uomini. Questo comporta che sono necessari 4 uomini per Bloccarlo; inoltre il personaggio può Bloccare da solo un uomo normale.

Richiede Forza

FORZA 3 (11)

Il personaggio ha la forza fisica di 3 uomini. Questo comporta che sono necessari 6 uomini per Bloccarlo; inoltre il personaggio può Bloccare da solo un uomo con Forza. L'abilità aumenta anche di 1 il danno inflitto con tutte le armi, e conferisce l'immunità alle Chiamate REPEL, CALLING e STRIKE DOWN.

Richiede Forza 2

FORZA DI VOLONTÀ (3x)

Per ogni apprendimento questa abilità fornisce una Carta Potere al giorno. Strappando la Carta Potere il personaggio può dichiarare "Forza di volontà - NO EFFECT" e resistere agli effetti di un singolo Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato su di lui. Forza di volontà non permette di resistere agli Incantesimi che infliggono danno.

FORZA DI VOLONTÀ SUPERIORE (4x)

Per ogni apprendimento questa abilità fornisce una Carta Potere al giorno. Strappando la Carta Potere il personaggio può dichiarare Forza di volontà - NO EFFECT e resistere agli effetti di un singolo Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato su di lui. Forza di volontà non permette di resistere agli Incantesimi che infliggono danno.

Richiede Forza di volontà

GUARIGIONE RAPIDA (4)

Questa abilità permette di recuperare più rapidamente dalle ferite subite, dimezzando il tempo necessario al processo di guarigione di Trattare ferite. Normalmente il tempo scende quindi da 30 a 15 minuti.

GUERRIERO NASCOSTO (2x2)

L'abilità permette di utilizzare Nascondersi rimanendo in piedi. È possibile acquistare questa abilità fino a 2 volte, nel qual caso permette anche di Nascondersi impugnando qualcosa in una sola delle due mani. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

Richiede Nascondersi

INCANTESIMO RARO (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico Incantesimo raro di primo o secondo cerchio. Da quel momento conoscerà l'Incantesimo e potrà lanciarlo normalmente utilizzando le Carte Magia del cerchio appropriato.

INCANTESIMO RARO AVANZATO (2)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico Incantesimo raro di terzo o quarto cerchio. Da quel momento conoscerà l'Incantesimo e potrà lanciarlo normalmente utilizzando le Carte Magia del cerchio appropriato.

INCENSI VELENOSI (3)

L'abilità permette di preparare i Veleni conosciuti sotto forma di incensi o candele che hanno effetto immediato su tutti i personaggi presenti nelle vicinanze, ma costano il triplo in Reagenti. Per attivare un incenso velenoso è necessario avere un bastoncino d'incenso o una candela e possedere l'abilità Analizzare Veleni. Il personaggio deve accendere l'incenso e tenerlo con entrambe le mani libere per 10 secondi, rimanendo fermo nello stesso punto; dopodiché dichiarerà l'effetto "MASS POISON (Chiamata specifica di quel veleno) nel raggio di 3 metri", subendolo immediatamente egli stesso.

Richiede Alchimia dei Veleni

LENIRE FERITE FATALI (4)

Questa abilità funziona esattamente come Trattare ferite, ma ha l'effetto di guarire parzialmente una locazione ferita in modo fatale, rendendola Inutilizzabile. Il processo di guarigione richiede 1 ora anziché 30 minuti.

Richiede Fasciare ferite Fatali, Trattare Ferite

LETTERATURA (1)

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper leggere né scrivere nulla e deve ignorare ogni testo scritto. Se gli viene mostrato da un altro personaggio come fare può riuscire a scrivere malamente il proprio nome, come farebbe un bambino, ad esempio per firmare un documento.

Richiede Contare

MACCHINE DA GUERRA (4)

Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte, Baliste, scudi mobili su ruote e simili, richiedono questa abilità per essere utilizzate. Le Macchine da guerra spesso abbisognano di più di un personaggio per essere utilizzate: in questi casi solitamente è sufficiente che uno dei personaggi sia dotato di questa abilità mentre gli altri fungono semplicemente da assistenti.

CARICA!

MAESTRO D'ARCO (6x3)

L'abilità permette di aumentare di 1 il danno inflitto con le Armi da tiro (non da lancio). Può essere acquistata fino a 3 volte, infliggendo a ogni colpo TRIPLE, FOUR o FIVE anziché DOUBLE.

Richiede Armi da tiro

MAESTRO D'ARMA (VARIABILE)

Esistono diverse versioni di questa abilità, una per ogni tipo di arma. Per tutte l'effetto è quello di aumentare progressivamente il danno inflitto quando si impugna un'arma di quel tipo. Il primo acquisto rappresenta una maestria ancora parziale nel maneggiare l'arma: l'abilità fornisce 3 Carte Potere al giorno, e strappando una Carta Potere è possibile dichiarare DOUBLE per tutti i colpi portati entro 10 secondi. Il secondo acquisto di quella stessa versione dell'abilità permette di dichiarare DOUBLE ad ogni colpo, il terzo acquisto TRIPLE e il quarto FOUR. Per poter effettuare il terzo acquisto è necessario possedere l'abilità Forza. In ogni caso se il personaggio combatte con due armi contemporaneamente, nessuna delle due riceverà nessun beneficio da questa abilità (ma vedi Maestro delle due Armi)



MAESTRO DEL PUGNALE (6x2)

Vedi l'abilità Maestro d'Arma.

Richiede Addestramento

MAESTRO DELLA FORGIA (2)

L'abilità permette di combinare più effetti su una stessa Arma o Armatura duratura. Il costo in Reagenti è pari alla somma dei costi dei singoli effetti.

Richiede Armi durature oppure Armature durature

MAESTRO DELLE ARMI DA LANCIO (5x2)

Vedi l'abilità Maestro d'Arma. Non funziona con le Armi da tiro.

Richiede Armi da lancio

MAESTRO DELLE DUE ARMI (9x4)

Questa versione dell'abilità Maestro d'Arma permette di aumentare il danno inflitto quando si combatte con due armi, una per mano. Per semplicità l'abilità ha effetto con qualunque tipo di Arma a una mano o Pugnale, purché entrambe le mani impugnino armi. Per quanto riguarda i colpi portati con Pugnali, acquistare l'abilità più di due volte non fornisce ulteriori benefici.

Richiede Armi a una mano, Ambidestro

MAESTRO DI - TIPO ARMA A DUE MANI (5x4)

Vedi l'abilità Maestro d'Arma. Le versioni disponibili sono Spadone, Alabarda, Bastone e Lancia.

Richiede Armi a due mani

MAESTRO DI - TIPO ARMA A UNA MANO (6x4)

Vedi l'abilità Maestro d'Arma. Le versioni disponibili sono Spada, Ascia e Mazza.

Richiede Armi a una mano

MAESTRO DI SCUDO (4)

Gli scudi impugnati da chi possiede questa abilità sono immuni alla Chiamata CRASH (ma non SHATTER).

MAESTRO RAFFINATORE (5)

L'abilità rappresenta la capacità di limitare al minimo l'inevitabile spreco di materiale nel processo di raffinazione. Quando il personaggio crea 3 dosi di uno stesso Raffinato, con questa abilità ne ottiene uno in più per un totale di 4 dosi.

Richiede almeno tre versioni di Raffinazione

MAGIA 0 (4)

Lo studio della magia è difficile e richiede una complessa preparazione di base per essere efficace. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche al lancio di Incantesimi che tutti i maghi apprendono. Non permette di lanciare Incantesimi, ma fornisce una Scheda Conoscenza che permette di comprendere se un oggetto è magico o meno. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie magiche residue in un personaggio che sia stato oggetto di un Incantesimo o di una Cerimonia entro gli ultimi 10 minuti. Per fare questo è sufficiente toccare il personaggio per 10 secondi, e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente "Sì" o "No".

MAGIA 1 (4x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

Richiede Magia 0

MAGIA 2 (6x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

Richiede Magia 1

MAGIA 3 (10x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del terzo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

Richiede Magia 2

MAGIA 4 (6x)

Il personaggio riceve ogni giorno 1 Carta Magia del quarto cerchio e può utilizzarla per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 1 Carta Magia supplementare.

Richiede Magia 3

MANISCALCO (2)

L'abilità permette di riparare armi, scudi e manufatti in metallo danneggiati, ad esempio che siano stati frantumati da una chiamata CRUSH o SHATTER. Permette anche di ripristinare tutti i PA di una singola locazione di armatura, anche se un altro personaggio la sta indossando in quel momento. Tutti gli usi di questa abilità richiedono due mani libere e 1 minuto di tempo. Questa abilità può servire anche a costruire i lucchetti IC, ma vedi il paragrafo Forgia (p. 128) per ulteriori informazioni.

MENTE LUCIDA (2x2)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata CONFUSE. Il secondo acquisto dell'abilità fornisce immunità anche alla Chiamata MINDLESS.

MUOVERSI FURTIVAMENTE (6)

Il personaggio può muoversi rimanendo Nascosto. Deve comunque rimanere nella vegetazione folta o nelle tenebre durante tutto lo spostamento. L'unico modo in cui il personaggio può muoversi è strisciare a terra con il "passo del giaguaro", ovvero tenendo gomiti e ginocchia sempre a terra, anche se possiede Guerriero Nascosto. Il personaggio può anche piazzare Trappole (vedi p. 254) rimanendo nascosto. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

Richiede Sentinella nascosta, Nascondersi rapidamente

NASCONDERE OGGETTI (4x2)

Chi possiede questa abilità riceve dallo Staff uno stretto sacchetto cilindrico, lungo circa 20 centimetri. Gli oggetti contenuti nel sacchetto non vengono trovati durante le perquisizioni. Chi acquista l'abilità due volte ottiene un sacchetto supplementare, che può utilizzare separatamente o in combinazione con il primo, ad esempio per occultare un pugnale.

NASCONDERSI (2x2)

Il personaggio sa come mimetizzarsi nella folta vegetazione o nelle tenebre per tendere imboscate. Per farlo deve stare sdraiato con entrambe le mani libere nel luogo in cui intende nascondersi per 5 minuti, trascorsi i quali è Nascosto. Finché resta a terra in silenzio, senza muoversi e con gli occhi chiusi come per una Chiamata BLINDNESS, il giocatore usa la chiamata "Nascosto" a significare che gli altri giocatori devono ignorarlo. Il personaggio Nascosto non può essere attaccato né essere bersaglio di Incantesimi o Cerimonie, neppure di massa. Questa abilità può essere appresa 2 volte, nel qual caso il giocatore deve segnalare il numero 2 con la mano che ha sul petto e non può essere scoperto da chi possiede Vista Acuta (p. 255).



NASCONDERSI RAPIDAMENTE (2x4)

Ogni acquisto di questa abilità permette di ridurre progressivamente il tempo necessario a Nascondersi. Il tempo scende da 5 minuti a 60, 30, 20 e infine 10 secondi. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

Richiede Nascondersi

NOBILTÀ (BARONE) (5)

Il personaggio è imparentato con una delle famiglie nobiliari del suo Principato. Questo non significa che ha terre e sudditi da governare, ma soltanto che viene riconosciuto come membro dell'aristocrazia dai suoi pari. Ottiene privilegi legali e sociali analoghi a quelli cavallereschi, ma più forti. Per il resto vale quanto detto a proposito dei Cavalieri. Questa abilità può essere appresa solo ed esclusivamente alla creazione del personaggio, durante il gioco un plebeo potrà arrivare ad essere investito Cavaliere, ma nessuno che non sia di nobili natali potrà mai avere il "sangue blu".

Richiede Nobiltà (Cavaliere)

NOBILTÀ (CAVALIERE) (3)

Il personaggio è un Cavaliere di Sangue, discendente da una famiglia di Cavalieri del suo Principato, oppure è stato investito sul campo per meriti bellici, nel qual caso si dice che è un Cavaliere di Ferro. In entrambi i casi il giocatore deve specificare nel Background la famiglia o l'ordine cavalleresco di appartenenza del suo personaggio, scegliendoli tra quelli del Principato. Lo status di Cavaliere conferisce alcuni privilegi legali e il diritto di pretendere il rispetto, ma non l'obbedienza, da parte dei plebei. Talvolta capita che il Principe assegni a un Cavaliere uno Scudiero o un piccolo seguito di armati, tipicamente si tratta di PG sudditi della stessa famiglia Baronale che serve il Cavaliere. Più spesso però sta al carisma e alla reputazione del Cavaliere stesso trovare altri PG disposti a rendergli omaggio. Per contro ci si aspetta ovviamente che un Cavaliere debba obbedienza ai suoi superiori, ovvero ai membri della famiglia Baronale cui a reso omaggio, o al Principe in caso appartenga a un ordine cavalleresco legato direttamente al Principato. Questa abilità può essere appresa anche durante il gioco, in questo caso è però necessario che il personaggio sia investito Cavaliere dal Principe o da un Barone con terre.

PACE INTERIORE (2)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata BERSERK

PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI (4x2)

Questa abilità rappresenta un particolare addestramento tramite il quale il personaggio impara a lanciare Incantesimi con una sola mano libera, anziché entrambe. È quindi possibile impugnare un'arma o un altro oggetto con l'altra mano. Se l'abilità viene appresa 2 volte, il personaggio può lanciare Incantesimi anche se ha entrambe le mani impegnate. In questo caso dovrà comunque indicare in modo chiaro il bersaglio dell'Incantesimo utilizzando un braccio, un'arma o un oggetto che impugna.

PERQUISIRE (2x2)

L'abilità dimezza il tempo necessario per effettuare perquisizioni, da 60 a 30 secondi. Chi la acquista 2 volte può decidere di dichiarare che cerca oggetti nascosti, nel qual caso deve perquisire per i normali 60 secondi ma trova anche il contenuto del sacchetto di Nascondere oggetti (di qualunque livello).

POZIONI DURATURE (3x2)

Gli effetti delle Pozioni create dal personaggio durano 15 minuti in più dei normali 30, per un totale di 45 minuti. Se l'abilità viene acquistata 2 volte le Pozioni durano 60 minuti.

PRESA SICURA (4)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata RUMBLE.

RAFFINAZIONE (4)

La segreta arte dei Mercanti di Venalia permette di raffinare una specifica coppia di Reagenti Grezzi per ottenere il Raffinato corrispondente. I Reagenti Raffinati sono indispensabili per utilizzare le abilità di Alchimia, Erboristeria e Forgia. Questa abilità esiste in 7 versioni a seconda del tipo di Reagenti che permette di preparare: Raffinazione dei Composti, dei Cristalli, dei Distillati, degli Estratti, delle Polveri, dei Sali e dei Vapori. Ad ogni categoria appartengono 9 o 10 Reagenti, ovvero un settimo di quelli esistenti. Per approfondire le sue conoscenze il personaggio dovrà quindi acquistare diverse versioni dell'abilità.

Richiede Anatomia

RESISTENZA (5)

Questa abilità rappresenta una particolare capacità di reagire al dolore e alle ferite. Quando la locazione Torso diventa Inutilizzabile, ovvero è ridotta a zero PL, il personaggio può scegliere di continuare a combattere, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce "Resistenza". Il conteggio del Sanguinamento procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza. Inoltre non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Se per qualunque motivo la locazione Torso viene ridotta a Fatale, oppure viene Fasciata, il personaggio cade immediatamente in Coma.

RESISTENZA SUPERIORE (8)

L'abilità rappresenta una straordinaria capacità di reagire al dolore e alle ferite. Quando un arto diventa Inutilizzabile, ovvero ridotto a zero PL, il personaggio può scegliere di continuare a utilizzarlo, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce "Resistenza superiore". Il conteggio del Sanguinamento procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza; non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Nota che la perdita di livelli di Forza NON è cumulativa né con quella dovuta all'abilità Resistenza, né con quelle determinate da altri arti Inutilizzabili. Se per qualunque motivo la locazione viene ridotta a Fatale o Fasciata, oppure se tutti e quattro gli arti vengono ridotti a zero, il personaggio subisce immediatamente i normali effetti delle ferite.

Richiede Resistenza

RICONOSCERE FALSI (2x2)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette loro di distinguere gli oggetti contraffatti da quelli autentici. Solitamente ci sono due tipi di oggetti falsi: quelli che sembrano avere un valore a chi li analizza con Valutare preziosi ma si rivelano fasulli; e le riproduzioni di uno specifico oggetto, solitamente importante o dotato di proprietà magiche. Al secondo acquisto dell'abilità il personaggio riceve due Schede Conoscenza supplementari, il che gli permette di valutare con maggiore certezza l'autenticità degli oggetti.

RIMEDIO ERBORISTICO RARO (1)

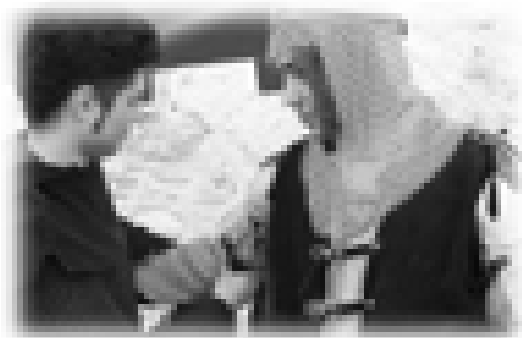
Ogni volta che acquista questa abilità il personaggio sceglie uno specifico Rimedio raro, di livello non superiore al livello di Erboristeria posseduto. Da quel momento conoscerà il Rimedio e potrà crearlo normalmente con l'abilità Erboristeria.

Richiede Erboristeria del livello appropriato

RIPARARE ARMATURE (2)

Chi possiede questa abilità può riparare una singola locazione di armatura, ripristinando tutti i PA danneggiati, in 30 secondi anziché 1 minuto.

Richiede Armature leggere oppure Maniscalco



SACERDOZIO (4)

Apprendere l'arte di officiare Cerimonie nel modo corretto per compiacere gli Dei o gli Spiriti richiede molta fede e dedizione. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche all'esecuzione di Cerimonie che tutti i sacerdoti apprendono. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie spirituali di una persona dopo averla toccata per 10 secondi. Il sacerdote può appurare se si tratta di un non-morto, se negli ultimi 10 minuti è stato sotto l'influenza di Effetti e, nel caso, quali Chiamate ha subito. Per fare questo deve chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che può rispondere con una sola parola. Ogni domanda richiede un nuovo contatto di 10 secondi. Questa abilità da sola non permette di officiare Cerimonie.

SACERDOZIO 1 (4x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 0

SACERDOZIO 2 (6x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 1

SACERDOZIO 3 (10x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del terzo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 2

SACERDOZIO 4 (6x)

Il personaggio riceve ogni giorno 1 Carta Sacerdozio del quarto cerchio e può utilizzarla per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 1 Carta Sacerdozio supplementare.

Richiede Sacerdozio 3

SBILANCIARE - TIPO DI ARMA (8)

Permette di dichiarare STRIKE DOWN ad ogni colpo sferrato con una specifica arma, a scelta tra: Alabarda, Bastone, Lancia, Spadone. Per infliggere STRIKE DOWN con più tipi di armi è necessario apprendere l'abilità più volte.

Richiede Armi a due mani

SBILANCIARE - ARCO (5)

Permette di dichiarare STRIKE DOWN ad ogni colpo inflitto con Armi da tiro.

SCASSINARE (4x)

Chi possiede questa abilità riceve una Scheda Conoscenza che aiuta ad aprire i lucchetti con combinazione a 3 cifre, utilizzati per rappresentare serrature e lucchetti IC. Senza l'abilità è possibile aprire simili serrature solo procedendo per tentativi. Ogni Scheda Conoscenza non è esatta al 100% né completa: ad alcuni codici corrisponderà un numero sbagliato di 1 rispetto a quello realmente

utilizzato nella combinazione, ad altri ancora un punto interrogativo. Chi acquista l'abilità più volte ottiene, per ogni acquisto oltre il primo, due Schede Conoscenza supplementari con nuovi codici ed è quindi in grado di aprire sempre più facilmente i lucchetti in gioco. Questa abilità può servire anche a costruire i lucchetti IC, ma vedi il paragrafo Forgia (p. 128) per ulteriori informazioni.

SCHIVATA (5x)

Il personaggio è dotato di riflessi prodigiosi, che in alcuni casi gli permettono di evitare all'ultimo momento un colpo d'arma, un Incantesimo di danno o una Trappola. Ogni acquisto dell'abilità fornisce 1 Carta Potere al giorno; strappando la Carta il personaggio può dichiarare "Schivata - NO EFFECT" e non subire gli effetti di un singolo colpo d'arma, Incantesimo di danno o Trappola subito dopo essere stato colpito. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

SCUDI (4)

Questa abilità permette di utilizzare uno scudo di qualunque dimensione e forma fino a 60 x 110 cm, oppure uno scudo rotondo fino a 75 cm di diametro. Il braccio che lo impugna non può brandire altre armi, e lo scudo può essere utilizzato solo per difendersi bloccando i colpi avversari. Se lo scudo è imbottito e completamente privo di anima rigida e viene ritenuto idoneo al Controllo Armi, può anche essere usato per ostacolare o tenere lontano gli avversari. Si può fare forza con il braccio ma mai con il peso del corpo, nè è possibile caricare o impattare violentemente con lo scudo, neanche contro un altro scudo. In alternativa è possibile portare sul braccio un Brocchiere, un piccolo scudo di diametro massimo 30 cm, che blocca i colpi esattamente come uno scudo ma lascia la mano libera, permettendo di impugnare un'arma. Per utilizzare contemporaneamente due qualunque tra Scudi e Brocchieri è necessario possedere anche Ambidestro, e comunque portarli sulle due braccia.

SCUDI A TORRE (2)

Questa abilità funziona esattamente come Scudi, ma permette di aumentare le dimensioni massime fino a 75 x 150 cm, oppure 100 cm di diametro per gli scudi rotondi. Non influisce in alcun modo sull'utilizzo dei Brocchieri.

Richiede Scudi

SEGRETO DELL'ARCIERE (5)

L'abilità permette di utilizzare le Armi da tiro rimanendo Nascosti. Il personaggio può mirare, tirare, incoccare una nuova freccia e così via, finché non esaurisce le frecce. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti.

Richiede Maestro d'Arco, Muoversi furtivamente



SENTINELLA NASCOSTA (2)

L'abilità permette di utilizzare Nascondersi tenendo gli occhi aperti.

Richiede Nascondersi

SOPPORTARE LE FERITE (2)

Le locazioni Ferite, ma non quelle Inutilizzabili, di chi possiede questa abilità non sono soggette al Sanguinamento. Il personaggio può quindi agire normalmente se ha locazioni ferite parzialmente ma con almeno 1 PL residuo, senza preoccuparsi che le ferite peggiorino.

Richiede Sviluppo fisico

SPIRITO INDOMABILE (3x3)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata BEEREND. Il secondo acquisto dell'abilità fornisce immunità anche alla Chiamata BELOVE; il terzo acquisto anche a DOMINATION.

SVILUPPO FISICO (4x4)

Chi possiede questa abilità ottiene 1 PL supplementare su ogni locazione, per un totale di 2. Questa abilità può essere appresa fino a 4 volte, ed ogni apprendimento aggiunge 1 ai PL totali, per un massimo di 5.

TRAPPOLE (5x2)

L'abilità permette di piazzare e disinnescare semplici Trappole quali reti, lacci e buche nascoste. Le Trappole sono sempre rappresentate con un pezzo di corda lungo una decina di metri, cui deve essere sempre unita una Scheda Trappola che ne elenca gli effetti. Per piazzare la Trappola il personaggio deve avere entrambe le mani libere, 1 minuto di tempo e disporre la corda a cerchio. Per semplicità le Trappole non si consumano mai, ma possono essere rimosse e ripiazzate un qualsiasi numero di volte da chi possiede questa abilità. Chi ha piazzato la Trappola può, quando vuole, farla scattare semplicemente toccando la Scheda e dichiarandone gli effetti. Se la vittima si trova all'interno del cerchio di corda, ha subito gli effetti della Trappola; se all'interno del cerchio di corda si trova più di un personaggio, la Trappola non scatta. Le Trappole di secondo livello causano invece effetti di massa e hanno efficacia su tutti coloro che si trovano all'interno del cerchio di corda, alleati o nemici (vedi Trappole, p. 53)

Al primo acquisto dell'abilità, il giocatore riceve una Trappola completa di corda e Scheda a scelta tra le Trappole del primo livello. Potrà piazzare la Trappola dove vuole, ricordando però che essa resta proprietà comune dei soci e che ogni altro personaggio con l'abilità Trappole potrà rubargliela e piazzarla dove preferisce. Al secondo acquisto, il personaggio è in grado di piazzare e disinnescare Trappole di secondo livello, più potenti ed efficaci di quelle normali. Ne riceve anche una completa di corda e Scheda a scelta. È importante notare che questa abilità non fornisce immunità alle Trappole. Per disinnescare una Trappola il personaggio ha bisogno di entrambe le mani libere e 1 minuto di tempo; non fa differenza se la Trappola è stata piazzata da lui o da un altro personaggio.

TRASCENDERE LE ARMATURE (4x2)

Questa abilità permette di considerare le armature più leggere di 1 livello per quanto riguarda le limitazioni al lancio di Incantesimi. Chi la possiede potrà quindi lanciare Incantesimi di primo cerchio indossando Armature pesanti, e di qualunque cerchio indossando Armature medie. Chi acquista questa abilità 2 volte può lanciare qualunque Incantesimo in Armature pesanti.

Richiede Armature medie

TRATTARE FERITE (3)

Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali). Per guarire una locazione ferita, il cerusico vi applica trattamenti in grado di aiutare e velocizzare notevolmente il naturale recupero. Il trattamento richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e da inizio al processo di guarigione, che dura 30 minuti. Trascorso questo tempo la locazione recupera 1 singolo PL. Se la testa o il tronco sono Inutilizzabili, il trattamento ha anche l'effetto di rendere il personaggio ferito cosciente e in grado di parlare (ma non di agire), già durante il processo di guarigione. Si noti che sono molto diffusi Rimedi erboristici che, se applicati in occasione del primo trattamento, accelerano anche drasticamente il processo di guarigione.

Richiede Fasciare ferite

TRATTARE FERITE MIGLIORATO (4)

Questa abilità è un potenziamento di Trattare ferite. Funziona esattamente allo stesso modo, ma permette di guarire tutti i PL mancanti in una locazione anziché 1 soltanto.

Richiede Trattare ferite

TRATTARE LE MALATTIE (2)

Questa abilità funziona esattamente come Trattare ferite, ma ha l'effetto di curare una Malattia anziché una locazione ferita. Il processo di guarigione richiede 24 ore anziché 30 minuti.

Richiede Trattare ferite

TRATTARE RAPIDAMENTE (4)

L'abilità dimezza il tempo necessario per tutti gli usi dell'abilità Trattare ferite, normalmente da 1 minuto a 30 secondi. Non ha alcun effetto sulla durata del processo di guarigione.

Richiede Trattare ferite

UNGUENTI VELENOSI (3)

L'abilità permette di preparare i Veleni conosciuti sotto forma di unguenti che possono essere cosparsi su qualunque arma da taglio. Il primo colpo sferrato con l'arma avvelenata infliggerà immediatamente il danno del veleno, senza attendere 5 minuti. La corta lama dei Pugnali trattiene meglio il veleno: se l'arma in questione è un Pugnale, anche il secondo colpo sferrato infliggerà il danno del veleno.

Richiede Alchimia dei Veleni

VALUTARE PREZIOSI (2x2)

Il personaggio riceve una Scheda Conoscenza che gli permette di analizzare gli oggetti e stimarne il valore economico. L'abilità considera il valore apparente, dovuto al materiale di cui è composto l'oggetto, ma non le sue eventuali proprietà speciali. Una spada magica o una Pozione alchemica, quindi, risulteranno preziose solo se la spada è finemente decorata o la boccetta contiene polvere d'oro. Questa abilità è quindi utile soprattutto per conoscere il valore di gioielli, pietre preziose, metalli nobili e simili. Al secondo acquisto dell'abilità, il personaggio riceve due Schede Conoscenza supplementari, il che gli permette di effettuare stime più precise sul valore degli oggetti.



VISTA ACUTA (4x2)

Chi possiede questa abilità è in grado di vedere e attaccare liberamente anche i personaggi Nascosti. Può inoltre svelarne la presenza anche a tutti gli altri, rendendoli immediatamente visibili; per farlo, però, deve toccare o attaccare con armi o Incantesimi il personaggio nascosto e dichiarare "Vista Acuta". L'abilità può essere acquistata due volte, nel qual caso il personaggio dichiara "Vista Acuta 2" ed è in grado di vedere anche chi ha due livelli di Nascondersi (p. 249).

IL TRAGUARDO DEI 70 PUNTI

Già dopo pochi mesi di gioco, un personaggio diventa significativamente più potente di un PG Principiante. Questa è la giusta ricompensa per chi interpreta il proprio PG e riesce a farlo sopravvivere; oltre una certa soglia, però, lo squilibrio diventerebbe eccessivo. Una campagna in cui pochi potenti possono fare il bello e il cattivo tempo perché sono praticamente invulnerabili per gli altri personaggi, sarebbe poco giocabile e senz'altro iniqua per i Principianti. Inoltre riteniamo importante che ogni giocatore sperimenti diversi personaggi nel corso della sua permanenza nelle Terre Spezzate: lo scopo non è fossilizzarsi su un proprio alter-ego fantasy, ma vivere tutti insieme una storia fantasy avvincente.

Per questi motivi, quando un personaggio raggiunge i 70 punti (quindi, più che triplica le sue abilità), viene premiato entrando a far parte dell'ambientazione. Questo potrebbe significare che, dopo lungo e fedele servizio, diventa un riconosciuto maestro nel suo campo, che sia l'alchimia o la guerra; oppure che per premiarlo il Principe gli dona un appezzamento di terra o una residenza in cui trascorrere gli anni della pensione; o addirittura una città o un territorio da amministrare per conto della Corona come Barone o Cavaliere. In ogni caso il suo nome entra a far parte dell'ambientazione pubblicata sul sito, e tanto più è stato eroico o influente nella sua vita attiva da PG, tanto più profonde saranno le tracce che lascerà nella storia delle Terre Spezzate. Inoltre il giocatore non deve versare nessuna quota di rimborso spese per partecipare ai live; il suo personaggio è sostanzialmente diventato un PNG. Si dice spesso che nei giochi di ruolo non vince nessuno, e noi siamo d'accordo; tuttavia questo è forse un modo per far guadagnare la "vittoria" al proprio personaggio.

Naturalmente simili privilegi vengono concessi solo con precise limitazioni: i personaggi in questione non possono più guadagnare ulteriori punti, e le loro apparizioni e le loro eventuali mosse politiche vengono concordate con lo staff. Dopo tutto hanno già vissuto abbastanza avventure, è tempo di lasciare spazio alle nuove leve! I giocatori che raggiungono questo traguardo possono giocare ancora un giorno di gioco con il loro personaggio (in modo da poter spendere effettivamente i 70 punti), quindi devono creare un nuovo personaggio Principiante, che guadagnerà punti e si evolverà normalmente. Dopo aver giocato almeno due giorni il nuovo personaggio, possono fare la prima apparizione con il loro vecchio personaggio in versione PNG. Come ulteriore premio, ottengono un bonus variabile in punti, da 15 in su, per acquistare nuove abilità; le loro apparizioni successive verranno concordate con lo Staff come spiegato prima.

Questa è l'unico caso in cui un giocatore può avere più di un personaggio contemporaneamente... perché in effetti uno dei due è un PNG.

FARE IL PNG

I personaggi non giocanti ovvero PNG sono gli "attori non protagonisti" della campagna di gioco. Possono essere amichevoli oppure ostili nei confronti dei personaggi, e figure molto importanti dell'ambientazione oppure semplici comparse. I Principi, i Vescovi, i Baroni con terre, i vari tipi di mostri e i contadini e i furfanti della zona in cui si svolge il live sono tutti PNG. Rispetto ai personaggi giocanti, i PNG vengono creati a tavolino dallo Staff, che ne decide caratteristiche, obiettivi e comportamento, oltre a provvedere al loro vestiario ed equipaggiamento.

In generale lo scopo dei PNG è far divertire i giocatori, fornendo loro ostacoli da superare, informazioni utili, occasioni di interpretazione e di combattimento.

Chi interpreta i PNG?

Nell'impossibilità di ricorrere a un piccolo esercito di attori professionisti, sono gli stessi giocatori che, a turno, impersonano i PNG. È possibile iscriversi ad ogni giornata di gioco come PG oppure come PNG; i PNG non pagano e hanno diritto al pranzo e a qualunque altro servizio offerto ai PG.

Durante la giornata a ogni giocatore iscritto come PNG verrà richiesto di interpretare uno o più ruoli, dal predone orco al prete di campagna al fuggiasco ricercato. Di solito la maggior parte dei PNG presenti a un live sono mostri, ma non mancano PNG più recitativi o comunque meno impegnati nel combattimento. I PNG cosiddetti "di ambientazione", come i Principi e altre personalità importanti della campagna, sono quasi sempre in possesso di segreti di gioco e informazioni riservate, la cui conoscenza probabilmente rovinerebbe il gioco di chi li interpreta. Per questo motivo di norma **soltanto i Master** possono impersonarli.

Fare il PNG è obbligatorio?

Benché il gioco nelle Terre Spezzate sia basato il più possibile sul PVP, una quota di PNG è sempre necessaria, anche solo per far sfoggio dei bellissimi costumi da mostro preparati dallo Staff.

Per garantire la massima libertà di gestirsi, tutti i giocatori possono sempre iscriversi come PG a un evento; se però a quel live i PNG presenti non raggiungessero la quota stabilita (tipicamente un terzo o un quarto del totale di giocatori presenti), chi negli eventi precedenti ha giocato di più senza fare abbastanza il PNG corre il rischio di essere 'precettato', ovvero richiamato all'inizio del live a fare il PNG. È quindi sempre preferibile organizzarsi per tempo e iscriversi volontariamente come PNG almeno una volta ogni 3 o 4 live giocati come PG.

ESEMPIO DI PRECETTAZIONE

a un certo live si presentano 60 PG e 15 PNG (compresi i membri dello Staff). La quota di PNG richiesti per quell'evento è di un terzo, ovvero 25 PNG; ne mancano 10 che quindi verranno richiamati tra i 60 PG prima del TIME IN, e quel giorno potranno partecipare solo come PNG.

Lo Staff sceglierà i 10 da precettare tra i 10-15 PG presenti con il livello di precettazione più alto; verranno precettati prima i giocatori appartenenti ai Principati che quel giorno contano più elementi.

Punti precetto

I punti precetto rappresentano il "debito" di collaborazione come PNG che il giocatore ha nei confronti di Terre Spezzate, e quindi la sua possibilità di essere precettato per fare il PNG; più sono alti, peggio è.

Ogni nuovo giocatore parte con zero punti precetto, e ne guadagna 1 per ogni giorno di gioco come PG.

Ogni giorno di gioco come PNG annulla 3 punti precetto; eventuali collaborazioni con lo Staff in altri ambiti della gestione del gioco possono abbassare il punteggio di precettazione di 1 o più.

L'elenco dei giocatori con il maggior numero di punti precetto è disponibile sul sito; consigliamo a chi ci compare di iscriversi come PNG a uno dei primi eventi a cui partecipa, se non vuole rischiare di essere precettato.



GUIDA DEL "BUON PNG"

(distribuita a ogni evento a tutti i personaggi non giocatori)

Benvenuto Giocatore! Se stai leggendo questo foglio è destino che, per la giornata odierna, tu svolga il ruolo del PNG. Ti preghiamo dunque di comportarti come **"Il Buon PNG"**.

Cosa deve fare un Giocatore PNG quando arriva all'area di gioco?

Appena arrivato all'area di gioco qualsiasi giocatore deve passare in segreteria e, se scopre di dover fare il PNG, deve raggiungere la Regia e mettersi a disposizione dei Master.

Prima arrivano i PNG, prima saranno pronti per entrare in gioco e prima il live potrà cominciare.

In Regia

Una volta al cospetto dei (o del) Master è compito del Buon PNG ascoltare l'introduzione al live che i Master faranno, per meglio calarsi nell'ambiente di gioco.

In Regia ad ogni PNG viene consegnata una scheda personaggio non giocante (PNG) o una scheda mostro.

Tale scheda indica le caratteristiche di gioco del ruolo che dovrai interpretare, p.e. le abilità conosciute, il danno che potrai infliggere, i punti vita di cui disporrai e via dicendo. Nota che la scheda indica anche gli obiettivi del tuo PNG e delinea alcune linee guida per la sua interpretazione, sta a te sviluppare l'interpretazione come meglio credi e tentare di raggiungere gli obiettivi con i mezzi a tua disposizione. La scheda infine riassume le informazioni specificamente in possesso del tuo PNG. Non esitare nel chiedere ai Master chiarimenti in merito.

In Regia ogni Giocatore PNG deve mettersi in costume secondo le indicazioni dei Master presenti, prendendo dalle casse del magazzino abiti consoni al proprio PNG.

Nota: coloro che interpretano un mostro dovranno indossare ciascuno un costume completo da mostro che potranno reperire all'interno delle casse marcate con il nome del mostro che interpretano. I mostri inoltre devono ricevere dai Master i Reagenti Grezzi che dovranno consegnare ai PG che, dopo averli abbattuti, useranno sui loro corpi l'abilità ANATOMIA per sessanta secondi.

E' compito del Buon PNG ricordarsi la cassa dalla quale ha preso il singolo capo di vestiario e, quando smetterà i panni del PNG interpretato, rimmetterlo a posto PIEGATO.

In Regia i Master consegneranno ai PNG eventuali oggetti aggiuntivi necessari per lo svolgimento del gioco (armi, oggetti da vendere, da custodire, da nascondere o quant'altro). E' compito del buon PNG controllare la voce "oggetti in suo possesso" al fondo della propria scheda e ricordare all'eventuale Master sbadato di consegnargli gli oggetti ivi indicati.

In Regia, infine, è compito del Buon PNG richiedere qualsiasi chiarimento sulle regole o sul gioco del quale abbisogni.

In gioco

Una volta entrato in gioco, compito del Giocatore PNG è DIVERTIRSI. Il PNG non è al servizio degli altri giocatori. Egli deve perseguire i propri obiettivi al meglio delle proprie possibilità, tenendo però sempre presenti le indicazioni d'interpretazione di cui dispone.

Attenzione: se interpreti un mostro, segui le indicazioni del tuo Capomostro, e ricordati che compito dei mostri è sempre quello di movimentare la vita ai giocatori.

In Gioco il Buon PNG deve interpretare con passione il ruolo affidatogli. Il Roleplay dei PNG è importante quanto quello dei Pg, se non di più! Recitate con impegno e state certi che quando toccherà agli altri questi faranno altrettanto.

In gioco i PNG rispondono alle stesse regole dei Pg e non sono al di sopra del regolamento. Quando, invece, vi trovate fuori gioco è bene ricordarsi di tenere il dito alzato per mostrare a tutti la propria estraneità al gioco.

Un PNG che in gioco muore definitivamente deve rimanere per 5 minuti dopo il termine del coma sdraiato sul luogo del decesso, a meno che, ovviamente, qualcuno non lo sposti. Dopodiché deve strappare la propria scheda personaggio, appendendone bene in vista, nel punto in cui è morto, una parte che dovrà comprendere esclusivamente il nome e la razza. Questa simboleggia il cadavere. Il Giocatore PNG deve quindi tornare in regia per mettersi nuovamente a disposizione dei Master.

Viceversa un PNG che interpreta un generico mostro, può andare fuori dal gioco non appena le sue ferite peggiorano a Fatale (normalmente, 3 minuti dopo che è stato abbattuto). La scheda mostro non deve essere strappata né lasciata sul posto, ma viceversa riconsegnata in Regia.

L'interpretazione di un PNG termina: quando il PNG viene ucciso, quando il PNG porta a termine la sua missione o ancora quando scade il tempo indicato dai Master per la permanenza in gioco.

E' compito del Buon PNG seguire attentamente le indicazioni dei Master durante il gioco.

Al termine del Gioco

Smessi i panni del PNG, il giocatore che lo ha interpretato deve riporli piegati nelle scatole dalle quali li ha presi. Deve ricordarsi di riconsegnare le schede mostro, le schede PNG, gli oggetti e il denaro IC ricevuto dai Master e così pure il danaro IC e gli oggetti ottenuti in gioco.

Il Buon PNG inoltre riferisce ai Master gli avvenimenti di gioco nei quali è rimasto coinvolto o ai quali ha assistito tramite resoconto orale o scritto da inviarsi via e-mail nei giorni successivi all'evento.

Il Buon PNG è il vero animatore dell'evento, il più valido supporto dei Master, il creatore della giusta "atmosfera" che garantisce a PG e PNG la possibilità di calarsi realmente in un mondo fantastico.

ARMI, ARMATURE, COSTUMI

ARMATURE

Sicurezza

Nessuna armatura deve avere parti **affilate** o appuntite. Oltre al rischio per gli altri giocatori, non bisogna dimenticare che **le armi** sono in lattice e quindi **si rovinerebbero** colpendo alcune superfici. In particolare, sono da evitare:

- 1) borchie coniche o piramidali (quelle troncate vanno bene)
- 2) bordi taglienti di metallo, che devono sempre essere ripiegati o ricoperti, se il metallo è sottile
- 3) spunzoni in metallo, chiodi sporgenti, o graffette chiuse male che rischiano di graffiare le armi o colpire altre persone
- 4) guanti d'arme in metallo, sempre vietati per la loro pericolosità in caso di scontri fortuiti

Superficie coperta

Per fornire PA a una locazione, l'armatura deve coprire **almeno il 75%** della superficie. Se copre meno del 75%, ma **almeno il 50%**, l'armatura vale come se fosse di un **livello inferiore**: a tutti gli effetti, una pesante diventa media, e una media diventa leggera.

Non esiste il concetto di "protezione parziale", ovvero non ha importanza il punto preciso dove, all'interno di una locazione, un'arma colpisce. Ad esempio se un personaggio indossa un corto bracciale di armatura pesante, che copre solo l'avambraccio, tutto il suo braccio è protetto da un'armatura media (2 PA); questa protezione varrebbe anche se un'arma lo colpisse sulla spalla scoperta.

Alcune parti del corpo (faccia, mascella, collo, mani, polsi, gomiti, inguine, ginocchia, caviglie, piedi) **non contano** ai fini del calcolo della superficie, ovvero possono essere lasciate scoperte senza conseguenze.

ARMATURE LEGGERE

possono essere in:

- 1) pelle
- 2) cuoio leggero

3) similpelle, purché sia bordata, imbottita o comunque esteticamente non appaia immediatamente fasulla

4) pelliccia, purché non sia troppo rasa

5) stoffa molto spessa e imbottita, purché lo sia davvero, ad esempio un gambeson

ARMATURE MEDIE

possono essere in:

1) cuoio **rigido**, purché l'armatura stia in forma e non si afflosci neanche se viene appoggiata al suolo

2) materiale da armatura leggera più borchie, placche o scaglie in metallo, purché coprano tutta l'armatura e distino tra loro **meno di 5 cm** da bordo a bordo



Grifo Giramonti, Scudo d'Argento,
indossa un'armatura media in cuoio rigido

- 3) materassino, plastica o simili, purché non siano troppo leggeri e simulino in modo esteticamente accettabile un'armatura di cuoio o metallo

ARMATURE PESANTI

possono essere in:

- 1) **cotta di maglia**, purché il diametro interno degli anelli non superi i 2 cm, e non siano realizzati con portachiavi, chiusure di lattine, reti da letto o simili
- 2) piastre di metallo
- 3) placche o scaglie in metallo fissate sul pelle o stoffa, purché coprano **tutta l'armatura** e siano affiancate con al massimo qualche mm di spazio vuoto tra l'una e l'altra

Bonus estetico

Per incoraggiare l'utilizzo di armature particolarmente belle, viene concesso un "bonus estetico" di **+1 PA**. Per semplicità, e poiché viene valutata l'armatura **nel suo insieme**, tutte le locazioni ricevono oppure non ricevono il bonus estetico. La testa viene invece considerata a parte, e nel suo caso il bonus dipende unicamente dall'elmo.

Un'armatura può ricevere il bonus estetico se ogni sua locazione ricade in almeno una di queste categorie:

- 1) armatura molto **realistica** per forma, stile e materiali utilizzati, e inoltre **completa**, ovvero che copre almeno il 90% della superficie
- 2) armatura particolarmente **decorata**, intarsiata o dipinta, accompagnata da un **costume completo** e senza indumenti moderni visibili
- 3) armatura pesante o media **rigida** con due strati almeno parzialmente **sovrapposti**: ad es. spallacci sopra il busto, piastre sopra la cotta, gonnellino sopra gli schinieri di cuoio e simili.

Per ottenere il bonus estetico è necessario inviare sul **forum Scenografie** alcune foto con l'armatura e il costume del proprio **PG** indossati. Le **foto**, un po' più piccole dello schermo intero, devono essere almeno 2, fronte e retro; se la bellezza dell'armatura si basa su decorazioni o dettagli, è necessario inviare altre foto dei particolari rilevanti. Le armature approvate per il bonus estetico verranno inserite in un topic

apposito del forum stesso, sia per fungere da ispirazione ed esempio, sia per poter controllare che la qualità del costume o dell'armatura **non diminuisca** dopo l'attribuzione del bonus. Poiché di rado si riesce a realizzare un progetto esattamente come appare sulla carta, non è possibile richiedere di valutare un progetto o un'opera in corso ai fini del bonus estetico: la valutazione viene svolta sempre sulle foto definitive, con armatura e costumi completi.

Eccezioni e particolarità

La cotta di maglia è un'armatura realistica, di sicuro effetto, e non eccessivamente costosa; purtroppo è anche molto pesante da portare, troppo per poter pretendere di coprire tutte le locazioni. Per non penalizzarla rispetto ad altre armature più 'casalinghe', una cotta di maglia "a t-shirt" fornisce armatura pesante anche sulle braccia, purché le maniche arrivino a battere **sul gomito**; e anche sulle gambe, purché la gonna arrivi a battere **sulle ginocchia**.

Per quanto riguarda gli elmi, i cappucci di stoffa o pelle non sono considerati armatura e non forniscono alcuna protezione. Una corona o **striscia di metallo** viene considerata armatura **leggera** se fa tutto il giro della testa ed è larga **almeno 3,5 cm** nel punto più stretto.

Gli **elmi di buona fattura**, di qualunque materiale, che coprono **tutta la testa** (nuca e orecchie incluse, e non semplicemente la sommità del cranio) ricevono quasi sempre il bonus estetico per la categoria di armatura corrispondente.

Anche i **Personaggi non Giocanti** devono rappresentare l'armatura per ottenere **PA**, ma seguono regole decisamente meno severe. In particolare, ai **PNG** basta una **simulazione di armatura**, e anche se è rappresentata solo da piccole parti che fuoriescono dalla tunica o dal mantello, l'armatura protegge sempre su tutte le locazioni come se fosse completa. Ad esempio, degli spallacci in lattice effetto metallo significano che il **PNG** indossa armatura pesante su tutte le locazioni; un paio di bracciali e una gorgiera di pelle indicano armatura leggera su tutte le locazioni, e così via. È sempre esclusa la testa, in cui i **PNG** ricevono **PA** solo se indossano maschere in lattice oppure rappresentazioni di elmi.



Dagoberto da Roccaferata,
forgiatore Brumiano

ARMI

Dimensioni

Per ogni categoria di armi ci sono precisi limiti di lunghezza, calcolata sempre **includendo** impugnatura e pomo.

- 1) Pugnali: da 18 a 45 cm
- 2) Armi a una mano: da 46 a 106 cm
- 3) Armi a due mani: da 100 a 183 cm
- 4) Lancia e Alabarda: da 150 a 250 cm

Non esistono limiti altrettanto stringenti per il peso; in generale, è bene però che le armi **pesino il meno possibile**, affinché restino maneggevoli e non diventino dolorose. Ad esempio, una buona spada a una mano pesa 2-3 etti, e non dovrebbe pesarne mai di più di 5 o 6 (fatta eccezione per le armi appesantite dal bilanciamento sul pomo).



Ser Zenone Ombracupa, Cavaliere degli Alcestidi

Anima

È la struttura dell'arma: un tubo o un tondino in materiale leggero e rigido, su cui viene incollata l'imbottitura. Le anime migliori sono i **tondini** cilindrici pieni di **vetroresina**, in **diametro 8 mm** per le armi a una mano, e **10 o 12 mm** per le armi più lunghe e pesanti.

Possibili materiali alternativi sono i tondini in fibra di carbonio, più leggeri ma anche più fragili e costosi; e tutti i tipi di tubi in plastica. Questi sono i più economici e facili da reperire, hanno però molti difetti: richiedendo tubi cavi e un diametro maggiore (18-25 mm), sono più ingombranti e molto più fragili e pesanti; esteticamente 'gonfiano' l'arma a causa delle loro dimensioni.

I tubi di alluminio possono essere utilizzati, ma non sono consigliabili in quanto si piegano e si deformano con i colpi.

Per motivi di sicurezza, è **vietato utilizzare anime in legno o in altri metalli**; in generale, nessuna anima deve avere parti taglienti o appuntite che rischiano di perforare l'imbottitura.

Nessuna anima può essere troppo flessibile, per non 'frustare' quando si colpisce. C'è comunque un buon grado di tolleranza: un'arma che flette lievemente ammortizza il colpo meglio di una rigida.

Le armi da lancio devono essere **prive di anima rigida**: possono utilizzare al massimo gomma, para, cuoio e simili per appesantire e dare compattezza all'arma.

Anche le else delle spade, e le lame di asce e alabarde che sporgono dall'asta, seguono queste norme. Consigliamo comunque di non irrigidire else e lame sporgenti: il solo Plastazote è abbastanza denso e fornisce la robustezza e resistenza ideale.

Imbottitura

È il materiale espanso che, incollato e scolpito in modo da coprire ogni parte dell'arma eccetto l'impugnatura, le dà forma e la rende inoffensiva.

Il materiale migliore è il **Plastazote LD 33**, ma ogni altro tipo di espanso può essere utilizzato, inclusi i comuni **materassini da campeggio**. La cosa importante è che si tratti di

un espanso piuttosto denso e compatto: la gommapiuma è di gran lunga troppo morbida, e attutisce troppo poco gli urti per poter essere usata.

Il plastazote, più denso del materassino, assorbe meglio gli urti e quindi si accontenta di un'imbottitura minima inferiore: **Plastazote** (materassino)

- 1) 16-18 (20-22) mm sui tagli delle Spade
- 2) 5 (5) mm sui piatti delle Spade, e su altre parti vicine all'impugnatura o che comunque non possono colpire (es. lati del pomo)
- 3) 14 (18) mm sull'asta di Asce e Mazze
- 4) 18-20 (24-26) mm sui tagli delle lame di Spadoni e Lance
- 5) 14 (20) mm sull'asta di Alabarde, Bastoni e Lance
- 6) 20 (30) mm sulla punta di tutte le armi (ovvero: la parte finale dell'arma dev'essere solo imbottitura, senza anima rigida)
- 7) 10 (15) mm sulla base del pomo di tutte le armi (come sopra)

Al di là di questi parametri, un'arma da GRV dev'essere ben imbottita, e non dare nessun fastidio se si colpisce controllando la forza. Anche un colpo violento non deve ferire, né lasciare lividi, pur essendo ovviamente fastidioso o doloroso. Un'arma che non risponda a queste caratteristiche non verrà ammessa.

Impugnatura

Non è necessario imbottirla: questa parte, lunga al massimo 30 cm, verrà comunque coperta almeno in parte dalla mano che impugna. Se l'anima è in fibra di vetro, sarà però necessario ispessirla da 8 mm a 20-25 di diametro, per poterla impugnare saldamente. A questo scopo si possono utilizzare corda o cavo elettrico arrotolati, tubi di plastica di diametro crescente, un pezzo di manico di scopa forato con il trapano, e in generale qualunque materiale purché l'impugnatura non sia tagliente o abrasiva. E' sempre meglio evitare impugnature morbide, che consentono un minore controllo dell'arma.

Copertura

E' il materiale utilizzato per rifinire e proteggere l'imbottitura. La scelta migliore è il **lattice** liquido, che viene dato a pennello, in più mani, fino a formare uno strato gommoso di spessore sufficiente; purtroppo richiede un certo tempo, ed è molto costoso se non lo si

trova in grosse confezioni. L'alternativa sono tutti i vari tipi di nastri adesivi telati o gommati: quello argento ("americano") viene usato per lame e parti in metallo, quello marrone o nero per il legno, e così via. Il **nastro americano** è il più utilizzato e si trova di molte marche. Consigliamo sempre di utilizzare nastro adesivo largo 5 cm, o comunque il più largo possibile, per ridurre il numero di applicazioni necessarie; per le parti più piccole o scomode il nastro dovrà essere tagliato e sagomato.

La copertura deve essere solo uno strato sottile al di sopra dell'imbottitura: più di 1 o 2 strati di nastro diventano rigidi e dolorosi.

Decorazioni

E' possibile utilizzare colori acrilici e vernici di ogni genere per decorare l'arma. Nel caso del lattice, vanno mischiati al lattice stesso; in generale, più sono elastiche, meglio è, dato che la maggior parte delle normali vernici si rompono e si scrostano da un supporto flessibile e sottoposto a continui urti come un'arma in lattice.

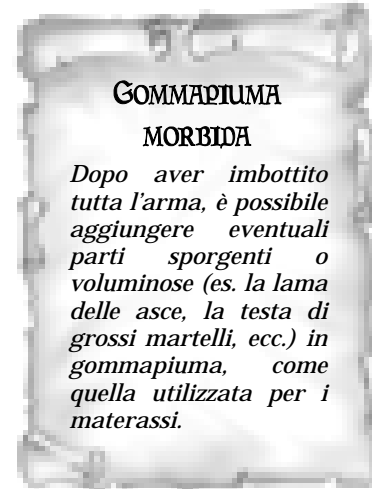
Nessuna decorazione deve rendere l'arma pericolosa o fastidiosa: ad es. non è possibile utilizzare gemme di plastica o bigiotteria per decorare una lama.

Estetica

Per poter essere utilizzata, un'arma finita deve rispondere a requisiti estetici minimi:

- 1) non deve essere informe, ma **sagomata** chiaramente nelle varie parti (elsa, pomo, lama) che la compongono
- 2) ogni parte deve essere del **colore** appropriato
- 3) le **proporzioni** dell'arma devono essere vagamente verosimili, come le armi che ci aspettiamo di vedere in un film, non in un fumetto o un videogioco.
- 4) l'**impugnatura** deve essere rivestita di corda, stoffa o pelle (niente PVC a vista)
- 5) la copertura (lattice o nastro) deve essere **integrata almeno per il 90%** della superficie
- 6) non sono ammessi elementi **anacronistici** di nessun genere (armi da fuoco, mirino su una balestra, busso-la sul pugnale)

Più in generale, armi di particolare e rara bruttezza possono essere rifiutate dallo Staff, o ammesse in via occasionale, nell'attesa che vengano sostituite o migliorate.



Armi da tiro

Archi e balestre non possono avere un libbraggio superiore a **30 libbre** (il libbraggio è la forza necessaria per tendere un arco: ovvero, un arco da 30 libbre si tenderebbe tenendolo in orizzontale e appendendo un peso di 13,5 kg al centro della corda). Frece e dardi devono avere la punta metallica segata o rimossa, e ricoperta da un tappo di imbottitura. Il tappo deve avere un **diametro** non inferiore a **5 cm**, per scongiurare il rischio che entri negli occhi, ed essere spesso almeno 2 cm, più altri 2 cm di gommapiuma densa. È consigliabile che lo spessore totalizzi almeno 5 cm tra imbottitura e materassino. Sopra la punta dell'asta, ci dev'essere un **disco** di plastica, cuoio rigido o para, di diametro minimo 2 cm, per evitare che la punta possa penetrare l'imbottitura e fuoriuscire dall'altra parte. L'asta può essere in legno, alluminio, plastica, vetroresina o fibra di carbonio.

Scudi

Possono essere costruiti in **cartone** a più strati, compensato leggero, **plastazote** molto spesso, con rinforzi in legno o metallo leggero se necessario. Non devono avere viti, chiodi, bulloni o altre parti sporgenti che possano ferire o graffiare, né all'interno né all'esterno. Cinghie e fibbie sono ammesse.

Sui **bordi**, lo scudo deve essere sempre imbottito, per uno spessore minimo di 5 mm. Il fronte dello scudo, se è in legno, deve essere imbottito, con uno spessore minimo di 3-4 mm. In ogni caso è **obbligatorio dipingere il fronte**, o applicarvi carta adesiva, a simulare legno, metallo o i colori araldici dello scudo.

Le dimensioni massime sono **60x110 cm** oppure **diametro 75 cm** per gli scudi, **75x150 cm** oppure **diametro 100 cm** per gli scudi a torre, e **30 cm** di diametro per i brocchieri. Nessuno scudo può pesare più di 3 o 4 kg, e un buono scudo pesa meno di 2 kg.

COSTUMI

L'abbigliamento dei personaggi è una parte importante del gioco di ruolo dal vivo: i costumi aiutano a identificare i PG, a distinguere i PNG tra di loro, e in generale sono indispensabili per creare l'atmosfera. Alcuni giocatori preparano da sé i propri costumi, altri li comprano da venditori specializzati o se li fanno fare da altri giocatori. Non è fondamentale avere un costume particolarmente bello o costoso; quello che conta è nascondere il più possibile gli abiti moderni e gli anacronismi più evidenti.

Requisiti minimi

Per poter partecipare a uno dei nostri eventi, è necessario soddisfare alcuni requisiti minimi di abbigliamento.

In particolare, sono **severamente vietati**:

- 1) Gli **orologi** da polso in vista
- 2) **Marche** e loghi particolarmente evidenti
- 3) **Scarpe chiare**, fluorescenti, variopinte (le scarpe da ginnastica scure e uniformi sono ammesse; scarponcini, anfibi e stivali restano preferibili)
- 4) Gli **occhiali da sole** di qualunque tipo, salvo fotofobia e simili (gli occhiali da vista sono ammessi; le lenti a contatto restano preferibili)
- 5) Pantaloni e magliette variopinte e chiaramente moderne, o con inserti

fluorescenti (pantaloni e t-shirt neri, marroni o comunque scuri e uniformi sono ammessi)

6) **Jeans di colore blu** (quelli neri o marroni sono ammessi, altri pantaloni tipo di lino, fuseaux, da arti marziali ecc. sono preferibili)

È inoltre **richiesto** ad ogni PG di indossare una sorta di costume, composto almeno da una tunica semplice con cintura, oppure da un mantello indossato sopra una camicia adatta. C'è più **tolleranza** nei confronti dei PNG e di chi gioca per la **prima volta**: in questi casi sarà sufficiente indossare pantaloni scuri e una camicia



come realizzare un semplice costume da guerriero

o maglietta a maniche lunghe, sempre di colore scuro. Questo abbigliamento 'neutro' fungerà da base per i costumi da mostro e da PNG.

NOLEGGIO DEL COSTUME

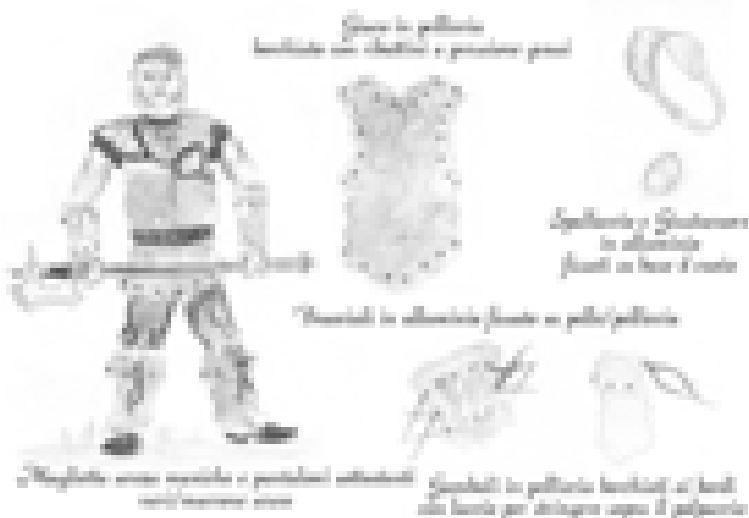
I giocatori che sono privi del costume possono noleggiare un equipaggiamento di base, composto solitamente da una tunica/camicia, una spada e una cintura, o altro assortimento equivalente, per 10 euro.

Un servizio analogo è disponibile per chi vuole completare un costume esistente, ad esempio aggiungendo pezzi di armatura, altre armi, un mantello o simili. In ogni caso, chi gioca per la prima volta ha diritto al prestito gratuito di questo materiale.

semplici di costumi casalinghi

Seguono alcuni consigli per realizzare in casa costumi molto semplici, ma perfettamente adeguati per partecipare ai primi live. È importante la scelta della stoffa: conviene evitare il finto raso lucido e altre stoffe simili che fanno uno sgradevole effetto carnevale (soprattutto il "mantello nero stile costume di zorro"). Conviene ripiegare su stoffe opache, es. cotone, lino, tela; o al limite sulla ciniglia e sui finti velluti, che rendono abbastanza bene i costumi "opulenti".

Non dimenticate inoltre che anche la stoffa più povera viene nobilitata da bordi e passamanerie, che non richiedono quasi nessun lavoro, essendo comunque necessario cucire tutti gli orli della maggior parte dei tessuti. In effetti la cucitura degli orli è sicuramente la parte più lunga e noiosa nella preparazione di costumi così semplici.



FRATINO

Una tunica base, senza maniche, consiste semplicemente di un rettangolo di stoffa, largo 50-60 cm e lungo 220-280. Al centro del rettangolo bisogna ritagliare un buco per far passare la testa (rotondo, collo a V o come si preferisce). Chiusa con una cintura di pelle, la tunica fa un bell'effetto adatto a Cavalieri e guerrieri in genere, ma anche esploratori, contadini, briganti ecc. Consigliamo di farla abbastanza larga da coprire le spalle, e abbastanza lunga da arrivare almeno a mezza coscia.

TUNICA DA MAGO/SACERDOTE

È possibile cucire i fianchi e aggiungere le maniche a un fratino lunga simile alla precedente per ottenere un abito vero e proprio. La cucitura dei fianchi conviene sia lunga solo 20-30 cm, lasciando tutto aperto sia in alto, sotto le ascelle, sia in basso, dalla vita in giù, per muovere con agio braccia e gambe. Per fare ogni manica, servirà un rettangolo di stoffa più lungo che dalla spalla al polso (65-80 cm), e largo 50-70 cm per cadere abbondante sotto le braccia. È sufficiente cucire tra loro i 2 lati corti del rettangolo per ottenere un "tubo", e quindi cucirlo alle spalle della veste. Si possono fare anche mezze maniche (25-40 cm); di solito si abbinano meglio a tuniche più corte; in questo caso il costume sarà meno adatto a maghi e sacerdoti.

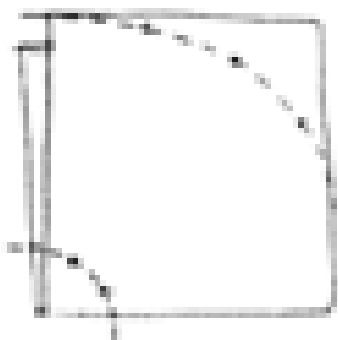
CAPPUCCIO CON GORGIERA

Tagliate un cerchio di stoffa di circa 60 cm di diametro, o comunque 10-15 cm più largo delle spalle. Al centro fate un buco abbastanza grande da farci passare la testa. Tagliate due rettangoli di stoffa circa 50x40, e sagomate li come il cappuccio di una felpa o a vostro gusto (es.: facendolo a punta sulla nuca viene un cappuccio lungo e appuntito). Cuciteli lungo due dei lati (nuca e testa), lasciandolo aperto sulla faccia (ovviamente) e sul collo. Cucite i due lembi inferiori del cappuccio sul buco per il collo fatto nella gorgiera. Sul davanti della gorgiera potete fare uno scollo a V, in questo caso il buco per la testa può essere un po' più piccolo. Se usate similpelle al posto della stoffa, non è indispensabile orlarla e inoltre il cappuccio sarà anche impermeabile.

MANTELLO A MEZZA RUOTA

Occorrono 3 metri di stoffa alta circa 140-150 cm (è l'altezza più comune per i tessuti). Piegare questo rettangolo in due in modo da ottenere un approssimativo quadrato. Tagliate via uno degli angoli, come in figura, in modo da trasformare il quadrato in un quarto di cerchio. Tagliate via anche un piccolo quarto di cerchio di circa 20 cm di raggio dall'angolo opposto.

Aperto la stoffa, otterrete un semicerchio a cui manca un piccolo semicerchio (il collo del mantello). La parte curva formerà il fondo del mantello, mentre i due lembi diritti cadranno sul

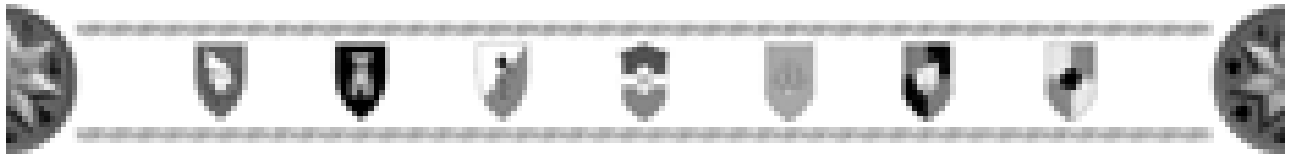


un mendicante vestito di stracci chiede l'elemosina all'angolo di una strada

davanti coprendo le spalle (naturalmente non è difficile scostare i lembi per scoprire le spalle). Cucite due alamari (li trovate in merceria, di stoffa, corno, legno o metallo, basta che siano robusti) qualche cm a destra e a sinistra del collo: serviranno da chiusura.

MANTELLO CON CAPPUCCIO

È possibile aggiungere il cappuccio a un mantello: dovete semplicemente realizzare un cappuccio come quello descritto sopra, e cucirlo al collo del mantello anziché alla gorgiera. In alternativa potete indossare un normale mantello senza cappuccio, e sopra di questo, un cappuccio con gorgiera.



APPENDICE

CRONACHE DELL'ANNO 1256

L'anno 1256 dall'Incoronazione del Primo Re del Mare fu l'anno in cui il giovane Principe Aureliano dei Gastaldi, erede al trono delle Terre Spezzate, iniziò ad occuparsi dei rapporti della Corona con gli altri Principati e a farsi garante della difficile Pace del Re. Fu l'anno in cui Meridia, forte del tradimento della città di Calastea, combatté e perse contro le forze venali in una Disfida ordinata dal Re per il dominio sulla città contesa. Fu l'anno in cui i brinnici ottennero il discusso Editto della Nuova Concordia Religiosa, che obbligò Valleterna ad accettare nelle proprie terre la libera pratica dell'Antico Culto, e fu l'anno in cui la stessa Valleterna si trovò alla guida della più importante delle vittorie. Infine il 1256 fu l'anno in cui una terribile ed antica maledizione si abbatté sulle Terre Spezzate, lasciando che il bianco manto di Nevoso si macchiasse di un rosso cupo di morte.

Germineale 1256: Castelbruma

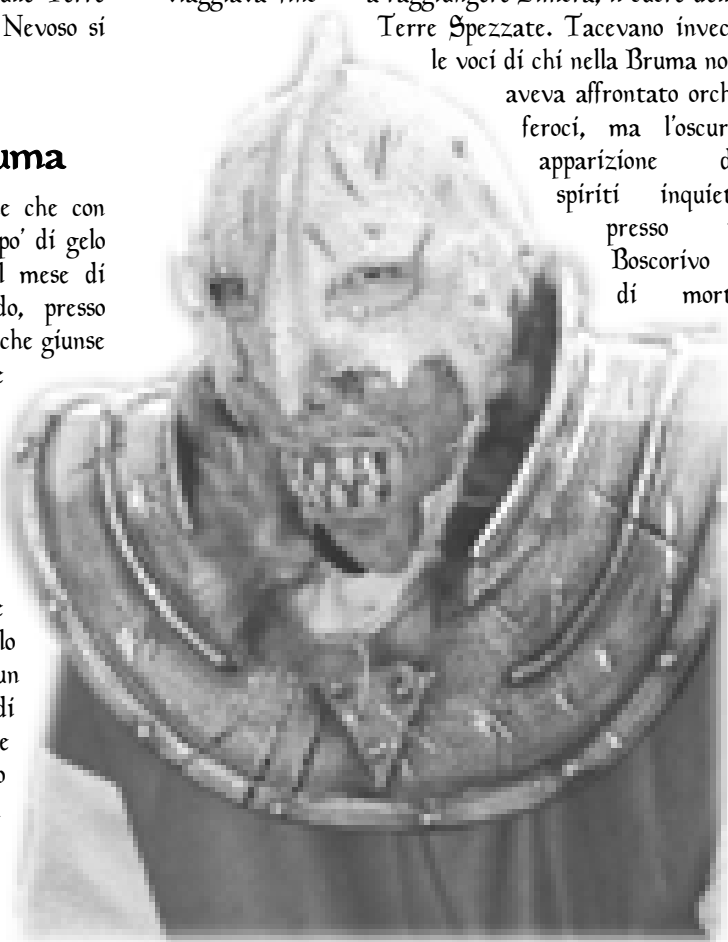
La neve si era già sciolta, battuta dal sole che con coraggiosi raggi era riuscito a scacciare un po' di gelo dalle fitte foreste brumiane. Alle porte del mese di Germineale, nei boschi ad est di Approdo, presso l'Includine che i brumiani considerano sacra e che giunse con lo sbarco degli Uomini del Mare, il nobile Meroveo Alanera avrebbe dovuto prendere in sposa Beldiluce, del Clan brinnico del Lupo. L'unione dei due giovani, il rampante nipote del Duca di Corvia e del Duca di Approdo e la delicata cantrice delle nevi figlia del Capoclan, aveva richiamato al rigido banchetto brumiano Principi e genti da terre lontane; ma non furono duelli e danze lo spettacolo di quel giorno, né le note allegre di un cantore. Gli ospiti udirono invece il sibillare di lama che uccide, che esegue sentenza di morte per tradimento. Il giovane Meroveo, sedotto da chissà quale meschina lusinga, aveva venduto la propria patria a nemici terribili e sanguinari, condannando Castelbruma ad una delle più violente ed organizzate invasioni di Orchi a memoria d'uomo.

Armigeri della Torre e Cacciatori si batterono valorosamente nella Valle dello Zaffiro, funestata dalle terribili creature, e quando il Principe Alarico d'Urso indisse una Grande Caccia per stanare il capo degli Orchi accorsero uomini d'arme da ogni dove, compresi il giovane Principe Aureliano dei Gastaldi e il Principe di Meridia Aristarco degli Alessandridi.

Flagello, questo il nome di cui si fregiava la guida dei sanguinari Orchi, fu infine catturato e ucciso dagli uomini della Corona e una fragile pace tornò nella Valle dello Zaffiro.

La Bruma scese sulle terre brumiane attutendo gli echi della caccia, i bardi nelle taverne cantavano della sconfitta di Flagello e della sua testa che impalata viaggiava fino a raggiungere Dimora, il cuore delle Terre Spezzate. Tacevano invece

le voci di chi nella Bruma non aveva affrontato orchi feroci, ma l'oscura apparizione di spiriti inquieti presso il Boscorivo e di morti





sortì dalle profondità della terra e del passato, nei territori di Approdo. Era solo l'inizio di ciò che accadde quell'anno. Solo l'inizio.

Fiorile 1256: Valleterna

A scacciare il gelo giunse il mese di Fiorile, baciato dal tiepido sole della Primavera e rallegrato da uno sfarzoso Torneo d'Armi indetto a Valleterna, presso Porta Scirocco, in occasione dell'ottantesimo compleanno del Vescovo Dulcamara. Nel giorno di festa e tenzoni, di banchetti e mercati, fu però un misterioso Cavaliere nero a rendersi protagonista del Torneo e delle tristi vicende che gli fecero seguito. Dopo aver battuto il vero vincitore del Torneo, Sir Enrico Bramante dei Rosaspina, il Cavaliere dalla nera armatura osò sfidare il Magnifico Principe Edoardo dei Castamanti, insultandolo e rivelandosi null'altro che un empio nemico di Valleterna.

Chi era presente racconta che abbia vinto contro il Principe valniano solo facendo appello ad empie forze, grazie alle quali è fuggito svanendo nel nulla sotto lo sguardo degli attoniti paesani. Il Cavaliere Nero fu così bandito da Valleterna. Eppure quello non si rivelò l'unico evento infausto del Torneo di Porta Scirocco. Creature scheletriche e spettrali apparvero inaspettatamente per le vie della città, terrorizzarono il volgo e mettendo persino a repentaglio la vita della Somma Tetrarca Beatrice. La sciagura era stata profetizzata da uno sciamano pinto, rimasto inascoltato e tacciato di essere il colpevole dell'evento; ma antichi guerrieri si stavano risvegliando dalle profondità della terra per portare a termine un'oscura maledizione vecchia quanto gli Uomini del Mare.

Solario 1256: Neenuvar

Passarono i mesi, Solario fece il suo ingresso. Mentre durante la Festa delle Messi di Neenuvar antiche rovine intrise della potente magia degli elfi carpivano la vita di un coraggioso quanto incauto guerriero del clan di Altabrina, una nuova disgrazia si preparava a Corona del Re.

Solario 1256: Corona del Re

Nel remoto forte di Vento, posto a guardia dei monti Celebei e del bosco di caccia del Re, moriva sul finire del mese il prode Cavaliere Ferruccio dell'Olmo, signore della cittadella.

La morte del valoroso scosse profondamente la Corona di cui era amato servo, tanto da spingere la Somma Tetrarca ad unirsi al Vescovo Innocenzo Vermigliani per la cerimonia funebre del Cavaliere. Ma Ferruccio dell'Olmo non cadde battendosi contro il Re dei Goblin o i bracconieri del Bosco Cervo guidati dal famigerato Strazzabosco, nemici di sempre, bensì colpito in imboscata dai suoi stessi guardiacaccia, traditori mossi dal denaro e dalle macchinazioni del Cavaliere Claudio Tessori. Il giovane Cavaliere era noto per essere un protetto di Innocenzo Vermigliani, ma gli uomini della Corona dimostrarono la sua colpevolezza nell'assassinio del Signore di Vento ed egli venne infine giustiziato a Dimora.

Quel triste giorno anche il sangue venale imbrattò il Bosco Cervo, e non era dorato come alcuni dicono. A massacrare buona parte della delegazione di Sua Altezza Basilio X furono gli uomini di Castelbruma, guidati dalla nobile Ramia Alanera e dal Cavaliere Guglielmo Rocciascura e mossi da oscure ragioni. Non mancò infine una nuova apparizione di quelle creature scheletriche e spettrali che presto avrebbero messo in ginocchio le Terre Spezzate. All'insaputa di tutti un terribile male stava prendendo forma. Dalle rovine del Borgo Silente i non-morti salirono lungo il Bosco Cervo senza incontrare resistenza, tanto che apparve credibile la voce secondo cui gli uomini migliori di ogni Principato delle Terre Spezzate fuggirono atterriti di fronte alla nera minaccia.

Il mese di Solario volgeva al termine, il Forte di Vento era assediato e senza guida mentre la riserva di caccia del Re veniva infestata da scheletri e spettri senza nome.

La Concordia Religiosa

Agli inizi della piovosa estate i barbari di Altabrina, guidati dallo Sciamano degli Antichi Spiriti Falcobran-

do e dal fine ingegno di Corvomanto Alfiere del Clan della Lince, riuscirono infine ad ottenere una grande vittoria per i seguaci dell'antica religione. Quando il Bando Reale fu declamato in ogni piazza, vi fu chi credette che l'anno 1256 sarebbe stato ricordato per la nuova "concordia religiosa", che sanciva la libera pratica di culto in ogni terra delle Terre Spezzate. Tale annuncio provocò grande costernazione negli uomini fedeli alla Tetrade, specie nelle terre di Valleterna che diedero i natali al Profeta Castamante. Ma nelle corti di ogni Principato l'estate fu ravvivata da voci e pettegolezzi giunti dalla festa venale indetta da Basilio X nel quartiere dei Principi di Vigezia.

Carminio 1256: Venalia

Nel primo giorno del mese di Carminio si tenne la più sfarzosa festa dell'anno, le vie centrali di Vigezia erano popolate da ospiti illustri. Si dice che fosse presente persino il famigerato Re dei Goblin, spina nel fianco della Corona nei monti a nord di Vento. Ma la notizia che in breve fece il giro delle Terre Spezzate fu quella in merito agli scontri tra Evandro Cipridi, Barone della città di Calastea, e il suo Principe. L'ambizioso e nobile signore stava ordendo un movimento di rivolta contro il suo stesso Principato, in combutta con il Principato di Meridia. Iniziarono così i conflitti che spinsero Sua Maestà il Re, qualche mese più tardi, ad indire una Disfida tra Venalia e Meridia per il controllo della città contesa.

Infine, come molti avevano previsto, il Principe Alarico d'Urso si vide costretto a "far dono" ai venali dei responsabili del letale agguato consumatosi nel Bosco Cervo. Per mano del suo stesso Principe di fronte ad una folla attonita, la Duchessa Ramia Alanera venne decollata, mentre al Cavaliere brumiano Sir Guglielmo Rocciascura toccava la stessa sorte nelle prigioni del Re.

Ma mentre l'eco dei bagordi venali si andava attutendo, al triste elenco dei luoghi infestati dai non-morti si aggiunsero anche le Paludi del Pianto,

territorio maledetto tra i Principati di Neenuvar e Venalia, che si dice fu teatro di una cruenta battaglia tra gli Elfi e gli Uomini del Mare nei remoti tempi dell'invasione. Così, mentre si infittivano le preoccupazioni sul dilagare degli empí non-morti e sulle cause di tale sciagura, il cammino della fede e della nuova Concordia Religiosa promossa dal Re procedette spedito verso Altabrina, dove fu dato annuncio della costruzione della prima Cattedrale della Tetrade, tra l'incredulità dei fedeli Valniani e la malcelata ostilità dei riottosi Figli del Cervo d'Altabrina.

Uignameno 1256: Altabrina

Fu così, durante il coraggioso pellegrinaggio indetto per edificare la prima cattedrale della Tetrade in terra di Altabrina, che i terribili accadimenti occorsi alla spedizione del Re confermarono i timori che già dall'inizio del mese serpeggiavano presso la corte di Dimora.

La brinnica Valle Argentèra, scelta come meta del pellegrinaggio, rivelò ai viaggiatori un nuovo capitolo della tragedia che si andava compiendo. Il territorio era invaso da orde di scheletri, creature implacabili che prima distrussero il villaggio locale, massacrando i suoi abitanti, quindi si riversarono nella valle. Il pellegrinaggio, indetto da Sua Maestà e guidato dalla Tetrarca Beatrix, si trasformò in una missione di fede, benedetta dalla Tetrade, per la distruzione dei non-morti. Il coraggio e la tenacia di tutti gli uomini presenti, emissari della Corona e di altri Principati, vinsero infine la cruenta battaglia di liberazione del villaggio di Argentèra e riuscirono a celebrare la cerimonia di edificazione della Cattedrale. In nome della nuova concordia religiosa e dello spirito di comunione che aveva unito uomini dell'Antico Culto e del Nuovo contro un'empia minaccia, la Tetrarca scelse una Roccia Sacra agli spiriti come prima pietra della Cattedrale, officiando il rito insieme ad uno sciamano brinnico della corte del Principe Falcobrando.



Scheletri e Spettri

Nonostante la sofferta vittoria, fu lo sconforto e non la gioia a regnare nelle sale della Corona: l'invasione dei non-morti nella valle brinnica non era che l'ultima voce di un lungo e preoccupante elenco di battaglie. Già nei primi giorni di Vignameno si combatteva nella Piana Scarlatta a Valleterna, nelle Paludi del Pianto tra Neenuvar e Venalia; a Castelbruma gli scheletri sorgevano dalle terre paludose di Elen Eressea e dalla Valle dello Zaffiro, là dove sorge la Pietra dell'Approdo. Infine, proprio nel cuore delle Terre Spezzate, nel Principato della Corona, scheletri e nere ombre infestavano il Bosco Cervo. A Dimora, capitale del regno, gli studiosi avevano infine collegato la comparsa dei non-morti con il ritrovamento di un'antica e pericolosa pergamena scarlatta, un oggetto di arcano potere scritto nell'antica lingua degli Elfi. La minaccia apparve ormai tanto evidente da spingere Sua Maestà ad un bando atto a raccogliere, nel minor tempo

possibile, i frammenti della misteriosa pergamena. Vignameno, mese della vendemmia, si chiuse in fretta e fu rosso del sangue di molte battaglie, come rossa era la pergamena tanto difficile da riunire e tradurre. Caduceo s'apprestava allora, ultima speranza che gli uomini della Corona e gli emissari di ogni Principato riuscissero ad adempiere agli ordini del Re e che nel Palazzo dei Crisostomi, ove era indetto il Bazar della Loggia, venisse riunita la Pergamena Scarlatta. Ancora oscuro era il disegno che la lontana maledizione riservava alle Terre Spezzate.

Caduceo 1256: Meridia

Nei primi giorni di Caduceo, quando a Meridia il generoso Sole si attardava a scaldare le antiche pietre dopo aver lasciato pallida traccia di sé nelle terre del nord, ad Ambra fervevano i preparativi per il Bazar della Loggia, la grande fiera organizzata dagli alchimisti di Meridia.

Da ogni luogo delle Terre Spezzate erano previsti viaggiatori e merci d'ogni genere, sontuose cene e solenni cerimonie, tra cui l'investitura cavalleresca del giovane Galgano, guardia reale che più si era distinta nella battaglia contro i non-morti nelle terre di Altabrina.

Ma fu un editto della Corona ad aprire mercato e festeggiamenti: il tradimento del Signore di Calastea Evandro Cipridi e le rivendicazioni meride sulla città avevano infine spinto Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi ad indire una Disfida. Meridia e Venalia si sarebbero affrontate sul campo di battaglia, otto campioni contro otto campioni.

Gli uomini di Aristarco degli Alessandrini scesero in campo con l'appoggio dei Principati di Castelbruma, Altabrina e Neenuvar, ma ad avere la meglio furono la proverbiale astuzia venale e l'incrollabile fede valniana.

Lo scontro si risolse in fretta sotto i vigili occhi della Corona e la vittoria riportata dai Venali sancì il fallimento dell'annessione merida e del tradimento di Evandro Cipridi ai danni della sua stessa famiglia. Nella notte dello stesso giorno i miliziani rastrellarono la città alla ricerca dei



Il Principe Alarico si batte contro un antico e potente Spettro

traditori e nei giorni successivi la testa del Cipridi infame faceva bella mostra in cima a una picca sulle mura di Calastea.

La **P**rofezia degli Elfi

Ma sul finire del Bazar della Loggia, al morire di quello stesso giorno, più infauste notizie colpirono le Terre Spezzate ed il Nentar Calemor Elentauron, Signore degli Elfi e Principe di Neenuvar, svelò infine l'oscuro significato della profezia racchiusa nella Pergamena Scarlatta, che nessuno era ancora riuscito ad interpretare...

"Rossi sono i bei fiumi della Dea, cinque volte il sangue degli Antichi è stato versato nelle sacre acque della Primavera. Cinque volte maledetti siate voi, invasori dal Nord, demoni nemici di tutto ciò che è buono. Le armate delle stelle sono sconfitte, ma non è morta la loro guerra. I vinti ritorneranno, e caceranno gli invasori del Regno della Primavera. Ascoltate il mio terribile monito: mille anni dopo la nascita dell'ultimo figlio della Dea le armate che furono sconfitte lasceranno il grembo della Madre e ritorneranno per uccidervi. I vostri falsi idoli cadranno e il vostro acciaio sarà polvere."

L'ultimo Elfo concepito dalla sua stirpe era proprio Calemor e, poiché il millesimo genetliaco del Nentar era ormai trascorso, fu chiaro a tutti che l'antica maledizione avrebbe trovato compimento. Ovunque, nelle Terre Spezzate, i combattenti morti durante la guerra d'invasione degli Uomini del Mare risorgevano dalla terra e dalle pieghe del tempo per consumare una crudele vendetta.

L'**A**rmata degli Scheletri

Mentre l'autunno induriva la terra e gli uomini si affrettavano a preparare le ultime provviste per l'inverno, la terribile sciagura lanciata dagli Elfi sconfitti oltre mille anni fa si abbatteva sulle Terre Spezzate. A Castelbruma la città di Approdo fu distrutta da un violento attacco di non-morti, la stessa sorte toccò alla valniana Castrum Fidei, ed infine la notizia più terribile... dopo Vento anche la stessa Dimora era minacciata.

Al termine del Bazar della Loggia ogni uomo che possa dirsi tale era pronto a combattere, a difendere la propria terra ed il proprio Re, ma un'amara sorpresa attendeva i coraggiosi partiti in tutta fretta da Ambra alla volta di Dimora. Lo scalo delle navi a Capo d'Alba rivelò infatti che la capitale era ormai da giorni isolata

e inaccessibile. Le empie creature non-morte erano scemate ovunque nelle campagne intorno alla capitale e gli ultimi dispacci giunti avevano spinto il saggio Barone Vignalba ad impedire che i più valorosi tra gli uomini del Re perissero in un'impresa impossibile, per quanto coraggiosa.

Ma da Valleterna giunsero buone nuove, alcuni arditi esploratori erano riusciti a scorgere quello che appariva come il Re delle Empie Armate dei Morti. Nella Piana Scarlatta le Terre Spezzate si prepararono a dar battaglia, sia per far fronte alla terribile minaccia sia perché se il secondo granaio del regno fosse caduto, ad un inverno rosso di sangue avrebbe fatto seguito un anno nero di fame.

La Voce del Re era lontana, chiusa tra le mura di una Dimora nuovamente assediata. Molte voci cercarono allora di sostituirsi ad essa mentre il Principe Aureliano combatteva per farsi strada verso il cuore della Corona. I valorosi uomini delle Terre Spezzate dovettero così scegliere a quale generale affidarsi per vendicare la caduta Castrum Fidei e contrastare l'immonda invasione: il Magnifico Principe di Valleterna Edoardo dei Castamanti, discendente del Profeta della Tetrade e signore di quelle terre; oppure il millenario Signore degli Elfi, il Nentar Calemor Elentauron, profondo conoscitore di quell'antica magia da cui tutto era iniziato.

Brumaio 1256: Valleterna

La Vendetta di Castrum Fidei fu la prima vera vittoria contro le armate scheletriche e culminò con una sanguinaria battaglia all'imbrunire in cui fu sconfitto il temibile Spettro, alto ben più di un uomo e finanche più di un Orco, che guidava il contingente nemico. Ma sebbene quest'empia creatura non fosse l'inarrestabile Signore degli Scheletri che aveva distrutto Castrum Fidei e di cui riferivano i sopravvissuti al massacro, un bel più urgente compito chiamava gli uomini verso sud. Al sorgere del pallido sole di Brumaio lo stendardo della Rosa garriva nuovamente sulle rovine di Castrum Fidei. Vendetta era compiuta! Un grande esercito, comandato dal Principe vincitore, Edoardo il Magnifico, marciò da Nord per portare aiuto a Sua Altezza Reale Aureliano dei Gastaldi, impegnato ad arginare la minaccia che insidiava la Capitale. Mentre come una fiera incudine l'Erede al Trono del Sole ed i suoi uomini respingevano le orde dal vitale Sud del Principato, il valoroso discendente di Castamante ed i suoi uomini si abbattevano come possente martello dal Nord spezzando ogni resistenza. Rinnovati nel vigore e nella speranza gli uomini della Corona imbracciarono allora

forconi ed asce, contribuendo valorosamente a sfondare il fronte nemico da Sud.

Sul finire del mese le immonde creature erano ormai in rotta, solo nel folto del Bosco Cervo continuavano ad annidarsi gli empî spettri che avevano per mesi terrorizzato il nord di Corona del Re. Il famigerato Signore degli Scheletri pareva scomparso, probabilmente rifugiato nelle selvagge terre di Castelbruma dopo aver sfondato le porte di Forte Guardiano.

Nevosio 1256: Corona del Re

Fu un sontuoso banchetto nelle liberate terre di Dimora a chiudere il 1256, l'Anno della Maledizione. Per festeggiare la vittoria furono organizzati dalla Corona un Torneo ed una Grande Mischia, mentre Nevoso copriva con un manto di gelo le Terre Spezzate. Gloriosa ed inarrestabile apparve, anche in quella circostanza, la forza mostrata dagli uomini di Valleterna.

Al Torneo d'Arme trionfò un paladino di umili origini, Teobaldo da Castrum Fidei, e benché nelle cronache sia uso tacere sui vincitori delle grandi mischie, nelle corti di tutte le Terre Spezzate si apprese la notizia che a vincere la mischia fosse stata una fanciulla valniana di nome Alvinia, nata nella città che diede i natali al Profeta Castamante, che affrontò l'arena disarmata e protetta solo dalla propria fede.

L'Eredità del 1256

Tra strofe di bardi irridenti e canti per la vittoria riportata, l'anno 1256 dopo l'Incoronazione del Primo Re del Mare volse al termine.

Nelle campagne il freddo incalzava ed il cibo era scarso, molti furono le città ed i piccoli borghi distrutti dalla Maledizione degli Elfi e nelle rigide terre di Castelbruma serpeggiava l'eco di una terribile minaccia: il famigerato ed invincibile Signore degli Scheletri.



CRONACHE DELL'ANNO 1257

L'anno 1257 dall'Incoronazione del Primo Re del Mare fu l'anno della fame e dei briganti, l'anno in cui i contadini abbandonarono le campagne per seguire tagliagole e fuorilegge, inasprendo ancora di più la già difficile situazione in cui versava il Regno sul finire del 1256. Fu l'anno in cui Aristarco degli Alessandridi, Principe di Meridia, per assecondare i propri capricci amorosi rischiò una guerra con la Corona, e la sventò ordinando un duello mortale tra campioni. Fu l'anno in cui i Della Torre di Corona del Re difesero i propri territori dalle bramosie dei Cipridi di Venalia; e in cui le fiere genti di Altabrina riaffermarono i propri diritti di caccia a scapito di Castelbruma, che perse 10 leghe a sud del Fiume Cristallo. Fu l'anno in cui il Cavaliere Nero, al secolo Rongomante della Malva, venne sconfitto con colpo mortale da Quinto Fabiano Massimo della Torre, Veterano della Guardia di Corona del Re, e

Castelbruma conquistò le terre selvagge dell'Oltrespina, fondando la città di Conquista. Fu infine l'anno in cui Basilio X, Principe di Venalia, abdicò stroncato dalla malattia in favore di sua nipote Desdemona Alcestidi, detta "la Vipera Bianca", ed il "Leone del Deserto" abbandonò misteriosamente la guida delle genti Meride in favore di suo fratello minore Temistocle degli Alessandridi.

All'inizio dell'anno 1257 in tutto il nord delle Terre Spezzate si pativa la fame. La terribile sciagura che si era abbattuta come maglio sui sudditi di Sua Maestà Cornelio I dei Gastaldi aveva scalfito appena l'armatura dei nobili Signori e delle loro corti, lasciando invece prostrato il popolino delle campagne. Nelle città i mendicanti affollavano le vie e lungo le principali strade del regno gli attacchi di banditi, o poveracci resi ardentissimi dal bisogno, si facevano sempre più frequenti.

Il Signore degli Scheletri

Le corti annoiate e sopite del gelo non parlavano che del Torneo di Corona del Re e del mostro che si diceva avesse guidato la macabra invasione dell'anno ormai passato. I cronisti lo consegnarono alla storia delle Terre Spezzate come Signore degli Scheletri, ancora invitto nel rigido mese di Pluvioso di quell'anno. Le paludi a sud di Approdo, laddove sorgeva l'antica città elfica di Elen Gressea, sembravano essere il suo ultimo rifugio e grandi onori sarebbero spettati a coloro che per primi fossero riusciti a trovarlo e sconfiggerlo. Nei primi giorni di Sferzato una vera e propria Caccia fu indetta dal Principe Alarico D'Urso, una caccia pericolosa negli inospitali territori immersi nella Bruma. Nel nord di Corona del Re si faceva anche un gran parlare di colui che sarebbe infine stato scelto per prendere il posto di Ferruccio Dell'Olmo, Cavaliere della città di Vento brutalmente assassinato l'anno passato. I tre nomi favoriti per la successione, e rispettivamente appoggiati dal Principe brumiano, dal Barone Vescovo di Roccamagna Innocenzo Vermigliani e dalla Corte di Sua Maestà, potevano però vantare pari diritti e il Re saggiamente decise di lasciare che fossero la forza ed il valore a decidere. Chi fosse riuscito ad infliggere un duro colpo al famigerato Re dei Goblin, nemico della città di Vento e responsabile di furti ed aggressioni alle miniere d'argento dei Monti Celebei, avrebbe conqui-



stato in un sol colpo la signoria e la gratitudine della Corona.

Sferzato 1257: Castelbruma

I corni da caccia risuonarono per le fredde brughiere brumiane nel giorno della grande caccia, poiché l'antica maledizione che l'anno precedente si era abbattuta sulle Terre Spezzate aveva infine terminato il suo corso. Anche l'ultima oscura presenza rimasta, la temibile creatura nota come Signore degli Scheletri, fu sconfitta a Castelbruma dal coraggio di Childeberto dei Fasciazampe, guardiacaccia della Corona, e dalle armi di Castelbruma e Altabrina insieme. Ma le armi di uomini prodi non potevano ricostruire città e villaggi distrutti, seminare campi abbandonati, né soprattutto sfamare le genti delle campagne in difficoltà.

La Carestia

Nelle decadi successive Principi e Baroni si accorsero che la fame era la nuova bestia nera che lacerava le viscere delle Terre Spezzate, uno spirito che si impossessava dei più deboli spingendoli a compiere atti di orribile violenza. Da Castelbruma a Meridia i contadini erano in fermento, briganti e tagliagole attaccavano mercanti e viaggiatori anche lungo la Strada del Re e le città si affollarono di esuli disperati. Nella Pianura Scarlatta molti contadini si unirono sotto la guida di un brigante locale che, facendo leva sulla forte fede tetradica della popolazione, osteggiava apertamente i nobili valniani. Ma i disordini più gravi avevano luogo proprio nel cuore del Regno, lungo il tratto della Strada del Re che collega Nassilia a Sentinella e prosegue fino a Dimora. Mercanti e carovane vennero assaliti, spesso senza lasciare sopravvivere. Numerosi soldati della Corona, inviati da Sentinella per pattugliare la Strada del Re, non facevano ritorno massacrati dai villici ribelli o dai



CORONA DEL RE

AURELIANO dei Gastaldi, Principe di Corona del Re, unico figlio di Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi.

La corte ristretta di Aureliano:

Barone Quinto Fabiano Massimo della Torre, uccisore del Cavaliere Nero, Capitano della Guardia Reale (Barone Settimo Valente Trollo Vignalba), guardia reale e campione della nobile stirpe dei Vignalba. Ucciso in duello dalla Volpe del Deserto.

Barone Nicodemus Fausto Vermigliani, nipote del Barone Vescovo Innocenzo Vermigliani, vicario dell'Ecclesia della Tetrade

Dama Diletta Clarissa Laurenti, sacerdotessa della Tetrade e dama di compagnia della Baronessa De Portici (Ser Galgano Cuorforte), guardia reale e cavaliere di ferro. Morto ad Altabrina in estremo sacrificio per coprire la ritirata dei suoi uomini.

Porzia da Litoranea, Iniziata dell'Ordine degli Alchimisti di Corte

Lando Corvino Variano, Sentinella della Corona

sempre più aggressivi uomini lupo. Intere famiglie abbandonarono i villaggi di taglialegna per trovare rifugio a sud, oltre il confine venale, ben oltre il cuore degli scontri più cruenti.

Germineale 1257: Venalia

Intorno alla metà del mese di Germineale focolai di ribellione scoppiarono ormai ovunque e la Corona, nella speranza di riportare velocemente la pace del Re, invocò l'aiuto di ogni Principato per sconfiggere sul nascere i preoccupanti tumulti della Selva dei Lupi. Gravissimo fu il disappunto della Corona nello scoprire che le rivolte erano state guidate da Sir Strinato Spaccacrani, investito Cavaliere in seguito alla liberazione di Dimora negli ultimi mesi dell'anno 1256. Il traditore venne catturato dagli uomini di Meridia proprio nei boschi in cui aveva alzato la ribellione e condotto in ceppi a Dimora dove sarebbe stato giustiziato quale monito ed esempio.

Il Brigantaggio

La primavera fece timidamente il suo ingresso nelle Terre Spezzate, poiché ormai ovunque si coltivasse la terra il tempo scandito da semine e raccolti era mutato nel tempo dei guerrieri, il tempo della guerra.

Il gelo si era ritirato e al tiepido sole primaverile le selve si erano popolate di ribelli e briganti. Da Meridia a Castelbruma piccoli gruppi di villici assaltarono numerose carovane di mercanti lungo la Strada del Re; nelle bettole alcuni mormoravano... "meglio morire impiccati che vedere i tuoi figli morire di fame".

Eppure una piccola vittoria era stata riportata contro i briganti. Nei primi giorni di Fiorile giunse l'annuncio che Strinato Spaccacranì sarebbe stato impiccato come si fa con i tagliagole nel Monastero di Canuto delle Selve, a nord di Dimora, durante l'atteso Consiglio dei Vescovi. Era infatti stato indetto un evento di grande importanza per tutti i fedeli della Tetrade e nel Monastero di Canuto delle Selve si sarebbero riuniti i Vescovi delle Terre Spezzate per l'elezione del nuovo vescovo di Vigezia, l'elezione del Primo Padre Pellegrino di Altabrina e l'acclamazione di un nuovo Devoto. Pellegrini e questuanti erano attesi in gran numero, anche perché la Somma Tetrarca Beatrix aveva annunciato la prima ostentazione del Sacro Tomo dei Devoti, reliquia che raccoglie le vite dei Devoti della Tetrade.

Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi aveva inoltre nominato Sovrintendente di Vento un certo Guglielmo il Generoso, un plebeo che i popolani avevano eletto, con grande scorno dei candidati ufficiali. D'altronde Vento non poteva restare a lungo senza un legittimo Signore e i numerosi insuccessi nel contrastare il Re dei Goblin non concedevano al Re altra scelta.

Fiorile 1257: Corona del Re

Nonostante il disperato tentativo dei fedeli scherani di Spaccacranì di fermarne l'esecuzione, il brigante venne impiccato nel primo giorno del Consiglio dei Vescovi. Un duro colpo era stato assestato ai rivoltosi.

Ma quella contro i popolani non fu l'unica battaglia che si combatté sul sacro suolo del monastero, poiché al termine della Lectio di Mezzanotte mentre i fedeli uscivano dalla cappella di Canuto delle Selve gli uomini di Valleterna e Castelbruma attaccarono i Meridi, costretti ad asserragliarsi insieme ai brinnici all'interno della chiesa; lo scontro si concluse con il rapimento del Veterano Demetrio da Piazza del Sole da parte dei valniani.

A distanza di mesi si sarebbe inoltre ricordato il violento duello che aveva contrapposto, proprio durante il Consiglio dei Vescovi, il Principe Alarico d'Urso e

l'Empio Cavaliere Nero. L'oscuro Signore dell'Oltrespina si presentò al monastero pretendendo di solcarne il sacro suolo, ma la Tetrarca Beatrix gli si oppose e, minacciata dal tetro figuro, sfidò quello che un tempo era stato Cavaliere valniano a duello. Ella scelse come proprio campione il Principe di Castelbruma, noto per essere forse il guerriero più forte di tutte le Terre Spezzate. Dopo alcuni violenti colpi le sorti dello scontro volsero a favore di Alarico, ma il Cavaliere Nero richiamò a sé empì poteri e maledisse il Principe di Castelbruma ad una follia violenta e distruttiva. Il nero avversario scomparve alla vista lasciando il Monastero nel panico, un nemico più temibile era rimasto a terrorizzare i presenti. Si narra che oltre venti uomini dovettero tenere fermo Alarico d'Urso durante l'esorcismo celebrato dalla Tetrarca per liberarlo dall'empia maledizione.

Prima della conclusione del Consiglio dei Vescovi si tennero inoltre due disfide, una per fermare una sanguinosa diatriba su preziosi territori di caccia tra i Principati di Altabrina e Castelbruma, l'altra proprio riguardo all'annessione dei territori della Selva dei Lupi da parte di Venalia. I Cipridi infatti, forti dello scontento popolare e del brigantaggio operato da Spaccacranì, accampavano pretese sulle terre dei Della Torre, benché alcuni malignarono che anche la lunga e forzata permanenza del Barone Magno Demone Cipridi presso Sentinella avesse influito sull'offensiva. Altabrina trionfò su Castelbruma grazie soprattutto ai potenti

ALTABRINA

FALCOBRANDO del Clan del Falco, Primo tra i Clan di Altabrina, detto "La Voce dell'Inverno"

La corte ristretta di Falcobrandò:

Corvomanto, Alfiere del Clan della Lince, Maestro Cantore delle Nevi, candidato al prestigioso incarico di Mago di Corte presso Sua Maestà Cornelio I dei Gastaldi

Volpegrigia, Alfiere del Clan dell'Orso, fiero guerriero del Clan di Torreveglia
Crindisole, Alfiere del Clan del Lupo, sciamana erborista
Guforosso, Alfiere del Clan del Falco, cantore delle nevi, pretendente alla mano di Bianca Callista Aloisi, baronessina di Litoranea

Beldivolpe, Alfiere del Clan della Lince, potente Cantrice delle Nevi ed ammaliatrice

Cantori delle Nevi, mentre Corona del Re difese egregiamente guidata dal Barone Quinto Fabiano Massimo della Torre, vincendo la disfida.

Al termine del Consiglio la Badessa Vicaria Euridice da Elianto venne eletta nuovo Vescovo di Vigezia, Padre Alarico Braganza di Castelbruma, fedelissimo del Principe D'Urso, fu nominato Padre Pellegrino di Altabrina. Infine il venale Polinio di Lisandria, già venerato in patria, divenne nuovo Devoto della Tetrade.

Le guardie di Sua Maestà portarono infine alla luce un'inquietante verità, il Sovrintendente di Vento Guglielmo il Generoso era in precedenza conosciuto come Guglielmo lo Sfregiato, scherano del Re dei Goblin. Il traditore fu catturato e Apuleio Rovati, il favorito della Corte del Re, venne investito Cavaliere di Vento. Appariva ormai chiaro che la minaccia del Re dei Goblin poteva costituire una seria spina nel fianco, solo qualche mese più tardi la Corona avrebbe emesso un bando in cui si prometteva una lauta taglia per ogni bandito riconosciuto come uomo del Re dei Goblin, e una Corona d'oro per il loro famigerato capo.

Messidoro 1257: Meridia

Ad Irradia, in corrispondenza con le celebrazioni di un'intera decade per il Giorno della Virtù fu organizzato un imponente Bazar che richiamò mercanti e viaggiatori da tutte le Terre Spezzate. Ma le celebrazioni sacre e profane furono funestate, negli ultimi giorni di Solario, da incursioni lungo la Cost'Elia; tre navi meride vennero affondate e uomini d'arme senza insegne sbarcarono lungo i villaggi di pescatori rapendo trenta fanciulle vergini durante lo sbarco. Poiché la pirateria che da anni funestava le Terre Spezzate era stata infine sgominata e nessun carico sembrava essere stato rubato, molti pensarono che l'attacco provenisse nientemeno che dai Signori di Capodalba, infuriati con il Principe Aristarco degli Alessandridi. Si sparse in fretta la voce che Sua Altezza Solare si fosse invaghito della novella sposa del rampollo Vignalba e che durante il recente Consiglio dei Vescovi l'avesse fatta scortare in gran segreto a Piazza del Sole. Molti testimoni avevano inoltre assistito alla sfuriata del Barone Teodoro Vignalba nel monastero di Canuto delle Selve, in cui solo l'autorità reale aveva placato la sua ira. Il ben noto rigore della casata coronense lasciava presagire che l'ennesima conquista di Aristarco non sarebbe stata in alcun modo tollerata dai severi Baroni di Capodalba.

Ai primi accenni di tepore estivo, nel mese di Messidoro, la Tetrarca Beatrix ammonì i fedeli dall'altare della Cattedrale del Devoto Flaviano leggendo brani del

Secondo Libro dell'Illuminazione del Profeta Castamante, un chiaro tentativo di placare i bollenti spiriti di entrambi i protagonisti dello scandalo. Nel frattempo, proprio in vista del Bazar della Virtù, una nave coronense scivolava sulle onde del placido Mar d'Alba verso il porto d'Irradia. Alla brezza marina garrivano due stendardi, il gonfalone reale dei Gastaldi e il temuto vessillo su cui campeggia il sole rosso in campo blu: i colori dei Vignalba.

Grazie alla mediazione del Barone Samuele degli Eneidi, già Vescovo ma improvvisamente ritiratosi dalla vita ecclesiastica, il Principe Reale Aureliano dei Gastaldi acconsentì a rilasciare le trenta fanciulle rapite in cambio del pronto rilascio della sposa. Ma solo qualche decade più tardi, nelle terre di Altabrina, il Leone del Deserto avrebbe disatteso il patto: Aurora non era stata rilasciata.

Messidoro 1257: Altabrina

Al termine del mese di Messidoro, nelle terre di Altabrina un'imponente spedizione si preparava a partire per l'esplorazione degli impervi territori di Punta Artiglio. Da tempo gli sciamani del Clan del Gufo sognavano di trovarvi immense ricchezze e il Principe Falcobrando del Clan del Falco aveva infine consentito la missione, supportata da un'alleanza commerciale con un altro Principato. Nelle gelide terre del Gufo giunsero quindi i legati di tutti i Principati, ma i preparativi per la spedizione furono funestati da numerosi pericoli ed inaspettate insidie. Nelle selve si aggiravano infatti i gargari fedeli all'Alfiere traditore Falconero, responsabile delle razzie navali nel Gran Golfo. Forti guerrieri del clan e cantori delle nevi, rinnegati dalla propria gente ed intenzionati a rapire e derubare chiunque si parasse sul loro cammino. Il giovane Accolito de La Spina Crono di Venalia cadde sotto i loro colpi e Meridia fu pesantemente alleggerita del proprio oro. Inoltre all'inizio della giornata Falcobrando, potente sciamano, profetizzò la venuta di un'enorme bestia rossa, campione di un famigerato nemico delle Terre Spezzate. La funesta predizione non tardò ad avverarsi, ed insieme con il Cavaliere Nero, signore dell'Oltrespina, giunse nelle lande di Altabrina un pericoloso e gigantesco demone rosso che gettò nel panico i presenti costringendoli alla repentina ritirata. Ser Galgano Cuorforte Cavaliere di Ferro di Corona del Re, con estremo sacrificio si frappose all'avanzata demoniaca e perì salvando i propri compagni e molti altri legati. Moriva così colui che sarebbe stato ricordato come un eroe da tutte le Terre Spezzate.

Nonostante le molte difficoltà la spedizione di Punta Artiglio partì con l'aiuto del Principato di Meridia, ma



il prode Ser Galgano, sacrificatosi a Punta Artiglio per la salvezza dei suoi compagni

al termine del 1257 gli esploratori non avevano ancora fatto ritorno dalle impervie montagne.

Le Freccie Nere

Giunse così il mese di Carminio e nelle Terre Spezzate la plebaglia in rivolta non accennava a placarsi. Ogni selva poteva nascondere briganti e fuorilegge, ogni viaggio lungo la Strada del Re prometteva non solo le insidie delle infide bestie, ma anche l'agguato di popolani resi ciechi dalla rabbia e affamati dalla guerra. Corvi banchettavano nei campi assolati e apparve ormai chiaro che le rivolte dovevano terminare in fretta, o l'anno venturo si sarebbe annunciato ancor più funesto del sanguinoso 1257. In seguito all'esecuzione di Spaccacrani, capo delle rivolte a sud di Dimora, alcuni avevano però ritrovato la Via Virtuosa, cercando redenzione per gli errori commessi e trovando nella legge e nell'ordine rifugio e consolazione. Sua Maestà Cornelio dei Gastaldi, nella sua grande e benevola saggezza, aveva concesso ai figli della ribellione una dorata salvezza ed annunciato tramite bandi che coloro che avessero abbandonato la rivolta e chiesto la clemenza del Re, sarebbero stati accolti in una nuova Compagnia Mercenaria. Nacque così la Libera Compagnia delle Freccie Nere, patrocinata dalla Corona e al suo servizio. L'appello a tornare alla serena vita dei campi o a combattere per la Pace del Re e per le genti delle Terre Spezzate, con la promessa di una grazia reale, aveva però stabilito una linea precisa, quel confine che da sempre separa la civiltà dalle Terre

Selvagge, gli uomini onesti dagli infami, i delinquenti, gli assassini.

Carminio 1257: Neenuvar

Nello stesso periodo si preparava nelle pacifiche terre di Neenuvar una grande festa. La nobile Lassilantar Elenie Mülemir stava per unirsi in matrimonio al Cavaliere di Rilmeren Bonaccolto Malatesta presso i boschi dell'Ainatur, nel Sacro Luogo della Madre. Tra soave musica, danze, banchetti e giochi giunsero le delegazioni dei Principati, ma quella che avrebbe dovuto essere un'occasione di gaudium e conciliazione si trasformò in una continua fonte di tensioni, politiche come anche religiose; numerosi furono gli avvenimenti che segnarono il raduno nei boschi neenuvaren.

Nell'afoso Fruttidoro dell'anno 1257 a Castelbruma si festeggiava la morte del Cavaliere Nero e l'ammissione delle terre di Oltrespina, impresa più unica che rara poiché eccetto qualche scaramuccia territoriale erano decenni che un Principato non si ingrandiva in tal misura. L'empia creatura che si celava nella nera armatura era infine caduta sotto i colpi degli armati di tutti i Principati, anche se correva voce che il colpo di grazia fosse stato inferto dal Barone Quinto Fabiano Massimo della Torre, da allora acclamato eroe di Corona del Re.

Venalia piangeva la morte del Mastro Mercante Vasilio Calasteo e del cerusico di corte Zenone Antigene,

CASTELBRUMA

ALARICO D'Urso, Principe di Castelbruma, sposato ad Elissa Alcestidi primogenita del Principe di Venalia Basilio X.

La corte ristretta di Alarico:

*Baronessa Ranilde Orsieri, cacciatrice
Barone Enrico Alanera, cacciatore
Ser Merveo dell'Acquascura, cacciatore
(Godvino da Forte Guardiano), Guardiano della Torre della città di Conquista nell'Oltrespina, fratello di Sigfrido
Sigfrido da Forte Guardiano, Guardiano della Torre*

Dagoberto da Rocca Ferrata, Primo Fuoco dei forgiatori

Alarico Braganza, armigero della Torre e sacerdote della Tetrade, Padre Pellegrino nelle terre di Altabrina, vincitore del Torneo della Rosa di Valleterna

VALLETERNA

EDOARDO II dei Castamante detto "Il Magnifico", Principe di Valleterna, Arcivescovo della Tetrade in terra valniana.

La corte ristretta di Edoardo:

*Barone Goffredo Bramante Dulcamara,
Vicario della Fede*

Ser Teobaldo da Castrum Fidei, Cavaliere di Ferro

(Ser Gregorio Rosaspina), paladino e cavaliere dei Vescovi Dulcamara di Portascirocco, ucciso dai briganti di Strazzabosco nel Bosco Cervo

Ser Tristano Leondoro, artefice e cavaliere del Monfioretano

Ser Cristiano della Rovere, paladino e cavaliere di Centrovale Marina

Ser Riccardo Valiante, paladino e cavaliere di Castrum Fidei

seppelliti con grandi onori e salutati con una festosa gazzarra estiva. A Meridia invece si celebrava la vittoria del Principato nel torneo elfico del Tylca Tyalie, ma soprattutto l'agognato ritorno dello Stratega del Principe: Demetrio da Piazza del Sole, tenuto in ostaggio a Vesta dalla primavera. Il lungo soggiorno nelle pie terre di Valleterna evidentemente non avevano fiaccato né l'astuzia né la forza della Volpe del Deserto, già che due giorni dopo il rilascio affrontò e sconfisse in duello mortale il Barone Settimo Valente Trollo Vignalba di Corona del Re.

Neenuvar piangeva invece lacrime amare di rabbia per la morte del millenario Guardiano della Foresta, possente albero benedetto dalla Madre che vigilava sui Boschi dell'Ainatur, e per gli affronti subiti quali ospiti dagli uomini dalla Corona. La calma pazienza degli Elfi aveva lasciato il posto ad un orgoglio antico e potente a lungo sopito, un orgoglio pericoloso quanto inaspettato. A Valleterna i fieri paladini del Magnifico riorganizzavano con successo le difese del Principato, acclamati per aver sventato un attacco alla città di Castamante che sarebbe giunto da navi elfiche sullo stretto del Cimento. Poche notizie giungevano dalle remote terre d'Altabrina, in cui dopo il lungo soggiorno a Sentinella aveva fatto approdo il Barone venale Magno Demone Cipridi, ospite forzato dei barbari. A Dimora, nel cuore di Corona del Re, la corte tutta era indignata e furiosa per l'insensato comportamento dell'Elfo Yavaldaron, che

non solo aveva offeso il nipote del Vescovo Vermigliani, ma con esso la Tetrade e la Corona. Dama Diletta Clarissa Laurenti era inoltre ostaggio del Cavaliere di Rilmeren Ardente Malatesta.

Capo d'Alba salutava tristemente il suo campione, sceso in campo con coraggio ed estremo sprezzo del pericolo per affrontare un avversario esperto quanto spietato. La gloriosa morte di Settimo Valente Trollo Vignalba aveva posto la parola fine allo scontro con il Principato di Meridia, ancora una volta complice delle insopportabili intemperanze di Aristarco degli Alessandrini rapitore della nobile Aurora Clementi. Qualche decade più tardi l'inaspettato ritorno a Corona del Re della giovane sposa colse tutti alla sprovvista, il Leone del Deserto l'aveva rilasciata per onorare lo splendido gesto del Barone Trollo Vignalba, morto in estremo sacrificio. La cosiddetta "Guerra di Aurora" si concludeva con un'unica coraggiosa vittima che aveva consegnato il suo nome alla storia.

Brandilione il rivoltoso

Il caldo dell'estate affliggeva le Terre Spezzate anche alle porte di Vignameno e con esso i mai domi tumulti contadini guidati da briganti e tagliagole senza scrupoli. Il nome di Brandilione da Monfiore, capo della rivolta, suonava ormai in ogni piazza delle Terre Spezzate con il peso di una minaccia troppo grande per essere ignorata. Nelle terre di Neenuvar le sue ragioni erano state declamate in un bando emesso per volere della Dama Miriel Lotènen ed appariva ormai chiaro che non solo archi e bastoni armavano i rivoltosi, ma anche un'empia eresia tetradica che stravolgeva il senso delle parole del Profeta Castamante.

In tutte le Terre Spezzate, lungo le strade e nelle impervie foreste, si continuava senza sosta a combattere contro i briganti.

Vignameno 1257: Meridia

Intanto, nella remota città di Rocca d'Avorio ultimo baluardo prima del temibile deserto d'Arsarena, come ogni mese si preparava il ben noto Bazar di Sabbia, dove mercanti, viaggiatori, ma soprattutto avventurieri e cercatori del deserto si ritrovano per scambiare e vendere reagenti, essenze e rari tesori scoperti tra le mortali sabbie.

Già all'inizio del mese incredibili dicerie facevano il giro di ogni mercato da Piazza del Sole a Vigezia, da Rilmeren a Portascirocco, e su fino alle remote terre brinniche e brumiane...

Una carovana di cercatori stava facendo ritorno a Rocca d'Avorio con tesori e rarità provenienti dalle rovine di un'antica ed inesplorata città adusta scoperta

tra le dune. Casse e bisacce ricolme di preziosi facevano così rotta verso la roccaforte degli Arconti Sebastidi: addirittura un pesante carro era in viaggio per portare in città la più grande e sorprendente delle scoperte!

Ma il festoso bazar si rivelò carico d'insidie per gli incauti viaggiatori di terre lontane e le tensioni che avevano infiammato i Principati già nei boschi di Neenuvar trovarono nuovo e violento sfogo. Neenuvar e Corona del Re si erano incessantemente aggrediti a vicenda fin dal raduno nei boschi dell'Ainatur.

L'ultimo capitolo di questa contesa, che sembrava non aver mai fine, aveva visto il Barone Quinto Fabiano Massimo Della Torre battere in duello mortale un Mahtaren di nome Lithuel, mentre altri neenuvaren venivano condotti quali forzati ospiti a Dimora. La Dama coronense rapita nei boschi degli elfi era invece stata rilasciata dal Cavaliere di Rilmeren di cui era ostaggio, ma voci di corte mormoravano che ella fosse stata sfregiata e che il suo ospite stesse infangando la sua reputazione di fanciulla quale ulteriore sgarbo verso la delegazione della Corona. Sempre al Bazar di Rocca d'Avorio Meridia fu brutalmente attaccata da Castelbruma e nella confusione un uomo del Leone del Deserto e uno degli Scudi d'Argento al suo soldo persero la vita. Nelle vetuste casse portate al bazar dalle rovine non si rinvennero solo lucenti gioielli e monili del passato.

Dal sarcofago condotto in città uscì, come richiamato da oscura magia, il cadavere mummificato di un Eliarca che seminò il terrore per gli stretti vicoli del bazar. Inoltre nella notte non si aggiravano solo i briganti di Drappo Scarlatta, famigerato fuorilegge merida, ma creature maledette dagli Dei in grado forse di rianimare i cadaveri. I pii Cavalieri valniani, sempre vigili in materia d'empietà, arrestarono un giovane alchimista d'ambra al servizio del Leone del Deserto, il ragazzo niviano di nome Acrisio il Giovane fu così condotto a Vesta con il sospetto di eresia..

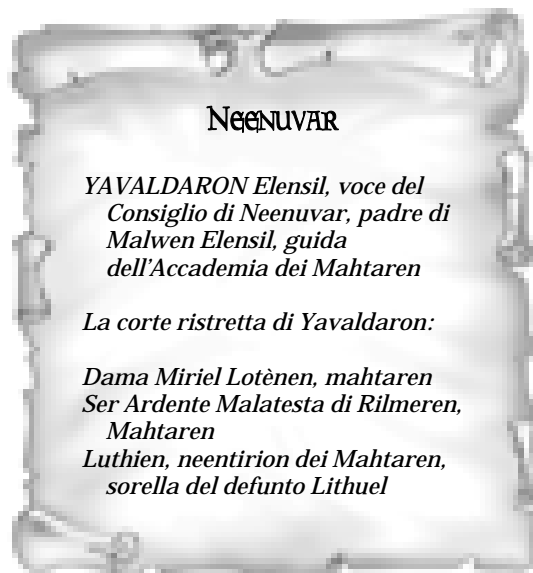
Qaduceo 1257: Castelbruma

Al banchetto indetto a Castelbruma sul finire della prima decade di Qaduceo per celebrare il genetliaco di Alarico d'Urso, il Principe Edoardo dei Castamanti annunciò che il celebre Torneo della Rosa di Valleterna era alle porte, e che si sarebbe tenuto nei territori di Monfiore anziché a Vesta come di consueto. Inoltre, come è tradizione ogni quattro anni per onorare la Tetrade, il Magnifico in persona avrebbe partecipato alle fasi finali del Torneo. Venne inoltre proclamata da Castelbruma la propria sovranità sui territori dell'Oltrespina, un tempo soggiogati dal Cavaliere Nero, alla Roccaforte brumiana nelle nuove lande fu dato il nome di Conquista, per celebrare la vittoria.

Nelle corti naturalmente si faceva un gran parlare del Torneo della Rosa, evento mondano tra i più celebri e raffinati delle Terre Spezzate, ma non sfuggivano neppure le implicazioni di aver deciso di spostarlo da Vesta a Monfiore.

Brandilione l'Eretico

L'empio brigante noto come Brandilione da Monfiore imperversava ormai da quasi un anno in tutti i territori a nord di Dimora e, benché all'inizio sembrasse solo il disperato capo di bifolchi inferociti dalla fame, egli si era prodigato nel mostrarsi alle Terre Spezzate quale eretico, oltre che ladro e fuorilegge. Inneggiare alla rivolta contro nobili e Cavalieri non era abbastanza e soprattutto non riempiva le pance dei troppi contadini che avevano abbandonato i campi per combattere, così dopo aver diffuso empie eresie ispirate al Devoto



Gaero, Brandilione aveva puntato il dito contro i religiosi.

Nel mese di Qaduceo tre monasteri della Tetrade furono attaccati e depredati senza fare vittime perché i custodi della fede si erano arresi ai rivoltosi, ma il monastero del Devoto Vinfredo Martire aveva invece opposto resistenza, ed era stato dato alle fiamme con i sacerdoti ancora intrappolati al suo interno. Sulle macerie ancora fumanti del convento il Vescovo Arturo III dei Ludovici, signore di Monfiore, giurò che l'eresia di Brandilione sarebbe stata estirpata ed emanò bandi in cui si offrivano tre nobili d'argento a chiunque avesse consegnato l'empio rivoltoso, vivo o morto. Si annunciava così il Torneo della Rosa, duelli d'arme e d'onore, ma soprattutto un guanto di sfida lanciato da Valleterna a Brandilione da Monfiore, nelle terre in cui il suo empio cammino era iniziato.

Caduceo 1257: Valleterna

Il Torneo della Rosa si aprì in una piovosa giornata sul finire del mese di Caduceo ed immediatamente nel cortile delle giostre iniziarono le prime fasi dei duelli, in cui plebei e nobili delle Terre Spezzate da anni si cimentano nella speranza di arrivare allo scontro con il Magnifico e riuscire a sconfiggerlo. L'offensiva dei briganti non tardò a giungere, ma durante la notte non furono i contadini armati di Brandilione a colpire il castello, bensì i pericolosi briganti di Strazzabosco, famigerato bracconiere del Bosco Cervo, a Corona del Re. Il giorno seguente gli armati furono di nuovo impegnati dagli eretici seguaci dell'empio predicatore di Monfiore; un numero imprecisato di rivoltosi furono abbattuti, catturati e giustiziati sulla pubblica piazza, tanto che forse apparve fin troppo facile per i Cavalieri valniani mantenere l'ordine e la guardia del castello e dei suoi ospiti si abbassò. Nella notte giunsero così due custodi della fede, annunciando l'arrivo di un feroce branco di uomini-lupo di cui i popolani vociferavano da giorni, si offrivano inoltre di benedire le armi dei guerrieri con il tocco argenteo che notoriamente affligge quelle bestie. Sotto il comando del Principe d'Urso tutti gli armati si fecero benedire, sbarrarono il pesante portone d'ingresso ed uscirono per pattugliare il maniero. Ma i briganti di Brandilione entrarono nel castello aiutati da qualcuno della servitù, i loro sacerdoti li avevano benedetti con l'invulnerabilità all'argento, solo pochi uomini imbelli erano rimasti all'interno ed in breve Brandilione aveva preso il castello di Monfiore. All'esterno i tentativi di trattare o di combattere erano vani, poiché gragnole di letali frecce piovevano dalle feritoie, l'unica possibilità era quella di sfondare il portone principale con una macchina d'assedio, un ariete! Sotto la supervisione di Alarico d'Urso l'ariete venne costruito e si diede l'assalto al castello: al decimo vibrante colpo portato dagli uomini più forti delle Terre Spezzate il pesante portone cedette. Il maniero era stato disseminato di trappole

dagli eretici rivoltosi, e molti di essi si erano rifugiati in cappella e nei quartieri al secondo piano, da cui bersagliavano di frecce il cortile sottostante. Il combattimento fu difficile ma gli armati, dividendosi in due gruppi ed assaltando entrambe le scalinate che conducevano al secondo piano, riuscirono infine ad avere la meglio sui briganti e l'armigero della torre Fortebraccio di Castelbruma vibrò l'ultimo colpo che abbatté Brandilione.

Il mattino seguente, tra i sommessi pianti di alcuni servi e contadini delle campagne, Brandilione l'eretico di Monfiore fu condotto in ceppi al luogo dell'esecuzione, dove venne sottoposto prima al supplizio delle carni e poi ad impiccagione.

La vittoria riportata contro l'empietà venne celebrata dalle battute finali dei duelli. Nel Torneo all'arma singola vinse Alarico Braganza, Armigero della Torre, Padre Pellegrino ad Altabrina. Nel Torneo all'arma libera lo Stratega Demetrio da Piazza del Sole si classificò secondo perché naturalmente la vittoria fu di Edoardo dei Castamanti, Principe di Valleterna. La Grande Mischia che chiuse il Torneo venne invece ricordata come una ridicola farsa il cui risultato era già stato concordato da alcuni dei partecipanti. A discapito delle grida deluse di popolani e spettatori, gli uomini si disposero in due schieramenti contrapposti rifiutandosi di combattere con i propri "compagni" fino al momento in cui ogni armato dello schieramento avversario non fosse stato abbattuto. Solo in seguito la vera mischia ebbe inizio, e si chiuse con un estenuante scontro tra Inverno del Clan dell'Orso di Altabrina e lo Stratega Demetrio da Piazza del Sole in cui quest'ultimo ebbe finalmente la meglio. Il Magnifico Principe di Valleterna sfidò quindi il vincitore, annichilendolo in pochi istanti; apparve evidente a tutti che egli era infuriato per la scarsa onorabilità mostrata nella grande mischia e per il pessimo spettacolo offerto agli astanti, negò infatti i premi al vincitore e chiuse il Torneo della Rosa invitando le delegazioni di Principato a fare ritorno presso le proprie terre.



I lunghi mesi di conflitto tra Neenuvar e Corona del Re e le tensioni tra Castelbruma e Meridia causate dal tentato rapimento dello Stratega Demetrio e dalla morte di Mida, lo sciacallo del deserto, avevano spinto Sua Maestà ad imporre una tregua tra i Principati e la risoluzione dei contrasti con un duello onorevole o una disfida, secondo i costumi valniani. Forse i comuni sforzi per combattere l'eresia, o la prospettiva di investire uomini e risorse per appianare davvero il conflitto riportarono tutti alla ragionevolezza: il Torneo della Rosa si chiudeva con un sostanziale armistizio tra le parti in causa.

Brumaio 1257: Corona del Re

Brandilione era infine stato impiccato e, nonostante alcuni fedelissimi continuassero ad inneggiare al suo nome cercando di vendicarne la morte, in molti avevano invece finalmente fatto ritorno alle campagne. Ma diversi briganti che già prima dello scontento contadino vivevano alla macchia assaltando le strade avevano semplicemente ingrossato le proprie fila, tra questi il famigerato Strazzabosco. Sul suo conto si sono raccontate ogni genere di favola e leggenda, alcuni dicono che le bestie sembrano essere al suo servizio e i lupi attaccano al fianco dei briganti; altri ancora sostengono che egli stesso possa trasformarsi in una feroce bestia, signore degli uomini come delle fiere del Bosco Cervo. Certo è che la strada Verde che conduce a Vento costeggiando il Bosco Cervo è ancora una delle vie più pericolose per viaggiatori e mercanti. Così, nell'ultima rigida decade di Brumaio, Sua Maestà inviò missive ai Principi di tutte le Terre Spezzate chiedendo aiuto per stanare l'infame brigante ed offrendo un Cavalierato a colui che maggiormente si fosse distinto nel contrastare il brigantaggio o avesse consegnato la testa di Strazzabosco.

In occasione del segreto appuntamento, venne anche rilasciato dalla corte del Magnifico, Principe di Valleterna, Acrisio il giovane accusato di eresia e catturato nel mese di Vignameno a Rocca d'Avorio. L'alchimista merida usciva indenne dalla prigionia grazie agli accordi presi dai Valniani con la corte del Principe Aristarco degli Alessandridi, anche se solo qualche giorno più tardi il giovane studioso sarebbe stato tacciato d'infamia tramite pubblico bando dal Vescovo Goffredo Bramante Dulcamara.

Senza clamore, senza bandi, ogni Principato scortò nel giorno stabilito mercanti e viaggiatori, compreso il Vescovo Innocenzo Vermigliani, Barone di Roccamagna, che aveva invece annunciato la sua visita al nuovo Cavaliere di Vento Apuleio Rovati. Intento fu quello di stanare i briganti e spingerli allo scoperto, ma l'esca era

VENALIA

DESDEMONA Alcestidi "La Vipera Bianca", decimaprima Basilea di Venalia, nipote di Basilio X al secolo Leandro Alcestidi, Principe abdicatario.

La corte ristretta di Desdemona:

Barone Magno Demone Cipridi, autoproclamatosi "il prudente", "Il divino", "il virile" (Barone Radamanto dei Galatei), mercante misteriosamente scomparso Ser Zenone Ombracupa, Veterano della Milizia e Cavaliere di Ferro degli Alcestidi, pretendente alla mano di Bianca Callista Aloisi, baronessina di Litoranea (Vasilio di Calastea), Mastro Mercante di Venalia, ucciso nei boschi dell'Ainatur durante un fatale spuntino notturno Kiro da Calastea, Mastro Mercante Prometeo "il Fante Lesto", Gran Contabile Gioioso Prospero Nectario, Gran Contabile e cuoco di corte

forse troppo ricca o troppo poco protetta e il Bosco Cervo fu per gli uomini di Sua Maestà ancora teatro di tragedia. La carovana scortata dagli uomini di Corona del Re e Valleterna fu ripetutamente attaccata, tanto che la traversata dell'impervia zona selvaggia costò la vita a Ser Gregorio Rosaspina, Cavaliere valniano e a Childeberto dei Fasciazampe, guardiacaccia coronense. In seguito ad una violenta imboscata del Vescovo Vermigliani si persero le tracce e solo la comparsa del suo spirito inquieto sulle mura di Roccamagna poté confermare il terribile destino che si lasciava presagire. La morte di Innocenzo Vermigliani lasciava un grande vuoto da colmare per la Corona, sia nella roccaforte del nord che all'interno dell'Ecclesia Tetrica, lanciando anche un pesantissimo guanto di sfida agli uomini di Sua Maestà: il vile assassinio di un uomo tanto potente non poteva rimanere impunito, pena l'onorabilità stessa della Corona.

MERIDIA

TEMISTOCLE degli Alessandridi, Principe di Meridia, fratello minore di Aristarco degli Alessandridi, detto "Il Leone del Deserto", Principe abdicatario.

La corte ristretta di Temistocle:

*Arconte Aristandro Prisco Sebastidi, Sapiente del Liceo di Rocca d'Avorio
Dama Medea Laertidi, Discepola della Fiamma e dama degli Arconti Sebastidi
Demetrio da Piazza del Sole, "La Volpe del Deserto", Stratega dei Guerrieri della Sabbia e uccisore del Barone Settimo
Valente Trollo Vignalba, vincitore del Torneo della Rosa di Valleterna
Sofia, Maestra della Loggia degli Alchimisti, chiamata all'insegnamento
Polluce di Scorpio, Veterano
Salomé, Sapiente del Liceo di Rocca d'Avorio*

Nevo 1257: Venalia

Mentre alla corte di Dimora si piangeva la scomparsa del Barone Innocenzo Vermigliani, iniziando a vagliare le possibilità sulla successione ai suoi territori, a Venalia si preparava invece l'incoronazione dell'erede del Principe Basilio X: anziano, gravemente ammalato da oltre un anno e da molti addirittura dato già per morto. La discendente designata era sua nipote Desdemona Alcestidi, ma la Niviana nota anche come la Vipera Bianca aveva in realtà già preso in mano le redini del Principato dalla sua prima presentazione alle corti delle Terre Spezzate, in occasione del banchetto per la Vittoria tenutosi a Corona del Re nel Nevo del 1256. Per celebrare la Decimaprima Basilea a Venalia fu proclamata una grazia per chiunque si unisse alla Flotta del Principato, indetta una decade di gazzarra ed organizzato un sontuoso banchetto animato da duelli e giochi a cui parteciparono tutti i Principi delle Terre Spezzate. Grande fu la sorpresa generale nello scoprire solo allora che il Leone del Deserto, Aristarco degli Alessandridi, si era ritirato a studi privati lasciando il governo di Meridia a suo fratello minore Temistocle.

Un gelido vento d'inverno che soffiava da

nord investì le terre di Venalia nel giorno dell'incoronazione di Desdemona Alcestidi. Ma i fuochi e il forte vino di Vigezia tennero allegri i convitati durante il banchetto e nei successivi giochi.

La Principessa chiamò a duellare per il divertimento dei suoi ospiti Polluce di Scorpio, veterano delle sabbie meride, e il brinnico Inverno del Clan dell'Orso. Quest'ultimo non solo vinse il duello, ma in coppia con l'Accolito de La Spina Zers di Candia trionfò anche nel Torneo. Gli scontri a coppie non mancarono di riservare sorprese e, nello spirito della gazzarra, molti furono coloro che combatterono al fianco di compagni d'altro Principato. Fu però il mago Zers a sorprendere il pubblico con silenziosi incantesimi che nessuno dei duellanti riuscì a contrastare e ad accompagnare alla vittoria il forte guerriero brinnico. Si dice infine che il giullare di corte avesse cantato versi sul Principe Alarico d'Urso, in una canzone che irrideva la sua capacità di generare un erede; ma non stupirono tanto i versi quanto piuttosto l'assenza del Principe Brumiano e di sua moglie Elissa Alcestidi, cugina della Principessa di Venalia.

L'Eredità del 1257

Nelle corti delle Terre Spezzate il severo rigore dell'inverno che invita i guerrieri al riposo venne accolto con un misto di sollievo ed apprensione. Nonostante l'insuccesso nel catturare Strazzabosco diverse importanti vittorie furono riportare contro il brigantaggio, l'empio Cavaliere Nero era stato sconfitto e malgrado le numerose tensioni sorte tra i Principati la Pace del Re rimaneva inviolata. Ma i campi troppo a lungo incolti e il terribile gelo che spirava da nord lasciavano temere un futuro ancora infausto e l'ombra di crimini e dissidi irrisolti copriva già l'inizio dell'anno venturo.

